

PRESENTATION DU JEU SERIEUX ALERTE



Yacinthe GUIGMA & Sophie MUSET

Coordination du Projet EBO-SURSY



World
Organisation
for Animal
Health

Organisation
mondiale
de la santé
animale

Organización
Mundial
de Sanidad
Animal

6th cycle Training of National Wildlife Focal Points

**6e cycle de formation des Points focaux nationaux pour la faune sauvage
Africa Region Afrique**

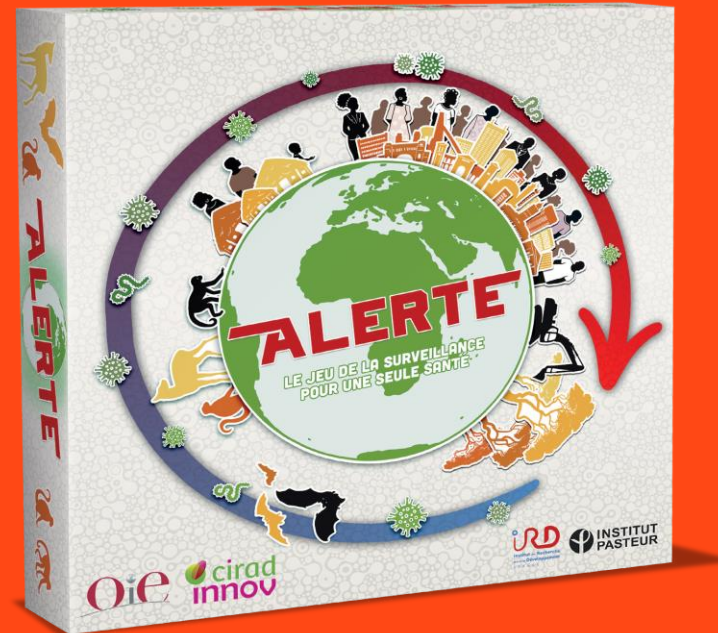
World Organisation for Animal Health

Organisation mondiale de la santé animale



Comment jouer au JEU SERIEUX ALERTE

- Contexte
- Objectifs du jeu
- Elements du jeu
- Mécanique et mise en place du jeu
- Déroulement





OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU JEU



- **Objectifs pédagogiques du jeu**

- Les joueurs ont **compris la mécanique du jeu** et sont **capables d'utiliser le jeu de manière autonome**
- Les joueurs sont **capables d'expliquer** ce qu'est **une chaîne de surveillance**, les différents **acteurs**, les différentes **actions**
- Les joueurs ont une **meilleure compréhension du fonctionnement du système de surveillance et d'une chaîne de surveillance** :
- **découverte > information > action**



• Objectifs pédagogiques du jeu

- Les joueurs sont **capables de décrire leurs rôles** dans la chaîne de surveillance et **d'identifier les différents éléments** qui les concernent dans la chaîne: **découverte > information > action**
- Les joueurs sont capables d'**expliquer l'intérêt de collaborer entre les différents acteurs** de cette chaîne et notamment des **différents secteurs** du système de surveillance
- Les joueurs sont capables de **lister les étapes importantes** qu'ils doivent faire pour **assurer la détection précoce d'une émergence** de maladie



ÉLÉMENTS DU JEU



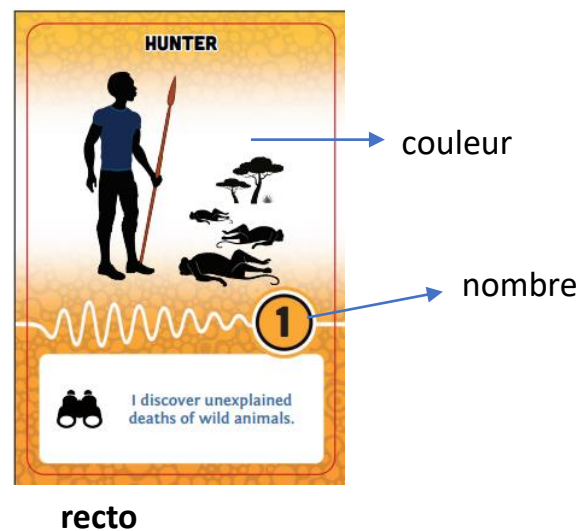
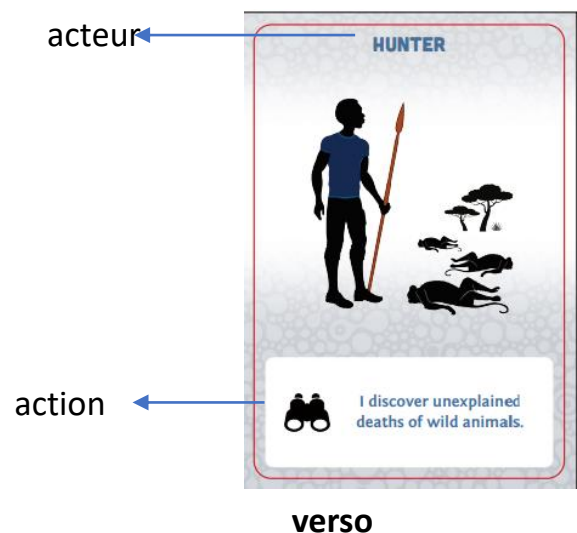
MATÉRIEL

- 1 plateau *Emergence de la maladie*
- 1 disque en bois *Curseur de maladie*
- 20 cubes en bois *Point de victoire*
- 27 cartes *Aléa* : 18 *Aléas négatif* (rouge) et 9 *Aléas positif* (bleu)

- 117 cartes *Action* :
 - 44 cartes orange (1^{er} niveau local : village),
 - 20 cartes rouges (2nd niveau local : chef-lieu),
 - 28 cartes turquoise (niveau régional),
 - 16 cartes violettes (niveau national)
 - et 9 cartes grises (journalistes et médias)

ÉLÉMENTS DU JEU

- Une carte a deux faces. Une carte face cachée comprend un acteur et une action ; une carte face visible comprend également une couleur (correspondant à un niveau d'organisation) et un nombre.





MÉCANIQUE ET MISE EN PLAN DU JEU



- **BUT DU JEU:** Alerte est un **jeu coopératif**. Tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Le but du jeu est de placer correctement les cartes de tous les joueurs dans la chaîne de surveillance, au centre de la table.
- **MISE EN PLACE:** Placez le plateau de jeu au centre de la table. Séparez les cartes Action des cartes Aléa. Séparez ensuite les cartes Aléas négatifs (rouge) des Aléas positifs (bleu) et mélangez chaque pile. Puis préparez la pile de cartes Action.



World
Organisation
for Animal
Health

Organisation
mondiale
de la santé
animale

Organización
Mundial
de Sanidad
Animal

POUR UNE PREMIÈRE PARTIE EN MODE DÉCOUVERTE: Ne jouez qu'avec **les cartes Action orange**, qui représentent le premier niveau local (les personnes d'un village). Séparez-les des autres cartes Action, mélangez-les, et faites-en une pile face cachée. Placez le curseur de maladie **sur la 4e case du plateau** d'émergence de la maladie.

POUR DES PARTIES PLUS COMPLEXES: Mélangez **toutes les cartes Action** et faites-en une pile face cachée. Placez le curseur de maladie **sur la 6e case du plateau** d'émergence de la maladie.



- Distribuez, **toujours face cachée**, des cartes Action à chaque joueur :
- A **2 joueurs** : 9 cartes chacun ; à **3 joueurs** : 6 cartes chacun ; à **4 joueurs ou plus** : 4 cartes chacun.
- Chaque joueur place ses cartes devant lui, dos visible. Personne ne regarde la face (colorée).
- Posez les autres cartes Action à portée de main, elles constituent **la pioche**.
- Prenez **la première carte Action de la pioche et retournez-là, face visible**, au centre de la table.
- **Cette carte est le point de départ de la partie.**



DÉROULEMENT DU JEU



Les joueurs doivent recréer le bon chaînon de surveillance.

- **Choix de la carte** : Il doit recréer le bon chaînon de surveillance. Pour cela, il choisit l'une des cartes devant lui et la place, face cachée, à droite ou à gauche de la carte déjà présente au centre de la table. Il peut librement demander conseil aux autres joueurs.
- **Révélation de la carte** : Une fois la décision prise, il retourne sa carte face colorée visible.

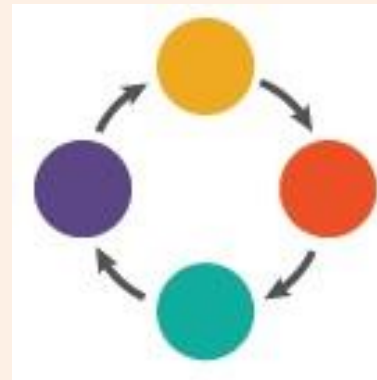


Si la carte a **la bonne couleur** (respectant l'ordre circulaire : orange -> rouge -> turquoise -> violet -> orange) et **au bon endroit** (sa valeur suit l'ordre croissant ou est égale à celle d'une carte immédiatement adjacente). Vous avez respecté la chaîne de surveillance >> Vous recevez **1 point de victoire**.

Si la carte a **la bonne couleur**, (respectant l'ordre circulaire) mais que sa valeur **ne respecte pas le bon ordre**. La chaîne de surveillance a été brisée.

>> **Piochez** une nouvelle carte Action et placez-la face cachée devant vous.

>> **La maladie avance** : déplacez le curseur de maladie d'une case vers la droite.





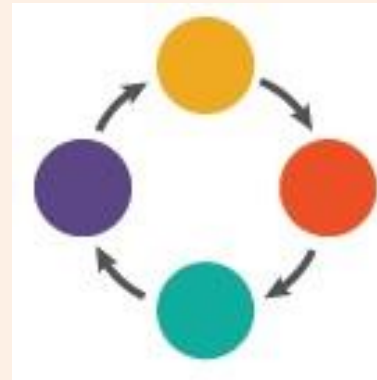
World
Organisation
for Animal
Health

Organisation
mondiale
de la santé
animale

Organización
Mundial
de Sanidad
Animal

Si la valeur de la carte indique **une étoile**. Peu importe l'endroit où la carte a été placée, tant qu'elle est dans la bonne couleur (les cartes Étoile sont des jokers).

>> Vous ne gagnez pas de point de victoire, **mais la maladie recule** : déplacez le curseur de maladie d'une case vers la gauche.



Si la carte **n'est pas de la bonne couleur**.

>> **Piochez** une nouvelle carte Action, et

>> **La maladie avance de deux cases vers la droite !**



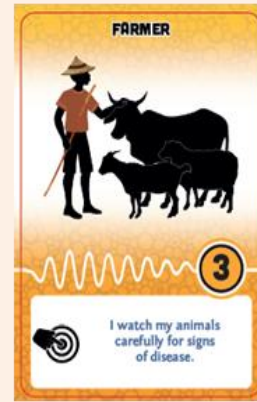
World
Organisation
for Animal
Health

Organisation
mondiale
de la santé
animale

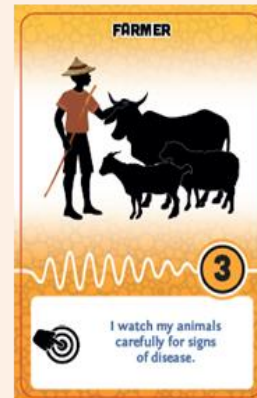
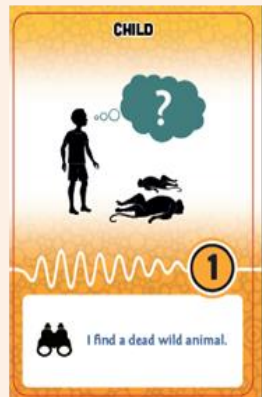
Organización
Mundial
de Sanidad
Animal

Exemple

1- Placement
de la carte



2- Révélation
de la carte





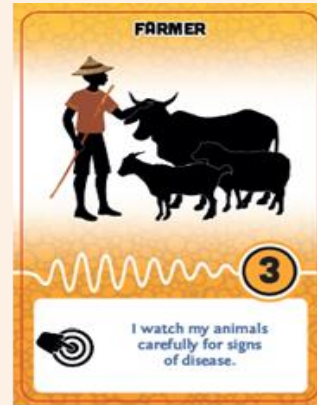
World
Organisation
for Animal
Health

Organisation
mondiale
de la santé
animale

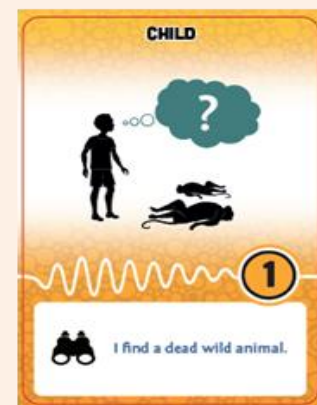
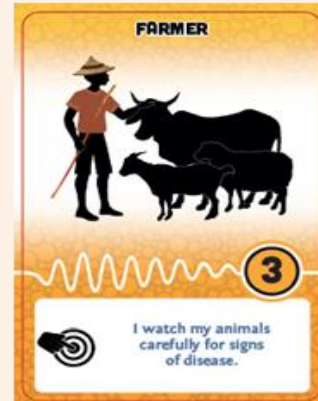
Organización
Mundial
de Sanidad
Animal

Exemple

1- Placement
de la carte



2- Révélation
de la carte





World
Organisation
for Animal
Health

Organisation
mondiale
de la santé
animale

Organización
Mundial
de Sanidad
Animal





World
Organisation
for Animal
Health

Organisation
mondiale
de la santé
animale

Organización
Mundial
de Sanidad
Animal

Aléas négatifs: Quand le curseur atteint une case Aléa : piochez une carte Aléa Négatif et appliquez ses effets immédiatement. Puis continuez la partie.

Aléas positifs: Les joueurs peuvent à tout moment acheter un Aléa Positif. Pour ce faire, il leur suffit de se mettre d'accord pour dépenser 4 points de victoire venant de différents joueurs. Les joueurs qui participent remettent leurs points de victoire dans la boîte ; le joueur actif pioche une carte Aléa positif et en applique les effets immédiatement.



World
Organisation
for Animal
Health

Organisation
mondiale
de la santé
animale

Organización
Mundial
de Sanidad
Animal

Fin de partie

La partie s'arrête dans deux cas :

Si la maladie atteint la dernière case du plateau : les joueurs n'ont pas réussi à contenir l'émergence de la maladie qui se répand. **Ils perdent tous ensemble.**

Si plus aucun joueur n'a de cartes devant lui : les joueurs ont respecté la chaîne de surveillance et sont parvenus à contrôler l'émergence de la maladie ! **Ils gagnent la partie tous ensemble.**



PRÊTS À JOUER?



World
Organisation
for Animal
Health

Organisation
mondiale
de la santé
animale

Organización
Mundial
de Sanidad
Animal

Merci pour votre attention



United Republic of Tanzania



République Unie de la Tanzanie

Ministry of Livestock and Fisheries
Ministère de l'Élevage et Pêches



Funded by the European Union
Financé par l'Union Européenne



ebosURSY

Funded by the Australian Government
Financé par le Gouvernement Australien



Australian Government