



TALENT EXPLORER



• RÈGLES DU JEU •

- 1 → Matériel du jeu
- 2 → Joueurs
- 3 → Durée d'une partie
- 4 → Objectifs du jeu
- 5 → But du jeu
- 6 → Préparation du jeu
- 7 → Début de la partie
- 8 → Déroulement
 - Déplacements des astronautes
 - Planètes, météorite et trou noir
- 9 → Fin du jeu



1

MATÉRIEL DU JEU

→ À télécharger

- 1 plateau de jeu
- 34 cartes Talent
- 12 cartes Mission
- 24 cartes Énergie
- 10 cartes Énergie vierges (facultatif)
- 5 cartes Joker
- 1 carte de vol unique par équipage remplie au fur et à mesure par chaque joueur

→ À se procurer

- 1 pion astronaute de couleur ou de forme différente par joueur
- 1 pion météorite
- 1 dé numéroté de 1 à 6
- 1 stylo par joueur

2

JOUEURS

Entre 2 et 5 (maximum conseillé).
L'âge des joueurs : 16 ans et plus (conseillé)

3

DURÉE D'UNE PARTIE

30 à 50 minutes selon le nombre de joueurs

4

OBJECTIFS DU JEU

Changer le regard sur soi et sur les autres par la prise de conscience que chacun détient des talents et les mobilise pour agir.

5

BUT DU JEU

L'équipage est parti en exploration spatiale et a rejoint son camp de base. Avant de revenir sur Terre, il doit réaliser l'ensemble des missions qui lui sont confiées. Chaque astronaute suit le parcours qui passe de planète en planète, réalise cinq missions et rejoint ensuite le camp de base. Chaque mission permet au joueur de découvrir le talent auquel il fait appel pour la mener.

Attention à la météorite qui envoie les astronautes dans le trou noir !



6

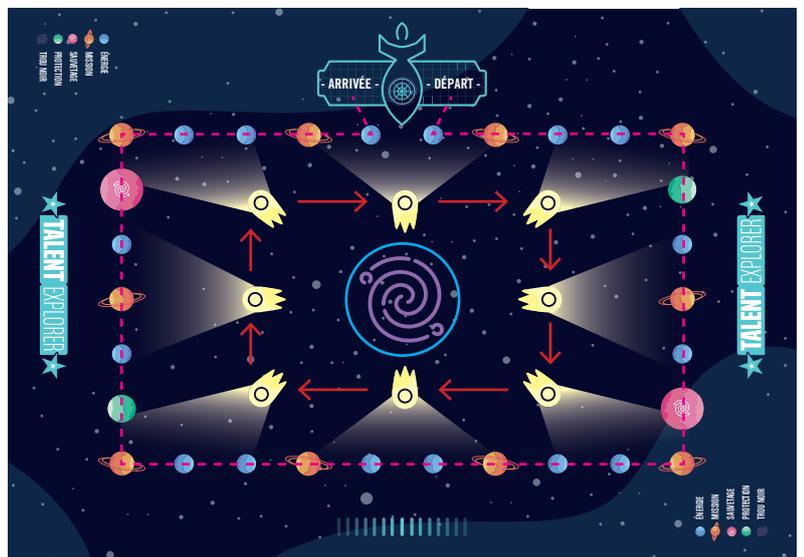
PRÉPARATION DU JEU

- Imprimer le plateau dans le format souhaité et le placer au centre de la table.
- Poser un pion astronaute par joueur sur la case Départ du plateau.
- Distribuer à chaque joueur 1 carte Joker.
- Trier les cartes Talent en suivant leur numérotation et les poser face planète vers le haut en une seule pioche à côté du plateau. Chaque carte a une couleur de fond : celle-ci indique à laquelle des 4 familles appartient ce talent.
- Poser sur la table la carte de vol de l'équipage, compléter le nom de la mission, noter les prénoms des joueurs et cocher le nombre de mission correspondant aux nombres de joueurs (5 par joueur).
- Mélanger les cartes Mission et les poser en une seule pioche à côté du plateau.
- Répéter l'opération avec les cartes Énergie. Si souhaité, ajouter ou remplacer des cartes Énergie en utilisant les cartes Énergie vierges pour les adapter au public.
- Poser le pion météorite en dehors du plateau.

7

DÉBUT DE LA PARTIE

Le plateau *Talent Explorer* est constitué de 2 parcours. À l'extérieur, la zone des planètes, à l'intérieur, la zone de déplacement des météorites et au centre le trou noir. Les pions astronautes se déplacent sur la zone des planètes. Leur point de départ est la case « Départ » et leur point d'arrivée la case « Arrivée ». Les aller-retours sont possibles au cours du jeu. La météorite se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.



--- Zone des planètes

— Trou noir

→ Zone et sens de déplacement de la météorite



- Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le plus grand nombre démarre.
- Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

→ Déplacements des astronautes

Le premier joueur lance le dé :

Si le dé indique 2, 3, 4, 5 ou 6 :

Le joueur place son pion sur la planète bleue Énergie située en dessous de la case Départ, déplace son pion au choix vers la gauche ou la droite et l'avance du nombre de cases indiquées.

Si le dé indique 1 :

La météorite entre en jeu (voir ci-dessous Déplacements Météorite).

Lorsqu'un joueur a accompli ses 5 mission et tout le tour de la zone des planètes, il retourne au camp de base en rentrant via la planète bleue Énergie située en dessous de la case Arrivée. Pour ce faire, le dé joué doit indiquer un chiffre égal ou supérieur au nombre de planètes restant à traverser.

Là, il attend le reste de l'équipage.

À tout moment, il peut ressortir pour sauver les autres joueurs tombés dans le trou noir. Pour ce faire, il devra parvenir à se positionner sur une des planètes Sauvetage puis retourner au camp de base, sans effectuer de mission, même s'il atterrit sur une planète Mission et en empruntant le chemin le plus court.

Mais gare à la météorite dont il n'est pas protégé !!!

→ Planètes, météorite et trou noir



Planète Mission

Lorsque le joueur atterrit sur une planète Mission, il pioche une carte de mission. Il lit à voix haute sa mission et les trois propositions d'actions.

- ① Le joueur choisit la proposition d'action qui lui convient le mieux et la reformule à l'équipage. Ensuite, il communique le numéro indiqué à la fin de la proposition choisie au joueur placé à sa gauche.



Celui-ci récupère la carte Talent correspondant au numéro et lit le nom du Talent à voix haute ainsi que les 3 traits caractéristiques de ce talent. Demandez si le joueur se reconnaît ou pas dans ses caractéristiques. Il remet la carte dans la pioche à la place correspondante au numéro du talent.

Le joueur complète alors la carte de vol de l'équipage avec son nom, le numéro de la mission, le numéro et le nom du talent et coche la case correspondant à la couleur de la carte.

- ② Si un joueur ne se projette pas dans les actions proposées ou qu'il se projette uniquement dans les actions correspondant aux talents dont il dispose déjà, il peut faire usage de sa carte Joker et piocher une autre carte Mission. Chaque joueur ne peut utiliser la carte Joker qu'une seule fois au sein de la même partie.
- ③ Si un joueur pioche une carte Mission qu'il a déjà réalisée, il la remet dans le tas et en pioche une autre.



Météorite

• Déplacements de la météorite

Lorsque le dé tombe sur le chiffre 1 pour la première fois, la météorite entre en jeu et l'équipage choisit collectivement où placer la météorite dans sa zone de déplacements.

Chaque fois que le dé affiche 1, la météorite bouge dans sa zone de déplacement, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Action de la météorite

Chaque météorite a un champ d'action de plusieurs planètes situées à gauche et à droite de la météorite sur le plateau de jeu.



Trou noir

- ① Lorsqu'un joueur entre dans le champ d'action de la météorite, il tombe dans le trou noir au centre du plateau, y déplace son pion et patiente jusqu'à ce qu'un autre joueur le libère.
- ② Lorsque la météorite se déplace (dé=1) et change de champ d'action, les joueurs présents dans ce nouveau champ d'action tombent à leur tour dans le trou noir au centre du plateau, y déplacent leur pion et patientent jusqu'à ce qu'un autre joueur les libère.





Planète Protection

Lorsqu'un joueur atterrit sur cette case, il est protégé de l'action de la météorite.



Planète Sauvetage

Chaque fois qu'un astronaute se pose sur la planète Sauvetage, il libère le (les) joueur(s) tombé(s) dans le trou noir au centre du plateau. Le ou les astronautes sauvé(s) le rejoint(gnent) sur la même case et le jeu se poursuit avec le joueur suivant.



Planète Énergie

La planète Énergie permet au joueur de se reposer, de se détendre ou de reprendre de l'énergie.

Lorsqu'un joueur arrive sur une planète Énergie, il pioche une carte Énergie, lit à haute voix et suit la consigne. Il remet ensuite la carte en dessous de la pioche.

9

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la carte de vol de l'équipage est complète et que tous les joueurs sont de retour au camp de base. L'exploration est accomplie et la fusée peut décoller en direction de la Terre.

Si tous les joueurs tombent dans le trou noir, l'exploration est un échec et l'équipage a perdu.

Si le temps imparti à la mission est écoulé, les astronautes commencent à manquer d'oxygène. Ils doivent attendre l'arrivée d'une équipe de secours munie d'oxygène qui leur permettra de reprendre leur exploration.



Erasmus+

Programme ERASMUS+ Partenariat stratégique.

Projet n° 2019-1-FR01-KA204-062326 financé avec le soutien de la communauté économique européenne.

Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues