Deux jeux en un !

Pensez-y : si vous voulez jouer avec des plus jeunes ou sans se chicaner, retirez l'ensemble des cartes EFFETS ainsi qu'un exemplaire de chaque carte ESPÈCE. Votre jeu de RATAYO ! se transformera alors en un superbe jeu de sept familles.

Ce jeu a été développé dans le cadre du plan de gestion de la Réserve Naturelle Nationale du Pinail afin de promouvoir la sauvegarde de ses milieux humides et aquatiques. Il a pu être réalisé grâce au soutien financier de l'Agence de l'Eau Loire-Bretagne dans le cadre du Contrat Territorial Vienne Aval et de la Direction Régionale de l'Environnement Nouvelle-Aquitaine.

Pour en savoir plus sur ces structures ainsi que sur les espèces et les espaces naturels présents dans ce jeu, rendez-vous sur :

www.reserve-pinail.org
www.eau-loire-bretagne.fr
www.nouvelle-aquitaine.developpement-durable.gouv.fr

Remerciements de l'auteur

Je tiens à remercier pour leur soutien, tests, critiques ou simplement leur rencontre et leur présence à mes côtés lors de l'année de finalisation de cette aventure ludique : avant tout Ma Lilou, Margot, Lola, Aline et Léo, la famille Dubech ; Laurent de l'Agence de l'Eau Loire-Bretagne ; Annabelle et Héloïse de la DREAL Nouvelle-Aquitaine ; les membres du Bureau de GEREPI et leur dream team : Christophe, Yann, Céline, Clémentine et Kévin ; Claire, Christophe, Greg, Nathalie, Sophie et Stéphane du CPIE Seuil-du-Poitou ; CharlieGo, Coco bogoss, Julien The Boss, Zavier, Swaggirl et tous les autres joyeux drilles et joyeuses luronnes de la promotion 2015-2016 de la licence professionnelle ludothécaire et médiation par le jeu de Cholet encadrés d'une poigne bienveillante par Patricia et Mikaël ; Monsieur Régis, Monsieur Valentin, Monsieur Lucas et Monsieur Adrien de Libellud ; Paul de AllumetteS créations ; les familles Anton, Blindron, Bodin, Calmets, Chotard, Elia, Evin, Genex, Guillaud, Kerignard, Lesrel-Senovilla, Marquer-Peguilhan, Mesnil, Moreau, Pagot, Pape, Prédot, Rambour, Soury et leurs rejetons ; Thibaud Dumas ; Marc Pinaud ; Cathy, Claudine, Fabienne, Françoise, Karen, Nelly et leurs équipes des ludothèques de Parthenay, Châtellerault, Niort, Jaunay-Marigny, Saintes et Poitiers ; Vanessa de Dé en Bulles ; Stéphane et David de 1001 Mondes ; Ben et Ghislain d'Excalibur Poitiers ; Amélie et Cédric d'À qui le tour ? ; Nicolas de Zeplin d'jeux ; Lionel de Ricochet ; Maxime des Nomades du Jeu ; Julien et les autres artisans ludiques présents à Vill'à Jeux 2017 et les sympathiques testeurs du off de Cannes 2017 et de l'Université d'été 2017 de l'association des ludothèques françaises.

Remerciements de l'illustrateur

Merci à Ilsen Vrignaud pour les crayonnés de la carte PREMIER JOUEUR. Mille mercis aussi à Ilsen, Merlin et ma chère Caroline pour leur bienveillance et leur immmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmmense patience.

En patoi poitevin (Deux-Sèvres et Vienne), un « rataillot » désigne une grosse averse orageuse estivale, généralement accompagnée d'un fort coup de vent. Quand j'étais gamin et que notre petite bande s'éclipsait en direction des bois et des bords de Sèvre, mon grand-oncle Mimile me disait souvent :

« Oh chaline, vous alla vous prinde un beh rataillot su le coin de la goule ! » *

* L'orage gronde, vous allez vous prendre une belle averse sur la tête !

Avec le soutien financier de

© GEREPI - 2017

Fabriqué avec du papier et carton issu de forêts gérées durablement.

RATAYO !

Règle du jeu

- 1ère édition -

RATAYO !

Auteur : Pascal Dubech (association de gestion de la réserve du PInail)
Illustration, conception graphique & maquettage : Nicolas Vrignaud

Jeu pour 3 à 5 joueurs, dès 7 ans. Durée d'une partie : 30 à 45 minutes.

Partout là où l'eau est présente, la biodiversité se décline sous des formes animales et végétales très variées. Venez découvrir les espèces sauvages qui peuplent les milieux naturels du bassin versant de la Vienne Aval et préservez-les des menaces liées aux hommes.

But du jeu

Dans ce jeu de cartes simple et interactif, l'objectif est de placer devant soi le plus d'espèces animales et végétales de sept milieux naturels. Il vous faudra les protéger des attaques de vos adversaires et vous assurer pour chaque milieu naturel d'être majoritaire en points de biodiversité afin de pouvoir marquer les précieux points de victoire !

Matériel

- 110 cartes à jouer : - 70 cartes «ESPÈCE» (35 espèces en double exemplaire),
  - 39 cartes «EFFET» (1 RATAYO ! en triple exemplaire, les 4 autres «Gain de biodiversité» et les 5 «Perte de biodiversité» sont en quadruple exemplaire),
  - 1 carte «PREMIER JOUEUR».
- Cette règle du jeu.

Description des cartes

Installation

Avant de commencer, munissez-vous de quoi noter les points de victoire gagnés par chaque joueur à l'issue de chaque manche.

En fonction du nombre de joueurs, prenez les cartes suivantes :

- à 3 joueurs : uniquement les cartes notées 3+
- à 4 joueurs : uniquement les cartes notées 3+ et 4+
- à 5 joueurs : toutes les cartes

Après avoir mélangé le paquet, chaque joueur reçoit 7 cartes qu'il prend en main et regarde.

Le premier joueur est désigné : c'est le joueur qui est allé se balader le plus récemment au bord d'un cours d'eau qui reçoit la carte PREMIER JOUEUR et l'ajoute à sa main de 7 cartes.

Tour de jeu

Chaque joueur choisit une carte qu'il pose devant lui face cachée. Chacun passe ensuite à son voisin de gauche ses cartes restantes, posées sur la table face cachée. La carte PREMIER JOUEUR reste avec les cartes auxquelles elle a été initialement ajoutée. Elle passera ainsi à chaque tour de joueur en joueur.

- Le premier joueur découvre la carte qu'il a choisi, la pose devant lui face visible et applique l'effet de cette carte.
- Puis le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait joué une carte.
- Une fois que tous les joueurs ont joué, ils prennent en main les cartes posées face cachée sur leur droite.
- Le joueur situé à la gauche du précédent premier joueur devient de ce fait le nouveau premier joueur pour ce tour.

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que les 7 cartes aient été jouées. C'est alors la fin de la première manche. Un comptage intermédiaire des points est effectué, les cartes posées et défaussées restent en place. Puis une deuxième et une troisième manche, identiques à la première, sont jouées.

Règles de pose des cartes

• Les cartes «ESPÈCE» se posent uniquement devant soi, en ligne, par ordre croissant de point de biodiversité, milieu naturel par milieu naturel. Il n'est pas nécessaire de faire une suite stricte ni d'avoir précédemment posé une carte avec un chiffre inférieur. Il est donc possible de poser pour un milieu naturel tout d'abord le 5 puis le 2 puis le 4 par exemple. ***Attention : il est interdit de poser devant soi deux cartes ESPÈCE identiques.***

• Les cartes «EFFET» se posent devant soi ou chez un adversaire, chacune de manière spécifique selon les modalités décrites dans la partie ***Description des cartes «EFFET»*** ci-après. L'effet est appliqué aussitôt la carte posée. Au moins une carte ESPÈCE d'un milieu naturel doit être posée avant qu'une carte EFFET n'y soit posée.

• Si un joueur ne peut pas poser la carte choisie (ESPÈCE ou EFFET), il la défausse.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin de la troisième manche.

Calcul des points

À la fin de chacune des manches, les points de victoire sont comptabilisés ainsi :

1) Pour chaque milieu naturel, chacun fait la somme de ses points de biodiversité. Les cartes ESPÈCE recouvertes par une carte ROUGE ne sont pas comptées. **Le joueur ayant le plus de points de biodiversité dans un milieu naturel donné marque 1 point de victoire pour ce milieu naturel.** En cas d'égalité, tous les joueurs ex-æquo et en tête marquent. Chaque milieu naturel est ainsi décompté et les points de victoire additionnés.

Afin de n'oublier aucun milieu naturel lors du décompte, nous vous proposons de suivre l'ordre suivant :

Ruisseau / Rivière / Étang / Mare / Lande humide / Tourbière / Forêt alluviale

2) Si un joueur réussit à poser les 5 cartes ESPÈCE d'un même milieu naturel, il marque un bonus de 1 point de victoire.

3) Enfin, le joueur ayant le plus de milieux naturels différents intacts, c'est à dire sans carte ROUGE visible (perte de biodiversité), marque un bonus de 1 point de victoire. En cas d'égalité, tous les joueurs ex-æquo et en tête marquent.

À la fin du 3ème décompte, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur et invite ses adversaires à une promenade dans un des nombreux milieux naturels sauvages existant près de chez lui.

DESCRIPTION DES CARTES «EFFET»

CARTES DE GAIN DE BIODIVERSITÉ (FOND VERT)

• **ESPACE NATUREL PROTÉGÉ : enlève et empêche la pose de toute carte ROUGE sur un milieu naturel.**
Cette carte se pose près du milieu naturel choisi et reste en jeu. Les cartes rouges qui y étaient présentes sont défaussées. La pose de nouvelles cartes rouges devient impossible sur ce milieu.

• **GARDE NATURE : enlève ou empêche la pose de carte BRACONNAGE sur un milieu naturel.**
Cette carte est soit posée sur une carte braconnage et est alors défaussée avec elle, soit posée près d'un milieu naturel et empêche la pose de carte braconnage sur ce milieu.

• **GESTION ÉCOLOGIQUE : enlève une carte ASSÈCHEMENT ou URBANISATION d'un milieu naturel.**
Cette carte peut être posée sur une carte ASSÈCHEMENT ou URBANISATION qui est alors défaussée avec elle. Elle ne peut pas être posée avant que les cartes ASSÈCHEMENT ou URBANISATION ne le soient.

• **RATAYO ! : échange une carte ESPÈCE avec deux autres joueurs.**
Le joueur choisit d'abord une carte ESPÈCE dans deux de ses milieux naturels puis chez deux adversaires. Il échange ses deux cartes, une à une, avec celle des deux joueurs choisis. La carte RATAYO ! est ensuite défaussée.

• **SCIENTIFIQUE : va chercher une carte ESPÈCE de son choix dans la pioche.**
Le joueur choisit une carte ESPÈCE de son choix dans la pioche et la place aussitôt dans un de ses milieux naturels. La carte SCIENTIFIQUE est alors défaussée. Attention : plus la partie avance et plus la pioche diminue ! Si celle-ci se vide complètement, faites-en une nouvelle avec les cartes précédemment défaussées.

CARTES DE PERTE DE BIODIVERSITÉ (FOND ROUGE)

• **ASSÈCHEMENT : recouvre toutes les cartes d'un milieu naturel.**
Lorsque cette carte est jouée, les cartes ESPÈCE du milieu naturel visé sont empilées et la carte ASSÈCHEMENT est posée dessus. Le joueur visé ne peut pas rejouer une autre carte du même mileu naturel tant que la carte ASSÈCHEMENT est posée. Elle peut être enlevée par une carte GESTION ÉCOLOGIQUE ou ESPACE NATUREL PROTÉGÉ. Elle est alors défaussée et les cartes ESPÈCE du milieu ciblé sont ré-étalées devant leur propriétaire.

• **BRACONNAGE : recouvre une carte ESPÈCE.**
Cette carte est posée sur n'importe quelle carte ESPÈCE et y reste jusqu'à ce qu'une carte GARDE NATURE ou ESPACE NATUREL PROTÉGÉ ne la retire. Quand la carte BRACONNAGE est posée sur une espèce, le joueur visé ne peut toujours pas rejouer une carte de cette même espèce.

• **ESPÈCE INVASIVE : défausse une carte ESPÈCE d'une même valeur chez chaque joueur.**
Le joueur qui joue cette carte choisit une valeur d'espèce entre 1 et 5. Chaque joueur doit alors se défausser d'une carte ESPÈCE de cette valeur dans un de ses milieux naturels. Le joueur posant la carte ESPÈCE INVASIVE en subit également l'effet !

• **POLLUTION : défausse la carte ESPÈCE la plus élevée d'un milieu naturel.**
Le joueur posant POLLUTION vise l'espèce avec la plus forte valeur sur un milieu naturel donné (pas forcément la valeur la plus élevée de toutes les cartes posées). La carte choisie est immédiatement défaussée.

• **URBANISATION : empêche la pose de carte ESPÈCE supplémentaire dans un milieu naturel.**
Cette carte se pose près du milieu naturel choisi et reste en jeu. Le propriétaire du milieu naturel visé ne peut plus ajouter de carte ESPÈCE à ce milieu naturel, jusqu'à ce que la carte URBANISATION ne soit défaussée grâce à une carte GESTION ÉCOLOGIQUE ou ESPACE NATUREL PROTÉGÉ.