

# feuille de route

à l'intention du maître·sse du jeu

## Au premier acte :

Chaque motif sur le plateau correspond à un thème. Choisissez tous ensemble les 6 thèmes. Cela peut être une contrainte, un sujet, un format, un enjeu à respecter, un type de public... Par exemple, pour imaginer un projet de vulgarisation, on pourrait prendre comme thèmes : pour lycéens / vidéo / lié au quotidien / dans la rue / sur la quantique.

Notez ces thèmes sur le "tableau des thèmes" pour que tout le monde les ait à portée de vue.

Le maître·sse du jeu attribue ensuite un personnage à chaque joueur·se qui reçoit son kit personnage.

Avant de commencer le jeu, chaque joueur·se décrit rapidement son personnage aux autres. Puis il se place où il veut sur le plateau.

---

## A chaque acte :

Chaque joueur·se à son tour lance un dé pour avancer.

Chaque joueur·se cherche une idée correspondant au thème de l'endroit où il se trouve, il l'écrit sur une carte idée ou un post-it.

Quand tout le monde a fini, chaque joueur·se explique aux autres le contenu de sa carte idée et la place là où il est.

Les joueurs·ses peuvent utiliser leurs pouvoirs quand ils le souhaitent sauf au 1er acte.

Répétez autant d'actes que vous le souhaitez.

---

## Au dernier acte :

Chaque joueur·se a quelques minutes pour remplir ses cartes commentaire en commentant les idées sur le plateau.

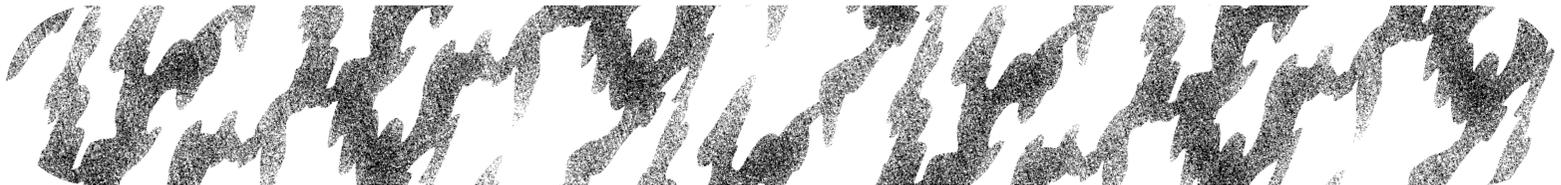
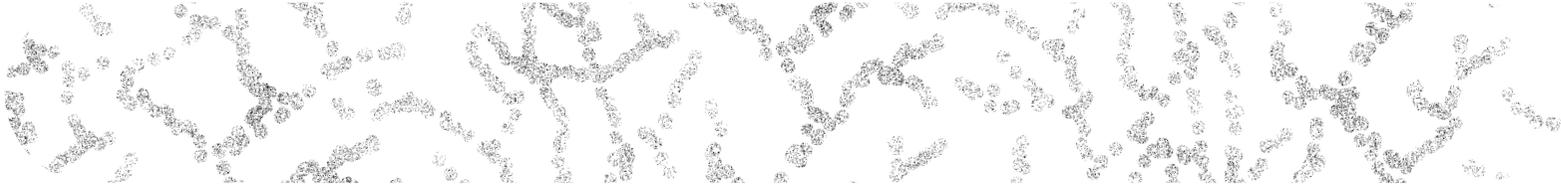
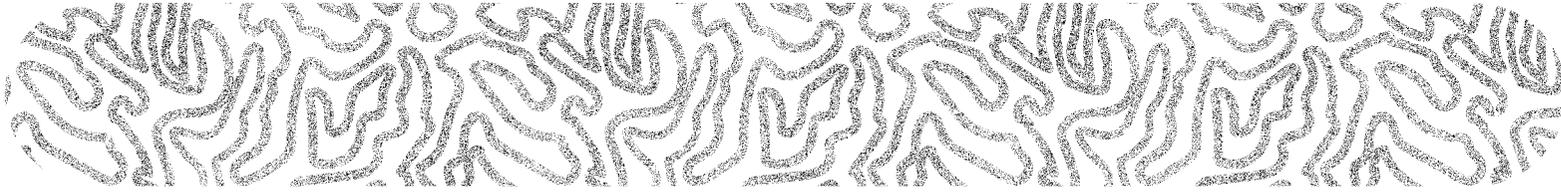
Puis lors d'un tour de table final, chaque participant·e explique brièvement ses commentaires aux autres tout en les plaçant à côté des idées commentées.

## pour la suite :

Pour vous souvenir des échanges et des idées, vous pouvez ranger toutes les idées dans le tableau des thèmes prévu, zone par zone. Ou bien ajoutez un peu de scotch ou pâte à fixe au plateau pour y fixer les idées. Et surtout, prenez en photo les idées.

dans cette zone

tu dois réfléchir sur



[ ]

[ ]

[ ]

[ ]

[ ]

[ ]

un ton

une esthétique

une temporalité

une méthodologie

une façon de  
communiquer

un médium

un lieu

une technique

un type de  
médiation

un sujet

un public

une inspiration

dé d'avancement



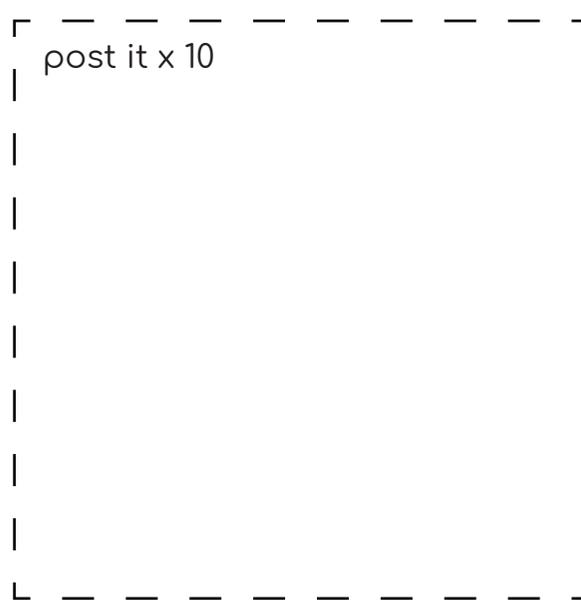
# maître du jeu

Ta mission est simple, tu assures le bon déroulement du jeu. Tu veilles à ce que chaque étape soit réalisée et au respect et à l'écoute entre les joueurs.

Pour y arriver, tu as en ta possession :  
Le plateau, une feuille de route, le tableau thématique, les cartes thème, le dé de déplacement.

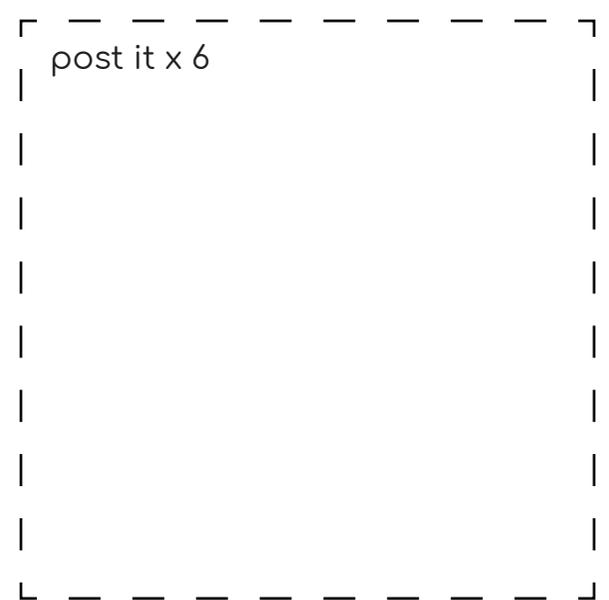
cartes idée

post it x 10



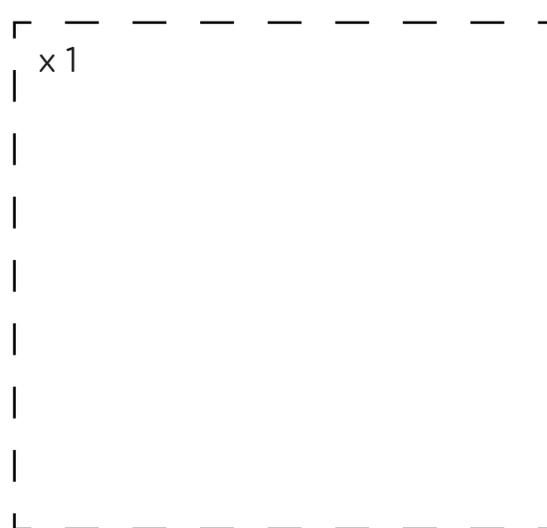
cartes commentaires

post it x 6

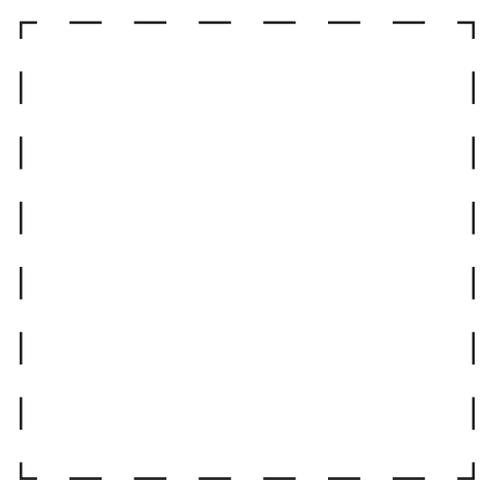


carte aide

x 1



dé d'avancement



# archéologue

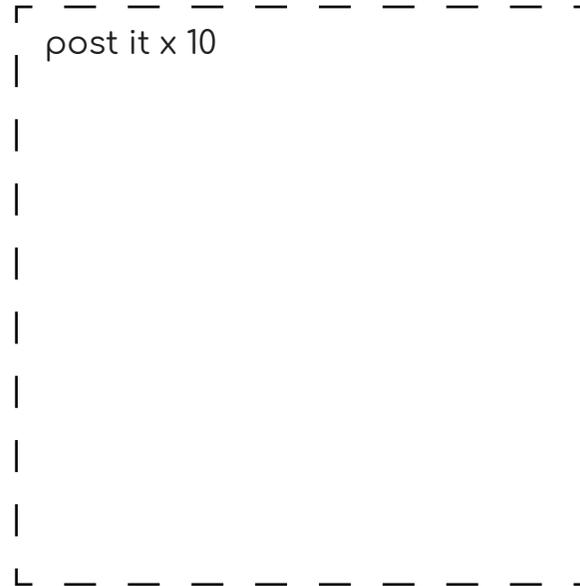
Ta mission est simple, tu dois sonder les références de chaque joueur et les associer aux idées sur le plateau. Essaie de trouver le plus de pépites et de remémorer les plus beaux souvenirs des autres participants.

Bien sûr, n'hésite pas à étaler ta science dès que tu en as l'occasion et à rajouter tes propres références à tout moment sur n'importe quelle idée.

Tu dois utiliser ton pouvoir en donnant une carte références à un joueur de ton choix. Pour y arriver, tu as en ta possession les cartes références.

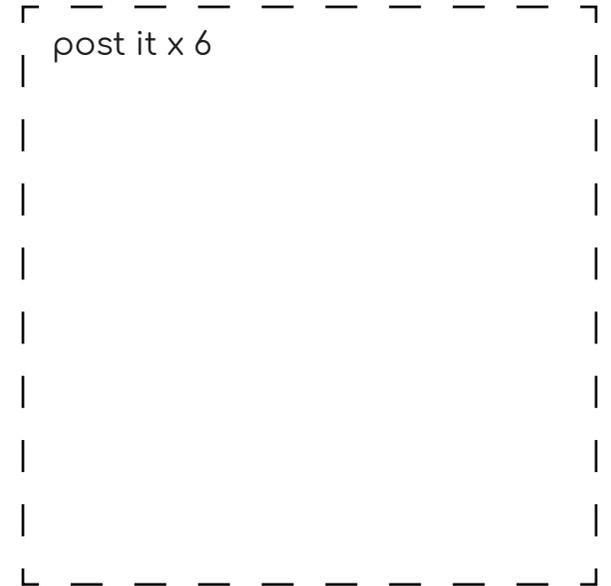
cartes idée

post it x 10



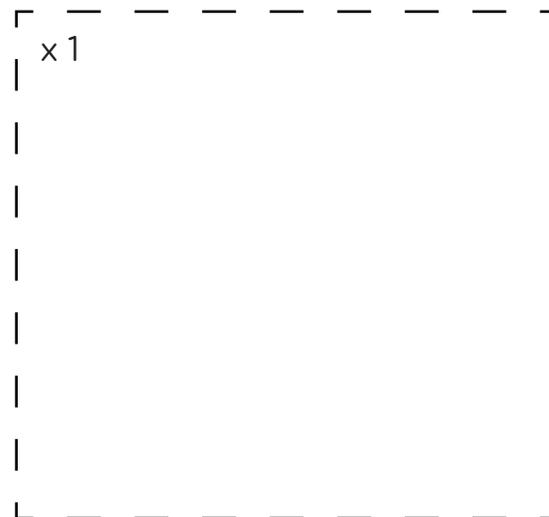
cartes commentaires

post it x 6



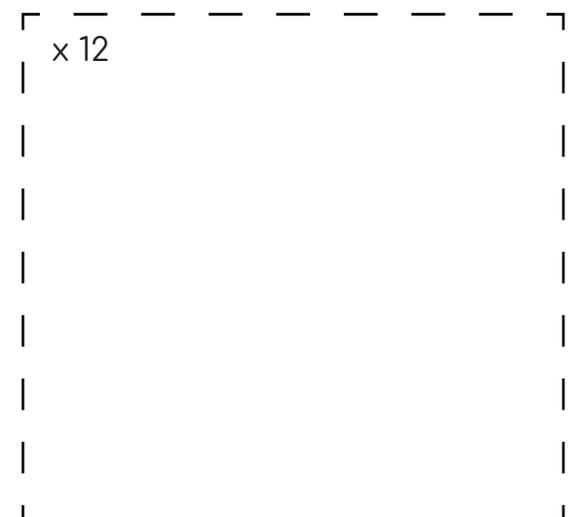
carte aide

x 1



cartes références

x 12



ça me fait pensé à ...

carte référence

carte référence

carte référence

carte référence

ça me fait pensé à ...

carte référence

carte référence

carte référence

carte référence

ça me fait pensé à ...

carte référence

carte référence

carte référence

carte référence

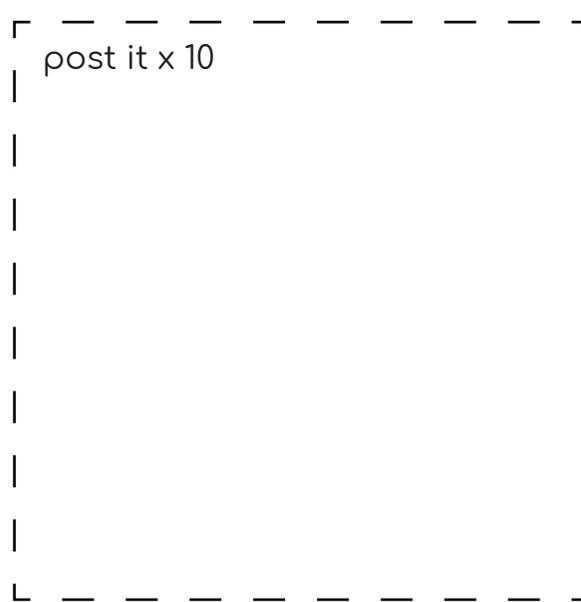
# douteur.euse

Ta mission est simple, tu es là pour semer le doute et tout remettre en question. Grâce à tes cartes doute tu as le pouvoir de confronter un. joueur.euse sur une idée que tu trouves bancal ou incomplète.

Tu dois utiliser ton pouvoir en donnant une carte doute sur n'importe quel joueur.euse de ton choix.

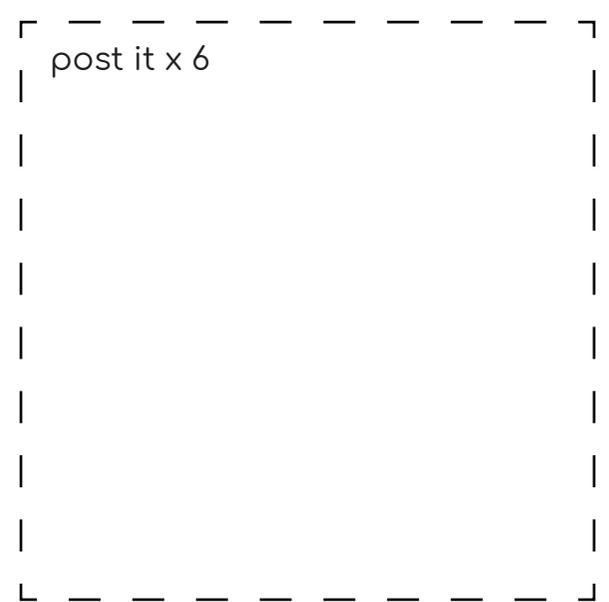
cartes idée

post it x 10



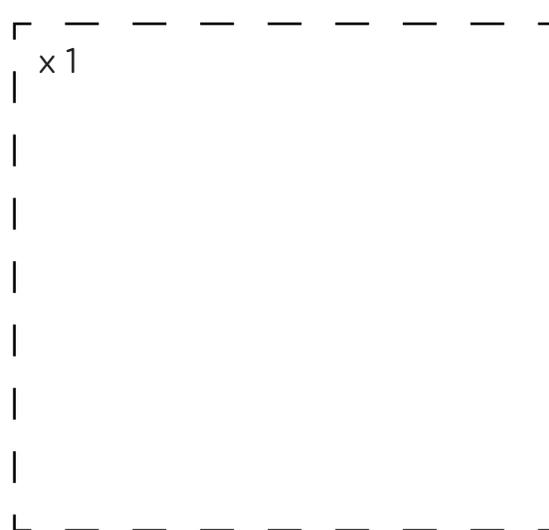
cartes commentaires

post it x 6



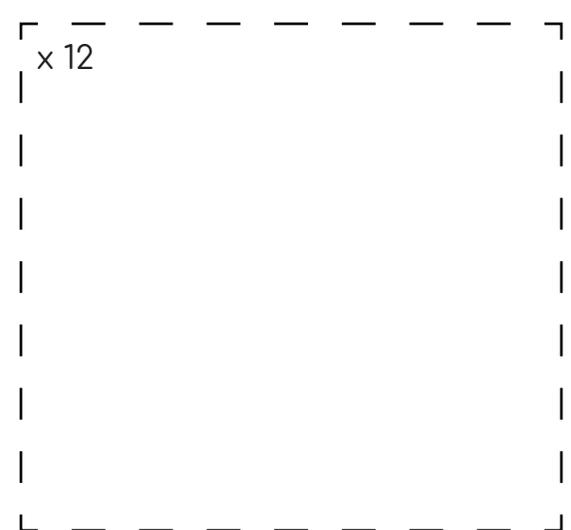
carte aide

x 1



cartes doutes

x 12



Je ne crois pas que ça soit judicieux de ...

Et si on se mettait à la place de ...

Je ne crois pas que ça soit judicieux de ...

Et si on se mettait à la place de ...

carte doute

il faudrait plus / moins de ...

carte doute

je supprimerais ...

carte doute

il faudrait plus / moins de ...

carte doute

je supprimerais ...

carte doute

je ferais le contraire de ...

carte doute

il faudrait clarifier ...

carte doute

je ferais le contraire de ...

carte doute

il faudrait clarifier ...

carte doute

carte doute

carte doute

carte doute

# saboteur.euse

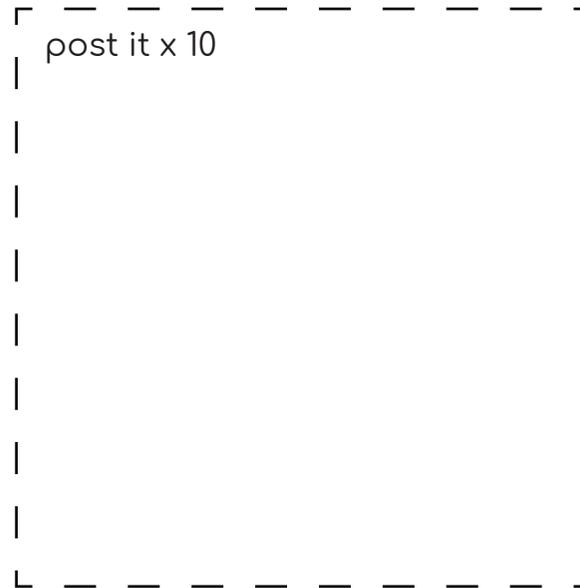
Ta mission est simple, tu dois semer la pagaille au cours de la partie.

Avec ton pouvoir tu as la possibilité d'échanger deux thèmes, d'échanger les personnages entre deux joueurs (tu peux donner ton propre personnage à un autre joueur), d'obliger un joueur à rester au même endroit (ou revenir au même endroit s'il s'est déjà déplacé) afin d'approfondir sa proposition, de téléporter un joueur de ton choix dans la zone de ton choix ou d'obliger un joueur à soumettre deux idées lors de l'épisode en cours.

Pour utiliser ton pouvoir tu dois lancer ton dé de sabotage et choisir à quel joueur.euse tu infliges ton sort.

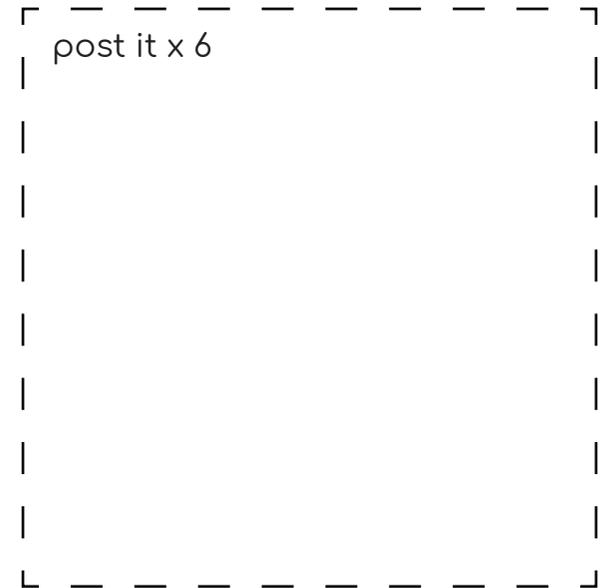
cartes idée

post it x 10



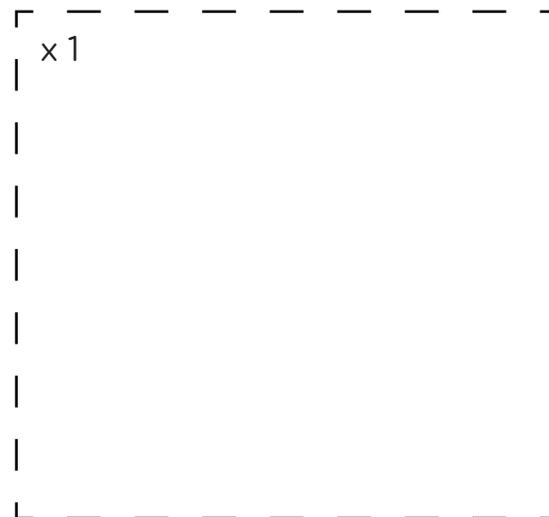
cartes commentaires

post it x 6

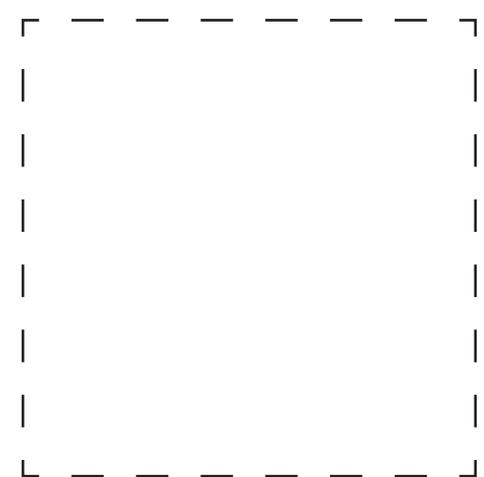


carte aide

x 1



dé de sabotage



# dé de sabotage

échange de  
pouvoir entre  
deux  
joueur.euse

un joueur.euse  
doit rester  
au même  
endroit

échange de  
thème d'une  
zone

télé-  
-portation

un joueur.euse  
doit donner  
deux idées

télé-  
-portation

# entremetteur.ice

Ta mission est simple, tu dois faire ressortir les idées des plus incongrues et révéler les liens que personne ne voit.

Avec tes cartes lien, tu possèdes le pouvoir de révéler les corrélations entre les idées.

Si tu donnes deux cartes lien à deux joueurs, tu les contrains à collaborer afin qu'ils combinent leurs idées pour l'épisode en cours.

cartes idée

post it x 10

cartes commentaires

post it x 6

carte aide

x 1

cartes lien

x 12

carte lien

# prototypeur.euse

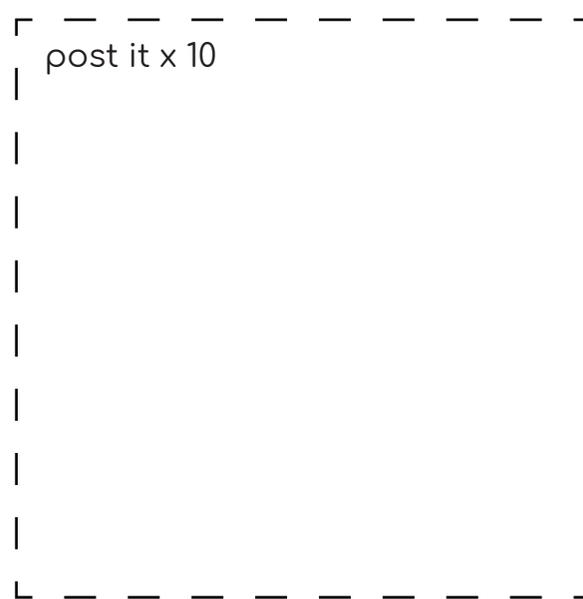
Ta mission est simple, tu es le bricolo du groupe !

À toi de matérialiser, prototyper et dessiner les idées du plateau. Avec tout le matériel dont tu disposes à proximité tu peux intervenir directement sur le plateau pour mettre en valeur toutes les idées qui te semblent pertinentes à matérialiser.

Tu peux utiliser ton pouvoir à tout moment.

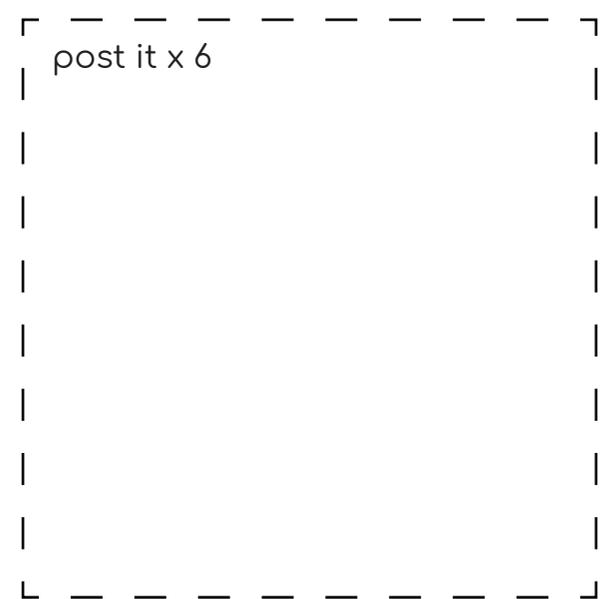
cartes idée

post it x 10



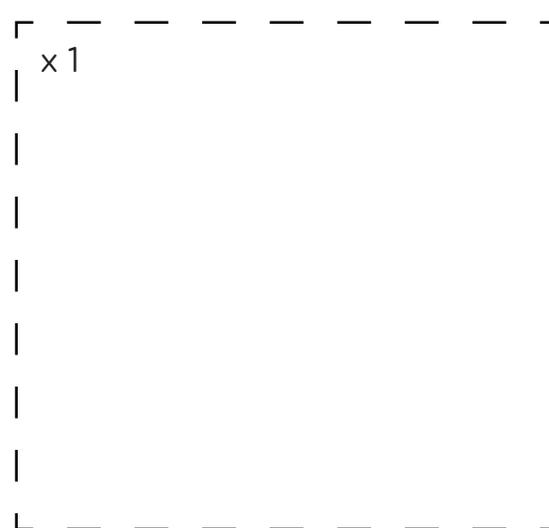
cartes commentaires

post it x 6



carte aide

x 1



# secouriste

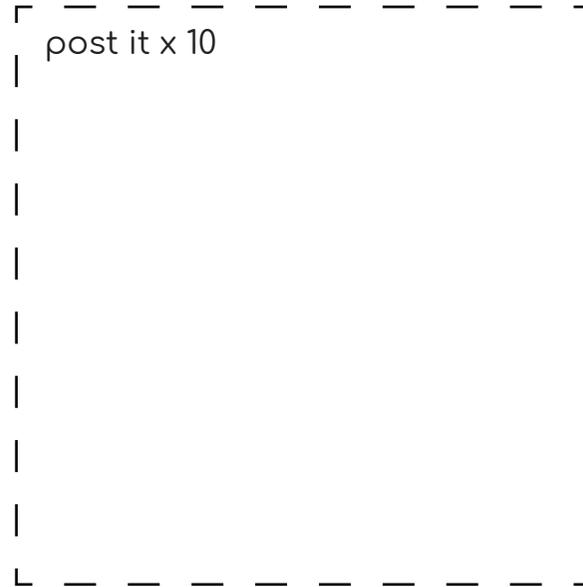
Ta mission est simple, tu dois porter secours et veiller sur ton prochain.

Pour ce faire, chacun des joueur.euse possède une carte aide. Quand ils en ressentent le besoin, ils peuvent te rendre une carte aide, afin que tu la complètes et les aides à trouver une nouvelle idée.

Tu peux également utiliser tes cartes aides à chaque fois que quelqu'un est en panne d'inspiration.

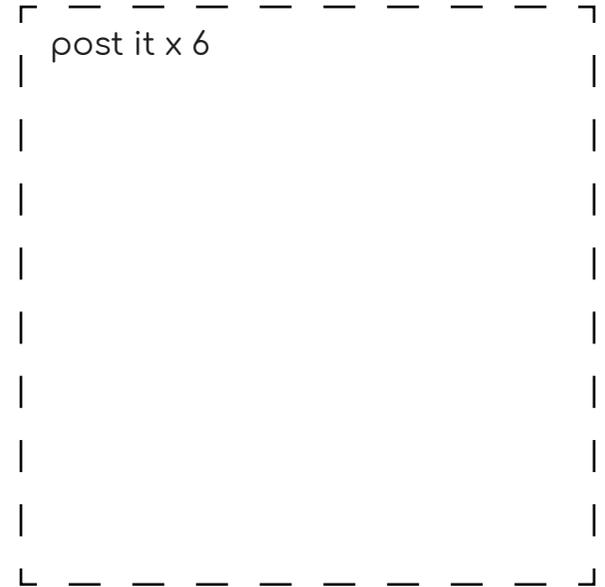
cartes idée

post it x 10



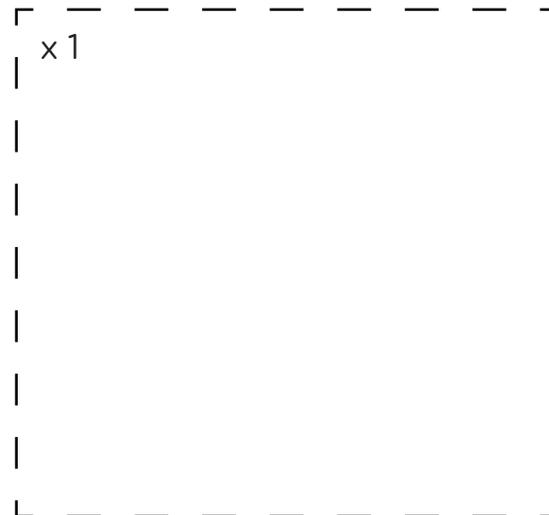
cartes commentaires

post it x 6



carte aide

x 1



carte aide

# voyageur.euse

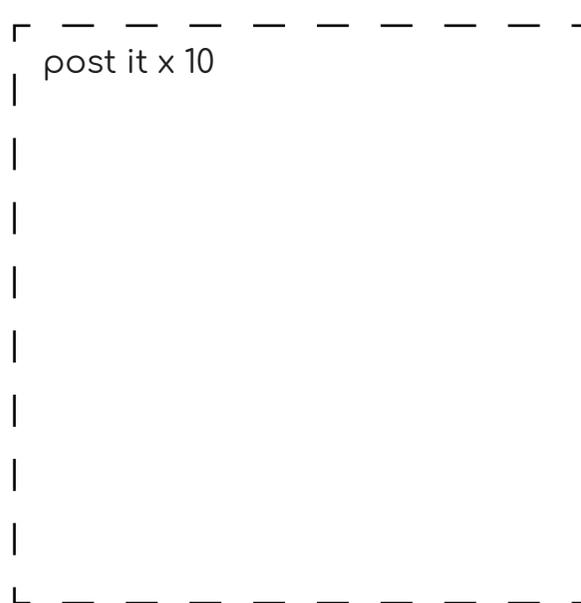
Ta mission est simple, tu dois parcourir le plus d'espace possible sur le plateau.

Avec ton pouvoir tu as la possibilité de te déplacer plus vite ou même te téléporter grâce à ton dé spécial de déplacement.

Pour utiliser ton pouvoir, tu dois lancer le dé de déplacement et ton dé spécial de déplacement en début d'épisode.

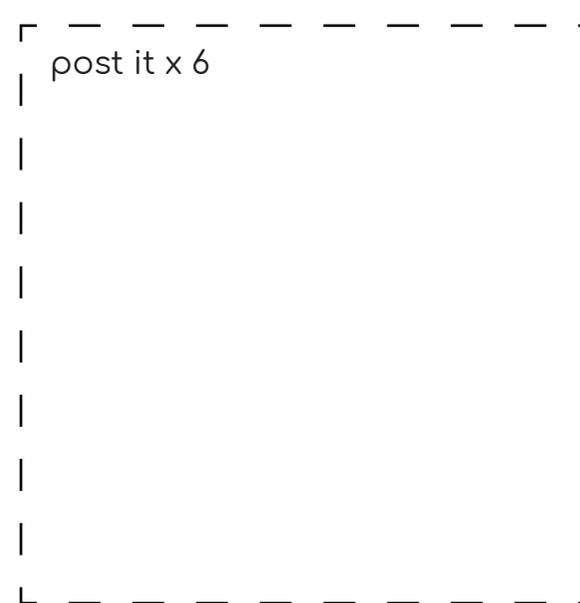
cartes idée

post it x 10



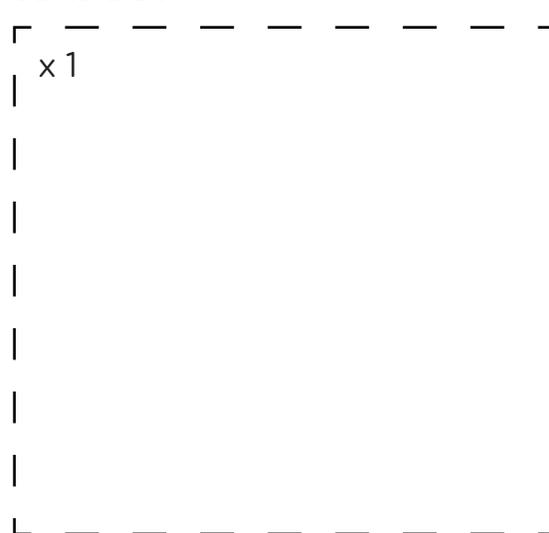
cartes commentaires

post it x 6



carte aide

x 1



dé de super-déplacement



