

JEU En route, castors !

Vous êtes deux jeunes castors et vous quittez le terrier familial (bas du plateau) pour trouver votre nouveau territoire (haut du plateau). En chemin, vous rencontrerez peut-être des obstacles qui vous bloqueront la route... Heureusement, des solutions vous aideront à vaincre les embûches et à poursuivre votre chemin ! Qui arrivera en premier dans le nouveau territoire ?



But du jeu

Créez chacun-e votre chemin de rivière (en bleu) pour être le premier ou la première à rejoindre la zone «Arrivée».

2 joueurs-euses
Durée: 10-15 min.
Âge: dès 6 ans

Matériel

À imprimer:

- plateau de jeu
- 20 cartes « Rivière » (15 sans obstacle, 5 avec obstacle)
- 5 cartes « Aide »
- les règles du jeu

+

- 1 pièce de monnaie ou 1 jeton avec deux faces différentes
- 2 pions pour représenter 2 jeunes castors

Cartes
«Rivière»



Cartes
«Rivière» avec obstacle



Cartes
«Aide»



1 Mise en place

- Placez vos pions castor dans la zone «Départ», en bas du plateau.
- Mélangez les cartes «Rivière» et formez une pioche, faces cachées.
- Mélangez les cartes «Aide» et formez une pioche séparée, faces cachées.

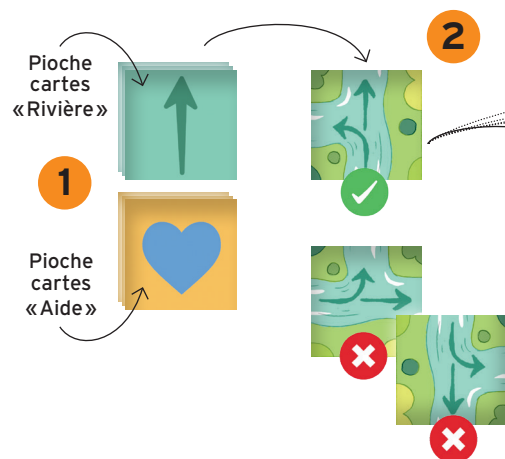
2 Début de la partie

- Le joueur ou la joueuse qui a vu un castor (ou des traces) le plus récemment commence.
- Au premier tour, pioche 1 carte «Rivière», place-la sur la première case du plateau de jeu indiquée par une flèche, puis déplace ton pion sur la carte. Attention au sens de la carte !
- L'autre joueur-euse fait de même.

3 Déroulement

À tour de rôle, chaque joueur-euse:

- pioche 1 carte «Rivière»;
- la place sur le plateau (voir «Placement des cartes»);
- puis déplace son pion (voir «Déplacement»).



4 Placement des cartes «Rivière»

Lorsque tu poses une carte, respecte ces contraintes:

- **Continuité:** la rivière (en bleu) doit se poursuivre correctement entre les cartes.
- **Sens d'écoulement:** le sens de l'eau indiqué par les flèches doit être respecté pour le placement des cartes.
- **Contact:** la carte posée doit partager au moins un bord avec une carte déjà en jeu, sauf pour les cartes de départ.
 - Tu peux poser une carte de façon à rejoindre, influencer ou même bloquer la rivière de ton adversaire.



5 Déplacement du pion

- Après avoir placé une carte, déplace ton pion castor et arrête-toi dès que tu ne peux plus avancer (chemin interrompu, obstacle, etc.).
- Ton pion castor peut se déplacer avec ou contre le courant : le sens d'écoulement ne sert qu'au placement des cartes.
- Si plusieurs directions sont possibles, tu choisis librement le chemin.

6 Blocage

Certaines cartes « Rivière » comportent des obstacles et tu peux être bloqué-e.

- Tu peux continuer à poser des cartes pour créer un autre chemin afin que ton pion castor puisse continuer son chemin **A**.
- Le pion peut repasser par une nouvelle case « Départ » si cela est nécessaire **B**.



Si tu es bloqué-e et qu'aucun autre chemin n'est possible, tu vas alors tenter d'obtenir une carte « Aide » **C**.

7 Cartes « Aide » (si tu es bloqué-e)

Aïe, ton castor fait face à de nombreux obstacles... et il est en grand danger car il ne peut plus se déplacer. La commune peut décider d'agir et d'aider le castor. En jouant à pile ou face, tu découvriras si la commune décide d'aménager les rives pour favoriser ton castor ou non.

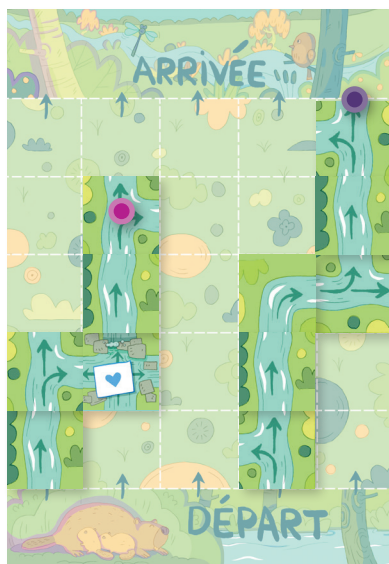
À ton tour, lance une pièce de monnaie ou un jeton avec deux faces différentes :

- Face:** Bien joué! La commune accepte d'aménager les abords de la rivière pour aider le castor à poursuivre sa route. Pioche une carte « Aide », observe la solution qui y est dessinée, puis superpose la carte sur n'importe quelle carte « Rivière » déjà posée, avec ou sans obstacle, afin de pouvoir poursuivre ton chemin **C**.
 - La carte recouverte n'est plus active.
 - Ensuite, déplace ton pion autant que possible.
- Pile:** Hélas, la commune en décide autrement cette fois-ci... Rien ne se passe et le castor reste bloqué. C'est à l'adversaire de jouer. Ensuite, le joueur/la joueuse bloqué-e retente sa chance en lançant la pièce, et ainsi de suite jusqu'à ce que la situation se débloque ou que l'adversaire gagne.



8 Fin du jeu

Le premier joueur ou la première joueuse dont le pion castor atteint une case « Arrivée » gagne la partie.





ARRIVÉE

DÉPART



