



## JEUX & ACTIVITÉS

# RÈGLES DU JEU LES AVENTURIERS DE LA SCIENCE



### Description de l'activité et matériel nécessaire

#### Joueurs :

Répartir la classe en groupes comprenant 3 à 6 joueurs et imprimer autant de matériels que nécessaire.

Au sein des groupes, chaque joueur représente une expédition :

- Expédition Bougainville
- Expédition Baudin
- Expédition d'Entrecasteaux
- Expédition Coëtivy
- Expédition du Solide
- Expédition du Bordelais

#### Matériel à réunir :

- un dé
- 6 pions de jeu

#### Matériel à imprimer :

- 10 pions «trésors»
- 60 cartes «pioches» (événement ou port)
- un plateau de jeu
- 6 cartes «expéditions»



### But du jeu

Chaque joueur doit mener à bien son expédition et être le premier à ramener son trésor au Roi à Versailles. Les trésors correspondent aux découvertes scientifiques faites lors de l'expédition.



### Durée conseillée : 1h



### Déroulement de l'activité

#### Préparation :

- Temps de découverte du vocabulaire en regardant le lexique
- Autour du plateau de jeu, placer les cartes de la pioche et les pions trésors
- Distribuer au hasard à chaque joueur une carte expédition et trois cartes de la pioche, préalablement mélangée
- Placer les pions de jeu des joueurs sur la case départ en France.

#### Déroulé de la partie :

Pour mener à bien son expédition, chaque joueur doit :

- réaliser son parcours et revenir à son port de départ
- passer obligatoirement par les ports indiqués sur sa carte «expédition» (le joueur peut y passer à l'aller ou au retour de son voyage)
- saisir son pion «trésor»
- une fois débarqué au port de départ, faire 6 au dé pour ramener le trésor au Roi de France à Versailles.



### Démarrage de la partie :

Les joueurs lancent le dé chacun à leur tour, le joueur ayant fait le plus gros chiffre débute la partie, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun joue à son tour.

### Tour de jeu :

- le joueur pioche une carte de la pioche
- le joueur lance le dé et avance son pion
- le joueur joue une carte pour lui-même ou l'impose à un autre joueur. Si le joueur choisit de ne pas jouer une carte, il se défausse d'une carte afin d'en avoir toujours trois dans la main. Le joueur ne peut jouer qu'une seule carte à chaque tour, sauf pour la carte «escale» (une des cartes qui permet d'aller directement à un port).

Attention :

- les déplacements se font à l'horizontal et à la verticale. Les déplacements en diagonale sont interdits.
- il est possible de traverser le Pacifique : quand un joueur arrive au bout du plateau, il peut se placer en face sur la case équivalente.



## Les éléments du jeu

### Les cartes «expéditions» :

Elles indiquent à chaque joueur son rôle dans la partie. Elles contiennent les détails de l'expédition, les ports de passage ainsi que le trésor scientifique de l'expédition. Ces cartes sont distribuées à chaque joueur au début de la partie.

### Les cartes «pioche» :

Les cartes pioches peuvent être soit des cartes «port» soit des cartes «événement».

*Carte «port» :*

Chaque joueur doit passer par les ports indiqués sur sa carte expédition pendant son voyage. Pour entrer dans un port, le joueur doit se situer sur la case port et poser une carte «port». Il garde la carte port devant lui durant le reste de la partie pour justifier son passage dans ce port.

*Carte «événement» :*

Ces cartes représentent des événements, bons ou mauvais, qui se produisent pendant la navigation. Elles peuvent être jouées pour soi-même ou imposées à un autre joueur.

### Les pions «trésors» :

Pour obtenir le trésor, les participants doivent se rendre à l'endroit de leur découverte scientifique indiquée sur leur carte expédition. Cet endroit est symbolisé sur le plateau de jeu par un pictogramme trésor de la couleur du pion du joueur. Arrivé sur la case trésor, le joueur peut récupérer son pion «trésor».