

	500 CONSTRUCTION D'UNE MEDIATHEQUE	200 CRECHE DES NANANS ET PAPAS	300 ECOLE POUR TOUS	400 UNIVERSITE POUR LES GRANDS		250 HOPITAL DES PETITS NOUVEAUX	50 CONSTRUCTION D'UN PUIT	200 CRECHE DES COPAINS		300 ECOLE DES BAMAINS	
--	---	--	---------------------------	---	---	---------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---	-----------------------------	--

CONSEIL MUNICIPAL DES ENFANTS 2014/2015

KINDLAND

L'OCEAN DU PARTAGE

MAINL' BIE

L'OCEAN DE L'ESPOIR

NOJITOLAA

YOYOLAND

CITRONIA

BICERSMAME










CHANCE

Narbonne

	200 CRECHE DES POUPONS	50 CONSTRUCTION D'UN PUIT		250 HOPITAL DE LA BONNE SANTÉ	300 ECOLE DES PETITS NOUVEAUX		200 CRECHE DES POUPEES	500 CONSTRUCTION D'UNE MEDIATHEQUE	400 UNIVERSITE POUR LES PLUS GRANDS	300 ECOLE DU SOURIRE	
---	---------------------------------	---------------------------------	---	--	--	---	---------------------------------	---	--	----------------------------	---

100% fait par les enfants

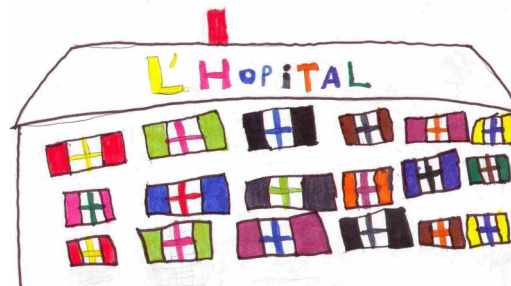
 ECOLE DES BAMAINS 300	 CRECHE DES COCHONS 200	CONSTRUCTION D'UN PUIT 50	HÔPITAL DES PETITS NOUVEAUX 250		ECOLE POUR TOUS 250	CRECHE DES ANNAHS ET MARINS 250	CONSTRUCTION D'UNE MEDIATHEQUE 250	
HÔPITAL DES ENFANTS 250	CRECHE DES CHOUFINETTES 200	ECOLE AIGLOTES 300		HÔPITAL DES VACANCES 250	CRECHE DU VILLAGE 200	CONSTRUCTION D'UN PUIT 50	ECOLE DE LA LIBERTE 300	HÔPITAL DES ENFANTS 250
CONSEIL MUNICIPAL DES ENFANTS 2014/2015								
<h1>MONODROITS</h1>								
DEPART 200	CRECHE DES POUFONS 200	CONSTRUCTION D'UN PUIT 50		HÔPITAL DE LA BONNE SANTE 250	ECOLE DES PETITS NOUVEAUX 250		CRECHE DES POUFES 250	CONSTRUCTION D'UNE MEDIATHEQUE 250
Narbonne								
Inspiré du droit d'être protégé, soigné et nourri								

KINDALAND
L'OCEAN DU PARTAGE

CITRONIA

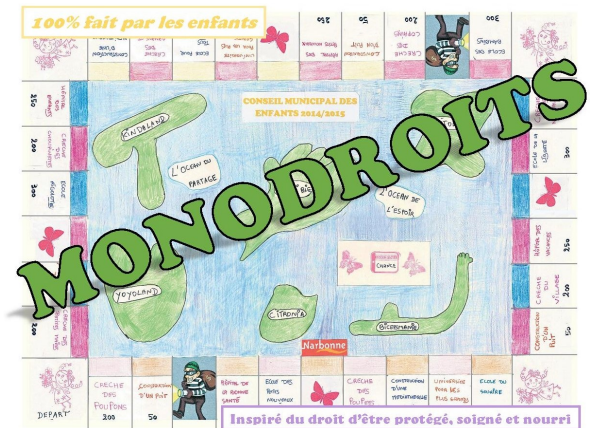
CHANCE
OCEAN DE L'ESPOIR
BIBESMANIE





Le conseil municipal des
enfants
de la ville de Narbonne
vous propose de jouer
ensemble

Jeu coopératif



Contient:

- 1 petit plateau de jeu et un grand 100cm x75 cm
- 7 pions (personnage)
- 1 dé
- 1 très grand dé
- 4 pions violets (université)
- 15 pions bleus (crèche)
- 12 pions rouges (école)
- 8 pions jaunes (puits)
- 8 pions gris (hôpital)
- 4 pions marrons (médiathèque)
- 21 cartes de permis de construire
- 15 cartes « chance »
- 20 cartes « questions/défis »
- 6 cartes « bandit »
- 1 paquet de dons

AGE 8+



2-6 joueurs

Construisons ensemble
un nouveau monde qui
protège les enfants.

Bâtis des Hôpitaux
des Crèches
et des Ecoles afin
d'inventer un monde
meilleur!!!

Règle du jeu

MISE EN PLACE : 1 joueur lit

les règles à voix haute

Chaque joueur commence en guise de don avec:

4X
3X
5X
2X
2X



De 5
De 10
De 20
De 100
De 500

Mé- langer les cartes chance les

Mélanger les cartes question et bandit

Un des joueurs est élu trésorier des structures d'enfants, il s'occupe des dons, de la construction et rénovation des crèches, des écoles, des hôpitaux et des permis de construire.

Chaque joueur choisit son pion et le place sur la case départ

Le but du jeu est de faire bénéficier aux enfants le droit d'être nourri, soigné et protégé dans tout le monde entier.

Déplace toi autour du plateau en achetant, grâce aux dons, diverses propriétés pour favoriser le bien-être des enfants.

COMMENT JOUER :

Ce jeu de société est un jeu coopératif. Il s'agit pour tous les joueurs de se coordonner afin d'atteindre l'objectif commun de favoriser le bien-être des enfants.

Avant de commencer, place sur le plateau de jeu un pion « puit ». Celui-ci permettra d'alimenter en eau potable les structures.

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus gros score commence la partie.

Avance ton pion d'autant de cases que le nombre indiqué sur le dé et dans le sens des aiguilles d'une montre.

La case où tu t'arrêtes détermine le bien à acheter grâce aux dons acquis.

Une fois le bien acheté place un pion correspondant (écoles, crèches, hôpitaux...) sur la case et récupère le permis de construire.

A chaque passage d'un autre joueur sur la case, qui a une structure paye 5 dons dans le pot commun (au milieu du plateau de jeu) pour votre droit de passage.

A chaque passage sur une case papillon pioche une carte chance

A chaque passage sur une carte fée des droits prends une carte question

A chaque passage sur la case départ, le pot commun est partagé équitablement entre tous les joueurs.

Le jeu se termine quand toutes les structures d'accueils ont été achetées.

TYPE DE CASE :

Case papillon: Pioche une carte chance

Carte chance: Vous devez piocher la carte située sur le dessus du paquet et vous gagnez ainsi des dons qui vous permettront d'ouvrir une structure d'accueil.

Case fée des droits: Pioche une carte question

Carte question: Répondez juste et gagnez directement 100 dons à placer dans le pot commun pour ouvrir de nouvelles structures

Carte bandit: **ATTENTION!!!** Le bandit peut voler des dons ou fermer une structure. Ne vous laissez pas avoir !

Permis de construire: c'est elle qui prouve que vous avez construit le lieu d'accueil