

MISSION TRANSITION



Un jeu de carte pour toute la famille



ÉCONOMIE
CIRCULAIRE
CITOYENNE
JURASSIENNE

MISSION TRANSITION

Variante coopérative - Objectif planète.

L'Enjeu :

La Planète est en danger ! Chaque Famille représente une solution écologique vitale (Mobilité, Énergie, Nature, etc.). Nous devons unir nos forces pour les réunir toutes avant d'épuiser les ressources de la Tolérance Planétaire. Les Jokers sont nos réserves d'innovation à utiliser stratégiquement pour réparer les erreurs.

But du Jeu :

Gagner ensemble en complétant les 5 Familles avant que la Tolérance Planétaire ne tombe à zéro.

Préparation :

Matériel : 30 cartes, 15 jetons de tolérance planétaire (utiliser des cailloux, des graines, des pièces ou autre) et en ajouter ou en enlever selon l'âge des enfants. Plus on en met, plus la victoire est facile.

Distribution : Donnez 6 cartes (2-3 joueurs) ou 5 cartes (4-5 joueurs). Reste = Pioche.

Disposer les 15 jetons (la tolérance planétaire) au centre de la table à côté de la pioche.

Tour de Jeu :

Demande : Un joueur demande la Famille et le Numéro qu'il lui manque à un adversaire.

Succès : S'il obtient la carte, il la garde. Il rejoue.

Échec : L'adversaire dit « Échec ! ». L'équipe perd 1 Jeton. Le joueur pioche et passe la main (l'équipe choisit le joueur suivant). A tout moment, les joueurs peuvent se concerter, il s'agit de gagner ensemble.

Rôle du Joker :

Réserve : Chaque Joker obtenu est placé dans la Réserve Écologique commune au centre de la table

Avec le joker, on peut:

Réparer: L'équipe peut défausser un Joker de la Réserve pour récupérer 3 Jetons de Tolérance perdus

Compléter : Un Joker peut remplacer une carte numérotée manquante pour compléter une Famille.

Victoire ou Défaite:

Victoire Collective : L'équipe gagne si elle parvient à poser les 5 Familles complètes

Défaite Collective : L'équipe perd si le nombre de Jetons de Tolérance Planétaire tombe à zéro avant d'avoir complété les 5 familles.