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

Maximilien pose revolver devant lui. Mathilde : « Tu poses les bases », Félix « Tu mets la pression ouais » 🡪 ne voit pas dans quelle configuration il aurait besoin de l’utiliser ; « information collective dont je sais que je ne vais pas avoir l’usage individuel au cours de la partie » ; si on doit voter pour qqn, c’est la personne qui est la moins utile qui va mourir. Mathilde : « donnait un côté un peu moins compétitif, s’il le fait c’est pour le collectif, met tt le monde au courant, ne cherche pas à le cacher ». Félix : « ça a créé une atmosphère collaborative ». Maxence : connaît la personnalité de Maximilien, pas une stratégie agressive ; il se sentait protégé par sa plaque de tôle ; la personne qui tire sans consensus, si la victime a une plaque de tôle et se protège, l’agresseur sera immédiatement ciblé. Si ça avait été un inconnu, Maxence se serait senti plus menacé et se serait posé des questions.

Maximilien et Félix préfèrent tuer qqn par vote qu’avec le pistolet.

Action 1 – Mathilde garde la planche

Action 1 – Mathilde joue la planche

Maxence & Félix dévoilent moulin à légumes & nouilles chinoises 🡪 Maxence : c’était pour installer un climat de confiance, car « on a plus de chances de gagner en collectif si chacun arrive à produire plus de ressources que ce qu’il consomme ». Félix a dévoilé sa carte pour rebondir sur ce que Maxence disait 🡪 influence des actions des autres

Action 2 – Maximilien défausse carte inutile

Action 2 – Maximilien pêche 1

Action 3 – Maxence défausse carte inutile

Action 3 – Maxence bois 1+2 risques, pas malade 🡪 choix du bois car on a assez d’eau, pas encore de rôles prédéfinis, même dynamique que Félix d’aller chercher du bois dès le début pour avoir plus de chances de quitter l’île. Pas tellement peur de tomber malade, surtout en début de partie car pas encore trop de tension dans le jeu.

Action 4 – Félix garde hache

Action 4 – Félix pose hache devant lui

Autres remarques tour 1 :

* Mathilde : enjeu voir qui avait des objets intéressants pour commencer, peut donner un rôle à chacun dès le début ; Mathilde se focalise plus sur la nourriture et le poisson que sur le bois, peut-être à cause des parties précédentes où elle a eu plusieurs fois la canne à pêche, ou qqn d’autre avait la hache donc n’a pas pris l’habitude ; elle sait qu’au début les gens sont plus axés sur le bois, donc elle elle pense plutôt à la nourriture.
* Félix plutôt fan de la hache, il lui semble que c’est plus optimal d’aller chercher bcp de bois dès le début, « moins de temps on passe à survivre et plus de chances on a de survivre », très content de tomber sur la hache dès le début, content de n’aller chercher que du bois et de laisser les autres s’occuper de l’eau et nourriture. Bons tirages, pas spécialement inquiet ou confiant, juste on continue. Croyait être seul à avoir un pistolet + plaque de tôle, mais perd la confiance en voyant que Maximilien a un pistolet, il suppose alors que tt le monde a la même chose et donc on a plutôt intérêt à collaborer. Aurait plus songé à garder la cartouche si croyait être le seul à avoir un pistolet.
* Maxence : enjeu du début, voir quelles cartes ont les autres et comment ils vont jouer, attitude ; commence déjà à prendre un penchant collectif, communication, « on est ensemble et on survit ensemble ».
* Maximilien : pas d’a priori, attend de voir quelles cartes vont sortir. Pensait être le seul à avoir un pistolet donc est en sur-confiance, croit qu’il n’y aura pas de meurtre random dans la partie.

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

Action 1 – Maximilien défausse cartouche : décision évidente car ne voit pas dans quelle situation il en aurait eu besoin. Préfère aller chercher eau ou nourriture.

Action 1 – Maximilien eau 2 (sur conseil de Mathilde)

Action 2 – Maxence défausse conque après hésitation = lecture (découvrait la carte) + hésitation, « est-ce que ça vaut le coup que je sois le chef et que je décide de ce qu’il se passe dans quel ordre, mais finalement je me suis dit qu’on était déjà dans un climat de confiance » (mauvaise compréhension de la carte, croit qu’il s’agit de décider qui fait quelle action pendant 1 tour). Dans tous les cas, ne lui semble pas correspondre à la dynamique collective du jeu.

Action 2 – Maxence eau 2

Discussion rapide nourriture : il faudra que Mathilde aille en chercher.

Action 3 – Félix défausse carte inutile

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

Action 4 – Mathilde défausse cartouche sans hésitation 🡪 « j’aime pas tuer », ne lui paraît pas utile, ne comprend pas le but de l’action de tuer, préfère se focaliser sur nourriture.

Mathilde propose d’utiliser panier garni prochain tour vu qu’on aura 0 de nourriture, et à la place de profiter de la météo de ce tour pour maximiser l’eau. Les autres approuvent. 🡪 Maxence : indice de plus qu’on joue collectif, « m’a mis plus en confiance pour utiliser mes cartes pour la communauté »

Action 4 – Mathilde eau 2

**Tour 3 : météo 2, eau 6, nourriture 0, 2 radeaux + 1 bois**

Action 1 – Maxence garde canne à pêche

Action 1 – Maxence pose canne à pêche devant lui

Action 2 – Félix défausse cartouche (après longue hésitation) 🡪 a hésité car se demandait si ça pouvait être utile, défausse car jeu collectif, plan de jeu clair. Si ressources plus justes ou si pioché à l’avant-dernier tour quand il ne manquait qu’1 de nourriture pour partir, aurait peut-être réfléchi à 2 fois pour gagner directement.

Action 2 – Félix bois 1 risque, pas malade (1 seul risque « parce que j’ai peur », inquiétude / intuition)

Action 3 – Mathilde défausse anti-venin (sans hésiter) 🡪 évident, on ne prend pas bcp de risques, il fallait profiter aussi de l’eau assez élevée pour aller en chercher. Maxence : pour lui anti-venin pas intéressant quand pioché sauf si manche serrée (auquel cas on peut l’utiliser pour se soigner pour éviter d’être sans défense contre un revolver par exemple) ; mais sinon, c’est perdre un tour pour gagner un tour.

Action 3 – Mathilde eau 2

Action 4 – Maximilien défausse sandwich après hésitation et conseil des autres (« je peux aller chercher de l’eau comme ça si on a 0 la prochaine fois on est tranquilles en eau », les autres approuvent)

Action 4 – Maximilien eau 2

Fin du tour : utilisation du panier garni pour la nourriture

**Tour 4 : météo 1, eau 6, nourriture 0, 2 radeaux + 4 bois**

Action 1 – Félix défausse somnifères (longue hésitation) 🡪 ne connaissait pas la carte donc intrigué, « mais elle ne me servait pas car dynamique coopérative, ça se passe bien »

Action 1 – Félix bois 2+2 risques après hésitation, Mathilde approuve car c’est sa mission, puis hésite à prendre 2 risques, finalement « on est bien donc franchement.. » 🡪 au tour précédent « j’ai senti que j’allais piocher une boule noire », pas la même impression qu’au précédent, cette fois joue les probabilités et veut avancer + vite pour avoir le radeau

Action 2 – Mathilde défausse bouteille d’eau

Félix rappelle nouilles chinoises

Maxence dévoile sandwich, les autres dévoilent aussi leurs sandwiches & bouteilles d’eau

Action 2 – Mathilde pêche 1

Action 3 – Maximilien défausse taser 🡪 pas hésité, ne voyait pas l’utilité de prendre une carte permanente, « que ce soit moi ou qqn d’autre ça ne change rien à l’effort global et au résultat souhaité »

Question de Maxence sur l’eau, Félix fait le calcul, avec les ressources dans les mains, « si on a 2 tours de sécheresse c’est bon ».

Action 3 – Maximilien pêche 1 en suivant conseil de Félix & Maxence

Action 4 – Maxence défausse cartouche sans hésitation (avant déjà commencé à pêcher, oublié de piocher) 🡪 influencé par le fait qu’il avait déjà commencé à pêcher, plus au début de la partie aurait peut-être gardé la cartouche, au final n’apporte pas grand-chose ici stratégiquement, jeu collectif. Dans un autre contexte, aurait sans doute gardé la cartouche.

Action 4 – Maxence pêche 2

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

Action 1 – Mathilde défausse longue-vue

Félix : « si j’ai de la chance on finit le radeau à ce tour », donc se concentrer sur eau et nourriture.

Action 1 – Mathilde eau 2

Maximilien : demande si va chercher de la nourriture, Mathilde oriente vers l’eau (on est sûrs d’en avoir 2) en mentionnant les nouilles chinoises.

Action 2 – Maximilien défausse allumettes après discussion (demande si qqn a poisson pourri ou eau croupie, non, puis dit que ça ne fait qu’1 ration de tte façon, il vaut mieux aller chercher de l’eau)

Action 2 – Maximilien eau 2 (après demande d’avis des autres)

Action 3 – Maxence défausse carte inutile

Action 3 – Maxence pêche 4

Action 4 – Félix défausse sandwich

Action 4 – Félix bois 2+2 risques, pas malade

Fin du tour : Mathilde lance réflexion pour voir si on peut partir à la fin de ce tour si on a assez de ressources dans les mains. Après calcul ça ne marche pas. Décision collective de faire un tour où on prend eau et nourriture d’abord.

**Tour 6 : météo 3, eau 2, nourriture 0, 4 radeaux**

Action 1 – Maximilien garde gourde (a failli défausser, Mathilde dit de garder : « tu me la donnes à moi et je prends 6 d’eau », les autres confirment et iront chercher de la nourriture)

Action 1 – Maximilien pose gourde devant Mathilde 🡪 Mathilde & Maximilien convaincus qu’on pourra partir à ce tour. Maxence pas convaincu à ce moment-là. Gourde : Mathilde s’est dit que stratégiquement, si Maximilien donne la gourde on a 6 d’eau à ce tour dans tous les cas, et elle servira à avoir le double pour la suite. Donnée à Mathilde « car elle n’avait ni la canne à pêche, ni la hache, donc c’est le plus efficace ».

Action 2 – Maxence défausse bouteille d’eau

Action 2 – Maxence pêche 2

Action 3 – Félix défausse eau croupie

Action 3 – Félix pêche 1

Action 4 – Mathilde défausse carte inutile

Action 4 – Mathilde eau 6 (gourde)

Fin du tour : eau 8, nourriture 3. Ils essaient de partir : Utilisation 4 ressources en main (2 eau, 2 nourriture). Félix transforme eau en nourriture (nouilles chinoises). Il manque 1 de nourriture pour pouvoir partir. Félix propose de tuer qqn. Maxence : « Ah oui il y a cette option ». Personne ne peut. Maxence : « Bah tant pis hein, il aurait fallu que je pioche 1 de plus en nourriture, c’est le principe du jeu, on continue », les autres approuvent.

🡪 Mathilde déçue en découvrant qu’on ne peut pas partir, mais se dit qu’avec 1 tour de plus devraient pouvoir partir. Inquiétude sur le risque de sécheresse.

🡪 Maxence : suit l’influence des autres qui posent leurs ressources, ça ne le dérangeait pas qu’on le fasse à ce tour ou à celui d’après.

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

Apparition de la tempête : Maxence dit « ah excellent » 🡪 préfère ça à une météo de 0 car on peut partir

Action 1 – Maxence défausse poisson pourri (« ça sert à rien »)

Action 1 – Maxence pêche 4

Action 2 – Félix défausse carte inutile

Maxence suggère d’aller chercher 2 d’eau, Mathilde rappelle qu’elle va déjà en chercher 4 donc on arrivera à 8. 🡪 Elle pense avoir influencé sa décision à ce tour, Félix dit qu’il avait compris qu’on allait gagner et que nourriture était la meilleure chose à faire.

Action 2 – Félix pêche 1

Action 3 – Mathilde eau 4

Action 3 – Mathilde défausse carte inutile (avait oublié de piocher)

Action 4 – Maximilien défausse carte inutile

Action 4 – Maximilien pêche 3 (plus d’enjeu, on a tt ce qu’il faut pour partir, Mathilde à Maximilien : « bon bah toi, fais-toi plaisir ») 🡪 a jeté un petit coup d’œil dans le sachet sans faire exprès puis mélangé avant de piocher.

Fin du tour : tout le monde peut partir, excédent de 3 ressources de nourriture

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

1er tour : tâtonnement, on attend de voir comment les autres vont jouer, ambiance du jeu collective ou non, quelle chance avec les cartes de chacun.

Maximilien : au cours du tournoi, n’a vu aucun moment où les stratégies individualistes étaient plus efficaces, a donc choisi de tt le temps utiliser stratégie collective ; les autres approuvent. Maximilien : « Le collectif apporte un environnement stable donc les choses sont plus réfléchies ».

Bonne partie, détente. Maxence : curiosité de voir ce qu’on a préparé, cartes action qui permettent de réfléchir et prendre des décisions ; bon dynamisme (« collectif, on s’entraide et on communique »), agréable de sentir qu’on va gagner.

Maxence dit avoir été dans une attitude plutôt méfiante au début (au moins jusqu’à la décision de la balle), avec le recul aurait pu être plus « communiste » dès le début.

**Remarques générales (Marie) :**

Phase C : insister dans les consignes sur le fait que tomber malade est dangereux ? Exemple de Félix qui est content d’être assigné au bois.

Anti-venin peut être individualiste : garder la carte si la manche est serrée, pour éviter de ne pas pouvoir voter ou ne pas pouvoir se défendre contre un tir de revolver.

Maximilien : « dès que qqn avait une bonne idée, je le suivais »

La hache intervient trop tôt : le bois est alors réservé à cette personne et les autres n’ont pas l’occasion de prendre des risques avec.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mathilde** | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte |
| Nb / risque | 2, 2, 2, 6, 4 | 1 |  | Planche | Cartes inutiles, cartouche, anti-venin, bouteille d’eau, longue-vue | Planche, panier garni, sandwich | Panier garni, sandwich |
| Raisons | 2e tour (1ère fois) eau : privilégier eau pour utiliser panier garni pour nourriture  Eau 2 derniers tours : a la gourde |  |  |  | Cartouche : ne voit pas pq en aurait besoin  Anti-venin : pas très utile, eau + importante car élevée à ce tour (2) | Panier garni uniquement pour nourriture = privilégier eau qd météo = 2  Sandwich : décision collective d’essayer de partir au 6e tour | Panier garni : semblait utile.  Sandwich : par mimétisme |
| **Maximilien** | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte |
| Nb / risque | 2, 2, 2 | 1, 1, 3 |  | Gourde | Cartes inutiles, cartouche, sandwich, taser, allumettes | Gourde donnée à Mathilde, bouteille d’eau | Revolver, bouteille d’eau |
| Raisons | Eau 2e tour : suit conseil de Mathilde. 3e tour : idem, consultation des autres. | Poisson 2e fois : sur conseil des autres  Dernier tour : au hasard entre eau et poisson car déjà assez pour partir. |  | Sur conseil de Mathilde pour la lui donner (ramener autant d’eau mais en avoir + aux tours suivants) | Cartouche : ne voit pas pq en aurait besoin.  Taser : n’en voit pas l’utilité, c’est équivalent que l’un ou l’autre ait la carte.  Allumettes : défausse après consultation, rapporte qu’1 ressource, eau mieux | Gourde donnée à Mathilde pour ne pas perdre 1 tour (idée de Mathilde) + pas donnée aux autres car ont déjà cartes permanentes.  Bouteille : décision collective essayer partir tour 6 | Dévoile revolver pour donner l’info aux autres, pas d’intention de l’utiliser.  Bouteille : par mimétisme |
| **Maxence** | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte |
| Nb / risque | 2 | 2, 4, 2, 4 | 1+2 risques, pas malade | Canne à pêche | Cartes inutiles, conque, cartouche, bouteille d’eau, poisson pourri | Canne à pêche, sandwich | Moulin à légumes, sandwich |
| Raisons |  | Canne à pêche | Bois 1er tour car assez d’eau, pas encore de rôles prédéfinis ni tension, prendre de l’avance |  | Conque hésite (forcer les autres à jouer collectif, mauvaise compréhension) défausse car jeu déjà collectif.  Cartouche : déjà dans l’élan pêcher + contexte collectif ; aurait pu garder dans autre contexte | Sandwich : décision collective d’essayer de partir au 6e tour | Dévoile moulin à légumes au 1er tour pour installer climat de confiance & inciter les autres à jouer collectif  Sandwich : 1er à le dévoiler au 4e tour, les autres suivent |
| **Félix** | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte |
| Nb / risque |  | 1, 1 | 2+2 risques, pas malade  2+1 risque, pas malade  2+2 risques, pas malade  2+2 risques, pas malade | Hache | Cartes inutiles, cartouche, somnifères, sandwich, eau croupie | Hache, nouilles chinoises, bouteille d’eau | Nouilles chinoises, bouteille d’eau |
| Raisons |  | Dernier tour : assez d’eau sachant que Mathilde ira chercher 4 d’eau, radeaux finis donc logique de pêcher. | Hache  2e fois bois : 1 seul risque car inquiétude / mauvaise intuition  3e fois hésite sur risque, 2 car veut avancer et « on est bien là » |  | Longue hésitation pour cartouche, défausse car jeu collectif et bien parti.  Hésitation somnifères mais « inutile car dynamique coopérative » | Nouilles chinoises : excédent eau mais pas assez de nourriture pour partir (6e tour).  Bouteille : décision collective d’essayer de partir tour 6 | Dévoile nouilles chinoises 1er tour après Maxence par mimétisme  Bouteille d’eau : par mimétisme |
| **Tous** | | | | | | | |
| Action | Eau | Poisson | Bois | Garder carte | Défausser carte | Jouer carte | Dévoiler carte |
| Nb / risque | Mathilde x5, Maximilien x3, Maxence x1 | Mathilde x1, Maximilien x3, Maxence x4, Félix x2 | Maxence x1, Félix x4 | Planche + cartes permanentes collectives uniquement | Cartes inutiles, agressives, eau/nourriture, anti-venin + allumettes | Cartes stratégiques (panier garni, nouilles chinoises), ressources, cartes permanentes collectives | Revolver (Maximilien au début), puis uniquement cartes stratégiques collectives & cartes ressources |
| Raisons | Mathilde 2 dernières fois car gourde, au début par habitude.  Maximilien eau / poisson sur conseils des autres. | Maxence canne à pêche. Félix pêche après avoir terminé radeaux. | Maxence veut prendre de l’avance au début, puis tt le monde laisse ce rôle à Félix | Jeu très collectif et bonne communication dès le début, motivation à avancer ensemble : tout le monde ne garde que des cartes utiles à la communauté. | | Jeu collectif, stratégie efficace. Gourde donnée à Mathilde pour maximiser ressources. | Revolver début informationnel  Puis jeu très collectif, personne ne ressent la nécessité de menacer etc. |