

Règles du jeu



But du jeu

Réussir le plus de défis possible en équipe!

Préparation

1. L'adulte forme une pile de **10 cartes-défis**.
2. Il place la pile face cachée, de sorte que le ou les joueurs y aient accès.
3. Il met de côté les 4 cartes-extraterrestres (le palmarès et les 7 personnages); elles seront utilisées à la fin de la partie seulement.



cartes-extraterrestres



1. S'il y a plus d'un enfant, ceux-ci forment une équipe (ils réaliseront ensemble un total de 10 défis). L'adulte agit à titre d'animateur (et non de joueur).

Déroulement

1. L'enfant ou un premier enfant prend la carte sur le dessus de la pile et la remet à l'adulte. Celui-ci lit le défi qui s'y trouve et l'enfant le réalise.
 - Si le défi est réussi, l'enfant ou l'équipe conserve la carte (le parent forme une pile avec les cartes des défis réussis).
 - Si le défi n'est pas réussi, la carte est mise de côté (défaussée).
2. Le jeu se poursuit de la même façon, à tour de rôle s'il y a plusieurs enfants.
3. Lorsqu'il ne reste plus de cartes-défis dans la pile, l'adulte compte les cartes récoltées avec les défis réussis.
4. L'adulte prend la carte du palmarès des extraterrestres. Selon le nombre de cartes-défis réussies, il remet à l'enfant ou à l'équipe la carte de l'extraterrestre qui le ou la représente.



Cartes cachées

Au verso de certaines cartes, il est indiqué: «Attention! Un seul joueur doit voir cette carte!» Lorsqu'un joueur prend cette carte sur la pile, il ne la montre pas aux autres joueurs (il la montre seulement à l'adulte).



Variantes

Des défis alternatifs sont proposés au bas de certaines cartes :

 : défis plus faciles

 : défis un peu plus difficiles

 : défis pour experts



L'adulte peut choisir de donner l'un de ces défis à l'enfant au lieu du défi principal selon son habileté ou s'il a déjà fait le défi principal lors d'une autre partie.