

Règle du jeu

Incroyable planète Terre



Objectif :

Être le 1^{er} joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

Préparation :

Distribuer face cachée le même nombre de cartes à tous les joueurs.

Déroulement d'un tour de jeu :

1 • Le joueur le plus jeune regarde la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique de son site (l'« altitude » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 2 800 m » par exemple).

2 • Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent la valeur de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte les cartes de tous les autres joueurs et les replace sous son tas de cartes.

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent la difficulté d'accès de leur site (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a le lieu le plus difficile d'accès remporte les cartes de cette manche.

L'accessibilité du lieu (du plus au moins difficile) est la suivante :

Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte

En cas d'égalité sur la couleur de la pastille, les joueurs concernés prennent une nouvelle carte et comparent leur difficulté d'accès. Celui qui a la plus élevée remporte la bataille. En cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Celui-ci remporte toutes les cartes de la manche.

3 • Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu.

Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement, si l'on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge.

Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main une carte prioritaire par rapport à celle du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

Dans le même tour de jeu, plusieurs joueurs peuvent essayer d'imposer leur caractéristique favorite.

Exemple : le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte verte. Il choisit l' « altitude ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur le « caractère incroyable ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « caractère incroyable ». Seule une carte avec un lieu plus difficile d'accès (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 15 min (le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie).

Que signifient les couleurs sur les pastilles en haut à gauche des cartes ?

Les cartes sont classées en 4 catégories selon la difficulté d'accès des lieux :

- *Lieu très difficile d'accès (pastille rouge)*
- *Lieu difficile d'accès (pastille orange)*
- *Lieu assez facile d'accès (pastille jaune)*
- *Lieu très facile d'accès (pastille verte)*

Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer.

Pour la caractéristique « caractère incroyable », une note sur 100 a été attribuée. La caractéristique « Date d'exploration » indique la date à laquelle le site a été exploré, nommé et révélé au grand public pour la première fois. Pour les sites connus depuis la nuit des temps, les dates ont été arbitrairement fixées entre - 4 000 et - 3 000 ans (fin de la Préhistoire, début de l'Antiquité). Pour l'altitude, il s'agit, en fonction des sites, soit du point le plus haut (pour les montagnes par exemple), soit de l'altitude moyenne (pour les sites étendus comme la faille de San Andreas). Pour la caractéristique « ancienneté », une échelle de 0 à 100 a été établie en tenant compte de l'âge de formation du site. Plus la valeur est importante, plus le site est ancien (les âges s'échelonnant de 80 ans à 600 millions d'années).