



Règle du jeu

La pollution commence à se propager sur la planète Terre... Certaines espèces animales sont en danger. Face à cette menace, Boomky le gorille lance un SOS à ses amis des quatre coins de la planète. Ensemble, vous allez devoir venir en aide aux animaux en voie de disparition avant que la pollution n'atteigne son maximum...



Des jeux à butiner pour mieux vivre demain

CONTENU :

- 110 cartes dont :

90 cartes « Question »

- 18 cartes « Rivières, mers et océans »
- 18 cartes « Gestes simples du quotidien »
- 18 cartes « Activités humaines »
- 18 cartes « Éléments et milieux naturels »
- 18 cartes « Animaux »

20 cartes « Évènement »

- 10 cartes « Empreinte positive »
- 10 cartes « Empreinte négative »



- 6 jetons « Espèce en danger »



Panda
géant



Koala



Condor de
Californie



Manchot
empereur



Ours
polaire



Tapir de
Baird

- 6 pions « Super-héros » et 1 pion « Pollution »



Minh



Océane



Urbain



Alaba



Aloïs



Luna



Pollution

- 1 dé
- 1 plateau de jeu
- 7 socles pour les pions

BIT DU JEU :

Dans ce jeu collaboratif, les super-héros doivent secourir les 6 animaux en voie de disparition à travers le monde puis rejoindre Boomky avant que la jauge de pollution n'atteigne son seuil maximum de 10.

MISE EN PLACE :



Chaque joueur choisit son super-héros et se place au centre du plateau sur la case de Boomky.

Mélangez toutes les cartes « Question » puis disposez-les faces cachées à côté du plateau. Faites de même pour les cartes « Évènement ».

Posez les 6 jetons « Espèce en danger » à leurs emplacements respectifs sur le plateau.



Placez le pion « Pollution » sur le nuage 1 de la jauge.

DÉBUT DE LA PARTIE :

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur qui se déplace le plus à vélo commence à jouer. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jouer, le joueur lance le dé et se déplace d'autant de cases qu'indiquées sur le dé sans revenir en arrière.

Il effectue alors l'action associée à la case sur laquelle il s'arrête :



- **Case « Évènement »** : le joueur tire une carte « Évènement » et applique l'effet de la carte.



- **Case « Question »** : le joueur doit répondre à une question dont la carte est tirée par un autre joueur.

S'il répond juste, il gagne la carte.

S'il répond faux, il ne remporte pas la carte et la place au talon du tas.



- **Case « Espèce en danger »** : le joueur peut sauver l'animal en danger en répondant correctement à une question **si assez de cartes « Question » ont été gagnées** :

Nombre de joueurs	Nombre de cartes « Question »
2-3 joueurs	1 carte
4-5 joueurs	2 cartes
6 joueurs	3 cartes

Si les joueurs ont collecté assez de cartes « Question », le joueur tire une carte question et lit celle-ci à haute voix. Les autres joueurs se concertent alors pour donner leur réponse.

- **S'ils répondent juste** : les joueurs sauvent l'animal et mettent de côté le jeton « Espèce en danger » correspondant. **Ils reculent la jauge de pollution d'un nuage** puis se défaussent des cartes collectées pour cette question.

- **S'ils répondent faux** : il ne remportent pas la carte et doivent attendre de tomber de nouveau sur la case pour sauver l'animal.

Le joueur qui pose la question ne doit pas influencer la réponse des autres joueurs. Toutes les cartes qui donnent le droit de répondre à la question pour sauver l'animal sont mises à la défausse.

Pouvoirs

Chaque super-héros dispose d'un pouvoir qu'il peut utiliser, s'il le souhaite, lorsqu'il tire le chiffre 1 au dé.

Aloïs peut faire baisser d'un nuage la jauge de pollution ;

Océane peut se positionner sur la case « Évènement » de son choix, tirer une carte « Évènement » et décider d'appliquer ou non l'effet.;

Alaba peut avancer de 4 à 6 cases ;

Minh peut se déplacer de 1 à 3 cases ;

Urbain peut se rendre sur la case « Espèce en danger » de son choix ;

Luna peut regarder les trois premières cartes du paquet « Évènement » et les réorganiser comme elle le souhaite ;

Une fois les actions effectuées, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Une fois que tous les joueurs ont joué, **augmentez la jauge de pollution d'un nuage** et commencez un nouveau tour.

Au fil des manches, le niveau de pollution progresse un peu plus.

FIN DE LA PARTIE :

La partie peut prendre fin de deux manières :



- Lorsque les joueurs sauvent les 6 animaux en danger et que l'un d'eux rejoint Boomky. Les joueurs accomplissent leur mission.



- Lorsque la jauge de pollution atteint son maximum, le nuage 10. Les joueurs échouent dans leur mission.

Maintenant c'est à vous de sauver la planète !



Viens jouer en ligne sur :
www.abeilles-games.com