

# sentier MARIN

## REGLE DU JEU



### Comment remporter une partie de Sentier Marin ?

Dès que la partie commence, vous partez en balade-nature avec votre pion-promeneur à travers différents paysages de bord de mer : plages, estuaires, côtes rocheuses, fonds marins... Il s'y cache de nombreux animaux que vous allez essayer d'observer sur votre parcours.

Quand vous observez un des animaux qui vous ont été attribués, vous posez le jeton qui le représente sur le plateau et vous marquez les points inscrits sur ce jeton.

Pour avoir le droit, à votre tour, de poser un jeton-animal de votre jeu sur le plateau, 2 conditions sont nécessaires :

- \_ votre promeneur doit se trouver dans un des milieux naturels où l'on peut rencontrer cet animal ;
- \_ vous devez réussir un jet de dé pour savoir si l'animal a pu être découvert par votre promeneur.

Choisissez bien votre parcours, sachez profiter des actions proposées sur les différents points-étape du sentier, et vous serez le premier à atteindre un total de 30 points d'observation. Bonne chance !



## Quels sont les éléments du jeu ?

- Le plateau de jeu est découpé en 5 zones naturelles séparées par des traits de couleur.
  - \_ Zone JAUNE : plages et côtes sableuses
  - \_ Zone VERT CLAIR : estuaires, vasières, marais côtiers
  - \_ Zone GRISE : côtes rocheuses, falaises
  - \_ Zone BLEU CLAIR: mer peu profonde
  - \_ Zone BLEU FONCE : pleine mer, fonds marins

Le sentier traverse ces zones et comporte 25 points-étape (5 dans chaque milieu naturel) portant chacun un symbole « action ». Sur le bord du plateau se trouve le compteur des points marqués, de 1 à 30.

- Les 90 jetons-animaux doivent être détachés et placés dans le sac en tissu pour y être piochés par les joueurs.
- Les 6 jetons-bonus (+1 ou +2) à détacher également, sont placés face visible à côté du plateau de jeu. Ils apportent un avantage lors des tentatives d'observation d'animaux.
- Les 4 pions-promeneurs représentent les joueurs et se déplacent à chaque tour sur le sentier.
- Les 4 jetons plats sont placés près du compteur de points ; ils serviront à tenir à jour le score de chaque joueur.
- Le dé est utilisé à la fois pour le déplacement des promeneurs et pour les tentatives d'observation d'animaux.



## Qu'est-ce qu'un « jeton-animal » ?

Ces jetons constituent votre jeu, vous allez devoir les poser au fur et à mesure sur le plateau de jeu pour marquer des points. En début de partie, chaque joueur dispose de 3 jetons tirés au hasard dans le sac ; par la suite, vous pourrez en obtenir d'autres quand votre promeneur s'arrêtera sur certains points-étape du sentier.

Les 90 jetons représentent des animaux différents, plus ou moins connus, qui vivent tous dans nos régions.

On trouve sur chaque jeton :

- \_ le dessin et le nom de l'animal représenté ;
- \_ un bandeau comportant de 1 à 3 couleurs, qui correspondent aux zones naturelles du plateau de jeu dans lesquelles un promeneur doit se trouver pour pouvoir observer l'animal. Vous pouvez constater que certains animaux peuvent vivre dans plusieurs milieux naturels tandis que d'autres, plus spécialisés, ne se trouvent que dans un milieu précis...
- \_ un chiffre, qui indique le nombre de points marqués par un joueur s'il parvient à poser le jeton sur le plateau, mais qui représente aussi le chiffre minimum à obtenir, en jetant un dé, pour parvenir à l'observer.

Le principe est tout simple : plus un animal est rare ou discret dans la nature, plus il est difficile à observer, mais plus il rapporte de points en cas de réussite !

*Exemples :*

*Le jeton « Macareux moine » porte le chiffre 6, ce qui indique un animal rare dans nos régions. Le bandeau gris et bleu foncé montre qu'on peut observer cet oiseau sur les falaises (où il niche) ou en pleine mer (où il pêche). Si un joueur possède ce jeton, il devra déplacer son promeneur dans la zone grise ou la zone bleu foncé, et réussir un 6 au dé pour l'observer. Difficile ! Mais si c'est réussi, la pose du jeton rapporte 6 points, le maximum possible !*

*Plus facile : le jeton « Crevette » peut être posé dans 3 milieux différents en faisant au moins 2 avec le dé, mais il ne rapporte que 2 points à son observateur !*



### Comment utiliser le plateau de jeu ?

Le sentier, avec ses points-étape, représente le parcours que les promeneurs vont suivre tour après tour. Un pion promeneur doit toujours se trouver sur un point-étape du sentier, que ce soit sur terre ou en mer.

De part et d'autre de ce chemin sont représentés les paysages caractéristiques de chaque milieu traversé ; c'est dans ces espaces libres que seront posés les jetons des animaux observés. Il n'y a pas d'emplacements précis où poser les jetons, mais il faut veiller à ce qu'un jeton-animal se trouve bien à l'intérieur de la limite de couleur de la zone où il a été observé.

Une fois posé, un jeton-animal reste sur le plateau et ne peut plus être réutilisé.



## Commencer la partie

\_ Chaque joueur choisit un pion-promeneur et un jeton rond « marqueur de points » de la même couleur, puis tire du sac, au hasard, 3 jetons-animaux qu'il place face visible devant lui.

\_ Chacun pose son jeton « marqueur de points » près du compteur, et son promeneur sur le point-étape de son choix, sur le sentier (1 seul promeneur sur un même point-étape au début de la partie).

Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé sur le dé commence la partie, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

\_ Pour obtenir d'autres jetons-animaux en cours de partie, il faut s'arrêter sur certains points-étapes du sentier. Plus vous collecterez de jetons, plus vous pourrez marquer de points...



## C'est à vous de jouer : que faire ?

A son tour, chaque joueur :

### □ Déplace son pion-promeneur

Pour cela, il lance un dé et avance d'autant de points-étapes que le chiffre obtenu, dans la direction de son choix (il a évidemment tout intérêt à diriger son promeneur vers une

zone naturelle où il pourra tenter d'observer un des animaux de son jeu !)

Il est obligatoire de réaliser entièrement son déplacement. Allers-retours et « sur-place » sont interdits, mais il est possible de passer ou de terminer son mouvement sur un point-étape occupé par d'autres promeneurs.

□ **Réalise, s'il le souhaite, l'action proposée sur le point-étape d'arrivée**

Sur chaque point-étape figure un symbole qui indique au joueur l'action qu'il peut réaliser pour ce tour. Ces actions sont plus ou moins utiles selon la situation du joueur, et il faut donc aussi en tenir compte pour déplacer son promeneur.

\_ Vous n'êtes pas obligé d'effectuer cette action si elle ne vous convient pas.

\_ Vous trouverez au dos du livret la liste des symboles et des actions correspondantes.

□ **Tente une observation**

Pour lancer le « dé d'observation », le joueur doit posséder dans son jeu au moins 1 jeton-animal dont le bandeau coloré possède une couleur identique à celle de la zone dans laquelle se trouve son promeneur.

Si le résultat du jet de dé est égal ou supérieur au chiffre inscrit sur le (ou l'un de ces) jeton(s), l'observation est réussie et le joueur pose sur le plateau son jeton-animal. S'il possède plusieurs jetons qui pourraient être posés, il en choisit un, car on ne peut observer qu'un seul animal par tour.

Si l'observation est ratée, on passe au joueur suivant. Si elle est réussie, la valeur du jeton posé est ajoutée au

total du joueur sur le compteur des points et on passe au joueur suivant.

*Exemple :*

*J'ai lancé le dé pour déplacer mon promeneur et je choisis de l'amener dans la zone «estuaire», entourée d'une ligne verte, car j'ai dans mon jeu 2 jetons-animaux portant cette couleur : l'Avocette (valeur 3) et la Spatule blanche (valeur 6). Après avoir effectué l'action proposée (piocher un nouveau jeton dans le sac...), je tente une observation et je lance le dé ; le résultat donne 3 .*

*Je peux alors poser dans la zone verte l' Avocette, mais pas la Spatule, puisque le résultat du dé est inférieur à 6, valeur de la Spatule (oiseau migrateur plus rare!).*

*Je marque alors 3 points pour l'observation de l'Avocette. Si le dé avait donné un 6, j'aurais pu choisir de poser l'un ou l'autre de mes jetons, mais pas les deux, car une seule observation est possible par tour de jeu.*

*Si j'avais obtenu un 1 ou un 2 sur le dé, je n'aurais pu poser aucun de mes deux jetons : pas d'animal en vue !...*



### **A quoi servent les jetons-bonus ?**

Tout comme dans la nature, les promeneurs, dans le jeu, peuvent augmenter leurs chances de découvrir les animaux les plus rares grâce à certains avantages : de bonnes jumelles, de la discrétion, de la patience, une bonne connaissance du mode de vie des animaux... Quand votre promeneur se trouve sur certains points-étape (voir au dos

du livret), vous avez ainsi le droit de récupérer un jeton-bonus, dont la valeur viendra s'ajouter le moment venu au résultat du jet de dé d'observation. On prend alors le total « résultat du dé + jeton(s)-bonus » pour déterminer si un jeton-animal peut être posé.

\_ Un joueur peut posséder plusieurs jetons-bonus à la fois, et s'en servir pour une même observation : **les bonus s'additionnent !**

*Dans l'exemple précédent, si j'avais possédé deux jetons-bonus, un « +1 » et un « +2 », je pouvais les ajouter au résultat de mon jet de dé et poser le jeton Spatule blanche :  $3+2+1=6$*

\_ Tout jeton-bonus utilisé est ensuite remis à disposition de l'ensemble des joueurs au bord du plateau de jeu.



### Jusqu'à quand dure la partie ?

Les tours de jeu se succèdent jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne ou dépasse un total de 30 points. Si besoin, on termine alors le tour de table pour que chaque joueur ait joué autant de fois. Si plusieurs joueurs dépassent 30 points en fin de partie, c'est celui dont le total est le plus élevé qui l'emporte comme **meilleur observateur de la nature**. En cas d'ex-aequo, les joueurs concernés se partagent le titre !

Jeu créé par Frédéric GUERRIER

Illustré par Frédéric MOLINARO

Testé (entre autres) par Camille et Simon

©Editions Avocette, 2007

[www.editionsavocette.fr](http://www.editionsavocette.fr)

## LES ANIMAUX DU SENTIER MARIN

### Les Oiseaux

Les zones d'estuaires et les marais côtiers attirent de nombreux échassiers ou « Limicoles » comme l'**Avocette**, l'**Aigrette garzette**, la **Spatule blanche**, le **Courlis cendré**, la **Barge rousse**, l'**Echasse blanche**, le **Pluvier argenté** ou encore le **Flamant rose** (en Camargue surtout).

D'autres représentants de ces oiseaux fréquentent aussi les zones sableuses ou rocheuses où ils recherchent des mollusques ou des crustacés : le **Grand gravelot**, l'**Huitrier pie**, le joli **Tournepierre** ou encore les **Bécasseaux**...

Certains canards sont aussi des familiers des espaces maritimes : l'**Eider à duvet**, le **Harle huppé** ou la **Macreuse brune**, tout comme le **Tadorne de Belon**.

La grande famille des oies est aussi représentée, avec par exemple l'**Oie cendrée** ou la **Bernache cravant**.

Les plus connus de ces oiseaux du littoral, car les plus nombreux, sont bien sûr les **Goélands**, les **Mouettes** (à ne pas confondre avec les **Sternes**) et les **Cormorans**.

En général un peu plus loin des côtes, ou même en pleine mer, s'observent les véritables oiseaux marins : le **Fou de bassan**, le **Fulmar**, les **Plongeurs**, le **Grand Labbe** ou le **Puffin des anglais**...

L'étonnant **Macareux moine**, le **Pingouin torda** et le **Guillemot de Troil** pourront aussi être parfois vus dans ces parages...

### Les Mammifères marins

Ce sont souvent des animaux difficiles à observer dans la nature : la plupart sont rares et vivent souvent en pleine mer. Dans nos régions, on peut quand même découvrir quelques espèces de Dauphins (**Dauphin**

commun, **Grand Dauphin**...), ou encore le **Globicéphale**, le **Marsouin** et le **Rorqual commun**.

Très localisés, le **Phoque gris** et le **Phoque veau-marin** sont aussi des représentants des Mammifères (=qui allaitent leurs petits).

### Les Poissons

De toutes tailles, de toutes formes, et même parfois très colorés, les Poissons sont bien sûr les principaux habitants de la mer.

Beaucoup sont pêchés, et leurs noms nous sont donc assez familiers : **Bar**, **Dorade royale**, **Maquereau**, **Sardine**, **Sole**, **Thon**, **Lieu noir**, mais aussi **Saint-Pierre**, **Tacaud**, **Plie** ou **Barbue**...

Dans les estuaires remontent aussi des poissons qui apprécient les eaux saumâtres, comme le **Mulet**.

La **Vieille**, la **Rascasse** et le **Grondin** apprécient les fonds rocheux. L'**Equille** ou la **Vive**, en revanche, sont typiques des zones sableuses peu profondes.

Le **Gobie** est un petit poisson que l'on peut trouver dans les « mares à crevettes », entre les rochers, à marée basse. Peu de chances par contre d'observer la **Murène**, la **Raie**, le **Congre**, le **Mérou** ou la **Baliste** sans équipement de plongée !

Enfin, parmi les plus gros poissons de nos côtes, on peut citer le **Requin bleu** ou l'**Espadon**.

### Les Crustacés

De la petite **Puce de mer** au **Homard**, tout le monde connaît les Crustacés les plus courants, que l'on peut souvent pêcher à pieds, dans les rochers à marée basse : **Tourteau**, **Langoustine**, **Araignée** et **Crevette**, pour les comestibles, mais aussi **Bernard l'Ermite**, **Galathée** ou **Crabe vert**...

## Les Mollusques

On ne sait pas forcément que le **Calmar**, la **Seiche** et le **Poulpe** sont des Mollusques, car ils n'ont pas de coquille externe, mais c'est pourtant le cas.

Sous leur forme la plus commune, la plupart des Mollusques marins sont plutôt protégés par une coquille articulée en 2 parties, comme la **Moule**, la **Praire**, la **Palourde**, la **Coque**, le **Couteau** et la **Coquille Saint-Jacques**. Dans la même famille, on peut encore citer la **Mactre**, le **Chlamys**, les **Donax** ou l'**Amande**.

Le **Bigorneau** est, lui, un représentant des Gastéropodes, comme les escargots terrestres.

## Les autres espèces

Le milieu marin, à l'origine de la vie sur Terre, est riche de nombreuses autres grandes familles d'animaux.

Quelques exemples : les **Oursins**, les **Etoiles de mer**, les **Hippocampes**, les **Tortues marines**...

## LES « PETITS + » DE SENTIER MARIN

\_ Le jeu contient des jetons supplémentaires, non illustrés : profitez-en pour créer vos propres jetons-animaux ou imaginer d'autres jetons-bonus...

\_ Sentier Marin peut être un moyen intéressant d'attirer l'attention des plus jeunes sur quelques questions liées à la protection de la nature : pourquoi certaines espèces sont-elles plus rares que d'autres ? Certains animaux sont attachés à des milieux naturels bien précis ; que se passe-t'il si ces milieux disparaissent ? Comment les animaux se sont-ils adaptés aux ressources des différents milieux naturels ? Les hommes ont-ils un rôle à jouer pour préserver la diversité animale de nos régions?...

## SYMBOLES « ACTION »



- ❑ Piochez au hasard dans le sac un nouveau jeton-animal et posez-le devant vous avec vos autres jetons. Vous pouvez tenter aussitôt d'observer ce nouvel animal.



- ❑ Vous pouvez prendre à un autre joueur un jeton-animal qui vous intéresse, et le remplacer par l'un des vôtres. Vous pouvez tenter aussitôt d'observer ce nouvel animal.



- ❑ Votre promeneur échange sa place sur le sentier avec un autre promeneur (sans effectuer l'action proposée sur le nouveau point-étape). Vous pouvez alors tenter une observation à partir du point-étape d'arrivée.



- ❑ Prenez un jeton-bonus +1 ou +2 au choix parmi ceux disponibles (s'il en reste). Vous pouvez aussitôt utiliser ce jeton pour une tentative d'observation.



- ❑ Débarrassez-vous d'un jeton-animal de votre jeu en le replaçant dans le sac, puis piochez-en un autre au hasard.