Cap 60 · feuille de score

Classe : ..... Table : .....

	● Équipe :	▲ Équipe :	■ Équipe :	✚ Équipe : .....
Articles publiés (points des cartes)				
Équipements (1 point chacun)				
Retour à Port-Lumière (5 points)				
Total				
Échantillons restants (égalité)				

Rappel de la mise

La mise de confiance

Mise	Juste	Fausse
1	+1 échantillon	rien de plus
2	+2 échantillons	4 jours de pénalité
3	+3 échantillons	8 jours de pénalité

Pas plus d'échantillons que la station n'en a. Mise plus que 1 seulement si tu as **plus d'une chance sur deux** d'avoir juste.

Fin de partie : jour 60

Articles publiés (points indiqués) + 1 point par équipement + **5 points** si le voilier est rentré à Port-Lumière. Égalité : le plus d'échantillons restants.

Pour suivre les questions : notez à chaque étude la mise annoncée et le résultat. En fin de partie, chaque équipe peut comparer sa confiance et sa réussite.

Mises justes / mises fausses	●	▲	■	✚
Mise 1				
Mise 2				
Mise 3				

Cap 60

Carte mémo · recto

Qui joue ?

L'équipe **la plus en retard** sur la piste du temps. À égalité : la dernière arrivée sur ce jour.

À mon tour, une action

1. **Naviguer** vers n'importe quelle case : la somme des jours du trajet, puis le **dé météo**.
2. **Étudier** la station où je suis : 2 jours. Je lis la question, je **mise 1, 2 ou 3**, puis je réponds.
3. **Escale au port** (0 jour) : publier des articles, acheter des équipements.
4. **Terminer** mon expédition.

Dé météo : ⚀⚁ +1 jour · ⚂⚃ 0 · ⚄⚅ −1 jour (au moins 1 jour).

Cap 60

Carte mémo · recto

Qui joue ?

L'équipe **la plus en retard** sur la piste du temps. À égalité : la dernière arrivée sur ce jour.

À mon tour, une action

1. **Naviguer** vers n'importe quelle case : la somme des jours du trajet, puis le **dé météo**.
2. **Étudier** la station où je suis : 2 jours. Je lis la question, je **mise 1, 2 ou 3**, puis je réponds.
3. **Escale au port** (0 jour) : publier des articles, acheter des équipements.
4. **Terminer** mon expédition.

Dé météo : ⚀⚁ +1 jour · ⚂⚃ 0 · ⚄⚅ −1 jour (au moins 1 jour).

Cap 60

Carte mémo · recto

Qui joue ?

L'équipe **la plus en retard** sur la piste du temps. À égalité : la dernière arrivée sur ce jour.

À mon tour, une action

1. **Naviguer** vers n'importe quelle case : la somme des jours du trajet, puis le **dé météo**.
2. **Étudier** la station où je suis : 2 jours. Je lis la question, je **mise 1, 2 ou 3**, puis je réponds.
3. **Escale au port** (0 jour) : publier des articles, acheter des équipements.
4. **Terminer** mon expédition.

Dé météo : ⚀⚁ +1 jour · ⚂⚃ 0 · ⚄⚅ −1 jour (au moins 1 jour).

Cap 60

Carte mémo · recto

Qui joue ?

L'équipe **la plus en retard** sur la piste du temps. À égalité : la dernière arrivée sur ce jour.

À mon tour, une action

1. **Naviguer** vers n'importe quelle case : la somme des jours du trajet, puis le **dé météo**.
2. **Étudier** la station où je suis : 2 jours. Je lis la question, je **mise 1, 2 ou 3**, puis je réponds.
3. **Escale au port** (0 jour) : publier des articles, acheter des équipements.
4. **Terminer** mon expédition.

Dé météo : ⚀⚁ +1 jour · ⚂⚃ 0 · ⚄⚅ −1 jour (au moins 1 jour).

Cap 60

Carte mémo · verso

La mise de confiance

Mise	Juste	Fausse
1	+1 échantillon	rien de plus
2	+2 échantillons	4 jours de pénalité
3	+3 échantillons	8 jours de pénalité

Pas plus d'échantillons que la station n'en a. Mise plus que 1 seulement si tu as **plus d'une chance sur deux** d'avoir juste.

Fin de partie : jour 60

Articles publiés (points indiqués) + 1 point par équipement + **5 points** si le voilier est rentré à Port-Lumière. Égalité : le plus d'échantillons restants.

Cap 60

Carte mémo · verso

La mise de confiance

Mise	Juste	Fausse
1	+1 échantillon	rien de plus
2	+2 échantillons	4 jours de pénalité
3	+3 échantillons	8 jours de pénalité

Pas plus d'échantillons que la station n'en a. Mise plus que 1 seulement si tu as **plus d'une chance sur deux** d'avoir juste.

Fin de partie : jour 60

Articles publiés (points indiqués) + 1 point par équipement + **5 points** si le voilier est rentré à Port-Lumière. Égalité : le plus d'échantillons restants.

Cap 60

Carte mémo · verso

La mise de confiance

Mise	Juste	Fausse
1	+1 échantillon	rien de plus
2	+2 échantillons	4 jours de pénalité
3	+3 échantillons	8 jours de pénalité

Pas plus d'échantillons que la station n'en a. Mise plus que 1 seulement si tu as **plus d'une chance sur deux** d'avoir juste.

Fin de partie : jour 60

Articles publiés (points indiqués) + 1 point par équipement + **5 points** si le voilier est rentré à Port-Lumière. Égalité : le plus d'échantillons restants.

Cap 60

Carte mémo · verso

La mise de confiance

Mise	Juste	Fausse
1	+1 échantillon	rien de plus
2	+2 échantillons	4 jours de pénalité
3	+3 échantillons	8 jours de pénalité

Pas plus d'échantillons que la station n'en a. Mise plus que 1 seulement si tu as **plus d'une chance sur deux** d'avoir juste.

Fin de partie : jour 60

Articles publiés (points indiqués) + 1 point par équipement + **5 points** si le voilier est rentré à Port-Lumière. Égalité : le plus d'échantillons restants.