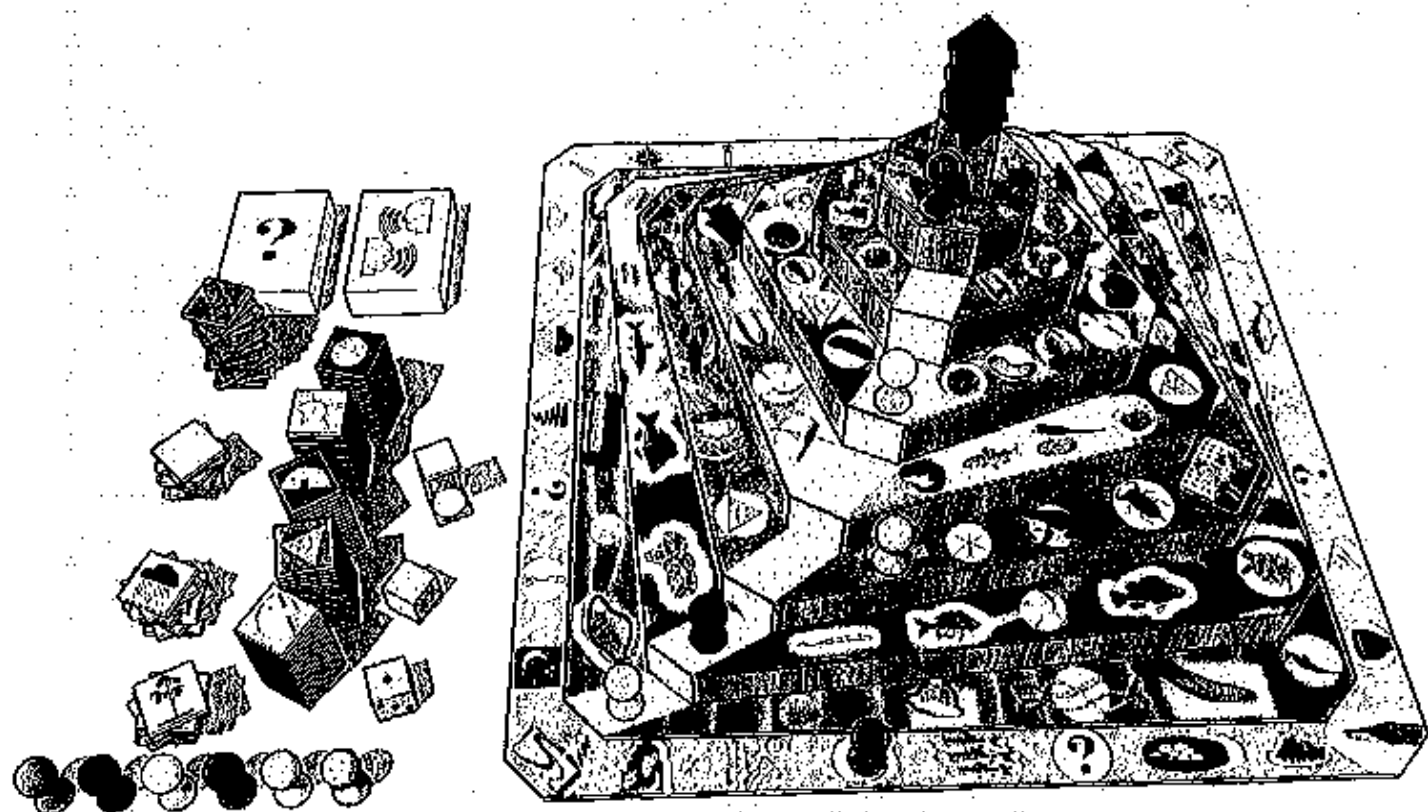




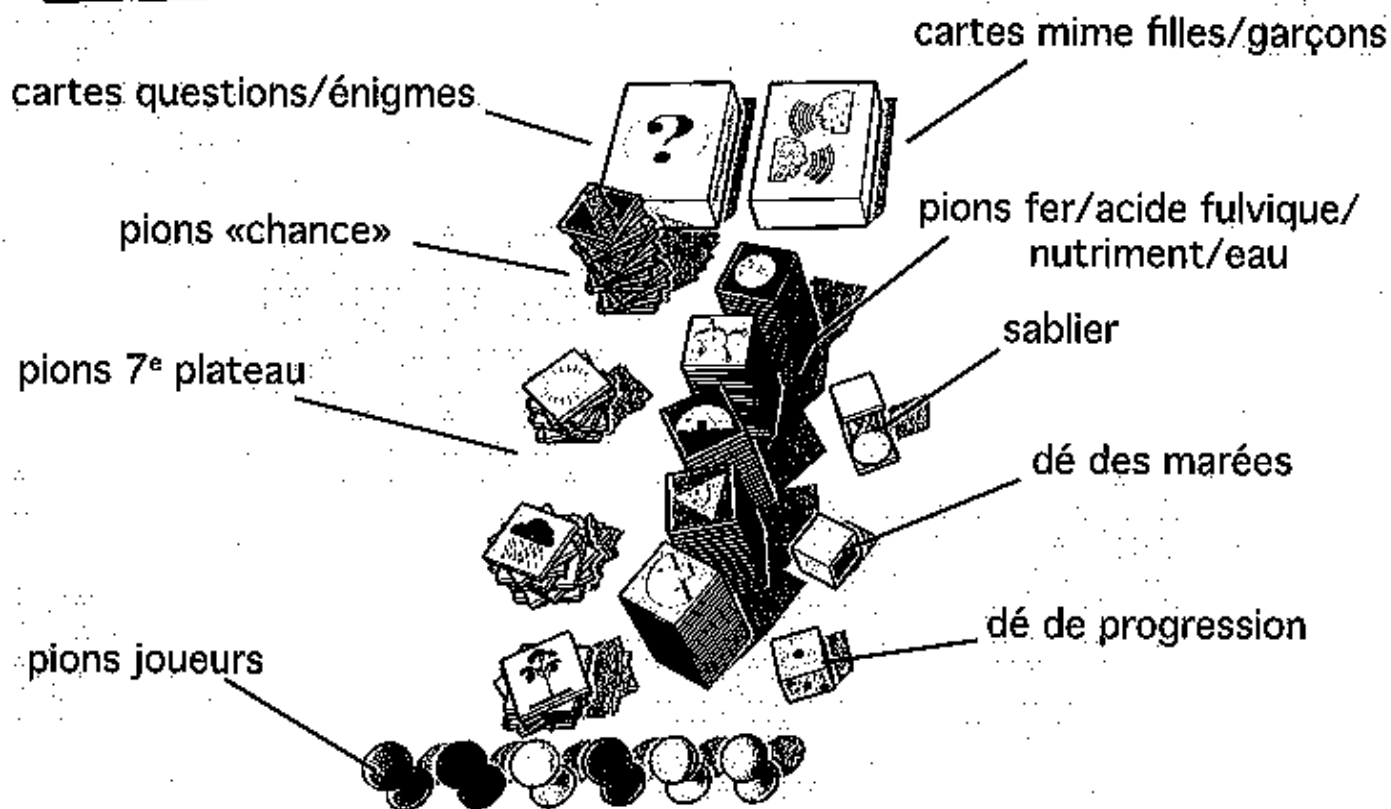
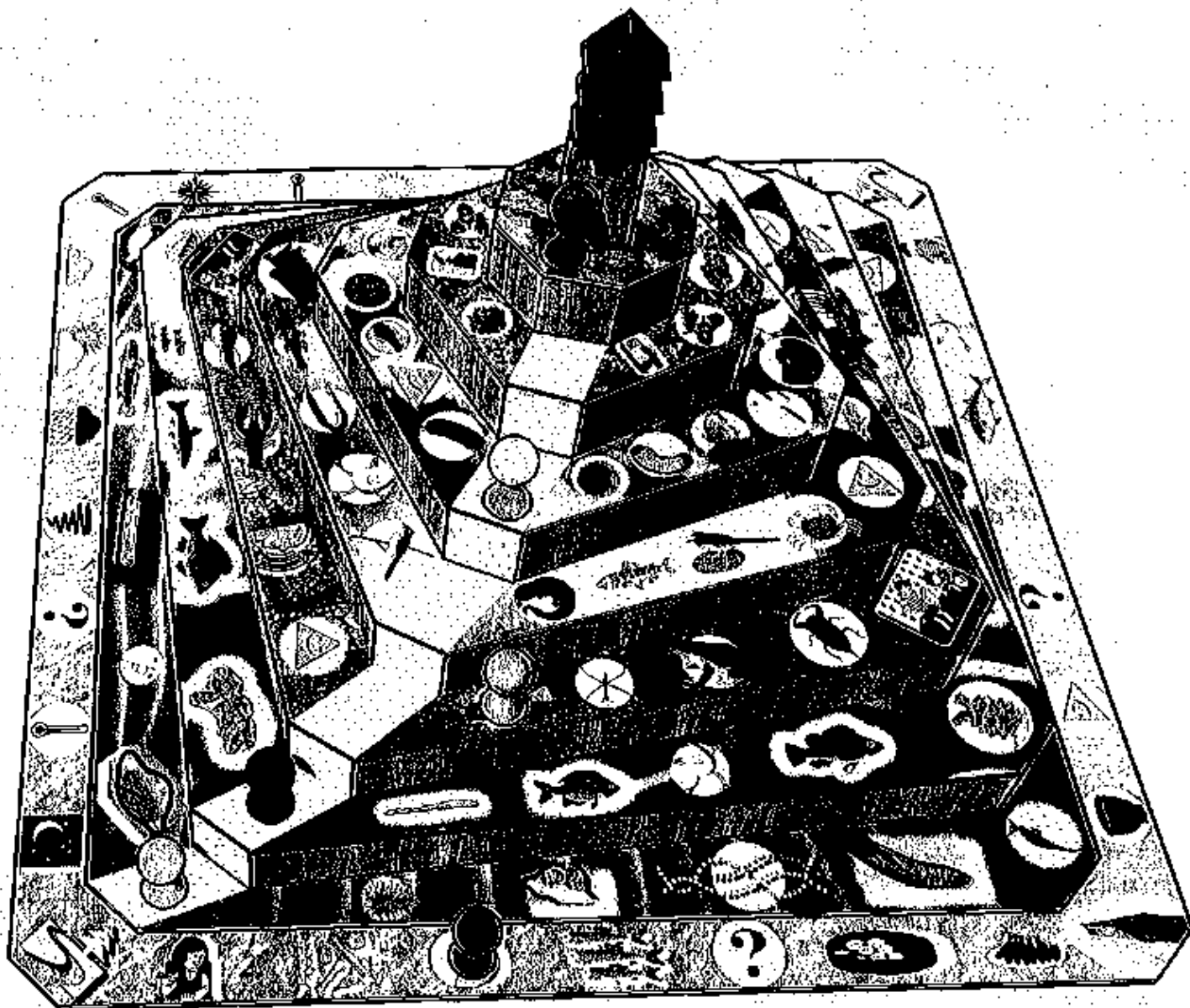
J'ai planté un arbre en montagne

À l'occasion de la sortie de l'album «J'ai planté un arbre en montagne», Swann expo a conçu une malle-jeu directement inspirée par ce bel album écologique et responsable aujourd'hui traduit en français et édité par les éditions l'Édune. L'auteur, Shigeatsu Hatakeyama, a écrit ce livre dédié aux jeunes (et aux moins jeunes) pour les sensibiliser à l'inter-dépendance des milieux naturels. Qui aurait imaginé qu'en prenant soin des forêts de montagne on soignait la mer trop polluée ? Les ostréiculteurs et pêcheurs de la baie de Kesenuma au Japon ont compris que ces forêts apportent, via les ruisseaux et les rivières, les nutriments qui nourrissent une autre forêt, sous-marine celle-ci : les algues, qui assurent l'équilibre des milieux marins. Cette histoire vécue nous est racontée dans cet album qui nous apprend pourquoi, quand on protège la forêt et qu'on plante des arbres, on soigne la mer.



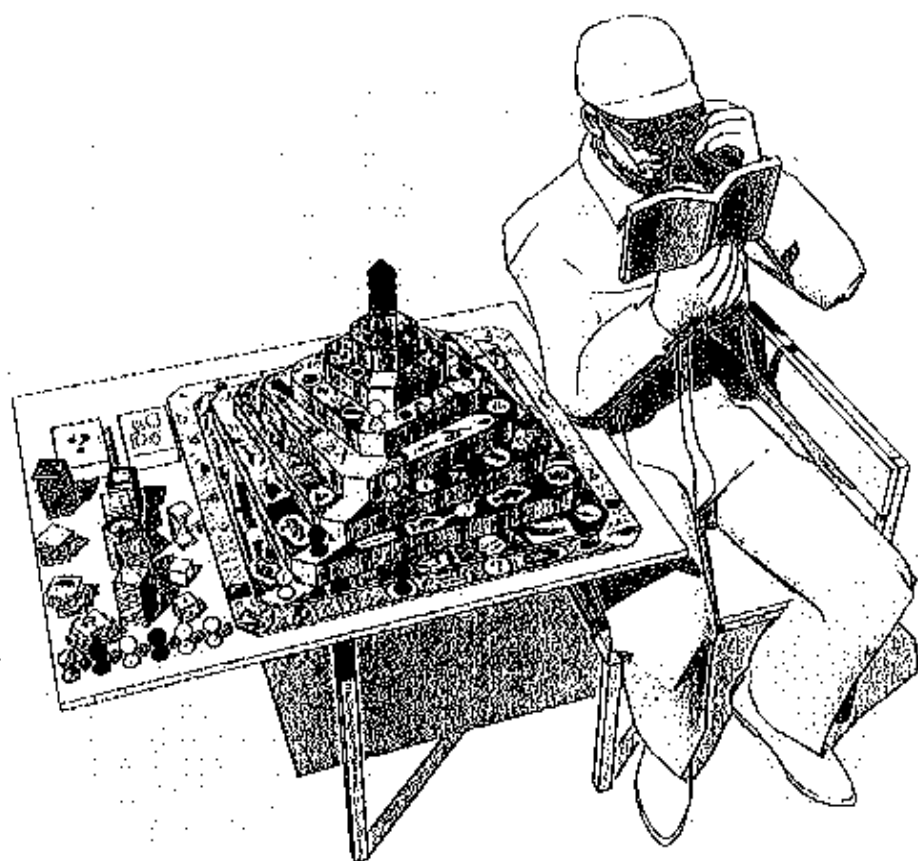
*Le plateau de jeu de la malle
«J'ai planté un arbre en montagne»*

Le plateau du jeu «J'ai planté un arbre en montagne»



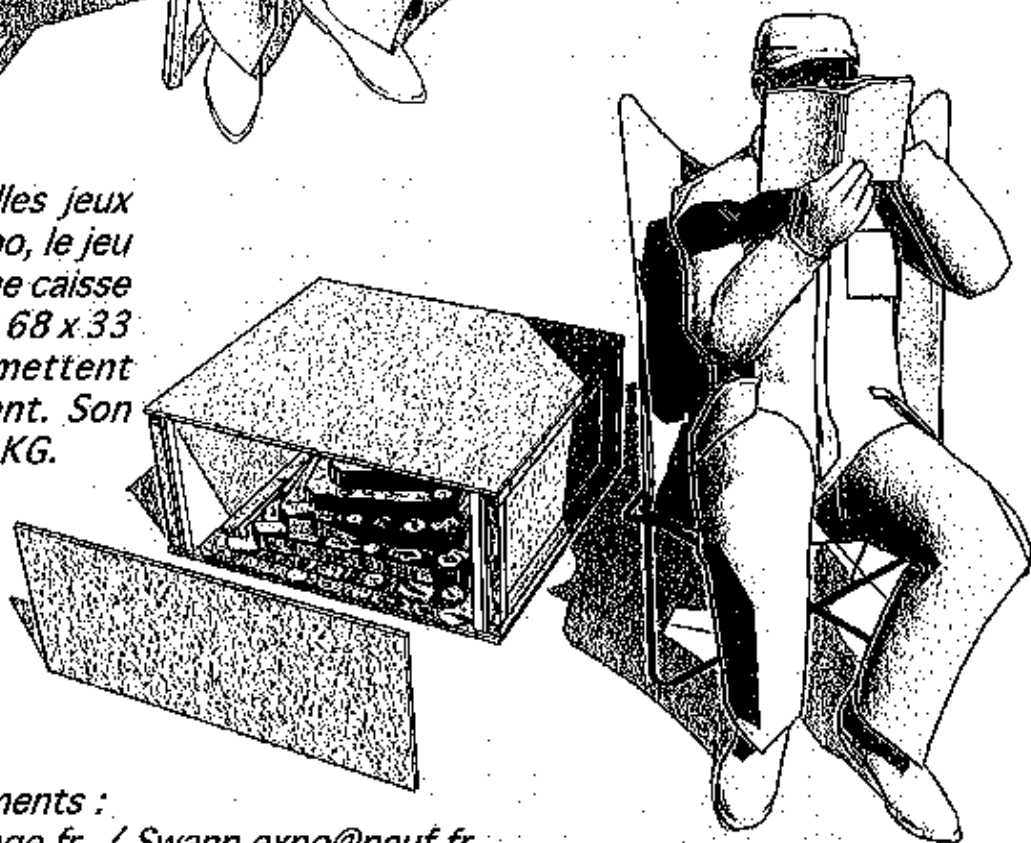
Quand les pêcheurs reboisent la forêt.

Le plateau en volume du jeu «J'ai planté un arbre en montagne» emporte les joueurs sur un sentier de 140 cases qui suit le chemin des ruisseaux et rivières du sommet de la montagne jusqu'au fond de la mer. Ils y suivront le parcours du fer et de l'acide fulvique, indispensables véhicules qui transportent les nutriments depuis le riche humus du sol de la forêt jusqu'à la forêt d'algues sous-marines à la base de la chaîne alimentaire des mondes marins. Les joueurs croiseront aussi la route des innombrables animaux qui vivent le long ou dans les ruisseaux, les rivières de montagne et sur le plateau maritime continental.



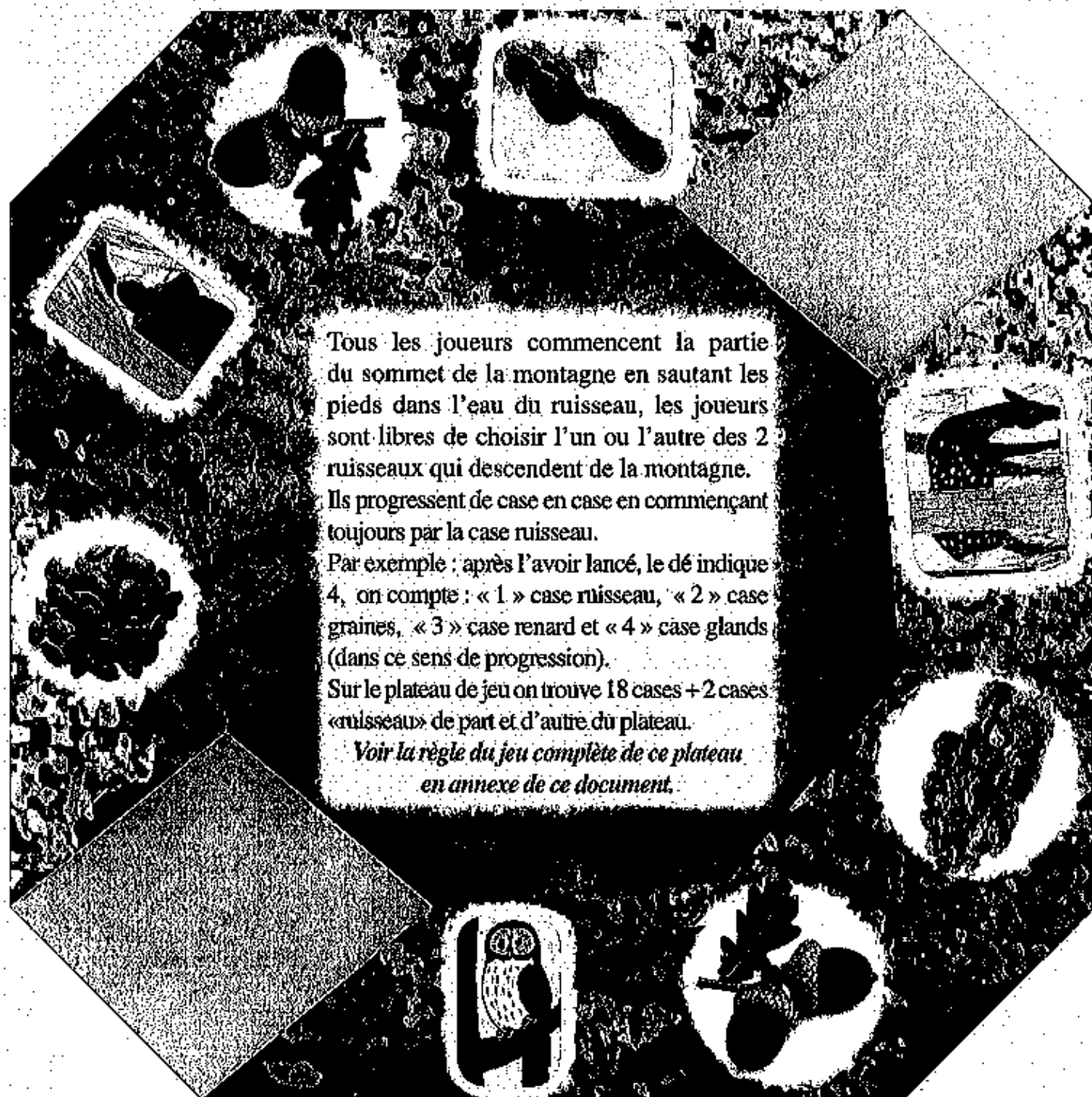
Un personnage adulte placé à côté du plateau du jeu «J'ai planté un arbre en montagne» en donne les proportions. 64 cm de côté sur 31 cm de haut. 9 étages de montagne à descendre pour rejoindre la mer. Des énigmes, des pièges, des impasses, des coups de chance jalonnent le parcours des joueurs (4 à 6 joueurs ou groupes de joueurs).

Comme toutes les malles jeux réalisées par Swann expo, le jeu est conditionné dans une caisse navette en bois de 76 x 68 x 33 cm. Des poignées permettent de la déplacer aisément. Son poids total est de 13 KG.



*Contacts et renseignements :
betty.swannexpo@orange.fr / Swann.expo@neuf.fr
Tél 05 56 96 98 38 / 06 84 54 02 72 / 06 81 54 19 78*

1^{er} plateau de jeu : la forêt.



Tous les joueurs commencent la partie du sommet de la montagne en sautant les pieds dans l'eau du ruisseau, les joueurs sont libres de choisir l'un ou l'autre des 2 ruisseaux qui descendent de la montagne.

Ils progressent de case en case en commençant toujours par la case ruisseau.

Par exemple : après l'avoir lancé, le dé indique 4, on compte : « 1 » case ruisseau, « 2 » case graines, « 3 » case renard et « 4 » case glands (dans ce sens de progression).

Sur le plateau de jeu on trouve 18 cases + 2 cases « ruisseau » de part et d'autre du plateau.

Voir la règle du jeu complète de ce plateau en annexe de ce document.

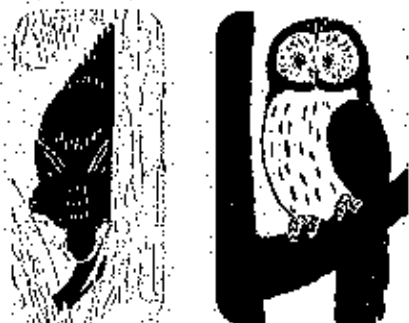
J'ai planté un arbre en montagne. L'arbre étend ses branches, laisse foisonner ses feuilles. Bientôt, il portera des fruits. Dans la forêt, les fruits de l'arbre font le lien entre les êtres vivants de diverses façons. L'écureuil, l'ours, le chevreuil et la souris mangent les fruits des arbres. Ils enfouissent aussi les graines dans le sol, ils les cachent. Si elles restent ainsi, sans être déterrées, elles germeront bientôt. Le renard et la chouette mangent l'écureuil et la souris. Le crottin des animaux, les carcasses deviennent la nourriture des arbres. Puis les arbres portent de nouveau des fruits. Ils tombent sur le sol. Il arrive aussi que les fruits germent là.

Détail des cases et règle du jeu du 1^{er} plateau

2 cases «herbivores»
(écureuil et chevreuil)



2 cases «carnivores»
(renard et chouette)



2 cases «glands»



1 case «graines»



1 case «crotte»



Les joueurs vont progresser dans le jeu en descendant de plateau en plateau pour qu'à la fin de la partie le vainqueur ait le privilège de planter le pion « *Je plante un arbre en montagne* » au sommet de la montagne.

Depuis ce premier plateau de jeu, tous les joueurs débutent la partie par l'une ou l'autre des 2 cases « *ruisseau* » (cases bleues) qui descendent de la montagne. Ils progressent de case en case en lançant le dé.

Pour commencer, à l'aide du dé, les joueurs doivent rejoindre une case **HERBIVORES** ou **CARNIVORES**. Ils resteront alors l'un ou l'autre pendant la partie sur ce premier plateau de jeu.

Durant les lancers de dé suivants, les joueurs **HERBIVORES** vont devoir tomber sur les cases « *glands* » et « *graines* » et les joueurs **CARNIVORES** vont devoir tomber sur les cases « *écureuil* » et « *chevreuil* » pour se nourrir et pouvoir continuer le jeu sur le plateau suivant.

ATTENTION CASE COLLANTE :

Case CROTTE : les joueurs qui tombent sur cette case y restent collés pendant 1 tour !

2^e plateau de jeu : Les petites bêtes de la forêt.

Sur ce plateau, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

Acide fulvique

Fer

Nutriment

Goutte d'eau

il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 3 jetons, il descend au plateau suivant.

La partie commence en sautant les pieds dans l'eau depuis le ruisseau du plateau supérieur précédent. Les joueurs sont libres de choisir l'un ou l'autre des 2 ruisseaux qui descendent de la montagne.

Sur le plateau de jeu on trouve 16 cases + 2 cases «ruisseau» de part et d'autre du plateau.

Voir la règle du jeu complète de ce plateau en annexe de ce document.

Les arbres dépouillés de leurs feuilles mortes sont le refuge et la nourriture des insectes et des larves pendant l'hiver. En se décomposant, les feuilles se transforment en une terre végétale appelée humus. L'humus est un sol très nourrissant. Lorsqu'il pleut, la pluie s'infiltré dans le sol. L'eau qui, lentement traverse l'humus, contient des nutriments en abondance. L'humus apporte un autre cadeau : voici l'acide fulvique et le fer. Quand l'acide fulvique et le fer se rencontrent, ils sont tout de suite amis, ils se lient pour faire la route ensemble. C'est ainsi que l'eau achemine nutriments et acide fulvique, et ceux-ci s'infiltrent abondamment dans le sol.

Détail des cases et règle du jeu du 2^e plateau

Sur ce plateau, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

Acide fulvique



Fer



Nutriment



Goutte d'eau



il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 4 jetons, il descend au plateau suivant.

Tous les joueurs débutent la partie en partant toujours de l'une ou l'autre des 2 cases «ruisseau» (cases bleues) qui descendent de la montagne. À l'aide du dé, ils progressent de case en case.

Sur ce plateau de jeu on trouve 16 cases + 2 cases «ruisseau».

1 Case *coccinelle* (case «chance») :



Lorsqu'il tombe sur cette case, le joueur récupère un jeton «chance». Ce jeton lui sert de joker en cas de difficulté sur ce plateau. Un jeton «chance» ne sert qu'une seule fois. On ne peut pas posséder plus d'un jeton chance à la fois.

Si un joueur retombe sur une case chance alors qu'il n'a pas utilisé son jeton chance, les autres joueurs lancent le dé chacun leur tour. Celui qui fera le meilleur score se verra offrir ce jeton.

1 Case *œufs de mante*



1 Case *escargot*



Le joueur qui tombe sur une de ces 2 cases reste bloqué sur cette case pendant 1 tour de jeu (il couche son pion sur le plateau pour le signifier).

Le joueur qui occupe la case *taupe* dévore les pions des joueurs posés ou arrivant sur les cases :



larve de coléoptère



ver de terre



larve de scarabée rhinocéros



cloportes



Ces joueurs doivent alors passer 1 tour !
(et couchent leur pion sur le plateau pour le signifier).

Les joueurs qui occupent ou arrivent sur la case *polygonia* peuvent s'envoler vers la case de leur choix.



3^e plateau de jeu : au début il y a l'eau !

Sur ce plateau aussi, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

Acide fulvique

Fer

Nutriment

Goutte d'eau

il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 3 jetons, il descend au plateau suivant.

La partie commence en sautant les pieds dans l'eau depuis le ruisseau du plateau supérieur précédent. Les joueurs sont libres de choisir l'un ou l'autre des 2 ruisseaux qui descendent de la montagne.

Sur le plateau de jeu on trouve 18 cases + 2 cases «ruisseau» de part et d'autre du plateau.

Voir la règle du jeu complète de ce plateau en annexe de ce document.

L'eau qui a imprégné le sol jaillit, elle forme des ruisseaux. Certains petits ruisseaux se réunissent et deviennent une rivière qui s'écoule.

Cette eau est propre et froide, un grand nombre de poissons, reptiles, batraciens et crustacés vivent là : l'omble, le chabot et l'épinoche entre autres. Le martin-pêcheur se nourrit des petits poissons pendant que l'ours, au printemps, s'offre un véritable festin de saumons qui remontent la rivière pour pondre dans les eaux qui les ont vus naître. Sur les rives, des roselières abritent de nombreux oiseaux comme le rossignol des rivières. Et pendant ce temps, passent le fer, l'acide fulvique et les nutriments...

Détail des cases et règle du jeu du 3^e plateau

Sur ce plateau aussi, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

Acide fulvique



Fer



Nutriment



Goutte d'eau



il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 4 jetons, il descend au plateau suivant.

Tous les joueurs débutent la partie en partant toujours de l'une ou l'autre des 2 cases «ruisseau» (cases bleues) qui descendent de la montagne. À l'aide du dé, ils progressent de case en case.

Sur ce plateau de jeu on trouve 18 cases + 2 cases «ruisseau».

2 Cases «chance» : 1 Case Anguille



1 Case Couleuvre



Lorsqu'il tombe sur ces cases, le joueur récupère un jeton «chance». Ce jeton lui sert de joker en cas de difficulté sur ce plateau. Un jeton «chance» ne sert qu'une seule fois. On ne peut pas posséder plus d'un jeton chance à la fois.

Si un joueur retombe sur une case chance alors qu'il n'a pas utilisé son jeton chance, les autres joueurs lancent le dé chacun leur tour. Celui qui fera le meilleur score se verra offrir ce jeton.

Le joueur qui tombe sur les Cases *rossignol des rivières*



ou *bergeronnette japonaise*



doit rejoindre la case *roseau commun* et s'y cacher en passant 1 tour !



(ils couchent leur pion sur le plateau pour le signifier).

Les joueurs qui occupent les cases *eliotris*



épinouche



saumon masou



omble



et *silure*



sont avalés tout

cru par le joueur qui occupe la case *ours*



Ces joueurs doivent alors passer 1 tour !
(et couchent leur pion sur le plateau pour le signifier).

4^e plateau de jeu : les rizières.

Là encore mais avec une petite variante, sur ce plateau et les suivants, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

Acide fulvique + Fer



Nutriment



Goutte d'eau



il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 3 jetons, il descend au plateau suivant.

La partie commence en sautant les pieds dans l'eau depuis le ruisseau du plateau supérieur précédent. Les joueurs sont libres de choisir l'un ou l'autre des 2 ruisseaux qui descendent de la montagne.

Sur le plateau de jeu on trouve 18 cases + 2 cases « ruisseau » de part et d'autre du plateau.

Voir la règle du jeu complète de ce plateau en annexe de ce document.

La rizière, baignée de l'eau de la rivière est animée d'une foule de petites créatures : les redoutables larves de libellules et le lethocère pas plus grands que le pouce d'un ongle dévorent les minuscules artémies, triops et puces d'eau et même parfois des alevins de poissons plus gros qu'eux, alors que les ranâtres et les araignées d'eau font du patinage à la surface des eaux calmes. Et pendant ce temps, passent le fer, l'acide fulvique et les nutriments...

Détail des cases et règle du jeu du 4^e plateau

Là encore mais avec une petite variante, sur ce plateau et les suivants, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

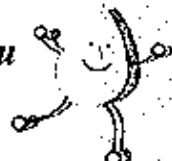
Acide fulvique + Fer



Nutriment



Goutte d'eau



Il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 3 jetons, il descend au plateau suivant.

Tous les joueurs débutent la partie en partant toujours de l'une ou l'autre des 2 cases «ruisseau» (cases bleues) qui descendent de la montagne. À l'aide du dé, ils progressent de case en case.

Sur ce plateau de jeu on trouve 18 cases + 2 cases «ruisseau».

Les joueurs qui occupent les cases *têtard de grenouille*



médaka



et *loche orientale*



doivent affronter le joueur qui occupe la case *larve de libellule*



dans un duel «caillou/feuille/ciseau». Le gagnant du duel avec la larve de libellule continue son parcours, le perdant lui, passe 1 tour (il couche son pion sur le plateau pour le signifier) et donne au joueur «larve de libellule» son jeton «chance» s'il en possède un. Dans ce cas, exceptionnellement, le joueur «larve de libellule» peut cumuler plusieurs jetons «chance».

Le joueur posé sur la case *grenouille*



mange tous les joueurs qui se trouvent sur les cases :

araignée d'eau



ranâtre



triops



et *artémie*



Tous ces joueurs passent leur tour le tour suivant (ils couchent leur pion sur le plateau pour le signifier).

Si un joueur vient à se poser sur la case *pêcheurs*

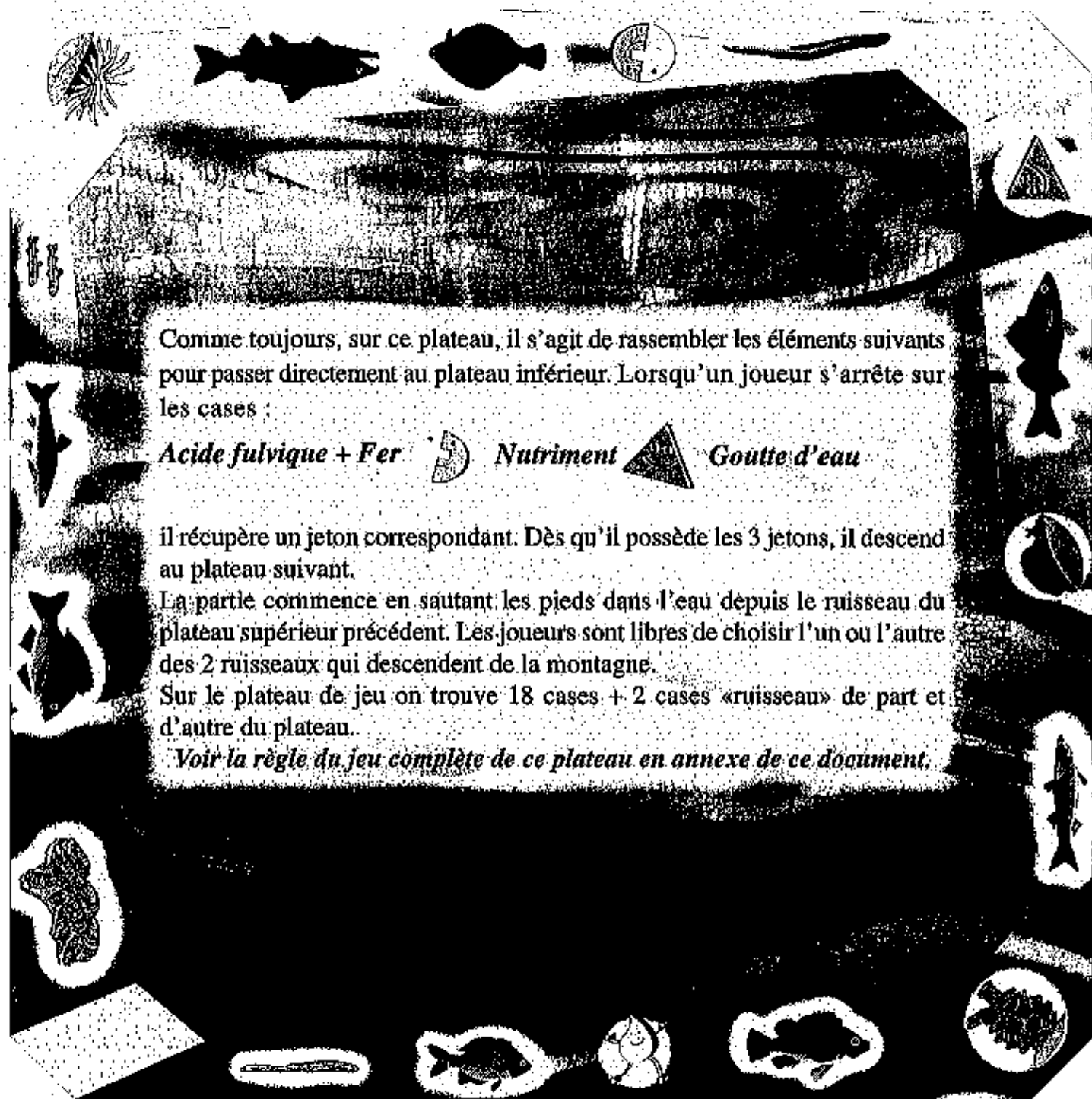


il s'y arrête pendant 1 tour. Durant ce

temps, tous les duels de larve de *libellule* et *grenouille* dévoreuses d'insectes d'eau doivent cesser car c'est la panique dans la rizière!

Sur cette case « ? » le joueur tire une carte «question ou épreuve du mime ou de l'imitation». Si c'est une question, il doit y répondre pour continuer la partie. Si c'est une carte mime ou imitation, il doit se soumettre à l'épreuve et faire deviner la carte aux autres joueurs *le temps de l'écoulement du sablier*. Le premier joueur à deviner ainsi que le joueur soumis à l'épreuve ont le droit de rejouer immédiatement. Si aucun joueur n'a deviné, ou s'il n'a pas répondu à la question, le joueur soumis à l'épreuve passe son tour le tour suivant (il couche son pion sur le plateau pour le signifier).

5^e plateau de jeu : de la rivière à la mer.



Comme toujours, sur ce plateau, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

Acide fulvique + Fer  Nutriment  Goutte d'eau

il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 3 jetons, il descend au plateau suivant.

La partie commence en sautant les pieds dans l'eau depuis le ruisseau du plateau supérieur précédent. Les joueurs sont libres de choisir l'un ou l'autre des 2 ruisseaux qui descendent de la montagne.

Sur le plateau de jeu on trouve 18 cases + 2 cases «ruisseau» de part et d'autre du plateau.

Voir la règle du jeu complète de ce plateau en annexe de ce document.

La rivière finit par se jeter dans la mer. À l'endroit où la rivière et la mer se rejoignent, l'eau douce et l'eau de mer se mélangent on la nomme : «eau saumâtre». De nombreux poissons passent régulièrement de l'eau douce à l'eau de mer salée, le mulot, l'anguille qui pond en eau douce et continue sa vie en mer. Le saumon devenu adulte arrive de la mer et remonte la rivière pour pondre ses œufs dans les eaux douces et froides où il est né. Les petits saumons font le voyage à l'envers, ils quittent la rivière pour rejoindre les lointaines mers du nord. Et pendant ce temps, passent le fer, l'acide fulvique et les nutriments...

Détail des cases et règle du jeu du 5^e plateau

Sur ce plateau aussi, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

Acide fulvique + Fer



Nutriment



Goutte d'eau



il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 3 jetons, il descend au plateau suivant.

Tous les joueurs débutent la partie en partant toujours de l'une ou l'autre des 2 cases «ruisseau» (cases bleues) qui descendent de la montagne. À l'aide du dé, ils progressent de case en case.

Sur ce plateau de jeu on trouve 18 cases + 2 cases «ruisseau».

Les joueurs posés sur la case *civelle* (les bébés anguilles)

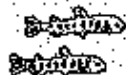


et anguille



glissent entre les dents des prédateurs et rejouent un tour de dé supplémentaire.

Les joueurs arrivés sur la case *tacons* (les bébés saumons)



et saumon



peuvent librement choisir le sens de circulation de leur pion sur le plateau de jeu au tour suivant.

Les joueurs qui tombent sur les cases «accroché au rocher» : *anémone de mer*



ascidie



et *huîtres*



passent leur tour jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne leur place.

Les joueurs qui tombent sur la case *carrelet* «caché sous le sable» peuvent resurgir sur la case de leur choix (une seule fois par joueur).



6^e plateau de jeu : l'estran et la côte.

Sur ce plateau, comme sur les précédents, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

Acide fulvique + Fer



Nutriment



Goutte d'eau



il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 3 jetons, il descend au plateau suivant.

La partie commence en sautant les pieds dans l'eau depuis le ruisseau du plateau supérieur précédent. Les joueurs sont libres de choisir l'un ou l'autre des 2 ruisseaux qui descendent de la montagne.

Sur le plateau de jeu on trouve 18 cases + 2 cases «ruisseau» de part et d'autre du plateau.

Sur ce plateau, le jeu se déroule en 2 temps : à marée basse ou à marée haute.

Le dé des marées indique la période (3 faces jaune, 3 faces bleu). Le premier joueur lance le dé des marées. Si le dé indique la couleur jaune, le 1^{er} tour se déroulera à marée basse. Si le dé indique la couleur bleu, le 1^{er} tour se déroulera à marée haute.

Voir la règle du jeu complète de ce plateau en annexe de ce document.

Quand la mer se retire, on nomme «estran» la zone où le sable apparaît. On trouve un grand nombre d'êtres vivants qui purifient l'eau. Quand l'estran est hors d'eau, toutes ces créatures servent aussi de nourriture aux oiseaux migrateurs. En s'avancant un peu plus, là où l'eau de mer ne se retire plus, on découvre enfin la forêt de la mer ! En eau peu profonde, sur les parois rocheuses, il y a une forêt d'algues. Ici on trouve le plancton végétal (ou phytoplancton), formé de créatures vivantes si petites qu'on ne peut pas les voir à l'œil nu. Les algues ainsi que le phytoplancton poussent grâce à la lumière du soleil et aux nutriments. Seuls ils ne pourraient pas absorber les nutriments et minéraux insolubles mais les acides fulviques qui arrivent des montagnes lointaines les leur apportent sous une forme assimilable. Grâce à cela, la forêt de la mer pousse en abondance.

Détail des cases et règle du jeu du 6^e plateau

Sur ce plateau, comme sur les précédents, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour passer directement au plateau inférieur. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases :

Acide fulvique + Fer



Nutriment



Goutte d'eau



il récupère un jeton correspondant. Dès qu'il possède les 3 jetons, il descend au plateau suivant.

Tous les joueurs débutent la partie en partant toujours de l'une ou l'autre des 2 cases «ruisseau» (cases bleues) qui descendent de la montagne. À l'aide du dé, ils progressent de case en case.

Sur ce plateau de jeu on trouve 18 cases + 2 cases «ruisseau».

Sur ce plateau, le jeu se déroule en 2 temps : à marée basse ou à marée haute.

Les joueurs commencent tous la partie. À la fin du premier tour, revenu au premier joueur, celui-ci lance le dé des marées : *Le dé des marées indique la période de jeu (3 faces jaunes pour marée basse, 3 faces bleues pour marée haute)*. Si le dé indique la couleur jaune, le tour suivant ne concernera que les joueurs qui sont posés sur les cases «marée basse» suivantes :



couteau



crevette
fouisseuse



maetra



escargot
de lune



palourde



ver marin



crabe japonais

en plus des 3 cases :

Acide fulvique
+ Fer



goutte d'eau



nutriment



Les joueurs qui sont tombés sur les autres cases «marée haute» restent bloqués jusqu'au tour suivant et un nouveau lancer de dé des marées. Si le dé indique la couleur bleu, le deuxième tour ne concernera que les joueurs qui seront tombés sur les cases «marée haute» suivantes :



syngnathe



ulve



mulet



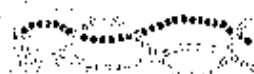
coralline



hippocampe



gobie



assimilation
des nutriments

en plus des 3 cases :

Acide fulvique
+ Fer



goutte d'eau




nutriment



Et ainsi de suite, les tours de jeu sont rythmés par les marées hautes et basses. C'est le dé des marées qui indique quelles cases sont autorisées à jouer. Le joueur chanceux sera celui qui tombe souvent sur les cases désignées par le dé des marées. Le joueur malheureux tombera plus souvent sur des cases inverses de celles désignées par le dé des marées et progressera plus lentement. Bonne chance !

7^e et dernier plateau de jeu : l'écosystème marin.

Sur ce dernier plateau, la partie se déroule en deux temps.
On y trouve 30 cases + 2 cases  de part et d'autre du plateau.

Ces deux cases séparent le plateau en deux parties égales.
Comme pour les plateaux précédents, la partie commence en sautant sur
une des deux cases  depuis le ruisseau du plateau supérieur précédent.

Les joueurs débutent la partie par le demi-plateau «météorologie».
Pour continuer la partie sur le second demi-plateau (plateau «écosystème»),
les joueurs vont devoir rassembler les 3 jetons suivants :



Voir la règle du jeu complète de ce plateau en annexe de ce document.

Une mer qui abonde de phytoplancton est une mer riche. C'est parce que le phytoplancton nourrit aussi le plancton animal (zooplancton), puis le zooplancton nourrit sardines et autres petits poissons (la baleine elle aussi se nourrit de zooplancton !) qui deviennent la nourriture des gros poissons comme les thons puis les êtres vivants de la mer deviennent nos aliments. L'eau de mer, chauffée par le soleil, monte vers le ciel et devient nuages, et, de nouveau, ceux-ci se répandent en pluies sur nos montagnes. C'est pour cela que j'ai planté un nouvel arbre en montagne !

Détail des cases et règle du jeu du 7^e plateau : jeu Écosystème

Pour la dernière fois, il s'agit de rassembler les éléments suivants pour être le premier à planter un arbre au sommet de la montagne et gagner la partie. Lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases suivantes, il récupère un jeton correspondant :

Acide fulvique + Fer




Nutriment



Goutte d'eau

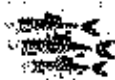


La partie commence depuis une des deux cases 

Voici les cases détaillées du demi-plateau «Écosystème» et leur fonction respective :



Case «goutte d'eau» : jeton à acquérir. Tu récupères le jeton «goutte d'eau».



Case «petits poissons» : si un joueur occupe la case «gros poissons» tu es dévoré et passe ton tour le tour suivant (tu couches ton jeton sur le plateau).



Case «fer/acide fulvique» : jeton à acquérir. Tu récupères le jeton «fer/acide fulvique».



Case «gros poissons» : tu re joues.



Case nutriment : jeton à acquérir. Tu récupères le jeton «nutriment».



Case baleine : elle t'avale. Tu restes bloqué sur cette case jusqu'à ce qu'un joueur prenne ta place.



Case «phytoplancton» : si un joueur occupe la case «zooplancton» tu es dévoré et passe ton tour le tour suivant (tu couches ton jeton sur le plateau).



Case soupe : relance le dé, si tu fais 6, rejoins la case «fille».



Case «zooplancton» : si un joueur occupe la case «petits poissons» tu es dévoré et passe ton tour le tour suivant (tu couches ton jeton sur le plateau).



Case sushi : relance le dé, si tu fais 6, rejoins la case «garçon».



Case MIAM : tu as trop mangé ! tu fais la sieste pendant un tour de jeu (tu couches ton jeton sur le plateau). *Alour*



Case «fille», case «garçon» : récupère le jeton correspondant qui te servira de joker à un moment de ton choix dans cette dernière demi-partie. Ces jetons ne sont utilisables qu'une seule fois. Le premier joueur à en bénéficier annule définitivement l'avantage que procure ces deux cases qui deviennent neutres pour la suite de la partie.



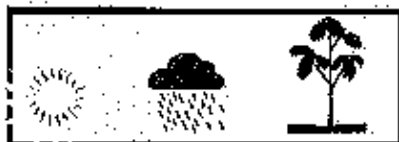
Case «question». Tire une carte. Si tu ne réponds pas à la question tu restes immobilisé sur cette case pendant le tour suivant (tu couches ton jeton sur le plateau). Si tu tires une carte «joker» garde-la car si tu retombes sur une case question elle te protégera en cas de mauvaise réponse. Une carte joker ne sert qu'une fois. Une fois utilisée elle est replacée dans le paquet.

Détail des cases et règle du jeu du 7^e plateau : jeu Météorologie

Sur ce dernier plateau, la partie se déroule en deux temps. On y trouve 30 cases + 2 cases de part et d'autre du plateau. Ces deux cases séparent le plateau en deux parties égales.

La partie commence depuis une des deux cases

Les joueurs débutent la partie par le demi-plateau de 15 cases «météorologie». Les joueurs vont devoir rassembler les 3 jetons suivants :



Une fois les 3 jetons récupérés, la partie se poursuivra sur le second demi-plateau (plateau «écosystème»).

Voici les cases détaillées du demi-plateau «météorologie» et leur fonction respective :



Case «grand soleil» : évaporation maximale de l'eau de la mer. Tu récupères un jeton «soleil».



Case «tempérée» : case neutre sans enjeu.



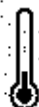
Case «soleil timide» : case neutre sans enjeu.



Case «grosse chaleur» : relance le dé, si tu fais 6 tu récupères directement un jeton «grand soleil» si tu ne le possèdes pas déjà.



Case «ciel nuageux» : tu recules de 3 cases.



Case «frisson» : tu restes gelé sur cette case pendant encore un tour.



Case «petite pluie» : tu recules de 2 cases.

Case «neige» : tu restes bloqué sur cette case jusqu'à ce qu'un joueur prenne ta place.



Case «averse» : tu récupères un jeton «averse».



Case «rose des vents» : tu peux déplacer ton pion comme bon te semble, en avant ou en arrière, dans la limite des points de ton lancé de dé.



Case «tempête» : le vent souffle très fort et emporte ton pion dans les airs. Ferme les yeux et place ton jeton au hasard sur le demi-plateau de jeu...



Case «petit arbre» : le soleil et l'eau ont fait leur travail. Tu récupères un jeton «petit arbre».



Case «nuit calme» : case neutre sans enjeu.



Case «question». Tire une carte. Si tu ne réponds pas à la question tu restes immobilisé sur cette case pendant le tour suivant (tu couches ton jeton sur le plateau). Si tu tires une carte «joker» garde-la car si tu retombes sur une case question elle te protégera en cas de mauvaise réponse. Une carte joker ne sert qu'une fois. Une fois utilisée elle est replacée dans le paquet.