

# Le Grand Voyage

## Migration d'Automne



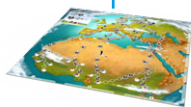
Dès la fin de l'été, les oiseaux se préparent pour leur grande migration annuelle.

Des millions d'oiseaux de toutes tailles quittent l'Europe et ses frimas pour rejoindre l'Afrique où ils passeront l'hiver.

Accompagnez les oiseaux dans leur voyage :  
choisissez la meilleure stratégie de vol pour surmonter les multiples périls qui vous attendent le long du parcours !

### Matériel

1  
plateau de jeu



55  
cartes



8  
pions Espèce



8  
plateaux Éclaireur



8  
pions Éclaireur



8  
jetons Énergie



44  
cubes



... et ce livret de règles



# Mise en place

Déployez le plateau de jeu au centre de la table.

- 1 Les cartes sont mélangées et placées, en une pile, près du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit un oiseau.

- 2 Chaque joueur place son **pion Espèce** sur sa case de départ, en haut du plateau de jeu.

- 3 Chaque joueur place son **pion Éclaireur** à côté du plateau de jeu, en bas à gauche, sous la zone du Vol.

- 1 pile de cartes



- 4 Chaque joueur place son **plateau Éclaireur** devant lui.

- 5 Chaque joueur récupère son **jeton Énergie** et le place **face cachée** (logo apparent) à côté de son plateau Éclaireur.

- 6 Chaque joueur place un **marqueur Péril** (un cube de sa couleur) au **début de chaque jauge de péril de son plateau Éclaireur**, sur la case la plus à gauche (colorée).

Dans cet état, on dit de l'oiseau qu'il est **Reposé**.

Note : certains oiseaux possèdent une jauge de péril vierge. Dans ce cas la jauge correspondante ne possède pas de marqueur et ce joueur est insensible à ce type de péril.

- 3 pions Éclaireur

le Vol

- 4 plateau Éclaireur
- 5 jeton Énergie

- 6 marqueurs périls au repos

## But du jeu

Chaque joueur choisit une espèce migratrice : hirondelle, milan noir, cigogne, rougequeue à front blanc, huppe fasciée, guêpier, bécasse ou sarcelle d'hiver.

Les joueurs tenteront d'être les premiers à mener leur espèce à destination (variable selon les espèces).

## Principes généraux

Une partie est composée d'un certain nombre de vols successifs, décomposés en manches.

Lors de chaque Vol, vous allez faire avancer votre pion Éclaireur sur le chemin du Vol (1), endurer des périls et vous poser avant qu'il ne soit trop tard pour faire avancer votre espèce sur la route migratoire choisie (2).



### Le Vol

Un Vol est constitué de 1 à 12 cartes.

Il prend fin dès que tous les éclaireurs se sont posés ou ont échoué.

En posant votre éclaireur, vous obtenez une valeur d'étape (Le chiffre au dessus de la dernière carte endurée).

Cette valeur d'étape représente le nombre de cases dont vous devrez faire avancer votre pion Espèce.

### Le tableau de fréquence des périls

Prenez garde lors de vos parties à ne pas trop vous exposer à ces dangers, au risque de voir vos vols échouer !

Ce tableau présente la fréquence des différents périls aux trois altitudes. La taille du symbole de chaque péril indique sa fréquence de rencontre à cette altitude ; plus il est gros, plus le péril est fréquent à cette altitude.

Ainsi en haute altitude, le péril le plus fréquent est le vent, le deuxième plus fréquent est l'épuisement, etc.

Note : le rond vide indique que certaines cartes ne présentent aucun péril à cette altitude. En déplaçant son pion Éclaireur sur une case altitude vide, on ne fait avancer aucun marqueur Péril.



Les pions Espèce démarrent sur leur case de départ et doivent rejoindre une de leurs cases de destination. Ils peuvent se superposer.

### Les cartes

Chaque carte est composée de trois zones : HAUTE altitude, MOYENNE altitude, et BASSE altitude.

Durant le Vol, les éclaireurs progressent d'une carte à l'autre en restant à la même altitude ou en se décalant d'une altitude (il est interdit de passer de HAUTE à BASSE et inversement en une fois).

Note : pour vous poser, vous devrez obligatoirement être en basse altitude après votre déplacement.



### Les jauges de périls

Chaque plateau Éclaireur présente 5 à 6 jauges de périls. Les oiseaux ont des résistances variables à ces périls.

Plus une jauge comporte de cases, plus l'oiseau est résistant à ce péril.



### Notes

Pour l'intérêt du jeu, la résistance des oiseaux est équilibrée avec la distance nécessaire pour atteindre leur destination.

Certains oiseaux sont insensibles à certains périls : la Sarcelle, le Milan, et la Cigogne ne sont pas sensibles à la Prédation, le Rougequeue n'est pas sensible à la chasse.

Une partie se compose de plusieurs vols qui se succèdent jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à sa destination. Chaque vol est composé de plusieurs manches, se succédant elles-aussi.

## Déroulé d'une manche

Tous les joueurs jouent simultanément !  
Ils déplacent leur Éclaireur et marquent leur péril en même temps !

**1** Au début de chaque manche, un joueur pioche une carte et la place dans le premier emplacement libre du Vol.



**2** À la première manche : placez votre pion Éclaireur sur la carte retournée en BASSE ou MOYENNE altitude (vous ne pouvez pas vous placer en HAUTE altitude !)

À la première manche : placez votre pion Éclaireur sur la carte retournée en BASSE ou MOYENNE altitude (vous ne pouvez pas vous placer en HAUTE altitude !)

Puis, aux manches suivantes : avancez votre pion Éclaireur sur la carte de la manche :



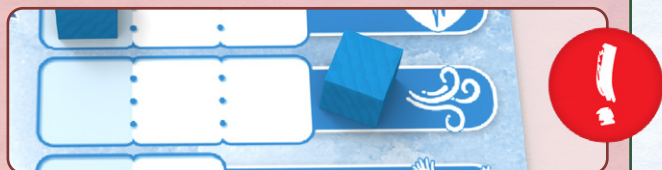
- soit en restant à votre altitude,
- soit en vous décalant d'une altitude (de HAUTE vers MOYENNE, de MOYENNE vers HAUTE ou BASSE, de BASSE vers MOYENNE).

Les pions Éclaireur poursuivent leur déplacement jusqu'à ce qu'ils échouent ou se posent (voir ci-contre, fin du Vol).

**3** Chaque joueur subit le péril indiqué à son altitude :



Faites avancer d'un cran le marqueur Péril correspondant sur votre plateau Éclaireur.



**Si le marqueur Péril sort de sa jauge :** Le péril subi est fatal et  **votre Vol échoue**. Retirez votre pion Éclaireur du Vol (couchez-le en dessous du Vol). Vous ne participez plus à ce Vol et ne déplacez pas votre pion Espèce.

En contrepartie, activez votre jeton Energie en le retournant face visible (oiseau apparent) s'il ne l'est pas déjà.  
→ Voir p.8.

**4** Après vous être déplacé, **Si vous êtes en BASSE altitude**, vous pouvez **décider de vous poser** et mettre fin à votre vol.

Dans ce cas,  **votre Vol réussit**.

Retirez votre pion Éclaireur du Vol (couchez-le en dessous du Vol), et  **avancez votre pion Espèce d'autant de cases que la valeur d'étape**  indiquée au dessus de la carte où a pris fin votre vol.

Vous ne participez plus à ce Vol.

Note : plusieurs pions Espèce peuvent occuper la même case.



Rappel : les six premières cartes du Vol marchent en duos : la valeur d'étape indiquée au-dessus de la carte de gauche est la même qu'au-dessus de celle de droite.



**5** S'il reste des joueurs en jeu, recommencez une manche pour ce Vol. S'il n'y en a plus, le Vol s'achève (voir ci-contre).

## Fin du Vol et nouveau Vol

Le vol peut s'achever de deux façons.

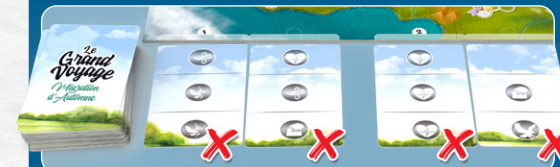
**S'il n'y a plus de joueurs en vol**, (que leur vol ait échoué ou réussi)

ou

**s'il reste un ou des joueurs une fois la douzième carte résolue :**

auquel cas, seuls ceux en BASSE altitude peuvent se poser et avancer leur pion Espèce de 9 cases (le maximum). Les autres voient leur vol échouer automatiquement.

Une fois le Vol terminé, défaussez toutes les cartes du Vol et **Reposez les éclaireurs**.

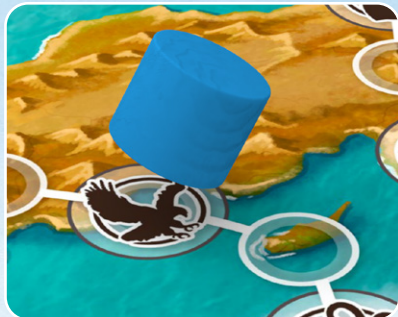


**Reposer les éclaireurs** signifie remettre les marqueurs Péril de toutes leurs jauges à zéro et replacer le pion Éclaireur vers le début du Vol.



Note : si la pile de carte vient à s'épuiser, mélangez les cartes défaussées et composez une nouvelle pile.

Si aucun joueur n'a atteint sa destination, recommencez un nouveau Vol.



## Les périls sur le plateau

À l'issue d'un Vol réussi, votre pion Espèce peut arriver sur une case indiquant un péril.

Dans ce cas, en **Reposant** votre Éclaireur, **faites-lui subir un péril de cette nature**, comme si vous aviez déjà franchi une carte indiquant ce péril.

Exemple : *Leslie pose son rougequeue sur une case indiquant une Prédation ; au début de son prochain vol son marqueur Péril de Prédation sera déjà avancé d'un cran vers la droite.*



## Les jetons Énergie

Si sa face Oiseau est visible, votre jeton Énergie est actif et vous pouvez l'utiliser pendant un Vol. Il agit comme un joker en permettant d'ignorer un péril. Une fois utilisé, retournez votre jeton Énergie face cachée.

Rappel : *Si, par la suite, un de vos marqueurs Péril sort de sa jauge faisant échouer votre Vol, réactivez ce jeton (retournez-le face Oiseau visible).*

## Fin de partie

Un joueur est déclaré vainqueur à l'issue du Vol durant lequel il a atteint sa case de destination, indiquée par un drapeau à sa couleur.

Son espèce a réussi sa migration, elle pourra passer l'hiver au chaud !

Plusieurs joueurs peuvent être déclarés vainqueurs.

Toutefois, si vous souhaitez départager les égalités, privilégiez le (ou les) joueur n'ayant pas utilisé son jeton Énergie.



Notes :

*Certains oiseaux disposent de plusieurs cases de destination. À vous de choisir à laquelle vous rendre !*

*Certaines cases de destination sont partagées entre plusieurs espèces (plusieurs drapeaux y sont figurés). Elles peuvent bien-sûr s'y rendre à plusieurs.*



## Variante Jeunesse

Pour les plus jeunes, le jeton Énergie peut être utilisé une fois à chaque Vol.

Retournez-le face Oiseau visible au début de chaque Vol.



## Variante Expert

Dans cette variante plus calculatoire, les périls sur le plateau ne s'ajoutent plus seulement au début du prochain vol, mais aussi au vol en cours !

Ainsi, avant de déplacer votre pion Espèce, vérifiez sur quelle case vous arriverez ; si elle présente un péril, avancez immédiatement le marqueur Péril correspondant. S'il sort de sa jauge, le vol échoue !

La règle de base stipulant que ce péril est subi au début du prochain Vol reste en vigueur.

## Conseils et rappels

Les valeurs d'étape glanées lors d'un vol réussi sont obligatoires ; vous ne pouvez pas choisir d'avancer votre pion Espèce de moins de cases que la valeur obtenue.

Une absence de péril à une altitude signifie que cette zone est sûre ; on y déplaçant votre pion Éclaireur, vous ne subissez aucun péril.

Si vous devez superposer de nombreux pions Espèce, n'hésitez pas à faire deux colonnes afin d'éviter qu'ils ne tombent.

Le Grand Voyage est un jeu de prise de risques. Il est tentant de rester en Haute Altitude (où les périls sont moins nombreux), mais gardez en tête qu'il faudra poser votre éclaireur pour faire avancer votre espèce, et que se poser réclame d'être en basse altitude. Soyez audacieux mais pas téméraires !

Les oiseaux ont des résistances différentes aux périls : si la destination de certains est plus proche, leur capacité à endurer les périls est aussi bien moindre.

Selon le nombre de joueurs, il peut être judicieux qu'un joueur soit nommé pour retourner les cartes et indiquer à haute voix les périls présents, et qu'un autre joueur soit nommé pour déplacer les pions Éclaireur.

## Du jeu à la réalité...

Depuis la nuit des temps, à la fin de chaque été, de nombreux oiseaux entreprennent un grand voyage de l'hémisphère nord vers le sud pour échapper aux rigueurs de l'hiver.

Ce périple présente de nombreux dangers et beaucoup d'individus ne parviennent pas à destination. Ces milliers d'années ont toutefois permis aux différentes espèces de fournir une réponse biologique à ces périls. Elles se sont adaptées en développant différentes stratégies: constituer des réserves pour voler plus loin et plus longtemps, voler plus haut ou de nuit pour échapper aux prédateurs, etc.

Cependant, l'homme, par ses activités, a fait émerger de nouveaux périls qui compliquent la migration des oiseaux. Choisissez votre espèce, et définissez votre stratégie de vol en fonction des périls que vous allez devoir affronter !

## Espèces migratrices



**Le milan noir** est un migrateur au long cours. Il migre en Afrique où il passe l'hiver au sud du Sahara. C'est un migrateur opportuniste qui profite des conditions météorologiques favorables pour migrer, pratiquant aussi bien le vol battu que le vol à voile. Il effectue le plus souvent de courtes étapes interrompues de haltes pour se reposer et se restaurer. C'est une espèce qui évite les longues étapes au-dessus de la mer, et elle cherche donc les points de passage les plus étroits pour se rendre en Afrique (déroit de Gibraltar et déroit du Bosphore).



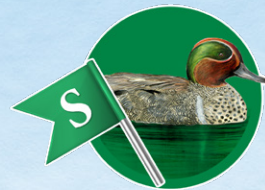
**La cigogne blanche** est un migrateur capable d'effectuer de très longues distances au-delà du Sahara et jusqu'en Afrique australe. Elle migre en groupes pouvant compter plusieurs centaines d'individus. Elle profite de conditions météorologiques favorables pour pratiquer le vol à voile, un mode de vol peu coûteux en énergie. Elle évite absolument de franchir les mers et cherche toujours les zones de franchissement les plus courtes. Elle est fréquemment victime de collisions ou d'électrocution avec les lignes électriques.



**Le rougequeue à front blanc** effectue une migration qui le mène en Afrique sahélienne. Il se déplace essentiellement de nuit. Avant son départ, il accumule des réserves qui lui serviront à couvrir ses besoins pour un vol direct au-dessus de la Méditerranée, puis après une courte halte en Afrique du Nord pour franchir ensuite le Sahara. Il se nourrit exclusivement d'invertébrés, et lors des épisodes de sécheresse sur ses sites d'hivernage, nombreux sont les oiseaux qui ne parviennent pas à reconstituer suffisamment de réserves pour leur voyage retour.



**La bécasse des bois** est une espèce très appréciée des chasseurs. Les populations françaises sont sédentaires, mais en hiver, elles sont rejointes par les bécasses venues de Russie et d'Europe du Nord. Ces dernières migrent jusqu'en Espagne et en Afrique du Nord. Cette espèce migre de nuit pour échapper à ses prédateurs.



**La sarcelle d'hiver** est une espèce très commune en hiver. Venues d'Europe du Nord et de Russie, les sarcelles migrent vers le sud à l'automne, et font halte dans les marais et les étangs où elles trouvent une nourriture abondante et des zones de quiétude. C'est une espèce abondamment chassée en Europe et elle est aussi la proie de nombreux prédateurs au sol. Lors des épisodes de froid intense, les sarcelles peuvent effectuer des mouvements vers des régions plus méridionales.



**L'hirondelle rustique** est une grande migratrice entre l'Europe et l'Afrique sub-saharienne. Elle vole de jour effectuant de petites étapes quotidiennes et peut chasser tout en se déplaçant. Elle peut aussi accumuler suffisamment de réserves pour effectuer des trajets plus longs pour franchir la Méditerranée ou le Sahara d'une seule étape. Elle est victime de la dégradation des zones naturelles où elle chasse de préférence.



**Le guêpier d'Europe** est un grand consommateur d'insectes, et il quitte l'Europe dès le milieu de l'été pour rejoindre l'Afrique de l'Ouest et l'Afrique australe. Il vole en groupe uniquement de jour et pratique le vol à voile aux heures les plus chaudes de la journée, il peut atteindre des altitudes élevées pour effectuer ses déplacements. L'espèce est sensible au déclin des insectes et elle est également victime de la chasse dans certains pays méditerranéens.



**La huppe fasciée** est un migrateur qui hiverne dans toute l'Afrique sahélienne. Elle effectue ses déplacements plutôt la nuit, ce qui lui permet d'échapper aux prédateurs. Elle vole à des altitudes moyennement élevées (plus de 1000 m). Elle est victime des périodes de sécheresse en Afrique qui la privent de nourriture. C'est également une espèce chassée dans certains pays méditerranéens.



**Betula jeux nature** est une marque de **Biotope Communication Édition**.  
Tous droits réservés, 2022.

Je remercie mon collègue naturaliste Jean-Yves Kernel qui a contribué à la création de ce jeu.  
Je remercie également les multiples testeurs qui se reconnaîtront.

Charly Couronnaud,  
responsable création et diffusion de jeux à biotope Édition.

**AUTEUR**  
Charlec

**DIRECTION ARTISTIQUE & GRAPHISMES**  
Benjamin Treilhou - Picturapoesis

**ILLUSTRATION DES OISEAUX / DU PLATEAU**  
Maud Briand / Guillaume Tavernier

**PRODUCTION ET LOGISTIQUE**  
Nicolas Aubry - Synergy Games

Les répartitions des périls rencontrés par les oiseaux et leur résistance sont approximatives. Il convient de ne pas les considérer avec trop d'exactitude.

Nous distinguons les périls d'origine naturelle et les périls anthropiques (d'origine humaine).

## Périls naturels

### L'épuisement

Représente la fatigue de l'oiseau quand sa réserve d'énergie vient à manquer.

Avant d'entreprendre leur migration, les oiseaux mangent beaucoup afin de constituer une réserve de graisse dans laquelle ils vont puiser pour assurer l'incroyable effort énergétique que représente le périple migratoire.



### Le Vent

Indique la présence de vents contraires subis par les oiseaux.

Ils ont deux effets néfastes sur les migrants, ils les épuisent davantage et peuvent les faire dévier de leur route voire les égarer en plein océan, ce qui les condamne à une mort certaine.



### La Prédation

Affecte beaucoup d'oiseaux migrants, notamment les plus petits d'entre eux.

La plupart des prédateurs chassent de jour : faucons et milans capturent les oiseaux en vol.

Les migrants nocturnes ne sont pas totalement à l'abri des prédateurs : la grande noctule (*la plus grande chauve-souris d'Europe*) est capable de capturer des passereaux en vol.



## Périls anthropiques

### Les collisions

Recouvrent l'ensemble des constructions humaines : immeubles, éoliennes, baies vitrées, lignes électriques, avions etc.

Ce risque est accru de nuit et dans les zones densément peuplées.



### La Pollution

Désigne de façon générique les autres menaces dues à la présence humaine. La pollution lumineuse brouille les repères visuels.

La pollution par les produits chimiques et phytosanitaires contamine les écosystèmes et affaiblit les organismes.

La réduction des espaces naturels de repos raréfie les ressources alimentaires et contraint les oiseaux à parcourir de plus grandes distances pour se reposer.



### La Chasse

Aussi appelée pression cynégétique, s'exerce sur les espèces migratoires, et spécifiquement sur la bécasse des bois, la sarcelle d'hiver, ...

Un trop fort prélèvement dans certaines régions menace la pérennité des espèces visées.

