

LE PROJET

Un jeu de société hybride, qui est réalisé dans le cadre du projet de fin d'année DMII 1 (Design et Managemnet, de l'innovation interactive) à l'école Gobelins.

Il aborde le sujet des Réseaux Sociaux, de manière absurde et satirique. Ce projet est réalisé dans le but d'informer les jeunes sur les actions menées par des influenceurs dans ce monde d'artifice pour guider une communauté.

**On vous souhaite
de bonnes parties**



Le livret de règles



BIENVENUE

Bienvenue dans **LE QUIN**, un réseau social crée pour le succès.

Tu as pour objectif d'être célèbre et de créer un communauté de milliers de zombies qui te suivront coûte que coûte ? Les paparazzis ne te font pas peur ? Tu es prêt à tout pour réussir ta vie ? Alors tu es au bon endroit !

Dans **LE QUIN** ton but va être de récupérer un maximum d'abonnés avant la fin du jeu, bien évidemment tu ne sera pas tout seul ! Rentre en compétition avec tes concurrents, tout les moyens sont permis pour devenir le meilleur influenceur !



CE QU'IL FAUT

La boîte du jeu contient :

- Un plateau de jeu
- 10 cartes chances
- 32 cartes événements
- 1 pion par joueur (minimum 3 j. /maximum 5 j.)

Et ton portable ! (à télécharger l'application)

L'APPLICATION

Avant de jouer installe l'application **LE QUIN** sur ton téléphone, le jeu fonctionne pas sans.

Démarre l'application et crée une partie, les autres joueurs pourront eux la rejoindre, une fois que tout le monde est prêt tu peux lancer la partie et créer ton personnage.



COMMENT JOUER ?




Le type d'influenceur aura un impact sur le cours de la partie, alors soit stratégique.



Une fois que tout le monde à choisi un personnage, la partie peut commencer.

Le premier joueur (désigné au hasard par le jeu) lance son dé et avance du nombre de case indiquée sur le dé. Si le joueur arrive à un croisement il peut prendre la direction qu'il souhaite mais ne peut jamais reculer !

Une fois arrivé sur une case il appliquera son effet si il y en a un.

Pour rappel :

-  case défi : Scanner le case et jouer un mini jeu ensemble
-  case chance : Piocher une carte chance et la scanner.
-  case publication poste : Scanner, puis publier un poste (15 secondes).

-  case lance dés : Relancer le dés et avancer
-  case événement : Piocher une carte événements et la scanner.
- case badbuzz : Scanner le case

Quand l'action est finie, c'est le tour du joueur suivant. La partie s'arrête au bout de 5 tours de table alors ne traine pas, ça passe vite !

C'est quoi le #sport ou #lifestyle ?, et bien c'est la tendance, et celui ci influence le gain de points remportés lors de la publication d'un poste. Pour illustrer, un influenceur gamin gagnera plus de point sur ses publications. La tendance du moment change à chaque tour de table.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque le dernier joueur fini sa 5^{eme} action, le jeu s'arrête. Le vainqueur est celui qui aura réussi à obtenir le plus d'abonnés durant ses 5 tours de jeu.

À la fin du jeu, tu vas voir des messages appropriés à tes actions faites durant le jeu. Ces messages vont s'apparaître sous forme d'un story. Fais attention à ces messages, ton avenir peut changer grâce à chaque conseil !