

Règles du jeu

Constitution du jeu

- **48 cartes** : **25 cartes roches** (5 cartes basalte, 5 cartes gabbro, 5 cartes métagabbro, 5 cartes granite, 5 cartes péridotite), **10 cartes minéraux** (orthose, plagioclase, quartz, mica, pyroxène, olivine, chlorite, jadéite, grenat, glaucophane), **7 cartes phénomènes géologiques** (subduction, accréation continentale, accréation océanique, convection, métamorphisme, hydrothermalisme, collision) et **6 cartes couches géologiques** (croûte continentale, croûte océanique, lithosphère continentale, lithosphère océanique, manteau lithosphérique, asthénosphère).
- Un **guide de connexion des cartes** présentant les différentes connexions possibles.
- Un **guide de justification des connexions**.

Principe du jeu

Le jeu peut se jouer de **2 à 5 joueurs**.

Un **maître du jeu** doit s'occuper de distribuer les **cartes roches** aux joueurs au début de la partie. Chaque joueur doit posséder dans sa main **5 cartes roches** (4 cartes si l'on joue à 5 joueurs).

Au centre du jeu, se trouve une pioche centrale contenant un mélange des **cartes minéraux, phénomènes géologiques** et **couches géologiques**.

Le **maître du jeu retourne la première carte** de la pioche centrale et **énonce à voix haute** la famille de la carte et son intitulé. Les autres joueurs doivent le plus rapidement possible **poser une carte roche pouvant se connecter à la carte centrale, c'est-à-dire que la carte posée doit avoir un lien avec la carte centrale**. Le premier joueur qui a connecté une bonne carte roche remporte sa carte roche d'une valeur de **1 point**.

Il doit ensuite **justifier** pourquoi sa carte roche peut se connecter à la carte centrale. Si sa justification est correcte, il remporte aussi la carte centrale d'une valeur de **1 point**. Si sa justification est incorrecte, le premier joueur adverse qui lève la main peut justifier à sa place et remporter la carte centrale.

A la fin du tour, le joueur qui a posé sa carte roche doit **compléter sa main en piochant** une nouvelle carte roche.

Aucune connexion possible ?

Si lors d'un tour, aucun joueur ne peut connecter de carte roche, alors la **carte centrale est placée au fond de la pioche centrale** pour être de nouveau piochée plus tard.

Fin de la partie

Lorsque la **pioche de cartes roches est épuisée**, et que l'un des joueurs n'a **plus de carte en mains**, la partie se termine.

C'est le **joueur qui a vidé sa main qui récupère toutes les autres cartes minéraux, phénomènes géologiques et couches géologiques** qui n'ont pas encore été récupérées.

Il ne récupère pas les cartes roches de la main des autres joueurs. Ces cartes roches ne sont récupérées par personne.

Chaque joueur compte les cartes qu'il a pu récupérer et compte ainsi ses points. **Le joueur avec le plus de point gagne la partie.**



Créé par : Mehdi BEN NASR
Instagram / YouTube / Tiktok : @svtimetolearn