

RÈGLES DU JEU

et si
on
changeait
d'air?



CONTENU

- 4 pions
- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 1 sablier
- 40 cartes mimes
- 40 cartes question/réponse
- 40 cartes qui suis-je ?
- 40 cartes vrai/faux
- 30 cartes nuage



BUT DU JEU

RELEVEZ LE DÉFI !

L'atmosphère est trop polluée dans notre ville, nous avons du mal à respirer, il est temps d'agir ! Pour combattre la pollution et « changer d'air », répondez correctement aux questions et collectez un maximum de nuages.

Attention, pour que vos réponses soient validées, répondez avant que le temps du sablier ne s'écoule.

Et si on changeait d'air, à vous de jouer !

LES JOUEURS

A minima 2 équipes et jusqu'à 4 équipes, (constituées de 2 à 6 personnes)

Jeu tout public à partir de 8 ans.





DÉROULEMENT DU JEU

ENTAMER LA PARTIE

Tous les pions sont mis sur la case départ. Pour savoir quelle équipe débute le jeu, chaque équipe est invitée à faire rouler le dé. L'équipe faisant le plus grand chiffre pourra commencer à jouer.

SE DÉPLACER

Chacune des équipes est invitée à déplacer son pion en lançant le dé. Le chiffre qui apparaît correspond à l'avancée de cases. Après avoir répondu à la question, que la réponse soit juste ou fausse, l'équipe attend le tour suivant pour rejouer.

LES CASES

Le plateau de jeu est illustré par 4 types de cases, chaque case possède une signification particulière (mime, vrai/faux, qui suis-je, question/réponse).

- **Case « mime »** : un joueur doit faire deviner à son équipe, par le recours au mime, un objet/ un être vivant, un verbe en lien avec l'air et la pollution de l'air. Le thème du mime est donné par le tirage d'une carte mime. L'animateur sélectionne le joueur de l'équipe qui fait le mime en lui montrant la carte. La réponse doit être validée avant que le temps du sablier ne soit écoulé pour être considérée comme juste, plusieurs réponses peuvent être données.



- **Case « qui suis-je ? »** : l'équipe est invitée à répondre à une devinette ayant un rapport direct avec la pollution dans l'air. La réponse doit être donnée après concertation, et validée avant que le temps du sablier ne soit écoulé pour être considérée comme juste.

- **Case « vrai/faux »** : une affirmation sur le thème de l'air est à valider par vrai ou par faux par l'équipe. Après concertation, la réponse doit être énoncée dans le temps du sablier pour être prise en compte.





- **Case « question/réponse »** : L'équipe a le choix entre 3 réponses. Après concertation, elle doit donner une réponse dans le temps du sablier pour qu'elle soit validée.

- **Case avancer ou reculer** : lorsqu'elle tombe sur une de ces cases, l'équipe fait ce qui est indiqué : avancer ou reculer, et selon la case où elle se trouve, tire la carte correspondante.

Lorsque l'équipe répond de manière correcte à la question posée, elle reçoit une carte nuage qu'elle place sur le côté du plateau, sur la case nuage correspondant au numéro de son équipe.



Remarque : parmi les cartes questions, celles qui ont un astérisque sont destinées aux plus de 10 ans. Si toutes les autres questions ont été posées, ces cartes peuvent être utilisées pour un public plus jeune. Si la bonne réponse est donnée, l'équipe reçoit **deux cartes nuages** !

FIN DE LA PARTIE

On atteint la case arrivée soit en tombant directement dessus, soit en faisant un chiffre supérieur. Pour son dernier tour, une fois sur la case arrivée, l'équipe choisit le type de question à laquelle elle souhaite répondre. Que la réponse donnée soit juste ou non, elle arrête là sa partie.

Les équipes ayant fini le jeu (et uniquement celles-ci) peuvent aider les autres à trouver les bonnes réponses et à gagner des cartes nuages.

Relevez le défi ou... recommencez !

A la fin de la partie, une fois toutes les équipes parvenues à l'arrivée, l'animateur comptabilise le nombre de cartes nuages de l'ensemble des équipes et sait ainsi si le défi a été atteint.

Pour gagner la partie, totalisez :

- 6 cartes nuages si 2 équipes sont en jeu,
- 10 cartes nuages si 3 équipes sont en jeu,
- 12 cartes nuages si 4 équipes sont en jeu.

Si le défi n'est pas atteint, vous pouvez rejouer jusqu'à vaincre la pollution !

À VOUS DE JOUER !