



Règles de la mission

Histoire

Vous êtes des aventuriers, vous avez quitté votre planète pour découvrir l'univers et vous voyagez dans l'espace à la recherche d'une planète à explorer.

La planète VASI est en vue et son ambassadeur entre en contact avec vous. Il est prêt à vous accueillir si vous réalisez une mission.

La réussite de cette mission vous permettra d'obtenir votre carte d'embarquement pour sa planète.

**PARVIENDREZ-VOUS À LE CONVAINCRE ?
À VOUS DE JOUER !**

BUT DU JEU

Obtenir sa carte d'embarquement pour la planète VASI après avoir terminé sa mission.

Pour cela, le groupe choisit le type de mission qu'il veut remplir :
"Passager de l'espace", "Explorateur de l'espace", "Pilote de l'espace" ou "Commandant de l'espace".

L'animateur validera la mission en fonction des réponses fournies par les joueurs.

INSTALLATION DU JEU

Le plateau de jeu est ouvert au centre de la table, **les cartes "Mission" sont posées au centre du plateau, les autres catégories de cartes sont placées aux endroits indiqués.** Toutes les cartes sont posées faces cachées. Les pions extraterrestres sont placés sur le côté du plateau.

L'animateur se munit d'une fiche du "Carnet de voyage" pour prendre en notes les réponses des joueurs.



Déroulement d'une partie

► Première phase de la partie

Les joueurs se mettent d'accord pour choisir le type de mission qu'ils veulent effectuer.

Une fois choisie, la carte est placée au centre du plateau face découverte. La mission des joueurs n'est pas limitée par le temps sauf s'ils choisissent la carte "**Commandant de l'espace**" pour laquelle on utilise un minuteur réglé sur 30 minutes.

Le joueur qui se trouve à gauche de l'animateur tire la première carte. Ensuite les cartes seront tour à tour tirées par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs répondent ensemble aux questions de manière coopérative, excepté pour les cartes "**Et moi**" où un seul joueur doit donner son avis. **Au cours d'une mission, chaque joueur doit répondre à au moins une carte "Et moi".**

À chaque réponse donnée, les joueurs avancent les pions extraterrestres sur le plateau qui correspondent aux cartes jouées.

IMPORTANT

Les réponses seront validées par l'animateur lors de la deuxième phase du jeu. Les joueurs peuvent choisir de répondre à plus de questions, de la même catégorie que demandé sur la carte "Mission", pour multiplier les chances d'avoir une réponse validée par l'animateur.

► Fin de la première phase de la partie

La partie se termine lorsque les joueurs ont réalisé leur mission (nombre de cartes et/ou temps) ou qu'ils estiment avoir suffisamment de bonnes réponses pour obtenir la carte d'embarquement.

► Seconde phase de la partie : débriefing de la mission

C'est à la fin de la partie que l'on découvre si les joueurs ont validé leur mission.

À l'aide des cartes utilisées et de la liste sur laquelle il a noté les réponses des joueurs, l'animateur lance un débat pour valider ou non chaque réponse.

L'animateur peut s'appuyer sur le guide du voyageur pour valider, compléter, réajuster les propos ou expliquer des réponses inexactes. Dans une version plus autonome, les joueurs pourraient, guidés par l'animateur, rechercher eux-mêmes les réponses, guidés par l'animateur.

Pour les cartes "**Cap ou pas cap**" l'animateur s'attache à revenir sur les émotions, les ressentis et à faire le lien avec les ressources cognitives, émotionnelles ou sociales que les joueurs ont mobilisé.

C'est l'animateur qui arbitre les réponses litigieuses.

► Fin de la partie

Si la mission est terminée et validée, l'animateur remet la "**Carte d'embarquement**" à chacun des joueurs.

Matériel du jeu

- › 1 plateau de jeu
- › 4 pions extraterrestres
- › 1 dé
- › 4 cartes "Mission" :

- 1 carte "**Passager de l'espace**" : pour réussir cette mission vous devez valider 1 carte "**Que sait-on ?**", 1 carte "**Que fait-on ?**", 1 carte "**Cap ou pas cap**", autant de cartes "**Et moi ?**" que de joueurs.
 - 1 carte "**Pilote de l'espace**" : pour réussir cette mission vous devez valider 3 cartes "**Que sait-on ?**", 3 cartes "**Que fait-on ?**", 3 cartes "**Cap ou pas cap**", autant de cartes "**Et moi ?**" que de joueurs.
 - 1 carte "**Commandant de l'espace**" : pour réussir cette mission vous avez 30 minutes pour valider 3 cartes "**Que sait-on ?**", 3 cartes "**Que fait-on ?**", 3 cartes "**Cap ou pas cap**", autant de cartes "**Et moi ?**" que de joueurs.
- À n'utiliser qu'avec un minimum de 4 joueurs.**

- 1 carte "**Explorateur de l'espace**" : pour réussir cette mission c'est le dé qui choisira les catégories de cartes et vous devez valider 6 cartes et autant de cartes "**Et moi ?**" que de joueur.
- › 27 cartes "**Cap ou pas cap**"
- › 47 cartes "**Que sait-on ?**"
- › 29 cartes "**Et moi**"
- › 40 cartes "**Que fait-on ?**"
- › 1 "**Guide du voyageur**" qui contient des ressources à disposition des joueurs et des animateurs lors de la phase débriefing de la mission.
- › 1 "**Livret de contrôle de la mission**" : guide d'animation pour l'animateur.
- › 1 "**Carnet de voyage**" contenant des fiches pour noter les réponses des joueurs à détacher et à imprimer par l'animateur.
- › 1 "**Carte d'embarquement**" à remettre à chaque joueur en fin de partie.
- › 1 feuille "**Règles de la mission**" : règles du jeu.



Nombre de joueurs :

Entre 2 et 6 joueurs maximum, au-delà le jeu peut-être trop complexe à animer. Un professionnel peut aussi prendre le rôle d'un joueur pour faciliter la parole.

Évaluation

L'animateur peut utiliser le "**Carnet de voyage**" pour évaluer les réponses fournies et les échanges réalisés avec les participants. Pour compléter cette évaluation, le livret de l'animateur vous propose quelques pistes d'évaluations supplémentaires.