C’est pas sorcier – Ecologie

Un jeu pour 2 à 6 joueurs ou équipes de joueurs

Règle du jeu

Chaque face de chaque carte comporte une question, deux ou trois propositions de réponse, la bonne réponse (en bleu) et son explication
Au total, 1000 questions – réponses et explications

But du jeu

Le but du jeu est de revenir le premier dans sa zone géographique de départ en ayant fait le plein de connaissances.

Préparation de la partie

Déplier le plateau de jeu.
Trier les cartes par thème, puis les cartes « coup de vent / pas de vent » et disposez les dans les compartiments prévus à cet effet.
Placer le symbole se trouvant sur le coin droit de la carte et correspondant au thème vers le haut de telle sorte qu’il soit visible.

Déroulement de la partie

C'est le joueur le plus jeune qui commence, ensuite on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre
Chaque joueur choisit un pion et le place saur la zone géographique correspondant à sa couleur.
L'objectif est d'être le premier à avoir récupéré 1 carte de chacune des 6 zones géographiques et être revenu à son point de départ (voir « circulation dur le plateau »)
La personne à la gauche du joueur dont c'est le tour l'interroge. Il pioche une carte correspondant à la zone géographique sur laquelle est situé le jouer ou bien celle correspondant à la zone qu'il a choisie s'il a le choix.

Le voisin lit la question et propose trois réponses :
* Si le joueur répond correctement à une question, il avance dans la direction de son choix du nombre de points indiqué sur sa carte, garde sa carte et répond à une nouvelle question.
* Si le joueur répond mal à la question, il reste sur place et répondra à une autre question au prochain tour.

Cas Spécial :

Il arrive parfois qu'un joueur tombe sur une carte avec un signe « coup de vent / pas de vent » à la place du nombre de points de mouvements.
Dans ce cas :

* Il répond à la question de la carte et la règle normale s'applique : il gagne la carte pour une bonne réponse et ne gagne rien s'il répond mal
* MAIS qu'il réponde bien ou mal, il tire ensuite une carte « coup de vent / pas de vent » et attention, car la chance est aléatoire !
* Il lit la carte « coupe de vent / pas de vent » et accomplit l'action demandée.

Circulation sur le plateau

Les joueurs se déplacent sur le plateau de case en case.
On définit la zone géographique du joueur et donc les questions auxquelles il doit répondre, en fonction de la zone ou des zones de couleur qui sont présentes dans la case où son pion se trouve.
Lorsqu'un joueur tombe sur une case qui contient plusieurs couleurs de zones géographiques différentes, il choisit dans quelle zone il veut piocher sa carte.
Lorsqu'un joueur tombe sur une case où il n'y a que de l'eau, il choisit dans quelle zone il veut piocher sa carte. Par contre même s'il répond juste à la question, il ne garde pas la carte de la zone géographique concernée mais peut avancer.
On peut faire le tour du monde et passer de gauche à droite et de droite à gauche en suivant les flèches sur le plateau mais attention cela n'est pas possible de haut en bas.

Bon vent !