



Elus et citoyens construisent leur ville

Un jeu de société pour toute la famille à partir de 8 ans

proposé

sous le haut patronage de Michel Delebarre,
Ministre d'Etat, Ministre de la Ville et de l'Aménagement du territoire,
Maire de Dunkerque

à l'initiative de

I.A.N.A.C.E.J.

(Association Nationale des Conseils d'Enfants et de Jeunes)

sur une idée de

Yves Laurent et Olivier Katian

conçu et réalisé par

Cécile Béthery, Véronique Grange-Spahis, Jean-Christophe Lohou,
Chantal Ruiz-Barthélémy,

Association d'étudiants et chercheurs en sciences du jeu

Université Paris Nord

et

Tendem Création

Tests effectués par Nicole Bellier, Ludothèque de Champs-sur-Marne

avec le concours de

le Centre d'Information Civique,

la Délégation Interministérielle à la Ville,

la Direction Générale des Collectivités Locales,

les villes de Dunkerque, Fécamp et Saint-Sébastien-sur-Loire

Production

M.K. Conseil

Renseignements

A.N.A.C.E.J., 38 rue Liancourt 75014 Paris Tel: (1) 43.22.22.23



La boîte comprend :

- 1 plateau de jeu qui représente la ville
- Au centre, la mairie, la place de la mairie et l'église sont déjà installées. Aux quatre coins du plateau, des portes de couleurs différentes figurent les cases départ de chaque joueur.
- 4 pions personnages avec leurs socles de plastique
- 4 cartes missions
- 1 spinner (cadran avec la flèche)
- 33 cartes événements
- 55 cartes indices
- 55 cartes questions
- 24 jetons services publics (carrés illustrés de personnages)
- 24 pâtés de maisons
- 1 règle du jeu.

PREPARATION DU JEU

- Dépliez le plateau de jeu.
- Détachez les éléments prédécoupés (pions-personnages, spinner, jetons services publics, pâtés de maisons)
- Séparez l'aiguille en plastique de son support rond et emboîtez-les au centre du cadran en carton correspondant.
- Posez le spinner près du plateau de jeu ainsi que les paquets de cartes indices, questions et événements, face cachée. Placez les pions personnages sur leur socle de plastique.
- Installez la pioche des services publics (petits jetons carrés illustrés de personnages) en les mélangeant et en les posant face retournée contre la table.

Avant le début de la partie, les joueurs se mettent d'accord sur le niveau de difficulté des questions et indices qui seront posés à chaque joueur: niveau débutant, niveau adulte.

-**Chaque joueur tire une carte mission qui lui indique le secteur d'activités dont il doit s'occuper** et qu'il garde face visible par tous. Il prend le pion-personnage et les 6 pâtés de maisons dont le dos correspond à la couleur de sa carte. Il place son pion sur la case départ de sa couleur.

-Chaque joueur, à son tour, lance l'aiguille du spinner. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence (le Joker vaut plus que les chiffres).

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Vous êtes adjoint au maire, chargé d'un secteur précis parmi les quatre suivants définis sur les cartes missions:

- Loisirs, sports, tourisme (carte verte),
- Jeunesse, culture, éducation (carte jaune),
- Environnement, transports, travail (carte bleue),
- Solidarité, santé, social (carte rouge).

Tous les joueurs font partie de la même équipe municipale.

Votre mission consiste à loger vos concitoyens et à leur offrir les services publics qui leur donneront envie de vivre et s'investir dans votre ville.

Mais tout n'est pas simple, des événements surviennent, auxquels il faut faire face; des questions vous seront posées, vous devrez trouver ce qui se cache derrière les indices. Votre connaissance du fonctionnement communal, les associations de votre ville, vos concitoyens, vos collègues vont vous aider.

Soyez le plus rapide à réaliser votre mission.

Maintenant, à vous de jouer!

REGLE DU JEU

Le premier joueur lance la flèche du spinner.

A son tour de jeu, chaque joueur, après avoir lancé la flèche du spinner aura quatre opérations indépendantes à effectuer dans l'ordre, sauf s'il a tiré un joker (dans ce cas, voir paragraphe joker):

- 1)se déplacer,
- 2)poser l'un de ses pâtés de maisons s'il le peut,
- 3)tirer une carte événement, répondre à une question ou trouver un mot grâce aux indices,
- 4)placer un service public s'il le peut.

1)Comment se déplacer:

Le joueur avance d'autant de cases que le nombre indiqué par la flèche. Il peut se déplacer dans tous les sens, horizontalement, verticalement, en diagonale, revenir en arrière et tourner au cours du même parcours.

Les pâtés de maisons doivent être placés:

- obligatoirement à **côté de** la case sur laquelle le joueur est arrêté,
- pour permettre la circulation, **être séparés par une case au moins** d'un autre pâté de maisons, de la mairie, de l'église et laisser les cases départ accessibles.

Chaque joueur peut disposer ses pièces sur toute la surface du plateau, y compris en bordure.

3) Que faire quand on tire une carte?

Le joueur peut tirer une carte même s'il n'a pas placé de pâté de maisons.

Carte Evénement:

Si la flèche du spinner arrive sur la case Evénement (N°3), le joueur tire une carte et suit les instructions indiquées. Ces instructions suivies, la carte est remise sous le paquet.

Carte Questions ou Indices:

Si la flèche arrive sur une case Questions (N°1 ou 4) ou sur une case Indices (N°2 ou 5), le joueur placé à droite de celui qui joue tire une carte sur le dessus du paquet correspondant et lit le texte de la question ou les indices correspondant au niveau de difficulté défini en début de partie pour le joueur interrogé. Le texte de la réponse exacte, ainsi que des informations complémentaires, est imprimé en gras.

Réponse exacte:

Si le joueur interrogé donne une bonne réponse, il tire un jeton service public.

Réponse inexacte:

Le joueur ne tire aucun jeton.

Aide:

S'il ne connaît pas la solution, le joueur ne donne aucune réponse et peut faire appel à un autre joueur (mis à part celui qui lit la question ou les indices) à condition de posséder un service public ou une carte événement ou pouvant intéresser ce dernier. *Exemple : le joueur interrogé, s'il possède un jeton service public vert ou bien une carte événement qui intéresse le joueur vert, peut faire appel au joueur vert.*

Quand le joueur sollicité donne la bonne réponse, il reçoit le jeton ou la carte qui l'intéresse et pourra l'utiliser à un prochain tour de jeu.

Le joueur aidé, quant à lui, peut alors tirer un service public.

Si le joueur sollicité ne donne pas la bonne réponse, il ne reçoit rien et le joueur aidé ne tire pas de service public.

Après utilisation, la carte est replacée sous le paquet.

Lorsque tous les jetons services publics ont été tirés, il n'est plus nécessaire de répondre aux questions ou indices.

Lorsque le joueur tire un jeton service public correspondant à sa couleur, il peut le placer **sous son propre pion** si les conditions suivantes sont respectées:

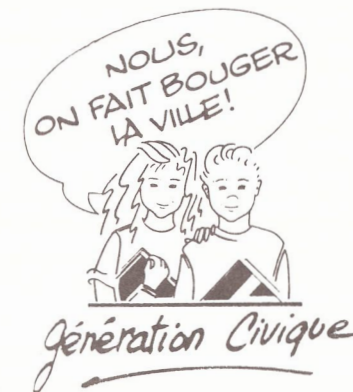
- le jeton service public doit toucher l'une des bordures d'un pâté de maisons,
- il ne doit pas gêner le passage ou obstruer une rue,
- il peut être placé à côté d'un autre service public.

Si le joueur ne se trouve pas sur une case permettant la construction ou si le service public tiré n'est pas de sa couleur, il le garde à côté de lui pour l'utiliser ultérieurement.

Lorsque le premier joueur a effectué ces quatre opérations, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Pour gagner, il faut être le premier à arriver à la mairie en ayant placé tous ses pâtés de maison et ses services publics.



Si la flèche du spinner s'arrête sur la case joker:

Le joueur peut au choix:

- se rendre sur n'importe quelle case du plateau de jeu.
- procéder à une rénovation de quartier (voir paragraphe: Comment rénover un quartier).

Dans ces deux cas, il peut poser un jeton service public ou un pâté de maisons.

- se rendre à la mairie pour obtenir, grâce à l'intervention du maire, qu'un autre joueur lui remette le service public ou la carte événement qui peut lui servir. Dans ce cas, le joueur ne donne rien en échange et doit attendre un tour prochain pour poser son service public ou utiliser sa carte événement.

Pour échanger ou récupérer des services publics ou des cartes événements en possession d'un autre joueur:

Le joueur doit se rendre à la mairie (sur les cases vertes au centre du plateau de jeu) par le jeu normal des déplacements. Il peut alors échanger un jeton service public ou une carte avec un autre joueur intéressé.

S'il a tiré un joker ou une carte événement le lui permettant, il se rend directement à la mairie, et prend le service public ou la carte de l'autre joueur sans rien donner en échange.

Comment rénover un quartier:

Si un joueur ne peut réussir à placer toutes ses constructions, il doit attendre, pour procéder à une rénovation de quartier, d'obtenir un joker ou une carte événement le lui permettant. Il peut alors déplacer autant de pièces qu'il le désire, parmi celles déjà en place sur le plateau de jeu, pour poser un pâté de maison ou un jeton service public, en respectant les règles énoncées plus haut pour leur placement.

Variantes

Pour réduire la durée de la partie, il suffit de décider que chaque joueur posera seulement 4 ou 5 services publics. Ne placer alors dans la pioche que les jetons nécessaires.

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, on dispose au hasard sur le plateau de jeu, avant de commencer la partie, les pâtés de maisons des couleurs qui n'ont pas été attribuées. On ne place pas dans la pioche les jetons services publics des couleurs non attribuées. On joue ensuite la partie comme indiqué dans la règle.



Association Nationale des Conseils d'Enfants et de Jeunes.

Association loi 1901 à but non lucratif, l'A.N.A.C.E.J. aide les enfants, les adultes et les maires qui veulent créer un conseil d'enfants et de jeunes dans leur commune, à l'exemple de la ville de Schiltigheim, une des premières villes à avoir créé un conseil. Son but: soutenir la prise de conscience de la citoyenneté chez les jeunes, afin qu'ils prennent une part active dans la vie de leur cité, qu'ils suggèrent des innovations utiles.

Même si les conseils d'enfants et de jeunes n'ont pas le pouvoir de décision des conseils d'adultes, ils sont déjà à l'origine de nombreuses améliorations de la vie quotidienne, en particulier pour les jeunes. Grâce au conseil de jeunes, Poitiers a créé la première fanzinothèque européenne qui regroupe de petits journaux écrits et dessinés par les jeunes, Etrechy a son terrain de bicross, Epinal a produit des émissions de radio pour les jeunes, Fécamp s'est lancé avec passion dans une campagne anti-tabac. De nombreux conseils d'enfants réalisent également des actions en faveur des pays du tiers-monde, à l'image de celui de Saint-Sébastien-sur-Loire qui, grâce à la vente d'un disque réalisé avec des chansons et des poèmes d'enfants, a fait construire une école à Arabebe au Mali.

C'est parce qu'elle aide les enfants à mieux connaître leur ville, parce qu'elle les encourage à parler de leurs désirs et de leurs idées que l'A.N.A.C.E.J. a participé à la réalisation de ce jeu afin de faire émerger une génération ayant plus encore de sens civique.

Contact:

A.N.A.C.E.J. 38 rue Liancourt, 75014 Paris

Tel : (1) 43 22 22 23 ou 45 38 94 47

MK CONSEIL

Agence d'ingénierie culturelle, MK Conseil est spécialisée dans la création de produits pédagogiques et ludiques destinés à sensibiliser le grand public sur des thèmes de société.

MK Conseil conçoit, développe et assure l'itinérance de jeux collectifs, pour des manifestations programmées par les organisations internationales, les organismes publics et les collectivités territoriales.

Contact:

MK CONSEIL 24 Rue G. Lapostol, 92150 Suresnes

Tél. (1) 45 06 12 08



Association des Etudiants et Chercheurs en Sciences du Jeu-
Université Paris Nord

Créajeux regroupe des passionnés du jeu, du jouet, des produits culturels pour l'enfance.

Les membres de Créajeux sont des étudiants ou des chercheurs en psychologie, sociologie, pédagogie, marketing, technologie et des praticiens d'entreprise, des ludothécaires, des journalistes de revues pédagogiques, des plasticiens, des musicologues...

Ses créateurs sont diplômés d'Université d'un 3ème cycle unique en Europe, le D.E.S.S. de Sciences du jeu acquis à l'Université Paris Nord. Leur formation allie la recherche à une mise en pratique sur le terrain, dans des parcs d'attraction, des établissements culturels, des entreprises de fabrication de jeux ou jouets, dans des médias spécialisés.

L'association se propose de faciliter vos contacts avec les partenaires compétents pour tout projet, qu'il s'agisse d'élaborer une étude, concevoir un produit, mettre en place et animer un module de formation.

En relation avec le Laboratoire de Sciences du jeu de l'Université, l'association a déjà travaillé pour des institutions publiques nationales ou locales, des associations, des professionnels de l'enfance.

Contact:

Créajeux-Département des Sciences du jeu - Université Paris Nord
Avenue Jean Baptiste Clément 93340 Villetaneuse
Tél. (1) 47 46 19 62 ou (1) 42 27 26 30

TENDEM CREATION

Bureau d'étude et de recherche, Tendem Création met à votre service une solide expérience pour concevoir et fabriquer tout produit d'édition, jouet, jeu éducatif ou support ludique destiné à la formation, la promotion et la communication d'entreprise.

Contact:

Tendem Création 69, Avenue de Général Leclerc, 75014 Paris
Tél : (1) 42 79 04 26

CENTRE D'INFORMATION CIVIQUE

