Bloc Bloc Méduses !

Les méduses sont des animaux fascinants ! Elles se déplacent au gré des courants, sans savoir où elles vont ... et n'ont pas de tête, mais sont pourtant de redoutables prédatrices !

Mais la vie d'une méduse n'est pas toujours simple... Elle subit de plein fouet les aléas de son environnement : aléas naturels comme les tempêtes et les prédateurs, et aléas d'origine humaine comme la surpêche, les rejets en mer ou encore le dérèglement climatique.

Se mettre à leur place, c'est comprendre leur mode de vie. Jouons donc au Bloc Bloc méduses pour mieux l'appréhender : lancer le dé et agissez en fonction des cases ci-dessous.

Mise en place : prenez autant de méduses de couleur différentes que de joueurs. Placez une méduse sur chaque case départ correspondante. Vous ne pouvez placez des méduses qu'à côté d'autres méduses de votre couleur. Si vous perdez toutes vos méduses, vous repartez du départ !

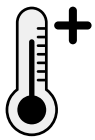
Les gros poissons comme les thons rouges ou les poissons-lune aiment bien croquer une méduse de temps en temps. **Vous perdez une méduse -> -1.**

Les raffolent des méduses et s'en nourrissent abondamment.
Vous perdez deux méduses -> -2.

Les méduses font partie du plancton et dérivent au gré des courants. Une tempête passe par là. **Vous perdez trois méduses -> -3.**

La surpêche entraîne une diminution des poissons. Les méduses ont donc moins de prédateurs (gros poissons) et moins de concurrents pour la ressource alimentaire (petits poissons). **Vous gagnez une méduse -> +1.**

Les rejets en mer apportent de la matière organique. Le plancton se développe alors davantage. Plus de ressources alimentaires = plus de méduses. **Vous gagnez deux méduses -> +2.**



Le dérèglement climatique augmente la température des océans. Cela favorise la reproduction des méduses. **Vous gagnez trois méduses -> +3.**

Hippo - Love

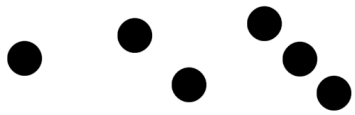
Les hippocampes sont des animaux fascinants !
Ils se déplacent très lentement, arrivent à se camoufler dans leur environnement et possèdent une queue préhensile qui leur permet de s'accrocher aux algues et autres supports à proximité.

Mais la vie d'un hippocampe n'est pas toujours simple... Il subit de plein fouet les aléas de son environnement : aléas naturels comme les tempêtes et les prédateurs, et aléas d'origine humaine comme la surpêche.

Se mettre à leur place, c'est comprendre leur mode de vie.
Jouons donc à Hippo - Love pour mieux l'appréhender : lancer les dés et agissez en fonction des cases expliquées en page 2.

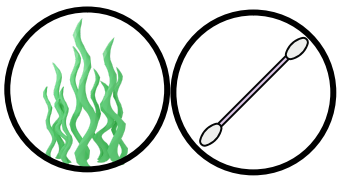
Mise en place :
- Si ce n'est déjà fait, replacez les algues et les cases "manger" à leur place sur le plateau. Attention : 4 cases "algue" sont piégées et sont en fait des cotons-tiges (*cf règle ci-dessous*).
- Placer le pion "bateau" sur le chiffre **1** sur le côté droit du plateau.
- Chaque joueur choisit un hippocampe de couleur différente. Vous démarrez sur la case départ de votre couleur.

But du jeu : deux hippocampes doivent se rencontrer en se plaçant chacun sur une case "cœurs". Ils auront ainsi réussi à se reproduire, et donc à pérenniser leur espèce !



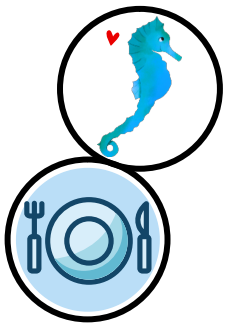
Chacun joue à tour de rôle et lance le **dé chiffré**, et avance du nombre de case indiquée (latéralement uniquement, pas en diagonale).

Vous tombez sur une case "**algue**"? Vous voilà en sécurité! Vous vous y accrochez grâce à votre queue préhensible : vous ne risquez pas d'être emporté lors d'une tempête.



Votre case "algue" bouge? Pas de chance, vous êtes tombé sur une case piégée. L'hippocampe que vous êtes a pensé qu'il s'agissait d'une algue. En réalité, il s'agit d'un **coton-tige** dérivant en mer. Vous vous y accrochez par mégarde, mais ne serez pas protéger pour autant...

La case "**manger**" est un passage obligé avant de pouvoir aller sur une des cases "cœurs". Elle vous permet de gagner de l'énergie pour devenir un hippocampe reproducteur (dans ce cas-là, tournez votre pion pour y voir apparaître un cœur) ! Lorsque vous passez sur une de ces cases, vous décrocherez la case pour la sortir du plateau.



A la fin de chaque tour (chaque joueur lance le dé une fois) :

- Déplacer le pion "bateau" vers le chiffre suivant sur les bords du plateau.
- Lancer le dé "événements" et agissez en fonction des différents cas :

Le soleil brille haut dans le ciel. Tout va bien.
Vous passez ce tour sans encombre.

Le vent se lève, les éclairs grondent : une tempête arrive !
Le courant emporte tous les hippocampes qui ne sont pas accrochés à des algues (des vraies). Ils se retrouvent sur leur case départ, sans leur petit cœur et remettent leur case "manger" en place (s'ils ont pu manger avant).

Un gros bateau de pêche arrive et met à l'eau son chalut. Il râcle le fond de l'océan et arrache toute la ligne sur laquelle il se trouve. Vous enlevez toutes les cases de la ligne correspondante pendant un tour. A la fin du tour, vous pourrez les remettre.

Les 3 derniers cas représentent les prédateurs des hippocampes : gros poissons, raies et requins. En fonction de leur taille, ils vont pouvoir chercher à manger plus ou moins loin. Prenez donc la zone de prédation correspondante. Lancez ensuite le dé chiffré pour savoir sur laquelle des 3 cases "prédateur" elle va être placée.