# Le Vent dans les Voiles

Flashez pour visionner la vidéorègle



## Le sais-tu ?

L'équipe de Nouvelle Zélande détient le record du monde de vitesse en char à voile, établi en 2023. Ils sont allés à un peu plus de 225 km/h à la force du vent !

C'est une discipline sportive reconnue. Il existe des championnats du monde et d'Europe. De nombreuses courses se déroulent aussi sur les plages de l'ouest de la France. Tu peux piloter un char à voile dès l'âge de 7 ans et il existe des versions adaptées aux personnes en situation de handicap.

Des textes très anciens rapportent l'existence de chars à roues équipés de voiles en Chine au XI$^{e}$ siècle et même en Égypte antique, mais la version moderne que l'on connaît aujourd'hui a été développée en Belgique et en France.

## Matériel

1. 1 plateau **Plage** avec 6 zones de déplacement pour la course
2. 1 tuile **Vague :** (côté serviettes : départ / côté parasols : arrivée)
   1 tuile **Sable :** (côté serviettes : départ / côté parasols : arrivée)
3. 5 jetons **Galet Surprise**
4. 5 pions **Char à voile**
5. 25 tuiles **Seau** (5 par couleur)
6. 5 plateaux **Château de sable** (pour parier sur l'ordre d'arrivée)
7. 1 podium **Château de sable**
8. 1 **Moulin à vent** avec 5 ailes aux couleurs des Chars et 1 aile Tempête

*Astuce : chaque symbole correspond à une couleur. Ils sont sur les Chars, les Seaux, les ailes du Moulin et les Serviettes pour mieux différencier les couleurs.*



## Sur la plage...

Au détour d'une dune, tu découvres des animaux qui organisent une course de chars à voile.

Tu veux jouer et parier sur ceux qui monteront sur le podium.

Top départ ! Le vent souffle, les chars foncent vers la ligne d'arrivée. Vite, tu prends des seaux et tu commences tes paris !

Mais attention, le vent est capricieux et plein de surprises !





## But du jeu

Souffle le vent et pousse les Chars jusqu'à la ligne d'arrivée.

**Trouve la place des 3 Chars sur le Podium pour gagner des Étoiles.**

**Le joueur avec le plus d'Étoiles gagne la partie !**



## Mise en place

1. Pose le plateau **Plage** au centre de la table.
2. Pose la tuile **Vague** (côté serviettes visibles) à l'extrémité du plateau **Plage**, sur la mer : c'est la ligne de départ.
   Pose la tuile **Sable** (côté parasols visibles) à l'autre extrémité du plateau **Plage** : c'est la ligne d'arrivée.
3. Pioche deux jetons **Galet Surprise** au hasard. Pose-les côté crabe visible, sur les cases 3 et 5 **en partant des Serviettes du Départ**.
4. Pose les 5 **Chars à voile** sur les **Serviettes du Départ**.
5. Pose les tuiles **Seau** en 5 piles (1 pile par couleur), côté 2 Étoiles visibles.

| | Niveau facile | Niveau champion |
|---|---|---|
| **2 joueurs** | **2 Seaux** par couleur | **1 Seau** par couleur |
| **3 joueurs** | **3 Seaux** par couleur | **2 Seaux** par couleur |
| **4 joueurs** | **4 Seaux** par couleur | **3 Seaux** par couleur |
| **5 joueurs** | **5 Seaux** par couleur | **4 Seaux** par couleur |

6. Chaque joueur prend 1 plateau **Château de sable** qui lui servira à parier sur l'ordre d'arrivée.
7. Assemble les pièces du podium **Château de sable** et pose-le près du plateau **Plage**.
8. Place la boîte dans le couvercle, puis glisse le support du **Moulin** entre les deux.





## Tour de jeu

Celui ou celle qui a vu la mer en dernier commence la partie.
Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À ton tour, tu choisis **UNE** des deux actions suivantes :
- **Souffler le vent**
- **Parier avec les Seaux**



### Action 1 : souffler le vent

**1- Souffle sur le Moulin à vent** pour le faire tourner.

**2-** Quand il s'arrête, **regarde la pointe de chaque aile**. Les ailes sur la zone **Nuage** sont les couleurs des Chars que tu peux avancer.

**3- Choisis UNE des deux actions suivantes :**
- Avance **1 Char de 2 cases**,
- Avance **2 Chars d'1 case chacun**.
  (Plusieurs Chars peuvent être sur la même case.)

### Exemple

*Claire choisit de souffler le vent. Elle a le choix entre les couleurs rose, verte ou bleue. Elle avance le Char bleu d'1 case et le Char rose d'1 case.*

*Les Chars jaune et orange ne peuvent pas avancer, car leurs couleurs sont sur la zone Soleil, ils ne sont donc pas poussés par le vent.*





### Alerte Tempête

Si l'**Aile Tempête** s'arrête sur la zone Soleil, tout s'envole sur la Plage :
- Avance de 2 cases les Chars encore sur leurs **Serviettes**.
- Retourne les tuiles **Vague** et **Sable**. Le Départ et l'Arrivée de la course ont changé de place !
- Retourne tous les **Chars**, ils font demi-tour vers la nouvelle Arrivée.

Tour de jeu (suite)

## Tour de jeu (suite)

### Action 2 : parier avec les Seaux



**1- Choisis une tuile Seau** de la couleur du Char de ton choix.
(S'il n'y a plus de Seau dans la pioche, effectue l'action 1.)

**2- Pose le Seau sur ton plateau Château de sable,** côté 2 Étoiles visibles, à la place où tu penses que ce Char arrivera sur le podium (marche 1, 2 ou 3).

- Un Seau posé ne peut pas être déplacé.
- Un Seau peut être remplacé par une autre couleur de pari (retire du jeu le Seau remplacé).
- Il peut y avoir plusieurs fois un Seau de la même couleur sur un plateau.
- Dès qu'un Char monte sur une marche du podium, tu ne peux plus parier sur cette marche de ton plateau.

### Exemple

*Sami choisit de parier avec les Seaux. Il pioche un Seau rose et choisit de le poser sur la marche 1 de son plateau Château de sable, côté 2 Étoiles visibles.*



## Galets Surprise

**Quand un Char s'arrête sur une case avec un jeton Galet Surprise :**
1 - Retourne le **Galet Surprise**
2- Applique immédiatement son effet et retire le **Galet Surprise** de la Plage.

**Vent de dos**
Avance le dernier Char d'1 case.
S'il y a égalité, choisis lequel avancer.

**Mini tornade**
Échange la place de 2 Chars.

**Vent de face**
Recule le premier Char d'1 case.
S'il y a égalité, choisis lequel reculer.

**Marée montante**
Pousse la tuile **Vague** d'1 case vers la Plage (avec les Chars qui sont éventuellement dessus).
La tuile **Vague** pousse les Chars qui sont devant elle d'1 case.

**Bourrasque**
Souffle à nouveau le vent.





## Podium et fin de partie



Dès qu'un Char s'arrête sur une tuile avec des parasols, c'est qu'il a franchi la ligne d'arrivée !
1- Place-le sur le podium **Château de sable** :
Le premier arrivé va sur la marche 1 du podium et ainsi de suite.
2- Retire toutes ses tuiles **Seau** de la pioche.

La course s'arrête quand 3 Chars sont sur le podium **Château de sable**.
Comptez vos Étoiles pour savoir qui gagne !

## Qui a gagné ?

Sur ton **plateau Château de sable** :

**1- Retire toutes les tuiles Seaux** qui ne correspondent pas aux couleurs des **Chars à voile** sur le **podium**.

**2- Vérifie tes paris :**

- **Seau** de la bonne couleur **et** à la bonne place : ton pari est validé.

- **Seau** de la bonne couleur mais à la mauvaise place : retourne le **Seau** sur la face 1 Étoile.

**3- Compte tes Étoiles**. Le joueur qui cumule le plus d'Étoiles gagne la partie !

En cas d'égalité, il y a plusieurs champions !



**Remerciements :** Le premier projet de ce jeu a été proposé comme exercice d'illustration aux étudiants de Gaëtan de Sèguin à l'École Supérieure des Métiers Artistiques de Montpellier en décembre 2023.
Merci à Marine Baret dont nous avons choisi les dessins pour illustrer le prototype que nous avons présenté à l'éditeur Panoplie.

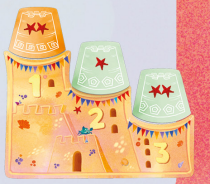
## Exemple de Score



*Claire a parié :*
*1- Orange. Bravo ! 2 Étoiles*
*2- Rien. 0 Étoile*
*3- Bleu. Mauvaise place. 1 Étoile*
*Total : 3*



*Sami a parié :*
*1- Orange. Bravo ! 2 Étoiles*
*2- Vert. Mauvaise place. 1 Étoile*
*3- Vert. Bravo ! 2 Étoiles*
*Total : 5*



*Sami gagne la partie !*

**Auteurices :** Sandra Lebrun et Juan Rodríguez
**Illustratrice boîte et podium :** Lucie Dessertine
**DA & Graphiste :** Allison Machepy et Monsieur l'Œil
**Cheffes de projet :** Aurélie Raphael et Lucie Teilhet
**Images 3D :** Clément Gouillon