

Ce jeu est un jeu de 7 familles sur le vivant sauf qu'il y a 6 familles et que ce ne sont pas des familles mais des clades.

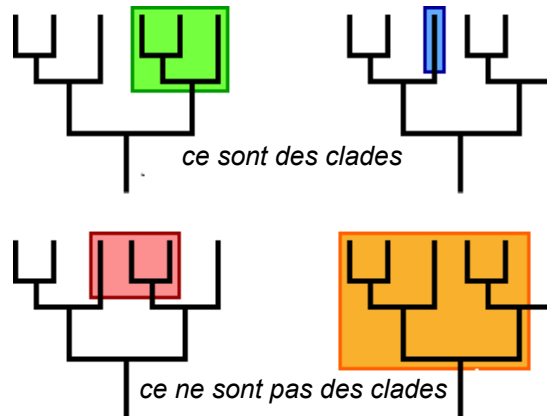
Explications.

Définition du clade :

Un **clade** (du grec κλάδος / *clados*, qui signifie « branche ») est un groupe monophylétique d'organismes vivants ou ayant vécu comprenant un organisme particulier et l'**entièreté** de ses descendants.

Le clade est l'unité de base de la classification phylogénétique ou cladistique, qui remplace peu à peu la classification linnéenne (ou traditionnelle) qui assigne des rangs taxonomiques à la classification des êtres vivants (classes, ordres, familles, etc.), sur des bases principalement de similarités morphologiques.

Un clade regroupe ainsi un ancêtre et l'ensemble de ses descendants, il représente donc une totalité de descendance. La classification phylogénétique du vivant ne reconnaît actuellement que les clades, ou taxons monophylétiques.



Pour ce jeu j'ai sélectionné 6 clades principaux qui regroupent l'ensemble de l'évolution du vivant :

- Eubactéries
- Archées
- Plantes
- Protistes
- Champignons
- Animaux

Nota : les protistes ne forment pas un clade, ils rassemblent toutes sortes d'organismes vivants. J'ai créé cette famille par souci de simplification.

Le choix des images a été fait pour montrer leur diversité (forme, lieu de vie...)

Règle du jeu

Public :

À partir de 12 ans

Matériel :

1 jeu de 36 cartes (6 clades de 6 cartes)

Nombre de joueurs :

3 à 4 joueurs

Distribution des cartes :

En début de partie chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes forment la pioche.

Déroulement d'une partie :

Le joueur qui commence demande une carte à n'importe quel adversaire (Le demandeur doit posséder au moins une carte du clade demandé) :

A. si l'adversaire a la carte demandée, il la donne et le joueur demandeur continue à jouer. Il fait une nouvelle demande au joueur de son choix.

B. si l'adversaire n'a pas la carte demandée, le joueur demandeur pioche une carte :

B1. s'il tire la carte demandée, il dit « bonne pioche », montre la carte aux autres joueurs et rejoue.

B2. s'il ne tire pas la bonne carte, c'est au joueur placé immédiatement à sa droite qui joue.

Quand un joueur a complété un clade, il le pose sur la table devant lui.

Fin de partie :

La partie se termine quand il n'y a plus de cartes à la pioche et que tous les joueurs ont complété tous les clades.

Le vainqueur est celui qui a complété le plus de clades.