

Règles du jeu :

UX Scape est un jeu qui se joue au tour par tour.

Action disponible et possible par tour :

- Piocher une ration d'eau
- Piocher une ration de bois
- Piocher une carte dans l'épave du bateau
- Utiliser la méthode Observation
- Utiliser la méthode interview, questionner un autre naufragé afin de trouver sa contrainte / compétence
- Utiliser l'action liée aux personnages

A la fin de chaque tour de table, **une décision collective** doit être prise : tenter de quitter l'île et construire le radeau ou rester et refaire un tour de table.

Si vous décidez de quitter l'île, vous avez 10 minutes pour construire votre radeau : 5 minutes de maquettage (atelier de design studio), puis 5 minutes de prototypage (construction) de votre radeau.

A la fin de ce temps l'animateur vous indiquera si votre tentative est une réussite ou un échec, en fonction des critères que lui seul connaît :

- Réussite : félicitations, le jeu est terminé
- Echec : Vous tirez une carte chance avant de repartir sur l'île

