

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BUT DU JEU

Pour gagner, il faut se montrer capable, par ses connaissances, de réagir aux menaces qui pèsent sur la VIE. Comme la VIE sur terre dépend de 3 milieux physiques : l'AIR, l'EAU et le SOL, chaque joueur doit se rendre dans chacune de ces trois zones, où il pourra obtenir un anneau de couleur, signe de son aptitude à protéger ce milieu. Le parcours pourra être modifié par des événements qui surviennent au cours de la partie.

Après avoir obtenu les trois anneaux, il devra tenter d'obtenir le quatrième, celui de la VIE.

• Jeu pour 2 à 6 joueurs

Le jeu comprend 6 pions. Pour un nombre de joueurs plus important, vous pouvez jouer en équipes.

• Matériel

1 plateau de jeu, 4 séries de 156 cartes de 3 questions chacune, 1 série de 156 cartes événements, 6 pions, 24 anneaux, 1 dé.

• Plateau de jeu

Le plateau de jeu, triangulaire, présente quatre zones : la zone centrale est celle de la VIE ; les trois autres zones sont celles de l'EAU (bleue), de l'AIR (jaune) et du SOL (vert).

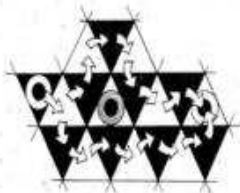
Dans chaque zone, une case principale, plus grande que les autres et marquée d'un dessin, constitue l'étape dans laquelle chaque joueur peut obtenir l'anneau de la couleur de la zone.

Sur l'ensemble du plateau, sont disposées des cases événements, marquées "événement".

• Déplacements

Les déplacements s'effectuent toujours en passant d'une case à une autre par le côté des cases, jamais par la pointe.

En aucun cas, il n'est permis de passer ni de s'arrêter dans une case déjà occupée par un autre joueur, à l'exception des cases principales, qui peuvent contenir un nombre illimité de pions.



• Niveau de difficulté

En début de partie, les joueurs devront déterminer s'ils jouent au niveau 1, 2 ou 3.

Chaque carte question comprend en effet 3 questions différentes. Pour obtenir un anneau (uniquement lorsqu'on se trouve sur l'une des cases principales), il faudra répondre à une, deux ou trois questions d'une même carte, selon le niveau de difficulté choisi.

REGLE DU JEU

Il est d'ailleurs possible à des joueurs de niveaux différents de jouer ensemble, les plus forts jouent alors avec un "handicap".

DEBUT DE LA PARTIE

1 - Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case centrale (la case VIE).

2 - Le premier joueur (désigné par tirage au sort) lance le dé.

Attention : Si le dé marque 6, le joueur chargé de poser les questions au premier joueur tire une carte événement et en lit le contenu. Se conformer aux indications données par cette carte.

Si le dé marque un autre chiffre, le joueur déplace son pion du nombre de cases correspondant. Il arrive alors soit sur une case simple, soit sur une case événement.

Case simple : le joueur qui arrive sur une case simple se fait poser la première des trois questions d'une carte de la couleur de la zone qu'il occupe. En règle générale, une seule réponse est admise.

S'il répond correctement à la première question, on lui pose la deuxième question de la même carte, puis, en cas de nouvelle bonne réponse, la troisième question (et ceci quelque soit le niveau choisi par le joueur en début de partie pour obtenir les anneaux). S'il ne répond pas à la première question, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Case événement : le joueur chargé de lui poser les questions tire une carte événement (rouge) et en lit le contenu. Se conformer aux indications données par cette carte.

Attention, certaines indications concernent l'ensemble des joueurs !

4 - Après avoir répondu correctement à une, deux ou trois questions, le joueur peut relancer le dé.

Si celui-ci tombe sur 6, tirer une carte événement.

Dans les autres cas, le joueur multiplie le nombre obtenu par le nombre de bonnes réponses qu'il a fournies et se déplace du nombre de cases correspondant (exemple : il a trouvé deux bonnes réponses et le dé est tombé sur le 3, il se déplace de $2 \times 3 = 6$ cases).

- S'il arrive sur une case simple, il ne rejoue plus, et c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

- S'il arrive sur une case événement, le joueur chargé de lui poser les questions tire une carte événement.

- S'il parvient sur une case principale au cours de ce second déplacement, il peut répondre de suite aux questions lui permettant d'obtenir l'anneau.

CASES PRINCIPALES

Chaque joueur doit se rendre, dans l'ordre de son choix, dans les cases principales AIR, EAU et SOL puis revenir à la case VIE.

Pour s'arrêter sur ces cases, il faut bien entendu obtenir avec le dé le nombre correspondant exactement au nombre de cases à parcourir. Si le nombre obtenu est trop élevé, ressortir de la case et tenter d'y rentrer, soit au cours du même déplacement, soit au tour suivant.

Dans ces cases, chaque joueur peut obtenir un anneau, il lui faut pour cela parvenir à répondre à une, deux ou trois questions d'une même carte, selon le niveau de difficulté choisi pour la partie.

Après avoir obtenu un anneau, le joueur peut rejouer. Dans les cases principales, un joueur qui ne répond pas aux une, deux ou trois questions nécessaires pour obtenir l'anneau doit obligatoirement passer son tour. Au tour suivant, il devra quitter la case principale avant d'y revenir, par l'itinéraire de son choix.

LE GAGNANT

Le joueur gagnant est le premier à revenir sur la case principale VIE, à y répondre aux 1, 2 ou 3 questions nécessaires, et donc à avoir un pion complet, avec ses quatre anneaux.

Avertissements

• Les données utilisées pour concevoir les questions sont extraites de documents publiés par des organismes publics et privés spécialisés et reconnus pour leur sérieux et leur compétence.

• L'écologie, comme science des relations entre les êtres vivants et leur milieu, permet de comprendre comment l'homme influence les mécanismes de la biosphère. Cependant, la science à elle seule ne peut justifier les choix de la société. Les choix qui font l'avenir de l'humanité doivent avant tout reposer sur des valeurs éthiques. Oikos Logos ne se donne pas d'autre but que d'être un "jeu pour réagir".

