

Comment compter les points ?

Carte Univers	Points	Descriptif
Activité	0 pt 2 pts 4 pts	Il n'y a pas toujours de « bonne réponse » ou une seule réponse possible, certaines questions permettent d'engager la discussion sur le quotidien de chacun. On ne doit pas s'inventer de « bons comportements » pour gagner des points, mais d'expliquer ce que l'on fait réellement. si aucune réponse donnée si 1 des questions est traitée et discutée par l'équipe si les 2 questions sont traitées et discutées par l'équipe
Quizz	0 pt 1 pt 2 pts	si mauvaise réponse si bonne réponse avec indice si bonne réponse sans indice
Évènement	-1 pt -2 pts +1 pt	Il n'y a pas de question pour les cartes Évènement. Les évènements sont des situations qui peuvent avoir lieu. Le nombre de points dépend de l'évènement : on peut par exemple perdre 2 points si la situation met en cause la sécurité des personnes.

Variantes des parties

Avec ce plateau de jeu vous pouvez explorer un ou plusieurs Univers.

Exploration d'un Univers

Le thème de l'univers est le même depuis la case départ jusqu'au lancement de la fusée.

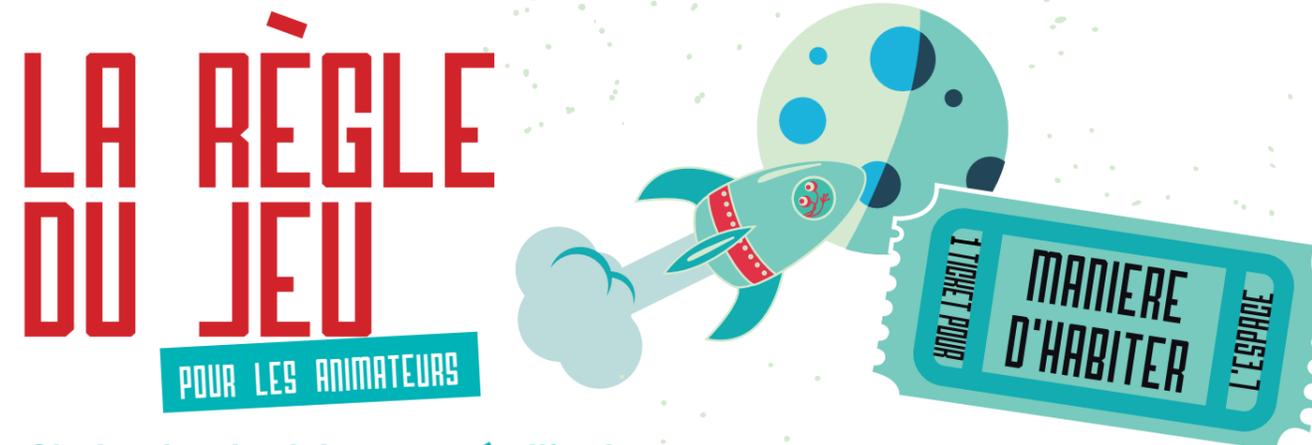
- Si votre partie dure 1h - 1h30, vous ne ferez qu'un seul voyage préparatoire, c'est à dire 3 activités, 3 quizz, 1 événement. Puis vous irez sur la case Ticket pour l'espace.
- Si votre partie dure 2h - 2h30, vous pourrez faire 2 voyages préparatoires. En fin du 1er voyage (après la case événement) replacez le pion Extraterrien sur la case départ et c'est reparti pour un nouveau voyage ! Au total vous ferez 6 activités, 6 quizz et 2 événements.

Exploration de plusieurs Univers

Le pion Extraterrien peut se déplacer d'un Univers à l'autre après chaque case quizz. L'Univers est imposé par l'animateur de jeu ou tiré au sort au dé. Suivez les lignes rouges pour changer d'Univers.

Selon la durée de la partie, vous ferez :

- 3 activités, 3 quizz, 1 événement (partie d'1h - 1h30)
- 6 activités, 6 quizz et 2 événements (partie d'2h - 2h30)



C'est un jeu de plateau coopératif qui traite du cadre de vie et des manières d'habiter dans les résidences collectives, avec une mise en scène autour d'une fusée et d'un voyage dans l'espace.

Les joueurs sont invités à explorer une thématique (= un univers), au moyen d'activités (manipulations, jeux d'images, jeux de rôles...) et de questions. Le jeu se finalise par le lancement d'une fusée.

Nom de l'univers	Thème de l'univers
LA GALAXIE INTERIEURE	Les parties communes et privées à l'intérieur de l'immeuble
LA CEINTURE VERTE	Les espaces extérieurs
LE SYSTEME SONORE	L'environnement sonore de l'immeuble
LE BOULIER THERMO METEOR	La sécurité et prévention
LA CONSTELLATION DES VOISINS	Les relations de voisinage

Ce jeu est coopératif : tous les joueurs constituent une seule équipe. Le jeu est encadré par un animateur de jeu.

But du jeu

- Faire les activités, répondre tous ensemble aux questions
- Discuter et échanger sur son quotidien, ses manières de faire, sans porter de jugement sur les comportements de chacun
- Gagner des points pour obtenir une mini fusée de plus en plus performante
- Annoncer un engagement individuel pour que la vie dans la fusée se passe le mieux possible pour tout le monde
- Lancer la fusée

Matériel de jeu

- Plateau Univers, pions, dé de couleur
- Des cartes de jeu : « **activité** », « **quizz** » et « **évènement** » (16 cartes pour chaque thématique)
- Des « tickets pour l'espace » (9)
- Un plateau réversible « scénario du jeu/ ardoise noire »
- Un catalogue mini des fusées
- Des mini fusées (5) et puce sauteuse
- Un présentoir métallique pour le plateau « scénario de jeu »
- Du matériel de jeu : images, cartes, objets divers, feuilles de papier, crayons...
- Un livret réponses
- Un crayon effaçable pour noter les points sur l'ardoise noire

Rôle de l'animateur de jeu

Il anime le jeu : il prépare le plateau de jeu, explique le jeu aux participants, lit les cartes de jeu Univers, distribue le matériel et vérifie les réponses.

Il joue, ce qui veut dire qu'il fait partie de l'équipe : il fait les activités avec les autres joueurs, répond aux questions avec eux, et s'exprime aussi sur son quotidien. Il ne se place pas en « juge de bons comportements », par rapport aux autres joueurs.

Préparation du jeu

1. Placer le plateau Univers sur une table
2. Sortir les pions Extraterrestriens, le dé, le scénario/ardoise, le livret réponses, le catalogue des mini-fusées, l'ardoise et le crayon effaçable, le présentoir métallique.
3. Placer le plateau scénario/ardoise sur le présentoir.

Déroulement d'une partie

Une partie = un parcours depuis la case départ jusqu'au lancement de la fusée. La plateau de jeu permet une grande souplesse d'organisation. Plusieurs variantes de parties sont possibles, tout dépend du temps disponible et du nombre d'Univers à explorer.

Durée : 1h00 (mini) - 2h30 maxi

La présence de tous les joueurs est fortement souhaitée pendant toute la partie

1 Début de la partie = Prêts à partir !

1. L'animateur de jeu distribue les « tickets pour l'espace » aux joueurs puis lit le scénario
2. Choix de l'Univers : il est imposé par l'animateur ou tiré au sort en lançant le dé. L'animateur place les cartes Univers correspondantes (« **Activités** », « **Quizz** » et « **Évènement** ») en 3 tas distincts face retournée. Les cartes « **Activités** » sont triées par ordre croissant.
3. Choix du pion : l'équipe choisit un pion et le place sur la case départ de l'Univers.

2 Déroulement de la partie = Le voyage préparatoire

L'équipe déplace son pion de case en case en suivant les lignes blanches jusqu'à celle nommée « Ticket pour l'espace ». Sur chaque case l'équipe prend la carte Univers correspondante, fait ce qui est indiqué, puis note les points gagnés sur l'ardoise.

Lorsque le pion s'arrête sur une case « **Activité** »

L'animateur prend la carte activité, lit le titre et l'introduction aux joueurs. Il distribue le matériel, puis l'équipe fait l'activité. L'animateur pose les questions l'une après l'autre, l'équipe y répond et échange sur son quotidien. L'animateur ou un joueur vérifie les réponses au fur et à mesure.

Lorsque le pion s'arrête sur une carte « **Quizz** »

Un joueur tire une carte « quizz » au hasard puis la lit à haute voix. L'équipe cherche la réponse en s'aidant de l'indice si besoin, puis vérifie la réponse.

Lorsque le pion s'arrête sur une case « **Évènement** »

Un joueur tire une carte « évènement » au hasard, puis la lit à haute voix.

3 Fin de la partie = décollage !

Le pion s'arrête sur la case « **ticket pour l'espace** » :

Chaque joueur (animateur compris) réfléchit à son « Engagement », puis tend son ticket pour l'espace à l'animateur, et l'annonce à tout le monde. Il peut être invité à mieux expliquer cet « Engagement », ou à en trouver un autre.

La mini-fusée :

L'équipe totalise ces points, consulte le catalogue des mini-fusées, puis prend fusée correspondante. Si la fusée ne vous plaît pas, l'équipe peut faire un autre quizz pour gagner des points supplémentaires.

Le lancement de la fusée : Retourner la puce sauteuse, y placer la fusée puis poser l'ensemble sur le plateau de jeu. Ecartez-vous ! Attendez 3 secondes et...POK !!!!

