

LE JEU CONTIENT:

- 24x cartes **PERSONNAGE**
- 24x cartes **SUPER POUVOIR**
- 5x **MISSIONS** de 10 cartes:
 - 1 carte **INTRODUCTION**; 8 cartes **OBSTACLE** et 1 carte **OBSTACLE FINAL**.

Certaines cartes **OBSTACLE** sont des cartes clés nécessaires pour la résolution de l'épreuve finale.

PRÉSENTATION DES TYPES DE CARTES :

PERSONNAGE : carte qui attribue une caractéristique au joueur

SUPER POUVOIR : carte qui attribue une aptitude particulière au joueur



INTRODUCTION (carte « Soleil ») : carte qui présente la mission

OBSTACLE : difficulté à surmonter collectivement par le groupe. Deux types d'épreuves sont particulières :



« Clé » : au moins une épreuve clé doit être réussie pour que la mission aboutisse

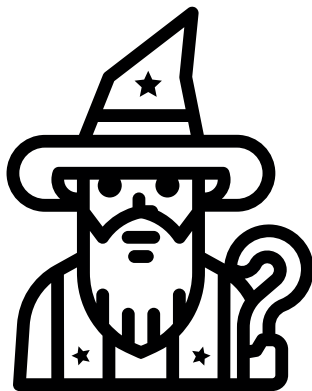


« Lune » : étape finale indispensable au succès de la mission

LE TEMPS MAXIMUM POUR ACCOMPLIR UNE MISSION EST DE 20 MINUTES.

PRÉCISION SUR LE RÔLE DU «MAÎTRE DU JEU»

C'est un rôle important lors des premières parties et lorsque les enfants sont non-lecteurs.



L'accompagnant est garant des règles du jeu et apporte une vraie dynamique à chaque partie. Ce rôle est tenu par un adulte encadrant le groupe ou un joueur déjà aguerri.

Il surveille le temps de 20 minutes d'une partie (ou délègue ce rôle à un joueur aguerri, en restant vigilant sur la bonne tenue de la temporalité).

Il peut aider dans le choix le plus adapté pour la résolution d'une épreuve, en fonction des cartes **PERSONNAGE** et/ou **SUPER POUVOIR** réparties parmi les participants.

Il valide ou participe à la validation des mimes réalisés par le groupe.

Il est vigilant à ce que tous les joueurs passent l'épreuve, dans le respect des caractéristiques et de la diversité de chacun : le personnage en fauteuil roulant, le non-voyant, le sourd, etc.

Propositions complémentaires

Pour fluidifier la jouabilité des parties, nous attirons votre attention sur l'usage éventuel d'un certain nombre d'objets adjuvants comme :

Un bandeau ou un foulard pourra aider le joueur qui aura tiré une carte qui suggère un trouble visuel

Des bouchons d'oreilles pourraient aider le joueur qui aura tiré une carte qui suggère un trouble auditif

Un objet cérémoniel (qui aurait pu être décidé voir créé par le groupe au préalable) pour matérialiser les différents tours de jeu : une cordelette avec des pinces à linge à accrocher pour chaque succès à une épreuve, une série de petits anneaux pour former une chaîne au fur et à mesure des épreuves réussies, etc.

DIVERSECO



RÈGLES DU JEU

MISE EN PLACE :

Gestion du temps : Se procurer un outil permettant de mesurer le temps (montre, chronomètre, minuteur, sablier, ...)

LA MISSION :

Le groupe de joueurs choisit une mission parmi les 5 planètes disponibles : Minera, Natura, Aqualia, Éolia ou Volcania



On place la carte INTRODUCTION face visible.

Un joueur constitue une pioche (face cachée) d'autant de cartes OBSTACLE que de

joueurs. La pioche contient au moins

une étape clé et se termine par la carte « Lune ».

Exemple : Pour 5 joueurs, la pioche pourra être constituée de

- 2 cartes OBSTACLE,
- 2 cartes OBSTACLE « CLÉ »
- et la carte OBSTACLE « LUNE »



L'ordre des cartes OBSTACLE n'a pas d'importance mais la carte « LUNE » doit être la dernière de la pioche.

Les joueurs : Les joueurs se placent en cercle.

Chaque joueur tire au hasard une carte PERSONNAGE et une carte SUPER POUVOIR et les pose devant lui, face visible.

Les autres cartes sont mises de côté.



DÉBUT DE LA PARTIE :

Démarrer le compte à rebours de 20 minutes.

Le plus jeune joueur lit l'introduction de la mission.

DÉROULEMENT D'UN TOUR :

Le joueur à la gauche de celui qui a lu l'introduction pioche une carte OBSTACLE et la lit à voix haute.

Le groupe se concerta et décide collectivement de quelle manière l'épreuve est surmontée (en fonction des cartes PERSONNAGE et/ou SUPER POUVOIR de chacun). La solution imaginée est ensuite mimée par le groupe.

Attention : un SUPER POUVOIR ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours de la mission. La carte est alors retournée face cachée.

Le groupe évalue si l'épreuve est surmontée.

- En cas de réussite, la carte est placée à droite de la carte INTRODUCTION, face visible.
- En cas d'échec, la carte est placée à gauche de la carte INTRODUCTION, face cachée.

Un nouveau tour commence : le joueur suivant à gauche tire la carte OBSTACLE suivante de la pioche.

FIN DE PARTIE :

La partie est gagnée et tout le monde gagne, si l'obstacle final a été franchi pendant le temps imparti.

NB : Il faut avoir réussi au moins une épreuve « clé » pour accomplir l'épreuve finale, puisque ces cartes OBSTACLE « clé » délivrent un objet nécessaire à la résolution ultime.

Alors, tous les joueurs se rassemblent et forment un cercle représentant le « O » de DIVERSECO et crient DIVERSECO en sautant pour revenir sur Terre!

La partie est perdue et tout le monde perd, si

- le temps est écoulé avant que toutes les épreuves n'aient été surmontées;
- aucune épreuve « clé » n'a été réussie!