

Cavayère Quest



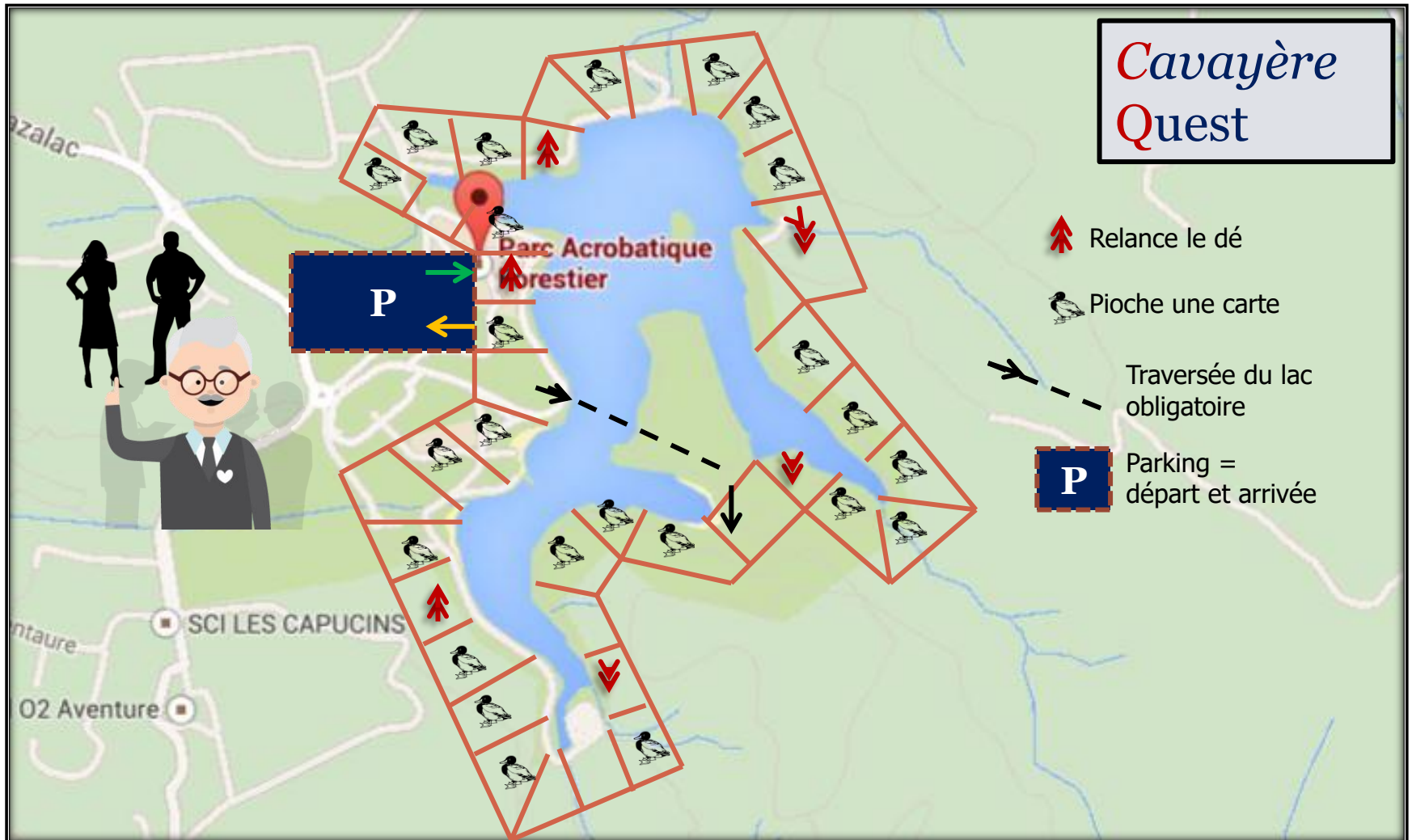
JEU SÉRIEUX
AZAÏS CHRISTOPHE
LE BRETON GWENAËL

Cavayère Quest

Un jeu pour classer et découvrir.

« Un directeur de recherche du muséum d'histoire naturelle vous a trouvé des crédits de recherche pour identifier et classer les espèces de la faune du lac de la Cavayère. Mais les recherches coûtent cher et les crédits sont limités. Vous devez être le premier à proposer l'identification des espèces récoltées pour décrocher la bourse de thèse que vous convoitez. Presque tous les coups sont permis : capturez des animaux aux autres étudiants, prenez des raccourcis et récoltez des espèces. Ayez le regard affûté car dans la recherche scientifique toutes vos découvertes peuvent profiter aux autres... »

Plateau de jeu « Cavayère Quest »



Personnages (contour modifiable)



Etudiant



Etudiante



Etudiant



Etudiante



Etudiant



Etudiante

Règles du jeu :

Chaque joueur dispose d'un étudiant-aventurier et de deux boîtes. Il tire 2 « cartes-groupe » qu'il insère sur ses boîtes. Chaque équipe doit les compléter au cours du jeu.

Chaque joueur doit trouver autour du lac des espèces connues ou inconnues. A l'aide d'une image et d'un texte ils doivent retrouver le groupe auquel elles appartiennent. Le but est de compléter le premier ses groupes phylogénétiques pour aller les rendre à son directeur de thèse.

A son tour, chaque équipe lance le dé. Elle avance du nombre de cases indiqué : on peut tomber sur des cases « animaux », « rejouer » ou neutres.

Sur les cases « animaux », l'équipe pioche une carte :
s'il s'agit d'une **carte faune**, on lit à haute voix les indications présentant l'animal et ses caractéristiques. On doit alors décider si l'espèce est conservée ou non :
- si la carte est conservée, on choisit de la placer dans l'une de ses **boîtes**, celle qui correspond au groupe de l'animal.
- si on ne désire pas la garder, on la replace sous la **pioche**. Le joueur suivant lance le dé.

Parmi les cartes, un joueur peut tirer une **carte capture** ou une **carte spéciale**.

Carte capture : à n'importe quel moment un joueur peut utiliser une carte capture pour prendre un animal à l'un de ses adversaires.

Carte spéciale : (à ajouter en fonction de la durée souhaitée de la partie), le joueur exécute les instructions qui y sont portées.

Avant de retourner sur le parking, chaque équipe doit avoir récolté 5 espèces par boîte et effectué au moins 3 tours du lac.

Fin de la partie :

A chaque tour le joueur rend un jeton. Au bout de trois tours, le joueur peut choisir de rentrer sur le parking.

La partie s'achève lorsque l'une des équipes a complété ses groupes et est retournée sur le parking.

A la fin de la partie, le directeur de recherche assisté de tous les étudiants, contrôle le travail de chaque scientifique. Si les boîtes sont complètes, l'équipe obtient sa bourse de thèse et va placer le nom de ses groupes dans la classification au tableau.

Si la partie doit s'achever avant d'avoir récolté suffisamment d'animaux, le directeur de thèse, assisté de ses étudiants, attribue 2 points pour chaque animal correctement classé ou bien retire 1 point si l'animal n'appartient pas au groupe choisi. A l'issue de cette vérification, les équipes vont placer le nom de chaque groupe dans la classification présente au tableau.

Observations :

Selon la destination de jeu choisie, on pourra modifier les cartes groupes :
Si on souhaite par exemple utiliser le jeu pour vérifier les acquis des élèves, on pourra n'utiliser que le nom des groupes, sans les précisions sur les caractères communs.

Ainsi, tous les paramètres du jeu sont modifiables selon la destination choisie : nombre de groupes (plusieurs équipes peuvent avoir le même groupe à compléter), nombre d'espèces et leur description, présence de fossiles pour le niveau 3ème...