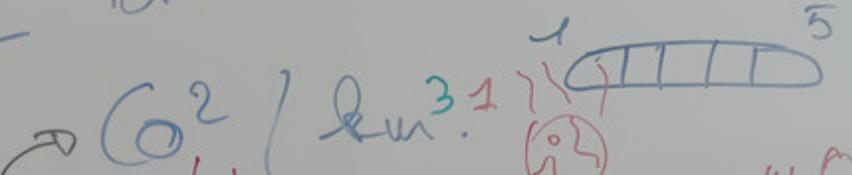
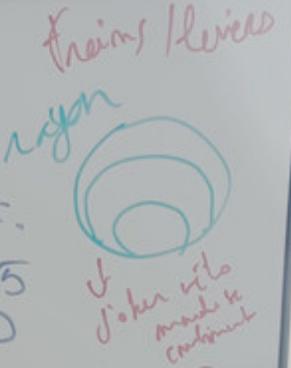


↳ Réparabilité 443
- Recyclage

- Portée à vitesse max.



→ CO₂ / km³ 1

- Taille → longueur.

↳ hypo moteur + poids puissance + réparabilité + recyclage

QR Code? + facile

↳ Poids au poids puissance

- Nb passagers 52 (punkique) 888

- impact
- punkique (effort, rayon, nombre)
- prix
- santé

- Type de motorisation (élec. musculaire thermique)

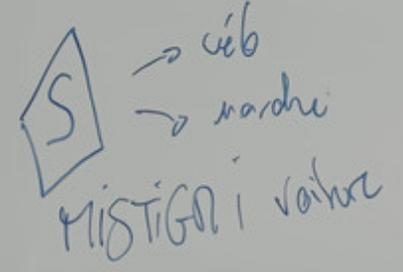
- Prix / km / production / achat
TRANCHE DE PRIX 200€

\$\$\$\$\$

- Sociabilité au campus??

- Santé, effort 134

- Multimodalité



Julie Elena Nicole



TI MOBZH
ACCOMPAGNER LA MOBILITE



TI MOBZH
ACCOMPAGNER LA MOBILITE



Vélo



50 à 500 €	5	9 à 11 kg
0 émission	1 à 2	13 km/h

Praticité, légèreté, et recyclable
gardez précieusement cette carte
jusqu'à la fin du jeu



Vélo électrique

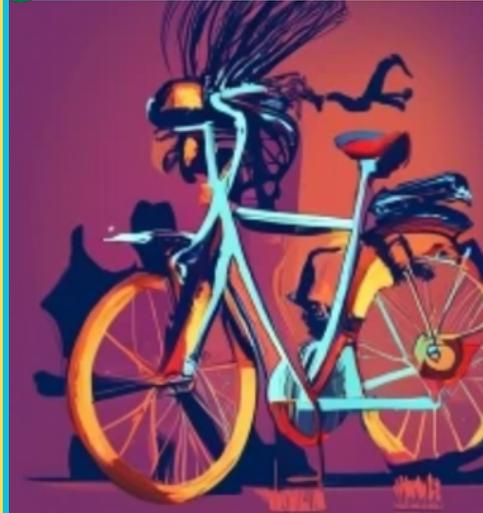


3 à 100 k€	2	1 à 3 t
120 / km	1 à 5	130 km/h

Cette carte est très pratique
mais vous risquez votre perte



Vélo électrique



500 à 5000 €	4	20 à 25 kg
0 émission	1 à 2	25 km/h

Pratique et moins fatigant cette
carte est un tel atout mais vous
pouvez faire mieux



Voiture électrique



20 à 120 k€	1	1 à 2,5 t
0 émission	1 à 2	250 km/h

Pratique et plus écologique
en apparence faite attention
à son prix et son recyclage



Vhélioriginal



7000 à 8000 € 4 85 à 200 kg

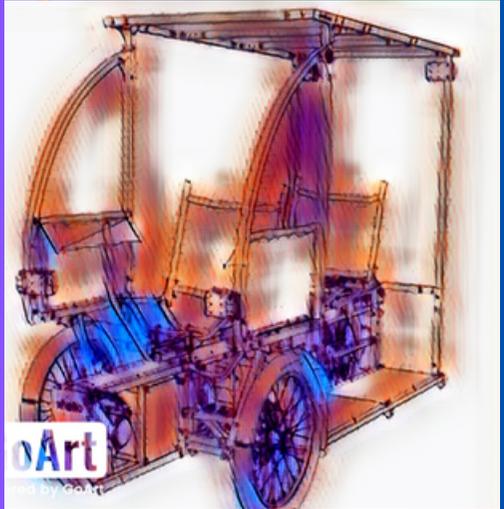


0 émission 1 à 4 25 km/h

Écologique et convivial, une bonne carte s'offre à vous mais gardez les yeux ouverts



Vhéliotech



2500 à 7500 € 5 85 à 200 kg



0 émission 1 à 4 25 km/h

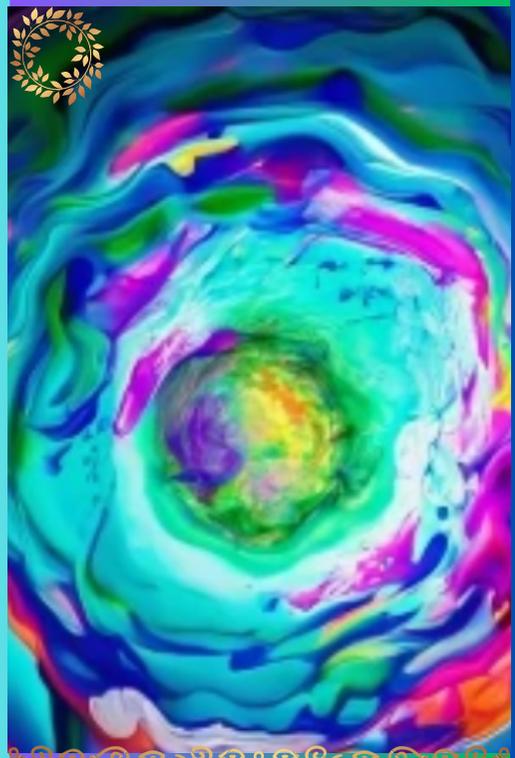
Un véhicule à construire soi-même, l'autonomie s'offre à vous, vous êtes un as de la réparabilité

Changement climatique



Fin de la partie, chaque joueur compte son impact CO²

Couche d'ozone



Coup pouce, vous donnez votre carte avec le plus gros impact CO² à votre voisin de droite

✓ Avion 



 200 à 5000 €	 3	 500 à 1000 t
 75 à 250 /km	 500	 800 km/h

Commun pour passer d'un continent à un autre

✓ La marche 



 0	 5	 9 à 320 kg
 0 émission	 1	 5 km/h

Permet de penser le monde et de prendre le temps de vous y situer

✓ La course 



 0 €	 5	 10 à 120 kg
 0 émission	 1	 9 km/h

Disponible depuis la nuit des temps

✓ Hybride MOB 4.0 



 5 à 10 k€	 2	 75 kg
 0 émission	 1 à 2	 45km/h

Vous découvrez une gamme de quads et vélos électriques

 100 à 500 €	 5	 9 à 11 kg
 0 émission	 1 à 2	 13 km/h

✓ Hybride Bob Sanka 



 120 / mois	 3	 95 kg
 0 émission	 1 à 2	 25 km/h

Une hybride haut de gamme

✓ Vélobus 



 25 000 €	 3	 600 kg
 0 émission	 8 à 9	 15 km/h

Enfin un bus sympa, on y pédale synchro

✓ Hybride Midiple 



 170€ / mois 12 240€	 3	 100 kg
 0 émission	 1 à 2	 40 km/h

Découverte d'une gamme d'hybride pour la logistique et la famille

Aurore bauréale 



Ne levez pas vos yeux au ciel, et montrer vos carte à votre voisin de gauche pendant 5 seconde


Mosquito




 500 à 1000 €
  5
  33 à 90 kg

 0 émission
  1
  13 km/h

Un vélomobile en open source à construire soi-même avec les amis d'un Fablab


Trycycle




 15 000 €
  5
  100 à 200 kg

 0 émission
  1 à 2
  13 km/h

Avion


Vélo cargo arrière

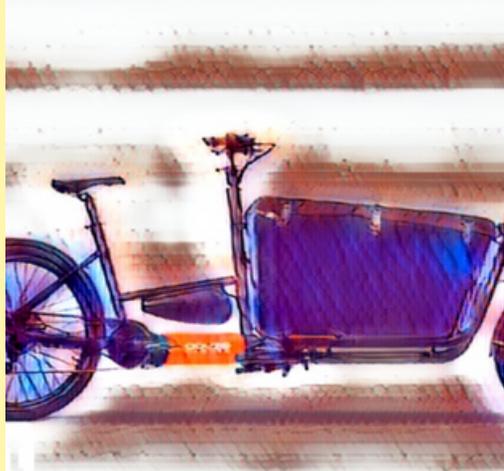



 0€
  5
  9 à 11 kg

 0 émission
  1 à 2
  13 km/h

Avion


Vélo cargo avant

 0€
  5
  9 à 11 kg

 0 émission
  1 à 2
  13 km/h

Avion



TI MOBZH
ACCOMPAGNER LA MOBILITE

Règle du jeu pour les enfants à draisienne

La règle du jeu, semblable à celle du mistigri, est adaptée pour les enfants dès 4 ans.

Le matériel : 32 cartes réparties en 16 paires.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs.

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes

Le jeu : en début de partie, on identifie une carte du jeu pour constituer le Mistigri, idéalement, la voiture. C'est la carte avec laquelle on ne peut pas faire de paire.

On distribue toutes les cartes entre les joueurs. Tous les joueurs posent devant eux les paires qu'ils peuvent constituer. Chaque joueur fait tirer une carte de son jeu à son voisin situé à sa gauche, il pose deux cartes s'il a réussi à réaliser une paire. Le joueur qui reste à la fin avec le Mistigri est le perdant.



TI MOBZH
ACCOMPAGNER LA MOBILITE

La règle du jeu pour les enfants cyclistes

Adaptée pour les enfants dès 5 ans avec seulement deux caractéristiques et aucun texte. Les petits parient sur l'impact CO² ou la réparabilité et le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.



TI MOBZH
ACCOMPAGNER LA MOBILITE

La règle du jeu pour tous

La règle du jeu, semblable à celle de la bataille, est adaptée pour tous et dès 7 ans.

But du jeu : emporter toute les 32 cartes du jeu.

Le jeu : Les joueurs parient sur les points forts de leurs cartes (Impact CO², Prix, Réparabilité, vitesse, ...).

Le joueur le plus jeune commence et regarde la première carte de son tas et choisit une caractéristique qu'il estime forte.

Les autres joueurs jouent la première carte de leur tas et énoncent à tour de rôle le nom de la carte puis la donnée de la même caractéristique.

La valeur la plus forte gagne la manche et remporte toutes les cartes puis les place sous son tas.

Mais attention, une information importante peut changer toute la manche ! En effet, toutes les cartes sont dotées de « degré de réalité » de réalisation. Chaque stade correspondra à une couleur : idée dans les cartons (rouge), un prototype existe (orange) et le véhicule est en vente (vert).

Si un joueur possède par exemple une carte avec une pastille rouge, il peut décider de changer la caractéristique en jeu.