**Tour 1 : météo 0, eau 8, nourriture 7, bois 0**

Action 1 – Manon garde planche : ne dit rien car croyait qu’il ne fallait pas discuter la carte piochée

Action 2 – Hugo défausse carte inutile

Action 2 – Hugo bois 1+2 risques, pas malade

Action 3 – Tessa défausse carte inutile

Action 3 – Tessa pêche 2

Action 4 – Clara garde hache : plus facile au premier tour (assez de ressources)

**Tour 2 : météo 2, eau 4, nourriture 5, bois 3**

Action 1 – Hugo défausse cartouche : hésitation car jeu très agressif de base (revolver, kit BBQ cannibale, tôle), éventuellement possibilité de partir seul, mais la hache a donné confiance. À la fin a un peu regretté de ne pas avoir gardé la cartouche. En piochant la cartouche s’est dit qu’il en piocherait peut-être une autre plus tard.

Action 1 – Hugo eau 2

Action 2 – Tessa défausse conque : pas hésité.

Action 2 – Tessa bois 1+2 risques, pas malade

Action 3 – Clara défausse carte inutile

Action 3 – Clara bois 2+2 risques, pas malade

Action 4 – Manon défausse cartouche : pas d’hésitation ; au début, c’est plus important de se concentrer sur les ressources, « prendre tout ce qu’on peut tant qu’on peut » ; plus susceptible de garder une cartouche à la fin du jeu. (réflexion de Hugo : plus facile de garder des cartes au début car on est moins ric-rac avec les ressources). Manon dit ne jamais avoir envisagé le jeu en mode individuel.

Action 4 – Manon joue planche

Manon dévoile panier garni : finalement après discussion le garde pour plus tard

Action 4 – Manon eau 2

Autres remarques tour 2 :

* Inquiétude sur l’eau (peur que 0 apparaisse au tour 3), puis confiance sur l’eau et le bois une fois météo du tour suivant apparue
* Hache, panier garni etc. rassurants pour la suite du jeu

**Tour 3 : météo 2, eau 4, nourriture 1, 2 radeaux + 4 bois**

Action 1 – Tessa garde canne à pêche

Action 1 – Tessa pose canne à pêche devant elle : pas pensé à la donner à qqn d’autre pour pêcher à ce tour

Action 2 – Clara défausse cartouche : hésitation car avait un revolver, « ça va avec mais j’ai préparé jouer en collectif » ; envisageait éventuellement pour la fin mais plutôt pour se défendre en disant qu’elle avait une cartouche. Pression du groupe également (justifier qu’on garde une cartouche) pour Clara et Hugo.

Clara dévoile nouilles chinoises : par la suite on ira plutôt chercher de l’eau car 2 assurés

Tessa dévoile moulin à légumes : il n’a finalement pas été utilisé, « c’est compliqué à utiliser » (pas vu l’opportunité)

Débat panier garni : risqué s’il y a 0 d’eau après, mais d’après Hugo plus difficile d’utiliser le panier garni une fois qu’on a la canne à pêche

Action 2 – Clara bois 2 + 2 risques, pas malade

Action 3 – Manon défausse anti-venin : si elle avait dû refaire la partie telle quelle elle aurait fait pareil, mais en sachant ce qui arrive derrière elle l’aurait gardé (Clara malade). Hugo : « après ça reste une action contre une action quand-même », Manon : « elle a la hache quand-même, action + puissante que les autres ». Décision de ne pas le garder car il fallait prendre de l’eau (+ important que le bois qui est déjà très avancé), action de tous prendre de l’eau déjà décidée, & dans les parties précédentes ça ne lui semblait pas être une carte très utile. Les autres la contredisent sur ce dernier point.

Action 3 – Manon eau 2

Action 4 – Hugo défausse sandwich

Action 4 – Hugo eau 2

Fin du tour – Manon utilise panier garni pour nourriture (1 nourriture & 8 eau 🡪 0 nourriture & 4 eau, pas optimal) : Hugo a insisté pour l’utiliser pour faire plus de bois et en espérant partir rapidement (« il ne manquait que 2 eau et 6 poissons » si Clara n’était pas tombée malade ; il y avait pari sur la météo et sur le bois, et que 2 personnes pêchent 6 au total, Hugo : « si on fait les calculs ça marche pas en fait »), alors que Manon pensait qu’on avait largement de quoi manger et boire à ce tour et qu’on aurait le temps de finir le radeau plus tard. Pour elle c’est « gâcher une carte qui est quand-même assez forte. Manon a finalement accepté de l’utiliser car Tessa et Clara semblaient plutôt d’accord pour l’utiliser d’après elle. Clara fait remarquer qu’elle n’a jamais donné son point de vue, fait le lien avec le questionnaire où elle a dit qu’elle ne savait jamais prendre des décisions, au final c’est Tessa qui a tranché en disant « on prend le risque ». Tessa était pour prendre un risque car « si on a 0 après on est mal ».

**Tour 4 : météo 1, eau 4, nourriture 0, 3 radeaux + 2 bois**

Action 1 – Clara défausse taser : n’en voyait pas l’utilité car partie collective, « il valait mieux que je fasse le radeau »

Action 1 – Clara bois 2 + 2 risques, malade

Action 2 – Manon défausse bouteille d’eau : après coup, « j’aurais peut-être pu garder l’eau car c’était un peu la galère après, mais quand j’ai joué on n’était pas sûrs d’avoir tous à manger avant la fin du tour ».

Action 2 – Manon pêche 1 : hésitation entre eau et nourriture ; sait que Tessa pêchera au moins 2 mais seulement à la fin du tour donc il faut prévoir au cas où elle ne pêche pas plus, pour sauver tout le monde

Action 3 – Hugo défausse somnifères : savait que les autres avaient des rations et craignait de ne récupérer que sandwichs ou bouteilles d’eau.

Tessa & Manon dévoilent sandwich

Action 3 – Hugo eau 1 : d’abord veut pêcher « pour garantir qu’on ne perd pas quelqu’un » mais d’autres dévoilent sandwich : il vaut mieux eau au cas où on aurait météo 0 après, on pourra pêcher plus tard.

Action 4 – Tessa défausse cartouche : préférait pêcher car elle savait qu’elle faisait x2.

Action 4 – Tessa pêche 4 : après coup, « mieux que garder la cartouche car fait avancer le jeu »

**Tour 5 : météo 2, eau 1, nourriture 0, 3 radeaux + 4 bois**

Action 1 – Manon défausse longue-vue

Action 1 – Manon eau 2

Action 2 – Hugo défausse allumettes

Action 2 – Hugo eau 2

Action 3 – Tessa défausse carte inutile

Action 3 – Tessa pêche 2

Action 4 – Clara défausse sandwich

Action 4 – Clara malade (pas d’action)

Fin du tour – Manon donne sandwich (il manque 1 de nourriture). Tessa demande si elle joue aussi le sien, Manon dit « garde pour plus tard ».

Autres remarques pour le tour : les actions semblaient évidentes. Enjeu : survivre.

**Tour 6 : météo 3, eau 1, nourriture 0, 3 radeaux + 4 bois**

Action 1 – Hugo défausse gourde : « 1 tour trop tard », ne pense pas à la donner à un autre joueur pour profiter des 3 d’eau 🡪 « on a déjà eu 2 météos à 2, là c’est météo à 3, c’est fini, il n’y en a plus d’utilité pour la suite ». Après coup Manon fait remarquer qu’il aurait pu donner la gourde à qqn d’autre, Hugo dit qu’il n’y avait pas pensé, c’était une bonne idée.

Action 1 – Hugo eau 3

Action 2 – Tessa défausse bouteille d’eau

Action 2 – Tessa pêche 3

Action 3 – Clara défausse eau croupie

Action 3 – bois 2 sans risque : pas besoin de piocher car suffit pour terminer le 4e radeau

Action 4 – Manon défausse vieux slip

Manon : « Il faut prendre de l’eau et on utilisera le sandwich ». Les autres d’accord. Hugo dit qu’on ne peut pas partir à ce tour. Manon : « Il faut en profiter » (des 3 d’eau). Demande si quelqu’un a du café

Action 4 – Manon eau 3

Fin du tour – Tessa donne sandwich car manque 1 nourriture

**Tour 7 : météo tempête (2), eau 3, nourriture 0, 4 radeaux**

Action 1 – Hugo joue bouteille

Action 1 – Clara dévoile bouteille

Action 1 – Tessa défausse poisson pourri

Action 1 – Tessa pêche 3

Hugo : « Si quelqu’un meurt, on pourrait avoir assez de nourriture pour partir à 3 » (sans dévoiler son kit BBQ)

Tessa rappelle qu’elle a moulin à légumes.

Manon demande qui a de l’eau (que Clara) et dit qu’il vaut mieux pêcher.

Action 2 – Clara défausse brosse à toilettes

Action 2 – Clara pêche 1

Hugo : « Pour l’instant il n’y a que 2 personnes qui partent ». Marie rappelle que personne ne part car tt le monde mange et boit à la fin du tour. Manon énonce qu’il faut tuer quelqu’un. Tt le monde dévoile son revolver (dans l’ordre : Tessa, Hugo, Manon oralement mais ne pose pas, Clara) mais personne n’a de cartouche : après coup, Hugo l’a dévoilé pour intimider, Tessa l’a dévoilé pour dire qu’il y avait cette possibilité si qqn a une cartouche. Manon pas dans cette optique, n’a pas sorti le sien car ne servait à rien tant que personne n’avait de cartouche.

Hugo dévoile son kit BBQ cannibale (si qqn meurt on part à 3)

Tessa : seule option si qqn pioche une cartouche.

Action 3 – Manon défausse clé de voiture

Action 3 – Manon eau 2

Action 4 – Hugo défausse ticket de loterie : « pas de cartouche »

Tessa rappelle qu’elle a une ration d’eau.

Action 4 – Hugo pêche 2 : « C’est ce qui fallait pour qu’une personne survive » (croyait qu’il en fallait 2 par personne pour partir) / rappel des règles par Marie, 2 personnes partent.

Fin du tour – tout le monde boit et mange, il reste 2 ressources de chaque.

Clara « pas prête à voter »

Vote 1 : Tessa & Manon votent Hugo, Hugo vote Clara, Clara vote Manon. Hugo meurt. 🡪 Clara a voté Manon car Tessa avait pris pas mal de poisson, après elle hésitait entre Hugo & Manon, et vu qu’elle avait déjà tué Hugo lors de parties test, elle voulait équilibrer. Hugo a voté contre Manon car il s’est dit que de toute façon, Tessa et Clara allaient survivre ensemble. Manon s’est dit « c’est Hugo ou moi donc Hugo quoi ». Tessa : « j’ai voté contre la personne qui était en face de moi ».

Vote 2 : Manon vote Clara, Tessa et Clara votent Manon. Manon meurt.

Tessa & Clara sont des amies proches, elles ont formé une alliance à la fin pour quitter l’île toutes les 2.

Tessa & Clara quittent l’île.

Autres remarques pour le tour : Hugo considère que lorsqu’il y a un vote (même à la fin), les personnes les plus utiles doivent l’emporter (canne à pêche, hache, gourde).

Hypothétique (d’après Manon & Hugo) : si on avait eu une cartouche, si la personne décide de se défendre, si quelqu’un d’autre a une cartouche on visera soit à nouveau cette personne car elle est maintenant sans défense (d’après Manon), soit celui qui a tiré et s’est montré agressif (d’après Hugo) ; si on vote par la suite, on tuera soit celui qui a essayé de se défendre et par là condamné une personne de plus alors que celui qui a tiré a voulu sauver les autres (Manon), soit la personne qui a été agressive (Hugo).

**Remarques générales des joueurs sur la partie :**

Si on devait refaire cette partie :

* Hugo : n’aurait à nouveau pas pris la cartouche au début, aurait donné la gourde à Manon au lieu de la défausser
* Les autres auraient joué pareil

Partie ambigüe d’après Hugo à cause des désaccords autour du panier garni ; début très collectif. Manon un peu d’accord, a perçu agressivement l’insistance d’Hugo pour le panier garni, avait l’impression que c’était pour pouvoir se débarrasser d’elle ensuite vu qu’elle n’avait pas de carte permanente ; ce n’est pas la partie la plus collaborative qu’elle ait faite, notamment à cause des mains des joueurs.

Conserver une cartouche pour partir à 3 à la fin n’aurait pas forcément aidé « car on était toujours ric-rac » (Manon), ça prend une action et peut-être qu’il n’y aurait pas eu assez d’eau ou de nourriture pour tous survivre, n’aurait pas forcément changé le cours des choses.

**Remarques générales (Marie) :**

Anti-venin ne paraît pas extrêmement utile, c’est une action contre une action ; comme le café, peut être un avantage si on l’utilise sur une personne qui a des actions plus puissantes (cartes permanentes), plutôt à la fin.

Attention aux cartes permanentes pour la phase C, les faire intervenir seulement en fin de partie car sinon assignent un joueur à une action tout le long.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Manon** | | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte | Vote |
| Nb / risque | 2, 2, 2, 3, 2 | 1 | / | Planche | Cartouche, anti-venin, bouteille d’eau, longue-vue, cartes inutiles | Planche, panier garni, sandwich | Panier garni, sandwich, revolver (fin) | Fin (départ) : vote contre Hugo, puis contre Clara |
| Raisons |  | A hésité pour la pêche car Tessa (canne à pêche) est la dernière du tour, on ne saura qu’alors si elle pêche assez pour tt le monde |  |  | Défausse cartes agressives sans hésitation (pas la priorité en début de partie) + n’a jamais envisagé le jeu en mode individuel  Défausse anti-venin car ne lui semble pas très intéressant d’après son expérience du jeu, les autres ne sont pas d’accord. | Longue hésitation pour panier garni (le considère comme un gaspillage de ressources et d’une carte puissante dans cette situation), cède finalement pression du groupe (surtout Hugo + avis final de Tessa) | Sandwich dévoilé lorsque la question se pose si on aura assez à manger à la fin du tour. Revolver dévoilé mais pas posé à la fin lorsque les autres en parlent (pas utile vu que personne n’a de cartouche, ne joue pas dans une optique individualiste) | Vote stratégique connaissant affinité Tessa & Clara |
| **Hugo** | | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte | Vote |
| Nb / risque | 2, 2, 1, 2, 3 | 2 | 1+2 risques | / | Cartes inutiles, cartouche, sandwich, somnifères, allumettes, gourde | Bouteille d’eau (fin) | Kit BBQ cannibale (fin), revolver (fin) | Fin (départ) : vote contre Manon |
| Raisons | À un moment veut pêcher pour « garantir qu’on ne perd pas quelqu’un » mais eau plus utile (en cas de météo 0 après), sandwiches dévoilés suffisants pour la survie |  |  |  | Hésite à défausser cartouche (jeu agressif, éventuellement possibilité de partir seul), espère en piocher une autre + tard, confiant grâce à hache & panier garni, regrette après coup de l’avoir défaussée ; somnifères défaussés car ne pense pas récupérer des cartes utiles étant donné ce qui a été dévoilé ; défausse gourde car « arrivée trop tard », regretté après coup (n’a pas pensé à la donner à un autre joueur). | La joue au début du dernier tour pour « voir où on en est » et maximiser ressources pour partir | Dévoile eau quand nécessaire, cartes agressives pour sauver un max de gens à la fin (kit BBQ cannibale pour dire qu’il faut tuer 1 personne pour partir à 3 facile)  Revolver dévoilé en 2e pour intimider et se protéger. | Vote stratégique connaissant affinité Tessa & Clara |
| **Tessa** | | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte | Vote |
| Nb / risque | / | 2, 4, 2, 3, 3 | 1+2 risques | Canne à pêche | Cartes inutiles, conque, cartouche, bouteille d’eau, poisson pourri | Canne à pêche (pour elle), sandwich | Moulin à légumes, sandwich, revolver (fin) | Fin (départ) : vote contre Hugo, puis contre Manon |
| Raisons |  | Canne à pêche |  |  | Pas d’hésitation pour défausser cartes agressives. Défausse cartouche car + intéressant d’aller pêcher pour la survie & faire avancer le jeu (canne à pêche) | Donne sandwich lorsque nécessaire pour que tt le monde survive à la fin du tour | Sandwich dévoilé lorsque la question se pose si on aura assez à manger à la fin du tour.  Revolver dévoilé pour annoncer cette possibilité si qqn a une cartouche | Vote au hasard sauf Clara |
| **Clara** | | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte | Vote |
| Nb / risque | / | 1 | 2+2 risques,  2 + 2 risques,  2 + 2 risques (malade)  2 sans risque | Hache | Cartes inutiles, cartouche, taser, sandwich, eau croupie | Hache (pour elle) | Nouilles chinoises, bouteille d’eau (fin), revolver (fin) | Fin (départ) : vote contre Manon, puis contre Manon |
| Raisons |  |  | A la hache / risque tjrs 2 (optimal) sauf fin du jeu car 2 suffisant pour 4e radeau. Pêche une fois que les 4 radeaux sont construits | « Plus facile de garder des cartes au 1er tour, moins besoin de ressources » | Hésitation pour défausser cartouche, pense à la défense / intimidation mais préfère finalement jouer collectif. Défausse taser sans hésitation par la suite car partie collective. | N’est pas sûre de la fonction de la hache (empêche de tomber malade?) mais la garde et la joue |  | Vote au hasard sauf Tessa |
| **Tous** | | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte | Vote |
| Nb / risque | Manon x5, Hugo x5 | Tessa x5, les autres x1 | Hugo & Tessa x1, Clara x4, risque tjrs 2 sauf Clara à la fin (pas besoin de risque pour finir 4e radeau) | Planche, hache, canne à pêche | Cartes inutiles (8/8),  Ressources (6/6), cartouches (4/4), autres cartes agressives (4/4) | Cartes permanentes (hache, canne à pêche), ressources, panier garni | Cartes stratégiques, cartes ressources, cartes agressives (à la fin) | Hugo éliminé, puis Manon. Alliance de Tessa & Clara qui quittent l’île ensemble |
| Raisons | Sont les 2 qui n’ont pas de carte permanente | Tessa a la canne à pêche | Clara a la hache | Uniquement cartes les + utiles pour survie collective | Toutes les cartes agressives & non optimales (privilégient les actions) | Cartes stratégiques & collectives uniquement. Cartes permanente : ne pensent pas à les donner aux autres joueurs pour optimiser leur utilisation | Cartes collectives dévoilées tôt (stratégiques & ressources), cartes agressives seulement à la fin (nécessité d’éliminer qqn). Cartes de défense (tôles) restées cachées | Vote soit par affinité, soit au hasard (Tessa/Clara), soit stratégique en connaissant cette affinité (Manon & Hugo) |