MISSION SOLUTION

Un jeu de Hawa Guirassy, Morgane Rat, Lisenn Voyer et Alicia Herault, élèves du lycée Kyoto et illustré par Ophélie « Pimgri » Pimbert-Gris.

À partir de 8 ans
3 à 6 joueurs
Durée 30 minutes

MATÉRIEL

107 cartes :

- 33 cartes objectifs dites « Potion »
- 8 cartes spéciales
    - Joker (2)
    - Coup d'avance (2)
    - Vol de carte (2)
    - Change de main (2)
- 66 cartes couleurs dites « Solution » (11 de chaque)
    - Dioxygène (jaune)
    - Diazote (vert)
    - Dioxyde de carbone (violet)
    - Eau (bleu)
    - Ammoniaque (orange)
    - Méthane (bordeaux)

BUT DU JEU

Être le premier à terminer ses objectifs, c'est-à-dire, à compléter ses cartes « Potion ».

MISE EN PLACE

- Chaque joueur reçoit 4 cartes objectifs « Potion ». Trois cartes sont placées devant lui, 3 sont faces cachées et 1 est face découverte. Ce sont ses objectifs individuels.
- Chaque joueur reçoit aussi 5 cartes « Solution » qui forment sa main.
- Placer au centre de la table une file de 5 cartes « Solution » face cachée.
- Placer au centre de la table 2 cartes « Potion » face visible. Ce sont des objectifs communs. Chaque joueur peut compléter ces objectifs (mais ce n'est pas une obligation), pour engranger plus de points.

MISSION SOLUTION

DÉROULEMENT DU JEU

- À son tour de jeu, le joueur actif doit échanger une carte « Solution » de sa main avec une carte « Solution » de la file (qu'elle soit face cachée ou face visible). La carte posée par le joueur sur la table le sera toujours face visible.
- Quand toutes les cartes de la table sont retournées face visible, elles sont défaussées et de nouvelles cartes sont placées face cachée.
- Lorsque le joueur actif peut compléter une carte « Potion », il peut empiler la carte « Potion » et toutes les cartes « Solution » concernées devant lui, face cachée.
- Une fois dans la partie, le joueur actif peut décider de passer son tour et renouveler sa main.

CARTES SPÉCIALES

- La carte « Joker » peut remplacer n'importe quelle carte « Solution », mais elle a une valeur de 0 point.
- La carte « Coup d'avance » permet de tirer au hasard la prochaine carte que posera obligatoirement le joueur à sa gauche.
- La carte « Vol de carte » impose à tous les joueurs de voler une carte à leur voisin de gauche.
- La carte « Change de main » permet au joueur actif d'échanger sa main avec le joueur à sa gauche.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un des joueurs a réussi à compléter 4 cartes « Potions » (on termine le tour de jeu en cours).

COMPTER LES POINTS

- Le comptage des points se fait en fin de partie.
- Les cartes « « Solution » valent 1 point auquel on ajoute 1 point par nombre de bulles présentes sur la carte.
- Les cartes « Potions » valent 1 point chacune.
- Les cartes spéciales ont une valeur de 0.
- Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

||||||||||||||||||||||||



Avec Thomas Favrelière, Ophélie « Pimgri » Pimbert-Gris et Valentin Gaudicheau.
Sous la houlette de Nicolas Parrod, professeur d'éducation socioculturelle au lycée Kyoto à Poitiers.

Dans le cadre de la Forge ludique, résidence d'auteurices de jeux de société orchestrée par l'association Le grenier des Gobelins.
www.legobelinrose.com

Projet réalisé avec le soutien de la Préfecture de région Nouvelle-Aquitaine (DRAC), la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers communauté urbaine, la ville de Rouillé, les lycées agricoles Xavier Bernard (Rouillé) et Kyoto (Poitiers).