

Un jeu de cartes : les animaux, emblèmes des nations

Cette activité va se dérouler en plusieurs étapes :

1. Réaliser une carte mondiale des animaux emblèmes des nations en se basant sur le tableau fourni dans la documentation de l'activité.
2. Réaliser une première carte de jeu en suivant des consignes précises fournies en cours : format, contenus, organisations des éléments visuels.
3. Réaliser 3 autres cartes sur le même modèle.
4. Inventer les règles d'un jeu de 32 cartes réparties en 4 familles d'animaux avec l'aide de l'IA. Et présenter ces règles comme dans un jeu de cartes traditionnel.



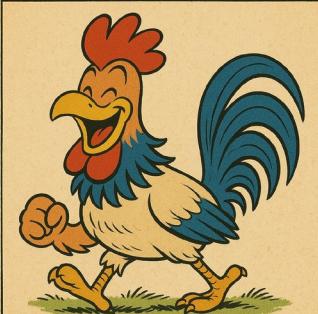
La carte mondiale des animaux emblèmes des nations : choisir 32 nations dont 8 dans chaque groupe : animaux marins (bleu), herbivores (vert), oiseaux (jaune) et félins (rouge).

Tableau des animaux-nations :

BLEU		ROUGE		VERT		JAUNE	
Dauphin	Grèce	Lion	Cameroun	Antilope	Afrique du Sud	Aigle	États-Unis,
Phoque	Groenland	Léopard	Sri Lanka	Kangourou	Australie	Faucon	Égypte
Orque	Canada	Loup	Mongolie	Chameau	Arabie saoudite	Coq	France
Poisson clown	Indonésie	Ours	Russie	Cheval	Turkménistan	Paon	Myanmar
Lion de mer	Equateur (Galapagos)	Panda	Chine	Éléphant	Côte d'Ivoire	Perroquet	Dominique
Narval	Nunavut (Canada)	Puma	Argentine	Taureau	Espagne	Macareux	Islande
Requin baleine	Philippines	Tigre	Inde	Zèbre	Botswana	Kiwi	Nouvelle-Zélande
Tortue de mer	Costa Rica	Jaguar	Brésil	Zébu	Madagascar	Faisan vert	Japon

Pour la 1^{re} carte de jeu : un exemple.

Le coq français



Par Bacchus ! le coq claironne au matin blond,
Sa crête en feu défie le ciel et l'horizon,
Il bat du jarret fier, l'œil rond comme un tonneau,
Et chante : « Vive Gaulois ! vin, rire et bons mots ! »

Sur le recto, on doit trouver :

- un fond de la couleur de la catégorie (ex : jaune = oiseaux)
- le nom de l'animal
- le nom du pays
- un image générée par l'IA mode BD en couleur
- un quatrain généré par l'IA sur cet animal-nation

Quelles règles du jeu ?

ChatGPT répond à cette question :

Je dispose de 32 cartes réparties en 4 familles d'animaux correspondant à des nations. Ces 4 familles sont les animaux marins, les herbivores, les oiseaux et les félins.

Quelles pourraient être les règles du jeu ?

Réponse :

Super point de départ ! Tu as déjà un **univers symbolique fort** (4 familles d'animaux représentant des nations) et un **jeu de 32 cartes** – un format parfait pour un jeu stratégique, accessible et rejouable.

Voici plusieurs **propositions de règles possibles**, selon le type de jeu que tu veux (familial, stratégique, de bataille, de collection...). Je te présente d'abord un **concept central** possible, puis quelques **variantes**.

🎯 Concept de base : “**Les Royaumes Animaux**”

◆ Objectif

Devenir le souverain suprême du monde animal en dominant les autres nations (familles) grâce à des combats, des alliances et des pouvoirs spéciaux.



Composition du jeu

- **32 cartes** réparties en **4 familles de 8 cartes** :
 - 🐯 **Félins** (Lion, Tigre, Guépard, etc.) – Nation des Prédateurs
 - 🐳 **Animaux marins** (Baleine, Requin, Dauphin, etc.) – Nation des Océans
 - 🦅 **Oiseaux** (Aigle, Faucon, Hibou, etc.) – Nation des Cieux
 - 🐘 **Herbivores** (Eléphant, Buffle, Cerf, etc.) – Nation de la Terre

Chaque carte pourrait avoir :

- une **valeur de force** (1 à 8),
- un **symbole de pouvoir** (attaque, défense, stratégie, alliance),
- un **effet spécial** (facultatif).

✗ Règles de base – version “bataille stratégique”

1. Distribution

- Chaque joueur reçoit 8 cartes (4 joueurs possibles, ou 2 joueurs avec 16 cartes chacun).

2. Tour de jeu

- Chaque joueur pose **une carte face cachée**.
- Tous révèlent en même temps.
- La carte la plus forte **remporte le pli**.

- En cas d'égalité :
 - Si les deux cartes appartiennent à la même famille, elles s'annulent.
 - Sinon, on applique un **cycle d'avantage** (comme dans “Pierre-Feuille-Ciseaux”) :
 - Félins battent Herbivores >
 - Herbivores battent Oiseaux >
 - Oiseaux battent Marins >
 - Marins battent Félins >

3. Pouvoirs spéciaux (optionnel)

- Certaines cartes ont des effets ponctuels :
 - ex. “Le Dauphin” → permet de regarder une carte de l’adversaire avant de jouer.
 - ex. “L’Aigle” → bat toujours la carte la plus faible sur la table.
 - ex. “Le Lion” → gagne automatiquement contre tout animal non marin, sauf la Baleine.

4. Fin de partie

- Quand toutes les cartes sont jouées, le joueur ayant remporté **le plus de plis** devient le “Roi des Animaux”.

Variante 1 : Jeu de collection / alliance

But : former des **sets d'animaux complémentaires** pour marquer des points.

Chaque famille a une **affinité** et une **rivalité** avec une autre, et les joueurs doivent composer la meilleure alliance possible (par exemple, Félins + Oiseaux = alliance forte).

Variante 2 : Jeu de stratégie / pouvoirs évolutifs

- Chaque joueur choisit **une nation animale** en début de partie.
 - Il obtient ses 8 cartes + 1 pouvoir spécial de nation (ex. Félins = attaque bonus, Herbivores = défense bonus).
 - Objectif : conquérir les territoires adverses ou capturer un certain nombre de cartes.
 - Les combats se résolvent par comparaison de valeurs + effets.
-

Variante 3 : Jeu coopératif / écologique

- Les 4 familles doivent **s'unir pour sauver leur monde** contre une menace (pollution, humain, catastrophe naturelle).
 - Chaque joueur incarne une famille et doit **coopérer** pour remplir des objectifs communs (préserver l’équilibre, sauver des espèces...).
 - Les cartes deviennent des **actions / ressources**.
-