

RÈGLES DU JEU



© 2021
Sabine ANDRIVON-MILTON

À partir de 12 ans
Pour 2 à 3 équipes

Objectif

Tester et améliorer ses connaissances sur la Martinique.

Matériel de jeu

- Un plateau représentant l'île de la Martinique avec un circuit balisé
- 3 cartes « équipe-joker »
- 3 pions (un pour chaque équipe)
- 70 CARTES ROUGES numérotées de 1 à 70.
Niveau difficile pour séniors ou personnes averties.
- 130 CARTES VERTES numérotées de 71 à 200.
Niveau facile pour tout public.
- 1 sablier
- 1 règle de jeu
- 1 feutre
- 1 chiffon

But du jeu

Trouver les réponses d'une carte permet d'avancer sur le circuit.
La première équipe qui termine le circuit est gagnante.

Préparation du jeu

Désigner un animateur (indépendant ou un dans chaque équipe adverse) qui posera les questions, notera les réponses et surveillera le sablier.

Choisir de jouer avec les cartes niveau 1 ou 2 ou les deux niveaux mélangés. On peut choisir, en amont, les cartes en fonction du public.

Former deux ou trois équipes du même nombre de joueurs en favorisant la mixité, l'inter génération, la diversité.

Chaque équipe tire au sort une carte « équipe-joker » et la conserve : celle qui tire la carte équipe n°1 joue la première, celle qui tire la carte équipe n°2 joue la 2^e et celle qui tire la carte équipe n°3 joue la 3^e.

Chaque équipe place son pion au point de départ.

Tour de jeu

À chaque tour de jeu,

1/ L'équipe qui joue tire une carte et la remet à l'animateur (ou à l'équipe adverse) qui en lit le thème. L'équipe qui joue peut accepter ce thème ou abandonner sa « carte équipe-joker » pour jouer avec un autre thème (une autre carte est tirée).

2/ Le sablier est alors retourné et les réponses peuvent être proposées par l'équipe qui joue. Chaque réponse qui se trouve sur la carte est cochée par l'animateur.

3/ Lorsque le sablier est écoulé, le pion de l'équipe qui joue est avancé d'autant de cases que de réponses cochées sur la carte. Le pion est avancé d'une onzième case si les 10 réponses ont été trouvées (carton plein). Les trois pions peuvent se retrouver sur la même case.

4/ L'animateur annonce les réponses non trouvées par l'équipe.

5/ L'animateur efface les coches sur la carte et la range ; c'est à l'équipe suivante de jouer.

Précisions

Précision sur le plateau :

Comme les cercles oranges, les îlets sont considérés comme des emplacements du circuit pour les déplacements.

Précisions sur les cartes et les réponses :

Seules les réponses figurant sur une carte sont valides.

Certaines cartes comportent des précisions qui doivent être lues par l'animateur avec le thème annoncé.

Certains thèmes sont déclinés sur deux cartes. Le signaler à l'équipe.

Les croix à côté des noms signalent une personne décédée.

L'animateur doit faire preuve de souplesse dans la validation des réponses, car il s'agit d'un jeu.