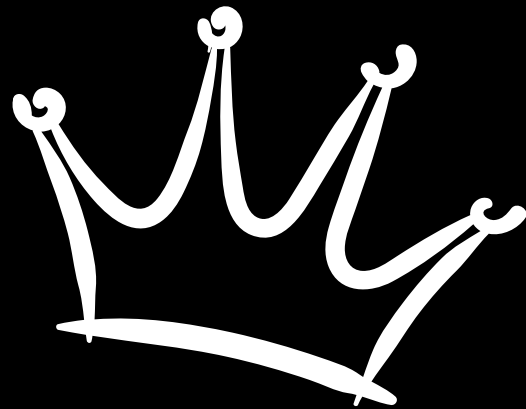


3-5 16+ 30'

Victor'IA



Centre LEARN - EPFL
CC-BY-SA

But du jeu

Victor'IA est un jeu de plateau de quiz compétitif. Tous les joueur-se-s commencent en haut du plateau, dans une planète encore habitable.

À chaque mauvaise réponse, leur pion descend d'un cran, symbolisant une dégradation de la planète et de la vie qui s'y développe.

Le but du jeu est de répondre correctement aux questions pour rester le plus haut possible sur le plateau et éviter de se rapprocher de l'ultime case : l'extinction de l'humanité.

Contenu du jeu

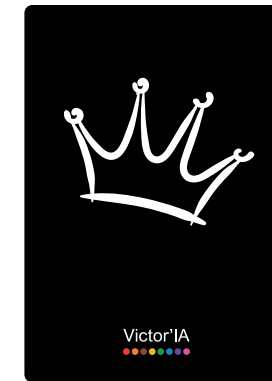
Des pions et un plateau



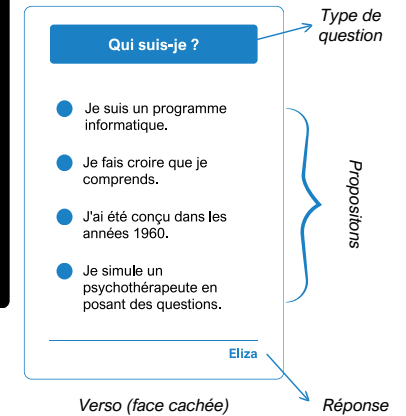
Victor'IA	
200	Planète habitable
180	Climat stable
160	Premiers dérèglements visibles
140	Ponte accélérée des glaciers
120	Canicules très fréquentes
100	Sécheresses étendues
80	Montée du niveau des mers
60	Récoltes perturbées
40	Perte rapide de biodiversité
20	Émergence de nouvelles maladies
0	Inondations régulières
	Tempêtes destructrices
	Migrations climatiques
	Océans trop acides
	Conflits pour l'eau douce
	Disparition des forêts
	Zones invivables en expansion
	Chaleurs insupportables
	Querres globales
	Aucun lieu sûr pour survivre
0	Extinction de l'humanité

100 Cartes Quiz

20 Cartes Qui suis-je ?



Recto (face visible)



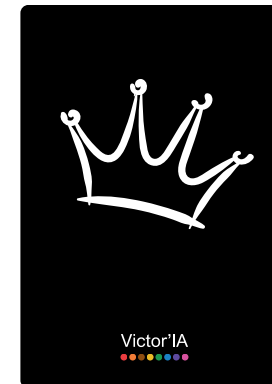
Verso (face cachée)

Type de question

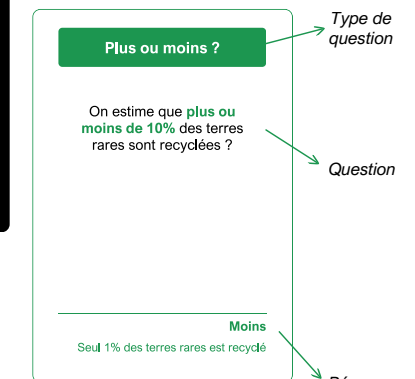
Propositions

Réponse

10 Cartes Plus ou moins



Recto (face visible)



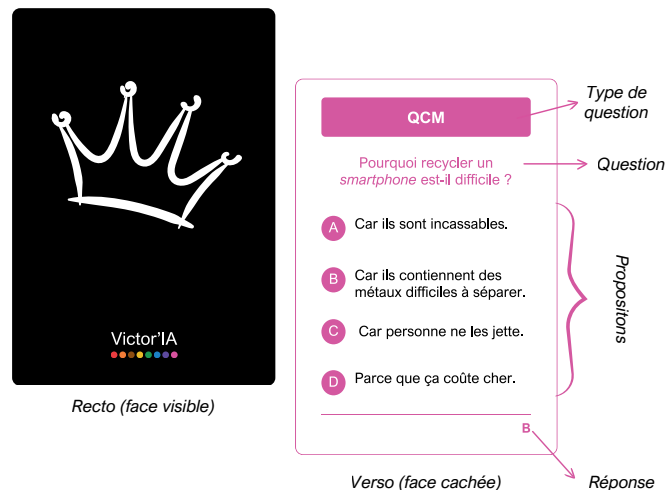
Verso (face cachée)

Type de question

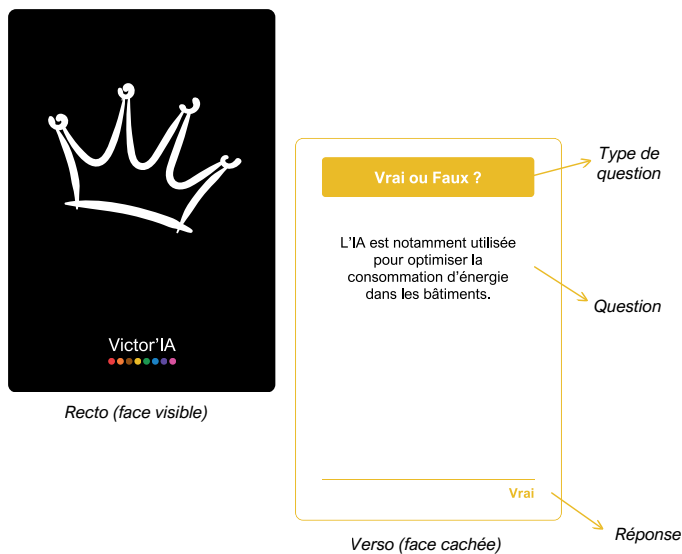
Question

Réponse

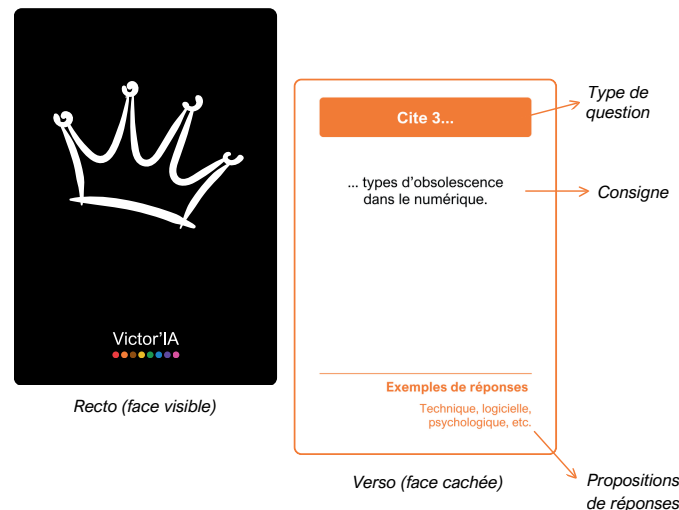
30 Cartes QCM



20 Cartes Vrai ou Faux ?



20 Cartes Cite 3...



Déroulement

1. Mélangez toutes les cartes Quiz entre elles et placez-les en pioche.

2. Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur·se choisit un pion et le place sur le haut du plateau (planète habitable).

3. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le·la joueur·se le·la plus jeune commence. Il ou elle pioche une carte et lit la question à la personne à sa gauche :

- Si celle-ci répond correctement, son pion reste en place.
- Si la réponse est fausse, son pion descend d'un cran sur le plateau.

4. Si un·e joueur·se atterrit sur une couronne, il·elle peut choisir soit de donner :

- **Bronze** 🏆 : +10 points pour soi ou -10 points à un·e autre joueur·se.
- **Argent** 🏆 : +20 points pour soi ou -20 points à un·e autre joueur·se.
- **Or** 🏆 : +30 points pour soi ou -30 points à un·e autre joueur·se.

5. Le tour passe ensuite au joueur·se suivant·e, qui lit une carte à la personne à côté et ainsi de suite.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le temps imparti est écoulé (fixé par l'enseignant·e) ou lorsqu'un·e joueur·se atteint la dernière case (Extinction de l'humanité).

Le·la gagnant·e est celui ou celle qui est resté·e le plus haut sur le plateau à la fin de la partie.

Remarque

Selon l'usage prévu du jeu, les notions déjà abordées en classe et le niveau des élèves, l'enseignant·e peut choisir quelles cartes proposer aux élèves et lesquelles mettre de côté. Il n'est pas nécessaire d'utiliser les 100 cartes.