

# LA MARMITE

LA SOLIDARITÉ ALIMENTAIRE À LA CARTE



45 min  
3-5 joueur.euse.s  
12 ans et plus

## Présentation générale du jeu

Vous devez remplir votre frigo d'aliments que vous allez choisir sur le marché du jour. "Choisir" est un bien grand mot, vous n'aurez parfois pas vraiment le choix... A la fin de la partie vous devrez avoir votre frigo suffisamment rempli (mais pas trop), tout en respectant vos préférences alimentaires avec une alimentation la plus durable possible. Attention aussi à parvenir collectivement à une transition alimentaire écologique et sociale... Il ne servira à rien de survivre seul.e dans un monde détruit !

### Objectifs principaux :

Prendre conscience des situation d'inégalités alimentaires

Pouvoir discuter du droit à l'alimentation

Expérimenter une proposition de démocratie alimentaire

Éprouver l'importance de la liberté de choisir son alimentation

## Matériel

111 cartes divisées en :

-1 paquet de 32 cartes aliments  
Phase 1 : dont 16 durables et 16 non durables

-1 paquet de 32 cartes aliments  
Phase 2 : dont 16 durables et 16 non durables

Carte non-durable



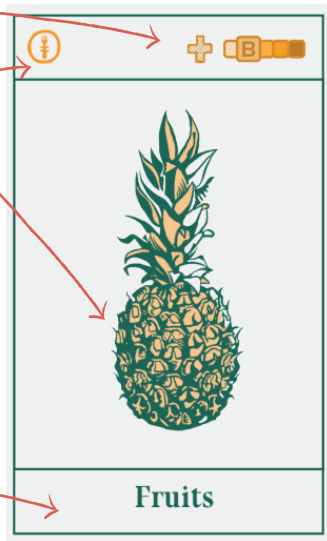
Score de santé

Prix

Illustration

Carte durable

Famille  
d'aliments



## Matériel (suite)

- 6 cartes Personnage
- 6 cartes Mission
- 3 cartes Objectif
- 6 cartes Evénement
- 1 carte Centre ville/Alimentation remboursée
- 1 carte Périphérie/Alimentation non-remboursée
- 1 carte Droit à l'alimentation/1er.e joueur.euse
- 1 carte Fin de phase 1



- 5 cartes Aide de jeu
- 5 cartes Conditions de victoire
- 12 cartes personnalisables
- 35 pièces de monnaie
- 1 sablier de 30 secondes

## Aperçu et but du jeu

Dans ce jeu chaque joueur.euse doit remplir son frigo avec très précisément 8 cartes aliments. Pour cela il ou elle aura accès au marché pour faire ses achats pendant 8 tours (1 jour de marché = 1 tour de jeu). A la fin de la partie, toute carte manquante ou en excès, engendrera une pénalité de -4 points/carte.

Une partie se déroule en 2 Phases :

Une Phase 1 d'achat classique où chaque joueur.euse reçoit son revenu et s'approvisionne au marché.

Une Phase 2 où une étape de décision collective chronométrée est intégrée afin de faire fonctionner une caisse alimentaire. Par la suite il y aura, tout comme dans la Phase 1, une étape d'achat au marché.

Dans ce jeu il faut d'abord remporter la partie collectivement en remplissant l'objectif collectif. Si l'objectif collectif est rempli, un comptage de points se fait pour départager les joueurs (cf. Fin de partie et victoire p17).

## Mise en place

Distribuez **une carte personnage par joueur.euse**. La garder face visible devant soit.

Distribuez **une carte Mission par joueur.euse**, celle-ci doit rester secrète.

Retournez une carte **Objectif collectif** au hasard et positionnez-la au centre de la table.

Distribuez une carte **Aide de jeu** et **Conditions de victoires** à chacun.e.

Prenez le paquet aliments de la **Phase 1**, constituez 2 paquets distincts :

- Un paquet de **11 cartes durables + 5 cartes non-durables**. Mélangez ce paquet puis disposez y **3 cartes événement** de manière à ce qu'un événement apparaisse toutes les quatre cartes. Positionnez ce paquet face cachée par dessus les cartes **Fin de phase 1** et **Droit à l'alimentation** placées à côté de la carte **Centre ville**.

- Constituez un second paquet avec **11 cartes non-durables + 5 cartes durables**. Le mélanger. Placez ce paquet face cachée à côté de la carte **Périphérie**.

Installez les **pièces** au centre de la table.

Vous pouvez commencer **le 1er tour** en retournant **4 cartes du paquet Centre ville** et **4 cartes du paquet Périphérie** (voir schéma ci-après).

Droit à l'alimentation  
pour tous  
Fin de la phase 1

Centre Ville

+1 ⓘ



Evénement

Phase 1



1 ⓘ



Fruits

+ ⓘ



umes

+ ⓘ



fruits

### Objectif Collectif

#### Alimentation non carnée :

Sur l'ensemble des frigos,  
le nombre de cartes  
Viandes et Poissons doit  
être strictement infé-  
rieur à 4.

Péripherie

+0 ⓘ



Phase 1



1 ⓘ ⓘ



Laitages

+ ⓘ



Fruits



## Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en 2 phases de 4 tours chacune.

### Phase 1

1/A chaque tour **retournez 4 cartes aliments au Centre ville et 4 cartes aliments en Périphérie**. Si au moment où vous voulez retourner la première des 4 cartes aliments, une carte **Événement** est visible, retournez-la et lisez-la. Appliquez ainsi l'événement.

NB : lorsqu'une carte événement apparaît une fois que vous avez retourné 4 cartes aliments, laissez-la de côté pour l'instant. Elle interviendra au tour suivant.

2/Chaque joueur.euse reçoit son revenu en fonction de sa carte personnage.

3/Choisissez votre aliment et payez la somme correspondante. L'ordre du tour se fait du joueur.euse le.a plus riche au moins riche. Vous ne pouvez acheter qu'un seul aliment/tour. Si le seul aliment que vous pouvez acheter contredit votre carte Mission, vous êtes en droit de le refuser. **Attention**, pensez à payer une pièce supplémentaire si vous achetez en Centre ville.

**Cas particulier** : Personne en situation irrégulière

Le personnage en situation irrégulière ne reçoit pas de revenu.

A la fin du tour iel se rend à l'aide alimentaire où iel doit piocher une carte parmi les cartes non-durables restantes.

S'il ne reste aucune carte rouge, iel ne pioche pas et ne remplit pas son frigo à ce tour. A tout moment ce personnage est en droit de refuser la carte fournie par l'aide alimentaire (particulièrement si elle ne permet pas de mener à bien sa Mission). Mais attention à avoir suffisamment de cartes en fin de partie !

Certaines situations peuvent conduire ce personnage à recevoir de l'argent, il peut dans ce cas acheter un aliment, **puis** bénéficier de l'aide alimentaire.

4/Passez au tour suivant

5/Au bout des 4 premiers tours, passez à la phase 2 en suivant les indications de la carte Fin de phase 1.

NB : Toutes ces étapes sont rappelées sur la carte Aide de jeu/Phase 1

## Passage à la Phase 2

A la fin de la Phase 1 veuillez à bien prendre le temps de faire un comptage intermédiaire du score :

- Qui possède 4 cartes ?
- Qui possède le plus de cartes durables ?
- Qui possède le plus haut score de santé ?

(A = 5pts / B = 4pts / C = 3pts / D = 2pts / E = 1pt)

Attention ne révélez pas votre carte Mission !

Après ce temps il est fort probable que les personnes les plus riches soient en tête. C'est tout à fait normal, mais cela pourrait changer dans la Phase 2... Cependant n'oubliez pas qu'avant tout il faudra réussir l'Objectif collectif !

Pour passer à la Phase 2 suivez les indications de la carte **Droit à l'alimentation pour tous** :

- Retournez les cartes **Périphérie** et **Centre ville** pour dévoiler deux nouvelles zones de jeu : **Alimentation non-remboursée** et **Alimentation remboursée**.

- Mélangez et installez le paquet de cartes aliments **Phase 2** au centre de la table.

- Installez le **sablier**

- Retournez la carte **Droit à l'alimentation pour tous**. Celle-ci devient la **carte 1er.e joueur.euse**. La donner au joueur.euse le.a moins riche. A partir de maintenant l'ordre du tour se fera dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la carte 1er.e joueur.euse.

## Phase 2

1/Chaque joueur.euse reçoit son revenu comme précédemment.

2/Retournez le sablier et décidez collectivement, avant la fin du temps imparti, de la somme que chaque joueur.euse doit mettre dans la caisse. Il se peut que la décision conduise certain.e joueur.euse à n'avoir rien à déposer dans la caisse.

3/Retournez 8 cartes, puis retournez le sablier.

(Si la pioche est insuffisante reprenez les cartes aliments défaussées pour reconstituer une nouvelle pioche).

Vous avez maintenant 30 secondes pour choisir collectivement les aliments remboursés, c'est à dire ceux pour lesquels la caisse sera utilisable.

**Attention : nb de cartes aliments remboursés = nb de joueur.euse.s**

4/Vous avez maintenant la possibilité une fois par tour de choisir **une carte aliment** dans la **zone Remboursée** en utilisant **exclusivement** l'argent mis en commun dans la caisse.

**Attention**, s'il n'y a plus d'argent dans la caisse ou plus suffisamment pour acheter une **carte aliment**, vous ne pourrez pas acheter ou compléter la somme manquante avec votre propre argent.

Vous pouvez toujours acheter des aliments avec votre propre argent dans la **zone Non-remboursée**.

NB : Durant la Phase 2, les joueur.euse.s ayant du retard pour remplir leur frigo peuvent acheter 2 aliments lors de leur tour.

**Attention il est interdit d'acheter 2 aliments** dans la **zone Remboursée**. L'argent de la caisse n'est utilisable qu'une fois par tour et par joueur.euse. Le.a joueur.euse qui souhaite acheter 2 aliments pendant un tour à donc deux possibilités :

soit acheter 1 carte en **zone Remboursée** + 1 carte en zone **Non-remboursée**, soit acheter 2 cartes en zone **Non-remboursée**. Soyez vigilant à ne pas avoir plus de **8 cartes** à la fin.

**Cas particulier** : Personnage en situation irrégulière

Comme les autres personnages, celui-ci peut acheter 2 aliments comme expliqué ci-dessus. Le recours à l'aide alimentaire en phase 2 est soumis au débat des joueur.euse.s. Ainsi si le personnage en situation irrégulière veut piocher une carte non-durable parmi les restantes à la fin du tour, les joueur.euse.s doivent décider collectivement si l'aide alimentaire existe



toujours en Phase 2. L'aide alimentaire est-elle encore nécessaire sous cette forme simultanément à l'existence d'une caisse... A vous de décider ! Si le débat s'éternise trop, retournez le sablier pour prendre une décision.

6/Passez la **carte 1er.e joueur.euse** à votre voisin de gauche.

7/Au bout de **8 tours** la partie est terminée. Vous pouvez révéler vos Missions.

NB : Toutes ces étapes sont rappelées sur la carte Aide de jeu/Phase 2

## Fin de partie et victoire

Est-ce que vous avez validé l'objectif collectif ? Si oui félicitations, vous avez réussi à construire collectivement un système alimentaire durable ! Vous pouvez maintenant départager les joueur·euses. Si non, vous avez perdu.

Pour le comptage des points, voici comment procéder :

1/ +16 points si le.a joueur.euse a 8 cartes dans son frigo.

-4 points / carte manquante ou en excès.

Dans le cas d'une ou de plusieurs cartes en excès, les dernières cartes achetées ne sont pas comptabilisées pour la suite des points.

2/ +10 points si la Mission personnelle est validée

3/ +6 points pour le.a joueur.euse qui a le plus de carte durable (en cas d'égalité chacun remporte 6 points)

4/ +2 points pour le.a joueur.euse qui a le plus haut score de santé (en cas d'égalité chacun remporte 2 points)

A = 5pts / B = 4pts / C = 3pts / D = 2pts / E = 1pt

Le.a joueur.euse ayant le plus grand nombre de points gagne la partie. S'il y a égalité, la victoire est partagée !

Pensez à prendre le temps de discuter de ce que vous avez appris et de votre ressenti après le jeu. Colère, surprise, enthousiasme... toute émotion, question et idée est bonne à partager.

Blah



Blah

Blah

Blah

Blah

# Crédits

Version éditée à Montpellier  
le 20/01/23

**Conception** : Charles Bonnin pour les Ateliers Ludosophiques

**Équipe de concertation** : Andréa Lemoine, Anaïs Hasbroucq pour les Ateliers Ludosophiques, Mathilde Coudray pour la Chaire Unesco Alimentations du Monde, Marco Locuratolo pour la FRCIVAM Occitanie, Mathilde Bourjac pour ISF-agriSTA et le Collectif national pour une SSA, Julie Sansoulet et Constance Hanse pour l'Institut de Recherche pour le Développement (IRD), Ariane Assemat et Vincent Nourigat pour l'association Marchés Paysans, Estelle Soufflet pour Vrac & Cocinas.

**Illustrations et maquette** : Romane Wolny

Un merci à tous les testeur·euse.s du festival Agropol'Eat 2021, de l'assemblée citoyenne TerritoireS à VivreS Montpellier, de la soirée prototypes de Sud Piccel aux bar Les Castors...

Ce jeu a été édité dans un objectif de sensibilisation aux enjeux de démocratie alimentaire dans le cadre, entre autres, du projet TerritoireS à VivreS Montpellier.

Aucun usage commercial de ce jeu ne peut être fait. Si vous souhaitez emprunter un exemplaire merci de contacter une des structures partenaires ou de vous rendre sur le site <https://les-ateliers-ludos.itch.io/lamarmite> pour une version imprimable gratuite.