



IL ÉTAIT UNE FOIS... NOTRE TERRE

Âge 6+
2-6 joueurs



Présentation

Lors de votre dernière rencontre, Maestro vous a demandé d'explorer différents points d'intérêt de la planète et vous revenez lui présenter les résultats de vos études. Le premier ou la première à étudier avec succès un thème dans chaque catégorie et à revenir à la base d'opérations deviendra son assistant officiel pour l'année suivante.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 6 pions personnages de la série
- 6 cartons « carnets d'études » (pour y placer les thèmes étudiés par chaque joueur tout au long de la partie)
- 1 pion Maestro
- 1 dé à 6 faces avec autocollants (1-1-2-2-3-Maestro)
- 24 jetons planète reversibles
- 15 jetons aide de Maestro
- 96 cartes questions

Vous devrez coller les autocollants sur les faces du dé correspondants avant votre première partie.

Comment on joue ?

But du jeu

Compléter le carnet d'études avec un jeton d'information de chaque catégorie et revenir avec à la base d'opérations avant les autres joueurs.

Préparation de la partie

Placez le plateau au milieu de la table et posez au hasard les 24 jetons points d'intérêt, face planète visible, sur les espaces marqués d'une carte et de jumelles. Posez ensuite à côté du plateau le paquet de cartes questions ainsi que les jetons aide de Maestro, face Maestro visible.

Chaque joueur choisit un pion personnage pour jouer et prend un carnet d'études. Posez ensuite, tous les pions personnages ainsi que Maestro sur la case centrale, et le joueur le plus jeune commence la partie.



Tour de jeu

À son tour, le joueur lance le dé et effectue l'action indiquée en fonction du résultat obtenu.

S'il obtient un chiffre, il déplace son personnage d'autant de cases. La case où il termine son déplacement indiquera l'action qu'il devra effectuer. Dans le jeu, il y a quatre types de cases :



Planète vivante :
(bleu)

biodiversité,
écosystèmes,
géographie,
évolution,
climat...



Mémoire de la Terre :
(rose)

histoire de la Terre,
des continents,
plantes et animaux,
événements qui ont
changé l'histoire et
notre rapport à la
planète...



**Énergie et
technologie :**

(orange)
produits de
consommation,
coûts
énergétiques,
nouvelles
technologies...



Défis et menaces :
(vert)

menaces
écologiques, coûts
de production,
actions
particulières pour
la planète, accords
de conservation...

Si le joueur répond correctement à la question, il peut relancer le dé et jouer à nouveau. S'il échoue, il reste sur la case et le tour passe au joueur suivant.

Cases points d'intérêt : Ce sont les endroits qu'il faut aller étudier pour obtenir les jetons qui permettent de compléter le carnet d'études.

Lorsqu'il passe par une case points d'intérêt, le joueur peut décider de s'y arrêter même s'il lui reste des points de déplacement. Il retourne alors le jeton et, s'il n'a pas encore cette catégorie dans son carnet d'études, il doit répondre à une question de la catégorie indiquée pour le récupérer.

S'il échoue, il peut rester sur cette case lors de son prochain tour pour essayer à nouveau de l'obtenir en répondant à une nouvelle question de la même catégorie. S'il retourne un jeton qu'il possède déjà dans son carnet d'études, il le laisse face cachée et le tour passe à son voisin. Lorsque le joueur arrive sur une case point d'intérêt dont le jeton a déjà été récupéré, il rejoue immédiatement.

Case Base d'opérations : C'est la case de départ et celle où il faut revenir une fois le carnet d'études complet. Si un joueur s'y arrête alors qu'il n'a pas encore complété son carnet, il rejoue immédiatement.

Planète vivante

Mémoire de la Terre

Énergie et technologie

Défis et menaces



Si au lieu d'un chiffre apparaît la silhouette de Maestro

lors du jet de dé, le joueur prendra le pion Maestro et le placera sur une case point d'intérêt. Si le personnage d'un joueur se trouve sur cette case, celui-ci piochera un jeton Aide de Maestro au hasard puis replacera le pion Maestro sur la base d'opérations. S'il n'y a personne, Maestro restera sur la case choisie en attendant de pouvoir offrir un jeton Aide au prochain joueur à y arriver ou se déplacera à nouveau suite à un nouveau jet de dé.



Les aides de Maestro peuvent être de 3 types et on peut en jouer plus d'une pendant son tour :



Aide au voyage : on peut défausser le jeton pour ignorer le résultat du dé et le relancer



Aide à la recherche : on peut défausser le jeton pour proposer une deuxième réponse à une question.



Aide au déplacement : on peut défausser le jeton pour déplacer directement son personnage jusqu'à 5 cases au lieu de lancer le dé.



Une fois utilisé, le jeton Aide de Maestro est défaussé. Un joueur ne peut conserver que deux jetons aide au maximum. S'il en obtient un troisième, il le prend, mais après l'avoir regardé, il doit en donner un à un autre joueur qui en a moins que lui. Lorsque toutes les aides ont été piochées, on récupère tous les jetons et on forme une nouvelle pioche.

Fin de la partie

La partie se termine par la victoire du premier joueur qui revient à la base d'opérations avec son carnet d'études complet, après avoir récupéré un jeton de chaque catégorie.

EP899/00/19176

Ref. 19176



www.educaborras.com

PROCIDIS

Hello Maestro © Procidis 2021. D'après la série conçue et réalisée par Albert Barille, avec les dessins de Jean Barbaud.

© EDUCA BORRAS, S.A.U., 2021



Famille 2-6

6+ 30 min

Attention !

Ne convenir pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin.

Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.



Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.** • Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Espagne