Enjeux de l’information

Présentation des règles et de la mise en place du jeu « Sauver l’info »

Sauver l’info : But du jeu

- Jeu de plateau et jeu de rôle, où vos choix ont une influence sur des choix sociétaux
- Pour gagner : Avoir le plus de **Points de Victoire** (PV)!

- **La partie se découpe en manches, composées de :**
  - **Phase 1 : Se déplacer = 3 tours** pendant lesquels les personnages se déplacent sur le plateau
  - **Phase 2 : Débattre = 1 débat** où il faut répondre en groupe à une problématique

- **Comment gagner des points de victoire ?**
  - **Phase 1** : en réalisant l’ « **objectif répétable** » de votre Personnage
  - **Phase 2** :
    - En influençant la prise de décision afin de réaliser l’ « **objectif de fin de débat** » de votre Personnage (cet objectif doit rester secret)
    - En utilisant des **cartes Informations**

Carte de Personnage

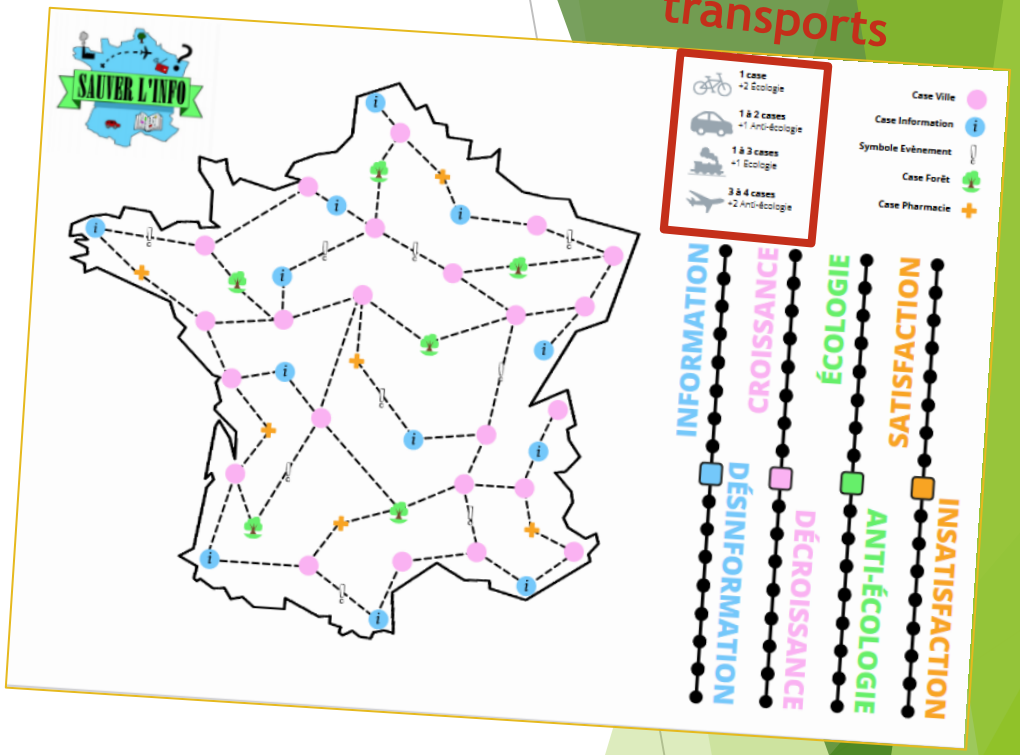
Objectif répétable : Droit à l’information
A chaque fois que Pat Redway récupère une carte Information : **+1PV.**

Objectif de fin de débat (secret) :
Satisfaction/Insatisfaction : à la fin d’un débat, si le pion de jauge se trouve dans la partie Satisfaction : **+6PV.**
Croissance/Décroissance : à la fin d’un débat, si le pion de jauge se trouve dans la partie Décroissance : **+6PV.**

Phase 1 : Se déplacer

- C’est la partie « **jeu de plateau** » de Sauver l’info
- 3 tours pendant lesquels chaque joueur déplace son pion personnage, à tour de rôle
- **Comment se déplacer ?**
  - Choisir d’un **mode de transport** (*cf légende du plateau*)
  - Se déplacer **selon le nombre de cases autorisé**
    - Selon les axes routiers et dans le sens qu’on veut
- **Effets du déplacement :**
  - Réaliser les actions correspondants aux cases et symboles sur le trajet du pion → **Piocher des cartes Informations et/ou Evénements**
  - Récupérer des **Points de Victoire si l’objectif répétable est validé**
  - **Influencer les jauges du plateau**

Modes de transports



Cartes à piocher

Phase 2 : Débattre

- Le débat a pour objectif de répondre en groupe à un problème posé.
- Au terme du débat, il faut **se mettre d'accord sur 1 des 4 Solutions proposées**
  - La Solution choisie aura un impact sur les jauges du plateau

Démarrage du débat :

- Au terme des 3 tours de jeu
- Les joueurs ayant atteint la ville du débat reçoivent **un bonus : +1 Carte Information et +2PV**
- Présenter le Thème du débat et les Solutions possibles

Rôle des cartes Informations :

- **Argumenter** pour défendre la position de son Personnage et influer sur la Solution à choisir
- **Gagner des PV** en plaçant les Informations pendant le débat
- **Influer sur la jauge Information/Désinformation**
- **Attention aux Fake News** : elles peuvent rapporter plus de points… et en faire perdre !

Carte Débat

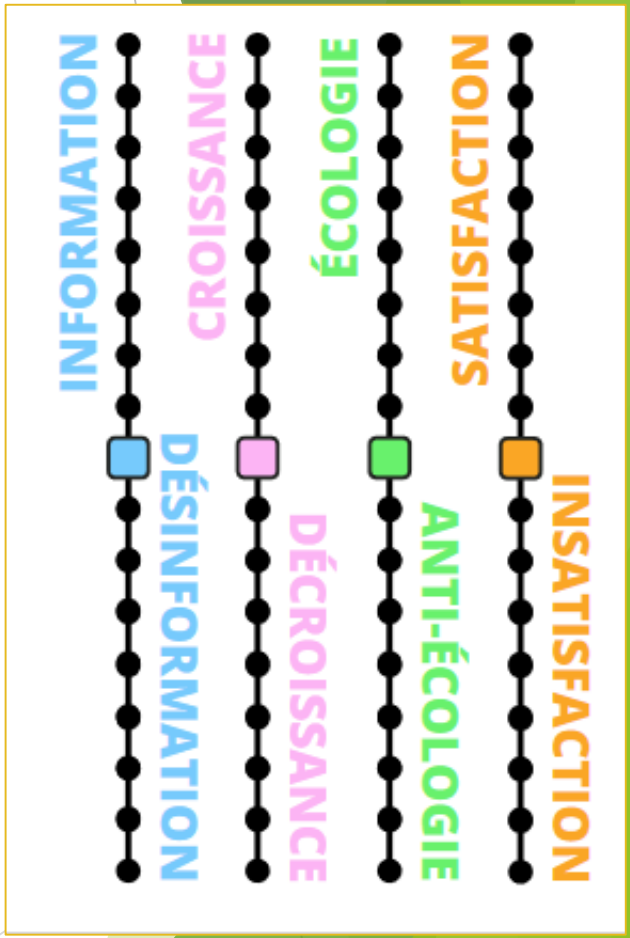
Carte Information

Influencer les jauges du plateau

- **4 jauges présentes sur le plateau**
  - Communes à tous les joueurs
  - Elles représentent l'état du pays, qui sera influencé par vos actions
  - Démarrage en position neutre
- **Quelle action influence quoi ?**

	Information	Croissance économique	Ecologie	Satisfaction citoyenne
Solution du débat	-	x	x	x
Cartes Informations	x *En débat*	-	-	-
Déplacements	-	x *Vélo, voiture*	x *Tous*	x *Train, avion*
Cartes Evénements	x	x	x	x

Jauges du plateau



Préparation de la partie

- **Pour chaque joueur :**
  - **Attribuer 1 Carte Personnage** au hasard – *gardez votre **objectif de débat** secret !*
  - **Choisir votre pion** de Personnage
  - **Piocher 1 jeton Ville** et placer votre pion sur la case correspondante : ce sera votre point de départ
- **Préparer le débat :**
  - **Prendre connaissance du thème**
  - **Piocher 1 jeton Ville** : ce sera la ville du débat, à atteindre pour obtenir un bonus
  - **Tous les joueurs piochent une carte Information** : c'est cadeau !
    À conserver jusqu'au débat – ne révéler son contenu qu'au moment du débat

A VOUS DE JOUER !