

VARIANTES DE JEU

Afin d'adapter le jeu au public, au temps imparti ou au nombre de joueurs, des variantes sont possibles. Selon le nombre et/ou le niveau des joueurs (adaptation à la filière, à la matière), il est aussi possible de présélectionner les cartes Mission et les autres cartes correspondantes.

VARIANTE 1

Pour une partie plus rapide*

Quand un joueur défausse une carte Critère qui intéresse un autre joueur, celui-ci peut lui demander de la prendre. Il la pose alors immédiatement par-dessus la carte Critère qu'il possède et qu'il veut remplacer. Quand c'est à son tour de jouer, il défausse la carte dont il veut se débarrasser et laisse en place la nouvelle. Son tour est alors terminé et on passe au joueur suivant.

Si plusieurs joueurs veulent récupérer la même carte, chacun lance le dé : c'est celui qui fait le plus grand score qui remporte la carte.

VARIANTE 2

Mode Chrono-Information

Il faut prévoir une table et un jeu par équipe.

Toutes les cartes Mission sont posées face visible sur la table. Chaque équipe prend l'ensemble des cartes Information. Le chronomètre est déclenché : en 5 minutes, chaque équipe doit replacer chacune des cartes Informations sur la carte Mission correspondante.

Une fois le temps écoulé, on compare le résultat avec la liste des exemples de missions réussies (à télécharger comme ce document sur le site internet <https://educagri-editions.fr/imprimeretjouer>) et on compte les points :

- l'équipe gagne 2 points si le binôme Mission-Information de la liste est reconstitué ;
- l'équipe gagne 1 point si le binôme choisi est différent de celui de la liste mais cohérent (remarque : c'est l'animateur du jeu qui valide ou non le binôme) ;
- l'équipe perd 1 point si le binôme ne fonctionne pas.

VARIANTE 3

Mode Chrono-Émetteur

Même règle que la variante n°2 mais en utilisant les cartes Émetteur au lieu des cartes Mission.

VARIANTE 4

Pour une partie plus rapide*

Quand c'est au tour d'un joueur de changer des cartes (voir règle principale), on ajoute la possibilité de prendre la carte qui est tout en haut de la pile de défausse. Le joueur ne peut prendre que la toute première et il la remplace par celle dont il ne veut plus. C'est la seule action que le joueur peut faire pendant son tour.

VARIANTE 5

Mode Trio

Cinq joueurs prennent chacun une carte Mission et se répartissent dans la salle (joueurs « Mission »). On distribue à la moitié des autres joueurs toutes les cartes Information (joueurs « Information »), à l'autre moitié toutes les cartes Émetteur (joueurs « Émetteur »). Ces deux catégories de joueurs ont donc plusieurs cartes en main.

Les joueurs Mission lisent leur carte à voix haute pour l'ensemble des participants.

Les joueurs Information et les joueurs Émetteur doivent rejoindre un joueur Mission qui leur semble correspondre à leur carte Critère. Quand un joueur Information et un joueur Émetteur ont rejoint un joueur Mission, ils expliquent en quoi leur carte correspond à la Mission. Si tous les trois joueurs sont d'accord, le trio est constitué. Si ce n'est pas validé, le joueur qui s'est trompé doit repartir vers un autre groupe.

On établit le classement des gagnants dans l'ordre où les groupes réussissent à constituer un trio cohérent de cartes. C'est le maître du jeu qui valide.

Des discussions peuvent ensuite être menées pour expliquer les choix, débattre sur les erreurs, etc.

*variation sur les règles du jeu