

MISSION POLYWOOD

Règles du jeu



But du jeu : Être le premier joueur ou la première joueuse à rentrer à l'IME après avoir accompli sa mission.

Matériel

- Un plateau de jeu
- un couvercle de boîte imprimé
- une boîte avec rangement intégré
- 6 jetons oranges : moyen de transport
- 6 socles et 6 pions moyens de transports (2 vélos, 2 voitures, 2 piétons)
- 1 dé à 6 faces et 1 dé de couleur (4 faces rouges et 2 faces vertes)
- 32 cartes BONUS (verte) : 32 cartes (7x4 et 4x1)
- 32 cartes MALUS (rouge)
- X cartes ACTION (bleu)
- 5 cartes MISSION et 5 cartes MISSION RÉUSSIE
- 3 cartes panneaux
- 3 socles panneaux

Mise en place

- Chaque joueur/joueuse pioche un des jetons "moyen de transport" parmi les 6 jetons orange : piéton, vélo ou voiture
- Chaque joueur/joueuse assemble et pose son pion transport à la gare routière.
- Chaque joueur/joueuse pioche une carte "Mission" : elle indique le lieu où il/elle doit se rendre et l'objet à récupérer avant de rentrer à l'IME.

Les missions possibles :

- Boulangerie la Baguetterie : récupère une baguette
- Cyber Café : récupère la manette légendaire
- Maison de Papi Joël : dépose les piles pour la télécommande
- Fête Foraine Pixel Park : récupère un cornet de chichi
- Garage Monster Motors : trouve la clé à molette
- Fast Food Saveur Futur : ramène des burgers

Déroulement du jeu

1. Avancer sur le plateau :

- Lancez le dé et avancez du nombre de cases indiquées.
- Des cartes sont piochées en fonction de la couleur de la case d'arrivée

2. Description des cases

- Cases grises : neutres, rien ne se passe.
- Cases rouges : piochez une carte Malus (effet négatif).
- Cases vertes : piochez une carte Bonus (effet positif).
- Cases bleues : piochez une carte Action (effet spécial).

Description des cartes :

1. Cartes BONUS et MALUS :

la carte ne concerne que le joueur / la joueuse qui a lancé le dé. Il / elle lit le texte relatif à son pion (piéton / vélo / voiture) et applique l'effet

Certaines Cartes Bonus donnent la possibilité de bloquer un.e autre joueur/joueuse avec une carte Panneau. Celui-ci doit alors décider :

- Accepter la carte → il/elle passe son prochain tour.
- Frauder → il/elle lance le dé vert/rouge :
 - > Si la face du dé est sur le vert, il/elle continue à jouer normalement.
 - > Si la face du dé est sur rouge, il/elle doit aller au commissariat (perte de temps).

2. Cartes Action :

Lorsqu'on pioche une carte Action, un événement s'applique à tous les joueurs / toutes les joueuses.

3. Obligations:

- Il est obligatoire de s'arrêter dans son lieu de mission pour accomplir la tâche.
- Il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact avec le dé pour entrer dans le lieu.
- Pour sortir du lieu de mission, jeter le dé 6 faces :
- si le résultat est 4/5/6 : la mission est réussie. Le joueur peut relancer le dé et reprendre sa course.
- Si le résultat est 1/2/3 : la mission n'est pas encore validée. Le joueur retentera sa chance à chaque tour, jusqu'à ce qu'il obtienne un 4/5/6.