

BEAT THE QUAKE

Règles du jeu

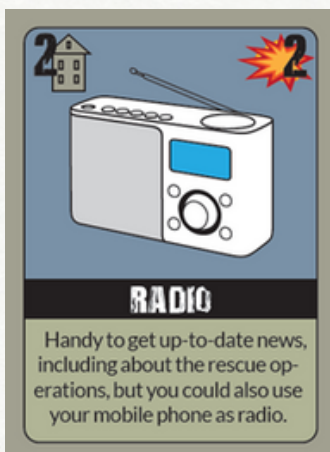
EXPLICATIONS

Un jeu de carte pour 2 à 5 joueurs, 52 cartes, une partie dure environ 10 minutes.

Le jeu de carte contient 6 cartes « earthquake » = **séisme**, de 3 couleurs différentes,



et 46 cartes **objets**, qui peuvent (ou pas) aider en cas de dommages provoqués par les séismes.



Au-delà des images, toutes les cartes objets incluent un message éducatif, et deux nombres représentant :

• une valeur préventive (VP)



• une valeur de dommages liés au séisme (VD)



BUT DU JEU

Les joueur·euses doivent prévenir collectivement les dommages désastreux que peuvent entraîner les séismes. En même temps, les joueur·euses doivent individuellement collecter des points qui détermineront qui gagne.

MISE EN PLACE

1. Mettre les 6 cartes séismes de côté
2. Puis, du reste des cartes, enlever aléatoirement l'équivalent de 3 fois le nombre de joueur·euses. Exemple pour 4 joueur·euses : $3 \times 4 = 12$ cartes.
3. Mélanger le reste des cartes avec les cartes séismes. Attention à bien mélanger, ou/et d'insérer les cartes séismes une par une.
4. Mettre les cartes mises de côté (celles sans les cartes séismes) sur le dessus de la pile (face cachée).

Une fois tout cela fait, chaque joueur·euse pioche une carte, et on choisit aléatoirement une personne pour commencer.


JOUER

Les joueur·euses se suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur·euse actif·ve pioche une carte sur le dessus du tas. Selon les deux types de cartes existants, les étapes suivantes s'appliquent :

A) Dès qu'un·e joueur·euse a pioché une carte **objet**, cette carte lui appartient. Lorsqu'un·e joueur·euse a pioché une carte **objet**, iel peut choisir n'importe quelle carte de sa main (y compris les anciennes), et la pose face visible devant elle/lui. Il n'est pas obligatoire que le joueur·euse pose une carte devant elle/lui. Puis, le joueur·euse est autorisé·e à piocher une deuxième carte, et à poser une carte devant elle/lui s'il s'agit d'une carte **objet**. Une fois que le joueur·euse a pioché deux cartes **objets** au total, son tour est terminé. C'est le tour de la personne suivante.

Les cartes faces visibles devant le joueur·euse représentent les **objets communs**. Si n'importe quel·le joueur·euse pioche une carte **séisme** et qu'il/elle n'est pas capable de prévenir le **séisme** devant il/elle avec ses cartes, il/elle peut utiliser les cartes **objets communs** faces visibles des autres joueur·euses.

B) Dès lors qu'une carte **séisme** est piochée, le joueur·euse doit la révéler. Les dommages liés au **séisme** sont égaux à la somme de la valeur **VD** écrites sur les cartes de la main de le joueur·euse (exemple : ) , cela peut être égal à 0.

Lae joueur·euse annonce le total de ces dommages, sans montrer les cartes de sa main, puis combine les cartes **objets communs** devant elle/lui afin de réunir le total de points de protection (**VP**) équivalent ou supérieur aux dommages dus au **séisme**. Si lae joueur·euse peut contrer le **séisme** seul·e, elle/il réunit toutes les cartes **objets communs** nécessaires ainsi que la carte séisme, et les pose en tas, face cachée près de lui/elle sur la table.

Lorsque la **VP** totale est égale à 0, ou qu'il n'y a pas de carte en main, lae joueur·euse doit tout de même utiliser une carte **objet commun**, avec une **VD** de 0 ou plus.

C) Si lae joueur·euse n'a pas une somme de **VP** nécessaire elle/il peut demander de l'aide aux autres joueur·euses.

-Lae joueur·euse vérifie les **objets communs** devant tous les autres joueur·euses et sélectionne autant de cartes que nécessaire pour atteindre les **VP** nécessaires (il est possible de combiner les cartes de plusieurs joueur·euses.) Une fois cela fait, chaque **objet** sélectionné reste chez son/sa propriétaire initial·e mais est retourné face cachée.

-S'il n'y a pas assez de cartes **objets communs** pour atteindre le chiffre correspondant au **VP**, le **séisme** est fatal, tou·te·s laes joueur·euses ont perdu et la partie prend fin immédiatement.

-Si les dommages liés au **séisme** ont été contrés avec succès, le tour de la/du joueur·euse actif·ve se termine et c'est au tour la personne suivante.

SCORE

Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes **séismes** ont été piochées, et que tous les dommages liés aux **séismes** ont été contrés avec succès, y compris lors du dernier **séisme**.

Pour compter son score, chaque joueur·euse :

- Additionne les **Valeurs Préventives** (exemple : ) des cartes **objets** dans sa main
- Additionne 2 fois les **VP** de tous les **objets communs** que les autres joueur·euses ont utilisées comme protection contre leurs **séismes** (les cartes qui sont face cachée dans les **objets communs**).
- Ajoute 1 point pour chaque carte **objet commun non utilisée** devant soi.
- Ajoute 3 points pour chaque **séisme** neutralisé avec ses propres cartes, sans avoir utilisé des cartes des autres.

Lae joueur·euse avec le score le plus élevé gagne la partie !

En cas d'égalité, lae joueur·euse qui a neutralisé le plus de **séismes** gagne ! Et s'il y a toujours égalité, lae joueur·euse avec le plus de cartes **objets** non utilisées dans leurs **objets communs** gagne la partie ! Et si là encore il y a égalité, tou·te·s les joueur·euses à égalité gagnent.

REGLES AVANCEES

Ces règles sont une addition optionnelle au jeu de base décrit ci-dessus. Elles ont pour but d'ajouter du défi pour les joueur·euses.

Les cartes **séismes** vont maintenant avoir un impact supplémentaire. Il y a trois types de cartes **séismes** :



·2 jaunes pour lesquelles les règles de bases s'appliquent



·2 oranges pour lesquelles on ajoute **+1 de VD** après que lae joueur·euse actif·ve ait compté la valeur **VD** totale des cartes dans sa main. Lorsque ce type de **séisme** frappe, chaque joueur·euse en plus de la/du joueur·euse actif·ve doit choisir une carte parmi ses **objets communs** et la défausser du jeu.



·2 cartes rouges pour lesquelles on ajoute **+2 de VD** après que lae joueur·euse actif·ve ait compté la **VD** totale des cartes dans sa main. Lorsque ce type de **séisme** frappe, chaque joueur·euse en plus de la/du joueur·euse actif·ve doit choisir une carte de sa main et la défausser du jeu.

CREDITS

Ce jeu éducatif a été développé en 2021 par Gergely Szakács pour le programme « Sismologie à l'école » au Népal (www.seismoschoolnp.org). Ce jeu est basé sur l'idée originale et le soutiens de Shiba Subedi et György Hetényi (Université de Lausanne, Suisse). Levente Forgács (foragacslevi@gmail.com) a réalisé le visuel des cartes.

Il est illégal de commercialiser ce jeu sans l'accord clair et écrit des auteurs.

Pour plus d'informations merci de contacter gergely.z.szakacs@gmail.com.

SOUTENEZ-NOUS

