

AVANT LA TEMPETE : un jeu de prévision et d'action

REGLES :

Avant la tempête est un jeu de prise de décision créé pour présenter les prévisions météorologiques et les actions qu'il est possible de mettre en place contre les catastrophes naturelles à travers différents rôles.

MATERIEL :

Les cartes du jeu. Elles peuvent être imprimées depuis le modèle fourni puis découpées. Il est préférable d'utiliser des feuilles cartonnées pour l'impression.

NOTE: Il faut aussi découper quelques cartes blanches, cela fait partie du jeu !

TEMPS :

Une partie dure entre 45 et 90 minutes, selon le temps laissé à la discussion.

Les joueurs : ce jeu peut être joué par un groupe de 4 à 7 personnes. Il est possible d'avoir plusieurs tables de jeu (jusqu'à 60 joueurs ou plus) afin de jouer dans un style "tournoi" (style décrit à la fin du document).

DEROULEMENT DU JEU :

1. Placer les cartes de temps (24h, 2 jours, 10 jours, 2 ans) sur la table, dans l'ordre chronologique, de gauche à droite. Ces cartes de temps représentent le délai d'action : combien de temps va s'écouler entre l'annonce de la prévision et la réalisation de l'événement annoncé.
2. Mélanger les cartes de prévision et en placer une en face de chaque carte de temps.
3. Mélanger les cartes d'action et en distribuer 5 par joueurs. Certaines cartes seront blanches, c'est normal !
4. Sélectionner un Décideur (ou chef du village) parmi les joueurs pour le premier tour de jeu.

Décideur – Le décideur change à l'issue de chaque tour. La personne la plus âgée peut-être la première à avoir ce rôle. A chaque tour, le décideur choisit la carte d'action (pré-écrite ou créée par un joueur) qui lui semble la plus appropriée pour répondre à la prévision en fonction de chaque délai (24h, 2 jours, 10 jours, 2 ans).

Les conseillers - Ce sont les autres joueurs. A chaque tour, chaque conseiller doit choisir parmi ses cartes d'action celles qu'il juge les plus appropriées pour répondre à la prévision en fonction de chaque délai (24h, 2 jours, 10 jours, 2 ans). Il peut utiliser une carte blanche pour écrire sa propre action.

Met opmerkingen [CR1]: After consultation with CARE, we suggest to add this new component to implement the game

Met opmerkingen [CR2]: We suggest to add this new component (leader of the community / village chief)

5. Les conseillers doivent recommander un plan de réponse à la catastrophe annoncée par la prévision. Pour chaque carte de temps, les conseillers doivent choisir une carte d'action parmi celles qu'ils ont dans leurs mains, ou une carte blanche complétée par leurs soins, pour répondre à la prévision. Chaque conseiller doit placer une carte en face de chaque carte de temps, face retournée.

IMPORTANT : quand un joueur rédige sa propre carte, il doit ne décrire qu'une seule action (et non plusieurs)

6. A chaque tour, le Décideur regarde toutes les cartes d'action recommandées par ses conseillers, et choisit celles (pré-écrites ou écrites à la main), qu'il ou elle pense être les plus appropriées pour chaque délai, compte-tenu de la probabilité et de la gravité de la prévision. Les conseillers dont la carte a été choisie reçoivent 1 point si c'est une carte pré-écrite et 2 points s'ils ont eux-mêmes écrit la carte.

7. Défi ! Les conseillers peuvent contester le choix du Décideur. L'acteur qui conteste peut plaider pour l'action qu'il avait choisie, et le Décideur peut défendre son choix. Les autres joueurs (sauf celui qui avait proposé la carte initialement retenue par le Décideur) peuvent voter pour confirmer ou infirmer la décision du Décideur. S'ils votent pour appuyer le choix du Décideur, le conseiller contestataire perd 1 point. Si sa proposition est retenue, il gagne 1 point.

NOTE: Il ne peut y avoir qu'un contestataire par tour de jeu (à cause des contraintes de temps inhérentes à la planification des mesures de préparation aux catastrophes)

8. A la fin de chaque tour, déplacer les cartes de prévision d'un cran vers la gauche, et placer une nouvelle carte pour la dernière carte de temps. Distribuer une carte supplémentaire à chaque joueur et changer de Décideur.

LES POINTS

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont joué le rôle de décideur au moins une fois (vous pouvez choisir de faire 2 tours si vous voulez que la partie dure plus longtemps). Le joueur qui a le plus de points gagne la partie !

VARIANTES

L'OPTION TOURNOIS (pour un grand nombre de joueurs)

Lors du premier tour, le jeu se déroule normalement. Lorsque toutes les équipes ont fini leur premier tour, chaque équipe sélectionne une personne qui va les représenter lors du second tour. Les cartes qui ont été choisies par les équipes lors du premier tour servent comme cartes de jeu lors du second tour de jeu.