

# Le jeu VentiRay

## Règles du jeu

Durée: 40-90 min.

Joueurs: 2-4

Âge: 12+

### But du jeu

La forêt est paisible jusqu'à ce que le dragon VentiRay se réveille. Avec son souffle, le dragon VentiRay projette des substances radioactives autour de lui et transforme les animaux en fantômes. Votre mission : sauver le plus grand nombre possible d'animaux de la forêt !

### Matériel

#### Apportez vous-même :

- ✓ 2 dés
- ✓ pions: 1/joueur

#### Imprimez:

- ✓ 1 plateau de jeu (format d'impression : A0 ou A3)
- ✓ Règles du jeu

#### Imprimez pp. 5-6 et découpez :

- ✓ 22 animaux de la forêt : pliez-les en deux le long de la ligne pointillée (indiquée par X)
- ✓ 12 gemmes(6/joueur)
- ✓ 13 ressources + 2 jetons *autoroute bloqué*
- ✓ 17 cartes d'action
- ✓ 28 baies
- ✓ 1 carte *VentiRay éveillé* (carte ronde)

### Préparation

1. Répartissez les animaux de manière égale au centre du plateau de jeu. Chaque case doit contenir 2 animaux. Ne placez pas les animaux dans la zone d'évacuation.
2. Placez les pions sur la case *DÉPART*.
3. Disposez les ressources, les baies et les gemmes dans les zones prévues. Mélangez toutes les cartes d'action et placez-les dans la zone prévue.
4. Chaque joueur reçoit 600 baies.
5. Le joueur le plus âgé commence la partie.

### Déroulement du jeu

#### Premier tour

1. Le VentiRay est encore endormi, il est temps de vous préparer ! **Les cases bleues et les cartes d'action bleues ne s'appliquent pas pour ce tour.**
2. Lancez les 2 dés puis avancez votre pion sur le plateau de jeu, d'autant de cases indiqué sur le total des dés.
3. Suivez les instructions de votre case d'arrivée. Placez les ressources achetées dans la zone de protection et les autoroutes obtenues dans les cases indiquées de la zone d'évacuation.
4. Vous pouvez déplacer 1 ou 2 animaux d'une case (à gauche ou à droite) à la fois. Chaque case peut contenir un maximum de 4 animaux.

### L'origine du jeu

Deux employés du Centre de recherche nucléaire belge ont mobilisé leur expertise en matière de gestion de crise et ont conçu le jeu VentiRay. Ils souhaitaient que les gens fassent l'expérience de certaines des difficultés rencontrées par les gestionnaires de crise en cas d'accident nucléaire. Bien que le jeu se déroule dans un monde imaginaire, il comporte des éléments réels. Pour en savoir plus sur ces éléments, consultez les cadres verts.

### Le dragon VentiRay

Lorsque le dragon VentiRay dort, il est sans danger. Mais lorsque le dragon se réveille, il émet des particules radioactives et met en danger les animaux. Les joueurs peuvent apaiser le VentiRay en collectant des gemmes.

D'une certaine manière, le dragon VentiRay ressemble à une centrale nucléaire. Normalement, une centrale nucléaire est peu nuisible à son environnement. Cependant, en cas d'accident nucléaire, elle peut rejeter des particules radioactives dans l'environnement. En prenant les mesures nécessaires, cette crise peut être surmontée.

Fait amusant : le nom VentiRay est un composé du latin *ventus* (vent) et de l'anglais *ray* (rayon). Découvrez pourquoi le vent joue un rôle important dans la gestion des crises dans le cadre vert suivant.

### A partir du 2<sup>e</sup> tour

5. Dès que vous passez ou vous vous arrêtez sur la case *Départ*, le dragon VentiRay se réveille. **Mettez la carte VentiRay éveillé au milieu du plateau de jeu. Les cases bleues et les cartes d'action bleues sont activées.**  
Le souffle de VentiRay est nocif et rejette des substances radioactives. La bouche de VentiRay indique la direction des substances radioactives.
6. Lancez les dés pour déterminer la case qui sera touchée par l'haleine nocive de VentiRay. Tournez la bouche de VentiRay en direction de la case qui correspond avec le total des dés. Les animaux qui se trouvent dans cette case se transforment en " demi-fantômes ". Un deuxième coup du souffle de VentiRay les transformera en fantômes.
7. Pour transformer un animal en demi-fantôme, il suffit de retourner la carte pour que l'animal devienne invisible.
  - ✓ Retirez la carte du plateau pour transformer un animal en fantôme.
8. La direction du souffle de VentiRay change lorsqu'un joueur s'arrête sur la case *Direction du vent change*. Lancez les dés pour déterminer la nouvelle direction du vent et tournez la bouche de VentiRay en direction de la case qui correspond avec le total des dés.
9. Attention : les cartes d'action contiennent une carte *Crise de VentiRay*. Lorsque cette carte est tirée, le souffle de VentiRay s'étend plus loin qu'auparavant : les cases à gauche et à droite sont alors également touchées. La carte reste active jusqu'à la fin du jeu.
10. Agissez en tant que gestionnaire de crise :
  - a. **Protégez** autant d'animaux que possible:
    - ✓ en construisant des abris, des grottes pour protéger les animaux ;
    - ✓ en construisant un hôpital pour abriter ou soigner les fantômes (coût de la guérison d'un demi-fantôme : 100 baies) ;
    - ✓ en construisant des autoroutes pour évacuer les animaux via la zone d'évacuation ;
    - ✓ en louant un hélicoptère pour évacuer 4 animaux ;
  - a. Récupérez 6 gemmes pour **apaiser** le VentiRay.
11. Lancez les 2 dés puis avancez votre pion sur le plateau de jeu, d'autant de cases indiqué sur le total des dés. Suivez les instructions de votre case d'arrivée.
12. Chaque fois que vous passez ou vous vous arrêtez sur la case *DÉPART*, vous recevez 600 baies.

#### L'importance du vent

En cas d'un accident nucléaire, les conditions météorologiques jouent un rôle important dans la gestion de la crise. La direction du vent, par exemple, influence la dispersion des substances radioactives. C'est pourquoi la direction du vent est un élément clé du jeu VentiRay.

#### Demi-fantômes et fantômes

De fortes doses de rayonnements ionisants peuvent être dangereuses pour la santé. Bien qu'une telle exposition ne vous transforme pas en (demi-)fantôme, elle peut avoir des effets à long terme sur votre santé.

Le jeu propose plusieurs moyens pour limiter l'exposition aux rayonnements. Ces moyens sont basés sur les trois principes de radioprotection. Premièrement, vous pouvez augmenter la distance qui sépare les animaux du VentiRay en évacuant les animaux. Deuxièmement, vous pouvez construire des abris, qui agissent comme des barrières contre le VentiRay. Un troisième principe de radioprotection consiste à limiter ou à minimiser le temps d'exposition aux rayonnements. Pour vous inciter à agir, nous avons inclus la carte d'action *Crise de VentiRay*, qui élargit l'impact du souffle de VentiRay.

#### Mise à l'abri ou évacuation

En cas d'accident nucléaire, les gestionnaires de crise doivent décider, entre autres, si les personnes proches de la centrale nucléaire doivent être évacuées de la région ou mises à l'abri. Cette décision n'est toutefois pas facile à prendre : l'évacuation, par exemple, peut être source de stress et nécessite une analyse approfondie de la situation. Dans le jeu, les joueurs doivent également décider où les animaux doivent aller et s'ils doivent être évacués ou mis à l'abri.

#### Gagner et perdre le jeu

Évacuez tous les animaux OU apaisez le VentiRay avant que tous les animaux ne se transforment en fantômes.

*Vous jouez avec une seule équipe ?*

Comptez par joueur le nombre d'animaux sauvés et le nombre de gemmes collectées. Pour chaque animal évacué, vous recevez 2 points. Un demi-fantôme compte pour 1 point. Les animaux que vous avez pu protéger sur le plateau en construisant un abri, une grotte ou un hôpital comptent également pour 2 points. Vous recevez 2 points par gemme collectée.

Vous jouez avec plusieurs équipes ?

Jouez à ce jeu en classe avec plusieurs équipes, chacune jouant avec son propre plateau. Qui réussit à sauver le plus d'animaux de la forêt ? Vous recevez 2 points pour chaque animal sauvé. Vous gagnez 4 points pour chaque gemme collectée. Un fantôme compte pour 1 point.

### Instructions supplémentaires

- ✓ Les baies sont attribuées individuellement aux joueurs. Ils ne peuvent être partagés qu'en tirant une carte d'action *Partager les baies*.
- ✓ Quand vous achetez quelque chose, remettez les baies dépensées dans la banque de baies. Lorsqu'il n'y a plus de baies dans la banque de baies, celle-ci reste vide jusqu'à ce qu'un joueur y mette des baies (en achetant quelque chose, par exemple).
- ✓ Sauf indication contraire, les cartes d'action sont replacées dans la pile de cartes d'action.
- ✓ Les **autoroutes** permettent de déplacer les animaux dans la zone d'évacuation. Sans autoroute, les animaux ne peuvent pas entrer dans cette zone. Les joueurs peuvent acheter des autoroutes. Quand un animal se trouve dans la zone d'évacuation, les joueurs peuvent les retirer du plateau.
- ✓ Si un joueur arrive sur la case **Embouteillage**, il reçoit le jeton *Embouteillage*. Les cartes d'autoroute sont placées face cachée sur le plateau. Les autoroutes sont fermées pour tous les joueurs. Le joueur remet la pièce dans la banque de ressources lorsqu'il passe le **DÉPART**.
- ✓ Un **hélicoptère** peut être placé n'importe où dans la zone de protection. Il permet d'évacuer un maximum de 4 animaux d'une case.
- ✓ La construction d'abris, de grottes et d'hôpitaux protège et retarde la transformation des animaux en (demi-)fantômes. Mais attention, cela ne fait que ralentir le processus. Lorsque le VentiRay frappe la zone une deuxième fois, les animaux se transforment en demi-fantômes. Après une troisième fois, ils se transforment en fantômes.
- ✓ Un hôpital a une double fonction : il soigne les demi-fantômes (coût : 100 baies/ demi-fantômes) et sert également d'abri.
- ✓ Les grottes sont moins chères que les abris, mais elles ne sont pas aussi solides et ont plus de chances de s'effondrer (voir aussi les cartes d'action).

### Un exemple du jeu



Image 1. Mise en place du jeu au début





Image 2. Photo prise pendant le jeu : la carte VentiRay éveillé est mis au milieu, les autoroutes sont ouvertes, des abris et des grottes ont été construits dans la zone de protection, plusieurs animaux ont été évacués.



Image 3. Photo de deux animaux et de deux fantômes. Pour transformer les animaux en demi-fantômes, retournez le papier à l'envers.

## Modification

Les animaux se transforment en fantômes après avoir été touchés par le souffle du VentiRay.

## En savoir plus sur la radioprotection !

Le jeu VentiRay fait partie d'un kit pédagogique sur l'accident nucléaire de Fukushima. Ce kit comprend des informations sur l'accident nucléaire de Fukushima, son impact sur la société, la radioprotection et la science citoyenne.

Vous souhaitez en savoir plus ? Vous trouverez le kit ici : <https://www.sckcen.be/fr/formation/eleves-et-enseignants/kit-pedagogique-la-vie-apres-fukushima>

Copyright © SCK CEN

Ce jeu de société contient des informations, des instructions, des dessins et des images à usage éducatif uniquement.

Ceux-ci ne peuvent être communiqués, copiés, reproduits, distribués ou cités qu'avec la mention explicite de SCK en tant que créateur de ce jeu.

Toute violation de cette condition est illégale et donne le droit à SCK CEN de demander des dommages-intérêts de la part de le contrevenant, sans préjudice de tout autre droit en cas d'octroi d'un brevet ou d'un enregistrement dans le domaine de la propriété intellectuelle.

SCK CEN

Centre belge de Recherche Nucléaire






Fondation d'Utilité Publique

Siège Social : Avenue Hermann-Debrouxlaan 40 - BE-1160 BRUSSELS
















Siège d'Exploitation : Boeretang 200 - BE-2400 MOL

# 17 cartes d'action

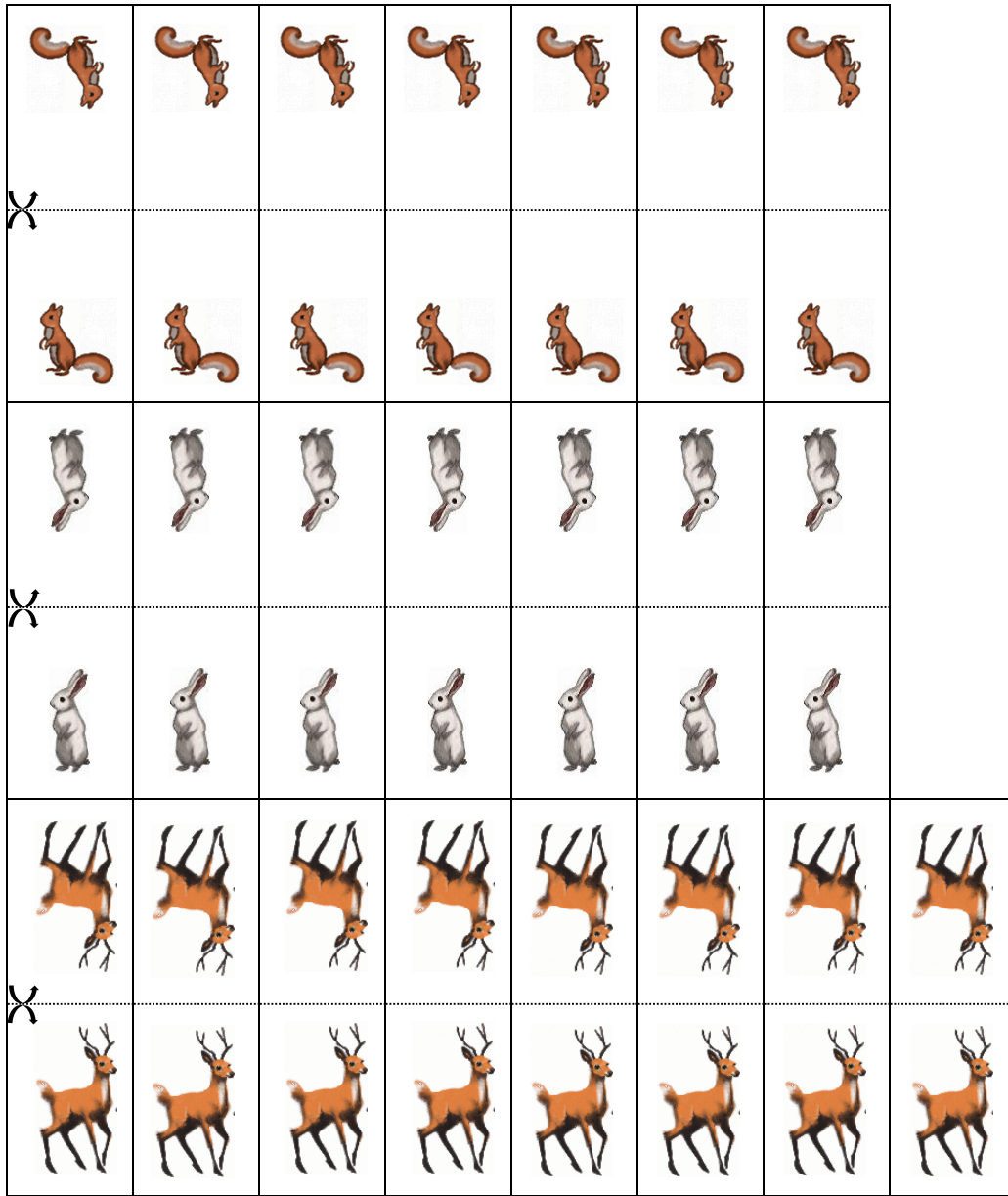
<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Partager les baies</b></p> <p>Partager des baies avec un autre joueur. Conservez cette carte jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Une ressource achetée avec cette carte devient une propriété des deux joueurs.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Partager les baies</b></p> <p>Partager des baies avec un autre joueur. Conservez cette carte jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Une ressource achetée avec cette carte devient une propriété des deux joueurs.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Grottes effondrées</b></p> <p>Les grottes dans la zone de protection se sont effondrées et ne sont plus accessibles. Les cartes des grottes sont placées face cachée sur le plateau.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Grottes effondrées</b></p> <p>Les grottes dans la zone de protection se sont effondrées et ne sont plus accessibles. Les cartes des grottes sont placées face cachée sur le plateau.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Grottes effondrées</b></p> <p>Les grottes dans la zone de protection se sont effondrées et ne sont plus accessibles. Les cartes des grottes sont placées face cachée sur le plateau.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Abris effondrés</b></p> <p>Les abris dans la zone de protection se sont effondrés et ne sont plus accessibles. Les cartes des abris sont placées face cachée sur le plateau.</p>
<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Acheter une ressource</b></p> <p>Acheter un objet disponible dans la banque de ressources ou de gemmes. Le prix de chaque ressource est indiqué sur le plateau. Remplacez cette carte dans la pile si vous ne pouvez pas acheter une ressource.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Acheter une ressource</b></p> <p>Acheter un objet disponible dans la banque de ressources ou de gemmes. Le prix de chaque ressource est indiqué sur le plateau. Remplacez cette carte dans la pile si vous ne pouvez pas acheter une ressource.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Les animaux ont mangé 300 baies</b></p> <p>Les animaux de la forêt avaient faim et ont mangé des baies. Remettez 300 baies dans la banque de baies.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Les animaux ont mangé 200 baies</b></p> <p>Les animaux de la forêt avaient faim et ont mangé des baies. Remettez 200 baies dans la banque de baies.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Recevoir 300 baies</b></p> <p>Vous êtes tombé sur un buisson avec beaucoup de baies. Recevez 300 baies de la banque de baies.</p>	<p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Recevoir 200 baies</b></p> <p>Vous êtes tombé sur un buisson avec beaucoup de baies. Recevez 200 baies de la banque de baies.</p>

<p><b>2<sup>e</sup> tour ≤</b></p> <p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Prévision de vent : Le vent va souffler vers la case 2.</b></p> <p>Quand un joueur arrive sur une case <i>La direction du vent change</i>, vous savez dans quelle direction le vent va souffler ! Gardez-la avec vous jusqu'à ce que quelqu'un s'arrête sur la case <i>La direction du vent change</i>.</p>	<p><b>2<sup>e</sup> tour ≤</b></p> <p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Prévision de vent : Le vent va souffler vers la case 4.</b></p> <p>Quand un joueur arrive sur une case <i>La direction du vent change</i>, vous savez dans quelle direction le vent va souffler ! Gardez-la avec vous jusqu'à ce que quelqu'un s'arrête sur la case <i>La direction du vent change</i>.</p>	<p><b>2<sup>e</sup> tour ≤</b></p> <p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Prévision de vent : Le vent va souffler vers la case 10.</b></p> <p>Quand un joueur arrive sur une case <i>La direction du vent change</i>, vous savez dans quelle direction le vent va souffler ! Gardez-la avec vous jusqu'à ce que quelqu'un s'arrête sur la case <i>La direction du vent change</i>.</p>	<p><b>2<sup>e</sup> tour ≤</b></p> <p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Prévision de vent : Le vent va souffler vers la case 12.</b></p> <p>Quand un joueur arrive sur une case <i>La direction du vent change</i>, vous savez dans quelle direction le vent va souffler ! Gardez-la avec vous jusqu'à ce que quelqu'un s'arrête sur la case <i>La direction du vent change</i>.</p>	<p><b>2<sup>e</sup> tour ≤</b></p> <p><b>Carte d'action</b></p>  <p><b>Crise de VentiRay</b></p> <p>Le souffle de VentiRay s'étend plus loin qu'auparavant ! Chaque fois que la direction du vent change, les cases de gauche et de droite sont affectées. Placez cette carte de manière visible sur le plateau de jeu. Elle reste valable jusqu'à la fin du jeu.</p>
---	---	--	--	---

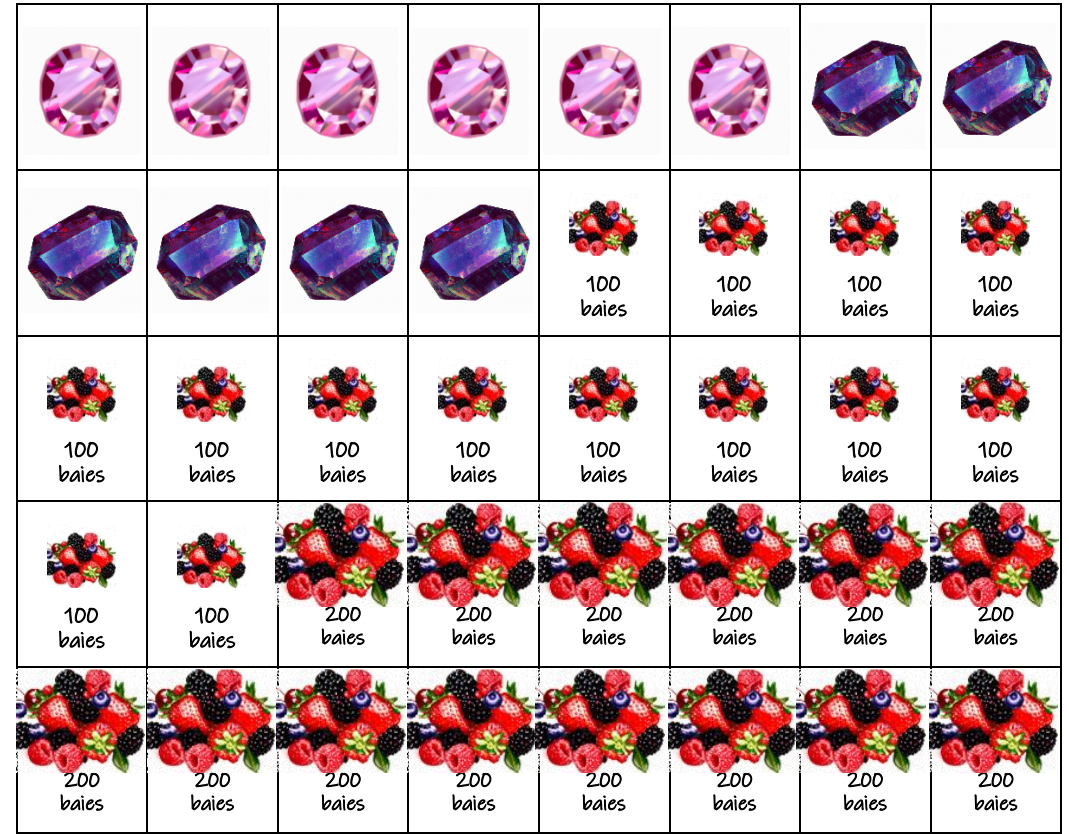
# 13 ressources

														
Grotte	Grotte	Grotte	Grotte	Abris	Abris	Abris	Abris	Autoroute	Autoroute	Helicoptère	Hôpital	Hôpital	Jeton d'embouteillage	Jeton d'embouteillage

22 animaux : coupez-les et pliez-les sur la ligne pointillée



12 gemmes & 28 baies



1 carte VentiRay éveillé:

