

Règles du jeu de l'Extrême défi V7

Info générale:

- de 3 à 6 personnes peuvent jouer au jeu,
- 10 à 25 minutes de jeu,
- 10 ans et +.

1 Matériel

72 cartes véhicules, 10 cartes événements , 6 cartes aides de jeu, un livret de règles.

2 Mise en place:

1. Placez une aide de jeu devant chaque joueur.
2. Choisissez un niveau de difficulté: prenez 5 cartes événements parmi les 10 cartes possibles.

Niveau:	1	2	3	4	5	6
cartes bonus	5	4	3	2	1	0
cartes malus	0	1	2	3	4	5

Table 1: Répartitions des cartes événements en fonction du niveau de difficulté

3. Mélanger les cartes véhicules pour former une pioche. Soit n le nombre de joueurs, rajouter une carte événement tout les n cartes dans la pioche.

Cartes	A	B	C	D	E	F
Nombres	$3 \times n$	$2 \times n$	$2 \times n$	$2 \times n$	$2 \times n$	$2 \times n$

Table 2: Répartition des cartes véhicules dans la pioche

4. La pioche est placée face cachée à la portée de tous:
5. Placer $n + 1$ premières cartes de la pioches à sa gauche, elle formeront le marché du neuf (les concessionnaire automobiles,...)
6. Placer 1 carte à la droite de la pioche face visible, c'est le marché de l'occasion (le bon coin...).
7. Placer 4 cartes face cachées devant chaque joueur, vous pouvez en regarder secrètement 2 parmi 4, ne regarder pas les 2 autres.
8. Désigner le 1er joueur aléatoirement.

3 But du jeu

Adopter de nouvelles solutions de déplacement pour remplacer la voiture dans les déplacements du quotidien des territoires péri-urbains et ruraux, et la logistique en ville,

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

Vous devez ensemble bien choisir les cartes que vous garderez dans votre jeu et utiliser judicieusement leurs effets (voir la section VI). Attention au temps qui passe! Vous gagnez ensemble le jeu si votre transition transition écologique est atteinte avant la fin du monde (la fin de la pioche)!

4 Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour un joueur peut réaliser une des actions suivantes:

1. Il peut remplacer un véhicule de son garage avec les marchés (neuf/occasion): Il prend une carte du marché choisi (neuf/occasion) qu'il échange avec une carte de son garage. La carte qui sort du garage du joueur va obligatoirement au sommet du marché de l'occasion. Si la carte possède un effet immédiat (voir section Effets des cartes) il est effectué à ce moment précis.
2. Demander une mise à jour du marché du neuf: toutes les cartes restantes dans le marché du neuf passent dans le marché de l'occasion. On prend $n+1$ cartes de la pioche pour constituer un nouveau marché du neuf.
3. Passer son tour, le joueur ne modifie pas son garage et un véhicule est ajouté au marché du neuf.
4. Proposer aux autres joueurs de révéler toutes les cartes.
 - (a) Si toutes les cartes visibles sur la table sont des A la partie est immédiatement gagnée par les joueurs.
 - (b) Sinon une carte malus de la réserve est jouée immédiatement.

En dehors de son tour un joueur peut réaliser une fois par manche l'action inspiration:

Il peut se débarrasser d'une carte de son garage si elle a le même écolabel que la carte au sommet du marché de l'occasion.

À la fin du tour, le joueur à la gauche du 1er joueur devient le 1er joueur, le marché du neuf est complété à $n+1$ cartes

5 Fin de Partie

1. Toutes les cartes révélées sont des A, les joueurs gagnent la partie
2. La pioche est vide et les cartes révélées ne sont pas que des A, les joueurs perdent la partie (et le monde s'enflamme...)

Cartes:	A	B	C	D	E	F
Effet fin de partie	X					
Pas d'effet		X				X
Effet immédiat			X	X	X	

Table 3: Temporalité des effets des cartes

6 Effet des cartes

- A: permet de cacher une carte B sous la carte A (effet actif en fin de partie)
- B: pas d'effet
- C: regarder 3 cartes sous la carte C dans le marché de l'occasion puis remettre la carte sur le dessus du marché
- D: regarder une carte de mon choix parmi les 4 dans mon garage
- E: choisir un autre joueur qui peut regarder une carte dans son garage.
- F: Pas d'effet

Bonne transition écologique!