

# Trimalin

*Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.*

## Objectif

- Comprendre les enjeux du tri sélectif
- Coopérer, s'entraider dans une pratique responsable et citoyenne

## Objectifs spécifiques

- Faire des choix, développer une stratégie d'équipe pour parvenir plus rapidement à l'objectif fixé
- Calculer mentalement

## But du jeu

Une équipe de quatre joueurs doit permettre à trois représentants du Conseil Municipal des Jeunes d'une commune de collecter rapidement des bouchons en quatre points de la ville. En apportant ces bouchons à des usines de transformation, ils reçoivent de l'argent (environ 200€ la tonne) reversé à des associations qui viennent en aide à des personnes handicapées.

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 affichettes A5 (mairie, poste, pharmacie et boulangerie)
- 3 personnages-pions
- 1 dé
- 3 collecteurs de bouchons (100kg, 50kg et 10kg)
- 24 bouchons verts (10 petits, 8 moyens et 6 gros)
- 10 billets de 10€ et 6 billets de 20€

## Déroulement

Chacun des joueurs prend devant lui une affichette mairie, poste, pharmacie ou boulangerie (4 lieux où les délégués vont récupérer des bouchons). Chaque pion (délégué du CMJ) est placé sur une case piéton. Les 24 bouchons sont posés de façon aléatoire sur les cases du plateau ; il reste 3 cases vides. Les 3 collecteurs à bouchons vont au centre du plateau sur leur place respective.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et avancent un personnage de façon à récupérer un maximum de bouchons :

- 1 gros bouchon vert représente 100kg
- 1 moyen représente 50kg
- 1 petit représente 10kg.

Chaque bouchon récupéré par un joueur est posé devant lui sur l'affichette A5.

A chaque lancer de dé, les joueurs doivent se concerter pour savoir quel pion avancer de façon à collecter le plus rapidement possible un maximum de bouchons.

Quand les joueurs ont collecté au moins 5 petits bouchons (représentant 10 kg chacun sur l'ensemble des affichettes) ils vont commencer à recevoir de l'argent. En s'aidant, les délégués vont porter les bouchons à l'usine ; pour cela il faut que 2 personnages se retrouvent sur une même case.

Ce qui veut dire que tous les bouchons déjà récupérés sur les affichettes-lieux par chaque joueur sont comptabilisés avant d'être mis dans les collecteurs. Les joueurs reçoivent de l'argent (10€ pour 50kg ; 20€ pour 100kg) qu'ils déposent sur le plateau à l'emplacement prévu.

Quand 2 équipes jouent en même temps, la plus rapide à obtenir les 200€ gagne.

Quand une équipe joue seule, elle joue contre le temps. Exemple : collecter les 200 € en 6 min (2 sabliers).