

LE JEU
“Faire Ensemble 2020”

JOUONS COLLECTIF
POUR CONSTRUIRE
L'AVENIR

La Fonda
fabrique associative



BONNE CHANCE
POUR CRÉER
LE MONDE
DE DEMAIN !

POUR ALLER PLUS LOIN
DANS L'EXPLORATION
DES TENDANCES
QUI TRAVERSENT
LA SOCIÉTÉ,
N'HÉSITEZ PAS
À VISITER LE SITE :

FAIREENSEMBLE2020.ORG

LABORATOIRE D'IDÉES
DU MONDE ASSOCIATIF,
LA FONDA ANIME DEPUIS
2010 UNE DÉMARCHE DE
PROSPECTIVE INTITULÉE :
FAIRE ENSEMBLE 2020

En 2010-2011, un diagnostic participatif du monde associatif a abouti à la formulation de quatre scénarios pour l'avenir des associations.

En 2012-2013, huit experts de la prospective et une centaine de responsables associatifs ont identifié les principales tendances (évolutions) qui traversent la société et formulé des enjeux pour l'avenir. C'est à partir de ces tendances que nous vous proposons de jouer ! Il vous faudra contrer les tendances qui représentent des menaces et saisir celles qui constituent des opportunités. Vous pourrez pour cela valoriser vos spécificités, nouer des alliances ou faire appel à des jokers.

La Fonda
fabrique associative

www.fonda.asso.fr



Pour faciliter la compréhension des évolutions qui traversent la société, nous proposons une lecture des tendances :

PAR SYSTÈME

POLITIQUE tendances qui concernent l'organisation des Etats et des corps intermédiaires (régime institutionnel, gouvernance, associations, Europe)

SOCIÉTÉ tendances qui concernent la démographie, l'évolution des valeurs et les évolutions socio-culturelles (famille, santé, protection sociale...)

INDIVIDU tendances qui concernent l'évolution des comportements individuels (modes de consommation, nouvelles générations...)

TECHNOSCIENCE & CONNAISSANCE tendances qui concernent la production, la capitalisation et la transmission des connaissances (éducation, technologie, digitalisation, innovation...)

ENVIRONNEMENT tendances qui concernent l'espace physique, la biosphère et l'espace extraterrestre (nature, villes, territoires...)

ECONOMIE tendances qui concernent la production et les échanges de biens et de services (microéconomie, mésoéconomie, macroéconomie)

PAR COURANT

FRAGMENTATION ● ● ● ● ● Le courant de la fragmentation est le reflet d'un monde ancien qui ne parvient plus à rencontrer les attentes et besoins de la société actuelle. Il concentre de nombreuses tendances qui sont perçues comme étant des menaces pour la cohésion.

FLUIDITÉ ~~~~~ Le courant de la fluidité est à l'image d'une société ancrée dans le présent, qui se caractérise par un bouleversement du rapport au temps et à l'espace. Considérées comme des opportunités, de nombreuses tendances alimentent ce courant.

EMPATHIE ◇◇◇◇◇◇◇◇ Le courant de l'empathie laisse entrevoir une société responsable vis-à-vis des générations futures. Marqué par une évolution du rapport de l'humain à l'environnement, il est alimenté par des tendances qui représentent autant d'opportunités.

REGLE DU JEU. DE 4 À 6 JOUEURS

Ce jeu comporte : 6 cartes personnages • 30 cartes tendances • 15 cartes jokers • 1 carte zone de victoire • 1 carte zone de défaite • 1 carte de présentation de La Fonda • 1 règle du jeu

UNE CARTE PERSONNAGE comporte (au recto de haut en bas) : un chiffre (sa puissance), un intitulé, une illustration, un texte détaillant ses spécificités, une couleur (celle du système auquel elle appartient).

UNE CARTE TENDANCE comporte (au recto de haut en bas) : un chiffre (sa valeur), un pictogramme autour de ce chiffre (celui du courant auquel elle appartient), un intitulé, une illustration, un texte de présentation, une phrase détaillant ses spécificités (optionnel) et un fond de couleur (celle du système auquel elle appartient).

UNE CARTE JOKER comporte (au recto de haut en bas) : un pictogramme, un intitulé, une illustration, un texte de présentation, une phrase détaillant ses spécificités et un fond noir.

DYNAMIQUE DU JEU

> Distribuez une carte personnage à chaque joueur. Chacun pose sa carte face visible devant lui.

> Retirez du jeu les cartes zone de victoire et zone de défaite.

> Mélangez le reste des cartes, puis posez-les en pile au centre du jeu en cachant le recto.

> Disposez les cartes zone de victoire et zone de défaite de chaque côté de la pile.

DYNAMIQUE DU JEU

Chacun son tour, les joueurs piochent une carte dans la pile centrale et lisent à haute voix l'intitulé de la carte.

1. Soit il s'agit d'une carte tendance du courant de la fragmentation qu'il faut combattre immédiatement,

2. Soit il s'agit d'une carte tendance du courant de la fluidité ou de l'empathie que le joueur peut décider de ne pas combattre,

3. Soit il s'agit d'une carte joker que le joueur peut jouer immédiatement ou qu'il pose devant lui face visible.

1. Si le joueur a pioché une carte tendance du courant de la fragmentation : le joueur doit combattre cette tendance et compare la puissance de son personnage à la valeur de la carte tendance qu'il a piochée. Il doit pour cela tenir compte des spécificités éventuelles indiquées sur la carte tendance, qui peuvent modifier la puissance du personnage.

> **Soit la valeur de la carte piochée est inférieure ou égale à la puissance du personnage**, auquel cas le joueur peut la combattre seul : il retourne la carte vaincue, prend connaissance de la tendance inscrite au verso et la pose devant lui. Il marque alors un point de victoire individuel.

Par exemple : c'est au tour du joueur incarnant l'entreprise de jouer. Il pioche une carte dans la pile située au centre du jeu. Il s'agit de la carte tendance « périurbanisation ». La puissance de l'entreprise est de 4, tandis que la valeur de la tendance est de 5. Cependant, la carte tendance spécifie que l'entreprise bénéficie d'un bonus de +2 face à cette carte. Grâce à ce bonus, l'entreprise a une puissance de 6 qui lui permet de combattre la tendance. La tendance est vaincue. Le joueur retourne la carte, prend connaissance de la tendance de l'empathie inscrite au verso (dans ce cas, il s'agit de « télétravail et co-working ») et la pose devant lui. Cette carte lui apporte un point de victoire individuel.

> **Soit la valeur de la carte piochée est supérieure à la puissance du personnage**, auquel cas le joueur peut demander de l'aide aux autres joueurs pour combattre cette carte. Les joueurs peuvent accepter ou refuser de répondre à cette demande, dans la limite d'une alliance par tour de jeu.

> Lorsqu'un joueur répond positivement à une demande d'alliance, il pivote sa carte personnage et la place à l'horizontale : cela signifie qu'il vient de nouer une alliance et qu'il ne peut plus s'allier avant son tour de jouer. Quand c'est à son tour de piocher une carte, il dé-pivote sa carte personnage pour signaler qu'il est à nouveau en mesure de nouer des alliances.

> En cas d'alliance, la puissance des joueurs s'additionne pour combattre la carte tendance. Si la somme de la puissance des joueurs dépasse la valeur de la carte tendance à combattre, le joueur retourne la carte vaincue et prend connaissance de la tendance (fluidité ou de l'empathie) inscrite au verso puis la pose dans la zone de victoire.

Par exemple : c'est au tour du joueur incarnant l'association de jouer. Il pioche une carte. Il s'agit de la carte tendance « déséquilibre du système de protection sociale ». La puissance de l'association est de 4, tandis que la valeur de la tendance est de 6. Cette tendance appartenant au système société (couleur jaune), l'association bénéficie d'un bonus de +1. Grâce à ce bonus, l'association a une puissance de 5. Cette puissance est cependant insuffisante pour combattre la tendance. Le joueur décide de demander de l'aide à un autre joueur. Il sollicite le joueur incarnant le centre de recherche mais celui-ci ne peut répondre à cette demande car il a déjà noué une alliance au tour précédent (sa carte personnage est pivotée). Il demande donc de l'aide au joueur incarnant l'Etat, qui accepte l'alliance et additionne sa puissance à celle de l'association. Alliée à l'Etat, l'association bénéficie d'une puissance de 9. La tendance est vaincue. Le joueur retourne la carte tendance, prend connaissance de la tendance de la fluidité inscrite au verso (dans ce cas, il s'agit de « Recherche médicale ») et la pose dans la zone de victoire.

> En cas d'impossibilité d'alliance (si aucun des joueurs ne peut ou ne veut s'allier), le joueur qui a pioché la carte tendance de la fragmentation est vaincu par la tendance. Il pose la carte tendance sans la retourner dans la zone de défaite.

2. Si le joueur a pioché une carte tendance du courant de la fluidité ou de l'empathie : le joueur peut décider de combattre ou ne pas combattre cette carte. Si le joueur décide de combattre la carte tendance, il s'inscrit dans le cadre décrit précédemment (cf. paragraphe 1.). Si le joueur décide de ne pas combattre cette carte, il la pose directement sans la retourner devant lui. Il marque alors un point de victoire individuel.

3. Si le joueur a pioché une carte joker : cette carte peut être utilisée immédiatement ou ultérieurement par le joueur. Les cartes joker peuvent avoir des effets positifs ou négatifs. Après avoir joué une carte joker, le joueur la pose devant lui et marque un point de victoire individuel, à l'exception de la carte « Le Yakafaukon » qui est systématiquement remise dans la pioche et ne rapporte aucun point.

Par exemple : c'est au tour du joueur incarnant le quidam de jouer. Il pioche une carte. Il s'agit de la carte tendance « concentration de la richesse monétaire ». La puissance du quidam est de 4, tandis que la valeur de la tendance est de 10. Le joueur ne peut combattre seul cette tendance, sauf à utiliser un ou plusieurs joker(s) qu'il a pioché(s) aux tours précédents. Il décide d'utiliser « La sainte relique » qui donne un bonus de +4, ce qui fait passer sa puissance à 8, puis utilise « Le surmotivé » qui double sa puissance et la fait passer à 16. Grâce à ces deux cartes joker, la puissance du joueur devient supérieure à la valeur de la tendance. Le joueur la retourne et pose devant lui la carte tendance vaincue, ainsi que les deux cartes joker. Ces trois cartes apportent trois points de victoire individuels au joueur.

FIN DU JEU : Le jeu se termine quand il ne reste plus que la carte joker « Le Yakafaukon » dans la pioche. Toutes les cartes joker non jouées sont posées dans la zone de défaite. Les joueurs font alors le décompte des cartes posées dans la zone de victoire et dans la zone de défaite.

> **S'il y a plus de cartes dans la zone de défaite que dans la zone de victoire**, tous les joueurs ont perdu, indépendamment du nombre de cartes posées devant chaque joueur.

> **S'il y a plus de cartes dans la zone de victoire que dans la zone de défaite**, les joueurs comptent les cartes posées devant eux pour identifier le vainqueur. Le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points de victoire individuels a gagné.