

La trilogie des couleurs primaires en tricot de laine

Le jeu



Instructions du jeu :

Le but du jeu est d'accumuler 3 cartes de chacune des couleurs primaires (3 cartes cyan, 3 cartes magenta et 3 cartes jaunes).

Pour une partie plus courte, deux cartes de chacune des couleurs assurent la victoire.



Préparation

Former des équipes de 3 ou 4 joueurs pour un maximum de 5 équipes. Chaque équipe reçoit un pion.

Le maître du jeu ne fait pas partie d'une équipe. Il lit les cartes et juge les défis réalisés par les équipes. ATTENTION : certaines cartes ne doivent pas être lues à voix haute.



Déroulement de la partie :

Chaque équipe choisit la case sur la planche de jeu où elle souhaite commencer la partie. Il n'y a pas de case départ ni de case arrivée. Les pions se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre.

La prochaine personne à célébrer son anniversaire gagne le droit de commencer la partie et de rouler le dé pour son équipe.

Si, en cours de partie, le joueur tombe sur le flocon, il est «pris dans la tempête» et passe son tour. Si vous jouez avec un dé ordinaire, le 6 est l'équivalent du flocon.

La partie se poursuit avec un membre de l'équipe suivante qui lance le dé.





Cartes et cases :

Chacune des cases municipalités est associée à une couleur : cyan, magenta ou jaune. Celle-ci détermine la couleur de la carte qui sera piochée par l'équipe.



Carte question : tous les membres de l'équipe peuvent répondre. La carte est lue par le maître de jeu.

Carte défi : un membre de l'équipe doit accomplir le défi. Le maître du jeu peut avoir à lire la carte à voix haute ou seulement à la montrer au joueur désigné (par exemple lorsqu'il doit mimer). Si l'équipe répond correctement ou accomplit le défi, elle conserve la carte avec elle. Sinon, elle est défaussée.



Case cours d'eau : le pion est emporté par le courant, il recule de 3 cases.



Case réserve faunique : la nature est apaisante, l'équipe passe son tour en relaxant.



Route :

Lorsqu'une équipe passe par une case où il y a une route (117, 309 ou 311), elle a le choix de poursuivre son chemin sur les cases dans le sens des aiguilles d'une montre ou d'emprunter la route comme un raccourci pour traverser le plateau de jeu.



Carte Windigo :

Lorsqu'une équipe a obtenu 3 cartes d'une couleur et qu'elle atterrit de nouveau sur cette couleur, elle pige une carte Windigo. Si elle obtient la bonne réponse, la carte Windigo remplace une carte de n'importe quelle couleur.



Victoire :

La partie s'arrête dès qu'une équipe a accumulé 3 cartes de chacune des couleurs.

- Conception du jeu : Amélie Brouillard et Dominique Dault, CSSHL 2026
- Crédit photo : Nicolas Aubry