



CAPTOLOGY

Règles du jeu

Le nom Captology vient de *Computer As Persuasive TechnoLOGY*. Ce terme désigne l'étude de l'informatique et des techniques numériques comme outils d'influence et de persuasion, créé par le chercheur B.J. Fogg en 1966, fondateur du *Persuasive Technology Lab* à l'Université de Stanford.

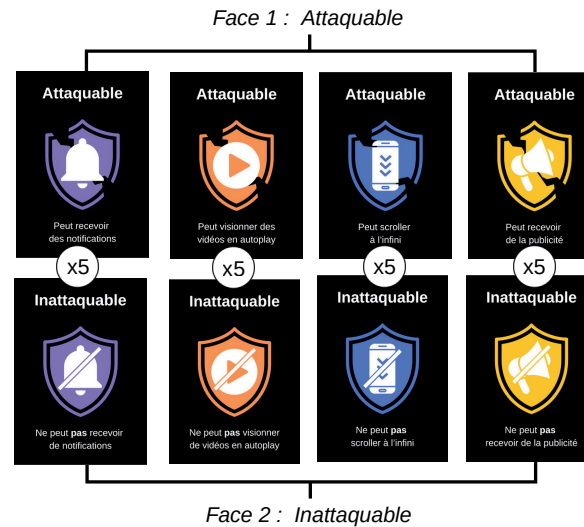
But du jeu

Vous êtes concepteur·trice d'applications mobiles. Votre mission est de faire en sorte que vos utilisateur·rice·s passent un maximum de temps sur leur smartphone, afin de collecter des données précieuses. Pour cela, vous concevez, programmez et intégrez des fonctionnalités efficaces, telles que les **notifications**, le **scroll infini** et l'**autoplay**. Pendant le temps passé sur vos applications, vos utilisateur·rice·s sont exposé·e·s à des **publicités ciblées**, votre principale source de revenus.

Saurez-vous amener chacun·e de vos adversaires à atteindre **200 minutes** de connexion, sans atteindre ce score vous-même ?

Contenu du jeu

20 Cartes Boucliers



Les **Cartes Boucliers** ont deux faces : *Attaquable* et *Inattaquable*. Lorsqu'un joueur subit une attaque dans une catégorie, il retourne la carte correspondante sur la face *Attaquable* pour accumulation des minutes de connexion. En jouant une **Carte Parade** correspondante, il retourne sa **Carte Bouclier** sur la face *Inattaquable*, empêchant ainsi l'accumulation de minutes.

12 Cartes Attaque



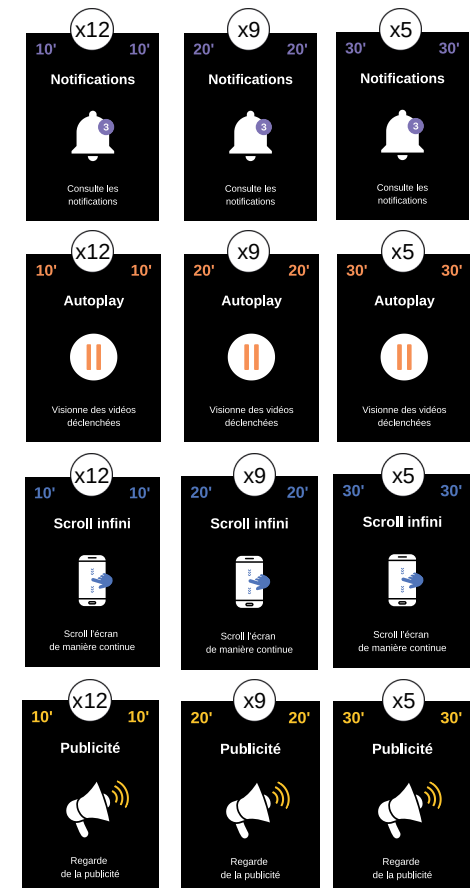
En jouant une **Carte Attaque**, un joueur cible tous ses adversaires dans une catégorie spécifique, les obligeant à retourner leur **Carte Bouclier** sur la face *Attaquable*. Les adversaires peuvent désormais recevoir des **Cartes Minutes** dans la catégorie concernée. La **Carte Attaque** est ensuite placée dans la défausse.

24 Cartes Parade



En jouant une **Carte Parade**, un joueur retourne sa **Carte Bouclier** concernée sur la face *Inattaquable*, se protégeant des **Cartes Minutes** de cette catégorie jusqu'à une nouvelle attaque. La **Carte Parade** est ensuite défaussée.

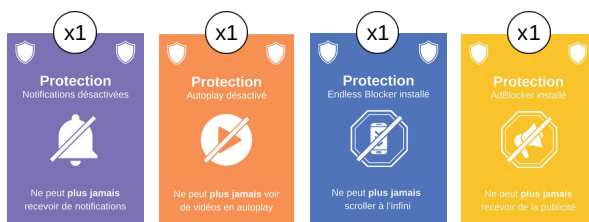
104 Cartes Minutes



Les **Cartes Minutes** représentent le temps de connexion accumulée et sont disponibles en plusieurs valeurs : 10, 20 et 30 minutes par catégorie. Lorsqu'un adversaire devient attaquant dans une catégorie, les autres joueur-euse-s peuvent placer des **Cartes Minutes** sous sa **Carte Bouclier** correspondante, augmentant ainsi son temps de connexion. Les **Cartes Minutes** s'accumulent en pile sous la Carte Bouclier de la catégorie concernée.



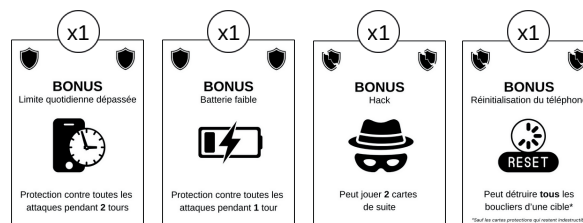
4 Cartes Protection



Les **Cartes Protection** offrent une défense complète pour chaque catégorie, rendant le joueur inattaquable dans la catégorie concernée. Pour activer cette protection, la carte doit être posée sur la **Carte Bouclier** de la catégorie correspondante. Une fois placée, elle protège définitivement le joueur dans cette catégorie pour le reste de la partie.

4 Cartes BONUS

Les **Cartes BONUS** sont des cartes spéciales avec des effets uniques, apportant des avantages stratégiques temporaires :



Limite quotidienne dépassée : Restreint les actions de tous les adversaires contre le joueur l'ayant posée pendant 2 tours. Elle est placée devant soi et défaussée après ces 2 tours.

Batterie faible : Rend le joueur inattaquable pendant 1 tour. La carte est placée devant soi. La carte est défaussée à la fin du tour.

Hack : Permet au joueur de jouer 2 cartes dans le même tour en piochant 2 cartes supplémentaires. La carte est ensuite défaussée.

Réinitialisation du téléphone : Détruit tous les boucliers d'un joueur, sauf ceux protégés par les **Cartes Protection**. La carte est ensuite défaussée.

Préparation du jeu

1. Installation des Cartes Bouclier : Chaque joueur place devant soi 4 **Cartes Bouclier**, une de chaque catégorie, avec la face **Attaquable** visible. Si vous jouez à moins de 5, mettez de côté les **Cartes Bouclier** inutilisées.

2. Distribution des Cartes : Mélangez les cartes, puis distribuez-en 6 à chaque participant-e, faces cachées.

3. Formation de la Pioche : Placez le reste des cartes, faces cachées, au centre de la table pour former la pioche.

4. Prise en main des Cartes : Chacun prend connaissance de ses cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.

5. Début de la Partie : La personne ayant possédé un smartphone en premier commence, puis le tour suit le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Début de la partie

Lorsque c'est à vous de jouer, piochez une carte. Vous avez maintenant 7 cartes en main et 5 actions possibles :

1. Attaquer tous ses adversaires : Jouez une **Carte Attaque**. Tous les adversaires retournent alors leur **Carte Bouclier** de la catégorie attaquée sur la face **Attaquable**. Placez ensuite la carte dans la défausse.

2. Accumuler des minutes : Si des joueur-euse-s sont attaquables dans une catégorie, placez une **Carte Minutes** sous la **Carte Bouclier** d'un-e adversaire pour augmenter son temps de connexion.

3. Se défendre : Jouez une **Carte Parade** de la catégorie attaquée pour retourner votre **Carte Bouclier** sur la face **Inattaquable**. Placez ensuite la **Carte Parade** dans la défausse.

4. Se protéger définitivement : Jouez une **Carte Protection** placez-la sur la **Carte Bouclier** correspondante pour rester protégé-e dans cette catégorie jusqu'à la fin de la partie.

5. Utiliser une carte bonus : Activez l'effet spécifique d'une **Carte Bonus** et placez-la ensuite dans la défausse.

Si aucune de ces actions n'est possible, jetez une carte de votre choix dans la défausse.

Suite de la partie

Une fois votre carte jouée, vous devriez alors avoir 6 cartes en main, et c'est au tour de votre voisin de gauche de jouer. Le jeu continue jusqu'à ce qu'une personne atteigne ou dépasse 200 minutes de connexion.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand un joueur **atteint 200 minutes de connexion**. Chaque joueur compte alors ses minutes accumulées, et celui avec le moins de minutes remporte la partie.