

Règles du jeu

MOBIcité

Est-ce toi...

...qui vas traverser la ville en toute sécurité ?
...qui vas tenter d'arriver à destination avant minuit ?

Tu vas tirer deux cartes « départ et destination ». La première sera ton point de départ; la seconde ta destination.

Le défi : avec tes copains et copines, vous devez tous arriver à destination avant les douze coups de minuit.

Pour cela, il faudra être malin, observateur, parfois dessinateur ou mime et ne pas hésiter à s'entraider.

Contenu de la boîte de jeu

- le plateau de jeu : puzzle géant de 8 grandes pièces
- 10 voitures en bois
- 6 pions en bois
- 33 cartes « départ et destination »
- 33 cartes « mode de déplacement »
- 34 cartes « défi »
- 41 cartes triangulaires « danger » à détacher
- 1 petit pion rouge et 2 aiguilles en carton à détacher pour fabriquer l'horloge
- les règles du jeu
- le carnet pédagogique
- un sachet en plastique pour ranger les pions et l'aiguille de l'horloge
- des élastiques pour entourer les paquets de cartes

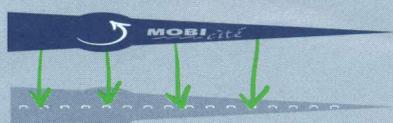


Préparation du jeu

- 1 EN CLASSE :** formez 4 équipes et donnez un pion à chacune.
À LA MAISON : les 2 à 6 joueurs prennent chacun un pion.
L'enseignant, un parent ou le plus âgé joue le rôle de l'arbitre (l'arbitre peut jouer aussi).



- 2 ASSEMBLEZ** les 8 pièces du plateau de jeu. (La première fois, détachez du plateau les 13 sites et les 10 passages pour piétons prédécoupés.)
- 3 CONSTRUISEZ LA VILLE :** elle est à vous! Placez où vous voulez **LES GRANDS SITES** (l'école, le terrain de basket, la plaine de jeux, le cinéma, la piscine, l'académie et le terrain de football) et **LES PETITS SITES** (le disquaire, le magasin de farces et attrapes, la bibliothèque, la pharmacie, la ludothèque et la boulangerie).
- 4 PLACEZ 5 PASSAGES POUR PIÉTONS** aux endroits où vous estimez qu'ils seront utiles. Ils ne bougeront plus au cours de la partie. Déposez-en 3 autres à côté du plateau de jeu et remettez les deux derniers dans la boîte.
- 5 PLACEZ LES 10 VOITURES** sur les chaussées (pas sur les cases rondes) en les répartissant sur le plateau. Elles circulent à droite et ne bougeront plus au cours de la partie.
- 6 PLACEZ L'AIGUILLE AU CENTRE DU ROND-POINT ET SUR 9 HEURES.** (La première fois, détachez les deux parties de l'aiguille, collez-les l'une sur l'autre et collez le tout sur le petit pion rouge. La colle s'applique sur les parties où figurent des c.)



Les aiguilles tournent à l'envers pour respecter le sens giratoire.

- 7 MÉLANGEZ LES CARTES VERTES « DÉPART ET DESTINATION »** et donnez-en une à chaque joueur. Chaque joueur place son pion sur la case ronde reliée au lieu qui figure sur sa carte. C'est son point de départ.
- 8 DONNEZ À CHAQUE JOUEUR UNE SECONDE CARTE « DÉPART ET DESTINATION ».** C'est l'endroit où il doit arriver (il doit arriver sur la case ronde reliée à la destination).
- 9 MÉLANGEZ LES CARTES JAUNES « MODE DE DÉPLACEMENT »** (en bus, à pied ou à vélo) et donnez-en 5 à chaque joueur. Placez les autres cartes à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.
- 10 PLACEZ LES CARTES ROUGES TRIANGULAIRES « DANGER » ET LES CARTES BLEUES « DÉFI »** aux emplacements prévus sur le plateau de jeu.

Principes du jeu

LE BUT EST QUE CHACUN ATTEIGNE SA DESTINATION AVANT MINUIT. IL S'AGIT D'UN JEU DE COOPÉRATION : LES JOUEURS S'ENTRAIDENT AFIN QUE CHACUN ARRIVE À TEMPS.

- À tour de rôle (le plus jeune commence et l'on continue dans le sens des aiguilles d'une montre), les joueurs utilisent une carte « mode de déplacement » pour se rapprocher de leur destination en se déplaçant sur les cases rondes.



la carte piéton permet d'avancer d'une case sur le trottoir (partie jaune de la case)



la carte cycliste permet d'avancer de trois cases (maximum) sur la chaussée (partie grise de la chaussée). Attention, les cyclistes roulent à droite!



la carte bus permet de franchir un arrêt sur la ligne A ou la ligne B. Les bus roulent aussi à droite! Les arrêts sont matérialisés par **A**

Tu donnes la carte « mode de déplacement » que tu viens d'utiliser à l'arbitre. Il la place sous le tas et te donne celle qui se trouve au-dessus. Tu disposes ainsi en permanence de cinq cartes.

Attention, la place (au centre) est réservée aux piétons.

- Quand tu dois traverser la rue

Important : pour traverser la rue, tu es obligé de descendre de ton vélo. Tu redeviens donc un piéton. Et tu ne peux traverser qu'avec une carte piéton.

TRAVERSER : TOUJOURS SUR UN PASSAGE POUR PIÉTONS.

Tu devras donc parfois faire un détour pour traverser sur un passage.

S'il n'y a pas de passage pour piétons et qu'un emplacement est prévu (un trou dans le plateau de jeu), tu demandes la permission aux autres joueurs d'en placer un. Attention, on ne peut en placer que 3 durant la partie et une fois placés, ils ne peuvent plus bouger.

- Si une voiture venant vers toi circule dans la rue que tu veux traverser : tu tires une carte « danger » (carte triangulaire). À toi de mimer ou de dessiner le danger



décrit. Tes amis doivent deviner le risque que tu cours en une minute maximum.

Si l'épreuve est réussie, tu peux donner ta carte piéton et traverser. Sinon, tu gardes ta carte et tu attends un tour pour tenter à nouveau ta chance. En plus, l'horloge avance d'une heure. Tout le monde perd donc du temps.

- Si aucune voiture venant vers toi ne circule dans la rue que tu veux traverser : tu tires une carte « défi ».

L'arbitre lit la question et les trois réponses possibles à voix haute. On vote pour choisir la bonne réponse.

Si l'épreuve est réussie, tu peux donner ta carte piéton et traverser. Sinon, tu gardes ta carte et tu attends un tour pour tenter à nouveau ta chance. En plus, l'horloge avance d'une heure. Tout le monde perd donc du temps.



Remarque : certaines chaussées sont séparées en deux par une berme. Il faudra les traverser en deux tours. Tu devras donc réussir deux épreuves et donner deux fois une carte piéton avant d'arriver de l'autre côté de cette rue.

- À la fin de chaque tour, on avance l'horloge d'une heure.
- Si c'est à ton tour de jouer mais que tu n'as pas la carte « mode de déplacement » que tu souhaites, tu peux demander à un autre joueur d'échanger une carte avec toi. L'union fait la force.
- Si tu es arrivé à destination : que faire ?
 - aider les autres à réussir les défis et les dangers
 - leur donner une de tes cartes « mode de déplacement » chaque fois qu'ils en ont besoin.
- Solidarité : le but étant d'arriver tous avant minuit, il faut absolument s'entraider. Si un seul joueur arrive après minuit, la partie est perdue.
- La partie est finie :
 - lorsque tous les joueurs sont arrivés à destination et qu'il n'est pas encore minuit. La partie est gagnée.
 - lorsqu'il est minuit et que tous les joueurs ne sont pas encore arrivés à destination. La partie est perdue.

Ce jeu a été conçu sur base d'une idée originale de messieurs Patrick BRISON, Alain CHASTE et Philippe MEINGUET, instituteurs et directeurs d'écoles et a été mis au point par Art of Games.



**Institut Belge pour
la Sécurité Routière asbl**

Chaussée de Haecht 1405 - 1130 Bruxelles
Tél.: 02/244.15.11 - Fax: 02/216.43.42
E-mail: info@ibsr.be - Internet: www.ibsr.be