



LE JEU DU GOUVERNEUR

Nombre de joueurs :
De 1 à 30

Durée :
Environ 30 minutes

Matériel :
- 6 plateaux de jeu A4
- 7 pions par plateau¹
- 7 cartes «Objectif»
- 7 cartes «Désavantage»
- 19 cartes «Décision»

Introduction

« La reine se met à parler depuis son trône.

– Je vous ai tous réunis car au vu des derniers évènements, j'ai pris la décision de créer un nouveau conseil puisque je ne peux pas avoir confiance en ceux qui occupaient ce poste. Tout d'abord, que tous ceux qui ont moins de trente ans se mettent sur le côté.

Un tiers de l'assistance s'écarte. Elle considère ceux qui restent et leur demande de se regrouper par domaine de compétence. Il faut quelques minutes pour que des rassemblements de deux à quatre personnes se créent.

Il y a onze ministères et la jeune femme sait qu'elle doit choisir avec intelligence ceux qui sauront travailler de concert avec elle ou Amaël. S'approchant du premier duo pour ce qui est de la catégorie militaire, elle s'adresse au plus âgé.

– Combien vaut votre vie ? demande-t-elle en plongeant dans son regard.

– Autant que celle de n'importe quel surunien.

– Bien, vous voici promu conseiller militaire.

L'homme s'incline profondément et elle s'écarte pour s'approcher de ceux qui étudient les affaires étrangères. »

¹: Les pions n'étant pas inclus, utilisez des petits objets que vous pouvez trouver chez vous (boutons, pièces, cailloux...)

Bienvenue dans le simulateur que nous appelons : le Gouverneur.

Pour savoir si vous pouvez faire partie du nouveau conseil surunien et ainsi soutenir Élise Oria lorsqu'elle devra régner sur Surun, nous vous proposons d'utiliser le Gouverneur. Toutes les décisions à prendre pour la planète sont entre vos mains, mais attention car chacun des choix que vous devez faire implique un ou des domaines du royaume en positif ou en négatif. À vous donc de régner et de prouver que vous pouvez être aussi un bon conseiller pour la future reine Élise.

A propos de Surun

Surun fait partie de la 68^e galaxie, qu'elle partage avec quatre autres planètes. Ses relations avec Ernos et Geschi sont assez cordiales, mais celles avec Nerraji et Siki sont très belliqueuses. Bien que le peuple des suruniens ait un fort sentiment nationaliste, il n'en est pas moins compatissant et bon de manière général. La faune de la planète n'est pas très développée et parmi les espèces les plus connues se trouvent les cepoors, des renards géants se nourrissant de viande parfois humaine.

Une fête extraordinaire se tient tous les cinq ans pour célébrer la victoire de Surun dans la guerre des héros. Pendant les réjouissances qui durent une semaine, le souverain offre à son peuple de la nourriture pour festoyer et un grand tournoi est organisé pour ceux qui désirent prouver leur bravoure et leur agilité au maniement des armes.

En ce qui concerne la future reine, Élise a l'habitude de se mêler à la population pour prendre des décisions qui comptent vraiment. Elle est à ce moment-là souvent entourée d'enfants et s'inquiète des plus vulnérables parmi son peuple. Elle refuse que quelqu'un soit laissé pour compte.

Mise en place

Choisissez de jouer en équipe (maximum 5 joueurs par plateau) ou individuellement (1 joueur par plateau = jusqu'à 6 joueurs au total). Chaque équipe ou participant s'installe devant un plateau de jeu.

Mettez chaque pion à chaque ligne de domaine au niveau 10.

Mélangez les cartes de décision et présentez-les face recto (proposition de décision). Tirez une carte grise « objectif » au hasard par équipe puis rangez le tas (vous n'en avez plus besoin). Tirez aussi une carte rouge « difficulté » au hasard par équipe puis rangez le tas (vous n'en avez plus besoin non plus).

Tour de jeu

Chacun votre tour lisez à voix haute la première carte « Décision » du tas.

Discutez entre vous dans chaque équipe pour faire le choix **OUI** ou **NON** face à cette proposition. C'est un jeu coopératif, les choix doivent être faits au minimum à la majorité. Une fois la décision prise, retournez votre carte puis, avancez ou reculez les pions dans les différents domaines concernés.

Un chronomètre d'une minute par décision peut mettre un peu de piment dans la partie.

Veillez noter que certaines cartes permettront d'évaluer également votre vertu de façon secrète, selon la réponse que vous donnerez.

Note : Les jauges ne peuvent pas monter au-delà du niveau 15.

Fin de la partie

La partie se termine si un des domaines tombe à 0. Vous avez alors perdu.

Si vous parvenez à terminer la pile de cartes « Décision » sans tomber à 0 dans un domaine et à valider l'objectif, alors c'est que vous êtes en capacité de conseiller la future reine Élise.

Si vous avez au moins quatre domaines au-dessus du niveau 10 à la fin de la partie, c'est que vous êtes un bon conseiller.

Note : Si vos jauges sont au niveau 15 à la fin de la partie alors vous recevez un titre spécial.

Jauges à 15 en fin de partie :

Domaine économique : Gouverneur de la plus riche planète de la galaxie. Vous êtes nommé conseiller financier !

Domaine popularité : Gouverneur aimé du peuple. Vous êtes nommé conseiller en relations publiques !

Domaine éducation : Gouverneur d'un peuple de génie. Vous êtes nommé conseiller à l'éducation !

Domaine militaire : Gouverneur conquérant. Vous êtes nommé conseiller militaire !

Domaine alimentaire : Gouverneur de la plus abondante planète de la galaxie. Vous êtes nommé conseiller en alimentation !

Domaine environnemental : Gouverneur de la plus luxuriante planète de la galaxie. Vous êtes nommé conseiller en environnement !

Domaine sanitaire : Gouverneur d'un peuple en pleine santé. Vous êtes nommé conseiller en santé publique !

Jauges à 0 en fin de partie :

Domaine économique : La planète est ruinée. Vous l'avez menée au gouffre financier.

Domaine popularité : Le peuple se révolte, vous affrontez une émeute dévastatrice.

Domaine éducation : Le peuple est complètement analphabète, la civilisation surunienne s'effondre en quelques années.

Domaine militaire : Le niveau militaire n'est pas capable de tenir le coup face à une invasion galactique. La planète est détruite.

Domaine alimentaire : La famine frappe Surun. Vous n'êtes pas capable de nourrir votre peuple. Les deux tiers des suruniens meurent de faim.

Domaine environnemental : Surun a subi d'importants désastres écologiques. Aucune ressource naturelle n'est disponible.

Domaine sanitaire : La maladie frappe Surun. Une épidémie ravage la population.

En cas d'égalité entre deux entités (personnes ou équipes), la jauge de vertu sert à déclarer le vainqueur.

Les cartes concernées par la jauge de vertu :

1)



2)



3)



3+	NON	NON	NON
1+			
1+			

4)



5)



6)



3-	NON	NON	NON
1-			
3-			

7)



8)



9)



2-	NON	NON	NON
1-			
2-			

Fin du jeu

À vous de réfléchir maintenant :

Quels sont les domaines que vous avez privilégiés lors de vos décisions ? Pourquoi ?

.....
.....

Étiez-vous toujours à l'aise avec les décisions à prendre ou prises ? Avez-vous trouvé difficile de prendre des décisions à plusieurs ?

.....
.....
.....
.....

Lesquelles de vos décisions vous ont le plus marqués ? Avez-vous trouvé justes les décisions que vous avez prises ? Que pensez-vous du résultat de votre jauge secrète de vertu ?

.....
.....
.....

Aviez-vous pensé à diriger un pays ? Aviez-vous l'habitude de critiquer la politique ? Qu'en pensez-vous maintenant ? Pensiez-vous à tout cela quand vous imaginiez diriger un royaume ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Le SEL a élaboré un jeu « Le jeu du Gouverneur » qui est inspiré de l'univers d'une de nos ambassadrice, Mélody Louzy.

Mélody est une écrivaine pour les jeunes. Son imagination débordante et sa justesse d'écriture l'ont amenée à signer son premier roman à l'âge de 17 ans et à créer un univers fictif unique. Grâce aux revenus rapportés par ses romans, elle parraine plusieurs enfants et croit sincèrement que le parrainage peut changer des vies.

Parce que Mélody amène aussi ses lecteurs à s'engager sur les questions de pauvreté et d'amour du prochain, le SEL a choisi de collaborer avec elle pour créer un jeu qui fait réfléchir sur les notions de justice et de protection des plus vulnérables.

Le SEL est une association protestante de solidarité internationale qui vise à améliorer les conditions de vie de personnes et de populations en situation de pauvreté dans les pays en développement. Il agit toujours en partenariat avec des acteurs chrétiens locaux. Son action se répartit entre le soutien à des projets de développement, le parrainage d'enfants, le secours d'urgence et la sensibilisation de son public aux questions de pauvreté.



Service d'Entraide et de Liaison
157, rue des Blains 92220 Bagneux - France
Tél. : +33 (0)1 45 36 41 51 - Courriel : contact@selfrance.org

Une action chrétienne dans un monde en détresse