

LA COURSE À LA SCIENCE

UN GRAND JEU HISTORIQUE ET SCIENTIFIQUE CANADIEN!

VOYAGEZ D'UNE PROVINCE À L'AUTRE ET VIVEZ LA PASSIONNANTE HISTOIRE DES SCIENCES AU CANADA DEPUIS 150 ANS! FAITES DES DÉCOUVERTES SURPRENANTES, AMUSANTES ET TOUJOURS INSTRUCTIVES!


CONTENU DU JEU

Le jeu comprend :

Un plateau, un pion jaune, un pion rouge, quatre billets «JET PRIVÉ», 26 jetons «VISITÉ», 28 cartes QUIZ, 24 cartes GROS PLAN, 24 cartes ÉNIGME et 20 cartes MIME DESSINE.

Pour jouer, il vous faut également: sablier ou chronomètre, papier et crayons.

PRÉPARATION DU JEU

- Pliez les cartes en suivant les perforations avant de les détacher.
- À l'aide de ciseaux, découpez les pions, les jetons «VISITÉ» et les billets «JET PRIVÉ».
- Formez deux équipes. Ce jeu peut aussi se jouer à deux joueurs (voir «Règle à deux joueurs» dans la section «Variantes»). Chaque équipe choisit un jeton de couleur (jaune ou rouge) et reçoit deux billets «JET PRIVÉ».
- Placez les cartes de chaque catégorie à côté du plateau, en quatre paquets, face cachée: QUIZ, GROS PLAN, ÉNIGME, MIME DESSINE.
- Chaque équipe place son jeton dans la province ou le territoire de son choix, sur l'intersection des trajets ().


BUT DU JEU


Le but du jeu est d'être la première équipe à visiter six provinces et/ou territoires en répondant correctement aux questions. Pour se déplacer d'une province à une autre, plusieurs trajets sont possibles, chaque couleur de trajet correspondant à une catégorie de questions.

TOUR DE JEU

Décidez quelle équipe commence. Chaque équipe joue à tour de rôle.

La première équipe choisit une destination reliée à celle où elle se trouve. Elle choisit alors une couleur de trajet:

Jaune 
QUIZ (questions à choix multiples)

Orange 
ÉNIGME
(charades et équations à résoudre)

Bleu 
GROS PLAN (photo à identifier)

Rose 
MIME DESSINE (mots à faire deviner en mimes ou dessins).

L'équipe adverse prend alors la carte du dessus du paquet correspondant au trajet choisi et la lit à l'autre équipe. Cette dernière peut alors proposer plusieurs réponses. On peut décider de laisser un temps limite pour trouver la réponse ou pas.

Si l'équipe répond correctement, elle se déplace alors vers la province ou le territoire choisi et dépose un jeton «VISITÉ» sur la case de sa couleur. C'est alors au tour de l'autre équipe de jouer et de choisir une destination.

Si l'équipe n'a pas la bonne réponse, elle reste à la même place et pourra décider de changer de destination ou tenter à nouveau d'aller au même endroit au tour suivant.

CATÉGORIES



QUIZ

Lorsqu'une équipe choisit cette catégorie, l'équipe adverse lit la question et les choix de réponses à voix haute.



ÉNIGME

Lorsqu'une équipe choisit cette catégorie, l'équipe adverse lit l'énigme à voix haute. Pour les équations, selon les règles mathématiques, il faut effectuer les multiplications avant les additions et les soustractions.



GROS PLAN

Lorsqu'une équipe choisit cette catégorie, l'équipe adverse lui montre la carte en cachant la réponse avec la main.



MIME DESSINE

Lorsqu'une équipe choisit cette catégorie, l'équipe adverse lit l'indice à voix haute puis passe la carte à un des membres de l'équipe pour qu'il puisse la mimer **ou** la dessiner à son ou ses coéquipiers. On laisse le temps d'un sablier pour trouver la bonne réponse.

BILLETS «JET PRIVÉ»

Au cours de la partie, chaque équipe peut décider d'utiliser un de ses billets «JET PRIVÉ» pour aller dans la province ou le territoire de son choix. Elle passe alors son tour.



FIN DU JEU

Lorsqu'une équipe a posé six jetons «VISITÉ», elle gagne la partie!

VARIANTES

Règle «**Deux joueurs**»

À deux joueurs, enlève les cartes «MIME DESSINE». Les règles du jeu restent les mêmes.

Règle «**Tour complet**»

Le but du jeu est d'être la première équipe ou le premier joueur à visiter les treize provinces et territoires du Canada.