

# Règles du jeu



## But du jeu

Arriver avant le pirate informatique à la fin du parcours.



## Préparation

1. Un joueur prend les morceaux du plateau de jeu et les assemble. Il place les deux pions au début de leur parcours respectif.
2. Un autre joueur place les quatre cartes «Bien joué!» côte à côte près de la planche de jeu, le côté «Bien joué!» **face contre table**.
3. Il forme une pile avec les autres cartes (cartes-questions et cartes-défis) mélangées. Il s'assure que chaque carte de la pile est placée de sorte que le côté sombre soit face visible (la réponse face contre table). Il pose la pile près du plateau de jeu, avec le dé.
4. L'adulte lit la mise en situation suivante aux joueurs :

Dans une entreprise à la fine pointe de la technologie, des scientifiques programment les tout premiers robots capables de coopérer, de résoudre des conflits et d'entretenir des relations positives avec les humains et les autres robots qu'ils côtoient. Mais voilà qu'un pirate informatique a pris le contrôle des serveurs dans le but de reprogrammer les robots! Il a même découvert l'emplacement du dernier système de sauvegarde des données, situé dans un entrepôt secret. La scientifique en chef Ella Lecode doit absolument récupérer l'appareil avant que le pirate malfaisant s'en empare!

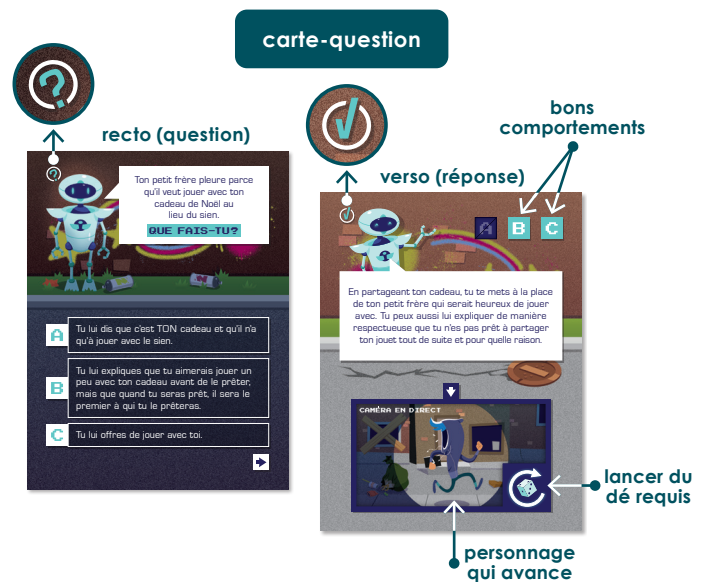
Ella Lecode, la scientifique en chef



## Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. Il prend la carte sur le dessus de la pile et la remet à l'adulte. Celui-ci lui lit la mise en situation.
2. Le joueur doit identifier **le ou les** comportements sociaux adéquats parmi les trois choix de réponse (il peut y avoir plus d'un comportement adéquat parmi les choix). Le joueur peut se faire aider par ses coéquipiers s'il le souhaite. Tous les joueurs sont dans la même équipe et tentent de faire avancer le pion de la scientifique sur le parcours.

Le joueur peut aussi tenter, dans un premier temps, de trouver **lui-même** des comportements sociaux adéquats pouvant être adoptés dans la situation énoncée. L'adulte lit ensuite les choix de réponse au joueur et celui-ci identifie le ou les comportements sociaux adéquats parmi les choix.



carte « Bien joué ! »



3. L'adulte retourne la carte pour valider la ou les réponses du joueur et pour découvrir le personnage qui avancera avec le lancer de dé (celui illustré dans l'image « caméra en direct »).

- Pour chaque **bon comportement** identifié parmi les choix, l'équipe tourne une carte « Bien joué! » du côté lumineux!
- Pour chaque **mauvais choix**, l'équipe retourne, si applicable, une carte « Bien joué! » du côté sombre.

L'adulte peut lire ou non l'explication de la réponse au joueur, selon la compréhension et l'intérêt de ce dernier.

4. Le joueur lance le dé et avance le pion du personnage illustré dans l'image « caméra en direct » du nombre de cases indiqué sur le dé.
5. Le jeu se poursuit de la même façon, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
6. Lorsque les **quatre** cartes « Bien joué! » sont retournées du côté lumineux, les joueurs obtiennent un bonus: un joueur lance le dé et avance le pion de la scientifique du nombre de cases indiqué. Il retourne à nouveau les quatre cartes « Bien joué! » du côté sombre et le jeu se poursuit de la même façon.
7. Si le pion de la scientifique atteint la fin du parcours avant celui du pirate informatique, les joueurs remportent la partie. Si c'est le pion du pirate informatique qui arrive le premier, ils perdent la partie.

1. Si un autre comportement vous semble adéquat avec la justification donnée par l'enfant, vous pouvez choisir d'accepter la réponse et de retourner une carte « Bien joué! » du côté lumineux (voir la section « Comment aider votre enfant pendant le jeu? »).

### Cartes-défis

Lorsqu'un joueur prend une carte-défi, l'adulte lit la mise en situation et le joueur effectue l'action indiquée. L'adulte retourne la carte et le joueur avance le pion du personnage illustré dans l'image « caméra en direct » du nombre de cases indiqué.



recto



verso



### Cases spéciales

Si un pion termine son déplacement sur une case grise, un chien aboie bruyamment et le pion doit **reculer de 1 case**.

