

TAMTOWN

RÈGLE DU JEU



HISTOIRE

Tamtown est un village d'un pays du sud, où depuis quelques jours, la famine a provoqué la disparition de plusieurs villageois. Si l'origine de ces morts prématurées vient du manque de nourriture, sa cause et son responsable restent obscurs. C'est pour les identifier et sortir le village de son cauchemar que Jétou, le chef du village, fait appel à des Enquêteurs pour l'aider dans sa quête de la vérité et stopper l'hécatombe.

Un mystérieux informateur, sans doute touché par le sort de Tamtown, dissémine des bribes de messages formant un texte conduisant à identifier la cause et le responsable de cette famine. Pour récupérer et ordonner ces messages, les Familles et les Enquêteurs s'unissent pour affronter les événements qui s'acharnent contre le village et mènent des actions en payant le prix du temps.

Tant que la cause et le responsable ne sont pas identifiés, le temps fait son œuvre et la famine réduit de plus en plus le nombre de villageois...

Les joueurs arriveront-ils à conjurer le sort avant de voir le village disparaître ?

Seront-ils assez avertis et solidaires pour contrer les malheurs qui s'abattent contre Tamtown ?

Seul un esprit d'équipe fera plier le sort et émerger la vérité...



BUT DU JEU

Le but du jeu est de dévoiler la Cause puis le Coupable de la famine avant que chaque Famille n'ait perdu tous leurs membres. Pour ce faire, les joueurs disposent de bouts de phrases sur leurs cartes (les indices) qu'ils doivent poser judicieusement, dans un ordre bien précis, en recomposant les 2 messages suivants, en premier celui concernant la Cause et ensuite celui concernant le Coupable :

- « La cause de la famine qui sévit est : »
- « Le coupable responsable de la famine est : »

Chaque message complet est composé de 4 cartes. Ces 4 cartes, une fois assemblées, forment un panorama représentant l'environnement de Tamtown, l'un de jour et l'autre de nuit.





COMMENT JOUER ?

NOTA : les règles suivantes sont générales. Des cartes spéciales tout comme les pouvoirs des Enquêteurs ou des Familles peuvent les modifier. Ces modifications seront indiquées sur les cartes en question.

MISE EN PLACE

La carte noire avec des têtes de mort est découpée suivant les pointillés de manière à avoir des bandelettes qui serviront à recouvrir les petits personnages, représentant les membres des Familles au bas des cartes « Famille », au fur et à mesure qu'ils disparaîtront.



CAUSE



COUPABLE



ILLUSTRATION 1

Les cartes « CAUSE » sont mélangées. Un joueur tire au hasard une carte sans la regarder et la pose face cachée au milieu de la zone de jeu devant tous les joueurs.

On procède de même avec les cartes « COUPABLE » et la carte tirée au hasard est posée face cachée sous la carte « CAUSE » de manière à avoir les 2 cartes faces cachées l'une au-dessus de l'autre et bien visibles par tous les joueurs (cf. ILLUSTRATION 1).

DISTRIBUTION DES RÔLES

On sélectionne le nombre de cartes « Famille » et « Enquêteur » en fonction du nombre de joueurs selon le TABLEAU 1 et en faisant bien attention de ne garder que des cartes « Famille » et « Enquêteur » ayant les mêmes dessins en haut à droite (sauf cas d'un nombre impair de joueurs où un joueur n'aura pas de lien avec un autre et l'on choisit alors une carte au hasard). Les cartes des rôles sont ensuite disposées face cachée devant les joueurs qui en piochent une chacun.

TABLEAU 1 DE CORRESPONDANCE EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS

(NOTA : Privilégier de préférence des Familles avec un nombre de membres importants lorsque vous sélectionnez les cartes « Famille ».)

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE FAMILLES	NOMBRE D'ENQUÊTEURS	NOMBRE DE CARTES DISTRIBUÉES À CHAQUE JOUEUR
2	1	1	7
3	2	1	5
4	2	2	5
5	3	2	4
6	3	3	4
7	4	3	4
8	4	4	3
>8	SELON NOMBRE DE CARTES *	SELON NOMBRE DE CARTES *	3

* À plus de 8 joueurs et en fonction du nombre de cartes disponibles à partir des extensions du jeu, les joueurs s'organisent pour avoir autant de Familles que d'Enquêteurs et dans le cas d'un nombre impair de joueurs d'avoir une Famille en plus que le nombre d'Enquêteurs. Le nombre de cartes à distribuer sera toujours 3.

Quel que soit le nombre de joueurs, personne ne peut conserver en main plus de cartes que le nombre de cartes reçues en début de partie, sauf carte spéciale ou pouvoir.

Chaque joueur prend alors connaissance de son Enquêteur ou de sa Famille, de son pouvoir et pose la carte devant lui face visible. Le pouvoir est une capacité spécifique à l'Enquêteur ou à la Famille qui peut être utilisée autant de fois que souhaité du moment qu'on respecte les conditions d'utilisation précisées sur la carte.

Chaque Enquêteur est lié à une Famille. C'est-à-dire que lorsque la Famille perd son dernier membre, le joueur est éliminé et l'Enquêteur lié à cette Famille perd également la partie. Les 2 joueurs se retirent du jeu en mettant à la défausse toutes leurs cartes de jeu.

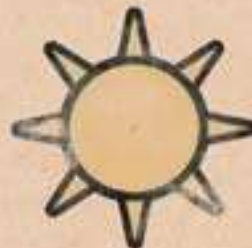
Pour connaître le joueur avec lequel on est lié, il suffit d'observer le même symbole que sur sa carte d'Enquêteur ou de Famille :



Lances



Bouclier



Soleil



Tam-tam

LES CARTES DE JEU

Chaque carte de jeu indique au recto :

A. Un bout de message (= un indice).

B. Au centre en haut, un ou plusieurs cœurs brisés, représentant le temps qui passe correspondant au coût de la carte, autrement dit le prix à payer pour réaliser une action (car chaque action prend du temps) ou à la valeur de la carte si on l'utilise comme monnaie (pour réaliser une action par exemple).

C. Un symbole en bas à gauche sous l'image, représentant

le thème de la carte (feuille = environnement, parchemin = politique, gélule = santé, pièce = finance).

D. Au centre de la carte, au bas de l'image, le symbole indiquant si c'est une carte Action (journal rouge) ou une carte événement (poing vert).

E. Sous l'image, le texte révélant l'action ou l'événement.

F. Au bas de la carte, des pictos indiquant la conséquence de l'action ou de l'événement (cf « résumé des pictos » ci-après).

G. Parfois, en haut à droite, une (ou plusieurs) enveloppe(s) qui seront utilisées dans le cadre d'un vote.

H. Parfois, en haut à gauche, un (ou plusieurs) bouclier(s) qui seront utilisés dans le cadre de l'extension.

I. Parfois, en bas à gauche, un bouclier avec un symbole indiquant comment contrer l'événement. Sans ce bouclier, l'événement ne peut pas être contré par une carte « contre ».



Sur le verso est reprise la valeur/coût de la carte en cœurs brisés.

Après les avoir mélangées, on distribue au hasard, à chaque joueur, le nombre de cartes de jeu indiquées dans le TABLEAU 1

en fonction du nombre de joueurs. Les cartes distribuées en début de partie n'ont pas à être montrées aux autres joueurs.

Le reste des cartes de jeu, posé face cachée, forme la pioche. Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est alors mélangée et constitue la nouvelle pioche.

La défausse est constituée de l'ensemble des cartes jouées (sauf les indices) et y sont jetées face visible.

DÉROULEMENT

Le plus jeune joueur commence.

À son tour de jeu, le joueur doit au choix et dans cet ordre :

- Jouer une seule action d'une de ses cartes en main, et éventuellement poser un indice **OU**
- Piocher une carte, et éventuellement poser un indice.

• Jouer une seule action d'une de ses cartes



Une carte Action est repérée par un poing tendu vert au bas de l'image.

Jouer une action de l'une de ses cartes impose, avant de réaliser l'action, de dépenser le nombre de cœurs brisés indiqués sur la carte que l'on souhaite jouer.

Pour se faire, on pose devant soi la carte Action face visible et autant de cartes que nécessaire pour atteindre le nombre de cœurs brisés indiqués sur sa carte Action. On pose ensuite ces autres cartes, coté « cœurs brisés », devant une ou plusieurs Familles de son choix.

Dès que 3 cœurs brisés sont posés devant une Famille, un membre de la Famille est éliminé.

On fait alors glisser la bandelette noire à tête de mort sur un petit personnage de la carte Famille concernée. Si une Famille a déjà 2 cœurs brisés devant elle et qu'un joueur lui pose une carte

« 2 cœurs brisés », les 4 cœurs brisés partent à la défausse. Il ne garde pas 1 cœur brisé. Parfois, il peut être intéressant de poser une carte de 2 cœurs brisés devant une Famille qui en a déjà 2 pour en éliminer 4 du jeu au lieu de 3. Par contre, si un joueur pose 2 cartes d'un cœur brisé et que la Famille en a déjà 2, elle perd un membre et se retrouve avec un cœur brisé restant. Un joueur incarnant une Famille peut décider de se mettre des cœurs brisés devant lui mais rien ne l'y oblige.

Une fois l'action réalisée, la carte Action part dans la défausse face visible.

Aucun autre joueur ne peut payer des cœurs brisés à la place du joueur qui mène l'action. On ne peut pas réaliser une action sans avoir suffisamment de cœurs brisés pour la payer.

Particularité : si un joueur n'a qu'un cœur brisé à dépenser pour une action mais qu'il n'a que des cartes à 2 cœurs brisés en main, il est obligé de dépenser 2 cœurs brisés et de les poser devant une Famille. Si la Famille a déjà un cœur brisé, elle perd un membre immédiatement car elle atteint 3 cœurs brisés. On ne rend pas la monnaie.

Il en est de même lorsque le jeu impose à un joueur de dépenser un cœur brisé mais que le joueur n'a que des cartes de 2 cœurs brisés. Il devra donc dépenser 2 cœurs brisés.

Les joueurs ne peuvent pas s'échanger de cœurs brisés entre eux sauf cas particulier d'un pouvoir ou d'une carte spéciale.

NOTA : on peut être amené à jouer une action en dehors de son tour de jeu pour venir en aide à un autre joueur. Un joueur n'est jamais obligé de jouer une carte Action, ni pour lui, ni pour un autre joueur même si un événement est défavorable. Mais on ne peut pas jouer une carte contre sans événement à contrer.

Jouer 2 actions : certaines actions permettent de doubler des

effets d'autres actions. Dans ce cas, il est alors possible de jouer 2 cartes Action mais l'une à la suite de l'autre. Les 2 actions ne sont pas menées en même temps, elles ne sont pas payées en une seule fois mais bien l'une après l'autre.

Jouer une action et poser un indice lié à cette action : certaines cartes permettent de poser un indice en allant le chercher dans la défausse par exemple. Si un joueur joue cette action, il pose donc un indice et passe son tour (sauf s'il veut utiliser le pouvoir de son Enquêteur ou de sa Famille).

• Piocher une carte

La carte piochée doit être montrée aux autres joueurs.

Événement



Les cartes événement sont repérées par un journal rouge plié au bas de l'image (cf. **LES CARTES DU JEU**). Si le joueur pioche un événement, il se produit immédiatement et le ou les joueurs en subissent les conséquences aussitôt. Si le joueur est amené à payer des cœurs brisés, personne ne peut les payer à sa place. S'il n'a pas suffisamment



ILLUSTRATION 2

de cartes en main pour payer l'intégralité, il paye ce qu'il peut et ne subit aucune autre conséquence.

Certains événements peuvent être contrés. Dans ce cas, une indication est donnée sous la forme d'un bouclier en bas à gauche à côté des pictos pour savoir quelle carte on peut utiliser pour le contrer. Par exemple, si figure un bouclier avec une feuille en son centre, cela signifie qu'il faut jouer une action dont le symbole est une feuille et le picto un bouclier (cf. ILLUSTRATION 2).

N'importe quel joueur peut participer à contrer l'événement s'il a suffisamment de cartes pour payer les cœurs brisés nécessaires à l'utilisation de son action de contre. La carte de contre est ensuite défaussée. C'est au joueur ayant tiré l'événement de dire s'il contre ou pas avant qu'un autre joueur puisse contrer l'événement. Si un joueur décide de contrer un événement personne ne peut l'en empêcher, tout comme aucun joueur ne peut être contraint de contrer un événement même s'il a la carte nécessaire.

La carte événement contrée ou non est conservée par le joueur l'ayant piochée. S'il atteint le nombre maximum de cartes, il se défait de la carte de son choix. Cette carte événement permettra au joueur de s'en servir comme monnaie pour la valeur qu'elle a en cœurs brisés, pour ses éventuelles enveloppes pour un vote ou pour le bout de message qu'elle contient. L'événement n'aura pas à être reproduit lorsque la carte sera jouée (pour son bout de message ou lors d'un vote) ou utilisée (comme monnaie pour mener une action par exemple).

Les événements des cartes que les joueurs possèdent en main au début de la partie, lors de la mise en place du jeu, n'ont pas à être réalisés.

Lorsqu'une Famille doit recevoir des cœurs brisés suite à un événement, ils sont pris dans la défausse dans l'ordre de découverte. Si la défausse n'a pas assez de cœurs brisés, ils sont pris dans la pioche. S'il n'y a pas assez de cœurs brisés dans

la pioche, la Famille est épargnée et ne reçoit pas davantage de cœurs brisés.

Lors de certains événements, des Familles ou Enquêteurs peuvent être contraints à dépenser des cœurs brisés ou à se débarrasser de certaines cartes. Si ces paiements ne peuvent être effectués, les joueurs ne perdent rien.

Action

Si le joueur pioche une action, il ne peut pas la réaliser immédiatement, il la conserve en main, pose éventuellement un indice et passe son tour.

La carte piochée ne peut pas non plus être posée immédiatement pour constituer l'un des messages menant à la Cause ou au Coupable, sauf si l'action de cette carte le spécifie.

Si le joueur a déjà en main le nombre maximum de cartes permis, il doit s'en défaire d'une de son choix qui va dans la défausse face visible à côté de la pioche.

Si le fait de payer les cœurs brisés indiqués sur sa carte Action a un impact sur le jeu (ex : perte d'un membre d'une Famille), cet impact doit être réalisé avant son action.

Exemple : jouer la carte Action « supprimer 3 cœurs brisés des Familles de votre choix » dont la valeur de la carte est d'un cœur brisé impose au joueur dans l'ordre :

1/ de dépenser le cœur brisé qui correspond au coût de la carte pour l'utiliser ;

2/ poser le cœur brisé devant une Famille ;

3/ si la Famille a 3 cœurs brisés, elle perd un membre ;

4/ le joueur supprime ensuite 3 cœurs brisés d'une ou plusieurs Familles.

TRÈS IMPORTANT : un joueur qui mène une action ou pose une carte pour compléter un message doit payer en cœurs brisés le coût de sa carte avant de réaliser son action ou de poser sa carte.

• Poser un indice

Chaque carte de jeu présente sur sa partie supérieure un bout de message, il s'agit de l'indice. Le but du jeu est de reconstituer les 2 messages qui permettent d'identifier la Cause et le Coupable le plus rapidement possible.

Les cartes se posent l'une à côté de l'autre de manière à ce qu'on puisse lire de gauche à droite le message. On commence toujours par le message concernant la cause : « La cause de la famine qui sévit est : », ensuite le seconde message concernant le coupable : « Le coupable responsable de la famine est : ». Dès qu'un message est complet, on peut retourner la carte Cause ou Coupable correspondante.

Le jeu se termine lorsque la carte Coupable est retournée.

Attention, un message ne peut commencer que par une majuscule et finir par « : ». Les cartes intermédiaires, se plaçant entre la première et la quatrième ont des bouts de message commençant par « ... » et finissant par « ... » de manière à indiquer que des mots précèdent et suivent. On ne peut pas commencer le second message tant que la Cause n'a pas été découverte.

Une fois qu'un message est reconstitué, un panorama apparaît. L'un de jour pour la Cause et l'autre de nuit pour le Coupable.

Lorsqu'un bout de message est posé, il n'est pas possible de le supprimer, ni de le déplacer (sauf carte spéciale ou pouvoir). Lorsqu'un joueur pose un bout de message, l'événement ou l'action de cette même carte n'est pas joué(e).

Pour poser une carte dans le but de reconstituer un message, il faut dépenser les cœurs brisés indiqués sur sa carte. C'est-à-dire utiliser ses autres cartes en main pour leur valeur en cœurs brisés. Les cartes choisies sont posées du côté « cœurs brisés » visible devant une Famille.

DÉCISIONS

Lorsque une décision collective doit être prise (ex : une Famille doit perdre un membre, mais laquelle ?), c'est à la majorité des joueurs que la décision est prise si aucun consensus n'est trouvé. Si aucune majorité ne se dégage, c'est le joueur qui a tiré la carte qui décide.

À la fin de la partie, il se peut que des malus doivent être rejoués. Dans ce cas, la même règle s'applique s'il faut désigner un joueur subissant la pénalité. Cependant, comme il n'y a pas de joueur ayant tiré la carte, ce sera le joueur le plus âgé qui décidera si aucune majorité ne se dégage.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dans 2 cas :

- La carte Coupable est découverte (celle de la Cause l'a été forcément avant).
- Tous les membres des Familles ont disparus.
- **La carte Coupable est découverte.**

Dans ce cas, une dernière phase de jeu est enclenchée en fonction de la correspondance ou non entre la Cause et le Coupable. En effet, à chaque Cause est associé un Coupable : celui qui est le mieux placé pour mettre en place la Cause. Si Cause et Coupable correspondent selon le TABLEAU 2, la force du Coupable est renforcée et les dégâts sur les Familles accentués. Ainsi, tous les événements posés pour reconstituer les 2 messages sont rejoués. Un moyen simple de savoir si Cause et Coupable sont liés est de voir si les illustrations derrière le texte sont identiques.

Tous les joueurs jouent ensemble contre le Coupable. Si des cœurs brisés doivent être posés devant des Familles, ils sont pris dans la défausse ou à défaut dans la pioche. Si les 2 sont vides, il ne se passe rien. Les joueurs peuvent toujours essayer de

contrer les événements avec leurs cartes restantes. La décision d'où poser les cœurs brisés est prise à la majorité des joueurs s'il n'y a pas de consensus. Si aucune majorité ne peut être trouvée, c'est celui incarnant la Famille avec le moins de membres qui décide. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de membres et que c'est le minimum, c'est le joueur le plus âgé qui décide où poser les cœurs brisés.

À l'issue de ce dernier tour, si plus aucune Famille n'a de membre, alors le Coupable a gagné et tous les joueurs sont vaincus. Sinon, le joueur ayant le plus de cœurs brisés en main remporte la partie. S'il y a égalité, ce sera le joueur, parmi ceux ayant le plus de cœurs brisés, qui aura le plus de cartes. Si une égalité demeure, les joueurs sont ex-æquo.

NOTA : comme au cours du jeu, chaque joueur est libre de jouer ses cartes comme il le désire, personne ne peut l'obliger à jouer.

TABLEAU 2 DE CORRESPONDANCE
ENTRE LA CAUSE ET LE COUPABLE

CAUSE	COUPABLE
AGROCARBURANTS OGM	ÉTAT MULTINATIONALE
CONCURRENCE DÉLOYALE	OCI

- **Tous les membres des Familles ont disparus**

Le Coupable a gagné et tous les joueurs sont vaincus. Il ne vous reste plus qu'à rejouer et sans doute être plus collaboratif.



RÉSUMÉ DU JEU

- Chaque joueur incarne un Enquêteur ou une Famille avec son pouvoir.
- Le but du jeu est de découvrir le Coupable et donc de reconstituer les 2 messages dans l'ordre : « La cause de la famine qui sévit est : » et « Le coupable responsable de la famine est : ».
- À chacun son tour, on décide soit d'utiliser une carte Action, soit de piocher. Et éventuellement de poser un indice.
- Lorsqu'on pioche un événement il se réalise immédiatement et ensuite le joueur conserve en main cette carte.
- Si on pioche une carte Action, on la garde en main, on ne peut pas la jouer immédiatement.
- Pour jouer une carte Action, le joueur doit utiliser ses autres cartes en main pour payer en cœurs brisés le coût de sa carte Action (ou indice).
- Une Famille perd un membre dès qu'au moins 3 cœurs brisés sont posés devant elle.
- Dès que le Coupable est découvert, on rejoue les événements constituant les 2 messages si Cause et Coupable sont liés.
- Le gagnant est le joueur ayant le plus de cœurs brisés en main et en cas d'égalité celui ayant le plus de cartes.



RÉSUMÉ DES PICTOS

Précisions :

- Lorsqu'une carte permet d'en jouer une autre ou plusieurs, il faudra payer en cœurs brisés leur coût respectif sauf contre-indication.
- Lorsqu'on peut prendre les 2 (ou 3) premières cartes Action de la pioche, le joueur pioche des cartes de la pioche jusqu'à obtenir 2 cartes Action. Les cartes Événement piochées éventuellement ne sont pas jouées mais défaussées.
- Lors d'un vote, toutes les cartes utilisées pour voter sont ensuite défaussées. On ne paye pas en cœurs brisés la valeur des cartes pour voter sauf si carte spéciale permettant d'augmenter le nombre de voix.
- Des actions qui ne peuvent pas être réalisées ne peuvent pas être jouées (ex : si la défausse est vide et que l'action consiste à aller y chercher une carte).
- Les cartes représentées avec un « i » sont les « indices » envoyés par le mystérieux informateur qui correspondent aux bouts de message.

BONUS



1. Peut contrer certains événements.



2. Chaque Famille perd un cœur brisé.



3. Supprime 2 cœurs brisés à une seule Famille.



4. Supprime 2 cœurs brisés à chacune des 2 Familles de ton choix.



5. Supprime 2 cœurs brisés d'une Famille de ton choix ou un cœur brisé à 2 Familles de ton choix.



6. Supprime 3 cœurs brisés d'une Famille de ton choix ou 2+1 cœurs brisés à 2 Familles de ton choix ou 1 cœur brisé à 3 Familles de ton choix.



7. Prends les 2 premières cartes Action de la pioche et gardes-les en main.



8. Prends les 3 premières cartes Action de la pioche et gardes-les en main.



9. Pioche 2 cartes Action que tu peux jouer immédiatement ou conserver.



10. Le joueur de ton choix (sauf toi) tire 2 cartes Action de la pioche.



11. Tire les 5 premières cartes de la pioche, regarde-les et replace-les dans la pioche où tu veux.



12. Prends la carte de ton choix dans la défausse et garde-la en main ou joue-la immédiatement.



13. Pose immédiatement un bout de message (indice) d'une carte de la défausse en payant les cœurs brisés correspondant et passe ton tour.



14. Pose immédiatement un bout de message d'une carte de la défausse sans payer les cœurs brisés correspondant.



15. Pose 2 bouts de message en dépensant les cœurs brisés nécessaires.



16. Toi ou un autre joueur pose 1 bout de message (indice) sans dépenser de cœurs brisés. Le joueur qui utilise cette carte pour lui-même pose l'indice et passe son tour.



17. Permet de rebénéficier d'une action d'un autre joueur après lui sans payer les cœurs brisés liés à cette action. Cette action est donc jouée en dehors de son tour de jeu.



18. L'utilisation de cette carte amène le joueur à réaliser 2 actions à son tour exceptionnellement. Elle peut être jouée en dehors de son tour de jeu pour en faire bénéficier un autre joueur.



19. Double tes voix lors d'un vote. Peut être jouée en dehors de son tour de jeu et par le joueur ayant lancé le vote même si cela fait une 2ème action.



20. Si plus de 10 enveloppes, tous les cœurs brisés des Familles sont retirés.

MALUS



1. Chaque Famille prend 1 cœur brisé.



2. Chaque Famille prend 2 cœurs brisés.



3. Aucune Famille ne peut jouer à ce tour.



4. Chaque Famille perd un membre.



5. Une Famille perd un membre. Si pas de consensus, il est procédé à un vote à main levée des Enquêteurs sinon c'est le joueur ayant pioché la carte qui décide quelle Famille perd un membre.



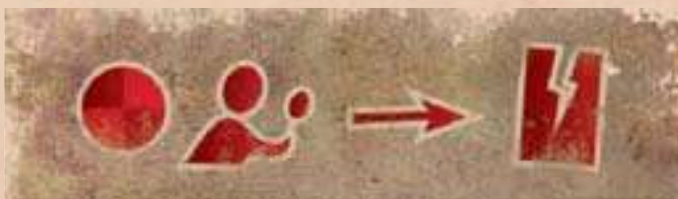
6. Chaque Famille se défaisse d'une carte au choix.



7. Chaque Famille perd 1 carte Action.



8. Les Enquêteurs ne peuvent plus jouer pendant un tour.



9. Chaque Enquêteur se défaisse d'une carte au choix.



10. Les Enquêteurs, ensemble, doivent se défaisse de 3 cartes. Si pas de consensus le joueur ayant pioché la carte désigne le ou les Enquêteurs concernés.



11. Chaque joueur perd une carte.



Comité catholique contre la faim et pour le développement - terre solidaire

Depuis plus de 50 ans, le CCFD-Terre Solidaire est mobilisé contre la faim dans le monde. Il a choisi d'agir en apportant son soutien à des organisations qui combattent la pauvreté et l'injustice dans le monde.

Le CCFD-Terre Solidaire soutient plus de 460 projets dans 63 pays du Sud et de l'Est. Avec chacune de ces organisations partenaires, il développe des projets sociaux, économiques et éducatifs, qui visent à réduire la pauvreté.

D'autre part, il sensibilise l'opinion française à la solidarité internationale et agit sur les causes profondes de la pauvreté par l'interpellation des responsables politiques et économiques pour que leurs décisions prennent en compte les intérêts des populations des pays du Sud.

Première association française de développement

Le CCFD-Terre Solidaire est la première Organisation non gouvernementale de développement en France. Reconnue d'utilité publique en 1984, l'association a reçu en 1993 le label Grande Cause Nationale et a le statut de consultant auprès du Conseil économique et social des Nations unies.

Pour plus d'efficacité, le CCFD-Terre Solidaire agit sur les causes de la faim et de la misère.

Les causes de la misère sont multiples, mais aucune d'elles n'est insurmontable. Microcrédit, formation, gestion des ressources naturelles, banques de semences... ne sont que des moyens d'accompagner ces hommes et ces femmes sur leur propre chemin.

Le CCFD-Terre Solidaire laisse à chacun ses propres responsabilités

Un principe : ne pas faire à la place des organisations partenaires dans les pays du Sud, mais les aider à agir sur leur terrain, à réaliser leurs propres projets. Aider à produire plutôt que fournir, c'est une question d'efficacité, c'est une question de respect.

Le CCFD-Terre Solidaire investi dans la première source de richesse du monde : l'humain

Et elle ne se divise pas, elle se multiplie. Pour que la situation des pays pauvres change, il faut que tous s'impliquent là-bas, sur place mais aussi ici, en France.

Le CCFD-Terre Solidaire conjugue trois modes d'actions complémentaires au service d'une seule mission : la solidarité internationale

- Des projets internationaux de développement menés avec les structures locales dans les pays du Sud ;
- Les actions de sensibilisation et d'éducation au développement menées auprès du public français, pour bâtir une société mondiale solidaire ;
- Le plaidoyer auprès des décideurs politiques et économiques français et européens.

Le CCFD-Terre Solidaire puise son souffle dans l'Évangile et la pensée sociale de l'Église.

Il expérimente ainsi la richesse des relations avec nombre de partenaires de convictions différentes.

Le CCFD-Terre Solidaire associe dans sa démarche la mobilisation citoyenne.

L'engagement de son réseau de 11 000 bénévoles est essentiel pour pouvoir relayer ses actions.

Les 11 000 bénévoles du CCFD-Terre Solidaire militent activement pour promouvoir la solidarité internationale. Ils sont des acteurs de la transformation sociale. Ils sont d'abord motivés par la certitude que les injustices de ce monde ne sont pas une fatalité et qu'il revient à chacun de se mobiliser.

Les bénévoles portent les problématiques du CCFD-Terre Solidaire en s'impliquant dans des campagnes de sensibilisation auprès du public dans un travail d'éducation au développement dans les écoles, mais aussi d'interpellation auprès des décideurs politiques et économiques locaux.

Le CCFD-Terre Solidaire est donc un acteur de la société civile française, et est présent sur l'ensemble du territoire métropolitain à trois échelons : local, départemental et régional.



Conception du jeu de rôle « L'Enquête, Complot Mondial ? » à l'origine de Tamtown : Florence Arnaud, Élise Bancon, Violaine Gaudin, Pascal Jeanne, Romain Le Gouis, Antony Moine, Océane Peltriaux, Marc Pourroy

Conception Tamtown : Abeilles-Games On Demand pour le compte de CCFD-Terre Solidaire

Coordination : Pierre Sabin (Abeilles-Games On Demand), Emmanuel Cauchois (CCFD-Terre Solidaire)

Remerciements : Ludovic, Stéphane, Laurent, Rudolf et les membres de l'association La magny des Jeux.

Illustrations : Anthony ELLIOT

Infographie : PYL

Édition : Honey Games