

6+

1-4

30
min

Auteur : Marine Faraguna

Contenu



120 cartes
épreuve

20 cartes
Trésor

1 bloc de
dessin



5 feutres

1 plateau



1 dé



4 personnages

But du jeu

Sauve-toi moussaillon est un jeu coopératif, votre but commun : vous évader du bateau avec le trésor en moins de 30 minutes ! Vous gagnerez ou perdrez ensemble, à vous de jouer !



Scénario

Vous êtes un pirate à bord du célèbre bateau « Le Requin blanc ». Le redoutable capitaine Labordage vous a enfermé dans la cale suite à une mutinerie. Le bateau vient d'être amarré au port de l'île de Tortupo. Les pirates sont partis déjeuner à la taverne et seront de retour dans 30 minutes. Vous avez une seule et unique chance de vous libérer, de dérober le phénoménal trésor et de vous évader, et c'est maintenant. Vous avez 30 minutes devant vous avant que le capitaine Labordage et son équipage ne reviennent. Alors, prenez la canne à pêche à côté de vous, attrapez les clés de la cellule à l'aide de cette dernière et c'est parti pour l'aventure Moussaillon !

Trois alternatives

1) COOPÉRATION : s'évader du bateau avec la totalité du trésor en moins de 30 minutes. Les pirates devront collecter ensemble la totalité du trésor avant de pouvoir franchir la passerelle. Il suffit qu'un seul pirate atteigne l'île pour gagner la partie.

2) COMPÉTITION : être le premier à s'évader du bateau avec la totalité du trésor en moins de 30 minutes. Les pirates devront collecter séparément la totalité du trésor avant de pouvoir franchir la passerelle. Le premier pirate qui atteint l'île gagne la partie.

3) SOLO : s'évader du bateau avec la totalité du trésor en moins de 30 minutes. Le pirate devra collecter seul la totalité du trésor avant de pouvoir franchir la passerelle.

Préparation

1) Le plateau est placé sur la table. Les quatre piles de cartes sont mélangées puis disposées près du plateau, faces cachées.

2) À tour de rôle, chaque joueur choisit un pirate et le place dans la cellule de la cale du bateau.

3) Un joueur pioche une carte «Trésor» et la place sur la table à la vue de tous les joueurs.



Pour les très jeunes lecteurs





Pour les très jeunes lecteurs, il est possible de ne jouer qu'avec les cartes rouges (voir préparation et déroulement page suivante).

1) Lisez le scénario aux joueurs puis actionnez le minuteur (30 min.) sur un téléphone portable, un chronomètre, une montre... C'est le temps pour se libérer, dérober le trésor et s'évader du bateau.

2) Le premier joueur lance le dé.

- Si le dé indique une couleur, le joueur pioche une carte de cette couleur.
- Si le dé indique +2 ou +3, le joueur avance de 2 ou 3 cases et pioche une carte de la couleur de son choix.

3) Le joueur lit la carte et réalise ce qui est demandé.

- Si l'épreuve est réussie, il peut alors avancer son pion d'une case et conserver la carte si l'objet qui figure sur la carte fait partie du trésor à récupérer (   )
- Si l'épreuve n'est pas réussie, le joueur laisse son pion où il se trouve et ne conserve pas la carte.

4) Le joueur suivant lance le dé.

L'objectif est de collecter l'ensemble des objets figurant sur la carte «Trésor» avant d'arriver à la passerelle. Tant qu'il n'a pas récupéré les objets nécessaires, le joueur reste bloqué sur le bateau et rejoue. La passerelle ne peut être empruntée qu'une fois le butin récolté.



Fin de la partie

COOPÉRATION : La partie est gagnée si tous les pirates ont réussi à s'échapper avec le trésor dans le temps imparti. Dès qu'un pirate atteint l'île, la partie est gagnée.

COMPÉTITION : Le premier pirate qui atteint l'île avec le trésor dans le temps imparti gagne la partie.

SOLO : Le pirate gagne la partie s'il a réussi à atteindre l'île avec le trésor dans le temps imparti.

Jeu sans plateau et/ou avec un seul paquet

Il est également possible de jouer sans le plateau. Les quatre piles de cartes sont disposées sur la table, faces cachées. Un joueur pioche une carte «Trésor» et la place sur la table à la vue de tous les joueurs. Comme pour la règle du jeu avec le plateau, les pirates devront, dans un temps imparti, collecter séparément, communément ou en solo l'ensemble du trésor avant de s'échapper du bateau. Pour cette alternative de jeu, si le dé indique +2 ou +3, le joueur pioche respectivement deux ou trois cartes de n'importe quelle couleur. Il est également possible de jouer avec un seul paquet de cartes. Dans ce cas, les pirates jouent avec le plateau, mais sans le dé. Chaque épreuve réussie permet d'avancer d'une case.



Liste des cartes épreuves

30 Cartes **ROUGES**

Retrouve la lettre manquante					
p	b	t	d	m	n
épée	tuba	tortue	dé	message	farine
f	v	l	r	z	p
cafarad	ver	île	mer	lézard	pirate
Retrouve ce mot					
coffre	pipe	clé	botte	tortue	ananas
Quel mot est en double ?					
plage	hamac	hublot	carte	trésor	crabe
Où entends-tu [...] ?					
a	e	i	o	u	é
rat crocodile	chemise rat	île épée	crocodile chemise	tortue île	épée tortue

30 Cartes **JAUNES**

Retrouve les lettres manquantes					
ou	on	ai	oi	eu	et
couteau	poison	alleron	volle	feu	crochet
Retrouve ce mot					
tonneau	boussole	jumelles	bouchon	mouette	pieuvre
Quel mot est en double ?					
boulet	pélican	drapeau	piment	chapeau	bijou
Où entends-tu [...] ?					
ou	on	ai	au	an	oi
bouée perroquet	canon serpent	balai bateau	dauphin fleur	ancré baleine	poisson bouée
in	en	ei	eu	eau	et
requin ancré	serpent requin	baleine dauphin	fleur balai	bateau canon	perroquet poisson

30 Cartes BLEUES

Déchiffre ce rébus					
pie – rat – t' (pirate)	chat – pot (chapeau)	eau – mare (homard)	scie – renne (sirène)	K – chat – l' – eau (cachalot)	treize – or (trésor)
Répète comme un perroquet					
Cracra le crabe attrape quatre cartes. Croco le gros crocodile croque quatre croquettes. Tordue la tortue trotte en trottinette. Pépette la mouette pète et claquette.			Serge le singe sèche ses chaussons. Sacha le chat chasse six saucisses. Pépin le requin peigne quinze peignoirs. Chouchou la mouche tousses la mousse.		
À quoi penses-tu ?					
sabre – chapeau – cache-œil (pirate) ancré – hublot – gouvernail (bateau) aileron – mer – dent (requin) pince – rouge – rocher (crabe)			bec – plumes – bulle bd (perroquet) queue poisson – fille – mer (sirène) serrure – porte – porte-clés (dé) sable – palmier – mer (île)		
Quel est l'intrus ?					
baleine – dauphin – perroquet – requin <i>(seul oiseau)</i> citron – fraise – banane – poire <i>(seul fruit rouge)</i> crocodile – mouette – perroquet – hibou <i>(seul animal qui n'est pas un oiseau)</i> botte – chemise – chapeau – ancre <i>(seul objet qui n'est pas un vêtement)</i>			canon – pistolet – cache-œil – sabre <i>(seul objet qui n'est pas une arme)</i> jambon – limonade – poulet – saucisses <i>(seule boisson)</i> bras – main – pied – jumelles <i>(seul dessin qui n'est pas une partie du corps)</i> fromage – carotte – oignon – pomme de terre <i>(seul aliment qui n'est pas un légume)</i>		

30 Cartes VERTES

Bouge	
Fais le tour de la table à cloche-pied. Ferre un œil puis l'autre. Cache ton œil gauche avec ta main droite.	Imite un requin. Imite un crabe. Imite un poisson.
Cherche / Trouve	
Cherche quelque chose de bleu dans la pièce. Cherche quelque chose de noir dans la pièce. Cherche quelque chose de blanc dans la pièce.	Trouve quelque chose de triangulaire dans la pièce. Trouve quelque chose qui fait du bruit dans la pièce. Trouve quelque chose qui fait de la lumière dans la pièce.
Dessine	
Dessine un bateau avec des voiles rouges et un mât jaune. Dessine une bouée bleue avec des pois verts. Dessine un poisson ni rouge ni petit.	Dessine un chapeau rayé noir et rouge. Dessine une épée toute verte. Dessine deux bottes de couleurs différentes.
Trouve / Invente	
Donne quatre noms d'animaux marins. Donne deux noms de fruits exotiques. Donne trois noms d'objets de pirate.	Invente une phrase avec les mots « pirate » et « trésor ». Invente une phrase avec les mots « ancre » et « bateau ». Invente une phrase avec les mots « crocodile » et « île ».
Joue avec les mots	
Compte les syllabes du mot « perroquet ». Compte les syllabes du mot « boussole ». Enlève la première syllabe du mot « boulet ».	Enlève la dernière syllabe du mot « dauphin ». Trouve un mot qui rime avec le mot « requin ». Trouve un mot qui rime avec le mot « tonneau ».