

RÉCAPITULATIF D'UN TOUR DE JEU

1- Distribution des rôles des joueurs:

A chaque nouveau tour, les joueurs lancent le dé chacun à leur tour. Le joueur ayant obtenu le plus grand chiffre devient le sismologue, chef de l'expédition. Les autres joueurs piochent une carte « Personnage scientifique » et incarnent un scientifique aux compétences diverses.

2- Missions des joueurs scientifiques

Chaque joueur choisit une de ces 3 actions:

Chercher des ressources (eau, nourriture, matériels scientifiques...)

Explorer la faille (collecter des indices sur la structure de la croûte terrestre)

Renforcer le camp (se protéger de répliques, tempête, rupture de terrain..)

3-Piocher une carte catastrophe

Certaines sont mineures mais d'autres vont mettre en péril les recherches scientifiques..

4-Survie des scientifiques

Les scientifiques seront amenés à prendre des décisions collectives sur la suite de l'expédition en fonction des ressources, du matériel et de l'avancée des recherches...

SISMOSURVIE



3/12

14+

Immersion scientifique garantie!

Un jeu semi-coopératif où les joueurs doivent survivre après un séisme majeur, tout en cherchant à comprendre la structure de la croûte terrestre pour éviter une nouvelle catastrophe encore plus terrible...

Fin de Partie

Fin idéale: Les sauveteurs de la côte d'azur

L'équipe a découvert la faille, a réussi à alerter les autorités et tout le monde a survécu.

Fin mitigée: On sait, mais à quel prix?

La faille a été étudiée, mais certains joueurs n'ont pas survécu aux catastrophes et trahisons.

Fin négative: La science oubliée

Les joueurs ont survécu, mais n'ont pas collectés assez de données sur la faille, rendant impossible une vraie prévention.

Fin catastrophique: Le désastre total

Personne ne survit, le second séisme frappe, et aucune donnée n'a pu être transmise.



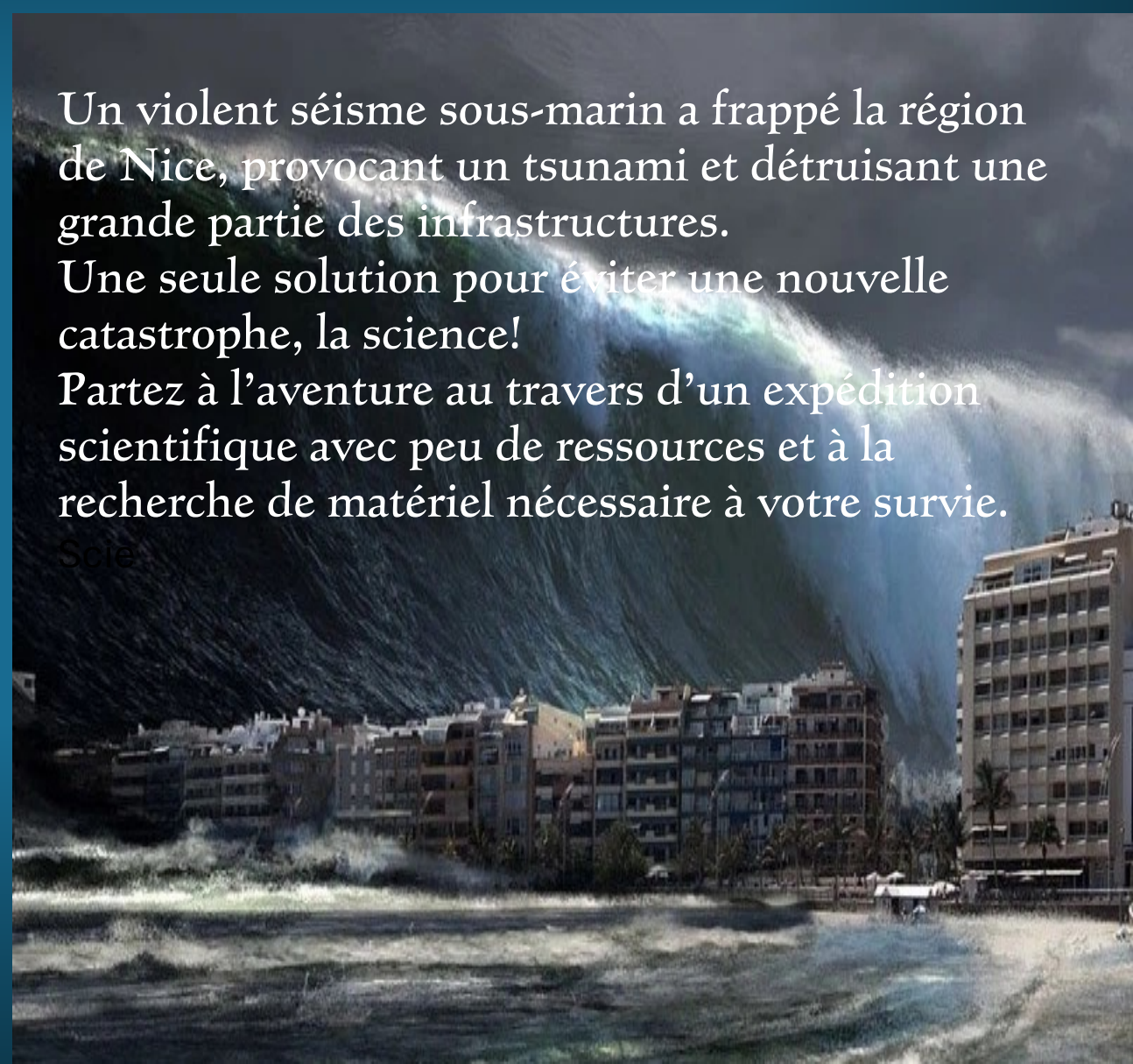
Principe et but du jeu

Un violent séisme sous-marin a frappé la région de Nice, provoquant un tsunami et détruisant une grande partie des infrastructures.

Une seule solution pour éviter une nouvelle catastrophe, la science!

Partez à l'aventure au travers d'une expédition scientifique avec peu de ressources et à la recherche de matériel nécessaire à votre survie.

Sole



Cartes catastrophes

A la fin de chaque tour, le sismologue désigne un des scientifiques pour piocher une carte catastrophe. Cette dernière peut mettre en danger le joueur ou bien l'ensemble de l'équipe.

Le joueur ou bien l'équipe peuvent être sauver grâce à certaines cartes ressources.

Les votes

Les votes sont nécessaires en cas de pénurie d'eau ou de nourriture. Après un court débat pour décider d'une stratégie, chaque joueur désigne du doigt le joueur qu'il souhaite éliminer.

En cas d'égalité, c'est le sismologue qui désignera le scientifique qui quittera l'expédition.

Mort de soif ou de faim

Suite à une pénurie, les scientifiques désignés par le vote meurent de soif ou de faim sauf s'ils possèdent une carte ressource. Dans ce cas, ils sont sauvés et continuent l'expédition.

Mort suite à une carte catastrophe

A la fin de chaque tour, le sismologue désignera un scientifique qu'il jugera en Fonction d'une insuffisante avancée de ses recherches ou une mauvaise coopération avec le groupe. Ce dernier sera éliminé du groupe sauf s'il possède une carte ressource qui le sauvera ou si un autre joueur lui vient en aide avec l'une de ses propres cartes ressource.



Contenu et mise en place

- Mettre en place le plateau de jeu
 - Créer une pile avec les 12 cartes « *Points de recherche* » à côté du plateau face cachée.
 - Créer une pile avec les cartes *Missions* « *La faille* ». Ce paquet est à placer sur l'emplacement sismogramme du plateau face cachée.
 - Créer une pile avec les cartes *Météo*. Ce paquet est à placer sur l'emplacement météo du plateau face cachée.
 - Mélanger les cartes *Ressources* puis distribuer:
 - 3 à 8 joueurs, chacun reçoit 4 cartes *Ressources* au hasard
 - 9 à 12 joueurs, chacun en reçoit 3
- Le reste des cartes *Ressources* est placé face cachée sur le plateau.
- Créer une pile avec les cartes *Catastrophes*. Ce paquet est à placer sur l'emplacement du plateau face cachée.
 - Placer les jetons *Points de recherche* dans le sac.
 - Sortir le dé.
 - Prendre les pions poisson et goutte.
 - Mettre les 6 boules en bois dans le sac filet de pêche.
 - Créer une pile avec les cartes « *Personnage scientifique* », après avoir mis de côté la carte du sismologue.



Cartes Points de recherche

Après avoir obtenu 3 jetons Points de recherche grâce aux cartes missions « Faille », les apprentis scientifiques ont la possibilité de piocher une carte Points de recherche.

Ces dernières renseignent sur la profondeur du foyer, la distance station/épïcentre, schémas, éléments de la formule...

Toutes ces nouvelles informations vont aider notre équipe de scientifiques à découvrir la profondeur du Moho.



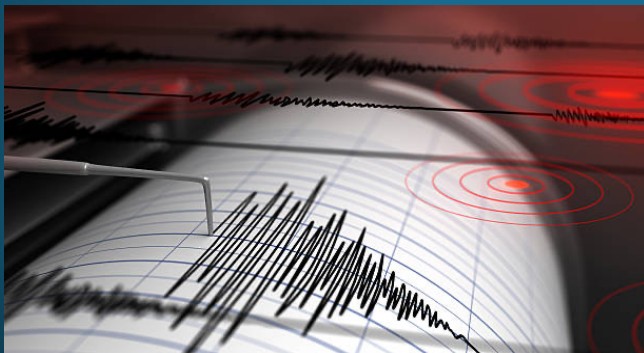
Cartes Personnage scientifique

Le sismologue: au début de chaque tour, les joueurs lancent le dé chacun à leur tour. Celui qui obtient le plus grand chiffre devient le sismologue, chef de l'expédition. Il orchestre le jeu et désigne, à la fin du tour, le joueur qui piochera la carte catastrophe. Le schéma permettant de calculer la profondeur du Moho sera inscrite sur sa carte. L'ingénieur en instrumentalisation géophysique: sur sa carte se trouvera la formule de l'équation sismique de l'onde directe.

Sismotectonicien: sur sa carte se trouvera la formule du rai sismique de l'onde réfléchie.

Paléo-sismologue chargé de communication scientifique: son rôle sera de prévenir les autorités des informations collectées pour éviter un nouveau séisme.

Géophysicien spécialisé en risque sismique: sa carte contiendra des données sur la propagation des ondes sismiques.



Une véritable aventure scientifique!

Une immersion scientifique qui mêle tensions et stratégies tout en découvrant les méthodes réelles d'étude des séismes.

Mais attention, tout le monde ne pourra peut-être pas s'en sortir...!

Quelles sont vos missions?

CHERCHER DES RESSOURCES:

Après ce chaos, il faut survivre!

Les équipes de scientifiques auront besoin d'eau, de nourriture de groupes électrogènes, matériels scientifiques...

ANALYSER LA CROÛTE TERRESTRE

Les joueurs étudieront la faille responsable du séisme.



ALERTER LES AUTORITÉS

Lorsque les scientifiques auront calculé la profondeur du Moho, ils transmettront les données pour prévenir d'un nouveau séisme.

Déroulement d'une partie

LE SISMOLOGUE

Les joueurs lancent le dé chacun son tour. Celui qui obtient le plus grand chiffre devient le sismologue, chef de l'expédition.

Les autres piochent une carte « Personnage scientifique ».



LES JOUEURS CHOISISSENT UNE ACTION PARMI:

- Chercher des ressources
- Explorer la faille
- Alerter les autorités



SURVIE DES SCIENTIFIQUES ET MISE EN COMMUN DES RECHERCHES

Détail d'un tour de jeu

Nomination du sismologue

A chaque nouveau tour, les joueurs lancent le dé chacun à leur tour. Le joueur ayant obtenu le plus grand chiffre sera le sismologue et commencera le jeu.

Les autres joueurs piochent une carte *Personnage scientifique*.

Chaque scientifique a un rôle et des compétences complémentaires.

Actions des joueurs



Chacun choisit l'action qu'il souhaite réaliser parmi les suivantes: pêcher, collecter des ressources (eau, matériels scientifiques..), explorer la faille.

Piocher une carte catastrophe

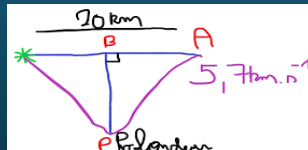
Le joueur désigné par le sismologue piochera une carte catastrophe qui mettra en péril sa vie ou celle des autres scientifiques.

Leur vie peut être épargnée grâce aux cartes ressources.

Survie des scientifiques et données scientifiques

A la fin du tour, les scientifiques distribuent les rations d'eau et de nourritures collectées. En cas de pénurie, ils procéderont à un vote pour éliminer un joueur. Ce dernier pourra être sauvé par les cartes ressources en sa possession ou sauvé par la carte ressource donnée par un autre joueur.

C'est aussi le moment de la mise en commun des différentes données recueillies pour trouver la profondeur de la faille.



Mission « La Faille »

Les joueurs qui choisissent cette action plongent dans une immersion scientifique totale. En véritable scientifiques en herbe, les joueurs partent explorer la faille du séisme.

Chaque carte mission « La Faille » est dotée d'une question Scientifique à laquelle le joueur doit répondre.

S'il obtient une bonne réponse, le sismologue lui remet un jeton Points de Recherche.

Quand les joueurs sont en possession de 3 jetons « Points de Recherche », ils peuvent obtenir une carte « Points de Recherche » qui leur apportera des éléments scientifiques indispensables pour la survie de la population.

La thématique des questions des cartes mission « La Faille » porte sur les séismes mais de manière plus générale sur la dynamique Interne de la Terre.

Le joueur qui piochera la carte devra répondre à des questions scientifiques (poser par un autre joueur de la partie) sur la tectonique des plaques, les zones de divergence, de subduction, de convergence...



Détail des missions

Pêcher du poissons

Après le tsunami, la survie est difficile et le poisson se fait rare. Le joueur qui choisit cette action pioche une boule dans le sac filet de pêche. Le nombre de poissons sur la boule indique la valeur de la pêche. Le marqueur de nourriture (le pion poisson) est avancé d'autant de case(s) sur le compteur du plateau. La boule est ensuite remise dans le sac.



Collecter de l'eau

Le joueur qui choisit cette action pioche une carte météo sur laquelle sera inscrit le marqueur goutte. La valeur de ce dernier sera reporté sur d'autant de case(s) sur le compteur de vivres du plateau avec l'aide du pion goutte.



Chercher des ressources

Afin de collecter des ressources nécessaires à leurs recherches, les joueurs peuvent choisir de piocher une carte ressource. Les cartes ressource sont très variées.



Les différents types De cartes ressource

Cartes ressources

Eau, nourriture. Elles peuvent être jouées pour le bien de la communauté et donc ajouter des points au compteur des vivre ou à titre individuel en cas de pénurie. Il est tout à fait possible de la donner à un autre joueur pour le sauver.

Cartes spéciales

Trousse de premiers secours, zones d'abri, électricien, couverture de survie, radio, arrivée des secours... Ces cartes permettent une action spécifique et sont défaussées après usage.



Cartes à usage scientifique

Ordinateur, Groupes électrogènes, calculatrice, carte topographique, sismographe..

Ces cartes permettent d'avancer dans les recherches scientifiques.



Cartes inutiles

Nourriture avariée, eau croupie, clé de voiture, vêtements déchirés... Ces cartes sont sans effets, mais elles peuvent être échangées avec un autre joueur pour le rouler par exemple.