

Les règles du jeu !

BUT DU JEU : Mettez-vous dans la peau de votre personnage !

Quittez votre pays pour rejoindre le pays où vous souhaitez aller

Un + : Arrivez à destination avec le plus de points de moral possible.

Nombre de joueurs : Par plateau de jeu : 1 animateur + 2 à 8 joueurs

Par plateau de jeu il y a 4 personnages.

Un personnage peut être joué seul ou en binôme.

Première étape :

Choisissez un plateau de jeu : Afrique, Amérique latine, Asie ou Europe.

Chaque joueur, ou binôme, choisit un personnage (rouge, vert, jaune ou bleu).

Il récupère son jeton, son « profil » et la série de cartes numérotées de la couleur de son personnage*.

*Attention : l'animateur garde les cartes « spéciales » : cartes « détention », cartes « Quizz » et cartes « mystère », jusqu'à ce que le joueur en ait besoin. La seule carte qu'il garde et qu'il lit est la carte « Quizz » : c'est une question posée au joueur.

Il conserve également les billets de banques et les points de moral qu'il distribue ou récupère au fil du jeu, ainsi que les « Flash info » qu'il lira quand les joueurs tomberont sur un « Flash Info ».

Chaque joueur place ses cartes devant lui, face cachée, en tas et dans l'ordre, de sorte à avoir la carte n°1 au dessus du paquet.

Début du jeu :

Chaque joueur lit en silence le « profil » de son personnage et place son jeton sur la case indiquée. L'animateur laisse à chacun 5 mn pour lire son « profil ».

Une fois que chacun s'est approprié son histoire, l'animateur demande aux joueurs de se présenter brièvement aux autres en prenant soin de parler à la première personne du singulier « je m'appelle Alvaro, je vis au Honduras, je veux quitter mon pays parce que... ». Lorsqu'il démarre avec des points de moral et/ou de l'argent, les joueurs les récupèrent auprès de l'animateur.

Après les présentations, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le score le plus petit commence ! Il lit à voix haute sa carte n°1. Le tour de jeu tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque fois les instructions pour le tour suivant sont indiquées à la fin des cartes.

Bonne chance !

Les cases et cartes du jeu :

Les points de moral : (petit carré jaune et bleu : ☺)

Les points de moral servent à insister sur les principales hausses et baisses de moral. Même s'ils n'ont pas d'incidence sur l'avancée des personnages dans le jeu, ils servent d'indicateurs.

C'est l'animateur qui récupère ou distribue les points de moral gagnés ou perdus par les joueurs pendant leur parcours.

Lorsqu'un joueur n'a plus de point de moral, ses deux voisins de jeu doivent lui serrer les coudes pendant un tour pour montrer leur solidarité. A l'issue de ce tour, il récupère 1 point de moral. Ne l'oubliez pas !

Flash Info :

Les flash info servent à donner des informations supplémentaires aux joueurs, pour qu'ils appréhendent mieux le contexte et la zone géographique dans lequel évolue leur personnage.

Les joueurs trouveront sur certaines de leurs cartes la mention « Flash info », suivie du thème abordé. Ils devront demander à l'animateur de lire pour eux ces informations à voix haute. Tous les Flash infos sont réunis, par zone géographique, sur une ou plusieurs pages que l'animateur conserve pendant tout le jeu.

Carte Quizz :

Lorsqu'un joueur tombe sur une case Quizz, il répond immédiatement à la question lue par l'animateur, puis avance jusqu'à la prochaine case.

Les questions sont posées à un joueur ou à un binôme, les autres joueurs peuvent participer s'ils le souhaitent mais seule la réponse du joueur concerné vaut.

Attention, il existe des cases Quizz communes à plusieurs joueurs (seulement sur le plateau Amérique latine). Dans ce cas, les joueurs choisissent au hasard une des cartes correspondantes, puis l'animateur les interroge et retire la carte du jeu.

Carte Mystère « ? ».

La case Mystère n'existe que sur le plateau Amérique latine. Elle comporte 3 couleurs, elle concerne donc 3 personnages.

Elle correspond à un événement chanceux ou malchanceux qui ne dépend que du hasard mais qui est tiré de témoignages.

Comme la case Quizz, la case mystère ne compte pas comme une case numérotée, les personnages qui tombent dessus tirent donc immédiatement la carte correspondante. Ils suivent ensuite les consignes données pour la suite du parcours.

Case détention :

La case détention est matérialisée par une case comportant des barreaux. Lorsque votre personnage est envoyé en centre de détention, on lui indique s'il doit se placer sur cette case. Ce n'est pas systématique. Il peut y avoir aussi des cartes détention.

MATERIEL téléchargeable:

Attention ! Les cartes ont un recto et un verso, n'oubliez pas de sélectionner l'option recto/verso pour l'impression!

- 4 plateaux de jeu (Afrique, Amérique, Europe, Asie)
- 16 fiches « personnages » (4 personnages/ plateau associés à une couleur) : présentation du personnage et contexte du départ
- 16 séries de cartes numérotées à partir de 1 (1 série de cartes/personnage)
- 1 fiche « Flash info »/ plateau de jeu : elle regroupe tous les Flash infos du plateau
- Cartes Quizz
- Cartes mystère « ? » : il n'y en a pas sur tous les plateaux
- Des « points de moral » (smileys)

Attention ! Le dé et les pions ne sont pas fournis ! A vous de les fabriquer !

Bon découpage !

L'animateur

L'animateur a un rôle clé. Il est certes garant du bon déroulement du jeu, de la compréhension et du respect des règles. Mais ce n'est pas tout. Ce jeu passant en partie par la lecture et les cartes étant riches en informations, il doit « animer » le jeu afin de lui donner un rythme dynamique et créer les conditions pour que les joueurs s'approprient leur personnage. Ceci est très important.

Ainsi, l'animateur :

- veille, au moment où les joueurs présentent leur personnage, à ce qu'ils n'oublient pas des informations importantes. Il peut leur poser des questions. Pour cela, il est nécessaire d'avoir chacun des personnages en tête !
- demande au joueur, lorsque c'est son tour, de préciser où il en est de son parcours
- rend vivants et ludiques les Quizz, Flash infos, négociations avec les passeurs...
- vérifie que les gens ont bien compris les diverses informations qui leur sont données
- essaie de faire le lien entre les parcours (par exemple, un Flash infos ou un Quizz peut concerner plusieurs « personnages »)
- privilégie les binômes et est attentif à leur constitution : jouer à deux permet de faire participer plus de joueurs, mais surtout favorise l'entraide. Cela permet par exemple de faire participer des personnes qui ne sont pas à l'aise pour lire ou qui ne savent pas lire.
- Est attentif aux gains et pertes de point de moral et d'argent des personnages, pour être prêt à leur remettre ou leur réclamer ces cartes et billets.

Pour vous préparer au mieux à l'animation du jeu, un conseil : jouez-y une fois avant !

Formule courte ! Si les conditions ne se prêtent pas à animer le jeu dans la forme qui vient d'être présentée (manque de place, plage horaire courte, arrivée des joueurs en ordre dispersé...), il est possible de faire jouer les joueurs séparément/plateau. Dans ce cas, chaque joueur vit son parcours dans son coin, sans écouter ce qui arrive aux autres joueurs. Nous l'avons testé et ça marche bien !

Vos idées sont les bienvenues ! Il est possible d'enrichir le jeu. Par exemple, on peut vouloir mettre l'accent sur une information particulièrement importante, comme le nombre de morts aux frontières de l'Europe : on peut imaginer que l'animateur du plateau Afrique se lève, demande aux joueurs de tous les plateaux d'arrêter de jouer et partage l'information à tous.