

Le jeu : mers et océans, un monde maritimisé

Légende du plateau de jeu :

Ports importants dans la mondialisation des échanges maritimes :

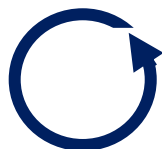
- 1 Le Havre (France)
- 2 Rotterdam (Pays-Bas)
- 3 South Louisiana (États-Unis)
- 4 Port Hedland (Australie)
- 5 Singapour (Singapour)
- 6 Hong-Kong (Chine)
- 7 Taïwan (Taïwan)
- 8 Shanghai (Chine)



Canal



Détroit



Vortex de plastique



France métropolitaine

Votre bateau :



Vous naviguez sur un prototype, un bateau expérimental qui n'a encore jamais pris la mer : le porte-conteneurs à voiles de la société française Windcoop. Long de 85m, il peut transporter une centaine de conteneurs soit environ 1400 tonnes de marchandises. Vous serez les premiers à tester ce nouveau type de transport, plus respectueux de l'environnement avant son 1^{er} voyage officiel qui se fera au départ de Marseille en 2025 direction Madagascar.

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/carnets-de-campagne/carnets-de-campagne-du-lundi-23-janvier-2023-2365989>

Le jeu : mers et océans, un monde maritimisé

Règles du jeu :

- Ce jeu se joue de 2 à 4 joueurs appelés « équipages ». Il se compose de 84 cartes de questions et de 12 cartes spéciales.
- Le liserai de couleur qui entoure chacune des cartes indique la thématique :
 - **Bleu** : des espaces d'échanges
 - **Vert** : des territoires transformés
 - **Rouge** : des territoires riches en ressources
 - **Jaune** : des espaces fragiles à protégerLes cartes au liserai en pointillés noirs sont les cartes spéciales.

Les cartes sont disposées en paquet à côté du plateau de jeu.

Votre objectif est de relier par voies maritimes deux ports le plus rapidement possible.

- Pour connaître votre trajet, piochez un papier vous indiquant votre feuille de route, par exemple : « *Relier le port de Taïwan (n°7) au port du Havre (n°1)* ». Ne dévoilez pas votre trajet aux autres équipages.
- Une fois votre trajet connu, positionnez le pion que vous avez choisi, sur le port de départ. Ce pion symbolise votre bateau.
- Le plus jeune équipage commence le jeu. Vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À chaque fois que c'est votre tour, l'équipage qui est à votre gauche pioche la carte sur le dessus du paquet, annonce la couleur du liserai et vous pose une question. Si votre réponse est fautive, vous restez sur place. Si votre réponse est bonne vous bougez votre pion d'une case de côté ou en diagonale. La réponse doit être lue dans son intégralité avant que la carte piochée soit remise sous le paquet. Puis c'est à l'équipage suivant de jouer.
- Vous pouvez emprunter des détroits et des canaux. Attention toutefois, le passage d'un canal étant souvent délicat, vous devez passer votre tour la fois suivante lorsque vous vous trouvez sur la case correspondant à un canal.
- Si vous vous trouvez dans un vortex de plastique quelle que soit la case qui le constitue et aussi minime soit-elle, vous devez passer votre tour la fois suivante avant de pouvoir reprendre votre route.
- Le 1^{er} équipage arrivé à destination a gagné !

Relier le port de Taiwan (n°7) au port du Havre (n°1).

Relier le port de Singapour (n°5) au port de South Louisiana (n°3)

Relier le port de Shanghai (n°8) au port de Rotterdam (n°2)

Relier le port de South Louisiana (n°3) au port de Hong-Kong (n°6)

Relier le port de Rotterdam (n°2) au port de Taiwan (n°7)

Relier le port de Taiwan (n°7) au port du Havre (n°1).

Relier le port de Singapour (n°5) au port de South Louisiana (n°3)

Relier le port de Shanghai (n°8) au port de Rotterdam (n°2)

Relier le port de South Louisiana (n°3) au port de Hong-Kong (n°6)

Relier le port de Rotterdam (n°2) au port de Taiwan (n°7)