



AERA KONKERO



ou « La conquête de l'air »



But du jeu :

Faire 2 fois le tour du plateau.

Matériel :

1 plateau de jeu

1 jeu de 9 cartes « mime »

6 pions différents

1 jeu de 9 cartes « dessin »

1 dé

1 jeu de 16 cartes « alphabet »

1 jeu de 72 cartes « question »

Nombre et âge des joueurs :

À partir de 9 ans

De 3 à 6 joueurs

Déroulement de la partie :

Le départ se fait sur la case « **suno - soleil** » (sans avoir à remplir la condition de cette case).

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent leur pions du nombre de cases indiqué par le dé.

A) Si le joueur tombe sur une case normale, le joueur précédent tire une carte « **demando - question** », pose la question et propose les 2 ou 3 réponses.

1) Si le joueur répond correctement, c'est au tour du joueur suivant.

2) Si le joueur ne répond pas correctement, il retourne à sa position initiale (sans avoir à remplir la condition de la case d'arrivée) et c'est au tour du joueur suivant.

B) Si le joueur tombe sur une case « **desegnaĵo - dessin** », il tire une carte « **dessin** » et doit faire deviner aux autres joueurs le mot inscrit sur cette carte en dessinant.

À tour de rôle, les joueurs propose un mot.

1) Le premier joueur qui propose le bon mot avance son pion de 3 cases (sans avoir à remplir la condition de la case d'arrivée).

2) Si aucun joueur ne trouve la réponse, le dessinateur retourne à sa position initiale (sans avoir à remplir la condition de la case d'arrivée) et c'est au tour du joueur suivant.

C) Si le joueur tombe sur une case « **mimo - mime** », il tire une carte « **mime** » et doit faire deviner aux autres joueurs le mot inscrit sur cette carte en mimant.

À tour de rôle, les joueurs propose un mot.

1) Le premier joueur qui propose le bon mot avance son pion de 3 cases (sans avoir à remplir la condition de la case d'arrivée).

2) Si aucun joueur ne trouve la réponse, le mime retourne à sa position initiale (sans avoir à remplir la condition de la case d'arrivée) et c'est au tour du joueur suivant.

D) Si le joueur tombe sur une case « **ĵetkubo - dé** », il rejoue et doit remplir la condition de la case d'arrivée.

E) Si le joueur tombe sur une case « **soleil** », il tire une carte « **alfabeto - alphabet** » et lance le dé. Tous les joueurs doivent trouver un mot commençant par la lettre indiquée par la carte et dans la catégorie indiquée par le dé, à savoir :

- 1 - Ça vole (plante ou animal). *Exemple : folio, birdo...*
- 2 - Ça respire (plante, animal ou être humain). *Exemple : leporo, instruisto...*
- 3 - Ça sent bon (plante, objet, plat). *Exemple : roso, sapon...*
- 4 - Ça souffle (chose ou animal). *Exemple : vento, baleno...*
- 5 - Ça pollue (chose). *Exemple : kamiono, cigaredo...*
- 6 - Le jeu est neutralisé, c'est au tour du joueur suivant.

Les joueurs qui ont trouvé un mot avancent de 3 cases (sans avoir à remplir la condition de la case d'arrivée).

Fin de partie :

La partie se termine quand un joueur a terminé son deuxième tour (il peut avoir dépassé la case « **soleil** » mais doit avoir rempli toutes les conditions du jeu.

Variantes :

Il est possible de jouer en équipe de 2 à 4 joueurs.

Il est possible de se servir d'un dictionnaire (traduction ou définition).

Information :

Ce jeu est une version modifiée du coffret d'éducation pour la santé conçu et édité par le Comité français d'éducation pour la santé (CFES) et actualisé par l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES).

La collection originale « *les chemins de la santé* » est consacrée aux 4 éléments : l'eau, la terre, l'air et le feu.

Cette version ne comprend que les jeux : « *la course de l'eau (akva kurado)* », « *objectif terre (tera celo)* », « *la conquête de l'air (aera konkero)* » et « *l'épreuve du feu (fajra testo)* »