Certaines cartes “Élément instable” déclenchent des effets spécifiques :

- Carte “Énergie” : lors de votre prochain tour, vous pourrez dépenser jusqu’à 6 énergies (au lieu de 5).
- Carte “Soleil” : victoire immédiate : si vous possédez les 5 cartes “Soleil”, vous remportez instantanément la partie.

3. Phase de combinaison (tous·tes les joueur·euses en même temps)

Les joueur·euses réalisent simultanément leurs combinaisons : 2 ou 3 cartes identiques, 2 cartes identiques plus 1 différente, ou (au niveau 3), 3 cartes différentes, 4 ou 5 cartes identiques. Chaque combinaison valide permet de cocher une case sur leur Codex. Le chiffre indiqué dans la case cochée correspond au nombre de segments à colorier sur la jauge de progression.

4. Fin de tour

La carte “Initiative” passe au·à la voisin·e de gauche, qui devient le·la joueur·euse actif·ve pour le tour suivant.

Évolution des Niveaux

Niveau 2

Lorsque vous atteignez le niveau 2, vous débloquez deux avantages :

Spécialisation : intégrez à votre Codex l’une des cartes “Témoin” placées au centre de la table. Vous ne pouvez l’utiliser pour vos combinaisons que quand vous possédez la carte “Initiative”. Une fois utilisée, retournez-la sur la face cachée. Vous pourrez réutiliser cette carte lors de votre prochain tour.

Collaboration : vous pouvez désormais réaliser des combinaisons de niveau 2 en collaboration avec les autres joueur·euses. La carte “Initiative” permet de proposer la première collaboration.

Niveau 3

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vos pouvoirs de départ s’améliorent. L’animateur invite les joueur·euses à choisir une nouvelle capacité unique améliorée :

Prévision ++ : avant de jouer, consultez secrètement les deux premières cartes de la pioche. Choisissez de les garder ou de les défausser.

Correction ++ : remplacez une carte de votre choix par la première carte de la pioche.

Fin de partie

La partie prend fin immédiatement lorsqu’un·e joueur·euse remplit l’une des conditions suivantes :

- Atteindre l’extrémité de sa jauge de progression ;
- Posséder les 5 cartes “Soleil”.

Décompte des points

Additionnez les points inscrits sur votre jauge de progression.

Ajoutez les points “Bonus” accordés en fonction du nombre de cartes “Soleil” en votre possession : 1 carte = 5 pts | 2 cartes = 10 pts | 3 cartes = 15 pts | 4 cartes = 20 pts.

Le·la joueur·euse qui totalise le plus grand nombre de points de Régulation est proclamé·e Maître·sse des éléments.

En cas d’égalité, appliquez les critères suivants :

- Le·la joueur·euse ayant atteint en premier·e la fin de la jauge de progression remporte la partie.

Si l’égalité persiste, les joueur·euses se partagent la victoire (Piste de Régulation).

climaxia

Règles du jeu

MATÉRIEL

- 65 cartes “Élément” (13 par couleur, dont une carte “témoin” par couleur) ;
- 10 cartes “Élément instable” ;
- 7 cartes numérotées : 3 cartes “1”, 2 cartes “2”, 1 carte “3” et 1 carte “4” ;
- 1 carte “Initiative” ;
- 4 feuilles de score “Codex”, à télécharger et imprimer.

BUT DU JEU

Vous incarnez des disciples des Éléments. Votre mission est de restaurer l’équilibre de Climaxia en manipulant, combinant et maîtrisant les éléments afin de cumuler un maximum de points de Régulation au fil de la partie.

MISE EN PLACE

1. **Distribuer à chaque joueur·euse un Codex** (carnet de score) et un stylo.

2. **Installer le matériel commun :**

- Placez les 7 cartes numérotées de 1 à 4 au centre de la table, dans l’ordre croissant.
- Disposez les 5 cartes “Témoin” au centre de la table.
- Mélangez les cartes “Élément” restantes pour constituer une pioche, placée face cachée.

3. **Choisir une capacité de départ :**
Chaque joueur·euse choisit une capacité unique de niveau 1, valable à son tour de jeu :

- **Prévision :** Vous devez annoncer la révélation de votre dernière carte pour la regarder secrètement et décider de la jouer ou non.
- **Correction :** Remplacez votre dernière carte par la suivante de la pioche.

DÉROULEMENT D’UN TOUR

Le·la joueur·euse ayant consulté la météo le plus récemment prend la carte “Initiative” et devient le·la joueur·euse actif·ve. Le tour se déroule en 4 phases :

1. Phase de stabilisation (joueur·euse actif·ve uniquement)

Le·la joueur·euse actif·ve révèle les cartes de la pioche une à une, en les plaçant sous les cartes numérotées. Deux situations peuvent se présenter :

- **Arrêt immédiat :** certaines cartes “Élément” comportent une valeur d’énergie. Si le total des énergies révélées atteint ou dépasse 5, le tour s’arrête immédiatement. Vous ne récupérez aucune carte et passez directement à la phase 3. Vous n’avez pas réussi à stabiliser les éléments.

- **Arrêt volontaire :** à tout moment, vous pouvez décider de vous arrêter. Le numéro de la carte sous laquelle vous vous arrêtez détermine le nombre de cartes que vous pourrez récolter lors de la phase de collecte.

Pour rappel, c’est uniquement durant cette phase que le·la joueur·euse actif·ve peut utiliser sa capacité de départ, “Prévision” ou “Correction” (voir plus haut).

2. Phase de Collecte (chaque joueur·euse, l’un·e après l’autre)

Le·la joueur·euse actif·ve se sert en premier : iel choisit de 1 à 4 cartes, le nombre de cartes correspondant à sa position d’arrêt.

Les autres joueur·euses se servent ensuite, dans le sens horaire : chacun·e choisit une carte parmi celles encore disponibles.

Ce jeu a été conçu dans le cadre du créathon 2025 de formaform par Isabelle Kempeneers, Annick Lottefier, Élodie Sornin et Catherine Stommen (Forem).

Téléchargez la feuille de score et le guide d’animation (et le jeu complet si vous le souhaitez) :

https://www.formaform.be/climaxia

formaform

forem

Cofinancé par l’Union européenne