

## Jeu la ville

Préparation : découper les cartes et les dos de cartes (à la fin du document) puis les assembler. La première carte (une des cartes représentant une maison bleue, une route et un parc) doit avoir le dos en noir et blanc car c'est toujours elle qui sera placée la première dans le jeu n°1. Le plateau de jeu (jeu n°2 est situé en page 2 du document)

**Jeu n°1** : Jeu coopératif de construction d'une ville par plusieurs joueurs. (2 à 6 joueurs)

But du jeu : être nommé maire de la ville en faisant les meilleurs choix d'emplacement des différentes constructions.

Déroulement d'une partie : La première carte, identifiée au dos, est placée sur la table. Chaque joueur pioche à tour de rôle une carte, puis la dispose sur la table de manière à ce qu'elle touche au moins un bord d'une autre carte. Le joueur compte ensuite le nombre de points qu'il fait en fonction du nombre de carte situées à côté de celle qu'il vient de poser (on compte aussi les cartes situées dans les angles. On peut donc compter au maximum 8 points : un point par carte). Lorsque le joueur construit un monument, il gagne deux points par carte située à côté. Lorsque toutes les cartes ont été placées, on compte le total des points. Celui qui a totalisé le plus de points gagne et est nommé « maire de la ville ».

Fait travailler la représentation visuo-spatiale, la rotation mentale, l'exploration visuelle.

**Jeu n°2** : Jeu de puzzle (1 à 3 joueurs) se joue avec le plateau de jeu.

But du jeu : Les joueurs sont des touristes qui cherchent à se rendre d'un monument à un autre. Ils se déplacent soit à pied (en passant par les trottoirs), soit par la route. Le but du jeu est de relier les deux monuments pour permettre au touriste de se rendre d'un monument à l'autre.

Préparation du jeu : placer au hasard sur le plateau deux monuments ayant le même moyen d'accès (par un trottoir ou par la route : dans ce cas, on peut aussi utiliser le parking d'un parc). On mélange les cartes en enlevant les autres monuments.

Déroulement du jeu : A deux ou trois joueurs, chaque joueur pioche à tour de rôle une carte et la positionne sur le plateau de jeu en respectant les cartes situées à côté. S'il décide de ne pas positionner la carte, il peut la mettre de côté mais il devra sauter son tour au tour suivant. Si l'on passe par la route, il suffit de faire une route qui mène d'un monument à l'autre. Si l'on est piéton, il faudra que le chemin menant d'un monument à l'autre soit composé de trottoirs qui se suivent ou qui ont un passage-piéton permettant de passer d'un trottoir à l'autre. Le premier joueur reliant les deux monuments gagne la partie. A un joueur, le but est le même sauf que toute carte écartée du jeu est comptabilisée. Le but du jeu est d'arriver à finir le parcours en écartant le moins de cartes possible.

Fait travailler la représentation visuo-spatiale, la rotation mentale, l'exploration visuelle, la planification

















