

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SAUVE TA PLANÈTE

## LE JEU DE L'ENVIRONNEMENT ET DE L'ÉCOLOGIE

### RÈGLES DU JEU

## BUT DU JEU

Pour gagner, soyez le premier à réaliser la mission fixée par votre CARTE OBJECTIF.

Le plateau de jeu représente le monde avec les énergies polluantes exploitées. Votre but est de remplacer ces énergies fossiles par des énergies renouvelables comme les panneaux solaires, les éoliennes, les barrages ou les énergies marémotrices.

Mais attention ! Dans ce jeu, on joue aussi tous ensemble : si l'ensemble des joueurs répond trop mal aux questions écologiques, le curseur de la frise « santé de la planète » peut reculer, de case en case, jusqu'à l'extrême gauche, et la partie est alors perdue pour tout le monde.

À l'inverse, si le curseur arrive complètement à droite, tous les joueurs sauvent la planète, le joueur qui a le plus d'énergies renouvelables sur le plateau est alors déclaré vainqueur. Serez-vous celui-là ?



## MISE EN PLACE

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

Les catégories de cartes sont : les CARTES ÉVÈNEMENT, les CARTES OBJECTIF, les CARTES DESSIN et les CARTES QUESTION (faune, flore, économie d'énergie et données écologiques).

Munissez-vous de papier et de crayons que vous utiliserez avec les CARTES DESSIN.

Placez le jeton curseur sur la case « départ » de la frise située en bas du plateau.

Chaque joueur (ou équipe) choisit une couleur, prend les jetons « énergies renouvelables » assortis ainsi qu'une CARTE OBJECTIF qu'il faudra remplir, si possible, avant la fin de la partie.

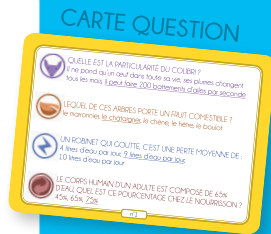
Le dernier joueur à s'être rendu en forêt commence.

Si vous êtes suffisamment nombreux, l'idéal serait, si possible, de mélanger les générations pour constituer 2 ou 3 équipes.



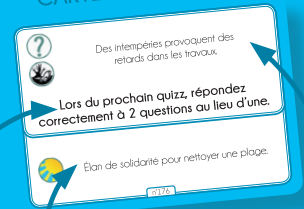


Le joueur choisit une case énergie fossile qu'il veut modifier (charbon, pétrole, gaz ou centrale nucléaire). Son voisin pioche une CARTE QUESTION et l'interroge selon l'énergie fossile choisie.



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.

Si la réponse est fausse, on bouge le curseur vers la gauche et, en fonction du symbole de la frise, on lit la dépêche d'actualité liée et on applique éventuellement l'évènement modifiant la partie (il peut arriver qu'il n'y ait pas d'évènement à appliquer).

Si c'est la bonne réponse, le joueur pose une énergie renouvelable de son choix sur l'emplacement choisi, et lance le DÉ ÉCOLOGIE sur lequel se trouvent 3 symboles :



**Frise** : on avance le curseur vers la droite sans tirer de CARTE ÉVÈNEMENT.



**Carte** : on avance le curseur sur la droite, on tire une CARTE ÉVÈNEMENT et on applique ce qui correspond au symbole . Un évènement pourra alors intervenir et modifier le jeu, ou pas.



**Dessin** : on tire une CARTE DESSIN, on relance le dé pour savoir quel mot doit être dessiné (1,2,3 = le premier mot, 4,5,6, = le 2ème mot). Un des joueurs de l'équipe dispose alors de la durée d'un tour de jeu pour représenter ce mot. Tous les joueurs, y compris le coéquipier (soyez fair-play !) peuvent essayer de deviner l'animal ou la plante représentée. En cas de succès, on avance le curseur de la frise vers la droite.

Vous avez compris que chaque mauvaise réponse d'un joueur amène le curseur sur la gauche, donc attention car si le curseur arrive sur la dernière case à gauche de la frise, tous les joueurs ont perdu la partie : c'est une catastrophe ! La planète bleue ne peut pas compter sur vous pour la défendre.

Heureusement, si le curseur arrive sur la dernière case à droite, c'est la Victoire !

La planète est sauvée pour l'instant, même si il faut rester vigilant. Le joueur qui possède le plus de jetons énergies renouvelables sur le plateau est le grand vainqueur.

## FIN ALTERNATIVE :

La partie prend fin également lorsqu'un joueur (ou une équipe) a réalisé la mission fixée par sa CARTE OBJECTIF, il est alors déclaré grand vainqueur. Ce ou ces joueurs ont réussi à défendre la planète Terre contre les lobbies et les pollueurs.

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

Chef de projet : Jonathan Algaze

Graphismes / Illustrations : Sylvain Delacroix - Haïkel Tobich

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

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.

Merci pour tes remarques constructives et ta disponibilité ! <http://www.laboutiquedesmots.com>

Édité et distribué par Topi Games. All rights reserved under exclusive licence to Topi Games

