

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





Il était une fois...

notre Terre



Règle du jeu

Règle du jeu

1 - But du jeu

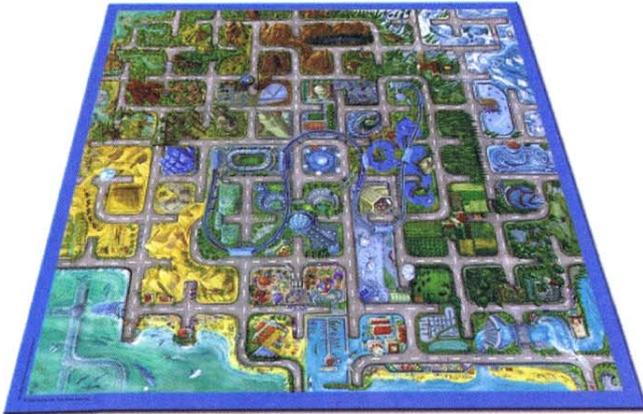
Les joueurs doivent retrouver les 4 animaux de leur village enfouis sous les immondices qui recouvrent notre terre. Pour cela, ils devront dépolluer la planète en répondant à des questions sur le développement durable.

C'est un jeu coopératif où les joueurs jouent tous ensemble contre les catastrophes écologiques et humaines qui risquent de détruire leur village.

À la fin de la partie, tous les joueurs gagnent ou perdent, ensemble.

2 - Préparation du jeu

1 - Dépliez le plateau de jeu et joignez les morceaux puzzle.



2 - Toutes les tuiles sont mélangées et sont posées face déchets pour recouvrir le plateau de jeu.



3 - Chaque joueur prend 1 mini-plateau village sur lequel il pose un paquet de cartes.



Mini-plateau village

4 - Les joueurs choisissent chacun un personnage parmi les 4 proposés.

5 - Le plus jeune joueur commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

6 - Les joueurs placent leur personnage sur une case d'angle du plateau de jeu.

7 - Les joueurs doivent **choisir un niveau de difficulté** pour les questions de toute la partie. (voir le chapitre 3)

3 - Choisir un niveau de difficulté

Il y a 4 niveaux de difficulté sur chacune des cartes questions.

Les questions enfants



Niveau novice : pour les plus petits.



Niveau adepte : pour les enfants qui connaissent déjà beaucoup de choses sur le développement durable.

Les questions adultes



Niveau expert : des questions pour les parents qui ont été élaborées par Psi.



Niveau maître : le développement durable n'a plus aucun secret pour le joueur maître. Des questions difficiles.

Questions :

Les wombats à nez poilu, espèce menacée, vivent-ils en Australie ou B - en Italie ?	3
Après la catastrophe de Tchernobyl, cette centrale fonctionnait-elle encore ?	2
La catastrophe due au pétrolier Amoco-Cadiz à lieu en 1978. En quelle année les parties civiles seront-elles indemnisées à la hauteur de leur demande : en 1982, 1992 ou 2002 ?	2
De 1991 à 2002, combien de km de côtes européennes ont été pollués par les 6 naufrages successifs de pétroliers : A - environ 1 000 km, B - 2 000 km ou C - 3 000 km ?	3
Réponses :	1
A	En 1992 pour 192 millions d'€
Oui	C

Réponses :

4 - Tour de jeu

1 - **Poser une question** :

Le joueur suivant pioche une carte dans son paquet et pose la question correspondant au niveau de difficulté du joueur dont c'est le tour.

2 - **Réponse du joueur** :

A) Bonne réponse (en haut) : Le joueur prend le nombre de tuiles déchets indiqué sur la carte par la Terre qui sourit,

B) Mauvaise réponse (en bas) : Le joueur ne prend qu'une seule tuile déchets, la Terre est triste.

3 - **Retourner les tuiles déchets** :

On ne peut prendre que les tuiles déchets qui sont accessibles par la route.

On peut se déplacer n'importe où sur la route tant qu'elle :

- n'est pas bloquée par une tuile,
- n'est pas une voie sans issue.

Une fois l'ensemble des événements des chapitres 5 et 6 résolus, c'est au joueur suivant de jouer.

5 - Prendre les tuiles déchets

Quand on prend une tuile déchets, on la retourne. On trouve alors 4 types de tuiles : Recyclage, Animal, Catastrophe et Planète.

Recyclage

Lorsque l'on retourne une tuile déchets, on peut trouver du papier, du métal ou du plastique. Ces tuiles vont être entassées dans son mini-plateau village.

Elles serviront ultérieurement pour vaincre des **Catastrophes**.



Recyclage papier



Recyclage métal



Recyclage plastique

Animal

Lorsque l'on retourne une tuile déchets, on peut découvrir une tuile **Animal**. On la place sur son mini-plateau village à l'emplacement correspondant.

Si l'**Animal** appartient au village d'un autre joueur, on le lui donne (c'est un jeu coopératif).



Catastrophe

Lorsque l'on retourne une tuile déchets, on peut tomber sur une tuile **Catastrophe**. La **Catastrophe** recouvre une des trois parties de l'écosystème de son mini-plateau village.



Planète

Lorsque l'on retourne une tuile déchets, on peut avoir la chance de trouver une tuile **Planète**.

La tuile Planète est un joker, qui va permettre de vaincre une **Catastrophe**.



Comment poser les tuiles

Les tuiles retournées se posent ainsi sur le mini-plateau village.



6 - Vaincre une Catastrophe

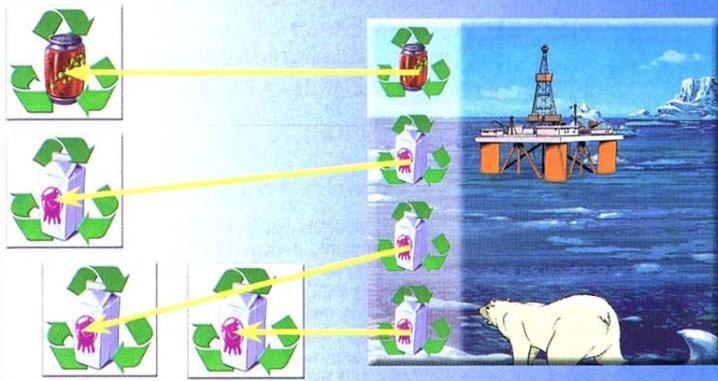
Quand on pioche une tuile **Catastrophe**, n'importe quel joueur peut la vaincre avec des tuiles **Recyclage** ou une tuile **Planète**. Dès qu'un joueur peut vaincre une **Catastrophe**, il a le droit de le faire.

Vaincre par le Recyclage

Chaque **Catastrophe** réclame une combinaison de papier, métal ou plastique recyclé pour être vaincue.

Exemple

La fonte du Pôle Nord nécessite 1 tuile métal et 3 tuiles papier pour être vaincue.



Si le joueur possède les quantités réclamées par la **Catastrophe**, alors il peut payer à tout moment le montant en **Recyclage** et retire la **Catastrophe** de son mini-plateau village ou de celui d'un autre joueur.

La tuile **Catastrophe** et les tuiles **Recyclage** sont mises de côté et

n'interviendront plus dans le jeu.

Les joueurs entre eux ne peuvent pas cumuler leurs tuiles recyclage pour vaincre la même catastrophe.

Vaincre avec la Planète

On peut aussi vaincre une **Catastrophe** avec une tuile **Planète**.

Quand on la pioche, on la met de côté. On l'utilise quand on veut pour vaincre une **Catastrophe**.

La tuile **Catastrophe** et la tuile **Planète** sont mises de côté et n'interviendront plus dans le jeu.



7 - Fin de la partie

Un mini-plateau village a 3 catastrophes



Quand le mini-plateau village d'un des joueurs a son écosystème recouvert par 3 catastrophes alors tous les joueurs perdent la partie.

Les 4 animaux sont retrouvés



Quand tous les joueurs ont retrouvé leurs 4 animaux ensevelis sous les tuiles déchets, alors tous les joueurs gagnent la partie.

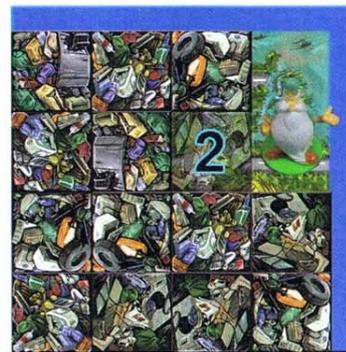
La planète est dépolluée et ne souffrira plus de nos déchets.

8 - Aide de jeu

Voici un exemple de déplacement sur le plateau de jeu parmi les déchets.

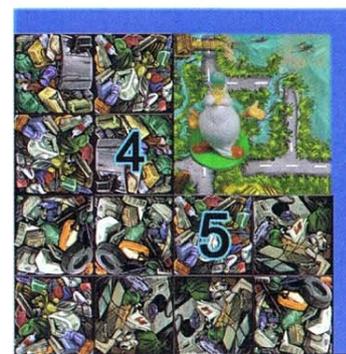
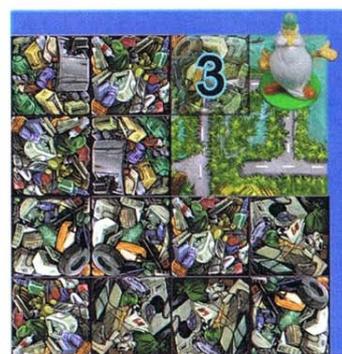
1) - Ophélie a bien répondu à la question, elle a le droit de prendre 3 tuiles déchets. Elle choisit la tuile 1, car le chemin le lui permet.

2) - Le chemin découvert par Ophélie lui permet de continuer. Elle choisit de prendre la tuile 2.



3) - La tuile 2 a révélé une voie sans issue. Ophélie revient sur ses pas pour découvrir la tuile 3.

4) - Pour le prochain tour, la route permettra à Ophélie de prendre la tuile 4 ou la tuile 5.



Note de l'éditeur :

Tout comme vous, nous respirons sur cette planète le même air, et notre fille aussi. Quand un Européen laisse son moteur allumé pour aller chercher son pain, c'est un enfant bangladais de plus qui tousse...

Alors la question du jeu, de son contenu et des matériaux qui le composent, nous nous la sommes posés plusieurs fois.

Dès le début de l'aventure d'éditeur de jeux de société, nous avons voulu réaliser nos jeux avec des matériaux de haute qualité. Certes fabriquer un jeu consomme du carton, du papier et du plastique mais nos jeux sont prêts à affronter les épreuves du temps. Si vous en prenez soin, ils feront partie de votre collection, puis de celle de vos enfants et peut-être vos petits enfants hériteront de votre jeu "Il était une fois... notre Terre".

Alors, nous aurons gagné notre pari, celui de ne pas grossir avec nos jeux les tas des décharges.

Plus longtemps ils resteront chez vous à vous apporter du plaisir et moins de matériaux seront utilisés pour fabriquer de nouveaux jeux afin de remplacer le votre abîmé.

Il est vrai que cette démarche est loin d'être dans le logique marketing du consommable et du profit à tous prix, qui trône à notre époque. Nos jeux coûtent forcément plus cher à fabriquer et ne seront pas ou peu renouvelés. Mais nous ne sommes pas une société cotée en bourse, aucun actionnaire ne nous pousse au profit à tous prix.

Demain ma fille me dira : "Papa, j'aimerais écouter le chant des baleines", et je sais que ce ne sera pas sur un DVD...



Venez télécharger gratuitement
des nouvelles cartes pour le jeu
Il était une fois... notre Terre
sur le site Internet
www.atomicmix.com

Retrouvez Maestro
et tous les personnages
d'Il était une fois... notre Terre
sur le site Internet
www.lesheritiersdelaplanete.com

CE JEU S'INSPIRE DES PERSONNAGES ET DE LA SÉRIE CRÉÉS PAR ALBERT BARILLÉ

CRÉATION DU JEU : SÉBASTIEN DUBOIS
MISE EN COULEUR : JÉRÉMY MASSON
PROCIDIS : HÉLÈNE BARILLÉ ET MICHÈLE FOURNIOLS
CORRECTIONS : SYLVIE CHARVENET
COORDINATION DE LA FABRICATION : NICOLAS LIAGRE

DESIGN : RAPHAËL OLLÉ CERVERA
GRAPHISMES : JEAN BARBAUD
ATOMIC MIX : EMMANUELLE DUBOIS
PHOTOS : CHRISTIAN VAUGEOIS
DIRECTION DES TESTS : BARBARA MAURIÈRES

REMERCIEMENTS À JEAN BERNARD SAUCÈDE ET À LA COMMUNE D'ALZEN (09)

AMOUREUSE DES FLEURS : OPHÉLIE.

Sources : Rapport mondial sur le développement humain 2007/2008 ONU, la lutte contre le changement climatique ; Vers une consommation durable des ménages OCDE ; Politique de l'environnement : quelles combinaisons d'instruments ? OCDE ; Les infrastructures à l'horizon 2030 : télécommunications, transport terrestre, eau et électricité OCDE. Améliorer la gestion de l'eau : l'expérience récente de l'OCDE. Agriculture et développement : vers des politiques cohérentes OCDE. Perspectives agricoles de l'OCDE et de la FAO : 2007 à 2016 ; Impact environnemental des transports : Comment le découpler de la croissance économique OCDE ; Perspectives de l'environnement de l'OCDE à l'horizon 2030 ; Intégrer les Conventions de Rio dans la coopération pour le développement OCDE ; Perspectives des migrations internationales OCDE ; Piégeage et stockage du dioxyde de carbone, par le groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat PNUE ; Rapport planète vivante 2006 WWF ; Key world energy statistics 2007 IEA ; Ressources, production et demande de l'uranium : un bilan de 40 ans, Livre rouge 2006 ; Gestion des matières fissiles et fertiles recyclables OCDE AEN ; Gestion et prolongation de la durée de vie des centrales nucléaires OCDE AEN ; Sites internet de : ONU, OCDE, ADEME, WWF, UICN.



ÉDITÉ PAR ATOMIC MIX
La Plaine et Mathieu - 09000 BURRET - FRANCE
Une question, posez-la sur : www.atomicmix.com



Atomic Mix 2008. Tous droits réservés. Procidis Paris. Tous droits réservés.