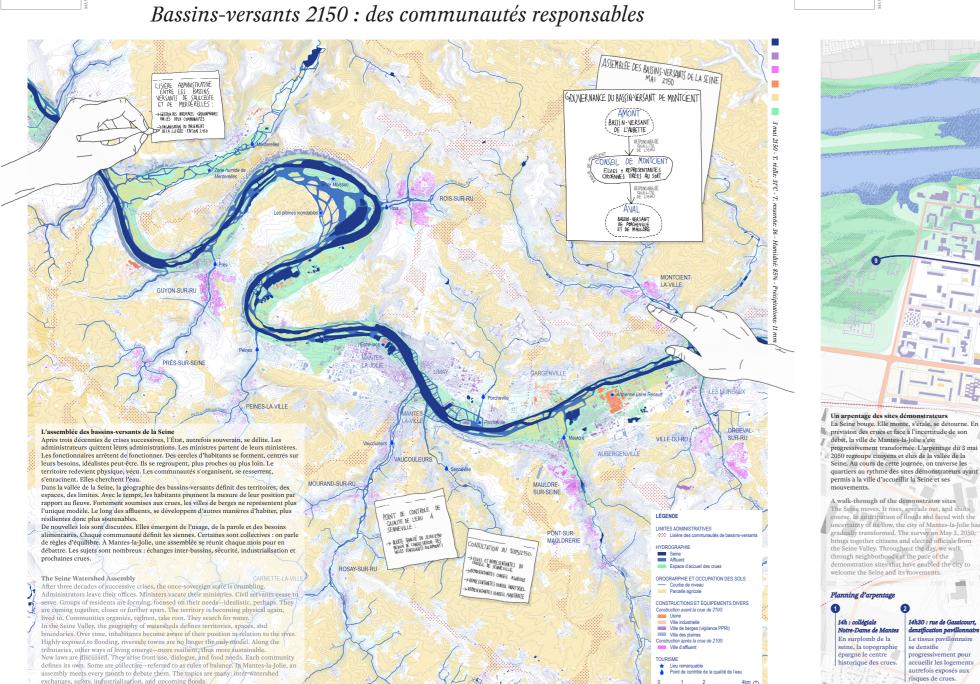
Mantes-la-Jolie 2050 : accueillir les crues

Le parlement ludique de la Seine
En mai 2026, le parlement de Seine s'est réuni pour la première fois. Un grand
plateau de jeu les rassemble. Les cartes sont distribuées et le débat autour des
actions à mener pour l'Entre-lacs se met et place. Grâce au jeu, on se laisse la
souplesse d'expérimenter, de tenter, d'inventer. On participe à l'élaboration d'une

donné sur les cartes non jouées. Pour permettre l'activation d'un lieu, les conditions indiquées sur la cart l'Entre-lacs, représenté sur le plateau, 3 cartes ACTION d'espaces et cartes ACTIONS à poser). - 133 617 cartes ACTION réparties en 3 familles (construire, s'adapter a l'eau, dépolluer)

But du jeu : La présence de la Seine, sa possibité de crue, la pollution et les constructions métalliques ou maçonnées sont les conditions majeures du site de l'Entre-laces. Elles ont des intensités variables en fonction des lieux : chaque lieu a alors des conditions propres. Les joueureuses doivent réunir les cartes ACTION nécessaires pour ACTIVER un lieu, qu'il soit bâti ou non. has its own conditions. Players must gather the necessary ACTION cards to ACTIVATE a site, whether built or not.



ouvent une citerne ou un segment de rivière. Cette retenue

uniquement des lieux de production mais aussi des espaces de coopération, de transformation lente. On v fabrique ce de coopération, de transformation lente. On y labrique ce qu'on ne peut cultiver : outils, tuyaux, pompes, boulons. Le choix d'utiliser la puissance du fleuve pour leur fonctionnement est collectif. C'est un atout. La production est donc rythmée par l'énergie que procure la Seine. En tant que bien commun, les usines s'inscrivent dans un réseau inter-bassins plus large. La gouvernance est régulée : accords mutuels sur la roduction, instificación des périodes de maintenance, partage des eaux lors des sécheresses.

accords mutuels sur la production, justification des périodes justification of maintenance periods, and water-sharing



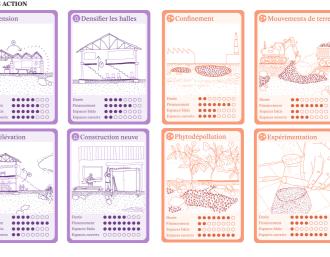
dans certains bâtiments de l'usine. Seul sur site à leurs dans certains battiments de i usine. Seui sur sue a ieurs deburs, ils grattent le sol, font pousser des plantes, confinent des tas de terres. Ils expérimentent de nouvelles façons de dépolluer, parfois plus lentes mais plus soutenables. Depuis, leurs recherches ont permis d'ouvrir des espaces. L'usine se remplit de nouveaux usages et de nouvelles places. Les structures métalliques des anciennes balles sont devanues les surports de leurs el boratoires sulles sont devanues les comports de leurs el boratoires. résonnent dans la vallée. L'Entre-lacs devient un site



petites maisons pavillonnaires. Son emplacement, propice aux inondations, fragilise sa pérennité. Dès 2030, un travail délicat de compréhension des besoins a doucement permis de modifier les usages de ce lieu. Se rendant compte de l'impossibilité d'y résider, un recul a été amorcé. Ce recul a un coût, celui du déplacement. Cependant renoncer n'est pas abandonner. Un propriétaire convaincu explique à l'assemblée son parcours. Il habite aujourd'hui un peu plus le de le le le parcours. loin, dans le quartier de Gassicourt. Il revient quotidiennement rue de la Papeterie travailler son potager : « Ici, depuis que les murs sont tombés, il y a plus de vie

Règles du jeu

Nombre de joueur.euse.s. : de 2 à 44 539 Composition du jeu : - 1 friche industrielle (l'Entre-lacs)





**Déroulement de la partie :** Chaque joueur.euse tire une carte ACTIVATION et la place au centre de la table. Ces

cartes constitueront les activations à situer dans



