



LES « MAKGA »

Ils sont **bricoleurs**, ils savent tout faire de leurs mains, réparent, transforment, ont plein d'idées pour tout.

Ils se déplacent toujours en améliorant la valeur du dé de 1 ($1=2$, $2=3$, etc.).

Ils ne peuvent pas porter de rectangles ni de carrés, trop lourds à cause de la caisse à outils qu'ils emportent toujours.

À l'**Atelier**, ils prennent toujours le temps de s'arrêter pour vérifier leurs outils.

Leur couleur est le **rouge**.



LES « VITOS »

Ils sont **sportifs**, forts et rapides.

Toujours prêts à foncer, ils aiment les défis.

Ils se déplacent en courant : quand ils font 5 ou 6, ils peuvent rejoindre.

Ils peuvent porter deux formes identiques en même temps.

Au **Stade**, ils prennent toujours le temps de s'arrêter pour s'entraîner.

Leur couleur est le **bleu**.



LES « SOCCOON »

Ils ont le **sens social**, le souci des autres, ils savent partager et regardent toujours autour d'eux, ils passent beaucoup de temps à discuter.

Ils se déplacent normalement mais s'arrêtent automatiquement si une case neutre est occupée par quelqu'un.

Ils ne portent pas de triangles car ils risqueraient de blesser quelqu'un.

À la **Salle du Conseil**, ils prennent toujours le temps de s'arrêter pour s'assurer que tout le monde va bien.

Leur couleur est le **jaune**.



LES « NATOR »

Ils sont **écologes**, détestent le gaspillage, prennent soin de la planète, réfléchissent avant d'agir, se déplacent à pied ou à vélo.

Ils ne peuvent pas se déplacer de plus de 4 cases à la fois.

Ils refusent de posséder deux formes identiques.

Au **Jardin Public**, ils prennent toujours le temps de s'arrêter pour admirer.

Leur couleur est le **vert**.

Les
Rejetox
viennent
de débarquer
et de s'installer
n'importe où
dans la cité.
Cette situation
semble
sans issue.

La cité
cherche
des personnes
pour une action
urgente
de solidarité.
Vous porter
volontaires
vous oblige
à reculer de
4 cases.

Pour
remercier
les habitants
de leurs efforts
de solidarité,
le maire offre
un verre
de l'amitié.
Toutes les équipes
piochent
une carte Charité.

Une marche
pour défendre
les droits
des plus démunis
est organisée.
Vous devez
vous rendre à
la Salle du Conseil,
c'est là que
le rendez-vous
est donné.

Il est temps
de ranger
et de nettoyer
l'Atelier.
Vous êtes
appelés à
la rescousse.

Votre véhicule
tombe en panne.
Pour le pousser
jusqu'à l'Atelier,
vous ne pouvez
pas avancer de
plus de 3 cases
à la fois.

Un match
solidaire
est organisé
au Stade.
Vous décidez
de vous y rendre
pour encourager
les équipes.

Vous
rencontrez
des personnes
en grande
difficulté
et vous prenez
le temps de
les accompagner.
Avancez de
3 cases.

Votre
participation
est remarquée par
son efficacité.
Vous recevez
un carré
supplémentaire.

À ce stade
du chantier,
la direction offre
un bonus.
Toutes les équipes
avancent
d'une case.

Des moqueries
sur les uns
et les autres se font
sournoisement
entendre
et perturbent
la bonne entente
des acteurs de
ce projet.

Vous avez
pris soin de
votre environnement,
vous êtes gratifié
d'une pièce
supplémentaire,
celle de
votre choix.

Vous avez
conscience de
votre léger retard
et vous décidez
d'accélérer un peu.
Avancez de
3 cases.

Vous
avez donné de
votre temps pour
aider les autres.
Ce sens du partage
vous permet
de piocher
une carte Charité
supplémentaire.

Pour
avoir réparé
votre matériel
au lieu de le changer,
vous recevez
un triangle
supplémentaire.

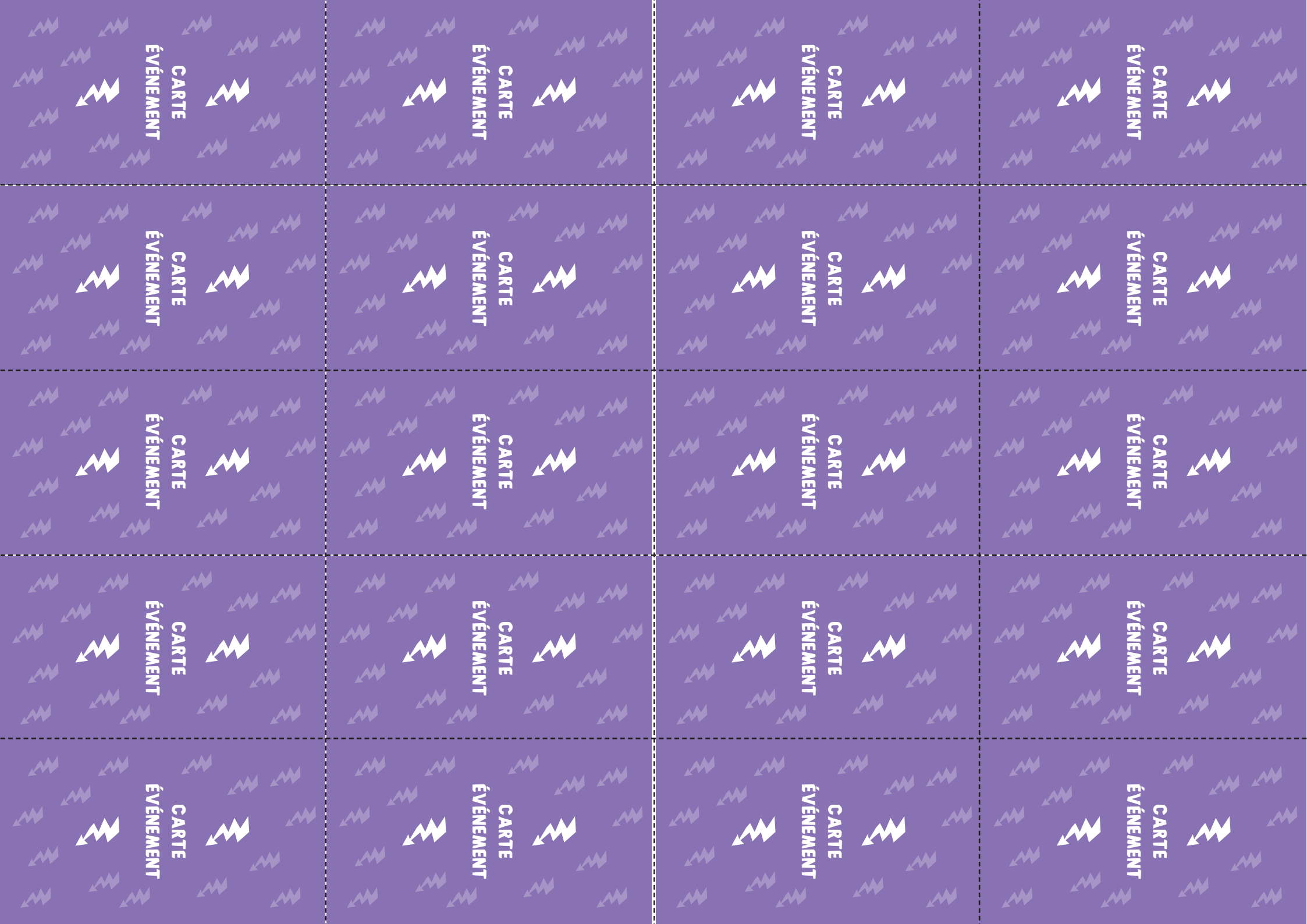
Une pétition
pour défendre
les petits producteurs
est à disposition
dans la Salle
du Conseil.
Il manque
des signatures
pour faire entendre
le projet.

Les écoles
de la cité souhaitent
intéresser les enfants
et les jeunes
aux problèmes
du développement
et cherchent
des animateurs
pour quelques
stages.

Un généreux
donateur offre
un triangle
½ rectangle.
Vous devez
vous rendre
au dépôt pour
le prendre puis
l'acheminer
normalement
sur le lieu de
construction.

Vous prenez
la défense
d'un Paconu
auprès des autorités
administratives.
Cet acte
de solidarité,
tout à votre honneur,
vous retarde
néanmoins
et vous devez reculer
de 3 cases.

Vous acceptez
de prendre
une permanence
à la sortie
du supermarché
pour accueillir
les dons pour
la banque alimentaire.
Vous prenez donc
un jour de congé
en passant votre tour
et repartez
de votre point
de départ.



La presse dénonce le fait que certains habitants de la cité s'accaparent ou gaspillent ce qui s'avère nécessaire et vital à d'autres habitants. Toutes les équipes sont convoquées à la Salle du Conseil pour rétablir la situation. Les Socoon mènent le débat.

Pour l'équilibre de votre construction, vous devez déposer deux objets identiques en même temps.

Les déchets abondent dans la cité, il est urgent d'agir.

Un généreux donateur offre un carré, vous devez vous rendre au dépôt pour le prendre puis l'acheminer normalement sur le lieu de construction.

Un généreux donateur offre un rectangle, vous devez vous rendre au dépôt pour le prendre puis l'acheminer normalement sur le lieu de construction.

Un généreux donateur offre la pose de deux $\frac{1}{2}$ carrés. Si vous les avez, vous pouvez les déposer directement. Sinon, il faut en trouver deux.

Des contestations se font entendre par ceux qui ne comprennent pas l'intérêt du projet.

Une dispute éclate qui retarde la construction.

Vous êtes fatigué et cela vous retarde. Reculez de 3 cases par rapport à votre destination.

Vous avez laissé tomber votre pièce de construction. Il faut la réparer en allant à l'Atelier ou retourner en chercher une autre. Si elle n'est pas réparée, elle doit être enlevée du jeu.

Une formation de dernière minute vous oblige à vous éloigner du chantier. Passez votre tour et repartez de votre point de départ.

Vous êtes victime d'un accident sans gravité mais qui vous oblige à quelques jours de repos. Passez deux tours et repartez de votre point de départ. Si vous avez une ou plusieurs pièces, vous devez les confier pour ne pas retarder le chantier.

Des problèmes d'argent retardent l'avancée du projet, il faut agir.

Un défaut est constaté sur plusieurs pièces. Tout le monde est convoqué à l'Atelier. Une pièce de chaque forme doit être enlevée du jeu.

Les délais accordés sont bientôt dépassés. Il faut aller plus vite. Tout le monde est invité au Stade pour s'entraîner. Les Vitros mèneront l'exercice physique.

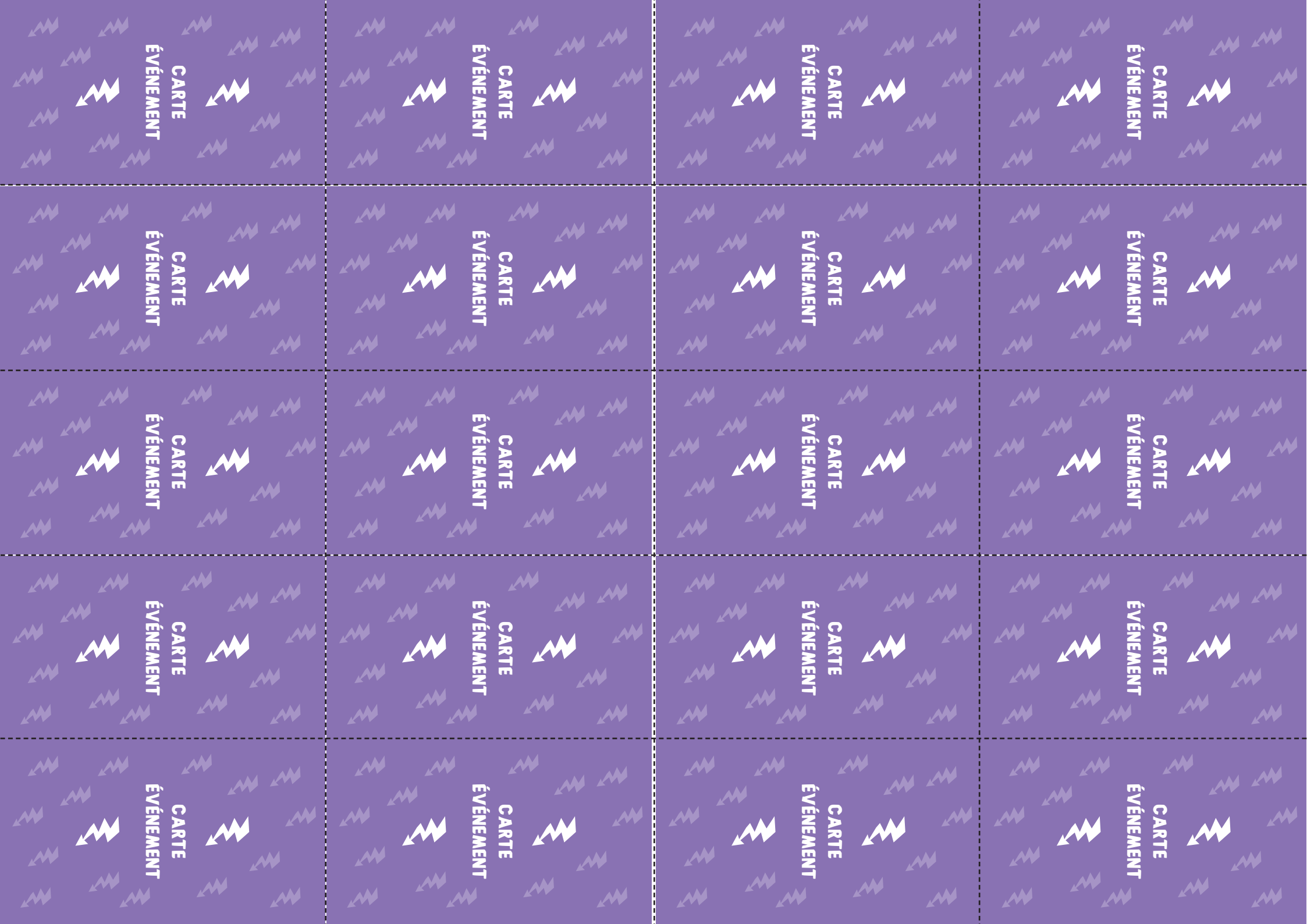
Tout le monde est convoqué au Jardin Public pour organiser la protection de l'environnement. Les Nator mènent l'échange qui doit aboutir à trois propositions concrètes.

Pour la stabilité de l'édifice, vous devez remplacer un rectangle par deux $\frac{1}{2}$ rectangles.

Pour renforcer la construction, vous devez remplacer un carré par deux $\frac{1}{2}$ carrés.

Vous devez contribuer à la beauté du Jardin Public et vous rendre sur place pour un petit coup de main.

Une tempête souffle et emporte une pièce du lieu de construction. Il faut en enlever une parmi celles qui sont déjà posées.



ÉCOUTE

INFORMATION

ÉDUCATION

RESPECT

JUSTICE

ENTRAIDE

UNION

PARTAGE

ENGAGEMENT

RECYCLAGE

SOUTIEN

CONFIANCE

SENSIBILISATION

DIALOGUE

PROTECTION

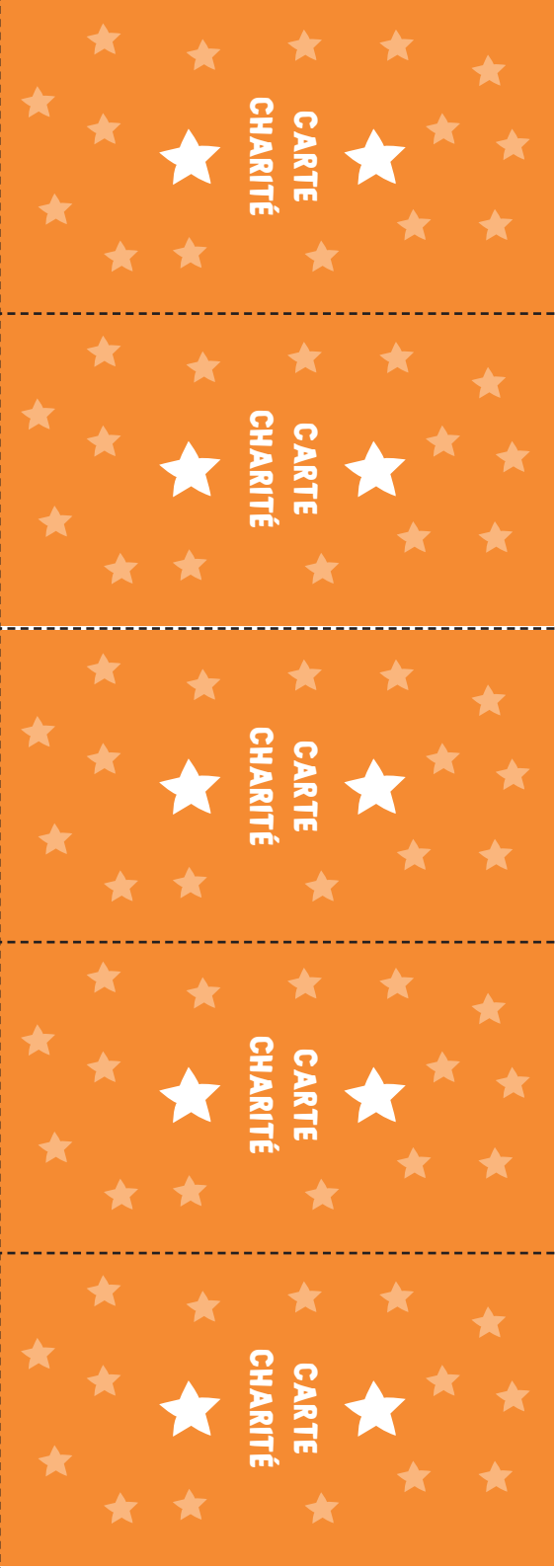
RÉCONCILIATION

RÉPARATION

REPOS

COLLECTE

NETTOYAGE



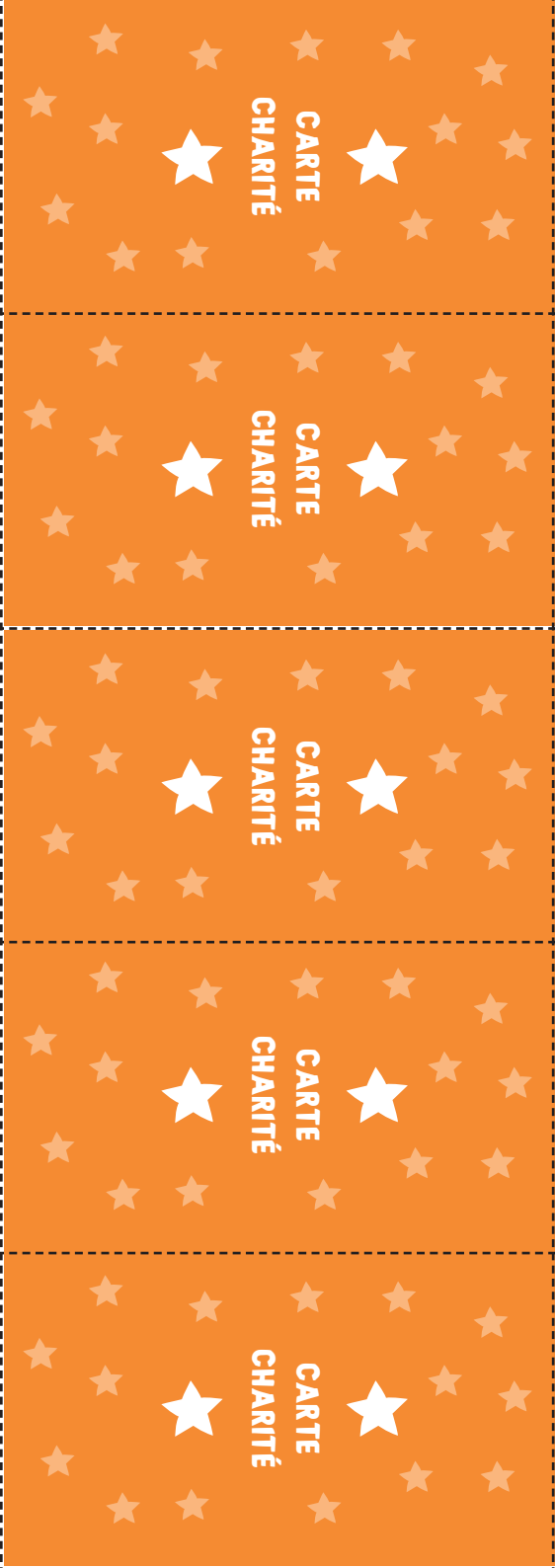
CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ



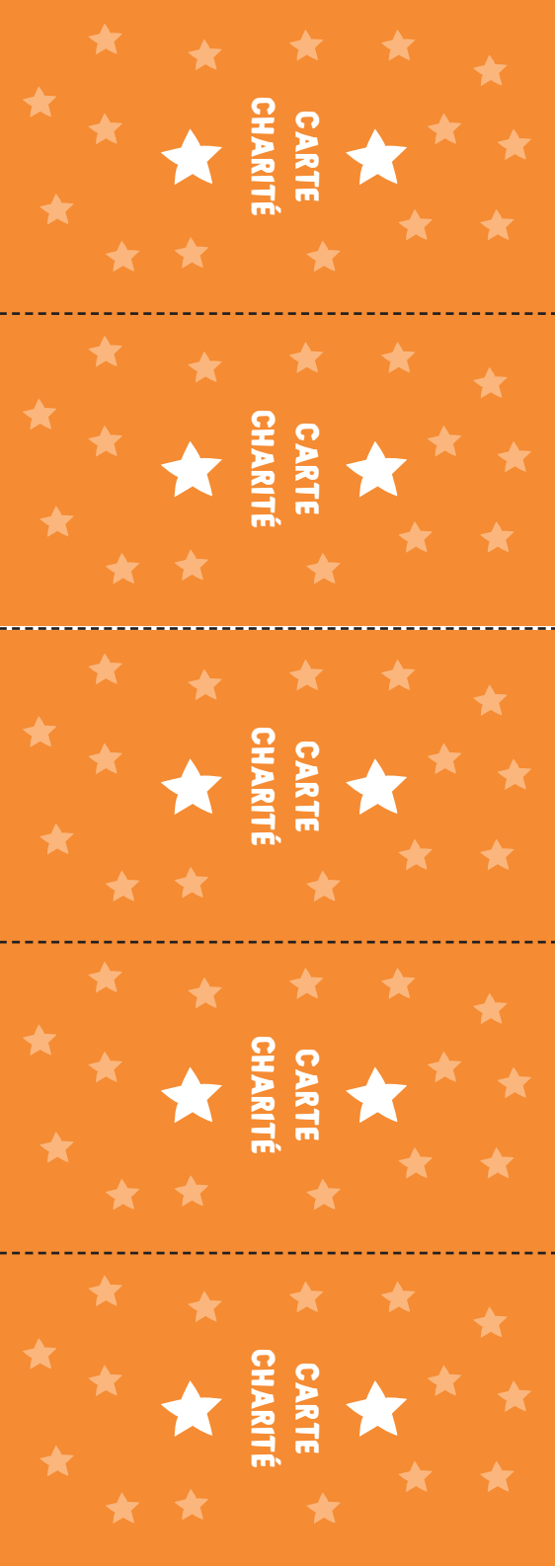
CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ



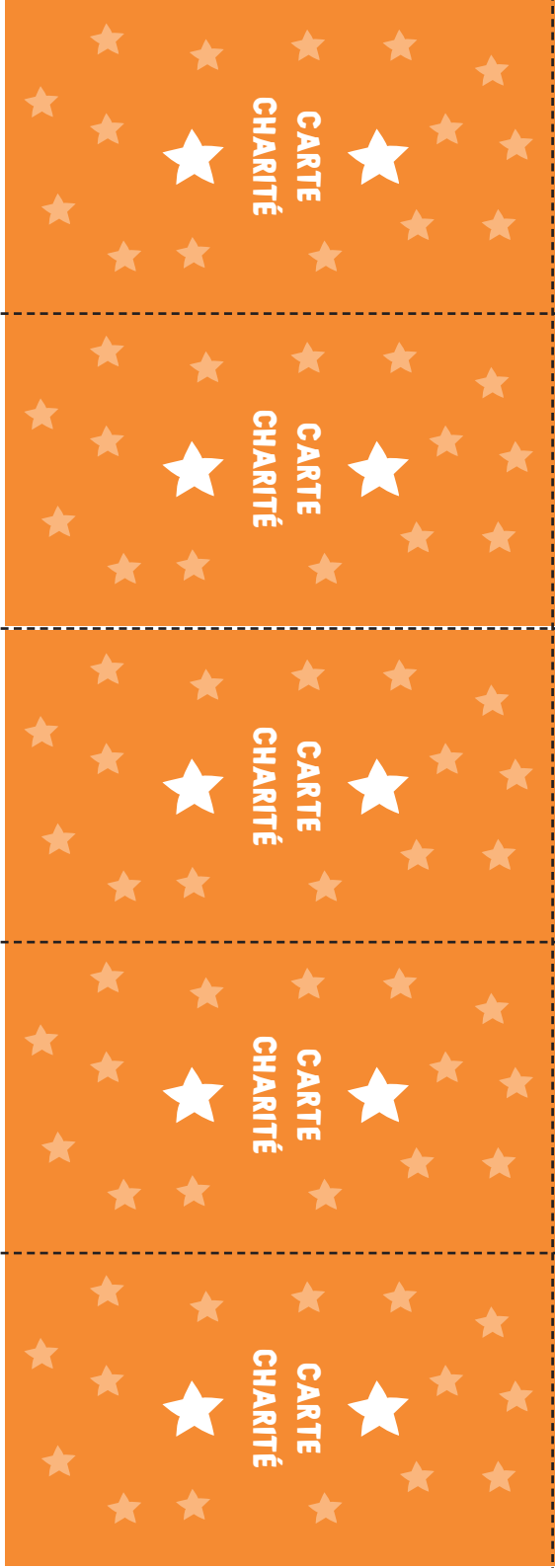
CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ



CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ

CARTE
CHARITÉ