

Jeu de plateau

2 à 10 joueurs - à partir de 8 ans

Le Monde du sol



RÈGLES DU JEU

LE MONDE DU SOL C'EST QUOI ?

Le monde du sol est un jeu de plateau qui se joue selon les règles du jeu de l'oie. Les joueurs lancent le dé pour déterminer leur avancement sur le plateau, arrivés sur une case ils la retournent pour prendre connaissance de son effet, qu'ils appliquent immédiatement. Un joueur ne peut appliquer qu'un seul effet à son tour de jeu.

Les cases « Quiz » imposent de répondre à une question : les cartes sont classées en **2 niveaux de difficulté** en fonction du niveau de base des joueurs.

LE BUT DU JEU

Arriver en premier sur la case « arrivée ».

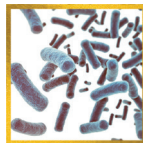
MATÉRIEL



10 pions



1 dé



**36 cartes
plateau**

81 cartes quiz dont



**35 cartes
de niveau facile**



**46 cartes
de niveau difficile**

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE JEU

Les cartes quiz sont divisées en 2 niveaux de difficulté :



et en 4 catégories de questions :

QUI SUIS-JE ?

MÉTIERS

PHYLOGÉNIE

FONCTIONNEMENT DU SOL

RÈGLES DU JEU

Pour commencer la partie de jeu du monde du sol, désigner le premier joueur à jouer. Ensuite dans le sens horaire, chaque joueur devra lancer à son tour le dé. Suivant le résultat obtenu, il avancera son pion de case en case. Les cases du monde du sol sont illustrées et comportent des règles spécifiques. Certaines cases octroient au joueur, si son pion s'arrête dessus, un bonus ou un malus durant la partie.

Nous allons voir en détail ces règles.

VER DE TERRE

Lorsque le joueur tombe sur un ver de terre, il avance son pion du même nombre de cases.

QUIZ

Lorsque le joueur tombe sur une carte quiz, il doit répondre à une question (facile ou difficile au choix).

Cette question lui sera lue par le joueur à sa droite.

Niveau facile :

Bonne réponse sans indice, il avance de 2 cases.

Bonne réponse avec indice, il avance de 1 case.

Niveau difficile :

Bonne réponse sans indice, il avance de 4 cases.

Bonne réponse avec indice, il avance de 3 case.

Si la réponse est mauvaise dans l'un ou l'autre niveau de difficulté , le joueur reste sur place.

SOL ASSÉCHÉ

Le joueur passe son tour, lors du prochain tour.

TEXTURE

Le joueur relance le dé.

S'il obtient 1 ou 2, il se déplace jusqu'à la case ARGILE;

s'il obtient 3 ou 4, il se déplace jusqu'à la case LIMON;

s'il obtient 5 ou 6, il se déplace jusqu'à la case SABLE.

BACTÉRIE

Le joueur se déplace jusqu'à la case MICROFAUNE.

SOL POLLUÉ

Le joueur recule de 7 cases.

FAUCHAGE TARDIF

Le joueur rejoue.

SYMBIOSE MUTUALISTE

Si 2 joueurs se retrouvent en même temps sur cette case, ils doublent le montant de leurs dés lors de leurs prochains tours.

Exemple : si Fanny fait 3, elle avance de 6
et si Romain fait 6, il avance de 12.

BERLÈSE

Le joueur relance le dé.

S'il obtient 1 ou 2

il se déplace jusqu'à la case MICROFAUNE;

s'il obtient 3 ou 4

il se déplace jusqu'à la case MÉSOFAUNE;

s'il obtient 5 ou 6

il se déplace jusqu'à la case MACROFAUNE.

ÉROSION DES SOLS

Le joueur recule de 3 cases.

RHIZOSPHERE

Le joueur relance le dé. S'il obtient un chiffre pair il avance de 1 case, s'il obtient un chiffre impair il recule de 1 case.

COMPLEXE ADSORBANT

Si un joueur se trouve sur cette case et qu'un joueur le double, le premier joueur suit le deuxième jusqu'à la case où il s'arrête.

COMPOSTAGE

Le joueur avance de 1 case.

RÉSEAU TROPHIQUE

Lorsque 2 joueurs se retrouvent sur cette case, ils lancent chacun leur tour le dé, celui qui fait le plus petit nombre recule de 1 case.

LABOUR PROFOND

Le joueur relance le dé et recule d'autant de cases qu'indique le dé.

LABOUR DE SURFACE

Le joueur relance le dé et avance d'autant de cases qu'indique le dé.

IMPERMÉABILISATION DES SOLS

Le joueur recule d'une case.

FIN DE PARTIE

Celui qui arrivera en premier à la case arrivée, au centre du plateau, gagnera la partie, mais s'il fait plus de points qu'il n'en faut pour y rester, il sera obligé de reculer en comptant autant de points qu'il en a en trop, et il ne pourra y rentrer qu'en faisant le nombre juste.

CRÉDITS

**Un jeu créé et développé dans le cadre de la mallette
« École du sol » basé sur la mécanique du jeu de l'oie.**

**Illustrations - Morgane Ganault
Graphisme et mise en page - Romain Bouchet**



**MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



