

SAUVE TA PLANÈTE

LE JEU DE L'ENVIRONNEMENT ET DE L'ÉCOLOGIE

RÈGLES DU JEU

Sauve ta planète est un jeu où **vous devez remplacer toutes les énergies polluantes par des énergies vertes** en répondant à des quiz ou en dessinant.

BUT DU JEU

Soyez le premier à réaliser la mission fixée par votre **CARTE OBJECTIF** : remplacer les **énergies fossiles** dans une zone donnée par des **énergies renouvelables** : panneaux solaires, éoliennes, barrages hydroélectriques.

Mais **on joue aussi contre le jeu** : si l'ensemble des joueurs répond mal aux questions écologiques, le curseur de la frise « **santé de la planète** » recule de case en case, jusqu'à la défaite, **et la partie est perdue pour tous**.

À l'inverse, si le curseur progresse à droite jusqu'à la case victoire, tous les joueurs sauvent la planète, l'équipe qui a le plus d'énergies renouvelables sur le plateau a gagné.



MISE EN PLACE

Mélangez chaque paquet de cartes puis placez-les autour du plateau.

les **CARTES ÉVÉNEMENTS**, les **CARTES OBJECTIFS**, les **CARTES QUESTIONS** (faune, flore, gestes écologiques et données environnement) et les **CARTES DESSIN**. Munissez-vous de papier et de crayon pour ces cartes.

Placez le **pion curseur sur le point « départ » de la frise en bas du plateau**. Chaque joueur (ou chaque équipe) choisit une couleur, prend les jetons « énergies renouvelables » assortis ainsi qu'une **CARTE OBJECTIF avec un animal différent** (ours, aigle, ...) qu'il faudra accomplir.

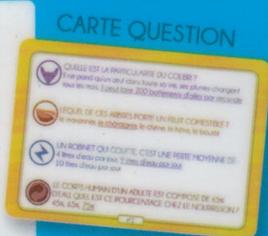
Le dernier joueur à s'être rendu en forêt commence.

Si vous êtes suffisamment nombreux, partagez-vous en 2 ou 3 équipes et mélangez les générations ! Dans une équipe avec beaucoup de jeunes joueurs, soyez indulgent et donnez parfois une seconde chance dans les réponses...

JOUER

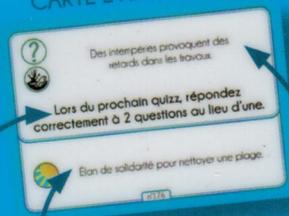


Le joueur ou l'équipe choisit **une énergie fossile** du plateau (charbon, pétrole, gaz, nucléaire) qu'il veut remplacer. En fonction de cette énergie, son voisin pioche une **CARTE QUESTION** et l'interroge sur la question correspondante :



L'évènement (au centre) ne s'applique que si l'un des symboles en haut à gauche de l'évènement, ou , est le même que le symbole sur lequel se trouve le jeton sur la frise.

CARTE ÉVÈNEMENT



Au dessus et en dessous de l'évènement se trouvent deux dépêches d'actualité qui n'ont pas d'incidence sur le déroulement de la partie.

En cas de mauvaise réponse, on bouge le curseur vers la gauche et on tire une **CARTE ÉVÈNEMENT**. En fonction du symbole de la frise, on lit la dépêche d'actualité et on applique éventuellement l'évènement correspondant (  ).

En cas de bonne réponse, le joueur pose un de ses jetons énergie renouvelable sur l'emplacement choisi et lance le dé :

-  : On avance le curseur vers la droite sans tirer de carte événement.
-  : On avance le curseur sur la droite, on tire une **CARTE ÉVÈNEMENT** et en fonction du symbole, on lit la dépêche d'actualité en appliquant éventuellement l'effet représenté par le symbole de la case de la frise (  ).
-  : On tire une **CARTE DESSIN**, on relance le dé et un des joueurs de l'équipe dessine le mot de la carte désigné par le chiffre du dé pendant un tour de jeu. Tous les joueurs, y compris le coéquipier (soyez faire-play !) peuvent tenter de deviner la plante ou l'animal représenté. En cas de succès, on avance le curseur d'une case vers la droite de la frise.
-  : On avance le curseur de deux cases vers la droite sans tirer de carte événement.
-  : On tire une nouvelle **CARTE ÉVÈNEMENT** en appliquant les effets mais sans avancer le curseur sur la frise.
-  : Lors de votre prochaine question, vous aurez droit à 2 essais.

Au cours du jeu, chaque mauvaise réponse vous rapproche de la case défaite à gauche de la frise. Si vous y arrivez, c'est une **CATASTROPHE** ! Tous les joueurs ont perdu la partie, et la planète Terre ne peut pas compter sur vous pour la défendre. Heureusement si le curseur arrive sur la dernière case à droite : **VICTOIRE** ! La planète est sauvée pour l'instant, mais restez vigilant. Le joueur qui possède le plus de jetons énergies renouvelables sur le plateau est le grand vainqueur.

FIN DE PARTIE ALTERNATIVE

La partie prend fin également lorsqu'un joueur ou une équipe a réalisé la **CARTE OBJECTIF**, ils sont donc déclarés grand vainqueur.

Auteur : Richard Champion - contact : richardchampioncreateur@gmail.com

Design graphique & Illustrations : S. Delacroix

Merci à tous les bêtesteurs : Sébastien-Philippe, Nadia, Sophie, Sandrine, Sylvie

Merci aux auteurs du MALT (Mouvement des Auteurs Ludiques Toulousains) pour leur soutien. Un grand merci à La boutique des mots à Toulouse dirigée par Rosine Lang.

Chef de projet : Jonathan Algaze

Développement : Topi-Games - 9, rue Pasteur 94130 Nogent sur Marne

Merci à tous les bêtesteurs : Sébastien-Philippe, Nadia, Sophie, Sandrine, Sylvie

