Surpassez votre imaginaire !
UPPERMIND

Installation du jeu

Dans un premier temps, il s'agira de choisir un début d'histoire. Des indicateurs au-dessus du texte permettent de sélectionner les cartes à utiliser durant la partie. Vous trouverez un indicateur sur chacune des cartes « Action ».

Nombre de joueurs / Nombre de cartes	*Pour 2 joueurs*	*Pour 3 ou 4 joueurs*	*Pour plus de 4 joueurs*
Toutes les cartes du jeu	2-8-4	1-6-2	5-3
Inférieur à 11 cartes	1-4	1-3	2-1
Supérieur ou égal à 11 cartes	1-2	2-1	

Nombre de carte(s) «Uppermind» retirées du jeu
Nombre de carte(s) «Actions» retirées du jeu
Nombre de carte(s) « Spéciales» retirées du jeu

Sauriez-vous faire preuve d'imagination en gagnant un maximum de points ?

Déroulement de la partie

Carte Mémo du déroulement

En début de partie, chaque joueur tire au hasard, une carte de sa main. Le joueur ayant la carte possédant le plus de runes commence la partie.

S'il reste des cartes, celles-ci sont en pioche et peuvent être tirées par les participants ne pouvant pas jouer au minimum une carte action lors de leur tour. Suivant le nombre de cartes présentes dans la partie, chaque joueur doit toujours en avoir le même nombre en main et cela tant qu'il y a des cartes dans la pioche.

Le tour se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
Chacun son tour, chaque joueur expose une partie de la suite de l'histoire en faisant travailler son imaginaire. L'histoire se doit d'être cohérente avec les événements précédents ainsi qu'avec la carte jouée par le conteur.
Une fois la carte validée, le conteur a la possibilité de prendre une carte dans la pioche.
Si un joueur ne peut pas au minima jouer une carte « Action », il doit se défausser d'une de ses cartes et en piocher une autre.
Lorsque l'histoire se déroule dans un monde, les joueurs ont l'obligation de continuer le déroulement dans ce même monde. Il existe des possibilités pour changer de monde (cartes UPPERMIND et certaines cartes « spéciales »).

Si aucune carte « Action » ne peut être jouée ou si le joueur souhaite mettre une carte « spéciale » sur le jeu alors il devra remettre une carte « Action » de son choix à la fin de la pioche afin de pouvoir proposer une carte « spéciale ».

Un joueur est désigné pour compter les points de runes lorsque les cartes sont jouées.

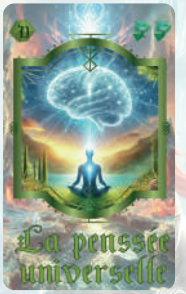
Chaque monde a ses particularités, ses avantages et ses inconvénients.

Nombres de points par rune

2 3 5 7 9

Cartes « Actions »

Carte Personnage



Monde de la nature

Monde de la glace

Monde du feu

Particularités des personnages

- Faire entrer un personnage dans l'histoire est considéré comme une action.
- Les cartes personnages ne peuvent être jouées qu'une fois dans une partie. Une fois jouées, elles sont défaussées.

Uppermind : Cette carte vous permet de passer d'un monde à un autre de votre choix.
Bjorga : C'est la plus forte dragonne. Elle double le nombre de points de l'une de vos cartes lorsque celle-ci sera jouée.
Le roi : Vous pouvez jouer deux cartes « Action ».
La reine : Vous pouvez choisir une carte de la pioche puis la garder ou la donner à un joueur.
Le maître des dragons : Vous gagnez trois points supplémentaires lorsque vous jouez une carte « Le dragon ».
Le démon : Vous pouvez supprimer deux cartes de la pioche pour toute la partie.
L'esprit de la forêt : En jouant cette carte, vous sautez le tour du prochain joueur.
La mort : Vous enlèverez sept points de rune à un joueur de votre choix.
Phantasia : Durant un tour de jeu vous doublerez le temps de parole de chaque joueur.

Cartes « Spéciales »

Les cartes « spéciales » sont jouées en complément des cartes actions. Celles-ci permettent au jeu d'évoluer dans différentes directions et ainsi construire une histoire à chaque fois différente. Chaque carte « spéciale » comporte une description de son action sur le jeu (entourée en rouge sur la carte visible à gauche).

Certaines cartes sont permanentes et d'autres se jouent une seule fois. Les cartes permanentes seront exposées face visible durant la partie. Les autres cartes seront retournées face non visible. Chaque joueur conserve ainsi ses cartes spéciales jouées.

Fin de la partie

À la fin de la partie, le joueur qui a la charge de noter les points de runes annonce le résultat à chaque participant.

Le gagnant est le joueur ayant obtenu le plus de points de runes.

Utilisation pédagogique du jeu

Il est possible de distribuer une ou plusieurs cartes pour chaque élève en utilisant un ou plusieurs jeux de cartes suivant le nombre d'élèves. Ensuite, l'enseignant demande d'imaginer une histoire à partir des cartes en leur possession. L'enseignant peut étayer sa demande en rajoutant une consigne supplémentaire ou en laissant libre l'imaginaire de chaque enfant.

Autres exploitations du jeu à vue pédagogique :

- Conception de texte écrit ou oral en utilisant des champs lexicaux des cartes pour jouer.
- Intégrer la grille des notions, qui rajoute une difficulté dans l'utilisation de certaines cartes (exemple : Phoenix de feu ; utilisez les préfixes). Cette grille des notions comporte plusieurs niveaux de difficultés grammaticales.

Il est possible de transformer le jeu initial en jeu de Memory. Pour cela il suffit de garder les cartes du monde de glace et du monde de feu. Après les avoir mélangées, celles-ci sont disposées face cachée pour former un rectangle de 4 par 5. Deux cartes resteront face cachés. Elles seront les intrus du jeu.