

Règles du jeu

But du jeu

Sois le premier ou la première à **atteindre les 10 points** !

Nombre de joueurs

Le jeu se joue à 2 joueurs ou plus.

Nombre de cartes

Ton deck doit comporter au moins **20 cartes pour jouer** (deck distribué).

Au total, il existe 42 cartes différentes.

Ton objectif, collectionner toutes les cartes pour améliorer ton deck. Pour cela, récupère-les chez les partenaires engagés, participe aux événements dédiés et organise des actions sur ton campus !

Comment jouer ?

1 - Pose tes combos

Empile des cartes d'une même famille (**Mobilité**, **Alimentation**, **Numérique**, **Consommation**) en respectant le niveau (1, 2 et 3).

Commence ton combo avec une carte de niveau 1

- Carte de niveau 1 = 1 point
- Cartes de niveau 1 + niveau 2 = 3 points
- Cartes de niveau 1 + niveau 2 + niveau 3 = 6 points (**combo complété**)

2 - Bloque tes adversaires en utilisant les cartes malus

Applique l'effet d'une carte Malus de la même famille pour contrer la progression de ton adversaire ! Chacun des deux joueurs place sa carte dans sa défausse.

Une fois le **combo complété**, aucun joueur ne peut le modifier avec une carte Malus.

Autres règles importantes

- Un joueur ne peut pas avoir deux fois la même carte dans son deck.
- Une carte **Établissement** vaut un point et ne peut pas être la cible d'un malus ni faire partie d'un combo, il faut à chaque fois appliquer son effet !
- Une carte **Joker** remplace une carte de même niveau de n'importe quelle famille.

Préparation de la partie

Chaque joueur mélange son deck, le pose face cachée et **pioche les 5 premières cartes**. Désignez le joueur qui commence, puis le tour se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement d'un tour

- Le joueur pioche une carte (le joueur qui débute la partie ne pioche pas au premier tour).
- Il peut jouer une carte (une seule par tour sauf si indiqué par un effet).
- Il peut ensuite défausser autant de cartes qu'il le souhaite.
- Fin du tour et au joueur suivant de jouer.

Règles du jeu

Lire les cartes

Nom →

Niveau/point marqué (ici niveau 1, la carte vaut un point lorsque posée) ←

Engagement/Famille (Alimentation, Mobilité, Consommation, Numérique) →

Description ←

Phrase d'ambiance →

ACHETER LOCAL



ENGAGEMENT : Alimentation

Manger local, c'est soutenir les producteurs de ta région, réduire l'empreinte carbone liée au transport, et profiter de produits souvent plus frais, de saison... et pas forcément plus chers !

" La puissance du port du Havre, la culture de la betterave " - Marie Cheh

SE FAIRE UN GROS FAST-FOOD



MALUS

MALUS : Alimentation

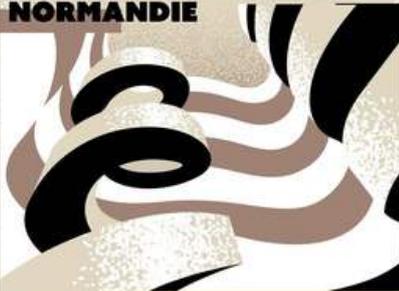
Contrez une carte de niveau 1 ou niveau 2 "Alimentation". Les deux cartes sont défaussées.

Manger en fast-food, c'est souvent choisir des aliments ultra-transformés, riches en graisses et sucres, issus de filières polluantes - un geste qui impacte la santé, le climat et l'environnement.

" Va te fast-food " - Harry Cover

Effet
(à appliquer dès que la carte est jouée)

UNIVERSITÉ LE HAVRE NORMANDIE



ÉTABLISSEMENT

Le prochain joueur ne peut pas gagner la partie pendant un tour.

" Un territoire d'exception pour étudier "

25 rue Philippe Lebon, 76600 Le Havre



Règles du jeu

Exemple d'un début de partie

Tour 1 : Joueur 1 joue une carte niveau 1 – **Consommation**

Tour 2 : Joueur 2 pioche et joue une carte niveau 1 – **Mobilité**

Tour 3 : Joueur 1 pioche et joue une carte niveau 1 – **Numérique**

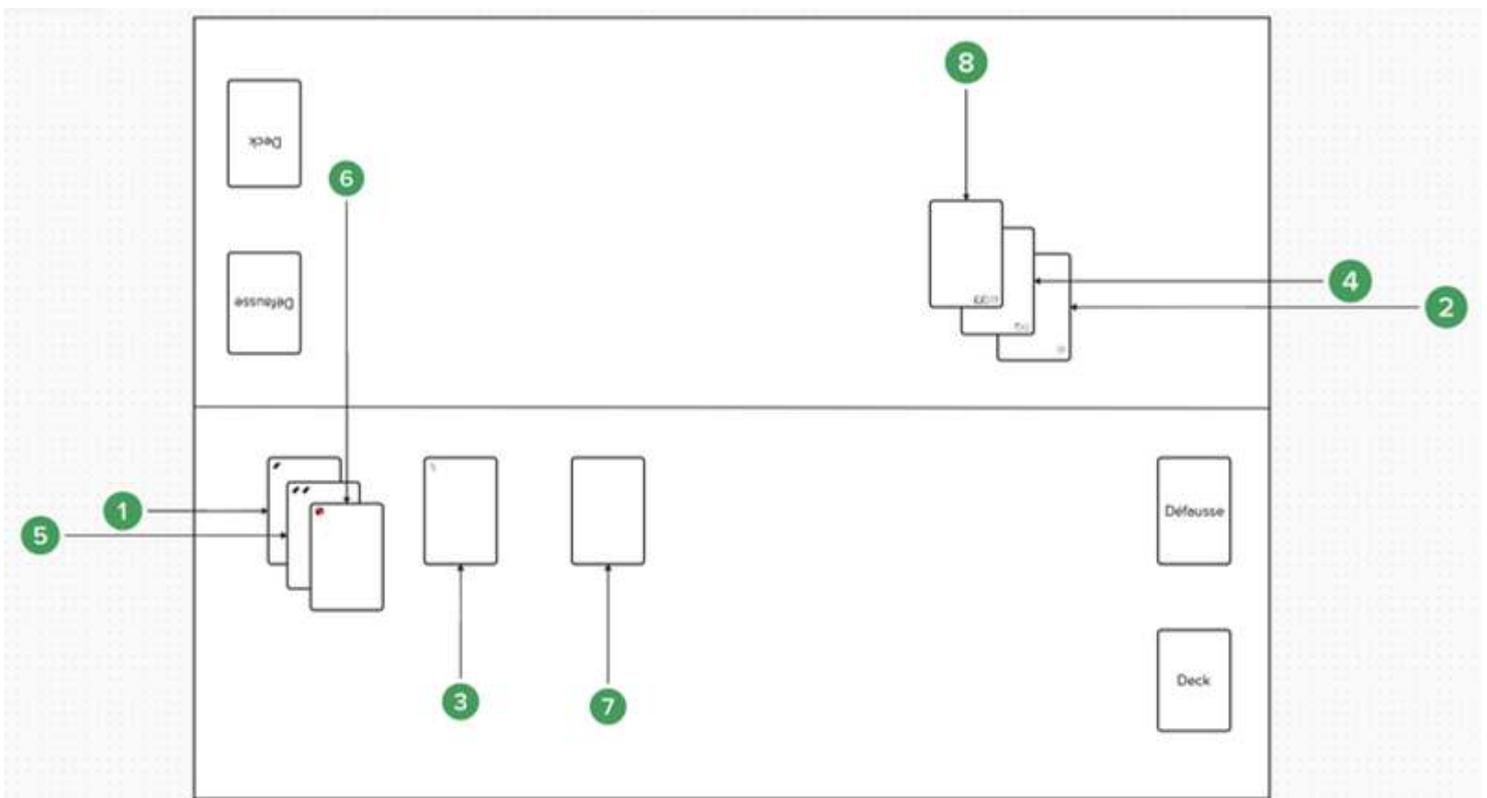
Tour 4 : Joueur 2 pioche et joue une carte niveau 2 – **Mobilité**

Tour 5 : Joueur 1 pioche et joue une carte niveau 2 – **Consommation**

Tour 6 : Joueur 2 pioche et joue une carte Malus – **Consommation** (le combo du joueur 1 est stoppé)

Tour 7 : Joueur 1 pioche et joue une carte **Établissement**

Tour 8 : Joueur 2 pioche et joue une carte niveau 3 – Le combo est complété et ne peut plus être modifié par une carte Malus ! Il marque 6 points.



Répartition des 42 cartes

- 11 cartes **Établissement**
- 7 cartes **Mobilité** (deux de niveau 1, trois de niveau 2, une de niveau 3 et une Malus)
- 7 cartes **Consommation** “ “ “ “
- 7 cartes **Alimentation** “ “ “ “
- 7 cartes **Numérique** “ “ “ “
- 3 cartes **Joker** (une de niveau 2 et deux de niveau 3)

*Le contenu de ton deck reflète tes choix, tes découvertes et ton engagement.
Il évolue au fil du temps grâce aux actions que tu réalises
et aux cartes que tu récupères dans la ville !*