

Au fil de la Loire...



*Jeu pour 6 à 30 personnes
Dés 6 ans
Durée : 20 mn environ*

Matériel

- Un plateau représentant le tracé de la Loire avec ses 15 étapes
- Une fiche tracé de la Loire pour chaque équipe (et un stylo)
- 24 cartes questions
- 6 petits bateaux de couleur pour le plateau central et 6 petits bateaux (un pour chaque équipe)
- un sac avec 7 galets de Loire numérotés de 1 à 7
- 24 cartes questions

Le capitaine de jeu (l'animateur) gère la partie. On constitue des équipes équilibrées en âge. (de 2 à 6 équipes)
Chaque équipe reçoit une fiche sur laquelle on trouve le tracé de la Loire avec 15 principales étapes et un petit bateau à sa couleur.
Chaque équipe coche sur sa fiche 3 étapes de son choix et place son bateau sur la ville du milieu.

Le capitaine de jeu place alors les grands bateaux de chaque équipe sur le plan central.
Lorsque des bateaux occupent la même ville, ils se télescopent. Ils sont couchés sur place, le temps de réparer : ils ne participeront pas au prochain déplacement.

Chaque équipe ayant un bateau en état (non couché) envoie un de ses membres près de l'animateur. Ce dernier tire du sac autant de galets qu'il y a d'équipes +1 (ex s'il y a 4 équipes, il tire 5 pierres) Il les retourne simultanément, de façon à ce que tous les voient en même temps.
Très vite chacun doit récupérer une et une seule pierre.

Chaque équipe déplace alors son bateau, en aval ou en amont du nombre de cases indiqué par le galet. Attention si le nombre est trop grand et dépasse le cours de la Loire, l'équipe est obligée de naviguer dans l'autre sens. Chaque équipe coche la ville atteinte, si elle ne l'était pas déjà.
Si des bateaux qui viennent de se déplacer se retrouvent sur une même position, ils se percutent et sont couchés.

Les bateaux couchés au tour précédent, eux, sont relevés
Toutes les pierres sont remises dans le sac.
Chaque équipe dont le bateau est debout envoie ensuite un nouvel équipier pour tirer une nouvelle pierre.

Lorsqu'une équipe fait étape dans une des 3 villes entourées en jaune qu'elle n'a pas encore cochées, le capitaine pose une question bleue au joueur concerné. C'est au joueur appelé d'y répondre mais il peut se faire aider par ses partenaires.
Si la réponse est bonne, l'équipe peut cocher une nouvelle ville de son choix.
Pour la 3^e et dernière ville, ce sera une question rouge, plus difficile.
Une fois les questions posées, celles-ci sont placées le long du plateau central, contre le repère de la couleur de l'équipe.

La partie prend fin dès qu'une équipe a coché 10 villes.

Rôle du capitaine (l'animateur)

- Il sort à chaque joute autant de pierres qu'il y a d'équipes aptes à naviguer + 1 (ex 4 équipes -> 5 pierres)
- Il gère le déplacement des bateaux sur le plateau central (déplacement, couché, relevé)
- Il coche sur le plan central les villes atteintes par les équipes
- Il pose les questions :
 - bleue au joueur qui coche une 1^{ère} ou une 2^e ville entourée en jaune, non encore cochée
 - rouge au joueur qui coche la 3^e ville entourée en jaune, et non encore cochée
- Il proclame enfin l'équipe gagnante !

Aperçu rapide d'un tour

- Les équipes qui n'ont pas leur bateau couché envoient un matelot auprès du capitaine (l'animateur)
- Le capitaine dévoile autant de galets+1 qu'il y a de matelots près de lui
- Chaque matelot récupère un et un seul galet
- Chacun avance ou recule son bateau de la valeur indiquée par le galet
- On coche la case si elle ne l'était pas encore
- L'animateur centralise les résultats sur le plateau
- On couche les bateaux qui arrivent sur une même case
- On relève ceux qui avaient été couchés au tour précédent

