

Présentation eLearnopoly est un jeu de société éducatif où vous incarnez un formateur pour adultes en quête de compétences. Parcourez le plateau, relevez des défis, gagnez des Points de Compétence (PC) et devenez le meilleur formateur. Jouez seul pour valider vos compétences, ou avec des amis (2 à 4 joueurs) pour obtenir des certifications !

Objectif

- Mode Solo : Validez 13 défis sur 16 (1 défi = 1 compétence acquise). Avec temps limité, faites un maximum de défis. Sans temps limité, vous perdez après 3 tours complets si l'objectif n'est pas atteint.
- Mode Multijoueur : Soyez le premier à obtenir 3 certifications (ou le plus à la fin – tours/temps limité). En cas d'égalité : 1) nombre de certifications complètes, 2) leçons posées, 3) certifications partielles.

Mise en place

- Le plateau a 36 cases (4 côtés de 9 cases chacun).
- Chaque joueur se voit attribuer automatiquement un pion (Feu, Terre, Eau, Air) et commence sur la case Départ (case 1) avec 200 PC. Joueur 1 : Feu. Joueur 2 : Terre. Joueur 3 : Eau. Joueur 4 : Air.
- Placez les cartes Baraka (cases 8, 25) et Guilde (cases 15, 36) sur leurs cases respectives.
- Choisissez votre partie : Avec ou sans temps limité ? Si oui, choisissez une durée (minimum 15 minutes). Solo ou multi ? Si solo, donnez votre nom. Si multi (2, 3 ou 4 joueurs), choisissez le nombre de joueurs et donnez vos noms.

Structure du plateau

- Cases d'angle (transversales) : 4 cases (1, 10, 19, 28) pour des effets spéciaux.
- Cases par côté : 9 cases par côté, réparties comme suit :
 - CCP 1 (Conception) : Cases 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 (certifiantes : 2, 4, 6, 9 ; non certifiantes : 5, 7 ; Joker : 3) + Baraka (8) + Départ (1).
 - CCP 2 (Animation) : Cases 11, 12, 13, 14, 16, 18 (certifiantes : 12, 14, 16, 18 ; non certifiantes : 13, 17 ; Financement : 11) + Guilde (15) + Changement salle (10).
 - CCP 3 (Accompagnement) : Cases 20, 21, 22, 23, 24, 26 (certifiantes : 20, 22, 24, 26 ; non certifiantes : 21, 27 ; Joker : 23) + Baraka (25) + Une Dose d'Innovation (19).
 - CCP 4 (Pratiquer) : Cases 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 (certifiantes : 30, 31, 33, 35 ; non certifiantes : 29, 32, 34) + Guilde (36) + Nouvelle Salle (28).

Déroulement du jeu À chaque tour, lancez les 2 dés (2 à 12 cases), avancez votre pion dans le sens horaire, et suivez les instructions de la case où vous atterrissez.

Types de cases

- Cases d'angle (transversales) :
 - Départ (case 1) : Gagnez 40 PC (Versement CPF) à chaque passage ou atterrissage (+10 PC par pass Joker/Financement possédé). Message : "La Plateforme eLearnopoly vous verse 40 PC pour votre progression !"

- Changement salle (case 10) : Payez 40 PC (Retrait CPF) et avancez à la case 28 (+10 PC par pass Joker/Financement possédé). Message : "Avancez à la case 28 pour un défi de fin de cycle !"
- Une Dose d'Innovation (case 19) : Gagnez 40 PC (Versement CPF) et avancez à la case 34 (+10 PC par pass Joker/Financement possédé). Message : "Pause formateur ! Gagnez 40 PC et avancez à la case 34 !"
- Nouvelle Salle (case 28) : Payez 60 PC (Retrait CPF) (+10 PC par pass Joker/Financement possédé). Message : "Fin de cycle difficile ! Payez 60 PC pour une erreur administrative."
- Modules de formation :
 - Cases certifiantes avec défis (16 cases : 2, 4, 6, 9, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 30, 31, 33, 35) :
 - Mode Solo : Relevez le défi pour valider une compétence (1 point par défi validé). Objectif : 13 défis. Si déjà validé, réussir le défi rapporte 10 PC (révision). Les certifications (achat, leçons) ne s'appliquent pas en solo.
 - Mode Multijoueur :
 - Méthode 1 – Achat : Payez le coût de la case (40 à 70 PC) pour devenir Certifié.
 - Méthode 2 – Défi : Relevez le défi. Si réussi, devenez Certifié gratuitement (sans gain de PC supplémentaire).
 - Si la case est Certifiée par un autre joueur, payez des frais (5 à 150 PC selon le sous-groupe) et relevez le défi pour gagner 15 à 30 PC.
 - Renforcement : Si Certifié pour un sous-groupe (ex. : Plan), ajoutez une leçon (20 PC, max 4, ou gratuite avec un pass Joker/Financement) or une certification (80 PC, augmente les frais pour les autres).
 - Cases Joker (3, 23) : Avancez de 10 cases. Achetez un pass pour 40 PC : +10 PC par passage sur une case d'angle (+20 PC si 2 pass Joker/Financement) ; en solo, +5 PC par défi validé ; en multijoueur, 1 leçon gratuite par pass sur un sous-groupe contrôlé. Si déjà possédé : rien.
 - Cases Financement (11, 29) : Payez 50 PC (Retrait CPF). Achetez un pass pour 40 PC (mêmes avantages que Joker). Si déjà possédé : rien.
 - Cases non certifiantes (5, 7, 13, 17, 21, 27, 29, 32, 34) : Gagnez 5 PC (Versement CPF), sauf case 29 : payez 50 PC (Retrait CPF).
 - Cartes Baraka (8, 25) : Gagnez 50 PC (Versement CPF).
 - Cartes Guilde (15, 36) : Reculez de 10 cases.

Fin de la partie

- Mode Solo : Validez 13 défis sur 16. Sans temps limité : Perte après 3 tours complets si l'objectif n'est pas atteint. Avec temps limité : Maximum de défis avant la fin du temps.
- Mode Multijoueur : Premier à 3 certifications gagne. Avec tours/temps limité : Joueur avec le plus de certifications (égalité : 1) certifications complètes, 2) leçons posées, 3) certifications partielles).
-

Règles supplémentaires

- Plus de PC : Si vos PC tombent à 0, devenez observateur : regardez et apprenez des autres joueurs.