

MARSIMIL

Jeu officiel du 26ème centenaire de Marseille

Parcours initiatique et passionnant de découverte de Marseille

de Protis et Gyptis... à l'entrée dans le 3ème millénaire

MARSIMIL,

Le jeu de société dont la vedette est une ville : Marseille

Il n'est jamais trop tard pour (re)découvrir sa ville : Marsimil vous propose une exploration ludique et passionnante de Marseille...sans quitter votre salon!

Édité à l'occasion du 26ème centenaire de la ville, Marsimil est un jeu de société destiné à toute la famille. Matiné de Trivial Pursuit, de jeu de l'Oie, et de parler marseillais, il entraîne les joueurs sur un plateau représentant les 111 quartiers de Marseille. Les joueurs devront répondre à quelques unes des huit cents questions qui couvrent l'ensemble des activités, des lieux, des personnes qui ont façonné la cité. Tout le monde a sa chance, puisque trois réponses sont proposées. L'originalité et la richesse du jeu tiennent en grande partie à l'information qui complète la bonne réponse. Ainsi, d'anecdotes en événements capitaux, la tonalité si particulière de Marseille est reconstituée par petites touches.

Saviez-vous, par exemple, que le sculpteur César est né à la Belle de Mai, que le Panier doit son nom à une célèbre auberge du XVIIème siècle ou que la première transplantation cardiaque a eu lieu à Marseille en 1968 ? Le niveau des questions est très varié et permet à toute la famille de jouer ensemble.

Des cartes hasard, basées sur des expressions marseillaises, modifient le déroulement de la partie avec humour : la carte *Bonne Mère* protège de tous les malheurs, *Engambi* vous fait perdre un tour et quand on est un *Boulegan*, on rejoue!

Une mention spéciale pour le graphisme flamboyant et les illustrations, colorées et pleines d'humour, de l'artiste marseillaise, Dominique Carrié.

Marsimil est en vente à l'Office du tourisme et dans les librairies, magasins de jouets ou rayon jeu des grands magasins .

Prix de vente conseillé : 38 euro

Historique

Dans le cadre de la célébration du 26ème centenaire en 1999, les **Archives de Marseille** ont souhaité éditer un jeu de découverte de la cité phocéenne qui permette à toutes les générations de se retrouver pour partager et améliorer leur connaissance de la ville, sur un mode ludique.

Pendant un an, l'équipe de Sylvie Clair, Isabelle Langlade, Sylvie Masson et Claudine Roubaud, chargées du service éducatif, ont compulsé documents, dictionnaires thématiques et livres sur Marseille. Elles ont traqué les personnages, les grands et les petits événements qui ont façonné la cité phocéenne.

Elles ont fait équipe avec Anne Lachaze, du **Groupe Copsi**, société de communication d'Eguilles, pour son expérience dans le domaine du jeu (conception, édition et commercialisation de "La Course à la Vanille", en 1997).

Pour illustrer Marsimil, l'approche flamboyante de **Dominique Carrié** a été retenue. Un coup de pinceau qui illumine les monuments et les font vibrer plus surement que la chaleur ou le soleil couchant. Marseille est une ville de passion, qu'on se le dise!

Une Découverte Ludique et Passionnante de Marseille

Marsimil : inspiré de la célèbre méthode Assimil, ce néologisme, raccourci de Marseille et Assimil, reflète l'esprit du jeu : assimiler, en s'amusant, l'histoire de Marseille, et découvrir toutes ses facettes, des plus anciennes aux plus contemporaines.

Les joueurs se déplacent sur un plateau de jeu représentant Marseille avec ses 111 quartiers et ses monuments, lieux célèbres ou moins connus.

Au cours de la partie, les joueurs tirent des cartes "question" : les différents aspects de la ville, tout au long de son histoire, sont abordés au travers de ces **800 questions** : histoire, culture, cinéma, parler marseillais, gastronomie, architecture, sport, activités commerciales, industrielles, maritimes, etc. Un choix de trois réponses est proposé.

La bonne réponse est enrichie d'un complément historique sur le sujet abordé ce qui fait **l'originalité et la richesse de ce jeu**.

Le niveau des questions est varié et permet à toutes les générations de jouer ensemble en échangeant leurs connaissances.

40 cartes hasard mettent des grains de sable (ou une goutte d'huile, c'est selon!) dans les rouages : elles font appel aux traditions et au parler marseillais et modifient le déroulement de la partie avec humour.

Une Règle du jeu vite comprise

Pour découvrir Marseille, le joueur se déplace sur le plateau à l'aide d'un dé. Il dispose, en début de partie, d'un capital de jetons "connaissance". Le parcours traverse l'ensemble de la commune et les 111 quartiers de la ville.

Sur les cases sans illustration, le joueur doit répondre à des questions sur la ville. A chaque bonne réponse il dépose un jeton "connaissance" sur la case où il se trouve. En cas de réponse erronée, il ne dépose rien, et s'il y a déjà des jetons sur sa case, il les prend.

Sur les autres cases, le joueur tire une carte "hasard" qui va accélérer ou ralentir sa progression.

Le vainqueur est celui qui se défait en premier de tous ses jetons "connaissance".

Une partie peut se jouer de deux à six joueurs ou équipes de joueurs.

La durée d'une partie est d'environ une heure.

Diffusion

Le jeu est disponible dans les Bouches-du-Rhône :

- à l'Office du Tourisme de Marseille
- En librairie (Maupetit, les Arcenaulx, Arcadia, librairie Prado-Paradis, Fnac, Virgin)
- Magasins de jouets (Alcalay, rayon jeux des Nouvelles Galeries, Jouéclub à Aix et à Plan de Campagne)
- aux Archives municipales (La Belle de mai - 13001 Marseille)

Autres points de vente sur demande au Groupe Copsi - tél 04 42 33 33 03.

Par correspondance, sur internet, site : www.copsi.com

Prix conseillé : 38 euro

Contenu

Boite de jeu (410 x 230 x 45 mm) - 1 plateau (400 x 645 mm) - 440 cartes
120 jetons - 1 dé - 6 pions - 1 règle du jeu.

Contact Presse

Anne Lachaze – Tél. : 04 42 33 33 03