

LA  
GLACE  
ET LE  
CIEL

LE JEU DE FLORENT TOSCANO ILLUSTRÉ PAR DAVID BONIFFACY  
ADAPTÉ NATURELLEMENT DU FILM DE LUC JACQUET

# ~ *Le contenu de la boîte* ~

**Le jeu contient 66 cartes réparties comme suit :**

**9 cartes de mise en place :**

- 3 cartes Repères Éléments : Air, Terre et Eau.



- 3 cartes Repères Boussole : Ouest (W), Nord (N) et Est (E).



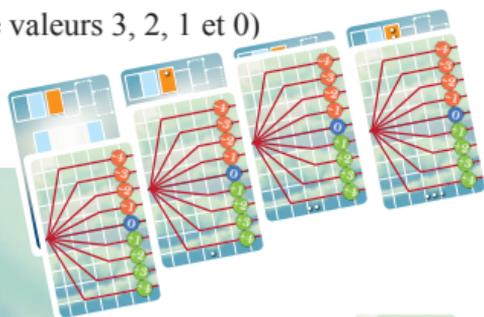
- 3 cartes Début de partie.



**8 cartes de score :**

- 4 cartes Glace (de valeurs 3, 2, 1 et 0)

- 4 cartes Ciel



- 1 carte 1<sup>er</sup> joueur



# ~ Le contenu de la boîte ~

## 36 cartes Générations :

- 12 cartes 1ère Génération



- 12 cartes 2ème Génération



- 12 cartes 3ème Génération



Les 12 cartes de chaque génération sont composées de 4 cartes Air, 4 Terre et 4 Eau. Chacune de ces 4 cartes contient une valeur de Biosphère égale à 0, à 1, à 2 et à 3.

 Il y a sur certaines cartes une molécule de dioxyde de carbone ( $\text{CO}_2$ ) : c'est le cas sur 2 cartes de la 1ère Génération, 3 de la 2ème et 4 cartes de la 3ème Génération !

 Il y a également en tout 3 molécules de méthane ( $\text{CH}_4$ ), une par génération (pour le mode expert, page 10).

## 12 cartes Objectifs :

- 6 cartes Objectifs Repère :

Air, Terre, Eau, Est, Nord ou West.



- 6 cartes Objectifs Biosphère : 3, 4, 4, 5, 5 ou 6.



## ~ *But du jeu* ~

Vous jouez en coopération pour faire évoluer durant 3 générations une Terre où la biosphère doit être en équilibre avec l'air, la terre et l'eau, et où l'empreinte de l'Homme est minime.

## ~ *Mise en place* ~

Disposez les 6 cartes Repères et les 3 cartes Début de partie au centre de la table, comme dans l'exemple de la page suivante : ce sera votre zone de jeu.

Placez au-dessus de cette zone les cartes de score : les 4 cartes Glace de valeurs décroissantes en un tas (le 3 en haut et le 0 au fond), et à côté les 4 cartes Ciel faces visibles.

Mélangez indépendamment d'une part les 6 cartes Objectifs Biosphère et d'autre part les 6 cartes Objectifs Repères, que vous disposez en 2 tas, faces cachées, sur la table.

Mélangez indépendamment chacun des 3 tas de 12 cartes Générations et posez-les côte à côte sur la table, faces cachées.

Distribuez équitablement à tous les joueurs les 12 cartes de la 1ère génération. Ainsi, si vous êtes 2 joueurs vous avez chacun 6 cartes, si vous êtes 3 joueurs vous avez chacun 4 cartes et si vous êtes 4 joueurs vous avez chacun 3 cartes. Vous regardez vos cartes, ce sera votre main.

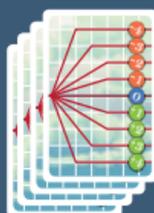
Chaque joueur prend ensuite 2 cartes Objectif : une carte Biosphère et une carte Repère. **Vous ne les regardez surtout pas et les mettez à l'envers dans votre main de façon à ce que vous ne sachiez pas ce qu'il y a dessus**, comme dans l'exemple de la page 6. Ainsi, les autres joueurs, eux, connaîtront vos 2 cartes Objectifs, et vous connaîtrez celles de tous les autres joueurs !

# Exemple de mise en place d'une partie

Cartes Glace



Cartes Ciel



Objectifs Repères



Objectifs Biosphère

**ZONE DE JEU**

3 Cartes Début de Partie

Cartes Repères

Cartes Génération



Première Génération



Deuxième Génération



Troisième Génération



La combinaison des 2 cartes Objectifs indique la valeur totale de la Biosphère qui doit être exactement obtenue sur une ligne (Air, Terre ou Eau) ou une colonne (E, N ou W) à la fin de cette génération.

*Exemple de mains au début d'une partie à 3 joueurs :*

*Main de Claude*



*Main de Francis*



Cartes Objectifs

Cartes Générations



*Ma Main*

Ici je vois les Objectifs de mes 2 partenaires de jeu, ainsi je sais qu'il nous faut une Biosphère égale à 6 points pour la ligne Air (Claude) et à 4 points pour la colonne Nord (Francis). Je ne connais pas encore mon Objectif (mais je sais par déduction que ce n'est ni l'Air ni le Nord, et que ce n'est pas de valeur 6).

## ~ *Déroulement du jeu* ~

Le dernier à avoir mis les mains dans la neige prend la carte 1er Joueur : il jouera le premier lors de la 1ère Génération.

Les joueurs vont jouer chacun leur tour dans le sens horaire. A son tour, le joueur doit poser une de ses cartes Génération où il veut, à condition de respecter son niveau (l'Air en haut, la Terre au milieu et l'Eau en bas). On ne peut poser une carte par-dessus une carte déjà en place qu'à partir du moment où les 3 emplacements de la ligne concernée (Air, Terre ou Eau) sont occupés. Les cartes seront ensuite jouées par-dessus celles déjà posées durant tout le reste de la partie.

On ne pourra jamais déplacer une carte déjà posée, mais la recouvrir par une autre carte. Il est possible de regarder la carte présente sous une carte déjà posée.

A tout moment de la partie, dès que la pose d'une carte amène à obtenir l'Objectif d'un ou plusieurs joueurs, ou au contraire invalide cet Objectif, on se le dit. Ce sont les seuls indices que l'on peut se donner !

Ici, Claude pose cette carte Air 2. Alors nous lui disons tous que son Objectif est obtenu. Il en déduit qu'il possède comme Objectif Air 6 ou Est 5.

Au tour suivant, Francis pose cette carte Eau 2 par-dessus la carte Eau 1. Comme cette action (qui a modifié les valeurs de la colonne Est et la ligne Eau) ne modifie pas le fait que l'Objectif de Claude est atteint, ce dernier en déduit que son Objectif est Air 6 et non Est 5. Dans le même temps, Francis et Claude annoncent à Luc que son Objectif n'est plus obtenu. Luc (qui estimait que son Objectif était Eau 4 ou Nord 4) en déduit qu'il a bien comme Objectif Eau 4 !

Quand les 12 cartes de la 1ère génération ont toutes été posées, les joueurs révèlent leurs Objectifs en les posant faces visibles devant eux. On procède au premier relevé de données avec les cartes de score...



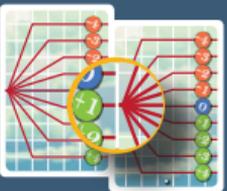
**1 – La Glace** : S'il y a en fin de génération un ou plusieurs CO<sub>2</sub> visibles, on retourne autant de cartes Glace. Il est évident qu'il faut éviter impérativement le CO<sub>2</sub> visible, et donc essayer de jouer ces cartes en tout début de Génération pour pouvoir plus facilement les recouvrir ensuite. Attention, si la carte Glace 0 apparaît, la partie est perdue !!

Par exemple, si à la fin de la 1ère Génération il y a un CO<sub>2</sub> visible, on retourne la 1ère carte Glace (de valeur 3) pour révéler ainsi celle de valeur 2.



**2 – Le Ciel** : On additionne le nombre d'Objectifs obtenus et on soustrait le nombre de ceux qui ne le sont pas pour avoir une valeur. On pose une nouvelle carte Ciel à droite de la précédente et en face de cette valeur pour observer l'évolution du taux de gaz à effets de serre dans le ciel.

Par exemple, à 3 joueurs et à l'issue de la 1ère Génération, si les Objectifs de Francis et Claude sont obtenus mais pas celui de Luc ( $+2 - 1 = +1$ ), on pose la carte Ciel en face du +1 de la précédente. On posera ensuite la 3ème carte Ciel à l'issue de la 2ème Génération et ainsi de suite.



Chacun remet ses cartes Objectifs dans leurs tas respectifs, que l'on mélange à nouveau. Le 1er joueur donne la carte 1er Joueur au joueur à sa gauche.

On laisse les cartes de jeu de la 1ère Génération en place. La 2ème Génération va commencer exactement comme cela avait été le cas pour la 1ère, puis enfin la 3ème. A partir de la 2ème, on ne fera que poser des cartes par-dessus celles déjà en place. Si en début de Génération certains joueurs ont leurs Objectifs déjà obtenus, les autres joueurs le leur disent.

## ~ *Fin de partie et décompte des points* ~

A l'issue de la 3ème Génération, la partie est terminée et on relève l'ensemble des données pour connaître notre score. Pour cela, on fait la somme des points des 3 cartes Ciel alignées, que l'on multiplie à la valeur de la Glace, comme dans l'exemple de la page suivante. Pour gagner il faut absolument réaliser un score au moins égal à 1. Et plus votre score sera important, meilleurs vous serez !

*(échelles de score page 10)*

## Exemple de fin de partie à 3 joueurs :

Objectifs des joueurs à la fin de la 3ème Génération :

Objectif obtenu =  
+ 1 point Ciel

Objectif non obtenu =  
- 1 point Ciel

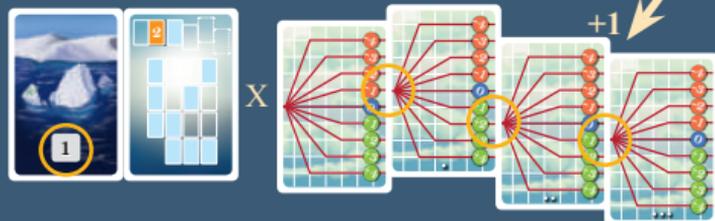
Objectif obtenu =  
+ 1 point Ciel



Total Ciel 3ème  
Génération :  
+ 1 - 1 + 1 = + 1

CO<sub>2</sub> =  
- 1 point Glace

Cartes de score :



Glace = 1 point X Ciel = 2 points (- 1 + 2 + 1)

Score de la partie = 2 points (1 x 2) **Gagné !**



Score			Résultat
2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	
< 1	< 1	< 1	Perdu !
1 – 5	1 – 8	1 – 11	Victoire de justesse
6 – 9	9 – 14	12 – 19	Victoire prometteuse
10 – 17	15 – 26	20 – 35	Victoire excellente
18	27	36	La victoire parfaite !

## ~ Variantes ~

### *Mode Expert*

Quand vous serez parvenus à une victoire parfaite, il faudra ajouter un petit défi supplémentaire.

Tout se déroulera exactement de la même façon, mais vous considérerez en plus du CO<sub>2</sub> les molécules de méthane CH<sub>4</sub> ! Il y en a une dans chacune des générations (donc 3 en tout), ce qui va considérablement vous compliquer la tâche... Bon courage !

### *Mode Jeunes Générations futures*

Vous jouez avec la règle de base, mais ne tenez en mains que vos cartes Objectifs (toujours à l'envers). Vos cartes Générations sont posées devant vous, afin que tout le monde les voit.

### *Mode Poussin*

Jouez avec le mode précédent, et ne tenez pas compte des CO<sub>2</sub>, donc de la Glace. Jouez uniquement avec le score du Ciel.



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet

[www.jeux.opla.fr](http://www.jeux.opla.fr)