

MineOpportunité: Edition Automobile et Mobilité 2023

ÉLECTRIFIONS
L'AVENIR

Défi de mine Opportunité
ÉDITION AUTOMOBILE ET MOBILITÉ

8 juin 2023

Un concours d'une journée à Terre Dynamique
Cinq élèves de la 9^e à la 12^e année travaillent ensemble pour devenir l'équipe « la plus riche » en répondant correctement à des questions, en relevant des défis et en effectuant des activités touchant les nombreux aspects des compétences, connaissances et carrières qui peuvent conduire à un emploi dans l'industrie automobile et de la mobilité en Ontario. **Un dîner sera servi.**
*Pour les écoles situées à moins de 3 heures de route de Sudbury
Enregistrement et autobus gratuit*

★ PRIX

BEST BUY

Cartes cadeaux "Best Buy"
1^{ère} place **75 \$** /élève
2^{ème} place **50 \$** /élève
3^{ème} place **35 \$** /élève

Participants

Terre dynamique – junior - 9^e et 10^e années
Terre dynamique – senior - 11^e et 12^e années

Les équipes sont constituées de 5 élèves sélectionnés par leur école.

Orientation préalable au jeu

Avant de participer à l'événement, les équipes doivent:

- a) **Chaque membre de l'équipe et enseignant (e) doit remplir le sondage préalable à l'événement avant d'être autorisé à commencer à jouer.**
- b) Déterminer le rôle de chaque élève :
 - 1) **Capitaine** (prend la décision finale et dirige l'équipe).
 - 2) **Lanceuse ou lanceur du dé** (attend en ligne que ce soit le tour de l'équipe de lancer le dé).
 - 3) **Comptable** (conserve l'argent, tient les registres et effectue les transactions).
 - 4) **Lectrice ou lecteur de cartes** (ramasse les cartes et les lit. Elle ou il a la responsabilité de remettre la carte dans le jeu lorsque l'activité ou la question est terminée).
 - 5) **Preneuse ou preneur de notes** (inscrit les réponses apportées aux questions pendant la partie).

Instructions du jeu MineOpportunité

Objet du jeu

L'objectif est de devenir l'équipe la plus riche.

Les équipes amasseront de l'argent en exécutant des jeux-questionnaires, des défis, et en achetant/louant ou vendant des propriétés.

Pour commencer la partie

- La partie débute à 10 h 00 et se termine à 15 h 00 . Il y a une pause de 45 minutes pour le repas, vers 11 h 45.
- Le jeu se joue par équipes de 5 élèves. Tous les membres de l'équipe doivent se déplacer en tant qu'équipe et toujours rester dans la même salle ou section pendant la partie.
- Au début de la partie, la banque remet au comptable de chaque équipe 14 000 \$ répartis comme suit : 1 x 5 000 \$, 5 x 1 000 \$, 5 x 500 \$, 10 x 100 \$, 10 x 50 \$. La banque conserve l'argent restant, le matériel (les chevalements) et les propriétés.
- **Les instructions et les règles du jeu seront révisées avant le début du jeu. Le non-respect des instructions et des règles du jeu entraînera une amende de 5 000 \$. Si un total de 3 amendes est accumulé, l'équipe sera invitée à se retirer du jeu et à s'asseoir dans une zone désignée.**
- Au début de la partie, le pion de couleur de chaque équipe est placé sur la case Départ.
- Toutes les équipes lancent le dé pour déterminer l'ordre de jeu. Ainsi, l'équipe qui a le chiffre le plus élevé est la première et celle qui a le chiffre le moins élevé est la dernière. Lorsque deux équipes obtiennent le même chiffre, elles doivent lancer de nouveau le dé jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.

Déroulement de la partie

- La première équipe lance le dé et **le surveillant du jeu** avance leur pion dans le sens des aiguilles d'une montre (dans la direction de la flèche) en passant sur le nombre de cases indiqué par le dé. Selon la case sur laquelle le pion arrive, l'équipe peut avoir le droit d'acheter une propriété minière ou être obligée de payer un loyer ou des taxes, de tirer une carte Politique, Recherche ou Question, d'aller en prison, etc. (*Chaque case ou groupe de cases du plateau est décrit plus loin dans les règles*).
- Lorsque la première équipe a terminé, c'est au tour de l'équipe suivante de jeter le dé. Les pions demeurent dans les cases jusqu'à ce que la tâche ou l'activité ait été accomplie. Lorsque son tour revient, l'équipe continue la partie à partir de ce point. Il peut y avoir plusieurs jetons en même temps dans la même case.
- Les équipes doivent avoir terminé leur tâche pour lancer de nouveau le dé. Si plusieurs équipes attendent pour lancer le dé, le surveillant du jeu se réserve le droit d'en choisir une. Le lanceur du dé doit se mettre en ligne si plusieurs équipes attendent leur tour.
- Quand l'équipe a réussi la tâche ou l'activité ou donné la bonne réponse à une question, elle reçoit le montant indiqué sur la carte. Si elle n'accomplit pas la tâche ou l'activité ou ne donne pas la bonne réponse à la question, elle ne reçoit pas d'argent et continue la partie.
- Les équipes ne peuvent pas sauter de tâche, d'activité ou de question; elles doivent au moins

l'essayer. L'agent d'activité les autorisera à continuer s'il juge qu'elles ont fait un effort raisonnable.

Case Départ

- Chaque fois qu'un pion arrive ou passe sur la case **Départ**, que ce soit en lançant le dé ou en tirant une carte, la banque remet un salaire de 2 500 \$ à l'équipe.
- *Les 2 500 \$ sont versés une seule fois seulement à chaque tour du plateau. Cependant, si l'équipe passe la case **Départ** après avoir lancé le dé et que le pion arrive sur une case Politique et qu'elle tire la carte « **Avancez à la case Départ** », elle collecte 2 500 \$ pour avoir passé la case Départ et encore 2 500 \$ parce qu'elle y retourne conformément aux instructions données sur la carte.*

Achat de propriétés et chevalements

- Lorsqu'une équipe arrive sur une propriété qui n'appartient à personne, elle peut l'acheter de la banque au prix indiqué. Elle reçoit alors le titre de propriété qui prouve qu'elle en est propriétaire et doit le placer bien en vue dans l'espace qui lui est réservé autour du plateau de jeu. Si l'équipe ne désire pas acheter la propriété, **elle doit payer des frais de visite de 50 \$ à la banque.**
- Avant d'arriver sur une case DÉCOUVERTE, l'équipe doit payer les frais d'investissement aux fins d'exploration afin d'avoir le droit d'acheter des chevalements. Ces frais d'investissement peuvent être payés en tout temps et ne sont exigés qu'une seule fois par propriété. Dès que les équipes ont payé ces frais, on pose le jeton approprié sur la propriété.
- On ne peut acheter que deux chevalements à la fois. Afin d'en acheter d'autres pour la même propriété (jusqu'à 4 au maximum), l'équipe doit arriver encore une fois sur une case DÉCOUVERTE.
- À la fin du jeu, les équipes conservent la pleine valeur de leurs propriétés et celle-ci est ajoutée à leur total final.
- La valeur des chevalements n'est pas ajoutée au total final, mais les équipes ont la possibilité de revendre leurs chevalements à la banque (à la moitié de leur valeur) à tout moment pendant la partie.

Hypothèques

- Les propriétés sans chevalement peuvent être hypothéquées en tout temps par l'entremise de la banque. Avant de pouvoir hypothéquer une propriété, tous les chevalements doivent avoir été revendus à moitié prix à la banque. La valeur de l'hypothèque est inscrite sur le titre de propriété.
- On ne peut pas percevoir de loyer pour les propriétés hypothéquées.
- Afin d'éliminer l'hypothèque, l'équipe propriétaire doit verser à la banque le montant de l'hypothèque plus 10 % d'intérêt. Lorsque toutes les hypothèques ont été remboursées, la propriétaire peut commencer à racheter des chevalements à plein prix.
- L'équipe qui hypothèque une propriété en demeure propriétaire et aucune autre équipe ne peut se l'approprier en remboursant l'hypothèque à la banque. Cependant, la propriétaire peut vendre sa propriété hypothéquée à une autre équipe à n'importe quel prix convenu. La nouvelle propriétaire peut rembourser immédiatement l'hypothèque si elle désire aussi payer les 10 % d'intérêt à la banque. Si l'hypothèque n'est pas immédiatement remboursée, l'équipe doit payer 10 % d'intérêt à la banque au moment de l'achat de la propriété. Elle devra encore payer les

10 % d'intérêt lors du remboursement de l'hypothèque.

Loyer

- Lorsqu'une équipe arrive sur une propriété qui appartient à une autre équipe, la banque perçoit le loyer inscrit sur le titre de propriété et remet le loyer à la propriétaire quand celle-ci lance le dé à son tour.
- Il est avantageux d'installer des chevalements sur les propriétés, car les loyers sont alors plus élevés. Les loyers sont inscrits sur le titre de propriété.
- **La limite est de 4 chevalements par propriété.**
- Les chevalements et les propriétés peuvent être revendus à la banque en tout temps à la moitié du prix d'achat. Les chevalements d'une propriété peuvent être vendus tous en même temps ou individuellement dans l'ordre inverse de leur acquisition. Les chevalements et les propriétés ne peuvent pas être vendus à d'autres équipes.

Carte Politique

- Lorsqu'une équipe arrive sur une case politique, le lecteur de cartes prend la carte du dessus de la pile et l'équipe doit suivre les instructions qui y figurent. Quand l'activité indiquée sur la carte a été accomplie, le lecteur **doit remettre la carte au surveillant du jeu.**
- Une carte politique peut indiquer une tâche, une activité, une perception d'argent ou un paiement d'amende.
- L'équipe conserve la carte « **Libération de prison sans caution** » jusqu'à ce qu'elle en ait besoin. Une fois utilisée, il faut la remettre en dessous de la pile.

Carte Recherche

- Lorsqu'une équipe tire une carte recherche, elle doit se rendre sur le lieu de cette activité et y attendre les instructions de l'agent d'activité.
- L'agent lui permettra de continuer la partie quand elle aura réussi l'activité.
- De retour près du plateau, le preneur de notes doit montrer la signature de l'agent d'activité au surveillant du jeu. Cette preuve indique que la tâche a été bien accomplie et que l'équipe peut recevoir l'argent de la banque.

Carte Question

- Quand une équipe arrive sur la case Question, le lecteur de cartes prend la carte du dessus de la pile et l'équipe doit suivre les instructions qui y figurent. Lorsque l'équipe a répondu à la question, le lecteur de cartes remet la carte au surveillant du jeu et l'équipe lance de nouveau le dé.
- La carte peut demander de résoudre un problème, de répondre à une question, où la réponse peut être trouvée dans les salles et sur les murs de Terre Dynamique, ou en ligne.
- Lorsque l'équipe a effectué l'épreuve, l'équipe doit retourner au jeu pour apporter sa solution. Si la réponse est correcte, l'équipe peut récupérer le montant d'argent indiqué sur la carte auprès du banquier et continuer à jouer.

Pause de 5 minutes du jeu :

- Une équipe se retrouve en en pause de 5 minutes du jeu lorsque :
 - 1) *Son pion arrive sur la case « **Véhicule en panne** », ou*

2) Elle tire une carte politique « **Véhicule en panne** »

- L'équipe qui doit aller pour une pause de 5 minutes doit s'y rendre directement sans passer par la case Départ et ne peut donc pas recevoir le salaire de 2 500 \$, peu importe où se trouve son pion sur le plateau.
- Le tour de l'équipe prend fin et l'équipe doit s'asseoir dans un espace désigné pour attendre 5 minutes.
- Pendant ce temps, elle ne peut pas percevoir le loyer de ses propriétés.
- Une équipe peut sortir de la pause en :
 - 1) *Effectuant les 5 minutes de pénalité;*
 - 2) *Utilisant la carte politique « **Libération de la pénalité** »;*
 - 3) *Payant une caution de **4 000 \$**. La banque conserve la caution dans un fonds séparé et peut la remettre à une équipe qui arrive dans la case « Le prix des actions monte! ».*

Amende pour dommages environnementaux (impôt sur le revenu)

- Si vous arrivez dans cette case, vous devez payer une amende de 2 000 \$ pour dommages environnementaux. La banque conserve la caution dans un fonds séparé et peut la remettre à une équipe qui arrive dans la case « Le prix des actions monte ».

Faillite

- Une équipe fait faillite lorsqu'elle n'a pas assez d'argent pour payer une autre équipe ou la banque.
- Si l'équipe possède des propriétés et/ou chevalements, elle doit les rendre à la banque en échange d'argent représentant la moitié du prix d'achat.
- Si leur dette est due à une autre équipe, l'équipe doit vendre leurs possessions à la banque pour payer leur dette à l'autre équipe.
- Si vous devez à la banque plus d'argent que vous n'en possédez, vous devez remettre tous vos biens à la banque, même après avoir vendu les chevalements et les propriétés hypothéquées. Dans ce cas, la banque remet immédiatement sur le marché tous les biens confisqués, sauf les chevalements, afin que les autres équipes puissent les racheter.
- L'équipe doit se retirer du jeu et s'asseoir dans une zone désignée jusqu'à la fin du match.

A la fin de la partie, les équipes doivent :

- 1) **Comptez leur argent;**
- 2) **Écrire leur total CASH (pas la valeur des propriétés) sur le dessus de l'enveloppe fournie (ne comptez pas les propriétés, celles-ci seront ajoutées par le Chef du jeu);**
- 3) **Inscrire le nom de leur école et de leur équipe sur l'enveloppe fournie;**
- 4) **Remettre l'enveloppe au Chef du jeu.**

Amusez-vous!!