



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 « SOCOON »

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 « 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 rejouer.

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 « 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 $\frac{1}{2}$ 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.

**CARTE
ÉVÉNEMENT**

<p>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.</p>	<p>Pour l'équilibre de votre construction, vous devez déposer deux objets identiques en même temps.</p>	<p>Les déchets abondent dans la cité, il est urgent d'agir.</p>	<p>Un généreux donateur offre un carré, vous devez vous rendre au dépôt pour le prendre puis l'acheminer normalement sur le lieu de construction.</p>	<p>Un généreux donateur offre un rectangle, vous devez vous rendre au dépôt pour le prendre puis l'acheminer normalement sur le lieu de construction.</p>
<p>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.</p>	<p>Des contestations se font entendre par ceux qui ne comprennent pas l'intérêt du projet.</p>	<p>Une dispute éclate qui retarde la construction.</p>	<p>Vous êtes fatigué et cela vous retarde. Reculez de 3 cases par rapport à votre destination.</p>	<p>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.</p>
<p>Une formation de dernière minute vous oblige à vous éloigner du chantier. Passez votre tour et repartez de votre point de départ.</p>	<p>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.</p>	<p>Des problèmes d'argent retardent l'avancée du projet, il faut agir.</p>	<p>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.</p>	<p>Les délais accordés sont bientôt dépassés. Il faut aller plus vite. Tout le monde est invité au Stade pour s'entraîner. Les Vitos mèneront l'exercice physique.</p>
<p>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.</p>	<p>Pour la stabilité de l'édifice, vous devez remplacer un rectangle par deux $\frac{1}{2}$ rectangles.</p>	<p>Pour renforcer la construction, vous devez remplacer un carré par deux $\frac{1}{2}$ carrés.</p>	<p>Vous devez contribuer à la beauté du Jardin Public et vous rendre sur place pour un petit coup de main.</p>	<p>Une tempête souffle et emporte une pièce du lieu de construction. Il faut en enlever une parmi celles qui sont déjà posées.</p>

**CARTE
ÉVÉNEMENT**

ÉCOUTE

INFORMATION

ÉDUCATION

RESPECT

JUSTICE

ENTRAIDE

UNION

PARTAGE

ENGAGEMENT

RECYCLAGE

SOUTIEN

CONFIANCE

SENSIBILISATION

DIALOGUE

PROTECTION

RÉCONCILIATION

RÉPARATION

REPOS

COLLECTE

NETTOYAGE



**CARTE
CHARITÉ**

**CARTE
CHARITÉ**