

PROJET D'AMÉNAGEMENT À BERDIDON-sur-BLAISE (EURE-ET-LOIR).

Béridon-sur-Blaise est une commune rurale de 1200 habitants dont l'activité principale est l'agriculture. Elle perd des habitants, il y a peu de commerces, pas d'écoles ni de médecin et seulement des petites routes pour y aller.

Tu es maire de Béridon-sur-Blaise. Avec le conseil municipal vous avez décidé de créer un parc d'attraction et de miser sur le tourisme pour développer la commune en créant des activités et des emplois pour maintenir la population sur place et mettre en place des services sur la commune.

Il va falloir :

- trouver des financements pour payer les aménagements,
- créer des transports pour les touristes,
- construire des logements pour les touristes et les nouveaux habitants qui ne manqueront pas de venir,
- mettre en place des attractions pour les touristes.





Le jeu se présente comme un Monopoly. On y joue à 3 ou 4 joueurs.


Chaque joueur est maire de la commune et a 10 jetons au départ.

On lance le dé et on avance du nombre de cases indiquées sur le dé.

Chaque case où tu atterris te permet, si tu le souhaites, de créer un aménagement qui te coûte 3 jetons :

« Logement » : 

« Transports » : 

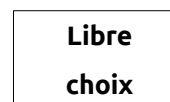
« Attraction » : 

Tu dois cocher une case en face de l'aménagement correspondant et mettre 3 jetons dans la « Caisse commune ».

À chaque fois que tu tombes sur la case « Financement » tu gagnes 1 jeton que tu prends dans la caisse commune.



Lorsque tu tombes sur la case « Libre choix » tu peux décider de l'aménagement que tu veux ou la considérer comme une case « Financement » (et gagner un jeton).



Tu peux tomber sur les cases « Coup de pouce » qui peuvent te rapporter des jetons grâce à des aménagements judicieux et des acteurs qui t'aident.



Par contre les cases « Oppositions » te font perdre du temps (tu dois passer un tour) ou des jetons (à remettre dans la « Caisse commune ») ou revenir à la case « Départ » (et tu dois effacer tes aménagements). Attention à elles !



Tu as 30 minutes pour jouer.

Le vainqueur est celui qui a terminé le parcours et qui a rempli les 3 dernières lignes de manière équilibrée. Si aucun des joueurs n'a terminé le parcours, est vainqueur celui qui a rempli le plus de cases des 3 dernières lignes de manière équilibrée.