

L'aventure au coeur des réseaux

But du jeu

Bienvenue sur les réseaux sociaux, cette sphère connectée à internet et au monde entier ! Tu as choisi d'y être pour une raison bien particulière et tu avanceras dans ta quête pour atteindre ton objectif. Badbuzz, fake news, like, follower, la route est longue pour atteindre ton objectif, cumule le plus de points pour gagner le jeu en atteignant ta quête.

Matériel

Matériel à prévoir : Feuilles de papier, crayon.

Matériel inclus : 30 tuiles hexagonales, 8 cartes Quêtes, 8 cartes Avantages, 96 cartes Actions (24 cartes Défi, 24 cartes Buzz, 24 cartes Interaction, 24 cartes Jeu), 14 cartes Violences, 10 cartes Arnaques, 1 carte Code morse, 1 carte Langue des Signes Française, 1 carte Fin de jeu, 1 carte Préparer le débat, 1 dé, 1 sablier, 8 pions, 40 traces, 50 Points +1, 50 Points +3, 16 Points +10, 1 règle du jeu.



4 à 8
personnes



À partir
de 12 ans

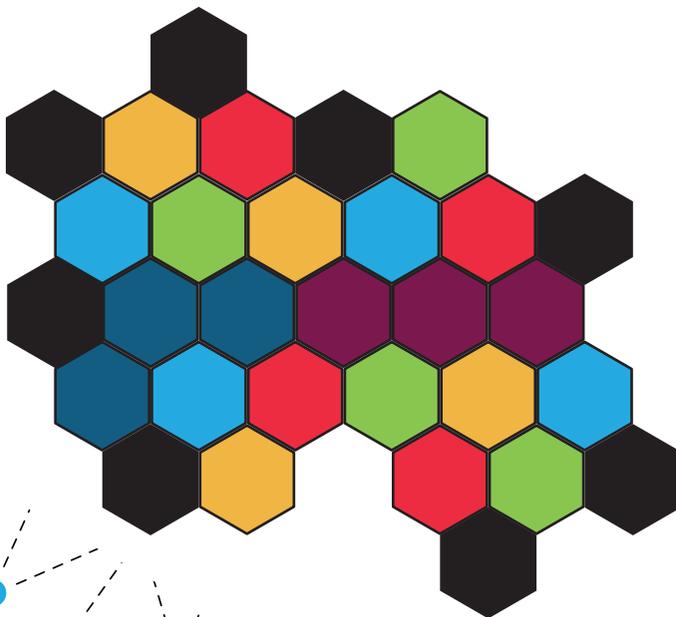


45 minutes
environ

Mise en place

Les tuiles constituent le plateau de jeu. Elles peuvent être installées librement par les joueurs et joueuses, mais doivent respecter ces critères :

- Les trois tuiles **Violence** et les trois tuiles **Arnaque** doivent se toucher par un côté minimum. Elles doivent traverser d'un bout à l'autre le plateau en étant incontournables.
- Les tuiles **Action** de la même couleur ne doivent pas se toucher
- Les tuiles **Personnage** se situent aux extrémités du plateau et ne peuvent se toucher. Celles-ci sont les points de départ du jeu.



Exemple
d'installation
du plateau

Début de la partie

Après l'installation, chaque joueur, joueuse, place son pion sur une tuile Personnage. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par tuile Personnage.

La dernière personne ayant utilisé un appareil connecté dépose son pion en premier, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, les joueurs, joueuses, piochent une carte Personnage et la pose face visible. La couleur de la carte Personnage correspond à la couleur des tuiles de la quête à effectuer.

Puis, chaque personne pioche une carte Avantage.

Chaque joueur, joueuse a désormais sa quête et son Avantage qui pourra être utilisé à tout moment de la partie.

Quand la carte comporte ce symbole, , ne perdez pas de temps, l'action doit être réalisée avant la fin du sablier !

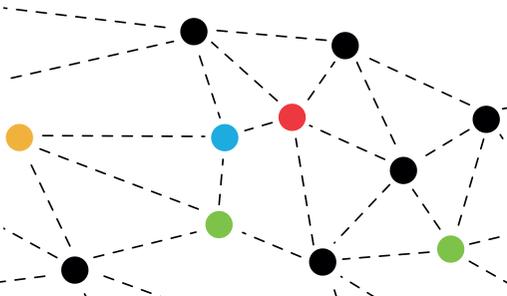
Tu as donné la bonne réponse ?
Tu gagnes un point supplémentaire !

Prends le nombre de points  +1/+2/+3 correspondants dans la boîte de jeu (voir le paragraphe Cartes Actions pour le détail des points)

Déroulement de la partie

À son tour, chaque joueur, joueuse, avance d'une tuile limitrophe dans n'importe quelle direction, pioche une carte correspondant à la tuile sur laquelle il est, puis réalise l'action de sa carte. S'il réussit l'action, le nombre de points sur la carte est remporté puis la carte est remise en fond de pioche.

Lorsqu'un joueur, joueuse, passe sur une des tuiles de sa quête, il laisse une trace, que la carte Action soit réussie ou non. Il est possible de repasser plusieurs fois sur la même tuile mais un personnage ne peut laisser qu'une seule trace sur une tuile.



Tuiles

Action



Défi



Buzz



Interaction



Jeu

Évènement



Arnaque



Violence



Personnage

Fin de la partie

La partie prend fin si un joueur ou une joueuse parcourt toutes les tuiles de sa quête.

Une fois qu'une personne a terminé son tour de jeu, la partie s'arrête.

Cette personne gagne la carte fin de jeu et 3 points.

On compte les points cumulés, le joueur ou la joueuse avec le plus de points remporte la partie.

Cartes Actions

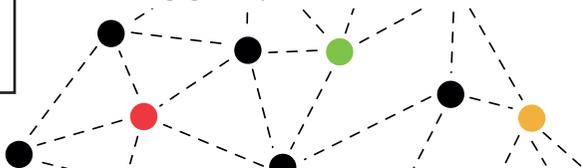
 **Défi** : réalise le défi proposé sur la carte.

Points gagnés : si tu es Expert/Experte ou Curieux/Curieuse, gagne 2 points ; sinon, gagne 1 point.

 **Buzz** : lance le dé, en fonction de ton score, tu as fait le buzz ou non. Points gagnés : si tu es Célébrité ou Influenceur/Influenceuse tu dois faire 4, 5 ou 6, tu gagnes 2 points ; sinon, tu dois faire un 1 ou un 2, tu gagnes 3 points.

 **Interaction** : joue ou défie une personne pour réaliser une action. Points gagnés : si tu es Sympa ou Pote, gagne 2 points ; sinon, gagne 1 point. Si une personne défiée gagne, elle remporte les points selon la couleur de son personnage.

 **Jeu** : réalise le jeu sur la carte. Points gagnés : si tu es Fan ou Undercover gagne 2 points ; sinon, gagne 1 point.



Carte Personnage

Chaque joueur, joueuse incarne un personnage avec une quête à accomplir. L'objectif est de passer sur toutes les tuiles correspondantes à sa quête.

Expert/Experte : Tu as des compétences spécialisées et reconnues dans ton domaine. Ton envie sur les réseaux : les partager avec un maximum de personnes !

Célébrité : Chanson, cinéma, séries, rien ne te résiste, tu es une personne connue. On te reconnaît sur les réseaux et dans la rue. Partage un peu de ta vie avec tes fans qui n'attendent que ça.

Sympa : Des ami·es, tu en as dans la vraie vie, mais ici tu peux en rencontrer plein d'autres. Élargis ton cercle social en fonction de tes centres d'intérêts : ici tout va très vite.

Fan : Ton compte ici n'a qu'un but : suivre cette célébrité qui te fascine ! Tu ne rates rien de ses actus et as même rencontré de nouveaux potes pour partager ta passion.

Carte Avantage

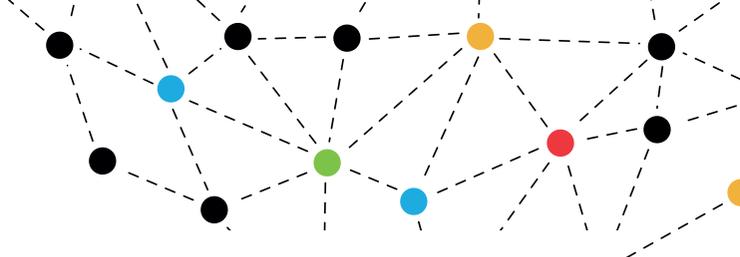
Les cartes Avantage sont utilisables en début de tour, avant le déplacement du pion. Elles sont à usage unique.

Curieux/Curieuse : Quand tu te connectes, c'est avant tout pour apprendre et découvrir. Ici, tu viens assouvir ta curiosité et monter en compétences.

Influenceur/Influenceuse : Sur le réseau, tu es connu·e comme jamais. Les plus grandes marques te contactent pour les promouvoir. Visibilité maximale, garde les pieds sur terre.

Pote : Loin des yeux, loin du cœur, mais toujours dans la poche ! Tes ami·es ne te manquent jamais vraiment, ils sont avec toi sur les réseaux. Reste connecté·e avec tes potes !

Undercover : S'il y a bien une chose qui t'amuse sur ces réseaux, c'est de jouer un rôle. Tu ne voles pas une identité : tu fais du théâtre !



Aller plus loin

Après avoir joué, tu peux proposer un temps d'échange, un débat philo autour de « ma place sur les réseaux sociaux », ce que j'y cherche, ce que j'y trouve, ce qui me plaît, mes limites, etc. Un document d'accompagnement est disponible sur le site eeudf.org/pixis



Éclaireuses
Éclaireurs
UNIONISTES
de FRANCE

Un jeu d'éducation au numérique, développé par les Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France.

Conception du jeu : Robin Arson, Marine de Clermont, Roxane de Pol, Patrick Balas,
Nathan Lavallart, Vincent Leclerc, Grégoire Mages, Paul Manguy, Commission Communication

Identité visuelle : Vincent Leclerc · Réalisation graphique : Paul Manguy

EEUdF - 15, rue Klock - 92110 Clichy · eeudf.org · N° de lot : EEUDF-PIXIS-202401

Informations à conserver · Tous droits réservés

Fabrication française · Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger d'étouffement.



FR

FILM PLASTIQUE
EMBALLAGE DES CARTES
CARTONS PRÉDÉCOUPÉS
ÉLÉMENTS DU JEU

