

Livret d'animation :

UXSCAPE

1 - Introduction :

Contexte narratif :

Un voilier de plaisance échoue en pleine mer, les naufragés du bateau se retrouvent sur une île déserte et doivent trouver une solution pour s'en sortir ! Construire un radeau semble être la meilleure possibilité.

Un volcan menace l'île et gronde, il va certainement rentrer en éruption dans peu de temps, les naufragés doivent quitter l'île au bout de 60 minutes.

Objectif du jeu et intention pédagogique :

Ce serious game a été conçu pour sensibiliser aux méthodes et à la mentalité de l'UX.

C'est un jeu collaboratif de 60 minutes jouables par 6 à 9 joueurs.

Vérifier que la salle réservée soit bien une salle créativité, suffisamment grande pour éventuellement accueillir 2 groupes et qu'elle contient bien un vidéo projecteur ou une télé

2 - Contenu de la boîte :

- Règles du jeu
- Livret d'animation
- Cartes personnages
- Cartes objets
- Plateau
- 4 Parchemins méthodes
- 18 Kaplas
- 3 Voiles en tissus
- 4 Ficelles
- Batonnets
- 1 hélice
- 1 moteur
- 1 chapeau de paille
- Feuilles
- Crayons

Ordinateur ou téléphone portable + enceinte :

- Son de vague : rechercher son de vague sur youtube
https://www.youtube.com/watch?v=q1O95iL7tQM&t=21s&ab_channel=MusiqueRelaxante-M%C3%A9ditation%2CDormiretBerceuse
- Son d'éruption volcanique : Recherche volcano sounds youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=Rrp7JdWNfwk&t=6s>

Liste des cartes :

9 cartes personnages

- Capitaine
- Technicien

- Technicienne
- Journaliste
- Concepteur
- Touriste Influenceuse
- Touriste Laborantine
- Touriste Survivaliste
- Touriste Globetrotteur

60 cartes objets :

- 18 cartes bouteille d'eau (=1 ration d'eau / voyage / naufragé)
- 18 cartes rondin de bois (=1 place / naufragé **ne pas le dire au joueur**)
- 4 cartes corde
- 3 cartes voile
- 1 carte maritime
- 1 carte moteur
- 1 carte hélice de bateau à moteur
- 1 cartes éléments chimiques
- 1 carte scie à bois
- 1 carte fourchette
- 1 carte guide du meilleur radeau
- 1 carte chapeau aventurier
- 1 carte coussin
- 1 carte tronc d'arbre
- 1 carte gourde filtrante
- 2 cartes méthodes (1 carte interview, 1 carte observation)
- 4 cartes coup du sort (2 cartes chance, 2 cartes malchance)


3 - Mise en place :

Comment installer le jeu :


Prévoir un timer de **60 minutes**, durée maximum de jeu.

Le plateau est découpé en 4 zones où placer les cartes, indiqués par des cases et une icône, présent également au dos des cartes :

- le rondin  de bois pour les rondins,

- la goutte  pour les bouteilles d'eau,

- la loupe  pour l'épave du navire avec lequel les joueurs sont arrivés et où se trouve peut-être des objets intéressants.

- la roue crantée  pour les cartes méthodes interview et observation

Attention !! Des cartes doivent également être caché dans la salle !! Ces cartes ne présentent pas d'icone sur leur verso.

Dans le cadre de la méthode d'observation, il sera demandé au joueur (qui aura choisi lors de son tour d'appliquer cette méthode) d'explorer la salle pour chercher des objets.

Tips : bien caché les cartes pour qu'elles ne soient pas visibles avant le début du jeu mais pas introuvables non plus

Répartition des cartes :

Sur le plateau se trouve :

- 12 bois dans la pioche bois
- 12 eaux dans la pioche eau
- 2 cartes méthodes (interview et observation)
- 15 cartes dans la pioche épave :
 - 3 cartes Rondin de bois
 - 3 cartes Bouteille d'eau
 - 2 cartes Corde
 - 1 cartes Voile
 - 1 carte maritime
 - 1 carte Moteur
 - 1 carte hélice de bateau à moteur
 - 1 carte fourchette
 - 1 carte scie à bois (outils pour le touriste survivaliste)
 - 1 carte le guide du meilleur radeau

Dans la salle se trouve :

- 15 cartes cachées :
 - 3 cartes rondin de bois

- 3 cartes bouteille d'eau
- 2 cartes corde
- 2 cartes voiles
- 1 carte chapeau d'aventurier
- 1 carte tronc d'arbre
- 1 carte Coussin
- 1 carte gourde filtrante (outils pour le touriste globetrotteur)
- 1 carte produits chimiques (utiliser par la touriste laborantine)

- Les cartes coup du sort sont gardées par le maitre du jeu

Liste des personnages :

- Capitaine : équivalent d'un PO / chef de projet dans une équipe
- Technicien : équivalent d'un développeur dans une équipe
- Technicienne : équivalent d'un développeur dans une équipe
- Journaliste : équivalent d'un UX Designer
- Concepteur : équivalent d'un UI Designer
- Touriste globe-trotteur : équivalent d'un utilisateur avec des compétences et besoins spécifiques
- Touriste laborantine : équivalent d'un utilisateur avec des compétences et besoins spécifiques
- Touriste survivaliste : équivalent d'un utilisateur avec des compétences et besoins spécifiques
- Touriste influenceuse : équivalent d'un utilisateur avec des compétences et besoins spécifiques

Personnages obligatoires pour jouer :

Pour 6 joueurs

- Capitaine
- Technicien
- Technicienne
- Journaliste
- Concepteur
- Touriste Influenceuse

Pour 7 joueurs : ajouter la Touriste Laborantine

Pour 8 joueurs : ajouter l'un des personnages restants cela n'a pas d'importance pour le reste du jeu.

4 - Déroulement d'une partie :

Avant de lancer le chrono de 60 minutes

Chaque joueur prend une carte personnage au hasard.

Les joueurs font un tour de présentation de leur personnage.





ATTENTION !!!! Les joueurs ne doivent pas révéler les informations aux dos de leur cartes. Ils peuvent poser la carte face vers le haut.

NE PAS DÉVOILER DE MANIÈRE EXPLICITE OU LIRE A VOIX HAUTE LE DOS DE LA CARTE !!! Sur ces cartes vous trouverez :

- Des informations sur votre personnage et votre rôle au sein de la croisière sur la face avant
- Des contraintes / compétences que personnes ne doit en **aucun cas dévoiler de manière explicite ou lire à voix haute ces informations !**

Le timer peut ensuite être lancé.

Action au tour par tour :

- Le capitaine commence la partie
- Chaque joueur joue tour à tour
- Le joueur doit effectuer une seule action possible entre :
 - Chercher du bois pour le radeau dans la pioche rondin de bois 
 - Chercher de l'eau pour survivre au voyage dans la pioche bouteille d'eau , 1 bouteille équivaut à une ration pour 1 personne / voyage
 - Piocher une carte dans la poche épave 
 - Utiliser la méthode interview et questionner un autre joueur pour découvrir ce qu'ils/elles cachent . (Un joueur ne peut interviewer **qu'un seul joueur à la fois**) l'interview dure maximum **2 minutes** (sablier rose). **Le joueur doit alors lire le parchemin de la couleur bleu à haute voix pour tous les joueurs.**
 - Utiliser la méthode observation et donc explorer la salle afin de trouver des cartes objets qui se cache et qui pourront vous aider. L'observation dure **30 secondes** (sablier noir) **Le joueur doit alors lire le parchemin de la couleur Vert à haute voix pour tous les joueurs.**

Si les joueurs choisissent d'utiliser les méthodes interview ou observation, il doit prendre le parchemin méthode correspondant. Ces derniers sont identifiables grâce à la couleur de leur cordon :

- Bleu = interview
- Vert = observation

Ils doivent alors lire à haute voix pour tous les joueurs, la lecture des parchemins est **obligatoire**.

- Utiliser une compétence liée au personnage (compte comme une action)

Ce jeu étant un jeu de collaboration, toutes les cartes piochées et trouvées par les joueurs sont partagées à l'ensemble des joueurs.

A chaque fin de tour de table, les joueurs ont la possibilité, en équipe, de se tenter de quitter l'île (faire une itération du radeau)

- il parte alors pour un atelier de design studio (parchemin orange) où ils vont ensemble **maquetter** leur radeau à partir des informations et ressources qu'ils auront récoltées (rondins de bois, mat, voile, cordes, objets divers)

Cette phase dure 5 minutes (sablier vert)

Une fois l'atelier de design studio terminé, ils doivent construire leur radeau, c'est la **phase de prototypage**, on leur donne donc les éléments (kaplas, morceaux de tissus, bâtonnets, morceaux de ficelles) pour le réaliser. Le nombre d'éléments distribués correspond aux nombres de cartes trouvées (ex : 2 cartes cordes trouvées = 2 morceaux de ficelles)

Cette phase dure 5 minutes (sablier vert)

En prenant en compte les informations et éléments trouvés, la tentative est soit un échec soit une réussite.

En cas d'échec les joueurs tirent au hasard une carte trésor proposé par le maitre du jeu.

Exemple d'un tour de table :

Michel qui incarne le capitaine commence la partie. A son tour il choisit de piocher du bois dans la pioche des rondins. Il la partage avec le reste des joueurs.

C'est ensuite le tour de Valentin, qui incarne la technicienne, il choisit à son tour d'appliquer la méthode d'observation. Il prend donc le parchemin méthode et le lit à haute voix pour l'ensemble des joueurs. En retournant le sablier noir, il a alors 30 secondes pour trouver un maximum de cartes cachées dans la salle. A la fin de sa recherche, les joueurs comptabilisent les cartes trouvées.

Vient ensuite le tour d'Emma, qui incarne la touriste influenceuse. Elle décide à son tour de piocher une carte dans la pioche épave. Elle la partage avec le reste des joueurs.

C'est à Martine de jouer, elle incarne le Technicien. Son personnage peut piocher une ration de bois supplémentaire à chaque tour, elle décide donc de piocher du bois et prends donc 2 cartes qu'elle partage avec le reste des joueurs.

Julie commence son tour, en tant que concepteur, elle décide d'appliquer la méthode Interview pour découvrir des informations sur Valentin. Elle prend donc le parchemin méthode et le lit à haute voix pour l'ensemble des joueurs. Elle a ensuite 2 minutes (sablier rose) pour poser des questions dans le but de découvrir sa contrainte et comment l'adresser. Cette interview se fait devant tous les joueurs ainsi les informations sont partagées. A la fin des 2 minutes, les joueurs peuvent faire le point sur les informations récoltées.

Romain joue ensuite, en tant que journaliste. Son personnage lui permet de lire la contrainte masquée d'un autre joueur. Il décide de lire la carte d'Emma. Les informations qu'il récolte sont personnel et ne les dévoile pas aux autres joueurs, il pourra cependant orienter le jeu et la construction du radeau en fonction de ces informations supplémentaires.

Chris joue à son tour, il incarne la touriste laborantine. Il choisit de piocher de l'eau. Elle partage sa ressource avec le reste du groupe.

Mégane prend la suite en tant que touriste globetrotteur, elle décide tirer une carte dans la carte épave et la partage avec les joueurs.

Pour finir, Jean, en tant que touriste survivaliste, choisit lui aussi d'appliquer la méthode d'observation. Le parchemin méthode ayant déjà été lu par Valentin il n'a pas besoin de le relire. Il a donc 30 secondes pour trouver un maximum de cartes cachées dans la salle. A la fin de sa recherche, les joueurs comptabilisent les cartes trouvées.

Le tour de table est terminé, les joueurs peuvent alors se concerter et prendre la décision de faire une première itération de leur radeau. Malgré le manque de ressources évident il décide de se lancer pour apprendre des informations lors de cette tentative.

Ils débutent alors par la méthode design studio, le maître du jeu leur donne le parchemin correspondant (orange). Un des joueurs lit alors ce parchemin à voix haute pour tout le monde. Les joueurs disposent donc de 5 minutes pour designer leur radeau sur une feuille, ils doivent prendre en compte les ressources qu'ils ont récoltées et les informations dont dispose le journaliste qui les oriente grâce à ces dernières.

A la fin de ces 5 premières minutes, les joueurs ont alors 5 minutes pour prototyper / construire leur radeau à l'aide des éléments de construction (kaplas, voiles ficelles, moteur, hélices etc).

Une fois le prototypage terminé ou une fois le temps écoulé, les joueurs présentent leur radeau au maître du jeu. Ce dernier leur indique de la réussite ou de l'échec en fonction des critères que lui seul connaît. Ici c'est un échec car plusieurs critères ne sont pas remplis, comme le manque de ration d'eau pour tous les joueurs.

Si la tentative se solve par un échec, comme c'est le cas dans notre exemple, le capitaine, Michel, tire une carte coup du sort. Par chance il tire une carte chance, qui leur apprend qu'il rondin est égale à 1 place sur le radeau.

Les joueurs recommencent à jouer chacun leur tour.

Critères de réussite :

Toutes les contraintes des personnages ont été **découvertes et adressées**.

- Contrainte de ressource, place sur le radeau et suffisamment d'eau pour tous les joueurs présents.
- **Le mal de dos du Capitaine**, il a besoin d'une place confortable sur le radeau = cousin trouvé et utilisé pour le capitaine
- **La place supplémentaire sur le radeau pour la touriste photographe en fauteuil** = suffisamment de place sont prévues sur le radeau et donc une carte rondin de bois supplémentaire est nécessaire
- **L'allergie au soleil de la technicienne** = une voile est utilisée pour créer de l'ombre sur le radeau
- **Les insulations du Journaliste** = le chapeau lui est dédié pour le voyage
- **Le technicien qui consomme 1 ration d'eau supplémentaire** = une carte bouteille d'eau en plus est prévue pour le trajet
- **La carte maritime qui dévoile qu'il n'y a pas de vent sur les premiers kilomètres et qu'il est impossible de naviguer à la voile** = rame construite ou la touriste laborantine utilise ses compétences pour synthétiser du carburant pour faire fonctionner le moteur et l'hélice (**nécessite de trouver les cartes : moteur, hélice et produits chimiques**)

Pouvoirs liés aux personnages :

- Le Technicien : peut piocher 1 carte bois supplémentaire (**uniquement s'il choisit de prendre du bois**)
- Le Journaliste : peut lire la contrainte masquée d'un naufragé de son choix (**une fois par tout uniquement**)
- Le touriste Globe-trotteur : peut piocher une ration d'eau supplémentaire (**uniquement si la gourde filtrante est trouvée et s'il décide de piocher de l'eau**, dans ce cas le maitre du jeu lui indique qu'il peut le faire)
- La touriste laborantine : peut synthétiser du carburant à partir des produits chimiques, ce qui débloquent l'utilisation du moteur et de l'hélice (**nécessite de trouver les cartes : moteur, hélice et produits chimiques**)
- Le touriste survivaliste : peut piocher une carte bois supplémentaire (**uniquement si la scie à bois est trouvée et s'il décide de piocher du bois**)
- Le Concepteur : si la carte guide du meilleur radeau est trouvée il peut utiliser la méthode design system (parchemin rouge) (réduction du le nombre de rondins nécessaires à la fabrication du radeau (-2 rondins))