

Mission : « une tonne recyclée »

Règles

Introduction

Ce jeu d'écologie est basé sur le jeu des mille bornes (Dujardin)

But du jeu

Être le premier à recycler 1 tonne de déchets.

Objectifs

Sensibiliser sur les risques de pollution, de gaspillage...

Nombre de joueurs

De deux à quatre joueurs.

Préparation du jeu

Donner une fiche « récapitulatif » à chacun des joueurs.

Distribuer 6 cartes à chaque joueurs, les cartes restantes, faces cachées, forment la pioche.

Déroulement du jeu

À tour de rôle, les joueurs prennent une carte de la pioche.

Pour commencer la collecte, il est nécessaire d'avoir un **camion en service**.

Si c'est le cas, le joueur pose devant lui la carte et c'est au tour du joueur placé immédiatement à sa gauche.

Si ce n'est pas le cas, il peut poser une carte **collecte limitée à 50 kg** devant un quelconque autre joueur ou attaquer un joueur qui a un **camion en service**, à défaut, il se défausse d'une carte.

Un joueur ne peut collecter que s'il a son **camion en service**.

Exceptée la carte **collecte limitée à 50 kg** qui peut être posée à n'importe quel moment devant un adversaire, les cartes « attaque » ne peuvent être posées que si le camion de l'adversaire est en service.

En cas d'attaque, à son tour, le joueur pose une carte « défense » correspondante.

Une carte **brigade** peut être posée soit à son tour de jouer pour se défendre d'une attaque à venir, soit dès qu'une attaque à lieu (même si ce n'est pas à son tour de jouer) et c'est alors un coup fourré.














Le fait de poser une **brigade** donne le droit de rejouer.

Un coup fourré consiste à posé une carte au moment même de l'attaque. Le joueur qui fait un coup fourré annonce « coup fourré ». Il retire l'attaque qu'il met à la défausse. Il tire une carte de la pioche pour compenser la carte posée et il joue comme si c'était son tour. Les joueurs placés entre lui et l'attaquant sautent leur tour.

La carte « coup fourré » est placé horizontalement devant le joueur.

Un joueur ne peut pas utiliser plus de 2 cartes **200 kg**

Disposition des cartes sur la table

Brigades « coup fourré » 				Brigades   		
Pile de collecte  	Pile de bataille  	Pile 25 kg 	Pile 50 kg 	Pile 75 kg 	Pile 100 kg 	Pile 200 kg 

Fin de partie

La partie est terminée quand un joueur atteint exactement l'objectif de une tonne (sans le dépasser) de déchets collectés ou bien quand il n'y a plus de cartes dans la pioche. Le joueur ayant alors le plus collecté a gagné.