Les événements

Orage en amont (3)	La rivière monte de 1 de plus aujourd'hui.
Éclaircie (3)	La rivière monte de 1 de moins aujourd'hui.
Renfort des pompiers (2)	Posez gratuitement 2 sacs sur un même quartier.
Infiltration (2)	La digue la plus menacée perd 1 sac.
Bulletin de vigilance (2)	On lance le dé de crue tout de suite : on connaît la montée du jour.
Bénévoles (2)	Chaque intervention du jour rapporte 1 action de plus.
Coupure de courant (1)	Les pompes ne fonctionnent pas aujourd'hui.
Nuit calme (1)	Rien à signaler.

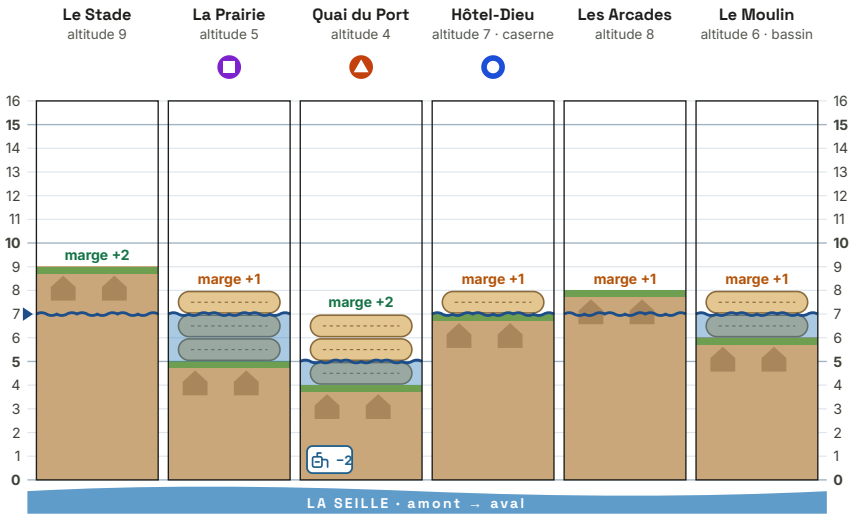
Pistes de stratégie

- Lire la prévision : quel sera le pic ? Chaque digue doit le dépasser, avec une marge.
- Se répartir la ville : chaque brigade s'occupe de quelques quartiers voisins.
- Les quartiers bas d'abord : le Quai du Port (altitude 4) est menacé dès les premiers jours.
- Investir tôt : le bassin et les pompes protègent jusqu'à la fin.
- Une prévision au bon moment évite de gaspiller des sacs… ou une mauvaise surprise.

Version en ligne, diaporama des règles et matériel à imprimer : www.webclasse.fr

La Crue de la Seille

Protéger Louhans, tous ensemble



Règles du jeu

jeu coopératif · 2 à 4 équipes · environ 1 h · seconde, première, terminale

www.webclasse.fr

L'histoire

Après des semaines de pluie, la **Seille** sort de son lit. Pendant **9 jours**, les brigades de la ville renforcent les digues de six quartiers : sacs de sable, pompes, bassin de rétention.

Le jeu est **coopératif** : toutes les équipes gagnent ou perdent **ensemble**. Chaque flashcard réussie donne des actions ; la prévision de la crue aide à décider où les placer.

La ville, ses quartiers et la crue sont imaginés pour le jeu ; ils s'inspirent de Louhans et de la Seille.

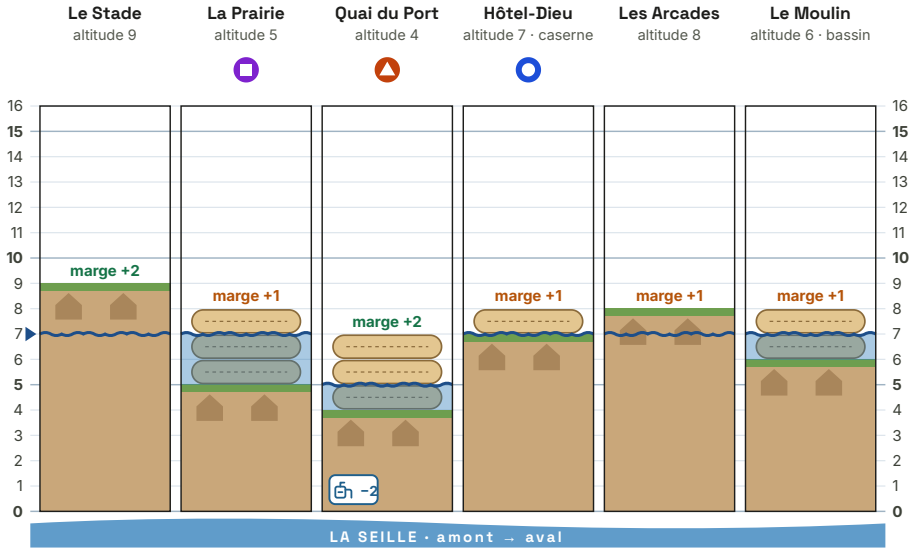
Matériel

- le **plateau** : la coupe des six quartiers (graduée de 0 à 16) et le poste de crue ;
- 16 cartes **Événement** ;
- 40 **sacs de sable**, 3 **pompes**, la **bande d'eau**, un marqueur de jour ;
- une **brigade** par équipe (pion 3D ou jeton), un **dé** ;
- le **relevé de crue**, une carte mémo par équipe ;
- un paquet de **flashcards** du niveau de la classe (une partie en utilise 36).

Mise en place

1. Choisir la force de la crue : modérée (pour découvrir), forte ou exceptionnelle.
2. Poser toutes les brigades sur l'**Hôtel-Dieu** (la caserne), la bande d'eau au niveau **0**, le marqueur sur le jour 1.
3. Mélanger les cartes Événement en une pioche. Mettre les sacs et les pompes en réserve.
4. Tirer au sort l'équipe qui intervient en premier.

Un exemple de journée



Le matin du 6e jour : la Seille est au niveau 7, le bassin compte 2 cases sur 6.

Crue forte, **6e jour** : montée prévue +1. Les brigades : ● à l'Hôtel-Dieu, ▲ au Quai du Port, ■ à La Prairie.

1. **Événement** : Orage en amont, +1. La montée sera donc 1 + 1 + dé, entre +1 et +3.
2. **●, réponse juste (3 actions)**. Prévision : le dé donne 5, soit +1 ; la Seille monterait de 3, jusqu'à 10. ● relance : 2, soit −1. La montée du jour sera 1 + 1 − 1 = +1 : la Seille finira à 8. Dernière action : un sac à l'Hôtel-Dieu (haut de la digue : 7 + 2 = 9).
3. **▲, réponse fausse (1 action)** : la brigade va à l'Hôtel-Dieu.
4. **■, réponse juste (3 actions)** : deux sacs à La Prairie (5 + 5 = 10), puis la brigade va au Quai du Port.
5. **●, réponse juste (3 actions)** (à 3 équipes, ● intervient une 2e fois) : la brigade va aux Arcades et y pose deux sacs (8 + 2 = 10).
6. **La crue** : 7 + 1 = 8. Au Moulin, l'eau monte à 8, au ras de la digue (6 + 2 = 8) : elle perd un sac. Ailleurs, tout tient. Demain, le Moulin sera la priorité !

Chaque quartier tient-il ?

Après la montée, pour chaque quartier : **eau = niveau de la Seille − protections** (pompe : 2 ; bassin terminé : 1).

- Eau **plus haute** que le haut de la digue : le quartier est **inondé**. On retire ses sacs ; il ne compte plus.
- Eau **au ras** du haut de la digue : elle tient, mais perd **1 sac** (s'il y en a un).
- Sinon, rien ne se passe.

Exemple : le Quai du Port, altitude 4, 3 sacs et une pompe. Haut de la digue : 4 + 3 = 7.

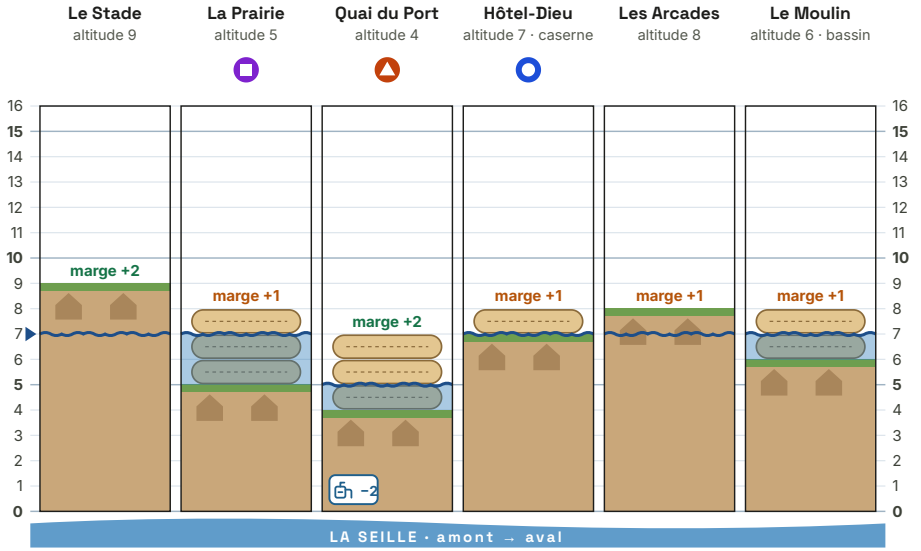
- Seille à 8 : eau = 8 − 2 = 6, et 6 < 7 : la digue tient.
- Seille à 9 : eau = 9 − 2 = 7 : au ras, la digue perd 1 sac.
- Seille à 10 : eau = 10 − 2 = 8, et 8 > 7 : le quartier est inondé.

Fin de partie

Au **3e quartier inondé**, la ville est perdue : la partie s'arrête. Sinon, après la crue du 9e jour, la décrue commence : 0 quartier inondé, ★★★ ; 1 quartier, ★★ ; 2 quartiers, ★.

Le **relevé de crue** se complète chaque soir : montée du jour, niveau, point sur le graphique. En fin de partie, on compare la courbe obtenue à la prévision.

La ville en coupe



Un exemple au cours d'une partie : la Seille est au niveau 7.

Chaque quartier a une **altitude** (son terrain). Les sacs posés au-dessus forment sa digue :

haut de la digue = altitude + nombre de sacs

Le niveau de la Seille se lit sur l'échelle, avec la bande d'eau posée en travers de la coupe. Les quartiers sont rangés de l'amont à l'aval : deux quartiers côte à côte sont **voisins**.

Un jour en trois temps

1. L'événement. On retourne la carte du dessus de la pioche et on l'applique (liste en fin de livret).

2. Quatre interventions. Les équipes interviennent à tour de rôle, quatre fois par jour en tout ; le tour de rôle continue d'un jour à l'autre (à 3 équipes, la première rejoue en 4e position le premier jour). L'équipe qui intervient répond à une flashcard lue par une autre équipe : réponse juste, **3 actions** ; réponse fausse, 1 action. Tout le monde peut conseiller, mais l'équipe qui intervient décide.

3. La crue. On lance le dé (sauf s'il a déjà été lancé par une prévision) :

montée = montée prévue du jour + dé + événement

Dé : ⚀⚁ −1 · ⚂⚃ 0 · ⚄⚅ +1. On avance la bande d'eau ; la Seille ne descend jamais sous 0. Puis on vérifie chaque quartier, et le marqueur passe au jour suivant.

Jour	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Crue modérée	+1	+1	+1	+2	+2	+1	+1	0	-1
Crue forte	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0	-1
Crue exceptionnelle	+1	+2	+2	+2	+2	+1	+1	+1	-1

Les actions

Les actions se font avec la **brigade** de l'équipe, là où elle se trouve. Celles qui ne sont pas utilisées sont perdues.

Action	Coût	Effet
Se déplacer	1	La brigade va au quartier voisin.
Poser un sac	1	+1 à la digue du quartier de la brigade. Une digue ne dépasse pas le niveau 16.
Installer une pompe	2	L'eau de ce quartier compte 2 de moins. Une par quartier, 3 en tout.
Creuser le bassin	1	Au Moulin : on coche une case. À 6 cases, l'eau compte 1 de moins partout, jusqu'à la fin.
Prévision	1	Lancer tout de suite le dé de crue du jour ; il reste posé jusqu'au soir. Le relancer coûte 1 action de plus, une fois par jour.