Consignes précises à donner

Vous avez pour objectif de quitter l’île avant l’arrivée de la tempête, qui peut arriver à partir du 7e tour de jeu.

À chaque tour, vous devez piocher une carte dans votre pioche individuelle avant de faire votre action. Vous pouvez alors soit décider de conserver la carte piochée mais de ne pas faire d’autre action, soit de défausser la carte **SANS LA RÉVÉLER AUX AUTRES JOUEURS** puis faire une action. Pour cette action, vous aurez alors le choix entre aller chercher de la nourriture, de l’eau ou du bois (l’action de piocher une nouvelle carte n’est pas possible).

*(Si besoin de rappels des règles :*

*Si vous allez chercher de l’eau, vous en ramenez le nombre indiqué sur la carte météo.*

*Si vous allez pêcher, vous piochez 1 boule dans le sac et comptez les poissons inscrits dessus.*

*Si vous allez chercher du bois, vous ramenez par défaut 1 planche ; mais vous pouvez décider de prendre un risque en piochant des boules supplémentaires qui rapporteront plus de bois. Si vous piochez la boule noire, vous tombez malade.)*

**Si un joueur est malade, il pourra tout de même piocher** : s'il décide de garder la carte, il sera toujours malade au tour suivant ; s'il la défausse, il sera guéri au tour suivant.

À part ça, ce sont les règles habituelles du Galèrapagos.

Vous pouvez utiliser vos cartes n’importe quand pendant le tour, sauf si vous êtes malade ! À la fin de chaque tour, tout le monde boit et mange et en cas de manque de ressources, vous votez pour savoir qui va mourir de faim ou de soif. Si cette personne possède dans sa main une ressource qui lui permet de survivre, elle la consomme, même si elle est malade, et survit.

*(en cas d’égalité lors d’un vote, la personne qui a le totem tranche.)*

Vous pouvez encore jouer pendant le tour où la tempête arrive, mais il faudra quitter l’île à la fin du tour.

Pour pouvoir partir, vous devez avoir autant de radeaux que de personnes qui vont partir, et 2 ressources d’eau et de nourriture par personne (une pour manger et boire à la fin du tour, et une pour le voyage).

**Avez-vous des questions ?**

***Partie d’entraînement***

(Tempête après 3 tours)

« Pour cette partie d’entraînement on a fait exprès de faire intervenir la tempête au bout de 3 tours pour que ça ne dure pas trop longtemps, mais pour la suite vous jouerez une vraie partie, où la tempête ne peut pas intervenir avant le 7e tour. »

**Une image contenant motif, pixel, conception

Description générée automatiquementAprès la partie d’entraînement :** Avant de démarrer la partie, nous vous demandons de nous indiquer quelle serait votre main initiale idéale pour démarrer une partie de Galèrapagos avec les nouvelles règles.

**Consignes pour la partie observée :**

La session d’observation va durer environ 25 à 30 minutes et sera filmée. Cette vidéo nous servira uniquement à analyser les échanges et les interactions dans le jeu, et elle ne sera pas partagée en dehors du cadre de cette étude. Votre objectif est de remporter la partie. Il est important de souligner que cette expérience ne vise pas à évaluer vos compétences ni à juger votre niveau d’expertise au Galèrapagos. Pour le bon déroulement de l'expérience, nous vous encourageons à communiquer entre vous de manière spontanée. Nous vous demandons aussi d'énoncer à voix haute pour l'enregistrement le nombre de poissons ou de bois piochés, ainsi que la météo à chaque tour.

***Partie observée***

*Pendant la partie observée :*

Lorsque quelqu’un mentionne le panier garni, rappeler les règles d’utilisation (met à 0 le ou les compteur(s) pour lesquels il est utilisé).

À la fin, rappeler qu’il faut 2 rations d’eau et de nourriture par personne pour partir.

À la fin, rappeler qu’être malade n’a pas d’importance pour partir. "Peu importe l'état des joueurs, ceux qui ne meurent pas continuent."