

PROCÈS DES TERRES

Déter pour la Terre

2 à 6 joueurs, à partir de 12 ans

En commençant les **Procès des terres**, vous entrez en justice pour gagner des procès environnementaux qui se déroulent dans plusieurs tribunaux en même temps. En équipes : Requérants contre Défendeurs, gagnez des victoires afin de remporter le plus de procès possible. On en appelle ici aux lois et aux experts mais aussi aux pouvoirs de l'argent et du lobbying.

Je suis le jeu, je suis le juge, je dicterai les règles.

CONTENU

o 6 cartes **Rôle**



o 6 cartes **Personnage**



o 80 cartes de **Jeu**



o 7 tuiles **Procès - Tribunal - Réparation**



o 25 **Points de Victoire**



o 6 cartes d'**aide**



o 1 livret de règles

BUT DU JEU

Gagner les Procès des terres ! Un Individu, une Association et un Scientifique se rassemblent pour poursuivre en justice un État, une Entreprise et un autre Scientifique, dans sept procès différents. L'accusation ? Inaction face au changement climatique, mauvaise gestion du territoire, pollution chimique, écocide... Mais les accusés auraient-ils pu mieux faire ?

Chaque procès se joue dans un tribunal particulier, à vous de collaborer pour en remporter le plus possible !

Pour remporter des Procès, il faudra payer des Acteurs pour jouer des Actions qui donnent des Points de Victoire. En fin de partie, le décompte des points se fait en équipe, en fonction de 4 éléments :

- Les **Procès remportés** et la **valeurs des Tribunaux** où ils ont lieu
- Les **Points de Victoire** en possession
- Le nombre de **Capitaux** dans le fonds commun
- Le nombre d'**Acteurs** en jeu

PRÉPARATION

Rôles et Personnages

Chaque joueur doit choisir un **Rôle** et un **Personnage**. Les cartes de **Rôle** définissent les **équipes** : **Requérants** contre **Défendeurs**, et les **Personnages** donnent une capacité particulière à chacun.

Choisissez les personnages à jouer dans chaque équipe en fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs :

- 1 Requérant : ONG **ou** Individu
- 1 Défendeur : Etat **ou** Entreprise

4 joueurs :

- 2 Requérants : ONG **et** Individu
- 2 Défendeurs : Etat **et** Entreprise

3 joueurs :

- 2 Requérants : ONG **et** Individu
- 1 Défendeur : Etat **ou** Entreprise

5 joueurs :

- 3 Requérants : ONG **et** Individu **et** Scientifique
- 2 Défendeurs : Etat **et** Entreprise

6 joueurs :

- 3 Requérants : ONG **et** Individu **et** Scientifique
- 3 Défendeurs : Etat **et** Entreprise **et** Scientifique

Si le choix pose problème, distribuez au hasard un rôle puis un perso à chaque joueur. Annoncez qui vous êtes et quel est votre capacité de personnage dès que vous les avez.

Jeu de départ

Tout le monde commence avec une carte **Avocat** (à prendre dans le paquet de cartes de *Jeu*). Chaque joueur place son **Avocat** devant soi face visible, il est « **en jeu** » dès le départ : c'est un commis d'office !

Mélangez les autres **cartes de Jeu** et **distribuez-en 5 face cachée** à chaque joueur : ce sont vos mains de départ.

Les autres cartes de *Jeu* constituent **la pioche** : posez-les face cachée au milieu de la table, et retournez-en une à côté pour constituer **la défausse**.

Chacun peut également poser **une carte d'aide** devant soi pour avoir le résumé des règles et des symboles sous les yeux tout au long de la partie.

Ce que vous partagez en équipe :

- Les **Procès** remportés
- Un **fonds commun** de 4 cartes **Capital** max
- Le décompte des points et la victoire en fin de partie

Uniquement si le nombre de joueurs **est pair** :

- Les **Points de Victoire**

Si un joueur a le perso **Entreprise**, pensez à lui donner 2 cartes d'**1 Capital** en plus, c'est sa capacité spéciale.

Spécificité pour une partie à 3 joueurs :

Le Défendeur seul a une main de 7 cartes au lieu de 5.

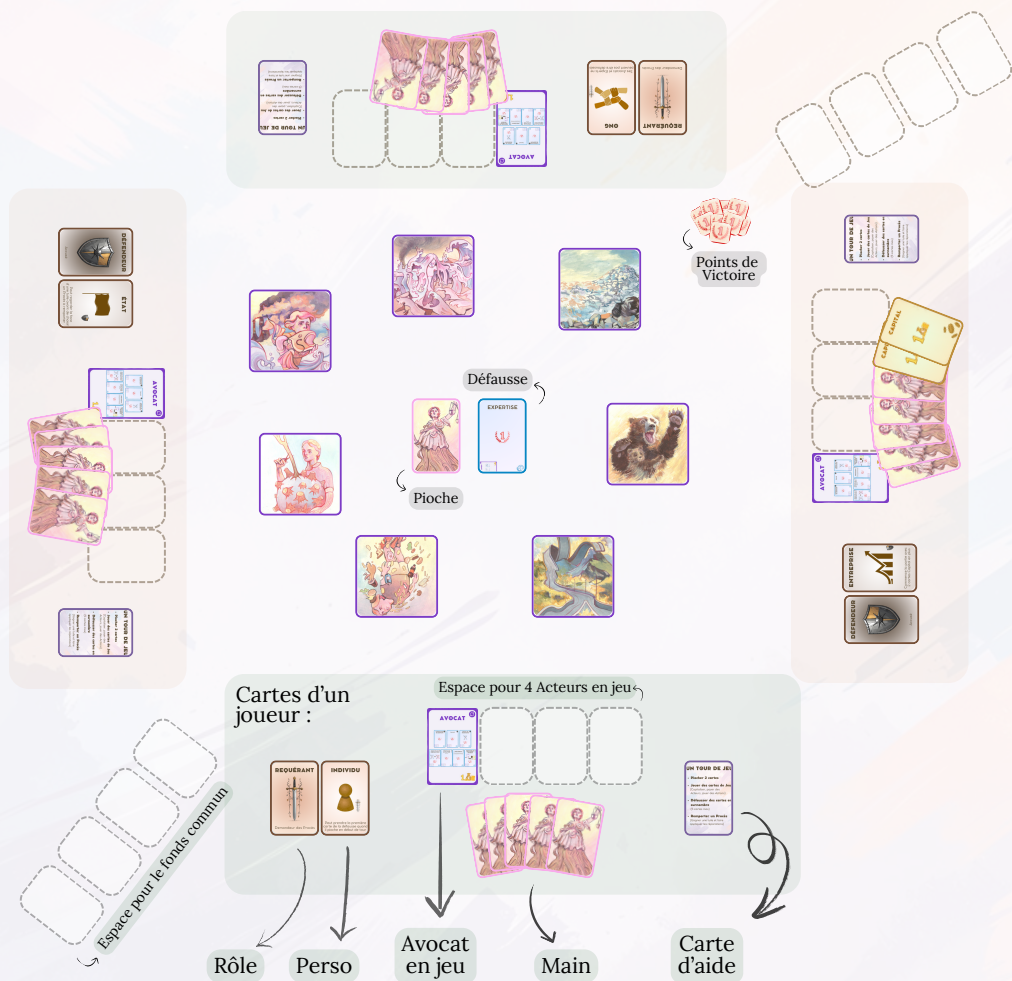
Il commence avec 7 cartes de *Jeu* en début de partie, et il peut avoir jusqu'à 7 cartes en main à la fin de chaque tour. (Si c'est l'*Entreprise* : 7 cartes + 2 capitaux au début.) Et comme le nombre de joueurs est impair, les **Points de Victoire** des requérants ne sont pas mis en commun.

Procès – Tribunaux – Réparations

Avant que la partie commence, tout le monde peut prendre le temps d'**observer les tuiles Procès – Tribunaux – Réparations**. Un **Procès** est représenté en image sur le dos de chacune. Sur la face il y a le nom du **Tribunal** où il se déroule et les **Réparations (sanctions)** à imposer à l'équipe adverse si vous le remportez. Différents **points bonus** sont associés aux Tribunaux d'après leur importance hiérarchique. **+0 +1 +2 +3**

Si vous **vous rappelez des associations Procès – Tribunal – Réparation**, cela vous donnera un avantage certain pour gagner la partie ! Ensuite, répartissez les 7 tuiles aléatoirement **face cachée (dessin du Procès visible)** sur la table, autour de la pioche et de la défausse. Plus personne ne peut les retourner jusqu'à ce qu'elles soient remportées par une équipe.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



LA PARTIE

La partie se déroule **en tours de jeu, en commençant par un Requérant**. Répartissez-vous autour de la table afin d'alterner autant que possible les rôles des joueurs (un requérant, puis un défendeur, puis un requérant, etc.).

Les joueurs d'une même équipe peuvent discuter autant qu'ils veulent tout le long de la partie pour élaborer une stratégie de groupe, mais **ne peuvent pas se montrer leurs cartes** ni dire ce qu'ils ont dans la main.

Piocher 2 cartes

Lorsque c'est à votre tour de jouer, commencez par piocher deux cartes. Si la pioche est terminée, mélangez la *défausse* pour en faire une nouvelle *pioche*.

Jouer des cartes de *Jeu*

Il y a trois types de cartes de *Jeu* : les cartes **Capital** qui servent à payer des **Acteurs**, les cartes **Acteur** qui restent en jeu une fois jouées et qui permettent de faire des **Actions**, et les cartes **Action**, qui permettent de gagner des **Points de Victoire**.



Le Capital : sert à payer des **Acteurs**, et va dans la *défausse* une fois dépensé. Vous pouvez **capitaliser en équipe** : en constituant un **fonds commun** face visible sur la table de **maximum 4 cartes Capital** (d'1 ou 2 capitaux). Chaque joueur d'une équipe peut y mettre des cartes au moment de jouer ses cartes de *Jeu* ou en prendre à sa guise. (Si une équipe est constituée d'un seul joueur, il peut utiliser le fonds commun pour **stocker du capital**.)



Vous pouvez ne payer qu'un **Acteur** qui coûte 1 **Capital** avec une carte de 2 **Capitaux** mais le jeu ne rend pas la monnaie !
Vous perdrez le deuxième **Capital** de la carte.

Les Acteurs en main doivent être payés pour être mis « **en jeu** » : posés devant vous et prêts à être utilisés. Leur tarif est inscrit en bas à droite de leur carte. Les **Acteurs** restent en jeu une fois posés : **vous pouvez les utiliser une fois chacun par tour de jeu**. Certains permettent seulement de jouer les **Actions** dessinées sur leur carte, d'autres ont des pouvoirs directs.

Lorsque vous avez utilisé un **Acteur**, faites pivoter sa carte **à l'horizontal** pour signifier que vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à la fin de votre tour. Les **Acteurs** en jeu sont à nouveau positionnés **à la verticale** (disponibles) à la fin d'un tour de jeu (sauf le **Lobby**, voir sa particularité dans la cartothèque).




Chaque joueur peut avoir **4 Acteurs en jeu maximum**. Si vous en avez 4, vous pouvez en payer des nouveaux pour les remplacer (et défausser ceux que vous voulez).




Pour comprendre l'utilisation d'une carte, déchiffrez les symboles avec la carte d'Aide ou référez-vous à la cartothèque.



Les **Actions** permettent de gagner les **Points de Victoire** qui vous permettront de gagner les Procès !

Pour jouer une carte **Action sous condition** (bleue ) , il faut utiliser l'Acteur qui y est dessiné en bas à gauche. Certaines de ces cartes ne peuvent être jouées que par les Requéran^ts  et d'autres que par les Défendeurs  (symboles en haut à droite).

Les **Actions flashes** (roses ) n'utilisent pas d'Acteur et tout le monde peut les jouer sans condition.

Défausser des cartes en surnombre

À la fin de votre tour, le **nombre maximum de cartes à garder en main est 5**. Si vous en avez plus et que vous ne pouvez plus jouer, défaussez-en autant que nécessaire. Il n'y a pas de limite minimum de cartes à garder en main. (N'oubliez pas que vous pouvez **capitaliser** en équipe jusqu'à 4 cartes **Capital**)

Remporter un Procès

Pour remporter **un Procès** il faut rendre au jeu **autant de Points de Victoire que le nombre de joueurs autour de la table**. Si vous avez assez de Points de Victoire à la fin de votre tour, choisissez le Procès que vous souhaitez remporter, retournez la **tuile** et remettez les Points de Victoire utilisés avec les autres. Chaque joueur ne peut remporter qu'un seul Procès par tour de jeu.

SI le symbole de votre personnage apparaît en bas à droite, vous pouvez faire appliquer les **Réparations (sanctions)** inscrites sur la tuile à l'équipe adverse, car vous êtes **légitime dans ce Tribunal**. Sinon, vous ne pouvez pas faire appliquer les réparations, mais **votre équipe remporte quand même le Procès** et gagne la tuile. Dans tous les cas, gardez-la de côté pour le décompte des points en fin de partie.

Votre tour est fini

À la fin d'un tour de jeu, pensez à replacer vos Acteurs verticalement pour indiquer qu'ils sont à nouveau disponibles.

En dehors de son tour de jeu : contrer une carte

La **Contre-expertise**, le **Droit de propriété** et la **Loi Principe de précaution** permettent de **contrer les cartes qui y sont dessinées et barrées**. Vous pouvez les utiliser en dehors de votre tour de jeu pour **annuler l'effet de ces cartes** quand elles sont jouées par un adversaire (l'adversaire n'obtient pas son Point de Victoire ou la controverse n'a pas lieu). En contrant, vous remportez les Points de victoire affichés sur la carte qui contre. Ces Actions nécessitent un Expert ou un Avocat, **ces Acteurs devront être activés (pivotés) lors de leur utilisation et ne pourront pas être réutilisés lors de votre tour de jeu**.



FIN DE PARTIE

La partie est terminée lorsque tous les Procès ont été remportés. Mais les victoires dans ces différents Tribunaux n'ont pas toutes la même valeur ! Le décompte des points se fait **en équipe** et prend aussi en compte les Points de Victoire en possession de chaque équipe, les Acteurs en jeu de chaque joueur, et le Capital présent dans le fonds commun au moment où la partie se termine.

Décompte des points

Éléments		Points
1 Acteur en jeu		1
1 Capital dans le fonds commun		1
1 Point de victoire		1
1 Procès (3 points de base + valeur inscrite en bas à gauche de chaque tuile qui correspond à la valeur hiérarchique des Tribunaux)	Tribunal International des Droits de la Nature	3
	Tribunal Judiciaire Tribunal de Commerce Tribunal Citoyen	4
	Conseil d'État	5
	Tribunal International Climatique Cour Européenne des Droits de l'Homme	6

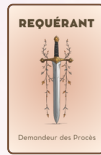
Additionnez les points de chaque équipe en fonction de ce qui est présent sur la table en fin de partie, et en vous référant à ce tableau. L'équipe qui a le plus de points est celle qui s'est battue le plus vaillamment dans les **Procès des terres** !

*Alors, qui était assez déter pour
gagner les Procès des terres ?*

CARTOTHÈQUE

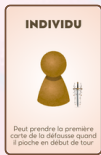
Rôles

Les *Requérants* sont ceux qui requièrent un procès lorsqu'ils sont victime d'injustice.



Les *Défendeurs* sont accusés par les requérants et doivent se défendre en justice.

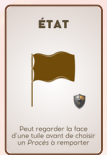
Personnages



En début de tour, l'*Individu* peut choisir de récupérer la carte qui est sur le dessus de la défausse et prendre une carte de la pioche ou piocher deux cartes comme les autres.



Personne ne peut retirer (défausser) les *Avocats* et les *Experts* en jeu de l'*ONG*. Sa sécurité juridique est assurée !



À la fin de son tour, s'il veut remporter un *Procès*, l'*État* peut regarder une tuile et choisir de la remporter ou en choisir une autre. Il a des yeux derrière les tuiles...



L'*Entreprise* est florissante, elle commence la partie avec deux cartes 1 *Capital* en plus de son jeu de départ.



Qu'il soit *Requérant* ou *Défendeur*, un *Scientifique* est lui-même un expert, donc il n'a pas besoin de l'*Acteur Expert* pour faire les *Expertises* et les *Contre-expertises*.



Capitaux



C'est à peu près ce qu'il faut pour financer une action en justice. Sans ça, vous n'irez pas très loin.

Vous ne pouvez pas faire la monnaie dans la défausse si vous posez une carte 2€ pour payer un seul acteur à 1€, mais vous pouvez acheter 2 Acteurs qui coûtent 1€ chacun avec.



Acteurs



Il faut avoir un *Avocat* en jeu pour utiliser des arguments juridiques, c'est lui qui les prononce dans les tribunaux. Coûte 1 capital.

Un *Expert* fiable en jeu permet de jouer une *Expertise* ou une *Contre-expertise* par tour. Coûte 1 capital.





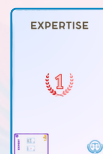
Le Lobby peut mettre la Pression aux requérants, ou de défausser n'importe quel Acteur en jeu une fois par tour. Son pouvoir coûte cher et ne peut être utilisé que 4 fois : faites le pivoter de bord en bord à chaque utilisation, lorsqu'il est revenu à l'endroit, défaussez le.

Position du LOBBY après chaque utilisation :
Coûte 3 capitaux.



Le Tiers intervenant apporte un avis extérieur dans le procès. Son influence permet de demander à un adversaire de nous donner une carte (du choix de celui qui la donne) ou de défausser un Expert en jeu. Coûte 2 capitaux.

Actions sous condition



Il faut utiliser un Expert en jeu pour faire une Expertise scientifique et remporter 1 Point de Victoire (si elle n'est pas contrée).

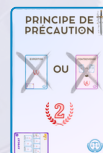
La Contre-expertise permet uniquement de contrer une Expertise. En dehors de son tour de jeu : la personne qui avait joué l'Expertise ne remporte pas son Point de Victoire, il revient à celui qui a contré. Les Contre-expertises peuvent à nouveau être contrées par d'autres Contre-expertises, mais chacune nécessite d'utiliser un Expert en jeu. Un Point de Victoire est gagné uniquement par le dernier à contrer.



Réservées aux Requirants



A été prononcé en 2024 à la Cour Européenne des Droits de l'Homme et peut donc être réutilisé. Utilise un Avocat et rapporte 1 Point de Victoire.



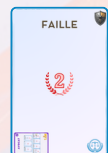
Peut être joué dans un tour de jeu pour rapporter 2 Points de victoire. Ou en dehors pour contrer une Expertise ou une Controverse des défenseurs : en cas d'incertitude, il faut protéger l'environnement. Utilise un Avocat et rapporte 2 Points de Victoire.

Réservées aux Défendeurs

Remettre en question la légitimité à agir des perso devant la justice utilise un Avocat et rapporte 1 Point de Victoire.



Avec un bon Avocat, un défendeur peut trouver une Faille en sa faveur dans le système juridique. Utilise un Avocat et rapporte 2 Point de Victoire.





Du droit non officiel mais qui a tout de même de l'influence. Peut être contré par la carte Droit de propriété. Utilise un Avocat et rapporte 1 Point de Victoire.

Permet de contrer le Droit de la Nature, le soft law ("droits mou") ne valent pas grand-chose face au Droit de propriété. Utilise un Avocat et rapporte 1 Point de Victoire.

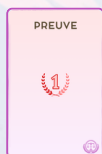


Chaque Défenseur doit défausser autant de Capitaux que de Lobby qu'il a en jeu, c'est déjà ça de gagné. Utilise un Avocat et rapporte 1 Point de Victoire.

Facile de mettre la pression aux requérants quand on a un Lobby puissant. Utilise un Lobby pour faire perdre 1 Point de Victoire à l'équipe des requérants.



Actions flashes



Une Preuve supplémentaire qui appuie vos arguments : rapporte 1 Point de Victoire à tous les coups.

C'est pas souvent mais ça aide d'avoir les Médias de son côté. Rapporte 3 Points de Victoire.



Vous pourrez piocher 2 cartes si vous prononcez correctement 3 fois de suite la locution juridique latine inscrite sur la carte. L'art oratoire ouvre aussi des portes. (La traduction des adages est inscrite en bas de chaque carte.)



Celui qui lance la Controverse doit l'accompagner d'une Expertise et débute ainsi un duel pseudo-scientifique en équipe : l'équipe adverse doit riposter avec une autre Expertise ou une Contre-Expertise, puis c'est à nouveau à l'équipe du lanceur de riposter avec un Expertise ou une Contre-Expertise, et encore aux adversaires, etc. Les cartes Expertise et Contre-expertise se valent ici et une seule carte par équipe est nécessaire pour riposter, elle peut être jouée par n'importe qui. L'équipe qui arrive à court en premier à perdu. Même si c'est controversé, pas besoin d'Expert pour lancer ou participer à une controverse. Rapporte 4 Points de Victoire à l'équipe qui gagne.

Procès - Tribunaux - Réparation



Procès : sur une déforestation massive. Au **Tribunal International Climatique** : on y juge les écocides : les crimes contre l'environnement. **Réparation** : vous avez prouvé que les *Experts* de l'équipe adverse étaient corrompus, l'équipe adverse subit une rétractation publique de ses *Expertises* : elles n'ont plus aucune crédibilité et tout ses *Experts* peuvent être défaussés.



Procès : sur les responsabilités dans la gestion des risques dus au changement climatique. A la **Cour Européenne des Droits de l'Homme** : on y juge les violations des Droits fondamentaux comme le droit à la vie. **Réparation** : en gestion des risques il faut éviter et réduire avant de compenser. Vous mettez en place une mesure générale : interdire l'utilisation d'une action de votre choix à l'équipe adverse. Toutes les cartes de cette action ne vaudront plus rien pour l'équipe adverse jusqu'à la fin de la partie.



Procès : sur la construction d'une autoroute dans un espace naturel. Au **Conseil d'Etat** : juge administratif suprême, il peut juger le respect de la charte de l'environnement dans les autorisations de nouvelles constructions par exemple. **Réparations** : le Conseil d'Etat peut annuler des décisions administratives déjà rendues et leurs effets. Faites de même avec une Tuile Tribunal gagnée par l'équipe adverse et ses réparations (quand c'est faisable : vous ne pouvez pas annuler le fait d'avoir passé des tours).



Procès : sur les responsabilités dans la création d'une décharge sauvage. Au **Tribunal Judiciaire** : on peut y juger le respect du code pénal de l'environnement dans la gestion des territoires, la gestion de l'eau et des déchets. **Réparations** : emprisonnement d'un adversaire : les gagnants choisissent qui doit passer un tour. (Interdiction de contrer et de participer aux controverses en prison.) Comme c'est du droit privé, l'Etat ne peut pas agir ici, il ne pourra pas appliquer les réparations s'il remporte cette tuile.



Procès : Sur la nocivité d'un aliment disponible à l'achat. Au **Tribunal de Commerce** : On y juge les conflits commerciaux : qui concernent les droits des entreprises, ce qu'elles mettent sur le marché, leur publicité... **Réparations** : si vous gagnez vous tranchez sur la dangerosité de l'aliment et pouvez demander un *capital* par membre de l'équipe adverse. S'ils ne peuvent pas payer ils perdent jusqu'à 3 Points de Victoire (en fonction de combien ils en ont). C'est aussi du droit privé, l'Etat ne peut donc pas agir.





Procès : Sur la pollution chimique de l'air et de l'eau sur un littoral. Au **Tribunal Citoyen** : inspiré de la convention citoyenne pour le climat, les citoyens y jugent des affaires climatiques et environnementales locales et proposent des lois et des mesures adaptées à leur territoire. **Réparation** : l'équipe qui remporte le Procès doit se mettre d'accord sur la loi la plus pertinente à imposer aux adversaires parmi celles qui sont proposées sur la tuile. Ni l'État ni l'Entreprise ne peuvent appliquer les réparations s'ils remportent cette tuile car ils représentent des personnes morales et pas des citoyens.



Procès : sur les responsabilités dans l'extinction d'une espèce. Au **Tribunal International des Droits de la Nature** : on y juge symboliquement la violation des Droits de la Terre Mère (c'est de la soft law (du "droit mou" : uniquement symbolique, car ça n'est pas un tribunal officiel). La Terre et tous les individus qui la composent y ont des droits. **Réparations** : même s'il n'est pas reconnu officiellement, le tribunal a de l'influence et peut se débarrasser d'un Lobby de l'autre équipe ou lui faire perdre un Point de Victoire.



Nota bene :

Deux des tribunaux du jeu n'existent pas vraiment : le Tribunal Citoyen et le Tribunal International Climatique. Le second est tout de même un projet en cours d'étude, qui suivrait le mode fonctionnement de la Cour Pénale Internationale (donc très officiel et contraignant).

Les Procès des terres ont été imaginés avec beaucoup d'optimisme et un peu d'idéalisme. Il est possible qu'il soit plus facile de gagner pour les requérants...

Ce jeu a été conçu au laboratoire de Droit et Changement Social (DCS UMR CNRS 6297), dans le cadre du projet TNRL (Trajectoire Nationale de la Recherche Ligérienne) Just_Moral, qui complète la recherche ANR Just_Moral - "La justice européenne sous influences morales ?"

Le projet TNRL contient plusieurs dispositifs de médiation scientifique sur des sujets d'actualité, liés au droit appliqué à la protection du Vivant.

POUR EN SAVOIR PLUS



POUR NOUS DONNER
VOTRE AVIS SUR LE JEU

