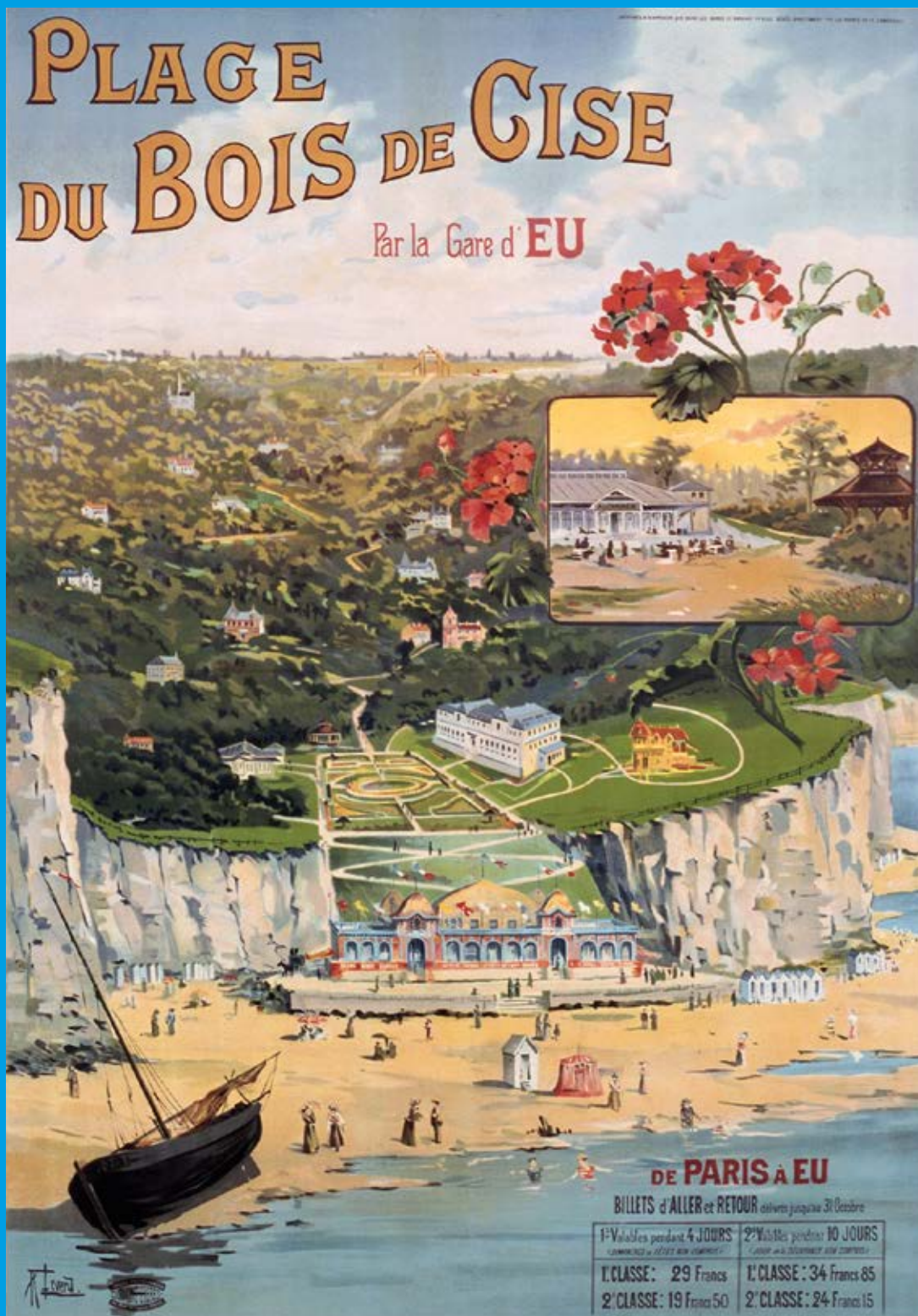


PATRIMOPOLY

BOIS-DE-CISE

GUIDE D'ACHAT ET DE CONSTRUCTION



PATRIMOPOLY

BOIS-DE-CISE RÈGLE DU JEU

LE PRINCIPE DU JEU :

Après avoir découvert le lotissement du Bois-de-Cise grâce à la visite (voir proposition de visite-jeu), les joueurs (6 joueurs max. ou 6 équipes) sont invités à acheter les maisons. Un animateur mène le jeu en se tenant au point **D**. Il distribue les jetons, valide l'achat des maisons, gère la rotation des équipes. Le gagnant est celui qui cumule le plus de maisons (le nombre de jetons restant en main, ainsi que le nombre d'équipements construits ne comptent pas).

MATÉRIEL

- 50 jetons ou un jeu de 52 cartes
- Plateau de jeu pour l'animateur avec des crayons ou feutres de couleur (une couleur par équipe) pour marquer les achats sur le plateau*
- Plateau de jeu pour les joueurs, un par équipe*
- Guide d'achat et de construction (règles du jeu)*
- 8 cartes « équipement » (couleur rouge)*
- 10 cartes « activités du Bois-de-Cise ». Facultatif (plutôt pour des joueurs à partir de 13 ans)*
- Papier et crayon pour prendre des notes (par équipe)

* Documents à imprimer et découper

2 DURÉES POSSIBLES

- Déterminer une heure de fin de jeu (après 1h ou 1h30 par exemple)
- Annoncer la fin du jeu quand toutes les maisons ont été achetées

DÉBUT DE LA PARTIE :

Chaque joueur ou équipe, identifié(e) par une couleur, est doté(e) d'un plan et de 7 jetons. Il/elle se déplace pour repérer le nom et un détail architectural (décor, couleur, forme...) de la maison qu'il/elle souhaite acquérir. Attention, il s'agit d'une caractéristique de la maison (et non du jardin ou de la grille...) et elle doit être permanente.

Muni(e) des informations, le joueur ou l'équipe se présente à l'animateur, et reçoit les 2 jetons liés à la case départ. Si il/elle a construit un équipement (voir plus bas), il/elle reçoit davantage de jetons. Il/elle énonce l'adresse (numéro et nom de la rue) de la maison qu'il/elle veut acheter, son nom et le détail architectural. En s'aidant du « guide d'achat », l'animateur valide la vente en marquant le plateau de jeu avec la couleur de l'acheteur.

Le joueur ou l'équipe repart à la recherche des informations nécessaires pour acquérir d'autres maisons. On peut acheter plusieurs maisons à la fois si on dispose de suffisamment de jetons et de toutes les informations nécessaires.

Variante avec des jeunes de plus de 13 ans : avant chaque tentative d'achat, l'équipe tire une carte « activité ». Ce gage est à réaliser avant de prétendre acheter une ou plusieurs maisons.

PATRIMOPOLY

BOIS-DE-CISE RÈGLE DU JEU


LES ÉQUIPEMENTS :

Dans une station balnéaire, il y a des équipements à la disposition de tous : pour le sport (courts de tennis), le divertissement (café, casino, mini-golf) ou encore le culte (chapelle). Chaque joueur ou équipe peut décider de faire construire des équipements. Pour cela, il/elle choisit une carte postale parmi les 8 proposées, répond à la question et donne 2 jetons. Les revenus de cet équipement lui sont versés à chaque passage à la case départ. Exemple : au 2e tour, l'équipe bleue achète le terrain de tennis. A chaque passage à la case départ à partir du 3e tour, elle reçoit 1 jeton en plus des 2 jetons réglementaires. On peut acheter jusqu'à 3 équipements par équipe (et recevoir ainsi au maximum 5 jetons à chaque passage à la case départ).

LE CADRE :

Le jeu a pour cadre l'ensemble du Bois-de-Cise, dans les limites établies sur le plateau de jeu. Les circulations sont prévues sur des chemins piétonniers ou des routes où les véhiculents sont ralentis par les lacets. Toutefois, ces routes ne disposent pas de trottoirs formalisés. Pour la sécurité, un accompagnant par équipe de jeunes est à prévoir.

Distance : 600 mètres (20 min.aller-retour) séparent **D** et **C** (point le plus éloigné à l'Est)

Les  indiquent des « points de vue » d'où l'on peut regarder les maisons sans pour autant emprunter la route principale (en rouge sur le plateau).

AVERTISSEMENT :

Pour gagner, les joueurs ou équipes ont intérêt à construire des équipement(s) et/ou cumuler les informations pour acheter plusieurs maisons en un seul tour.

BOIS-DE-CISE

GUIDE POUR LA CONSTRUCTION DES ÉQUIPEMENTS



CONSTRUISEZ UN HÔTEL PENSION LORET

Question : Aujourd'hui cet hôtel a disparu. Mais où se trouvait-il ? Donnez le nom de sa rue. Indice : on voyait le toit depuis la maison « Les Coucous » située au 6 route des Mouettes).

Réponse : 4 rue du casino.



CONSTRUISEZ UNE COLONIE DE VACANCES LES HIRONDELLES

Question : Aujourd'hui où se trouve cet établissement ? Et combien de fenêtres comptez-vous en façade ?

Réponse : 1 route de la Falaise 44 (9+9+7+9+10=44).



CONSTRUISEZ UN TENNIS

Question : Aujourd'hui ce court de tennis a disparu. Qu'y a-t-il à la place ?

Réponse : L'aire de jeu avec le toboggan.



CONSTRUISEZ UN MINI-GOLF LES HUBLOTS

Question : Aujourd'hui, ce mini-golf a disparu. Qui y a-t-il à la place ?

Réponse : une maison, au n°32 de la rue des Mouettes avec le cabinet d'un architecte et le siège d'une entreprise de peinture-rénovation.



CONSTRUISEZ UN HOTEL VILLA SUZY

Question : Où est-il ? Donnez son adresse. indice : son ancienne apparence se voit bien depuis le sentiers des Rossignols.

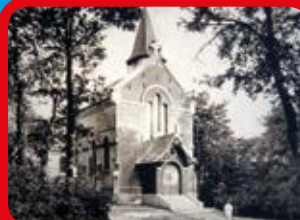
Réponse : 3 grande avenue du Bois-de-Cise, sentier des Rossignols.



CONSTRUISEZ UN CAFE L'AMERICAN BAR

Question : Aujourd'hui disparu, saurez-vous reconnaître son emplacement ? Quelle serait son adresse aujourd'hui et qu'y a-t-il à la place ?

Réponses : 2 route du casino, un terre-plein avec de l'herbe.



CONSTRUISEZ LE CLOCHER CHAPELLE SAINTE EDITH

Question : Qu'y a-t-il tout en haut du clocher, qu'on ne peut pas voir sur la carte postale ?

Réponse : un coq.



CONSTRUISEZ LA CHAPELLE CHAPELLE SAINTE EDITH

Question : Quels sont les motifs qui décorent l'intérieur de la chapelle (en haut des murs, de couleur blanche) ?

Réponse : des fleurs en guirlande et des angelots.