

Préparation du jeu

Vous devrez imprimer 2 fichiers PDF : les cartes et le plateau.

Il est également possible d'ajouter les fiches personnages. Celles-ci sont optionnelles et n'ajoutent aucune mécanique. Il s'agit d'apporter davantage de contexte.

Fabrication

Impression des cartes

Les cartes doivent être imprimées en recto-verso, retourné par les bords courts.

Impression du plateau

Le plateau doit être imprimé en recto.

Deux versions sont disponibles :

- Physique : format standard, détaillé dans ce guide ;
- Numérique : format adapté pour ne tenir que sur une seule page A4.
Il est possible de l'utiliser également en version physique pour limiter les impressions, mais les textes risquent d'être trop petits sans la possibilité de zoomer.

Le plateau est composé de 4 pages, soit une page par outil. Pour chacun des outils, vous trouverez ses explications et solutions. Une seconde page, à découper, qui représente la suite de l'image permet de masquer les solutions. Il faut l'accrocher au-dessus des solutions :

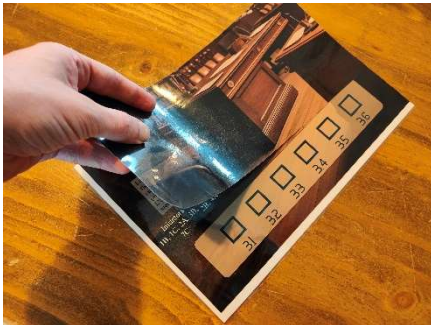
1. Découper les bandes blanches



-
2. Au dos de l'image, placer de la patafix ou du scotch double face (exemple ici avec de fines lamelles d'un scotch double face épais)



-
-
3. Placer la feuille sur l'image correspondante afin de masquer les solutions (le nom de l'outil reste visible) :



Afin de ne pas imprimer à plusieurs reprises le jeu, il est conseillé de le plastifier.

Impression des fiches personnages

Les fiches personnages sont imprimées en recto.

Mise en place



1. Plateau

Après avoir découpé les différentes feuilles du plateau et les avoir collées afin de cacher les solutions, vous pouvez les positionner ensemble afin de ne faire qu'une grande image. La disposition est la suivante :

PDCA	ADKAR
Courbe de l'adoption	$4i+1$

2. Grandes cartes

Positionner toutes les cartes face cachées, dans l'ordre chronologique.

3. Petites cartes

Positionner les petites cartes en dessous de chaque grande carte correspondante, puis de A à C.

Ainsi, 1-A, 1-B et 1-C vont en dessous de la carte 1, etc.

4. Marqueurs

Vous pouvez utiliser n'importe quel objet pour marquer les points sur les plateaux.

Si les plateaux ont été plastifiés, des feutres pour tableau blanc fonctionnent très bien.

Sinon, un cube en bois, un pion, un crayon papier, un stylo (mais le plateau ne sera pas réutilisable), etc.

5. Fiches personnages (optionnel)

Ces fiches permettent d'ajouter du contexte, elles n'ont aucun impact sur la partie.

Elles peuvent être distribuées lors du briefing ou positionnées sur le côté du plateau.

Adaptation au format numérique

Il est possible de jouer le jeu à distance en mettant les cartes sur un tableau blanc partagé (tel que Miro, Klaxoon, draft.io, etc.).

La préparation reste pratiquement identique : des captures d'écran des cartes remplacent les impressions.

Afin de simuler un comportement recto et verso, le verso est positionné en arrière-plan et verrouillé. Le recto est positionné par-dessus le verso. Les joueurs peuvent alors déplacer ou supprimer le recto pour retourner la carte.

Pour le plateau, une version numérique est prévue. La page 2 est mise par-dessus la page 1 afin de cacher les solutions.