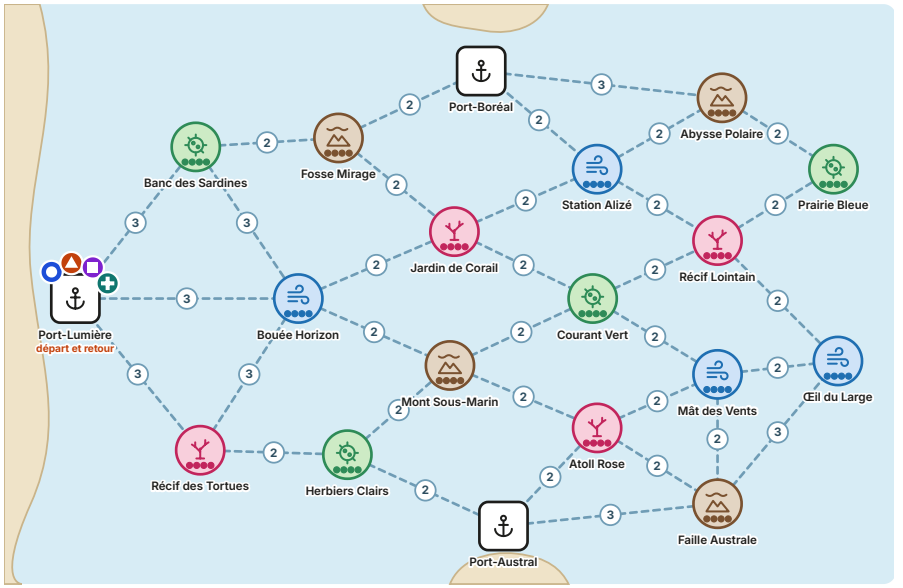
Les équipements

Moteur hybride (×2)	Chaque trajet entre deux cases voisines coûte 1 jour de moins (au moins 1 jour).
Treuil électrique (×2)	Étudier coûte 1 jour au lieu de 2.
Microscope	Pour étudier, tirer 2 flashcards et choisir celle à laquelle répondre.
Station météo	Relancer une fois le dé météo, à chaque voyage.
Carnet de terrain	La pénalité d'une réponse fausse est divisée par 2.
Laboratoire embarqué	Publier aussi en mer, sur n'importe quelle case.
Filet fin	Réponse juste sur une station Plancton : +1 échantillon.
Caméra sous-marine	Réponse juste sur une station Corail : +1 échantillon.
Ballon-sonde	Réponse juste sur une station Climat : +1 échantillon.
Robot des grands fonds	Réponse juste sur une station Abysses : +1 échantillon.

Les lieux de la carte sont imaginaires. Version en ligne, diaporama des règles et matériel à imprimer : www.webclasse.fr

Cap 60

Soixante jours d'expédition océanographique



Règles du jeu

2 à 4 équipes · joueurs initiés · environ 1 h · seconde, première, terminale

www.webclasse.fr

L’histoire

Chaque équipe dirige un **voilier-laboratoire** parti de Port-Lumière. Elle a **60 jours** pour étudier l'océan, publier ses découvertes, et rentrer au port.

Dans ce jeu, le temps remplace les tours : chaque action coûte des jours, et c'est toujours l'équipe la plus en retard qui joue. Avant chaque réponse, l'équipe **mise sur sa propre confiance**.

Matériel

- le **plateau** : la carte de l'océan, la piste du temps et le comptoir des ports ;
- 12 cartes **Équipement** et 18 cartes **Article** ;
- 100 jetons **échantillons**, 25 de chaque type : Plancton, Corail, Climat, Abysses ;
- par équipe : un **voilier** et un **marqueur de temps** (pions 3D ou jetons à découper), une carte mémo ;
- un paquet de **flashcards** du niveau de la classe, un dé, la feuille de score.

Mise en place

1. Poser 4 échantillons sur chaque station, de son type (3 seulement à deux équipes).
2. Mélanger les deux paquets de cartes. Retourner 3 Équipements et 3 Articles sur le comptoir.
3. Chaque équipe pose son voilier à Port-Lumière et son marqueur sur la case 0 de la piste du temps. Les marqueurs s'empilent dans un ordre tiré au sort.

Fin de partie

La partie s'arrête quand tous les marqueurs ont atteint le jour 60. Chaque équipe compte :

Articles publiés	les points indiqués sur les cartes
Équipements	1 point chacun
Retour	5 points si le voilier est à Port-Lumière

En cas d'égalité, l'équipe à qui il reste le plus d'échantillons l'emporte.

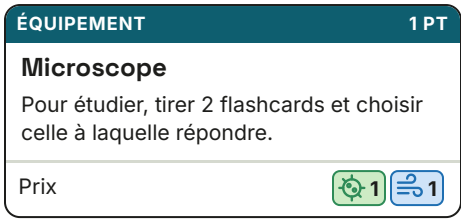
Exemple. Une équipe a publié trois articles (4 + 5 + 7 = 16), possède deux équipements (2) et est rentrée à Port-Lumière (5) : 16 + 2 + 5 = 23 points.

Pistes de stratégie

- Le temps est la vraie monnaie du jeu : un long voyage vers une station pleine peut valoir mieux que plusieurs études sur une station presque vide.
- Regarder les articles visibles avant de partir : quels échantillons manquent ?
- Un équipement acheté tôt rapporte longtemps ; acheté tard, il ne vaut que son point.
- Garder une marge pour rentrer : la météo et les pénalités ne préviennent pas.

Faire escale : publier et s'équiper



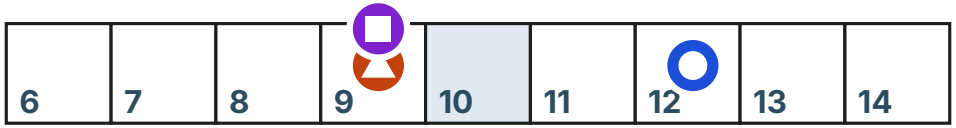


Publier. L'équipe rend à la réserve les échantillons demandés par un article visible, et le prend. Il rapporte ses points à la fin.

S'équiper. L'équipe paie le prix d'un équipement visible en échantillons. Il lui donne un avantage pour le reste de la partie, et 1 point à la fin.

Toute carte prise est aussitôt remplacée par celle du dessus de la pioche. Le Laboratoire embarqué permet de publier en mer, mais on ne s'équipe que dans un port.

Qui joue ?



Les équipes ▲ et ■ sont au jour 9 ; ■ est arrivée en dernier, son marqueur est dessus : elle joue.

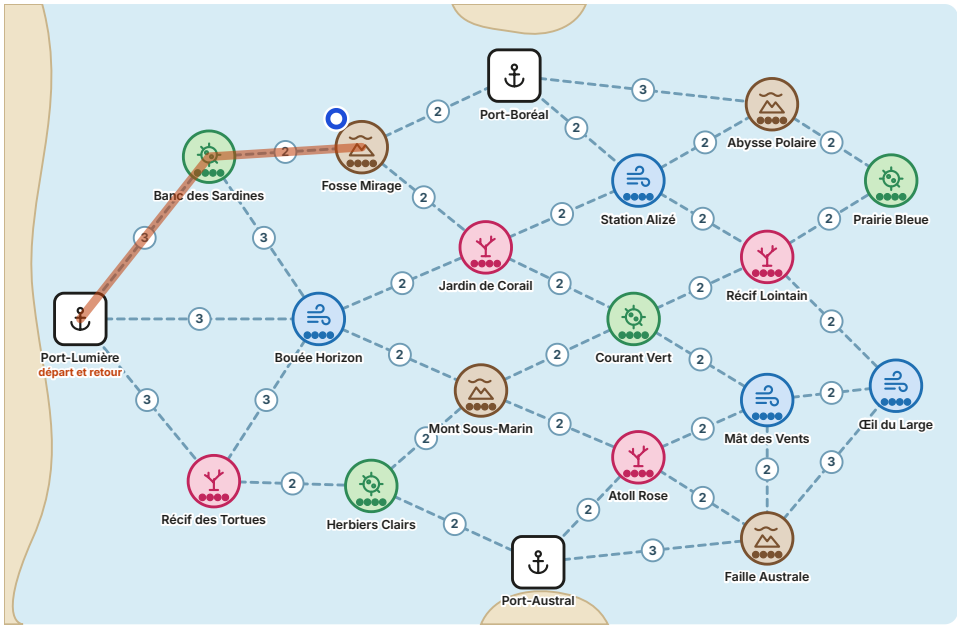
Il n'y a pas de tour de table. Joue toujours l'équipe **la plus en retard** sur la piste du temps. Si plusieurs équipes sont sur la même case, joue la **dernière arrivée**, dont le marqueur est posé sur les autres.

Après son action, l'équipe avance son marqueur du nombre de jours dépensés. Une équipe qui joue une action courte peut donc rejouer aussitôt.

Exemple de début de partie. Trois équipes sont au jour 0 ; ■ a son marqueur dessus.

- ■ navigue jusqu'à la Bouée Horizon (3 jours) ; le dé donne ⚄ : jour 3.
- ▲, sur le dessus des marqueurs restants, navigue jusqu'au Récif des Tortues (3 jours) ; le dé donne ⚀ : jour 4.
- ● est seule au jour 0 : elle navigue jusqu'au Banc des Sardines (3 jours) ; ⚅ : jour 2.
- ● est la plus en retard : elle rejoue. Elle étudie le Banc des Sardines…

Les quatre actions



De Port-Lumière à Fosse Mirage par le Banc des Sardines : 3 + 2 = 5 jours, avant le dé météo.

1. Naviguer. Le voilier va sur n'importe quelle case de la carte, par le chemin de son choix. La durée est la somme des jours des routes suivies. On lance ensuite le dé météo : ⚀⚁ vent contraire, +1 jour ; ⚂⚃ mer calme ; ⚄⚅ vent portant, −1 jour. Un voyage dure au moins 1 jour. Plusieurs voiliers peuvent occuper la même case ; sur une station, ils se partagent son stock d'échantillons.

2. Étudier la station où se trouve le voilier, s'il lui reste des échantillons : 2 jours, plus une éventuelle pénalité (voir la mise).

3. Faire escale dans un port : 0 jour. L'équipe publie des articles et achète des équipements, autant qu'elle le peut.

4. Terminer son expédition : le marqueur passe au jour 60, l'équipe ne joue plus.

Une action qui dépasserait le jour 60 est interdite. Seuls le dé météo et une pénalité peuvent y mener : le marqueur s'arrête alors au jour 60.

Étudier : la mise de confiance

1. Une autre équipe lit une flashcard à voix haute.
2. **Avant de répondre**, l'équipe annonce sa mise : 1, 2 ou 3.
3. Elle répond ; les autres équipes vérifient au verso.

Mise	Réponse juste	Réponse fausse
1	+1 échantillon	pas de pénalité
2	+2 échantillons	4 jours de pénalité
3	+3 échantillons	8 jours de pénalité

Les échantillons gagnés sont pris sur la station : jamais plus qu'il n'en reste. Une station vide ne peut plus être étudiée.

Combien miser ? Chaque point de mise au-dessus de 1 rapporte un échantillon de plus si la réponse est juste, et coûte 4 jours si elle est fausse. Miser plus que 1 ne vaut le coup que si l'on a **plus d'une chance sur deux** d'avoir juste. Tout le jeu est là : savoir ce que l'on sait.

Exemple. Au jour 20, l'équipe ● étudie l'Atoll Rose et mise 3. Réponse juste : elle prend 3 échantillons Corail et avance au jour 22. Réponse fausse : jour 20 + 2 + 8 = 30.