

Synergia

Terre de l'espoir



2 - 4



10+



30 - 45 min



Jeu réalisé par des élèves
du Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
de Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
et le Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +



Synergia

Quatre organisations caritatives envoient leurs meilleurs gestionnaires dans la ville Synergia où ils doivent prendre des mesures contre le chômage, l'émigration, la crise financière et la désindustrialisation, avec un budget limité. Ces quatre problèmes de base ne peuvent être convertis en un futur succès qu'à travers le biais des paris qualifiés, une bonne utilisation de temps et une prise de décision intelligente. Cependant, évitez les combinaisons incomplètes car elles conduiront inévitablement à des résultats négatifs.

Réagissez rapidement à la sélection toujours changeante de cartes afin de créer les synergies les plus puissantes parmi quatre cartes principales. La charité ayant le plus de succès sera déclarée la seule gagnante !





Matériel pour jouer

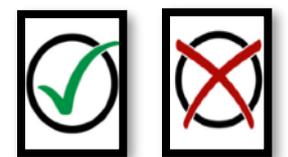
- 52 CARTES DE RESSOURCES > CR :

- 16 CARTES DE SYMBOLES > CS - (ANNEXE 1)



- 36 CARTES DE NOMBRES > CN - 18 ROUGES ET 18 NOIRES (ANNEXE 2)

- 8 CARTES DE DÉCISION > CD - (ANNEXE 3)



- 4 CARTES DE VUE GLOBALE > CV - (ANNEXE 4)

2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400





- 176 JETONS DE SUCCÈS > JS :

120 RONDS / VALEUR 10 POINTS (ANNEXE 5)

56 CARRÉS / VALEUR 25 POINTS (ANNEXE 6)

**- 1 BOÎTIER POUR GARDER LES JETONS
(FACULTATIF)**

- 4 ÉCRANS DE VISUALISATION (ANNEXE 7)





But du jeu

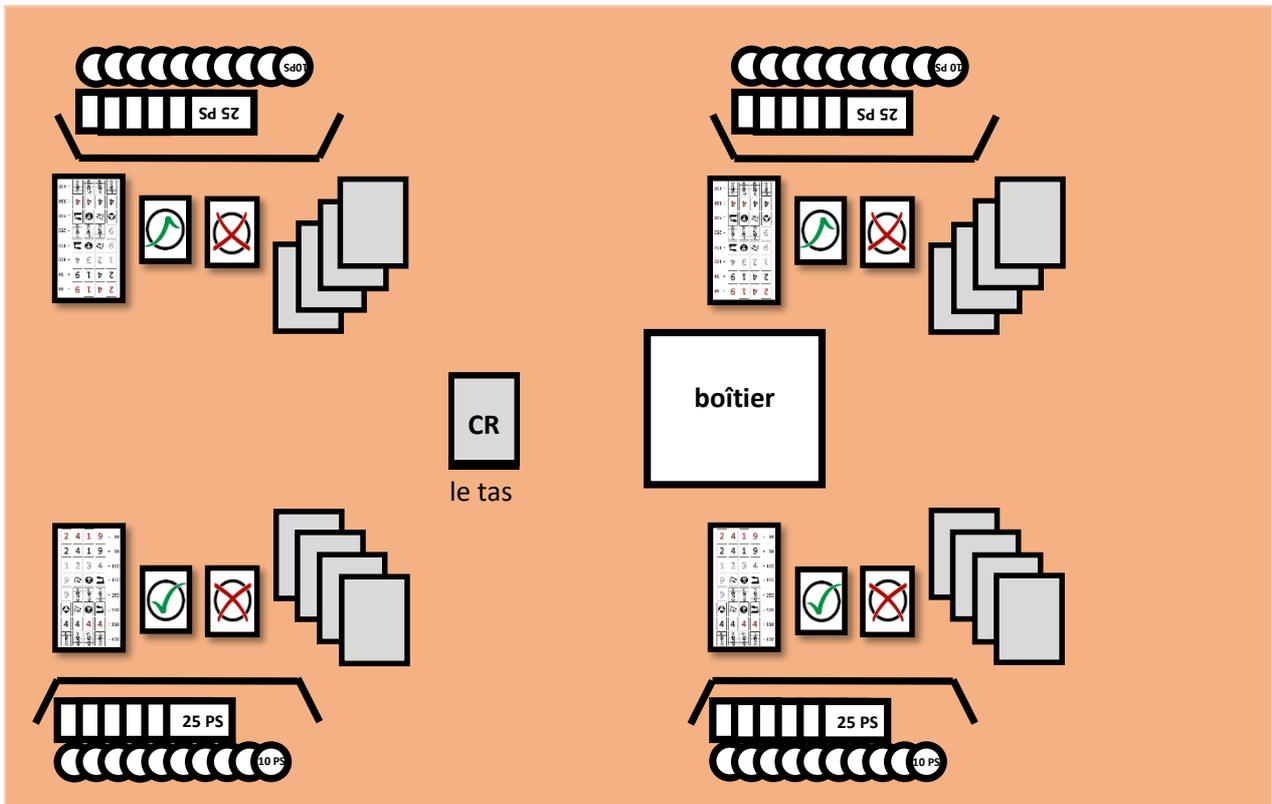
Le but du jeu est de posséder la plus grande somme de points de succès à la fin du jeu.

Configuration du jeu

- 1) Un «gestionnaire» mélange toutes les cartes de ressources (CR), et distribue-les, dans le sens des aiguilles d'une montre, face cachée, 4 par preneur de décision, y compris lui-même.
- 2) Les cartes de ressources restantes (CR) sont mises de côté, à portée de main, sur un tas, face cachée.
- 3) Chaque gestionnaire reçoit 10 jetons de succès ronds et 6 carrés (JS) avec une valeur faciale totale de 250 points de succès (SP).
- 4) Le boîtier est placé à côté du tas, en conservant les jetons de succès restants .
- 5) Chaque gestionnaire reçoit 1 carte "Oui" et 1 carte "Non" (CD), 1 carte de vue globale (CV) et 1 écran de visualisation.



Exemple d'une configuration de jeu avec 4 gestionnaires:



Déroulement du jeu

Le jeu consiste en 4 phases:

Phase 1: Décision (obligatoire)

Phase 2: Pari (facultatif)

Phase 3: Achat (facultatif)

Phase X: Encaissement (facultatif)

Décision (phase 1) :

1. La CR du haut est révélée.
2. Chaque gestionnaire choisit pour lui-même s'il veut parier sur cette CR ou non. Chaque preneur de décision annonce sa décision en plaçant une de ses 2 CD, face cachée sur la table devant lui. (Oui ou non ?)
3. Dès que chaque gestionnaire a fait son choix les CD sont révélés simultanément.
4. Si un seul gestionnaire a choisi "Oui", il paie 10 PS et obtient la CR. Puis on passe tout de suite à la phase 3.
5. Si plus d'un gestionnaire a opté pour "Oui", passez à la phase 2.

Pari (phase 2) :

6. Tout gestionnaire qui a choisi sa carte "Oui" DOIT maintenant parier. La mise minimale est de 10 PS, mais peut être plus élevée.
7. Le pari se passe d'une manière cachée, chaque gestionnaire prend le montant de JS qu'il veut parier dans sa main fermée, au milieu de la table.
8. Après que tout le monde a fait son choix, le montant de PS qu'ils ont parié est révélé en même temps.



Achat (phase 3) :

9. Le gestionnaire avec la plus grande mise obtient la CR. (Les JS doivent être mis dans le boîtier)

10. Si deux ou plusieurs gestionnaire ont choisi le même montant de PS pour parier, ils doivent parier à nouveau. Cela doit être répété jusqu'à ce que l'un des gestionnaires ait la plus grande mise de chaque gestionnaire qui a offert.

11. Si plusieurs gestionnaires ont parié, ils perdent tous leur mise (les JS sont mis dans le boîtier) et seul le gestionnaire qui a offert le plus obtient la CR.

Attention: Même le gestionnaire qui a obtenu la CR révélé, doit mettre sa mise dans le boîtier!

12. Une nouvelle CR est révélée et le procès recommence à nouveau.

Encaissement (phase X) :

13. Au cours du jeu le gestionnaire peut à chaque instant du jeu céder des combinaisons de CR, illustrées sur la carte de vue globale (CV), et obtenir des PS supplémentaires. Si après avoir cédé les combinaisons de CR, il possède moins de 4 CR en main, il doit prendre autant de CR du tas afin de se retrouver avec 4 CR en main. Cependant il faut toujours retirer la carte la plus haute.

Exceptions concernant le point 10 :

Si aucun gestionnaire veut la CR, alors la prochaine CR est révélée.

Maintenant on parie sur les deux (toutes) cartes révélées



Fin du jeu

- Le jeu se termine lorsque toutes les CR ont été révélées
- Chaque gestionnaire doit céder chaque combinaison de CR qu'il a gardée en main
- Si le gestionnaire a encore des CR qui ne forment aucune combinaison, il perd 10 PS pour chaque CR

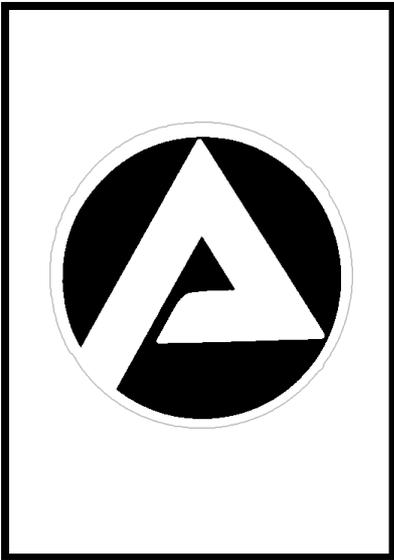
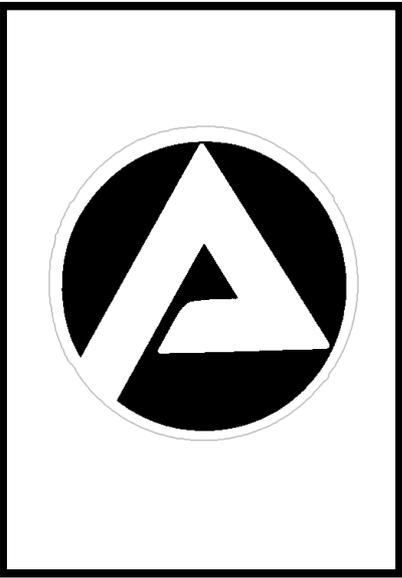
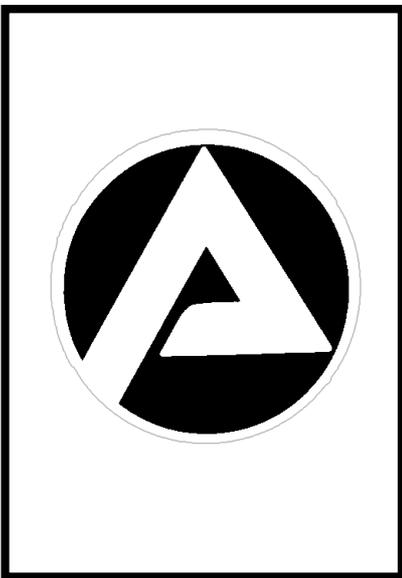
ATTENTION : Si un gestionnaire possède moins de PS que la somme de ses PS perdus, alors il doit noter la somme de PS négative

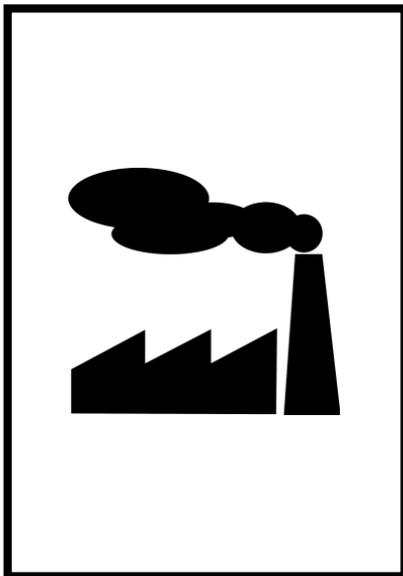
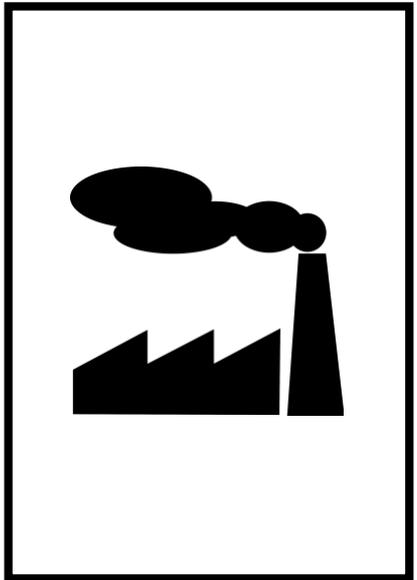
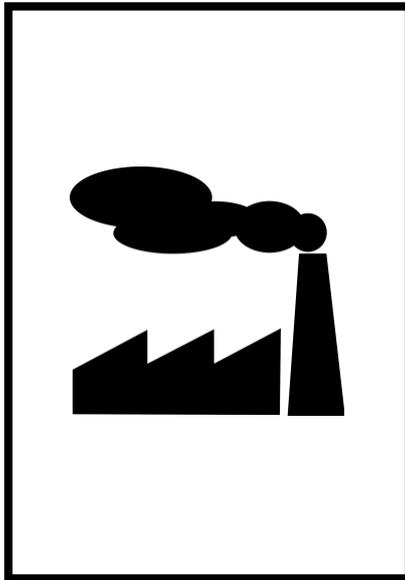
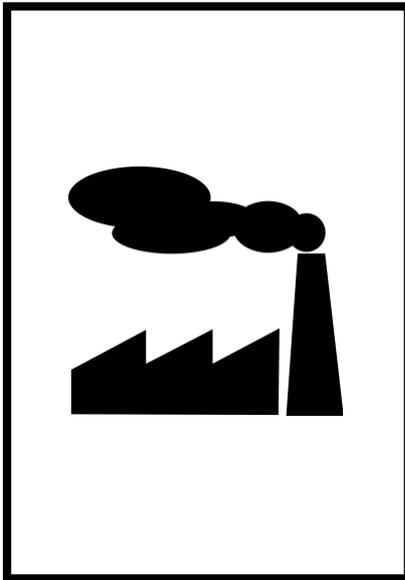
- Si plusieurs gestionnaires sont dans le négatif, alors celui avec la plus petite somme de points négatifs se trouve en avance.

Vainqueur :

Le gestionnaire avec le plus de PS à la fin du jeu gagne. S'il y a un match nul, chaque décideur concerné gagne.







1	1	1
1	2	2
2	2	3



3

3

3

4

4

4

4

5

5



5

5

6.

6.

6.

6.

7

7

7



7

8

8

8

8

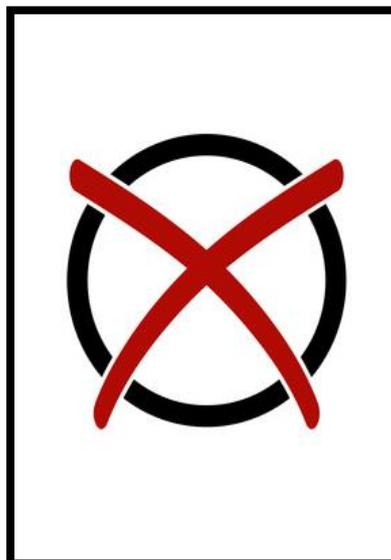
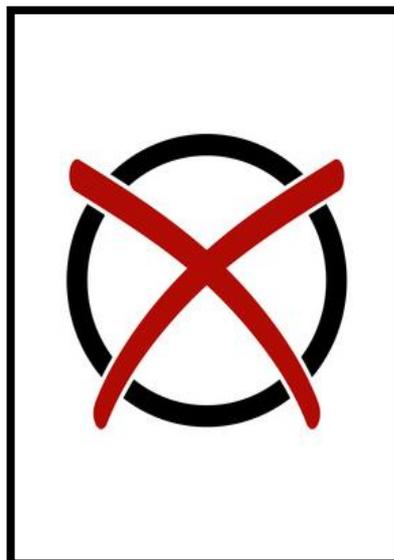
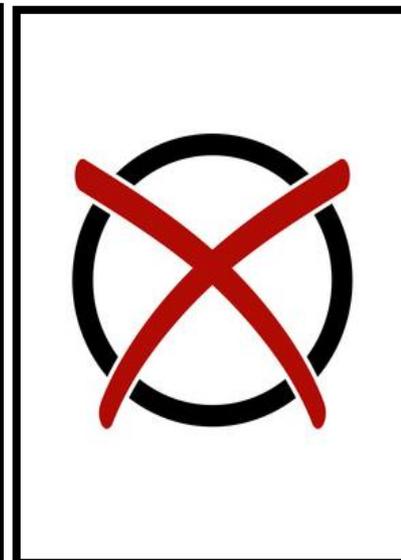
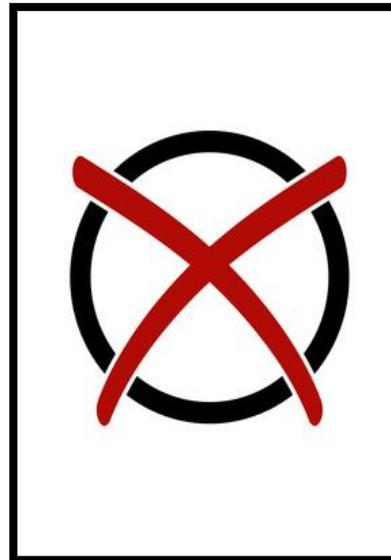
9

9

9

9





2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400
				= 400
				= 400

2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400
				= 400
				= 400

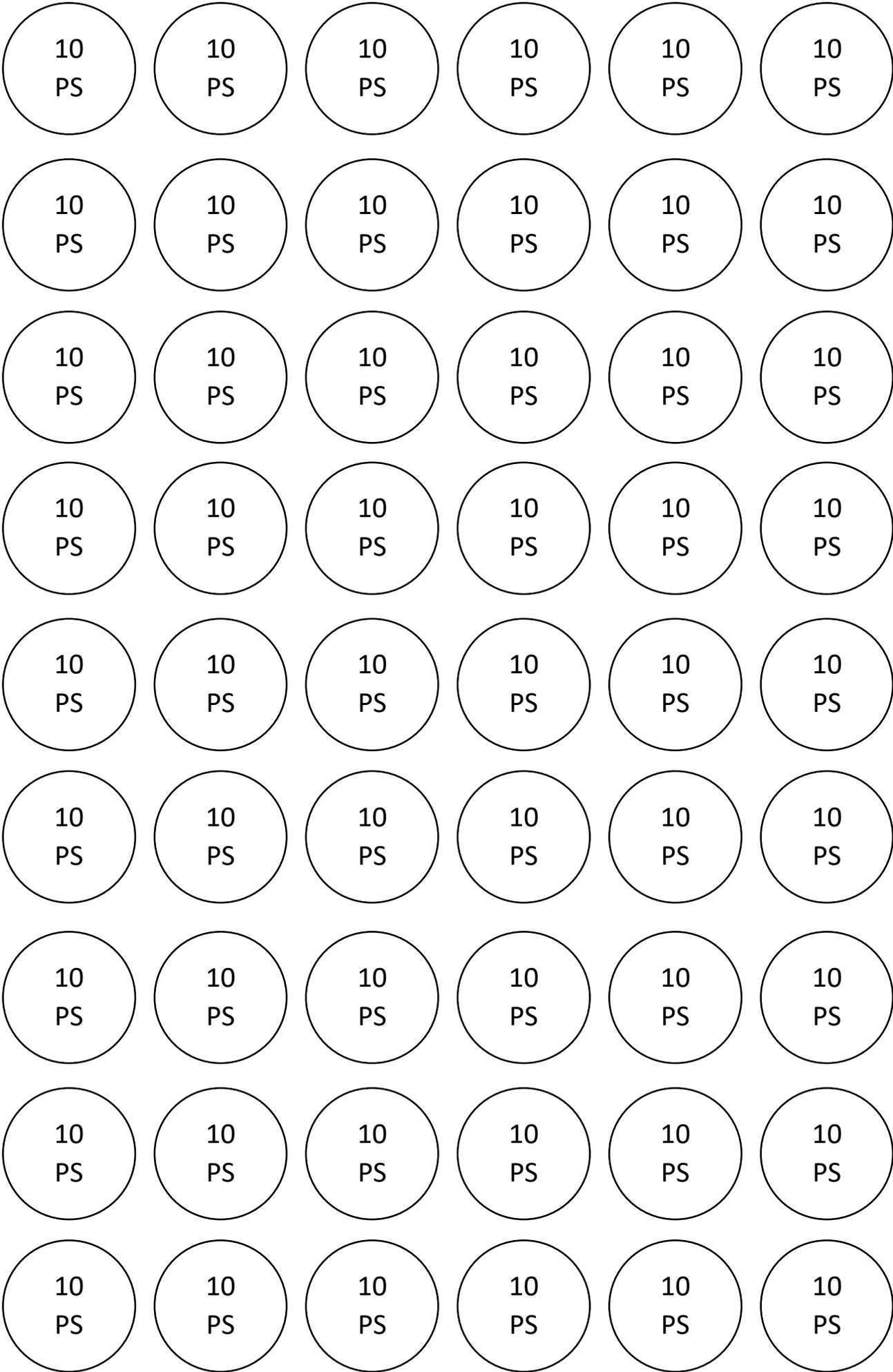
2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400
				= 400
				= 400

2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400
				= 400
				= 400



10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS





10
PS

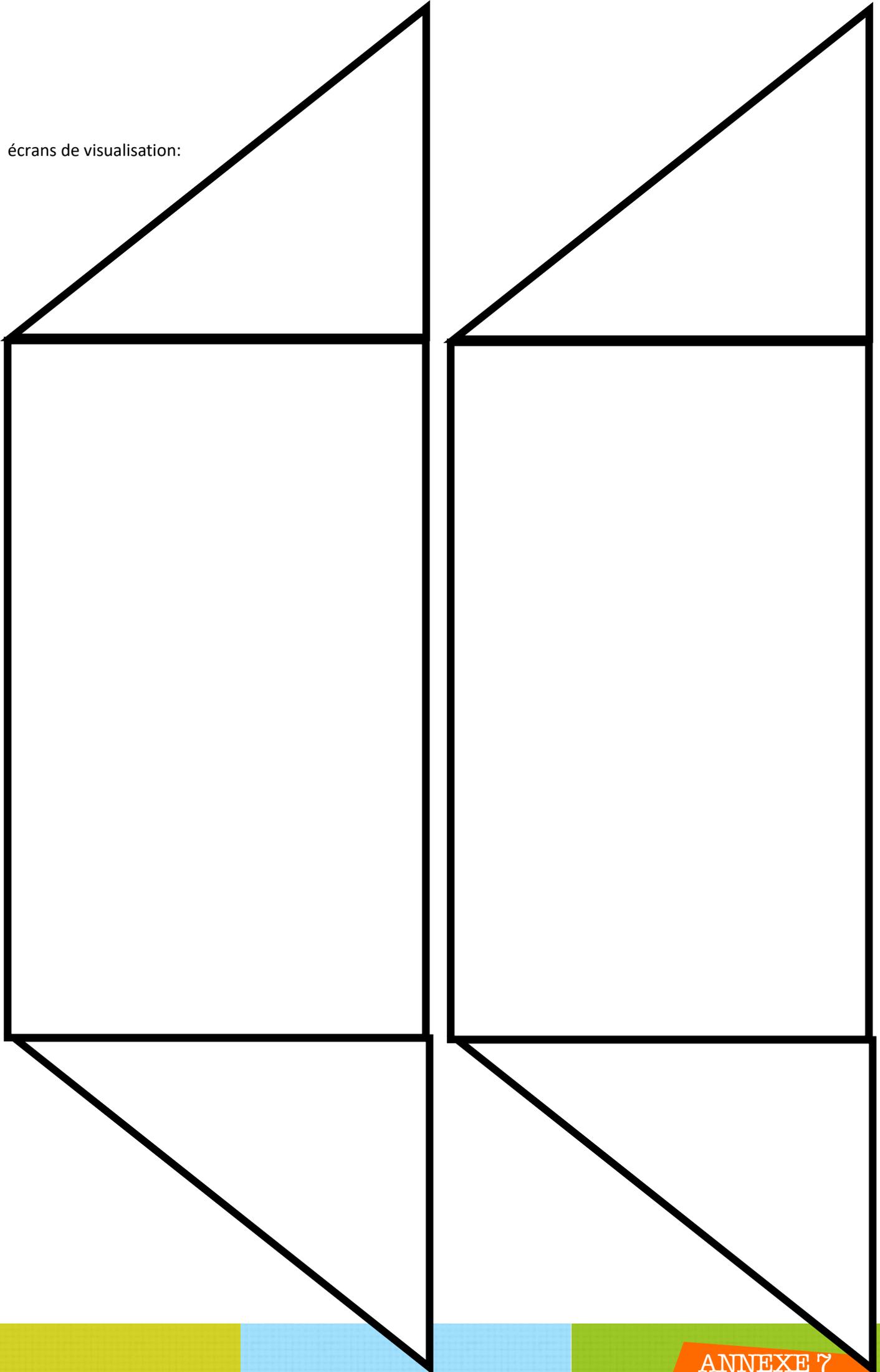
25 PS



25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS



écrans de visualisation:



écrans de visualisation:

