Le Réseau d’Atacama

Des dés partagés, un ciel à cartographier — règles du jeu

2 à 4 équipes · joueurs initiés · environ 1 h · seconde, première, terminale · www.webclasse.fr

L’histoire

Dans le désert d'Atacama, au Chili, l'air est si sec que le ciel y est l'un des plus purs du monde. Chaque équipe y pilote un **télescope** d'un même réseau. Ensemble, les équipes cartographient un coin du ciel ; chacune cherche à y faire les plus belles observations.

Chaque manche, on lance un dé de plus qu'il n'y a d'équipes : choisir un dé, c'est choisir où pointer son télescope… et ce que l'on laisse aux autres. Une bonne réponse permet de corriger le hasard.

Matériel

- le **plateau** : la carte du ciel (6 colonnes, numérotées comme les faces d'un dé, et 6 rangées de A à F) et le comptoir ;
- 12 cartes **Constellation** ;
- 18 **marqueurs d'observation** par équipe (jetons ou pions 3D), 30 jetons **Donnée** ;
- **5 dés**, une carte mémo par équipe, la feuille de score ;
- un paquet de **flashcards** du niveau de la classe.

Mise en place

1. Mélanger les cartes Constellation. En retourner 3 sur le comptoir.
2. Chaque équipe choisit une couleur, prend ses marqueurs et 1 Donnée.
3. Tirer au sort l'équipe qui choisira en premier à la première manche.

La partie dure **14 manches** à deux équipes, **12** à trois, **10** à quatre.

Une manche

La première équipe lance **un dé de plus qu'il n'y a d'équipes** (4 dés pour 3 équipes). Puis, dans l'ordre, chaque équipe **prend un dé** et joue aussitôt son tour. Le dé restant ne sert pas.

À la manche suivante, la première équipe est la suivante dans l'ordre.

Un tour

1. **Prendre un dé.** Sa valeur désigne la colonne où l'équipe pointe son télescope.
2. **Répondre** à une flashcard, lue par une autre équipe, qui vérifie au verso.
3. **Réponse juste : observer.** L'équipe peut tourner le dé d'une face (+1 ou −1). Elle pose ensuite un marqueur sur une case **libre** de la colonne du dé.

4. **Réponse fausse : le ciel se couvre.** Pas d'observation ; l'équipe gagne 1 Donnée.

Données. Après une réponse juste, l'équipe peut dépenser 2 Données pour tourner le dé d'une face de plus, autant de fois qu'elle le peut. Si aucune case libre n'est à sa portée, elle gagne 1 Donnée.

Ce que rapporte une observation

Étoile	1 point
Nébuleuse	2 points
Galaxie	2 points
Exoplanète	3 points, seulement si elle est confirmée

Confirmer une exoplanète. Une Exoplanète ne rapporte ses 3 points que si l'équipe a aussi observé une case **voisine** : au-dessus, au-dessous, à gauche ou à droite. Les autres équipes peuvent occuper ces cases avant elle…

Les constellations

Trois cartes Constellation sont visibles. Chacune décrit une figure à réaliser avec **ses propres** observations. Dès qu'une équipe la réalise, elle prend la carte et ses points ; une nouvelle carte est retournée. Une même observation peut servir à plusieurs constellations.

Le Bâton (4)	3 observations alignées à la suite (ligne, colonne ou diagonale).
La Flèche (8)	4 observations alignées à la suite (ligne, colonne ou diagonale).
Le Coffre (7)	4 observations en carré (2 × 2).
La Croix du Sud (9)	Une observation et ses 4 voisines (au-dessus, au-dessous, à gauche, à droite).
L'Essaim (5)	4 Étoiles observées.
Les Voiles (5)	3 Nébuleuses observées.
Le Tourbillon (5)	3 Galaxies observées.
Le Système (6)	2 Exoplanètes confirmées.
L'Atlas (5)	Au moins une observation de chaque type.
L'Arc (7)	Une observation dans chacune des 6 colonnes.
La Colonne (7)	Une observation dans chacune des 6 rangées.
Le Réseau (7)	Un groupe de 6 observations reliées entre elles.

« Alignées à la suite » : sur des cases qui se touchent, en ligne, en colonne ou en diagonale. « Reliées » : de proche en proche, par des cases voisines (au-dessus, au-dessous, à gauche, à droite).

Exemple de manche

Trois équipes jouent. La première lance 4 dés : 2, 4, 4 et 6. ● choisit en premier.

- ● prend un 4 et répond juste. Elle tourne le dé sur 3 et observe C3, une Étoile voisine de son Exoplanète B3 : celle-ci est confirmée.
- ▲ prend le 6 et répond faux : le ciel se couvre. Pas d'observation, mais 1 Donnée.
- ■ n'a plus le choix qu'entre le 2 et le 4. Elle prend le 2, répond juste et observe A2, une Nébuleuse (2 points). Le 4 restant ne sert pas.

À la manche suivante, ▲ choisit en premier.

Fin de partie

Après la dernière manche (ou dès que le ciel est complet), chaque équipe compte ses observations (Étoile 1, Nébuleuse 2, Galaxie 2, Exoplanète confirmée 3) et ajoute les points de ses constellations. En cas d'égalité, l'équipe qui a le plus de Données l'emporte.

Exemple. Une équipe a observé 4 Étoiles, 3 Nébuleuses, 2 Galaxies et 2 Exoplanètes, dont une seule confirmée : 4 + 6 + 4 + 3 = 17. Elle a réalisé Le Bâton (4) et Le Coffre (7) : 17 + 11 = 28 points.

Pistes de stratégie

- Le meilleur dé n'est pas toujours le plus utile pour soi : on prend parfois celui dont un adversaire a besoin.
- Une réponse juste ouvre trois colonnes au lieu d'une.
- Les Données donnent de la souplesse en fin de partie, quand le ciel se remplit.
- Une exoplanète isolée ne rapporte rien : penser à ses voisines.
- Surveiller les constellations des autres équipes, et bloquer une case si besoin.

La carte du ciel du jeu est imaginaire. Version en ligne, diaporama des règles et matériel à imprimer : www.webclasse.fr