

Sentinelle des Cimes



10+



Un jeu collaboratif conçu lors de la
Scientific Game Jame 2026 par une
équipe transdisciplinaire d'étudiant·es
en master et doctorant·es

Principe du jeu

Vous incarnez des **écureuils** et vous devez parvenir **ensemble** à planter les graines d'une **communauté végétale** diversifiée malgré les **perturbations naturelles** (les avalanches) et les **perturbations anthropiques** (les cueillettes) qui peuvent survenir.

Le matériel



La pioche Écureuil (54 cartes)
comportant des cartes Plante
et des cartes Cueillette



La pioche Trésor (18 cartes)

• 45 cartes Plante de 3 types :



21 cartes Herbe
(3 espèces)



15 cartes Buisson
(3 espèces)



9 cartes Arbre
(3 espèces)

• 9 cartes Cueillette



**1 planche
risque d'avalanche**



2 dés
1 dé Avalanche
qui défini le risque
d'avalanche

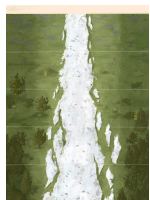


1 dé Cueillette
qui défini l'intensité
de la cueillette



10 jetons

1 plateau de jeu qui représente
un couloir d'avalanche
avec des étages de végétation :

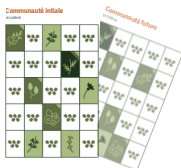


étage alpin

étage subalpin

étage montagnard

3 carteaux Communauté de 3 niveaux :
facile, modéré et difficile
avec une face « communauté initiale »
et une face « communauté future »

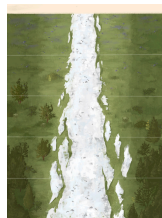
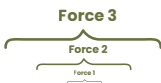


Principes de fonctionnement



La succession écologique

Les cartes Plante doivent être superposées : une carte Herbe est toujours en base, une carte Buisson va sur une carte Herbe, une carte Arbre va sur une carte Buisson.



Le risque d'avalanche

Le dé Avalanche détermine le risque d'avalanche. Le curseur sur la planche risque d'avalanche bouge en fonction du dé.



Si le curseur arrive au BOUM, l'avalanche est déclenchée : Les avalanches force 1 et 2 enlèvent la couche supérieure de plantes dans le couloir concerné.

L'**avalanche force 1** concerne le couloir du centre
L'**avalanche force 2** concerne les trois couloirs du centre
L'**avalanche force 3** enlève toutes les plantes.
LA PARTIE EST TERMINÉE !

Les cueillettes

Les cartes Cueillette prennent effet immédiatement, la ligne où la cueillette prend effet est choisie par la personne piochant la carte. Il faut lancer le dé Cueillette pour déterminer l'intensité de la cueillette.



3 fleurs

Les cartes Plante avec 3 fleurs de la ligne choisie sont retirées y compris les cartes Plantes concernées dans les couches inférieures.



5 fleurs

Les cartes Plantes avec 3 fleurs et 2 fleurs de la ligne choisie sont retirées y compris les cartes Plantes concernées dans les couches inférieures.



6 fleurs

Toutes les cartes Plantes de la ligne choisie sont retirées.



 étage alpin

 étage subalpin

 étage montagnard

Étage de végétation

Chaque étage alpin est plus ou moins favorable à certaines végétations.

Pour remporter une carte Trésor, il faut placer une carte Plante en respectant les étages de végétations

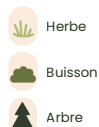
Susceptibilité à être cueillie



Couleur par type de carte Plantes



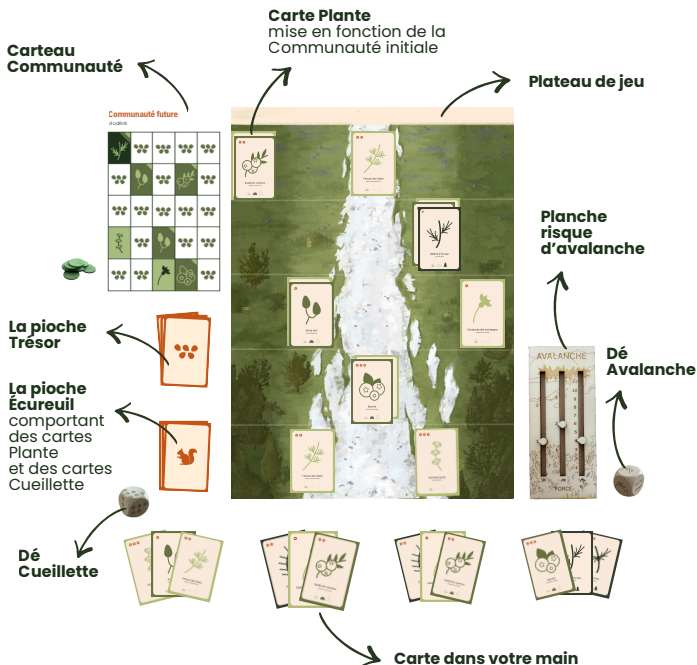
Pictogramme du type de Carte Plante



Nom vernaculaire de la plante et nom scientifique

Mise en place

- Placez le plateau au centre des joueurs-se
- Tirez un cartreau Communauté au hasard pour découvrir ses deux faces « communauté initiale » et « communauté future »
- Placez les 13 cartes Plantes sur le plateau selon le cartreau « Communauté initiale » en respectant la succession écologique. Les cartes Plante des couches inférieures sont sélectionnées au hasard par type de carte Plante.
- Placez le cartreau « Communauté future » à côté du terrain
- Distribuez 3 cartes Plante par joueur-se
- Mélangez le reste des cartes Plante avec les cartes Cueillette : elles deviennent la pioche Écureuil.



Tour de jeu

L'objectif du jeu est d'obtenir le modèle du cartreau Communauté avec la face « communauté future ». Pour cela, chaque écureuil va à son tour planter une graine et faire pousser une herbe, un buisson ou un arbre.

Le-la premier-re à jouer est la personne qui a le plus la main verte. Chaque joueur-se joue l'un-e après l'autre dans le sens horaire.

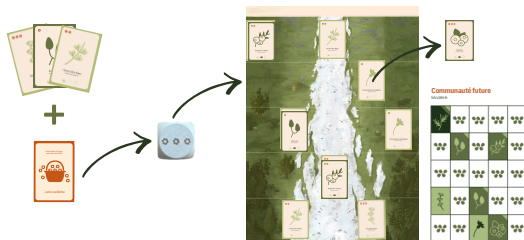
1. Piochez une carte, vous avez ainsi 4 cartes dans vos mains
 - o Si c'est une carte **Plante**, vous pouvez :
 - Planter une espèce de la communauté souhaitée : posez une carte Plante sur le plateau aux emplacements du cartreau Communauté future en respectant la succession écologique.



- Planter une autre espèce dans l'espoir de trouver un trésor : posez une carte Plante sur le terrain sur un emplacement Trésor du cartreau Communauté future. Si la carte Plante est positionnée au bon étage de végétation, vous gagnez une carte Trésor qui prend effet immédiatement (sauf si mention contraire)

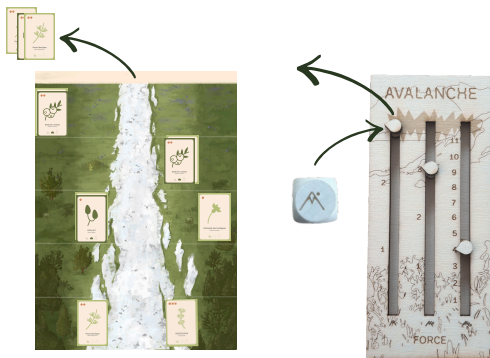


- Si c'est une carte **Cueillette**, vous devez la jouer immédiatement, des cueilleur-euses arrivent dans le couloir et certaines espèces sont plus susceptibles d'être cueillies selon leurs propriétés médicinales : le-la joueur-euse qui a pioché la carte choisit l'étage de végétation où la cueillette va avoir lieu et lance le dé de cueillette pour en déterminer l'intensité.



2. Vous devez alors n'avoir plus que 3 cartes dans votre main.

3. Après cette saison pleine de rebondissement, l'hiver arrive et avec lui, peut-être... les avalanches : lancez le dé **Avalanche** pour déterminer l'intensité de la possible avalanche, puis déplacez le curseur correspondant sur la planche de risque d'avalanche. Si le curseur arrive au BOUM, l'avalanche est déclenchée.



4. Fin du tour, c'est à l'écureuil à votre gauche de tenter sa chance pour aider la communauté végétale à pousser !

Détails du tour :

- A chaque fois qu'une carte Plante est placée comme sur le modèle du cartreau Communauté future, placez un jeton sur ce dernier. Si une perturbation enlève une carte Plante du modèle, retirez le jeton sur le cartreau (essayez encore).



- Les cartes Trésor que vous avez conservées peuvent être jouées à n'importe quel moment de votre tour ou du tour de quelqu'un d'autre.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque :

- vous obtenez le modèle du cartreau Communauté future : **VOUS AVEZ GAGNÉ !!**
- L'avalanche 3 tombe : **VOUS AVEZ PERDU!!**

