

Trappeurs et commerçants – Règles du jeu

Trappeurs et commerçants, le jeu de cartes sur le commerce de fourrures, est fondé sur les interactions commerciales possibles parmi les quatre groupes situés à South Branch House, un ancien poste de traite de fourrures au centre de la Saskatchewan. South Branch House était en exploitation de 1786 à 1794. Les explorateurs David Thompson et Peter Fidler y ont brièvement travaillé à cette époque. Le site a été désigné comme un lieu historique provincial en 1986.

Le cri des plaines (dialecte en y) a été utilisé pour le jeu, comme il s'agit du dialecte parlé au centre de la Saskatchewan à l'époque. Nous reconnaissons que l'épellation et l'interprétation peuvent varier en ce qui a trait aux traductions.

Des travaux d'excavation effectués par la Saskatchewan Archaeological Society de 2005 à 2014 ont permis de découvrir des artefacts représentés dans le jeu (billes de verre, flèches en métal, écorce de bouleau, bague, plombs, lime en métal et boutons). Le jeu a été conçu comme activité supplémentaire pour les groupes d'élèves visitant le site et participant aux travaux d'excavation. Les concepts du commerce comme l'entraide, la négociation et le respect sont tout aussi importants de nos jours qu'ils l'étaient il y a plus de 200 ans.

Voici les composantes du jeu:

Quatre groupes commerçants

- Compagnie de la Baie d'Hudson (cartes rouges)
- Compagnie du Nord-Ouest (cartes jaunes)
- Premières Nations (cartes vertes)
- Métis (cartes bleues)

Divisez les joueurs en quatre groupes de taille (plus ou moins) égale. Il est possible de n'avoir qu'un seul joueur par groupe, mais l'idéal serait d'en avoir quatre ou cinq.

Chaque groupe dispose de 21 articles de commerce (cartes avec images). Les groupes devront faire des échanges avec d'autres groupes pour obtenir les 19 articles sur leur liste de vérification. Un crayon ou un stylo devra être fourni à chaque groupe.

Pendant quelques minutes, laissez les groupes examiner les articles qu'ils détiennent et ceux dont ils ont besoin. Cela donnera l'occasion à tous les groupes de poser des questions et de comprendre les articles à échanger avant de commencer à faire des échanges. Chaque article est représenté par une carte renfermant une image et un mot descriptif en anglais, en cri, en français et en michif (dans le sens horaire en partant du haut).

- Il y a des articles qui peuvent être échangés contre plus d'un article, comme un fusil. Les groupes qui

possèdent des fusils dès le départ peuvent demander plusieurs articles en échange contre ceux-ci aux autres groupes commerçants.

- Les groupes peuvent désigner une personne comme chef ou facteur en chef du groupe. C'est donc celui-ci qui prendra la décision finale. Ce n'est toutefois pas nécessaire au jeu.

- Chaque groupe doit laisser les autres groupes voir ce qu'il a à échanger (mais peut garder secrète sa liste d'articles recherchés, s'il le souhaite). Si, dans le cadre de ses échanges, un groupe obtient des articles qui ne sont pas sur sa liste, il peut les échanger contre des articles d'autres groupes (il est possible d'échanger des articles de n'importe quelle couleur pour obtenir tous les articles de sa liste). Le groupe doit effectuer des échanges pour obtenir les articles dont il a besoin.

- Chaque groupe doit obtenir un « article de luxe » qui ne figure pas déjà sur sa liste. Un article de luxe est n'importe quel article valorisé par le groupe, mais qui n'est pas essentiel à sa survie. Voici quelques articles de luxe qui sont compris dans le jeu : une thèière, une lanterne, un toboggan, des perles d'os et une bague (voir les articles assortis d'un astérisque au verso de cette page). Tout article pourra être considéré comme un article de luxe tant qu'un groupe puisse expliquer pourquoi il l'a jugé comme tel. S'il l'échange contre un article qui est essentiellement l'équivalent d'un article

qu'il avait dès le départ du jeu, l'article ne sera pas considéré comme un article de luxe.

- Sur les listes de vérification, il peut y avoir des multiples de certains articles (par exemple trois outils en métal). Malgré le fait que plus d'un article peut être représenté sur certaines cartes, chaque carte est l'équivalent d'un seul article. En tout, le groupe gagnant devrait avoir au moins 19 cartes à la fin du jeu. Le premier groupe à obtenir tous les articles de sa liste de vérification remportera le jeu.

Pour les pédagogues

Voici d'autres moyens d'utiliser les composantes et les concepts du jeu:

- Explorer l'histoire de chaque groupe commerçant
- Apprenez au sujet des articles faisant l'objet du commerce – la manière dont ils ont été créés ou obtenus ou les raisons pour lesquelles ils étaient désirés par d'autres groupes
- Étudiez l'emploi des langues; les similarités et les différences parmi les langues
- Penchez-vous sur les avantages et les inconvénients de la négociation
- Songez à ce que signifie la « valeur » pour différentes personnes

Liste d'articles possédés et recherchés par chaque groupe

Compagnie de la Baie d'Hudson – Articles à échanger (ROUGE)

- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| 2 – Vinaigre | 2 – Couverture de la CBH |
| 1 – Bottes | 1 – Flèches en métal |
| 1 – Trousse de couture * | 1 – Couteau |
| 2 – Nourriture en conserve | 1 – Papier |
| 1 – Tissu | 2 – Sucre |
| 1 – Théière * | 1 – Tabac |
| 2 – Farine | 2 – Thé |
| 1 – Billes de verre * | |

Compagnie de la Baie d'Hudson – Articles recherchés

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| • 2 Raquettes à neige | • 3 Pemmican |
| • 1 Marmite | • 2 Viande de bison |
| • 1 Fines herbes | • 1 Hameçons |
| • 5 Peaux d'animaux | • 1 Mortier et pilon |
| • 1 Viande de chevreuil | • 1 Article de luxe |
| • 1 Viande d'original | |

Compagnie du Nord-Ouest – Articles à échanger (JAUNE)

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 2 – Balles et poudre | 2 – Médicaments |
| 1 – Hache | 1 – Vinaigre |
| 1 – Bague * | 1 – Crochets en métal |
| 1 – Bouilloire en cuivre | 1 – Marmite |
| 1 – Wastringue | 2 – Sucre |
| 1 – Silex et acier * | 2 – Fusil |
| 1 – Marteaux | 3 – Scie |
| 1 – Lanterne * | |

Compagnie du Nord-Ouest – Articles recherchés

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| • 1 Perles de piquants de porc-épic | • 1 Viande de chevreuil |
| • 1 Fines herbes | • 1 Canot d'écorce de bouleau |
| • 2 Fruits | • 1 Couteau |
| • 4 Peaux d'animaux | • 1 Paire de bottes |
| • 2 Pemmican | • 1 Jeu de dard de neige |
| • 2 Viande de bison | • 1 Article de luxe |
| • 1 Viande d'élan | |

Premières Nations – Articles à échanger (VERT)

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| 1 – Peau de castor | 3 – Pemmican |
| 1 – Canot d'écorce de bouleau | 1 – Perles de piquants de porc-épic |
| 1 – Peau de bison | 2 – Raquettes à neige |
| 3 – Viande de bison | 1 – Poisson |
| 1 – Perles d'os * | 1 – Toboggan * |
| 2 – Viande de chevreuil | 1 – Mortier et pilon |
| 1 – Fines Herbs | 1 – Jeu de dard de neige |
| 1 – Sac de vessie | |

Premières Nations – Articles recherchés

- | | |
|---------------------|----------------------|
| • 1 Farine | • 1 Thé |
| • 1 Fusil | • 1 Flèches en métal |
| • 1 Ammunition | • 1 Couverture |
| • 1 Tabac | • 4 Sucre |
| • 1 Hameçons en os | • 2 Scie |
| • 1 Médicaments | • 1 Article de luxe |
| • 3 Outils en métal | |

Métis – Articles à échanger (BLEU)

- | | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| 5 – Peau de castor | 1 – Viande d'original |
| 1 – Viande de bison | 2 – Pemmican |
| 2 – Peau de bison | 4 – Poirettes |
| 1 – Sac décoré de perles * | 1 – Broderie de fleur en perles * |
| 1 – Hameçons en os | 1 – Ceinture fléchée * |
| 1 – Viande d'élan | |
| 1 – Fines Herbs | |

Métis – Articles recherchés

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| • 1 Théière | • 1 Couverture |
| • 1 Marmite | • 2 Aliments en conserve |
| • 1 Fusil | • 2 Vinaigre |
| • 1 Ammunition | • 1 Papier |
| • 1 Poisson | • 1 Thé |
| • 1 Médicaments | • 1 Sac de vessie |
| • 3 Outils en métal | • 1 Article de luxe |
| • 1 Tissu | |

* - Article de luxe

Remerciements

La Saskatchewan Archaeological Society aimerait remercier les personnes suivantes pour leurs contributions au **jeu de cartes sur le commerce de fourrures Trappeurs et commerçants**:

• Talina Cyr-Steenkamp, ancienne directrice générale de la Saskatchewan Archeological Society, pour le concept original du jeu

- Sandra Walker, pour les illustrations
- Les enseignants et les élèves saskatchewanais qui ont joué aux ébauches du jeu et qui nous ont fourni des commentaires utiles
- La Dakota Dunes Community Development Corporation, de nous avoir accordé une bourse de production
- Les particuliers qui ont fait des dons
- Les traducteurs des langues français, cri et michif
- Globe Printers, pour son expertise
- SaskCulture Inc, pour les fonds de fonctionnement offerts par l'entremise de Sask Lotteries Trust Fund for Sport, Culture and Recreation
- Société historique de la Saskatchewan pour la traduction en français du jeu

Pour de plus amples renseignements, veuillez communiquer avec:



Saskatchewan Archaeological Society
1730, avenue Quebec, bureau 1
Saskatoon, SK S7K 1V9

Tél.: 306-664-4124 Téléc.: 306-665-1928
www.thesas.ca Courriel : general@thesas.ca

© Saskatchewan Archaeological Society 2018