

## Sommaire des règles du jeu

---

*Ce document contient un sommaire des règles du jeu de chaque jour, avec pour objectif de donner un bon aperçu sur le déroulement du jeu. Pour certaines des instructions détaillées sur la façon de jouer chaque jour, vous devrez vous référer au plan de la leçon du jour en question.*

- Chaque plateau de jeu se compose de quatre parties réalisées par quatre élèves (de préférence). Le jeu peut également être joué à 3 ou 5 (ou plus si vous le souhaitez), mais toujours en reliant quatre feuilles pour obtenir un seul plateau de jeu complet. Si vous avez des groupes de 3 ou 5 élèves, vous devrez parfois adapter le nombre de cartes que chaque élève pioche.
- Les élèves déplacent leur pion autour du plateau de jeu à tour de rôle en lançant les dés.
- Lorsque qu'ils tombent sur une case, ils doivent piocher une carte ou jouer UNE carte, conformément aux règles du jeu du jour.
- Les cartes piochées octroieront ou retrancheront des points au joueur. Le but n'est pas toujours d'accumuler le plus grand nombre de points; voir les règles du jeu du jour.
- Certains jours, les cases sont chromo codées. Chaque jour, les couleurs représentent quelque chose de différent, mais elles indiquent dans quelle pile les joueurs doivent piocher une carte, lorsqu'ils tombent sur une case particulière.
- Il y aura chaque jour de nouvelles cartes. Certaines cartes seront utilisées plusieurs jours, aidant ainsi à renforcer la compréhension de leur contenu.
- **Jour 1 : Biotique contre Abiotique**
  - Types de carte : biotique et abiotique
  - Code de couleur : placez de manière aléatoire un nombre égal de cases vertes et de cases grises sur le parcours.
  - Au cours de vos déplacements, vous rencontrez des éléments biotiques et abiotiques de l'écosystème.
  - Tous les points sont positifs.
  - Objectif du jeu : Accumuler un maximum de points.

- **Jour 2 : Le réseau trophique**
  - Nous étudions les producteurs, les consommateurs et les décomposeurs, le réseau trophique et ce qu'il se passe si un maillon de la chaîne casse.
  - Types de carte : producteurs (points verts), consommateurs (transformer les points verts en points rouges), décomposeurs (effacer les points rouges).
  - Objectif du jeu : Survivre aussi longtemps que possible (ne pas épuiser tous ses points verts)
  - Première partie avec des codes de couleur : Plus de production que de consommation. Placez de manière aléatoire 22 cases vertes (producteurs), 13 cases rouges (consommateurs) et 13 cases grises (décomposeurs).
  - Deuxième partie : Mettez moins de cases de production (p. ex. 13) et plus de cases de consommation (p. ex. 22)
    - Cela montrera ce qu'il se produit si la consommation est plus importante que la production : un écosystème atteint une limite.
  - Troisième partie : 16 cases de chaque couleur.
    - Distribuez les cartes « rupture au sein du réseau trophique » à tous les groupes après avoir laissé la partie se dérouler pendant plusieurs minutes. Ces cartes doivent être piochées par le joueur suivant dont c'est le tour, peu importe la case de couleur sur laquelle il tombe. **Poursuivez le jeu jusqu'à ce que vous ayez distribué les trois cartes.** Vous pouvez désormais constater l'effet cumulatif des ruptures au sein du réseau trophique (avec l'exemple de l'ours étant le plus affecté).
- **Jour 3 : Les espèces envahissantes**
  - Aujourd'hui, chaque joueur représente une forme de vie présente dans l'écosystème et consomme des « ressources ». Un joueur incarnera une espèce envahissante. Chaque joueur reçoit une carte de profil pour son animal.
  - Nous ajoutons des ressources alimentaires et un habitat, la « banque ».
  - À chaque tour, les joueurs doivent utiliser une certaine quantité de ressources (selon le profil de l'animal qu'ils représentent).
    - L'espèce envahissante a la possibilité d'agrandir son habitat plus rapidement, ce qui peut démunir les autres espèces du leur.
  - Certaines ressources alimentaires sont ajoutées à chaque nouveau tour.
  - Objectif du jeu : Survivre le plus longtemps.
- **Jour 4 : L'influence humaine**
  - Partie 1 : Les joueurs incarnent les humains.
    - Les humains prennent des décisions - les élèves piochent des cartes au début qu'ils joueront quand ils le souhaitent.

- Placez la carte à côté de la case où l'environnement a été altéré par l'Homme. La carte indique quel lancer de dés permettra aux formes de vie de s'adapter et quel lancer de dés leur fera perdre des points. Les lancers de dés sont différents pour chaque forme de vie, du fait que certaines d'entre elles s'adaptent plus facilement à certains changements.
    - 10 cartes sont des cartes « sans impact ».
    - Tous les humains démarrent à un endroit différent. Cette partie devrait être assez rapide : elle requiert 6 tours par joueur si 4 élèves jouent (car ils ont tous 6 cartes à placer).
  - Partie 2 : Les joueurs incarnent les formes de vie.
    - Les formes de vie commencent avec 10 points. Si elles ne peuvent pas s'adapter, elles perdent un ou plusieurs points.
    - Toutes les formes de vie démarrent leur parcours sur la même case (les joueurs peuvent librement choisir cette case)
    - Objectif du jeu : Faire le tour du parcours sans perdre tous ses points.
  - Recommencez plusieurs fois avec de plus en plus de changements faits par les humains. Constatez que les formes de vie peuvent s'adapter à certains changements, mais qu'elles ne le peuvent pas si ces changements sont trop importants pour elles.
    - Le nombre de cartes « sans impact » est réduit à chaque partie.
- **Jour 5 : Programmes de protection**
  - Mêmes règles que pour le jour 4.
  - Néanmoins, nous ajoutons ici des cartes permettant aux humains de mettre en place une protection (ces cartes remplacent les cartes « sans impact » du jour précédent).
    - Lorsque les formes de vie tombent sur ces cases, elles se remettent alors des pertes qu'elles ont pu subir plus tôt (en passant par une case altérée).
  - Avec combien de points finissent-elles? Peux-tu atteindre un équilibre entre activité humaine et protection (oui)? Conçois cet équilibre de sorte que les formes de vie finissent avec plus ou moins le même nombre de points qu'au départ.