



LES FORÊTS INVISIBLES

Océans : Sauvons les coraux et les éponges

Règlements

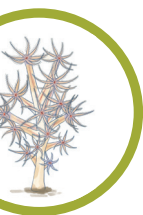


Jeu pour le deuxième cycle

Mission Océans: Sauvons les coraux et les éponges

Les rôles :

Chaluts (5): Le chalut est un filet en forme d'entonnoir, attaché à l'arrière d'un bateau. C'est l'un des engins de pêche le plus menaçant pour les coraux et les éponges puisqu'ils râclent le fond de l'océan. Ils partent chaque nuit pêcher, éliminant ainsi un élève à chaque moment de pêche. Leur but est de ne pas se faire repérer par les autres joueurs. Ils gagnent si tous les animaux de l'océan sont éliminés et qu'ils ne restent qu'eux. Ils ont le même rôle que le "loup-garou" dans le jeu original.



Éponges

- Éponge

Corail dur

- Scléactiniaire d'albâtre

Coraux mous

- Brocoli de mer (2)

- Framboise de mer

Plumes de mer

- Pennatule du Saint-Laurent (2)

- Pennatule à grandes fleurs (2)

- Pennatule pointue (2)

- Grande Pennatule

- Pennatule étoilée

L'objectif des éponges et des coraux, dont les plumes de mer, est de vaincre les "chaluts". Leur parole est leur seul pouvoir, ils jouent seulement lors des débats au moment de voter le matin après la nuit. Ils doivent essayer d'identifier qui sont les "chaluts". S'ils réussissent à éliminer tous les "chaluts" le matin au moment de voter, ils gagnent la partie. Ce sont les "gentils" de l'océan. S'ils sont tous éliminés, la partie est perdue. (Ils ont le même rôle que les "villageois" dans le jeu original du Loup-Garou.)

Autres rôles :



Pêcheur : Le pêcheur a le choix de sauver l'élève qui sera pêché ainsi l'élève ne sera pas éliminé, d'en éliminer un deuxième en allant lui aussi à la pêche ou de ne rien faire. Ce rôle est similaire à celui de la "sorcière" dans le véritable jeu. Cela permet donc aux élèves de comprendre que les pêcheurs peuvent devenir eux aussi des protecteurs des coraux en prenant de bonnes décisions et en respectant la réglementation en vigueur dans les refuges marins visant la protection des coraux et des éponges.



Biologiste du ministère de Pêches et Océans : Ce personnage peut demander de voir la carte d'un autre joueur durant chaque nuit. Cela lui permet de connaître les rôles des uns et des autres afin de trouver qui sont les chaluts. Il a le même rôle que la "voyante" dans le jeu original.



Garde Côtière : La personne qui incarne la garde côtière peut, en entrouvrant les yeux, espionner les chaluts pendant leur pêche nocturne. Si elle se fait surprendre par un des chaluts, elle meurt immédiatement (en silence), à la place de la victime désignée. La garde côtière ne peut espionner que la nuit, durant le tour d'éveil des chaluts. Ce personnage est l'équivalent de la « petite fille » dans le jeu original.



Morue : Elle a le même genre de rôle que les coraux, c'est-à-dire qu'elle n'a pas de pouvoir autre que sa parole lors des moments de vote suite à la pêche. Cependant, elle est associée à l'éponge (Porifera spp). Si l'éponge est éliminée, la morue le sera aussi. Cela permet de montrer aux joueurs l'importance qu'ont les éponges au sein du bien-être et de la survie des autres organismes de l'écosystème.



Sébaste : Il a le même genre de rôle que la morue. Il n'a donc pas de pouvoir autre que sa parole lors des moments de vote suite à la pêche. Cependant, il est associée à la Framboise de mer, si la Framboise de mer est éliminée, le sébaste aussi. Cela permet de montrer aux joueurs l'importance qu'ont les coraux au sein du bien-être et de la survie des autres organismes de l'écosystème.



But du jeu:

Pour les chaluts: Éliminer tous les joueurs.

Pour les autres joueurs: Éliminer les chaluts.

Règlements:

1. Le rôle que possède le joueur doit demeurer secret;
2. Le meneur doit distribuer à chaque joueur une carte, lui permettant de connaître son rôle, face cachée afin que les autres joueurs ne la voient pas;
3. Il doit y avoir un meneur de jeu qui anime la partie. Le meneur de jeu ne participe pas au jeu. Son rôle est d'orchestrer et mener la partie et d'annoncer aux joueurs les différentes phases du jeu : lors des moments de pêche, lorsque les chaluts vont pêcher, lorsque le pêcheur doit jouer, lorsque le biologiste du Ministère de Pêches et Océans Canada peut voir une carte et lorsque le moment de pêche est terminé;
4. Lors des moments de pêche, les joueurs doivent garder leurs yeux fermés, ils peuvent seulement les ouvrir lorsque le meneur de jeu leur dit;
5. Lors des moments de votes d'élimination, si plusieurs joueurs ont le même nombre de votes, un deuxième vote sera de mise entre les joueurs ayant le même nombre de votes à égalité. 1 seul joueur peut être éliminé;
6. Lorsqu'un joueur est éliminé, il doit montrer sa carte afin que les autres joueurs sachent son rôle;
7. Les débats afin de définir quel joueur est éliminé par votes durent 1 minute et 30 secondes;
8. Les joueurs ayant le rôle de "chaluts" devront aller à la pêche. Durant chaque pêche, les joueurs devront pointer un autre joueur qu'ils désirent attraper dans leur filet, celui-ci sera alors éliminé. Ils doivent demeurer silencieux, sinon les autres élèves connaîtront leur rôle;
9. Le joueur ayant le rôle de la garde côtière peut entrouvrir les yeux durant la pêche par les chaluts. Il ne doit pas se faire prendre sans quoi il meurt immédiatement.
10. Le joueur ayant le rôle de pêcheur peut réaliser 1 de ses 3 actions durant son tour : (1) sauver un joueur pêcher, (2) pêcher un autre joueur en plus de celui ayant été pêché ou (3) ne rien faire. Le pêcheur doit choisir adéquatement car il ne peut pas réaliser 2 fois la même action durant la partie. De plus, il ne peut pas utiliser plusieurs actions durant la même nuit. Si le pêcheur est le personnage tué par les chaluts durant la nuit, il a aussi la possibilité de se sau-



ver lui-même. Après son intervention, il y aura donc 2, 1 ou 0 mort au réveil du village marin. C'est donc comme dans la vraie vie, les pêcheurs ont le choix de respecter les interdictions de pêches dans les refuges marins (c'est-à-dire de ne pas utiliser d'engins qui entrent en contact avec le fond) ou de ne pas les respecter et de causer des dommages aux espèces sensibles que sont les coraux et les éponges.

11. Si le joueur pêché par les chaluts ou le pêcheur est l'éponge, le joueur ayant le rôle de morue sera éliminé lui aussi au même moment;

12. Si le joueur pêché par les chaluts ou le pêcheur est la Framboise de mer, le joueur ayant le rôle de crevette sera éliminé lui aussi au même moment;

13. Le joueur ayant le rôle du biologiste du Ministère des Pêches et Océans peut regarder les cartes des autres joueurs lors des pêches. Cela lui permet donc d'essayer de trouver quels joueurs sont les chaluts. Cependant, il doit demeurer discret et ne pas dire ni sous-entendre qu'il a ce rôle, car les chaluts peuvent l'éliminer.

Déroulement d'une partie:

1. Le meneur de jeu distribue une carte face cachée à chaque joueur;
2. Les joueurs regardent leur carte afin de connaître leur rôle en évitant de la montrer aux autres joueurs autour;
3. Une fois que tous les joueurs connaissent leur rôle, le meneur de jeu annonce que c'est l'heure de la pêche. Les joueurs doivent déposer leur carte devant eux et doivent tous fermer leurs yeux;
4. La garde côtière commence sa surveillance discrètement
5. Le meneur de jeu annonce que le biologiste du Ministère de Pêches et Océans part en mer;
6. Le joueur ayant ce rôle peut ouvrir ses yeux et pointer un élève dont il désire voir la carte afin de connaître son rôle;
7. Le meneur de jeu lui montre la carte;
8. Le meneur de jeu annonce que le biologiste rentre au bercail, le joueur referme ses yeux;
9. Le meneur de jeu annonce que les chaluts vont pêcher;
10. Les joueurs ayant le rôle de chaluts ouvrent les yeux et vont pointer le joueur qu'ils désirent pêcher. Si les chaluts ne pointent pas tous le même joueur, ce sera celui avec le plus de votes qui sera éliminé;



11. Le meneur de jeu annonce que les chaluts ont terminé leur pêche, ceux-ci vont fermer leurs yeux;
12. Le meneur de jeu dit "le pêcheur part en mer", le joueur ayant ce rôle va ouvrir les yeux;
13. Le meneur de jeu dit tout en pointant l'élève pêcher par les chaluts : Ce joueur sera pêché par les chaluts, trois options s'offrent à toi: 1. Sauver le joueur, 2. pêcher un autre joueur ou 3. ne rien faire du tout.
14. Le joueur doit montrer quelle option il désire choisir en faisant le chiffre avec ses doigts. Il ne peut éliminer et sauver qu'une seule fois.
15. S'il désire éliminer un autre joueur, le meneur doit lui demander de pointer le joueur qu'il désire pêcher.
16. Le meneur de jeu annonce que le pêcheur rentre chez lui;
17. Le meneur annonce que le temps de la pêche est terminé et que les joueurs peuvent ouvrir leurs yeux;
18. Le meneur montre les élèves éliminés durant la nuit. Si le pêcheur a décidé de sauver le joueur qui était supposé être éliminé, le meneur dit tout simplement que personne n'a été pêché cette nuit;
19. Le meneur annonce que c'est l'heure de débattre sur quel joueur ils désirent éliminer. Les joueurs ont une minute et 30 secondes pour débattre;
20. Le meneur demande aux joueurs de pointer le joueur qu'ils désirent éliminer;
21. Le joueur éliminé montre sa carte;
22. Puis, on recommence à partir de l'étape 3 et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les chaluts soient éliminés ou que les chaluts aient réussi à éliminer tous les autres joueurs.

Remerciements

Ce projet est porté par le Comité ZIP Côte-Nord du Golfe et a été rendu possible grâce au soutien financier du Ministère des Pêches et Océans Canada (MPO). Leur engagement envers la préservation des écosystèmes marins permet de protéger nos coraux et éponges d'eau froide pour les générations futures. Merci de contribuer à la santé de nos océans !



Pêches et Océans
Canada

Fisheries and Oceans
Canada