

# **Expédition Sagesse**

## **Merci d'avoir téléchargé le jeu !**

Expédition Sagesse est un jeu d'ambiance coopératif prévu de 8 à 88 ans. Le jeu et cet outil ont été conçus par l'association ÉPhiScience et sont accessibles **gratuitement**, sous licence [CC BY-NC-SA](#).

Pour jouer, il vous suffit d'imprimer ce PDF en couleur recto / verso, le plastifier (si possible), et le découper.

Si vous souhaitez soutenir l'association et être tenu au courant de nos activités, vous pouvez gratuitement devenir "[Ami de ÉPhiScience](#)". N'hésitez pas à faire connaître le jeu !

Si vous en avez les moyens, [vos dons](#) sont la meilleure façon de nous permettre de continuer à proposer gratuitement des outils pédagogiques et ludiques de qualité !



# Tutoriel : comment modifier le jeu ?

Si vous souhaitez non seulement jouer au jeu, mais également créer vos propres questions, critères ou défis ?

C'est possible grâce à un document "Créez votre version" sur notre site web, en bas de la page du jeu : <https://ephiscience.org/jeu>

Si vous avez besoin de support quant à l'utilisation du document, n'hésitez pas à nous écrire à [bureau@ephiscience.org](mailto:bureau@ephiscience.org) !

**Amusez-vous bien !**



**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

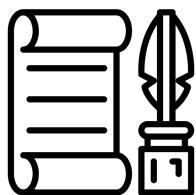
**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Fais rimer deux phrases  
en répondant**



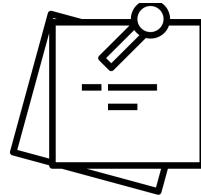
**Fais rimer deux phrases  
en répondant**

**Réponds en chantant  
une partie de  
ta réponse**



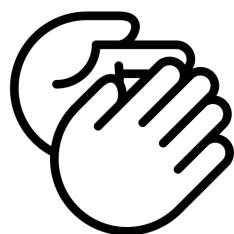
**Réponse en chantant  
une partie de  
ta réponse**

**Inclus un mot choisi  
par les AUDITEURS  
dans ta réponse**



**Inclus un mot choisi  
par les AUDITEURS  
dans ta réponse**

**Utilise des gestes  
en accord avec ce  
que tu dis**



**Utilise des geste  
s en accord avec ce  
que tu dis**

**Complimente l'autre  
orateur**



**Complimente l'autre  
orateur**

**Inclus une  
citation connue**



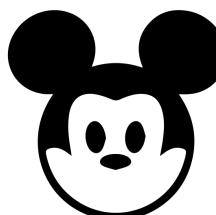
**Inclus une  
citation connue**

**Réponds en t'inspirant  
d'une femme célèbre**



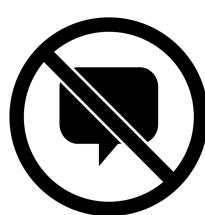
**Réponds en t'inspirant  
d'une femme célèbre**

**Réponds en imitant un  
personnage de film ou  
de dessin animé**



**Réponds en imitant un  
personnage de film ou  
de dessin animé**

**Réponds sans utiliser les  
mots principaux de  
la question**



**Réponds sans utiliser les  
mots principaux de  
la question**

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Critère  
Social**



**Social**

Critère

**Fais rimer deux phrases  
en répondant**



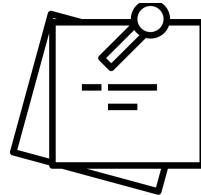
**Fais rimer deux phrases  
en répondant**

**Réponds en chantant  
une partie de  
ta réponse**



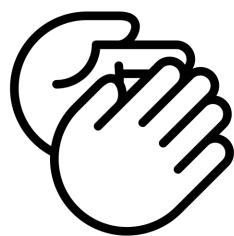
**Réponse en chantant  
une partie de  
ta réponse**

**Inclus un mot choisi  
par les AUDITEURS  
dans ta réponse**



**Inclus un mot choisi  
par les AUDITEURS  
dans ta réponse**

**Utilise des gestes  
en accord avec ce  
que tu dis**



**Utilise des geste  
s en accord avec ce  
que tu dis**

**Complimente l'autre  
orateur**



**Complimente l'autre  
orateur**

**Inclus une  
citation connue**



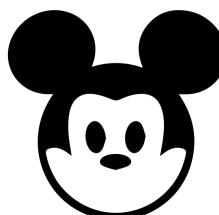
**Inclus une  
citation connue**

**Réponds en t'inspirant  
d'une femme célèbre**



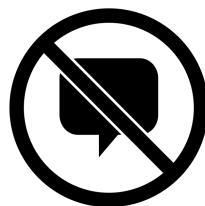
**Réponds en t'inspirant  
d'une femme célèbre**

**Réponds en imitant un  
personnage de film ou  
de dessin animé**



**Réponds en imitant un  
personnage de film ou  
de dessin animé**

**Réponds sans utiliser les  
mots principaux de  
la question**



**Réponds sans utiliser les  
mots principaux de  
la question**

**Critère**



**Critère**

**Critère**

**Philo**



**Philo**

**Critère**

**Critère**

**Philo**



**Philo**

**Critère**

**Critère**



**Critère**

**Critère**

**Social**



**Social**

**Critère**

**Critère**

**Social**



**Social**

**Critère**

**Critère**



**Critère**

**Critère**



**Critère**

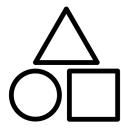
**Critère**



**Critère**

## **Exemple**

Par exemple ?



## **Exemple**

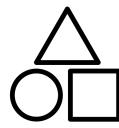
Réponds avec  
beaucoup d'assurance



Réponds avec  
beaucoup d'assurance

## **Exemple**

Par exemple ?



## **Exemple**

Réponds avec  
beaucoup d'assurance



Réponds avec  
beaucoup d'assurance

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

## Source

Où as-tu appris ça ?



## Source

Où as-tu appris ça ?

## Donner ses raisons

Pourquoi ça ?



## raisons

## Donner ses

Pourquoi ça ?

## Collaborer

Que puis-je

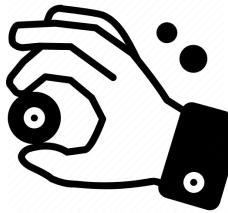


## Collaborer

Que puis-je

## Nuance

Est-ce toujours le cas ?



## Nuance

Est-ce toujours le cas ?

## Définir

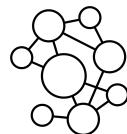
Que veut dire ce mot ?



## Définir

## Contexte

Dans quel contexte  
est-ce valable ?



Dans quel contexte  
est-ce valable ?

## Comparer

Quelle est la différence ?



## Comparer

Quelle est la différence ?

## Reformuler

En d'autres termes ?



## Reformuler

## Présupposé

Que sous-entend la question  
?



Que sous-entend la question  
?

## Présupposé

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

Critère

Philo



Philo

Critère

## Source

Où as-tu appris ça ?



## Source

Où as-tu appris ça ?

## Donner ses raisons

Pourquoi ça ?



## Donner ses raisons

Pourquoi ça ?

## Collaborer

Que puis-je

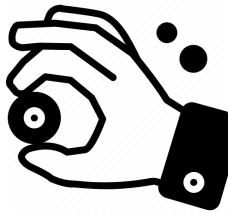


## Collaborer

Que puis-je

## Nuance

Est-ce toujours le cas ?



## Nuance

Est-ce toujours le cas ?

## Définir

Que veut dire ce mot ?

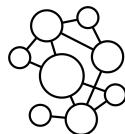


## Définir

Que veut dire ce mot ?

## Contexte

Dans quel contexte  
est-ce valable ?

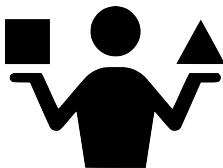


## Contexte

Dans quel contexte  
est-ce valable ?

## Comparer

Quelle est la différence ?



## Comparer

Quelle est la différence ?

## Reformuler

En d'autres termes ?



## Reformuler

En d'autres termes ?

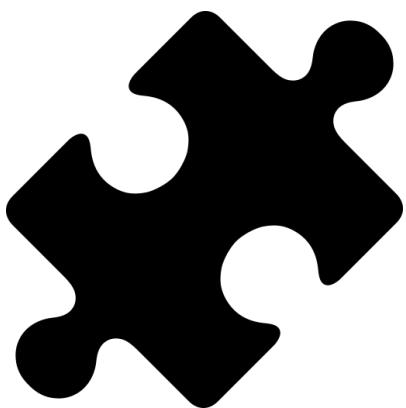
## Présupposé

Que sous-entend la question  
?

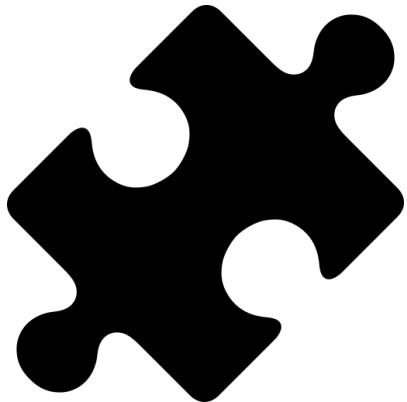


## Présupposé

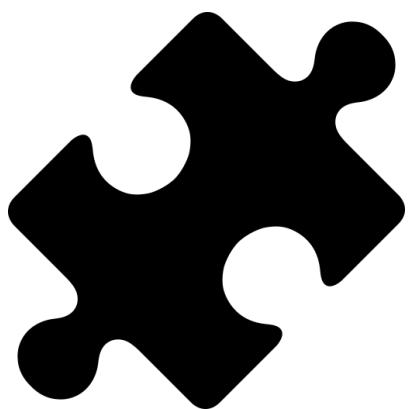
Que sous-entend la question  
?



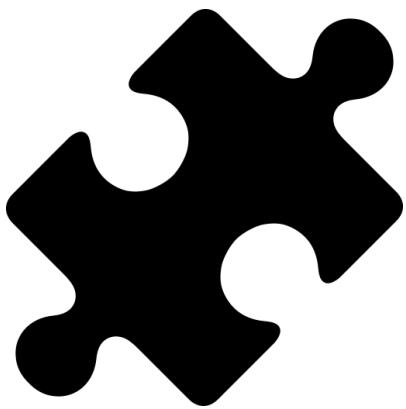
Défis



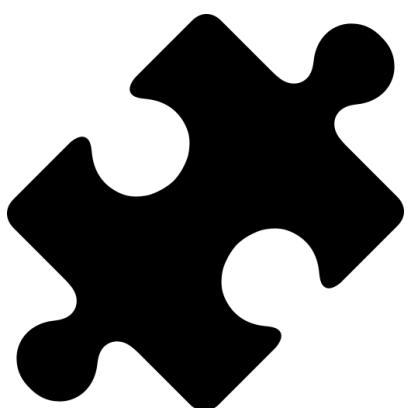
Défis



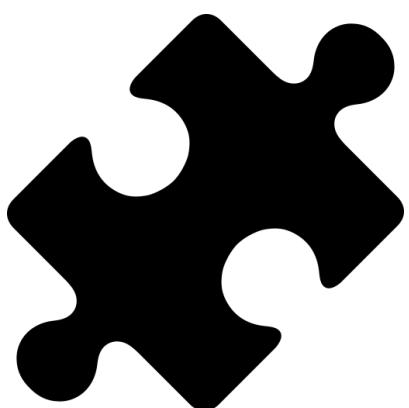
Défis



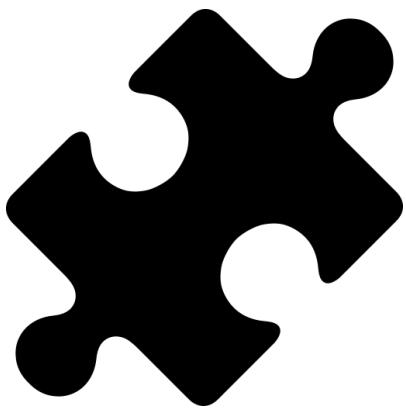
Défis



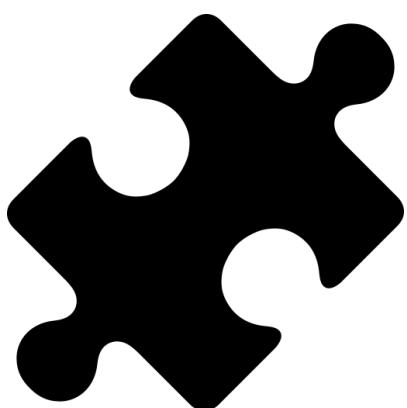
Défis



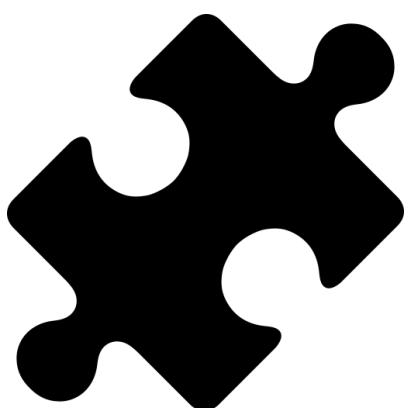
Défis



Défis



Défis



Défis

## Avocat du diable



Les deux orateurs doivent répondre en désaccord avec ce qu'ils pensent vraiment.

## Table ronde



Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur autour de la table doit participer à la réponse.

Un joueur ne peut pas reparler avant que tous les autres aient participé. Quand un joueur parle, tous les autres sont responsables de la validation des critères.

## Ecoute



Les deux orateurs ne doivent jamais s'interrompre.

## Télépathie



Vous devez répondre à la question comme si vous étiez l'autre orateur. Si les deux orateurs ne se connaissent pas, l'un donnera d'abord son avis et l'autre devra le défendre. Si les orateurs sont amis, chacun devra valider la réponse de l'autre à la fin de la discussion.

## Conte



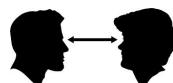
La première intervention doit commencer par "Il était une fois" et la dernière intervention doit finir par une courte "morale de l'histoire".

## Égalité



Les deux orateurs doivent valider exactement le même nombre de critères. Pendant ce défi, les auditeurs doivent faire attention au nombre de critères validés par les orateurs.

## Contact visuel



Les deux orateurs doivent se regarder dans les yeux pendant qu'ils parlent. Ils peuvent regarder les critères lorsqu'ils réfléchissent.

**Question**



**Question**

**Question**



**Question**

**Question**



**Question**

**Question**

**Question**

**Question**



**Question**



**Question**

**Question**

**Question**

**Question**

**Question**



**Question**



**Question**



**Question**

Quand est-ce que tu ne devrais pas obéir ? Explique.

Y a-t-il des moments où tu as le droit d'être méchant ?

À quoi ressemblerait ton école idéale ? Explique.

Si l'existence était un jeu vidéo, comment gagnerait-on ?

Que se passerait-il si la curiosité était illégale ?

Si l'amour se partageait, ça serait sous quelle forme ?

Existe-t-il différentes sortes d'amour ? Explique.

Est-ce que les autres peuvent avoir des droits sur ton corps ? Explique.

Est-ce que les enfants devraient pouvoir inventer leurs propres règles ? Pourquoi ?

A quoi ressemblerait un monde où le langage n'existe pas ?

Si la liberté était un animal, à quoi ressemblerait-il ?

Si la mort était la fin d'un jeu, ce serait lequel ?

Si tu pouvais décider d'une nouvelle règle que tout le monde suivrait, ce serait quoi ? Pourquoi ?

À quoi ressemblerait une ville en harmonie avec la nature ?

Dans 100 ans, comment pourra-t-on différencier les humains des robots ?

Quel est le livre qui te représente le mieux ?

La vie vaudrait-elle la peine d'être vécue si la réalité était une illusion ?

Quelles seraient les revendications de la nature si elle faisait grève ?

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Est-ce que des objets peuvent nous rendre heureux ? Explique.

Imagine que tu rencontres un humain du futur. Qu'est-ce que tu lui demanderais ? Pourquoi ?

Si plus personne ne mourrait, qu'arriverait-il ? Explique.

À quoi ressemblerait un paysage représentant la connaissance ?

Quel instrument de musique représente pour toi le mieux l'excitation ?

Si la communication était une arme, comment s'en servirait-on ?

Est-ce qu'on parlera tous la même langue un jour ? Pourquoi ?

Pourquoi c'est parfois difficile de s'exprimer ?

Est-ce que les humains font partie de la nature ? Pourquoi ?

Qu'apprendrait-on dans une école qui aurait pour nom "la rue" ?

Si la chance n'existe pas, pourquoi certains réussissent mieux que d'autres ?

Si le destin était une destination à quoi ressemblerait-elle ?

Est-ce que la nature est toujours belle ? Explique.

Est-ce qu'on devrait avoir le droit d'acheter la nature ? Pourquoi ?

Est-ce qu'il vaut mieux que tes amis te ressemblent ou soient différents ? Pourquoi ?

Quelle odeur représente le mieux la sérénité selon toi ?

Que produirait ton cerveau si c'était une usine ?

Si ton intuition est juste, est-ce que ça veut dire que tu as raison ?

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Si tout le monde devait faire une seule et même chose pour améliorer la société, ce serait quoi ? Explique.

Est-ce que vieillir est une maladie ? Explique.

Est-ce qu'on pense mieux en maîtrisant un langage ? Explique.

Qu'apprendrait-on dans une école représentant le concept de politique ?

Si l'éducation devait être réservée à une population, laquelle serait-elle ?

Si la joie était un objet, à quoi ressemblerait-il ?

Qu'est-ce que ça veut dire d'avoir un corps "normal" ?

Si nous sommes tous différents, pourquoi allons-nous tous à la même école?

Est-ce que tu pourrais vivre sans les autres ? Explique.

Que raconterait le livre qui symbolise l'amusement ?

À quoi ressemblerais-tu si tu étais un arbre ?

Quelle serait la formule magique pour lancer le sortilège qui ferait le plus de bien ?

Est-ce que nos téléphones nous rendent libres ou esclaves ? Explique.

Si tu connaissais à l'avance le jour de ta mort, est-ce que ça changerait ta façon de vivre ? Pourquoi ?

À quelle condition une vie sans bonheur peut quand même valoir la peine d'être vécue ? Explique.

À quoi ressemblerait un dessin symbolisant la souffrance ?

Si tu étais une couleur, à quoi ressemblerait-elle et pourquoi ?

Si ton pire cauchemar était une œuvre d'art, à quoi ressemblerait-elle ?

Question



Question

Question



Question

Question



Question

Question

Question

Question



Question



Question



Question

Question

Question

Question



Question



Question



Question

Si tu as oublié ton enfance, est-ce que ça veut dire que l'enfant que tu étais est mort ? Explique.

Si tu pouvais arrêter de grandir et rester un enfant toute ta vie, est-ce que tu le ferais ? Pourquoi ?

Si plus personne ne se parlait, qu'arriverait-il ?

Où pousserait la fleur qui représente nos pensées ?

Que soignerait l'imagination s'il s'agissait d'un médicament ?

À quoi ressemblerait l'objet incarnant la philosophie ?

Est-ce qu'on a le droit de ne pas écouter quelqu'un qui cherche à nous parler ? Pourquoi ?

Est-ce que tu pourrais être heureux sans jouer ? Pourquoi ?

Comment sais-tu si tu es heureux ou pas ?

Pourrions-nous vivre en société si le pouvoir n'existe pas ?

Peut-on choisir de changer de genre s'il sert à nous discriminer ?

Doit-on respecter une loi même si elle nous paraît immorale ?

Si tu arrêtes de penser, est-ce que tu arrêtes d'exister ?

Est-ce que tu peux apprendre de nouvelles choses tous les jours ?

Est-ce que dans 10 ans tu seras toujours la même personne ? Explique.

Si l'univers était un organe du corps humain, auquel ressemblerait-il ?

À quoi ressemblerait l'emoji qui représente ta vie ?

Si la conscience était une clef, qu'y aurait-il derrière la porte qu'elle ouvre ?

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Est-ce que tu aurais raison de vouloir être différent des autres ? Pourquoi ?

La publicité peut-elle être considérée comme de l'art?

La peinture d'une fleur peut-elle être plus belle que la fleur elle-même? Pourquoi?

Si le respect était mort, qui l'aurait tué ?

Si l'amour était une recette, quels en seraient les ingrédients ?

Si tu étais une maladie ou un virus, quels seraient tes effets ?

Serais-tu une mauvaise personne si tu te moques complètement de la nature ? Explique.

Est-ce qu'on peut être heureux même si on se sent seul ? Explique.

Imaginer la mort de quelqu'un fait-il de nous un criminel?

Si ton humeur était une forme géométrique, elle ressemblerait à quoi ?

Comment savoir quelles qualités cultiver si elles sont relatives ?

Comment décrirais-tu l'homme politique qui incarnerait le dégoût ?

Devrait-on arrêter le développement de certaines sciences?

Est-ce qu'on devrait avoir le droit de vendre des parties notre corps ? Pourquoi ?

Puisque tu changes avec le temps, est-ce que tu es quand même la même personne qu'hier ? Explique.

Que ferais-tu de tes journées si la justice était décidée au hasard ?

Si vivre coûtait de l'argent aux autres, est-ce que sauver des vies serait mal vu ?

Quelle action représenterait le mieux la jalouse pour toi ?

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Si on savait fabriquer des pilules qui font arrêter de vieillir, en prendrais-tu ? Pourquoi ?

Est-ce qu'il vaut mieux avoir des mauvaises pensées ou pas de pensées du tout ? Pourquoi ?

Si regarder la télévision rendait moins intelligent, arrêterais-tu de la regarder ? Pourquoi ?

Si le libre arbitre n'existe pas, est-ce qu'on peut me tenir responsable de mes choix ? Pourquoi ?

Si la science était réservée aux femmes, quelles différences verrais-tu ?

Si l'envie n'existe pas qu'est-ce que ça changerait ?

Si tu avais le choix, préférerais-tu que tes futurs professeurs soient des robots ou des humains ? Explique.

Est-ce que les sciences devraient être utiles ? Pourquoi ?

Les humains sont-ils meilleurs que les autres animaux ? Explique.

Si l'économie devait servir quelqu'un, de qui s'agirait-il ?

À quoi ressemblerait une performance artistique sensée représenter le temps ?

Si la colère était une chanson, quel en serait l'air ?

Quand devrions-nous lutter contre nos envies ?

Devrait-on mettre en prison les personnes qui empêchent d'autres personnes d'être heureuses ?

Est-ce qu'être aimé peut nous rendre malheureux ? Explique.

Si la tristesse était une émission de télé, à quoi elle ressemblerait ?

Si les humains rencontraient une espèce plus intelligente, devraient-ils être mangés par celle-ci ?

Quelle citation représenterait le mieux la confiance selon toi ?

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Question



Question



Question



Question

Pourquoi devrait-on attendre plusieurs années avant de devenir citoyen d'un pays?

Si tu sauves des vies dans un autre pays, est-ce qu'on devrait te donner la citoyenneté de ce pays ? Pourquoi ?

Doit-on accepter les racistes ? Pourquoi ?

Si ta vie était un conte, quelle serait la morale de l'histoire?

Si la force pouvait régler tous les problèmes, que souhaiterais-tu en faire ?

Si la société était une boisson, elle aurait quel goût ?

Est-ce que quelque chose peut être à la fois naturel et artificiel ? Explique.

Est-ce que tu devrais plutôt lire un journal qui partage tes opinions ou un journal qui te remets en question ? Explique.

Est-ce que tu as un libre-arbitre ? Explique.

Si acheter du parfum faisait du mal à autrui, l'achèterais-tu quand même?

À quoi ressemblerait un bâtiment nommé "ennui" ?

Choisirais-tu de devenir aveugle si la beauté ne pouvait se voir que les yeux fermés ?

## Aventurière

confiante



"Je peux vous faire découvrir les endroits les plus dangereux de la Terre!"

## Extra-terrestre

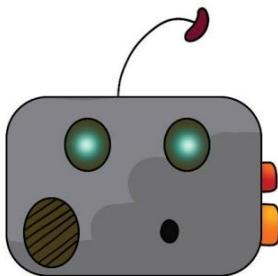
curieux



"J'ai toujours voulu visiter une autre planète."

## Robot

coquet



"Vous aimez ma nouvelle antenne?! Ça me touche beaucoup, merci."

## Arbre

triste



"J'ai perdu tous mes amis et je suis seul dans mon pot."

## Super-héroïne

féministe



"Nous aussi on est capables de sauver le monde!"

## Scientifique

idéaliste



"J'aimerais vraiment que mes recherches permettent de sauver des vies."

## Retraitee

active



"J'ai jamais eu autant de choses à faire que depuis que je suis à la retraite!"

## Chien

fidèle



"Je vous suivrai jusqu'au bout du monde!"

## Père-Noël

en colère



"C'est pas juste, moi on ne m'a jamais offert de cadeaux!"



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



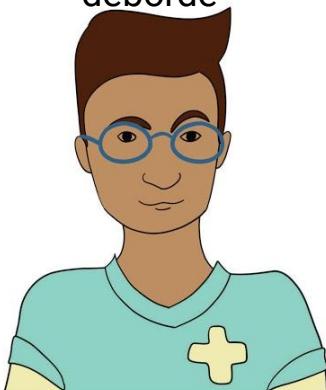
**Personnage**



**Personnage**

## **Infirmier**

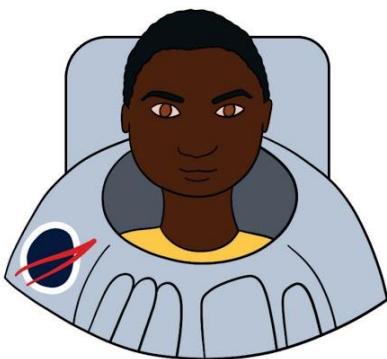
débordé



"Attendez 2 minutes, je dois m'occuper des chambres 6, 7 et 11!"

## **Astronaute**

perdue



"Allô Houston?! Vous me recevez?!"

## **Dinosaur**

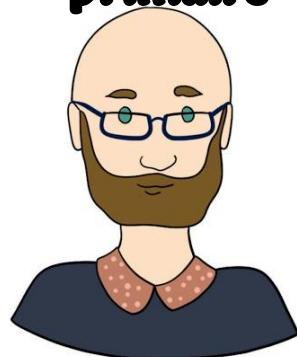
paresseux



"Vous savez, à mon époque c'était pénible de devoir chasser tous les jours..."

## **Maître d'école**

**primaire**



"Aujourd'hui les enfants on va jouer à un jeu."

## **Nuage**

prévoyant



"L'hiver vient..."

## **Dragon**

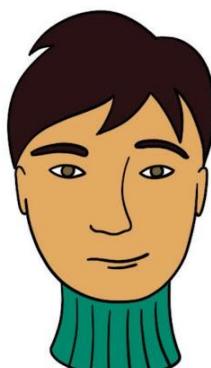
blasé



"Plus personne n'essaye de me voler mon trésor, je m'ennuie..."

## **Secrétaire**

étourdi



"Vous pouvez répéter la question?"

## **Sorcier**

farceur



"Et là, j'ai fait jaillir un feu d'artifice en plein milieu de la classe."



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**



**Personnage**

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Orateur

J'ai trois minutes pour dialoguer avec mon partenaire.

**Mon but est de :**

- 1- valider un maximum de critères pendant que je réponds à la question
- 2- répondre de façon pertinente à la question posée
- 3- Si les Auditeurs trouvent que nous avons répondu de façon pertinente, décider avec mon partenaire de quel critère supplémentaire valider.

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Orateur

J'ai trois minutes pour dialoguer avec mon partenaire.

**Mon but est de :**

- 1- valider un maximum de critères pendant que je réponds à la question
- 2- répondre de façon pertinente à la question posée
- 3- Si les Auditeurs trouvent que nous avons répondu de façon pertinente, décider avec mon partenaire de quel critère supplémentaire valider.

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Orateur

J'ai trois minutes pour dialoguer avec mon partenaire.

**Mon but est de :**

- 1- valider un maximum de critères pendant que je réponds à la question
- 2- répondre de façon pertinente à la question posée
- 3- Si les Auditeurs trouvent que nous avons répondu de façon pertinente, décider avec mon partenaire de quel critère supplémentaire valider.

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Orateur

J'ai trois minutes pour dialoguer avec mon partenaire.

**Mon but est de :**

- 1- valider un maximum de critères pendant que je réponds à la question
- 2- répondre de façon pertinente à la question posée
- 3- Si les Auditeurs trouvent que nous avons répondu de façon pertinente, décider avec mon partenaire de quel critère supplémentaire valider.

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Orateur

J'ai trois minutes pour dialoguer avec mon partenaire.

**Mon but est de :**

- 1- valider un maximum de critères pendant que je réponds à la question
- 2- répondre de façon pertinente à la question posée
- 3- Si les Auditeurs trouvent que nous avons répondu de façon pertinente, décider avec mon partenaire de quel critère supplémentaire valider.

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Orateur

J'ai trois minutes pour dialoguer avec mon partenaire.

**Mon but est de :**

- 1- valider un maximum de critères pendant que je réponds à la question
- 2- répondre de façon pertinente à la question posée
- 3- Si les Auditeurs trouvent que nous avons répondu de façon pertinente, décider avec mon partenaire de quel critère supplémentaire valider.

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Auditeur

Je dois écouter attentivement le dialogue des Orateurs.

**Mon but est de :**

- 1- Valider les critères à mesure que les Orateurs les respectent : pour ça, il faut qu'on soit deux à mettre notre doigt sur une carte Critère qu'on veut valider.
- 2- À la fin des trois minutes, décider avec les autres Auditeurs si la réponse était pertinente, ou si elle était éloignée de la question

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Auditeur

Je dois écouter attentivement le dialogue des Orateurs.

**Mon but est de :**

- 1- Valider les critères à mesure que les Orateurs les respectent : pour ça, il faut qu'on soit deux à mettre notre doigt sur une carte Critère qu'on veut valider.
- 2- À la fin des trois minutes, décider avec les autres Auditeurs si la réponse était pertinente, ou si elle était éloignée de la question

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Auditeur

Je dois écouter attentivement le dialogue des Orateurs.

**Mon but est de :**

- 1- Valider les critères à mesure que les Orateurs les respectent : pour ça, il faut qu'on soit deux à mettre notre doigt sur une carte Critère qu'on veut valider.
- 2- À la fin des trois minutes, décider avec les autres Auditeurs si la réponse était pertinente, ou si elle était éloignée de la question

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Auditeur

Je dois écouter attentivement le dialogue des Orateurs.

**Mon but est de :**

- 1- Valider les critères à mesure que les Orateurs les respectent : pour ça, il faut qu'on soit deux à mettre notre doigt sur une carte Critère qu'on veut valider.
- 2- À la fin des trois minutes, décider avec les autres Auditeurs si la réponse était pertinente, ou si elle était éloignée de la question

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Auditeur

Je dois écouter attentivement le dialogue des Orateurs.

**Mon but est de :**

- 1- Valider les critères à mesure que les Orateurs les respectent : pour ça, il faut qu'on soit deux à mettre notre doigt sur une carte Critère qu'on veut valider.
- 2- À la fin des trois minutes, décider avec les autres Auditeurs si la réponse était pertinente, ou si elle était éloignée de la question

**(Aide-mémoire)**

## Tour de jeu Auditeur

Je dois écouter attentivement le dialogue des Orateurs.

**Mon but est de :**

- 1- Valider les critères à mesure que les Orateurs les respectent : pour ça, il faut qu'on soit deux à mettre notre doigt sur une carte Critère qu'on veut valider.
- 2- À la fin des trois minutes, décider avec les autres Auditeurs si la réponse était pertinente, ou si elle était éloignée de la question

# Livret de règles Expédition Sagesse

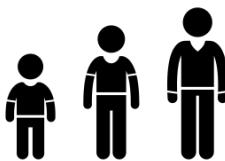
conçu par l'association ÉPhiScience



15-30 min



3-6 joueurs



Dès 10 ans

## Matériel

- ★ 60 cartes Questions
- ★ 6 cartes Aide-mémoire
- ★ 20 cartes Critères Sociaux\*
- ★ 20 cartes Critères Philo
- ★ 1 sablier\*\* de 3 minutes
- ★ 18 cartes Personnages\*
- ★ 7 cartes Défi\*

Cartes Critères



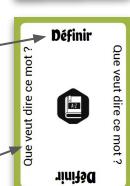
La contrainte à respecter par les Orateurs pour que le critère soit validé par les Auditeurs (voir Déroulement du jeu).

Cartes Questions



Il y a deux questions par carte. L'Auditeur narrateur qui piochera la carte choisira une des deux questions, les Orateurs devront y répondre.

Cette question aide à comprendre ce qui doit être fait



\* Cartes à ajouter uniquement pour les variantes, voir p.4

\*\* Le sablier n'est pas fourni, vous pouvez utiliser la fonction minuteur de votre téléphone.

## But du jeu Expédition sagesse

Expédition sagesse est un jeu d'ambiance coopératif dans lequel deux des joueurs engagent un dialogue afin de répondre à des questions auxquelles il n'y a pas qu'UNE bonne réponse - ce qui compte, c'est « comment » les joueurs qui dialoguent répondent. Pour ça, il faudra respecter les contraintes des cartes **Critères** et les valider le plus rapidement possible, sans perdre de vue la question de départ.

Alors faites équipe et essayez tous ensemble de venir à bout des obstacles du jeu !

# Règles de base

## Mise en place

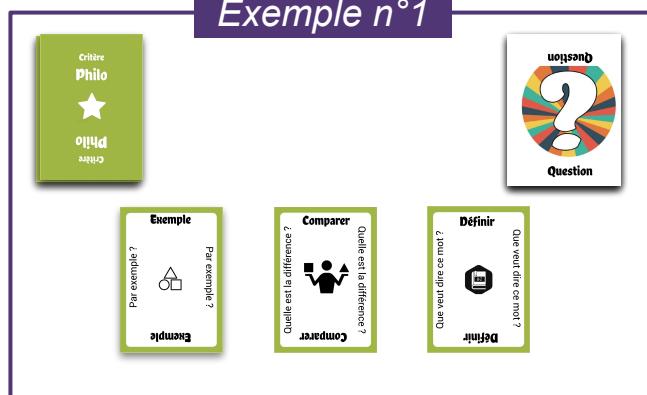
Distribuez une carte aide-mémoire à chaque joueur. Mettez ensuite un sablier de 3 minutes ou la fonction minuteur d'un téléphone à portée des joueurs.

Placez les cartes **Questions** en pile face cachée à portée des joueurs.

Mélangez les cartes **Critères Philo** et placez-les en pile à portée des joueurs. Révélez ensuite 3 cartes **Critères Philo** au centre de la table.

Écartez les cartes **Défi**, les cartes **Personnages** ainsi que les cartes **Critères Sociaux**. Pour les utiliser, voir la section "Variantes de jeu" p.4.

## Exemple n°1

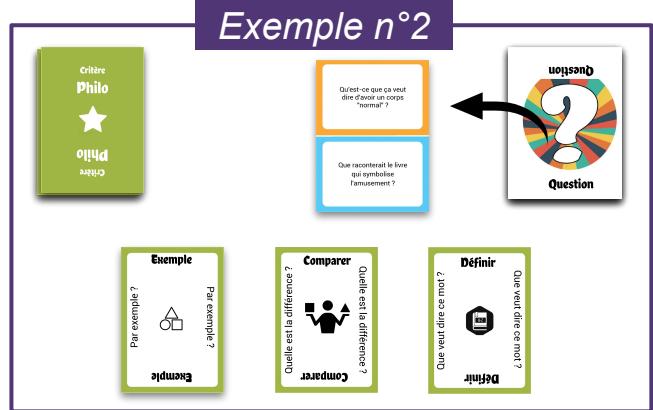


## Déroulement de la partie

Joueur le plus âgé, vous serez l'Auditeur narrateur lors du premier tour. Choisissez un premier Orateur et un second Orateur parmi les autres joueurs.

Ensuite, piochez une carte **Questions**, et choisissez l'une des deux questions sur la carte. Lisez cette question aux autres joueurs, puis posez la carte face visible afin que les autres joueurs puissent à tout moment relire la question. Enfin, retournez le sablier de 3 minutes, et le dialogue peut commencer.

## Exemple n°2



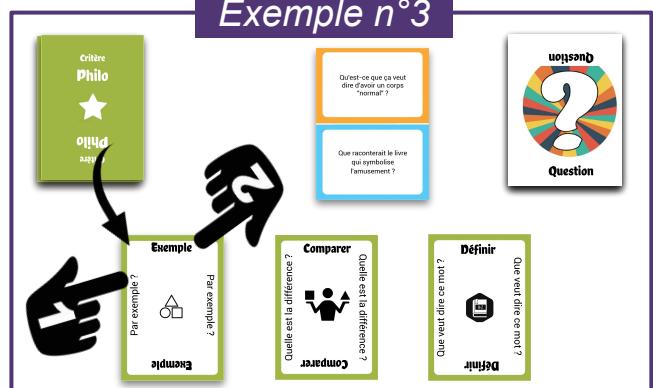
## Orateurs et réponse à la question

Orateurs, vous et uniquement vous, en commençant par le premier Orateur, vous allez répondre à la question posée en dialoguant. Vous devrez, en plus de répondre de manière pertinente à la question, essayer de valider un maximum des cartes **Critères Philo** visibles au centre de la table.

## Auditeurs et validation des critères

Autres joueurs, vous serez appelés les Auditeurs. Vous et uniquement vous êtes responsables de la validation des critères : dès que l'un de vous considère que la contrainte écrite sur une carte **Critères Philo** est respectée, il met son doigt dessus. Dès que deux Auditeurs ou plus ont mis leur doigt sur une carte **Critères Philo**, celle-ci est validée : on l'enlève de la ligne de cartes **Critères Philo**, et on révèle immédiatement une nouvelle carte **Critères Philo** pour la remplacer, de sorte qu'il y ait toujours 3 cartes **Critères Philo** visibles tout au long de la partie.

## Exemple n°3

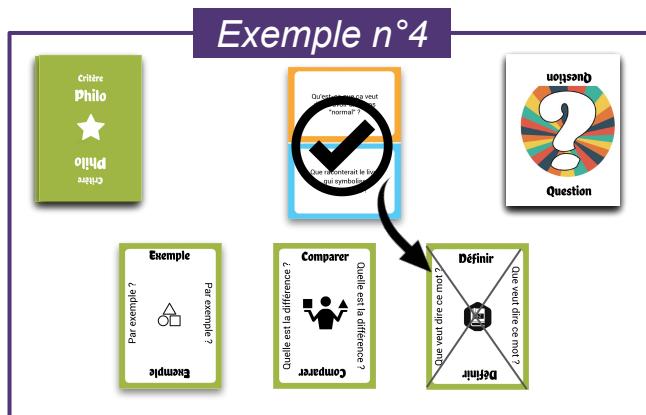


Pour une partie à trois joueurs



Vous serez le seul Auditeur. Dans ce cas, vous pouvez décider tout seul de valider chaque carte **Critères Philo**.

Dès que les 3 minutes sont écoulées, vous vous mettrez rapidement d'accord pour juger si les deux Orateurs ont répondu à la question de façon pertinente. Si c'est le cas, les Orateurs choisissent une carte **Critères Philo** non-validée de leur choix, et la valident en tant que bonus. Si vous considérez que les deux Orateurs ont répondu en dehors de la question, alors seuls les critères validés durant le tour sont comptabilisés.



### Changement de rôle et nouveau tour

Les joueurs changent de rôle en se mettant d'accord, avec les conditions suivantes :

- Un même joueur ne peut pas être premier Orateur deux tours d'affilée
- Un même joueur ne peut pas être Auditeur narrateur deux tours d'affilée
- Il faut autant que possible que tous les joueurs jouent le même nombre de fois en tant que Premier ou Second Orateur (par ex. un joueur ne peut pas être Orateur deux fois tant qu'au moins un joueur ne l'a jamais été)
- Tout en respectant les conditions précédentes, il faut autant que possible que les deux Orateurs soient des joueurs différents à chaque tour

### Précision

En cas de désaccord, le joueur le plus jeune choisira.

Une fois le changement de rôle effectué, le nouvel Auditeur narrateur peut piocher une carte question, et vous pouvez recommencer les étapes précédentes jusqu'à la fin du jeu.

### Conditions de fin de partie

Nous vous rappelons qu'il s'agit d'un jeu coopératif : tout le monde gagne ou perd ensemble.

- **La partie se termine quand tous les critères ont été validés**

Si la dernière carte **Critères Philo** a été validée avant la fin du dialogue, les ORATEURS finissent de répondre à la question pendant les 3 minutes du sablier. Une fois le temps écoulé, on pourra déterminer la réussite de la partie.

- **Comptez le nombre de cartes questions utilisées à cette partie : si vous en avez 8 ou moins, c'est gagné !**

S'il vous a fallu 9 questions ou davantage, vous perdez la partie. Mais en cas de victoire, on peut distinguer différents niveaux de réussite selon le nombre de questions qui ont été nécessaires.

Débutant : **7 ou 8** questions

Intermédiaire : **5 ou 6** questions

Avancé : **4** questions

Expert : **3** questions

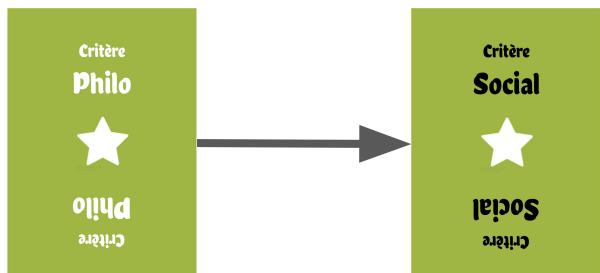
Vous pouvez utiliser ces niveaux de réussite comme des objectifs pour vos prochaines parties. Amusez-vous bien !

# Variantes de jeu

Vous avez déjà joué et vous souhaitez ajouter plus de fun et de diversité dans le jeu ? Pas de problème ! **Les trois variantes suivantes** vous permettront d'explorer plein de nouvelles possibilités amusantes et intéressantes.

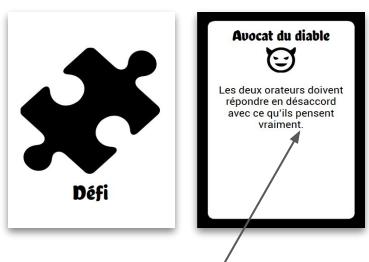
## I- Variante Critères Sociaux

Cette variante est la plus simple : vous pouvez utiliser la pile de cartes **Critères Sociaux** à la place des cartes **Critères Philo**. La mécanique de jeu reste identique, seuls les critères changent.



## II- Variante Défis

Cette variante permet d'ajouter du piquant à vos discussions avec un défi spécifique à respecter à chaque question.



Le défi correspond à une contrainte supplémentaire qui dure les 3 minutes du dialogue

### Mise en place

La mise en place est la même que pour le jeu normal, en ajoutant le point suivant. Mélangez les cartes défis et placez-les en une pile face cachée à côté de la pile de cartes questions. Révélez la première carte **Défi** face visible après avoir révélé les trois cartes Critères.

### Déroulement de la partie

En plus de devoir valider des critères et répondre à la question de façon pertinente, les Orateurs vont pouvoir relever un défi qui durera pendant les trois minutes du dialogue. À la fin des 3 minutes, si les Auditeurs jugent que le défi a été relevé de façon satisfaisante, alors les Orateurs peuvent valider une carte **Critère** supplémentaire (cumulable avec la carte **Critère** validée par le respect de la règle de la réponse pertinente). Si le défi n'a pas été relevé, ou pas de façon jugée satisfaisante, rien ne se passe.

À chaque tour, une nouvelle carte **Défi** sera révélée et lue à voix haute juste avant de piocher la carte **Questions**. Si tous les défis ont été piochés, mélangez-les et remettez la pile face cachée sur la table.

### Condition de fin de partie

La partie se termine toujours quand la pile de cartes critère a été épuisée. Cependant, la défaite survient s'il a fallu 8 questions ou plus pour épuiser les cartes Critères, et les degrés de réussite sont les suivants :

Débutant : **6 ou 7** questions

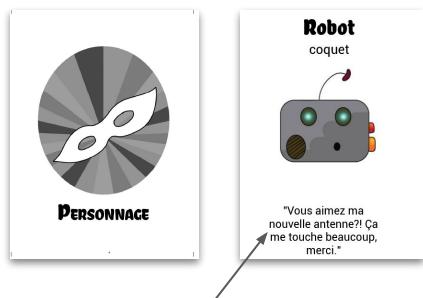
Intermédiaire : **5** questions

Avancé : **4** questions

Expert : **3** questions

### III- Variante Personnages

Cette variante permet de répondre non plus ce que vous pensez vraiment, mais d'imaginer la réponse que donnerait l'un de vos personnages.



La "citation" du personnage est juste là pour vous aider à mieux interpréter le personnage : s'en servir n'est pas obligatoire !

#### Mise en place

Conservez la mise en place des cartes Question du jeu de base, mais cette fois l'utilisation des cartes Critères sera différente : on les utilisera face cachée, et il n'y aura donc pas besoin de respecter le critère. Disposez une pile de 15 (et non 20) cartes Critères à côté des cartes questions sans les révéler.

Mélangez les cartes Personnages et distribuez-en 3 au hasard à chaque joueur. Chaque joueur va sélectionner deux personnages qu'il conservera pour toute la partie, le troisième sera remis dans la boîte, ainsi que toutes les cartes personnages restantes.

#### Déroulement de la partie

Pour cette variante, les Orateurs devront pour chaque question choisir un seul de leurs deux personnages, et le révéler aux autres. Pendant les trois minutes de réponse à la question comme dans le jeu normal, les joueurs devront veiller à répondre de façon pertinente à la question.

Mais en plus, ils devront répondre en jouant le rôle du personnage qu'ils ont choisi : pas obligé de mimer, mais il faut imaginer ce que penserait et répondrait le personnage à votre place !

Les Auditeurs ne devront pas valider les critères, mais à la fin des trois minutes, ils devront décider si la réponse à la question des deux Orateurs était pertinente comme dans la version normale. Ils devront également décider pour chacun des Orateurs si le personnage qu'il a incarné a été bien respecté. Les Auditeurs vont finalement pouvoir valider un critère au maximum si la réponse est jugée pertinente, ainsi que deux critères supplémentaires au maximum (un pour chaque Orateur) pour chaque personnage qui aura été bien interprété.

#### Condition de fin de partie

La partie se termine toujours quand la pile de cartes critère a été épuisée. Comme le nombre de critères qu'il est possible de valider à chaque tour est limité à 3 (4 si on ajoute la variante Défis), les conditions de défaite et les degrés de réussite changent comme suit.

La défaite survient s'il a fallu 10 questions ou plus pour épuiser les cartes Critères, et les degrés de réussite sont les suivants :

Débutant : **8** ou **9** questions

Intermédiaire : **7** questions

Avancé : **6** questions

Expert : **5** questions

- ★ Si vous utilisez les variantes Défis et Personnages en même temps, lors de la mise en place utilisez 20 cartes Critère et non 15.