

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)



# LA PLANETE EN JEU

## Crédits

Conception générale et réalisation : ORCADES - Poitiers - France - <http://www.orcades.org/>

Coordination technique : Bruno Constantin, Benoît Théau

Graphisme : Sylvie Aucouturier

En couverture carte du monde projection Peters. Cette projection respecte la proportionnalité des superficies de chaque pays.

Crédit photographique : Christian Auxéméry, Guy Baudouin, Dr. Bibebriethen (WWF), Mark Boulton (WWF), S.

Errington (UNHCR), FAO, Philippe Favrelère, Steve Jackson (UNEP), Jean-Claude Mongrédien (VALEO), Mauri Rautkari (WWF), Richard Ruggiero (WWF), Benoît Théau (ORCADES), Rob Webster (WWF).

Ce Jeu a été réalisé avec le soutien de la Commission des Communautés Européennes. Il a été publié également en flamand et en anglais.

© ORCADES, 1991, droits réservés tous pays.

## Règle du jeu

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans (dans le cas d'un nombre plus élevé de participants, il est conseillé de former des équipes de 2 joueurs).

## Contenu du jeu

- 1 plan de jeu avec 81 alvéoles
- 1 paquet de 12 cartes contrats en couleurs
- 1 paquet de 20 cartes événements
- 1 paquet de 40 cartes questions
- 36 jetons joueurs (12 jetons air, 12 jetons eau et 12 jetons sol)
- 20 jetons événements (rouges)
- 25 jetons contre événements (verts)
- 1 dé et 6 pions
- 81 jetons de 1 point ou de 4 points
- 1 règle du jeu

## Préparation

Disposer à l'envers les 36 jetons joueurs, les 20 jetons événements et les 25 jetons contre événements, préalablement bien mélangés, dans chacune des alvéoles du plan de jeu, de façon à ne voir que la face unie. Disposer autour du plan de jeu les trois paquets de cartes (cartes événements, cartes questions, cartes contrats).

Désigner un joueur qui sera le banquier c'est-à-dire qui donnera les points aux joueurs qui en gagneront.

## But du jeu

Le but du jeu consiste à gagner le maximum de points. Les joueurs gagnent ces points :

- en réalisant des contrats,
- en tirant des cartes événements favorables,
- en aidant d'autres joueurs à réaliser des contrats,
- en donnant des jetons contre-événements aux joueurs qui en ont besoin.

## Déroulement

Pour réaliser un "contrat" (il y en a douze au total), les joueurs doivent :

- **obtenir une combinaison de 3 jetons** (air, eau, sol) et
- **répondre juste à une question** (cartes questions jaunes).

Au début de la partie chaque joueur :

- reçoit quatre points du banquier.

- **tire une carte contrat.** Il la lit à haute voix avant de la disposer devant lui près du plan de jeu. Il la dispose de telle façon que le texte puisse être lu.

Pour obtenir une combinaison, le joueur parcourt le plan de jeu et dispose les jetons collectés (air, eau ou sol) devant sa carte contrat, sur les emplacements prévus à cet effet.

**Attention :**

Lorsque le joueur a choisi un contrat, il doit impérativement le terminer avant d'en commencer un autre.

Lorsque la combinaison est obtenue (3 jetons air, eau et sol collectés), le joueur répond à une question :

- il donne la bonne réponse, il gagne 4 points (il reçoit un jeton de 4 point ou 4 jetons de 1 point). Et le joueur retourne sa carte contrat. La carte question est mise sous le paquet.
- il donne une mauvaise réponse, il pioche une autre carte question au tour suivant et tente à nouveau de répondre à la question. Pendant ce temps-là il ne peut ni collecter d'autres pions, ni se déplacer sur le plan de jeu. Car son contrat n'est pas rempli. La carte question est mise sous le paquet.

La question est posée par un des joueurs à celui qui termine son contrat. La bonne réponse est imprimée en gras. Pour certaines questions, il n'y a aucun choix de réponse. Le joueur doit trouver lui-même une ou plusieurs des réponses suggérées.

Il y a deux niveaux de difficultés dans les cartes questions. Question facile : pour **les joueurs de 8 à 13 ans**.

Question difficile : pour **les joueurs de plus de 13 ans**. Cet âge est donné à titre indicatif : en début de partie, les joueurs peuvent convenir de qui répondra aux questions "faciles" et "difficiles".

## Parcours du plan de jeu

Les joueurs choisissent un endroit, sur le bord du plan de jeu, d'où ils désirent partir. Le plus jeune jette le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé. Les autres joueurs font tour à tour de même, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le pion peut être dirigé dans n'importe quelle direction, en ligne droite ou en zigzag. Deux pions ne peuvent se trouver en même temps sur la même case. Un pion peut passer sur une alvéole vide et même s'y arrêter si le chiffre tiré au dé ne lui permet pas d'atteindre un jeton.

Chaque joueur découvre devant les autres joueurs le jeton de la case où il est arrivé.

- **S'il s'agit d'un jeton air, eau ou sol**, il peut l'utiliser pour sa combinaison. S'il n'en a pas besoin, il le replace à l'envers, à la place où il l'a trouvé. En effet, si un joueur découvre un jeton identique à un qu'il a déjà, il ne doit ni le garder, ni le donner à un autre joueur.
- **S'il s'agit d'un jeton vert**, le joueur le place devant lui. Il sera utilisé au cours du jeu pour contrer un événement négatif.
- **S'il s'agit d'un jeton rouge**, il le place devant lui et tire une carte événement. La carte est lue à haute voix. Si l'événement est "positif", il reçoit un point. Si l'événement est négatif, il doit avec l'aide des autres joueurs trouver la parade : un ou plusieurs jetons verts. Certains jetons verts déjà collectés peuvent servir. Le joueur qui en a besoin se les procure, contre des points, auprès des joueurs qui en possèdent : un jeton vert = un point. Si nécessaire, d'autres jetons verts doivent être trouvés. Pendant ce temps aucun jeton air, eau ou sol ne peut être collecté. Lorsque la parade est trouvée, les jetons verts et rouges sont retirés du jeu.

**Attention :**

Les joueurs qui ont des jetons verts sont obligés de les vendre au joueur qui en a besoin.

Pendant la recherche d'un ou de plusieurs jetons verts, nécessaires pour contrer un événement négatif, un joueur peut trouver un jeton rouge. Il doit le laisser face cachée à l'endroit où il l'a trouvé car deux événements ne peuvent survenir en même temps.

**Note :**

Si un joueur n'a pas assez de points pour acheter des contre événements, il fait un emprunt auprès de la banque. Emprunt qu'il devra rembourser à la fin de la partie.

## Fin de la partie

Lorsque toutes les cartes contrats ont été tirées, un joueur qui a fini de remplir son ou ses contrats peut aider un autre joueur qui n'a pas fini. Ainsi, s'il tire un jeton air, eau ou sol il l'échange contre 1 point avec un joueur qui en a besoin. Dans tous les cas, c'est le joueur qui a commencé le Contrat qui doit répondre à la question qui lui permettra de terminer son contrat et de gagner 4 points.

Les joueurs peuvent décider d'arrêter le jeu à n'importe quel moment après avoir rempli un certain nombre de contrats.

## Conclusion

Le vainqueur est celui qui a le plus de points car c'est celui qui a le plus contribué à restaurer l'environnement. Mais il faut remarquer qu'un effort collectif a été nécessaire pour arriver à remplir tous les contrats.

**Si vous souhaitez des informations complémentaires sur ce jeu ou si vous désirez l'acheter, si vous souhaitez recevoir un catalogue complet de nos publications, vous pouvez vous adresser :**

**Pour la Belgique :**  
Magasins du Monde - OXFAM  
rue E Michiels, 7a  
1180 Bruxelles

**Pour la Suisse :**  
Déclaration de Berne  
Ch. de Boston, 11  
1000 Lausanne 9

**Pour la France et les autres pays :**  
ORCADES  
<http://www.orcades.org/>  
12, rue des Carmélites  
86000 Poitiers  
tél : (33) 05 49 41 49 11  
fax : (33) 05 49 52 22 66