

cap'o'sec

Notice de jeu



Histoire

DÉBUT DE LA PARTIE

Le jour tant attendu est arrivé ! Vous êtes enfin né.es, votre mère vient de vous mettre au monde dans l'eau calme d'une mare fleurie et tranquille. Petit à petit, des sons vous parviennent, vous entendez quelques bourdonnements au-dessus de votre tête, les clapotis de l'eau contre le bord de la mare et le doux bruit du feuillage. Il est temps pour vous de commencer l'incroyable aventure que les amphibiens (grenouille, crapaud, triton et salamandre) traversent tout au long de leur vie.

Préparez-vous car ce voyage n'est pas de tout repos, le danger est partout ! Mais le risque est à prendre, vous découvrirez toutes les merveilles et les surprises que la mare cache précieusement. Êtes-vous prêt.es ? Alors, en avant !

SORTIE DE LA MARE

Enfin, vous êtes devenu un adulte ! Il est temps pour vous de sortir de la mare dans laquelle vous avez grandi, pour découvrir le monde ! Maintenant que votre corps est complètement formé, vous pouvez vous déplacer facilement sur le sol grâce à vos nouvelles pattes.

FIN DE LA PARTIE

Une année est passée, vous avez su traverser les épreuves avec courage et persévérance, bravo ! C'est maintenant à vous de partager vos aventures aux petits têtards afin de les aider à traverser cette première et difficile année !



Contenu du jeu

- 1 notice
- 1 plateau divisé en quatre parties distinctes représentant les 4 saisons
- 1 sablier
- 6 pions



- 12 jetons Espèce Protégée



- 115 cartes :



6 cartes
Danger



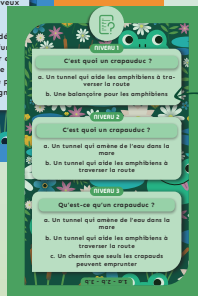
21 cartes
Duel

21 cartes
Évènement



18 cartes
Fait Deviner

6 cartes
Personnage

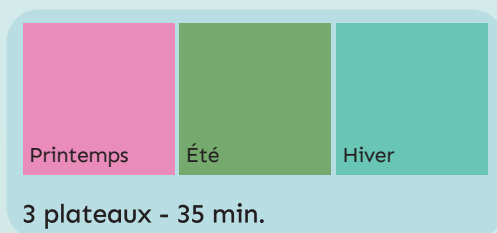
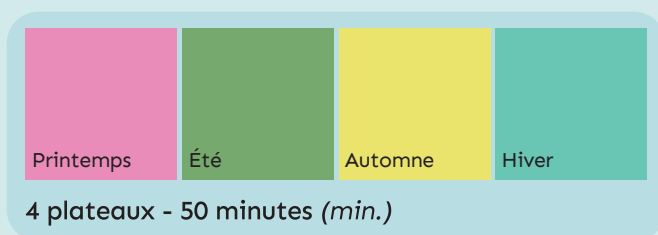


43 cartes
Quiz

Comment jouer

Choix du parcours

Le maître du jeu peut choisir entre 3 parcours :



Les équipes

Les équipes doivent être composées de 2 ou 3 joueurs, pour un total de 6 à 10 participants.

Salut ! Moi c'est Gloup, je t'accompagne dans ton rôle de maître du jeu.



Rôle du maître du jeu

Tu sors toutes les cartes et les jetons de la boîte et les disposes face cachée devant toi. À chaque tour, tu pioches la carte correspondant à la case atteinte par l'équipe et tu lis le contenu. Pour les cartes quiz, tu sélectionnes le niveau en fonction du niveau de l'équipe.

Déroulé de la partie

Répartition des équipes

Les équipes doivent être composées de **2 ou 3 joueurs**, pour un total de **6 à 10 joueurs**. Six pions représentent différentes espèces d'amphibiens : **la grenouille verte, le crapaud commun, la salamandre tachetée, le triton crêté, l'alyte accoucheur et la rainette verte**.

Pour répartir les différents personnages aux équipes : chaque équipe lance le dé, celle qui obtient le plus grand chiffre est la première à tirer une des cartes personnages face cachée. C'est ensuite au tour de l'équipe qui a obtenu le chiffre en dessous et ainsi de suite.

Déroulé d'un tour

Pour déterminer l'ordre du premier tour, chaque équipe lance le dé, celle qui obtient le chiffre le plus haut commence (si deux équipes réalisent le même chiffre, elles relancent le dé entre elles).

La première équipe lance le dé et avance du nombre de case indiqué puis fait le défi de la case. L'équipe avance, recule ou reste sur sa case en fonction du résultat du défi. Puis les équipes enchaînent tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de partie

Pour terminer la partie et remporter la victoire, l'équipe qui atteint la dernière case devra répondre à un ultime quiz. En cas de bonne réponse, elle gagne la partie ; en cas d'erreur, elle retourne sur la première case blanche du plateau hiver.

Attention !

L'équipe doit réaliser l'action de la case uniquement si elle est tombée dessus après avoir lancé le dé.

Ne pas faire l'action de la case sur laquelle l'équipe aura reculé ou avancé en réponse à un défi. **SAUF** la case « espèce protégée », l'équipe obtient ce bonus peu importe la façon dont elle arrive sur la case.



Les cases



Quiz, duel, fait deviner, évènements

L'équipe qui tombe sur une de ces cases tire une carte du paquet correspondant.

Espèce protégée



Espèce protégée : L'équipe qui arrive sur cette case obtient le jeton « espèce protégée ».

Danger



L'équipe qui tombe sur cette case tire la carte du nombre correspondant à la case. L'équipe recule de 2 cases sauf si elle est en possession d'un jeton « espèce protégée » ou autre immunité (gagnée dans les cartes « évènements »), alors, elle reste sur sa case.

Sortie de la mare



Cette case bloque toute progression, toutes les équipes doivent s'arrêter sur cette case, même si le score au dé la dépasse. Si le lancer de dé permet à l'équipe de tomber exactement sur la case "sortie de la mare", elle peut relancer le dé et rejouer. En revanche, si le lancer de dé dépasse cette case, l'équipe s'arrête quand même sur la case et devra attendre le tour suivant pour poursuivre sa progression.



Les cartes

Quiz



Choisir un niveau de difficulté de la question et l'énoncer à voix haute aux joueurs. Avancer d'une case si la réponse est correcte, rester sur la case si la réponse est incorrecte.

Les questions de niveau 1 correspondent à un niveau CP

Les questions de niveau 2 correspondent à un niveau de CE1/CE2

Les questions de niveau 3 correspondent à un niveau de CM1/CM2



Duel

Réaliser le duel inscrit sur la carte tirée en affrontant l'équipe de son choix. L'équipe gagnante avance de deux cases, l'équipe perdante recule d'une case.



Espèce protégée

Jeton à donner aux équipes qui tombent sur la case "espèce protégée". A la prochaine case "danger" sur lequel l'équipe tombe, elle rend son jeton et n'est pas pénalisée par la case. Une équipe peut cumuler les jetons "espèce protégée".



Fait deviner

Mimer ou dessiner le mot de la carte aux membres de son équipe, lancer le sablier de 30s. Avancer d'une case si le mot a été trouvé, rester sur sa case si le mot n'a pas été trouvé.

Danger



6 cartes pour les 6 dangers sur le plateau, chaque carte correspond à un danger précis (numérotation). Tirer la carte danger associée et lire le texte.

Évènements



Lire l'évènement de la carte et réaliser l'action indiquée.



Pour aller plus loin

Téléchargez les fiches espèces pour en savoir plus :



PETR du Pays de Bray
contact@paysdebray.org
www.paysdebray.org



Crédit : PETR du Pays de Bray

Testeurs : école de Saint-Germain sur Eaulne, école de Bully, école d'Argueil et école Georges Brassens de Gournay - Merci à eux pour leur soutien !

Partenaires financiers : l'Europe avec LEADER, région Normandie

Crédits photo : Helge Busch-Paulick ; Kathy Büscher de Pixabay ; Storme Kovacs de Pixabay ; Filip Kruchlik de Pixabay ; Helga Kattinger de Pixabay ; Paul Henri Degrande de Pixabay ; Didier de Pixabay ; Thomas de Pixabay ; Mabel Amber, who will one day de Pixabay ; Jean-Michel SACHOT de Pixabay ; Jens de Pixabay ; PollyDot de Pixabay ; Daniel Sirugue ; Éric Sansault – ANEPE Caudalis ; Bernard Dupont