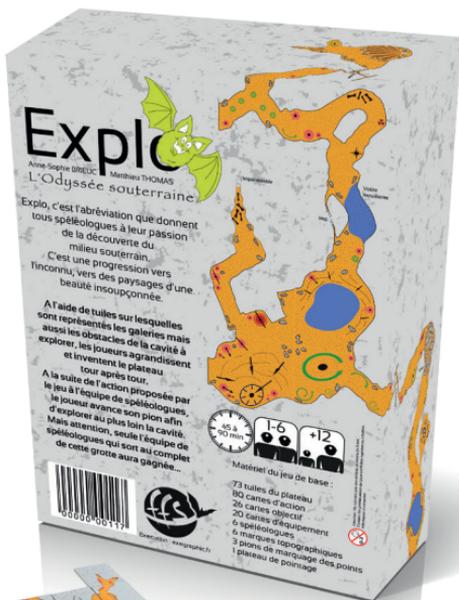
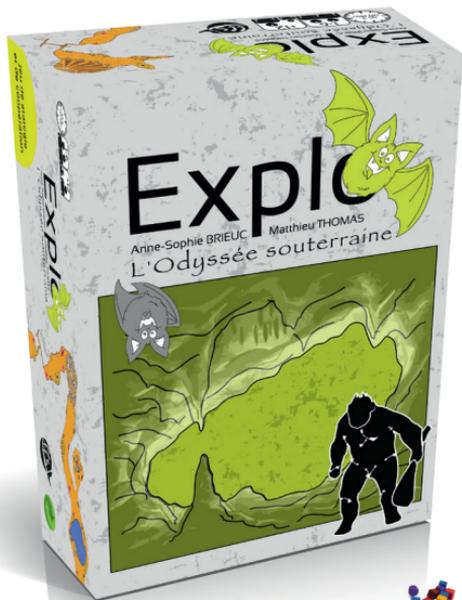


Explo

Anne-Sophie BRIEUC Matthieu THOMAS

L'Odyssée souterraine



LES RÈGLES DU JEU

Fédération Française
de Spéléologie

MATÉRIEL DU JEU

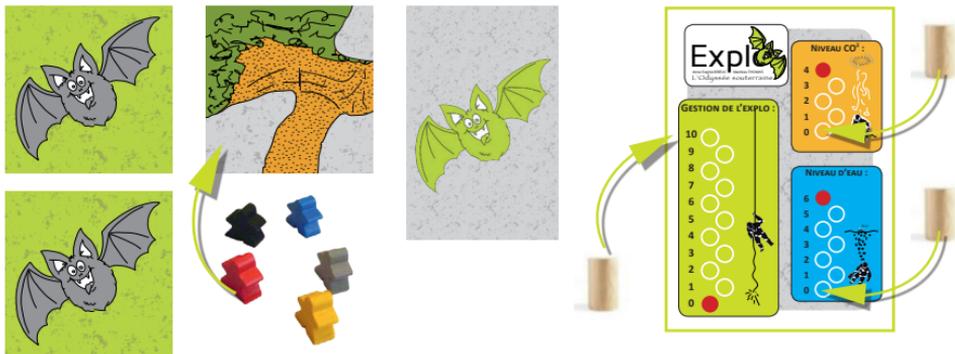
- 73 tuiles plateau, dont 1 tuile entrée, 1 tuile siphon, 2 tuiles désobstruction, différenciées par un dos plus sombre.
- 20 cartes de matériel collectif et individuel pour préparer l'exploration.
- 80 cartes Action.
- 26 cartes Objectif.
- 6 cartes Aide du jeu.
- 6 pions spéléologues permettant aux joueurs de se déplacer dans la cavité.
- 34 ressources.
- 6 marques topographiques à poser avant d'entamer le trajet vers la sortie.
- 1 plateau de pointage représentant l'échelle de gestion de l'exploration, le niveau d'eau et le niveau de dioxyde de carbone (CO²).
- 3 pions de marquage pour le plateau de pointage.
- 1 notice du jeu.

BUT DU JEU

L'ensemble des joueurs d'une partie forme une même équipe. A l'aide de tuiles sur lesquelles sont représentées les galeries mais aussi les obstacles de la cavité à explorer, les joueurs agrandissent et inventent le plateau tour après tour. A la suite d'actions proposées par le jeu à l'équipe de spéléologues, le joueur avance son pion afin d'explorer au plus loin la cavité. Mais attention, pour gagner, il est nécessaire que l'équipe de spéléologues sorte au complet de cette grotte. Elle pourra ainsi retourner dans la cavité pour l'étudier.

LA MISE EN PLACE DU JEU

Placer les 3 pions de marquage sur le plateau de pointage au départ des graduations. Disposer en pioche les cartes Action (dos des cartes grises) et les tuiles face cachées. Déposer la tuile entrée de cavité et y mettre dessus les pions spéléologues (un pion par joueur).



1^{ÈRE} PHASE : LA PRÉPARATION DE L'EXPLORATION

Chaque exploration débute par la préparation du matériel spécifique à l'activité spéléologique. Lorsque les joueurs ne connaissent pas le matériel utilisé en milieu souterrain, il est conseillé d'en prendre connaissance avant de commencer la partie. Puis, un membre de l'équipe détient l'ensemble des cartes équipements (dos des cartes orange) sans les divulguer aux autres spéléologues. L'équipe de spéléologue dispose de 1min30s pour choisir le matériel qu'elle emportera sous terre. Le détenteur des cartes les distribue au fur et à mesure qu'elles sont citées. Ces cartes restent en possession de l'équipe durant l'ensemble de l'exploration. Elles sont en relation directe avec les ressources dont va pouvoir disposer l'équipe. Ainsi, si durant la préparation des kits (sacs des spéléologues) l'équipe a oublié de citer la ressource « eau », elle fera l'ensemble de la cavité sans eau. Seules les ressources citées peuvent être distribuées. Les spéléologues se les répartissent entre eux comme ils le souhaitent.

COULEUR DES RESSOURCES :

 <p>-point en gestion de l'explor si le spéléologue ne peut contourner cette action par une ressource non-poubelle.</p>	 <p>-point en gestion de l'explor si le spéléologue ne peut contourner cette action par une ressource utilisable en topographie.</p>	 <p>-point en gestion de l'explor si le spéléologue ne peut contourner cette action par une ressource venant d'un équipement.</p>	 <p>-point en gestion de l'explor si le spéléologue ne peut contourner cette action par la ressource froid.</p>	 <p>-point en gestion de l'explor si le spéléologue ne peut contourner cette action par une ressource alimentaire.</p>	 <p>-point en gestion de l'explor si le spéléologue ne peut contourner cette action par une ressource lumineuse.</p>	 <p>-point en gestion de l'explor si le spéléologue ne peut contourner cette action par une ressource eau.</p>
Vert : Sac poubelle 2 unités ressources	Noir : Topographie 4 unités ressources	Rouge : Pharmacie 4 unités ressources	Blanc : Chaleur 6 unités ressources	Marron : Nourriture 4 unités ressources	Jaune : Lumière 6 unités ressources	Bleu : Eau 8 unités ressources

2^{ÈME} PHASE : L'EXPLORATION

Déroulement de la partie :

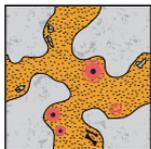
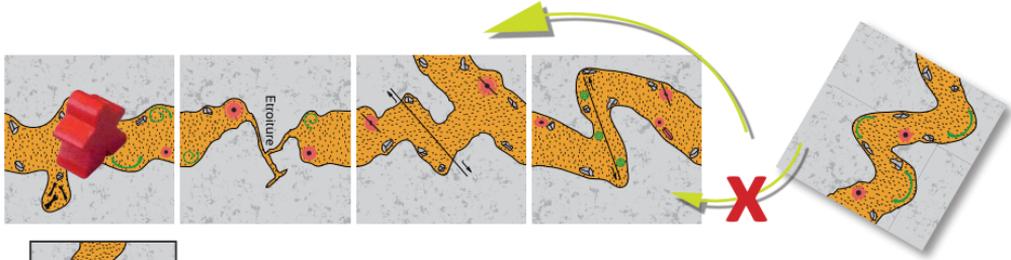
Les explorateurs jouent chacun leur tour en commençant par le plus poilu, puis suivent le sens des aiguilles d'une montre. A son tour de jeu, le spéléologue doit effectuer les actions suivantes :

- 1 – tirer et poser une tuile ;
- 2 – tirer ou échanger une carte Action ;
- 3 – jouer cette carte Action, une carte de sa main ou aucune ;
- 4 – déplacer ou non son pion d'une seule tuile (ou de deux s'il possède une carte Action « Vive la première facile, j'avance de 2 tuiles ! »).

A noter ! Lors du deuxième tour de jeu, il est possible d'échanger 1 carte Action avec un autre joueur situé sur la même tuile. Dans ce cas, le spéléologue ne pioche pas de carte Action.

Placement des tuiles :

La tuile piochée par un joueur doit être posée au maximum à 3 tuiles de son pion en poursuivant logiquement la galerie. Si cela n'est pas possible, il faut continuer le réseau au plus proche.



Si aucun départ de galeries n'est accessible, il est nécessaire de créer un réseau parallèle. **Exception : dans ce cas, si vous tirez le type de tuile carrefour à quatre branches, défaussez la.**

Jouer les cartes Action :

Il existe 2 types de cartes Action : celles qui se jouent immédiatement (remarquables par un liseré rouge) et celles qui peuvent être conservées pour être jouées ultérieurement ou échangées avec une carte d'un joueur situé sur la même tuile que soi.

Jouer obligatoirement les cartes à action immédiate. Quant aux autres, il est possible de garder en main jusqu'à 4 cartes. Si un joueur en possède 4 dans sa main, il doit en défausser une avant de piocher. La main de chacun est à la vue de tous les spéléologues. Chaque carte Action jouée est aussitôt défaussée.

De nombreuses cartes Action sont en lien avec les ressources. En réponse aux cartes, lorsqu'une unité (cube) ressource est utilisée, elle doit être défaussée.

A noter ! Des spéléologues se situant sur la même tuile peuvent se partager leurs ressources.

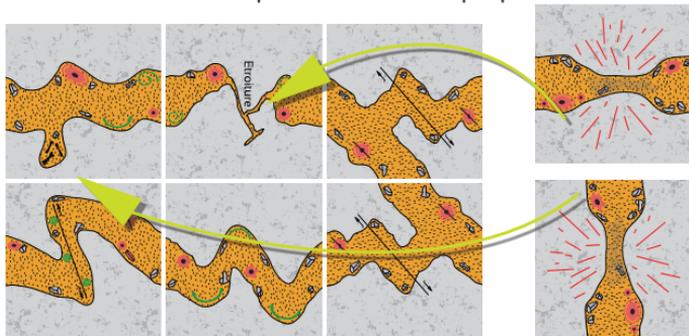
Tuiles et cartes spéciales :

La tuile entrée : il s'agit de la toute première tuile qui doit être posée.

La tuile siphon : il s'agit de la toute dernière tuile qui doit être posée par la personne dont c'est le tour de jeu.

Les tuiles « désobstruction » : elles permettent de relier 2 galeries entre elles ou d'élargir une étroiture afin de la passer sans carte « passage d'étroiture ». Il faut posséder une carte Action « désobstruction » pour pouvoir poser l'une de ces tuiles.

Les tuiles « désobstruction » sont à placer comme indiqué par les schémas ci-dessous :



Déplacements :

Se déplacer d'une tuile à l'autre tout en restant dans la cavité. Les spéléologues se déplacent d'une seule tuile par tour sauf si la carte Action indique de faire une pause ou d'avancer de deux tuiles. Il est possible de se déplacer en diagonale uniquement dans les salles.

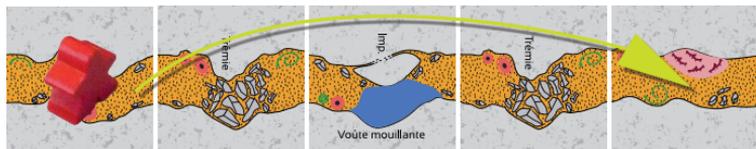
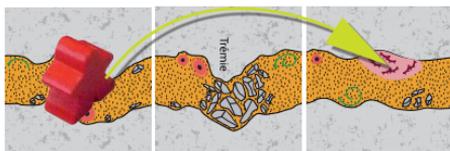
Passages d'obstacles :

Il existe 3 types d'obstacles : les trémies, les voûtes mouillantes et les étroitures.

Il est nécessaire de posséder et de jouer une carte Action correspondante à l'obstacle afin de le franchir (par exemple, « passage de trémie » pour passer une trémie). Cette carte sera ensuite défaussée.

Le spéléologue devra se trouver sur la tuile précédant l'obstacle. Si plusieurs obstacles de la même famille se suivent, une seule carte Action spécifique à la famille d'obstacle est requise. Si plusieurs obstacles de familles différentes se suivent, une carte Action par type d'obstacle est nécessaire. Suite à cette action, le joueur se retrouve sur la tuile suivant l'obstacle ainsi franchi.

A noter ! Les obstacles peuvent être franchis par plusieurs explorateurs en même temps si ceux-ci se trouvent ensemble sur la tuile précédant l'obstacle. De ce fait, une seule carte suffit pour ces joueurs afin de franchir l'obstacle ou les obstacles de même nature.



Plateau de pointage :

3 graduations figurent sur le plateau de pointage : échelle de gestion de l'explo, niveau d'eau et niveau de dioxyde de carbone.

Points de gestion de l'explo : l'ensemble de l'équipe perd un point de gestion de l'explo lorsqu'il manque le matériel adéquat pour parer une action. Par exemple, si un joueur pioche la carte action « j'ai faim ! » et que celui-ci est seul sur une tuile et qu'il n'a pas de ressource « nourriture », l'équipe perd un point de gestion de l'explo. Il se peut que l'équipe ait oublié d'apporter un équipement important mais qu'elle ait le moyen de combler à ce manque, alors il n'y a pas de perte de point. Par exemple : « Je n'ai plus de lumière, mes piles sont mortes », si l'équipe a oublié de prendre des piles de rechange

mais qu'elle a pensé à apporter une frontale de secours, l'exploration se poursuit sans perte de points de gestion de l'explo.

Si un joueur se situe sur une tuile adjacente à une trémie ou une voûte mouillante ou sur une tuile CO2 et qu'une carte « Eboulis », « Montée des eaux » ou « Augmentation du CO2 » est piochée, l'équipe perd un point de gestion de l'explo.

Niveau d'eau et niveau de CO2 : il y a augmentation des niveaux à chaque carte Action « Montée des eaux » et « Augmentation du CO2 » piochée. Les explorateurs pourront peut-être compter sur les cartes « Décruée » et « Baisse du CO2 » pour ressortir de la cavité à temps.

Marqueurs topographiques :

Les marqueurs topographiques permettent d'indiquer les tuiles sur lesquelles les joueurs se trouvaient lorsqu'ils ont décidé de ressortir de la cavité. Ils matérialisent ainsi l'exploration des spéléologues en vue du comptage de points à la fin de la partie. Dans l'hypothèse où chaque spéléologue aurait décidé de prendre un itinéraire différent, chacun dispose d'un marqueur topographique.

FIN DE LA 2^{ÈME} PHASE

Victoire :

Lorsqu'un spéléologue est dehors, il ne joue plus. L'équipe a gagné lorsque tous les joueurs parviennent à ressortir de la grotte. Plus elle aura exploré la cavité, plus elle aura atteint son objectif de départ et donc plus elle marquera des points. Le comptage de points se fait grâce aux marqueurs topographiques qui permettent de mettre en évidence le trajet des explorateurs. Pour le calcul du score final, il est retenu uniquement le point topographique le plus éloigné de l'entrée en passant par l'itinéraire le plus direct, hors tuile désobstruction. Additionner le nombre de tuiles qui séparent ce marqueur de l'entrée de la cavité. Si une boucle est effectuée, compter chaque tuile explorée. Chaque partie peut être l'occasion de battre son record de points. Au regard du nombre de tuiles découvertes, l'équipe peut situer son exploration en se référant à cette échelle : De 0 à 10 tuiles : courte exploration / De 10 à 15 tuiles : bonne exploration / De 15 à 20 tuiles : très bonne exploration / Au-delà de 20 tuiles : exploration d'exception.

Défaite :

Si l'une des graduations « Gestion de l'explo », « Niveau d'eau » ou « Niveau de CO2 » atteint le point rouge et qu'il reste des spéléologues dans la cavité alors la partie est terminée.

3^{ÈME} PHASE : LES OBJECTIFS SCIENTIFIQUES

Heureuse d'être sortie au complet, l'équipe de spéléologues, assoiffée de savoir veut retourner sous terre étudier cette cavité fraîchement découverte. Les cartes Action, les ressources et le plateau de pointage remis à l'initial, chaque spéléologue pioche au hasard 2 cartes dans les cartes Objectif (dos des cartes vert). En concertation avec l'équipe, chaque spéléologue va choisir un seul objectif parmi les deux cartes qu'il aura piochées.

Les objectifs choisis sont mis en commun, ainsi un spéléologue peut accomplir l'objectif d'un autre membre de l'équipe.

Une fois les objectifs sélectionnés, l'équipe de spéléologues s'engouffre de nouveau dans la cavité pour aller chercher les différents glyphes qui permettront de valider les objectifs. Le déroulement du jeu se faisant comme auparavant, la validation finale de cette troisième phase du jeu se fait lorsque l'équipe est sortie au complet de la grotte en ayant atteint ses objectifs.

A noter ! A ce stade du jeu, il est possible que toutes les tuiles soient posées. Dans ce cas, poursuivre le déroulement du jeu sans tirer et poser une tuile.

LÉGENDE GÉOMORPHOLOGIQUE



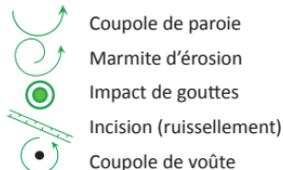
Ici sont présentées les formes géomorphologiques indiquées sur les tuiles du jeu de société Explo, l'Odyssée souterraine. Ces glyphes permettent d'accomplir les objectifs tirés au hasard dans la troisième phase de jeu.

Ce QR Code vous amènera à la définition de ces glyphes.

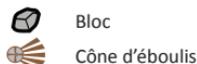
Hydrologie



Formes et micro-formes d'érosion



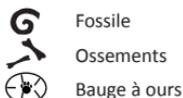
Sédiments d'origine gravitaire



Éléments anthropiques



Paléontologie



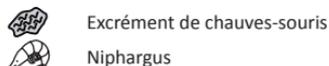
Contexte topographique et lithostructural



Sédiments carbonatés



Biospéléologie



Sédiments déposés par des ruissellements



Voici un livret à la fois pédagogique et ludique sur le monde naturel souterrain.

Destiné aux jeunes de 7 à 15 ans, il permet de découvrir, tout en s'amusant, l'univers des entrailles de la Terre. Les petits sportifs doivent faire preuve de logique, d'attention, d'observation et de réflexion pour trouver les solutions aux différents jeux. Les réponses sont accessibles dans le livret de solutions qui est consultable sur le site Internet de l'Ecole Française de Spéléologie, www.efs.ffspeleo.fr.

Cet ouvrage de plus de 80 pages aborde de nombreuses thématiques : l'histoire de la spéléologie, la formation des cavités, l'eau souterraine, la faune cavernicole, la topographie, les records en spéléologie...

Si ce livret trouve sa place lors d'initiation et de journées de découverte de la spéléologie, il peut également servir de support :

- dans l'accompagnement de projets scolaires ou éducatifs;
- dans le cadre des Ecoles Départementales de Spéléologie ou des stages spéléo.

LES PETITS SPORTIFS DÉCOUVRENT LA SPÉLÉOLOGIE



LES PETITS SPORTIFS DÉCOUVRENT LA SPÉLÉOLOGIE

Nom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Tel :

Mail :

Je désire commander..... exemplaire(s)

Prix : 5 € (1 livret offert pour 10 achetés)

Frais de port :

Règlement à joindre par chèque à l'ordre de l' EFS

1-2 exemplaires : 3.25 €

3-4 exemplaires : 4.20 €

5-8 exemplaires : 5.50 €

9-12 exemplaires : 6.40 €

Fédération Française de Spéléologie
28 rue Delandine - 69002 LYON

EXPLO : L'odyssée souterraine

Auteurs : Anne-Sophie BRIEUC et Matthieu THOMAS

Edition : Fédération Française de Spéléologie

Graphisme : Exegraphic.fr **Concept :** Karst-3E



Fédération Française
de Spéléologie