
Créée en 2014, nous sommes une agence de communication «nouvelle génération», à même de comprendre des enjeux stratégiques complexes, tout en disposant d'une forte opérationnalité.

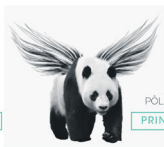
En nous appuyant sur la diversité de nos talents, nous allions la puissance de l'expérience à l'agilité d'une structure à taille humaine (15 collaborateurs). Notre travail nous passionne, c'est pourquoi nous n'avons aucun mal à mettre du cœur à l'ouvrage et visons l'excellence. Notre curiosité et soif d'apprendre nous pousse à comprendre les enjeux de chacun de vos dossiers afin d'apporter les solutions les plus adaptées en terme de contenus, de supports et de diffusions.

C'est cette passion et cette curiosité de tout qui nous amène depuis quelques temps à explorer les territoires de la gamification en entreprise et nous a permis, aujourd'hui, d'imaginer et créer ce jeu (pas «serious») qui vous apportera, on l'espère, autant de plaisir qu'il a pu nous en apporter... **À vous de jouer !**



PÔLE

IDENTITÉ



PÔLE

PRINT



PÔLE

MOTION



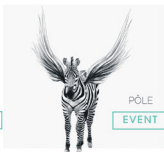
PÔLE

DIGITAL



PÔLE

PACKAGING



PÔLE

EVENT

UNE OFFRE À LA CARTE

Nos 6 pôles intégrés nous offrent une vision 360°
et nous permettent de répondre
à tous types de projets.



EN JEU DE COMMUNICATION

STORYTELLING

Vous intégrez l'agence RJS et souhaitez faire vos preuves.

Bienvenue...

... dans le monde compétitif des agences de Communication !

Un monde fun, mais quelquefois cruel, un environnement passionnant et exigeant, un univers qui requiert souplesse, créativité et réactivité...

Pas de problème ! Ce nouveau challenge ne vous fait pas peur, bien au contraire, vous aimez travailler et vous dépasser.

À vous de jouer : Organisez votre planning en gérant au mieux votre to do list, prenez un maximum de projets en main, menez-les à bien pour satisfaire vos clients, et montrez ainsi à votre équipe que vous êtes indispensable.

N'oubliez pas, les clients attendent de vous **l'effet WOW !**



EN JEU DE COMMUNICATION

REMERCIEMENTS

À Cécile pour ses conseils et idées sur la jouabilité, à Keline pour son œil graphique et à Geoffrey pour son coup de main en période chargée. À Raphaëlle et Marianne pour leur accompagnement sur la fabrication. À toute l'agence RJS et aux amis d'Albi qui ont testé le jeu à plusieurs reprises nous permettant de l'améliorer à chaque partie.

© Conception : Clément Gomez et Jean-Sébastien Gomez

© Illustrations : Jean-Sébastien Gomez et Alexandre Medard

RÈGLES

2 À 10 JOUEURS
À PARTIR DE 10 ANS

- Contenu :**
- 3 cartes règles
 - 10 cartes « **Profil** »
 - 17 cartes « **Projet** »
 - 92 cartes « **To do list** »



But du jeu : Avoir le plus de points de projet à la fin de la partie.

Les points sont indiqués sur les cartes «**Projet**» et peuvent être modifiés par certaines cartes «**To do list**».

Préparation : Séparez les cartes par couleur de dos puis faites un tas avec les cartes «**Projet**» que vous placerez sur le côté faces cachées.

Faites de même avec les cartes «**Profil**».

Puis placez les cartes «**To do list**» au centre de la table, en ayant pris le soin d'**extraire les 3 cartes «Deadline»** au préalable.



Mise en place : Distribuez 1 carte «**Profil**» et 1 carte «**Projet**» face cachée par personne, puis distribuez 3 cartes «**To do list**» à chaque joueur.

Vous pourrez regarder **vos** cartes «**Projet**» ainsi que les cartes qui lui seront liées à tout moment.


Mode 2 à 5 joueurs :

Se joue avec 3 cartes «Deadline»

Séparez le tas de carte «**To do list**» en 2 paquets à peu près égaux, placez 1 carte «**Deadline**» dans chacun, mélangez, puis reformez la pioche. Placez ensuite la troisième carte «**Deadline**» à la fin comme dernière carte de la pioche.

Règles spécifiques à 2 joueurs :

Les 2 joueurs piochent **2 cartes «projets»** au début de la partie et à chaque deadline.

Les cartes marquées du symbole  ne s'appliquent pas. Lorsque vous en piochez une, mettez-la de côté et tirez en une autre.

Mode 6 à 7 joueurs :

N'utilisez que **2 cartes «Deadline»** dans la pioche. Une vers le milieu et une à la fin du paquet.

Mode 7 à 10 joueurs :

N'utilisez qu'**1 seule carte «Deadline»** placée à la fin du paquet.

Début de la partie : Le premier joueur à avoir dessiné quelque chose commence la partie, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous disposez de 2 actions par tour.

1 action = soit **Piocher** une carte «**To do list**»

soit **Jouer** une carte «**To do list**»

soit **Lancer** un **Deal**

Vous pouvez mener les actions dans l'ordre de votre choix et avez la possibilité de répéter une action. (ex. : piocher 2 fois).

Se défausser ne compte pas comme une action.

Deal : **À son tour**, un joueur peut lancer un "DEAL". Il propose une carte au groupe et va au plus offrant (tout échange, y compris hors jeu, est autorisé du moment que le dealer y trouve son compte). Le dealer peut annuler le deal si les propositions ne lui conviennent pas, **l'action est quand même comptabilisée** dans les 2 actions du tour.

Fonctionnement des cartes :

Cartes «To do list» : Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes «To do list» en main (sauf si votre carte «Profil» vous l'autorise). Si vous dépassez, choisissez les cartes à jeter de votre main, à la fin de votre tour, pour revenir à 3 cartes.

Cartes «Profil» : Votre carte «Profil» est face cachée, vous pouvez la révéler à tout moment (cela ne compte pas d'action) pour en appliquer l'effet. Une fois révélée, l'effet perdure tout au long de la partie.

Cartes «Projet» : Les cartes projets (Points de Victoire) sont posées faces cachées devant vous, elles peuvent passer de main en main et prendre ou perdre de la valeur au cours de la partie. Lors d'un vol ou échange de «projet», les cartes qui lui sont liées restent avec lui.

Carte «Deadline» : Quand une carte «Deadline» est piochée, vous êtes obligé de la jouer immédiatement, cela met fin aux projets en cours. Tous les joueurs gagnent les carte «Projet» qu'ils ont devant eux, ils sont définitivement validés, ils ne peuvent plus être ni perdus, ni volés, ni échangés. (ils se transforment en point de victoire pour la fin de la partie).

Le tour continue avec le joueur suivant

Les effets :

Qu'ils soient «**WOW**», «**BOF**» ou «**BOF-BOF**», les effets sont liés aux projets, ils sont placés faces cachées sur ces derniers.

Lors d'un vol ou échange de projet, **les effets négatifs sont à retourner face visible** par le joueur qui se fait piquer son projet. Les «malus» deviennent alors effectifs jusqu'à la fin. Attention, les effets, même visibles restent liés au projet, et non au joueur.

Fin du jeu : Quand la dernière carte «**Deadline**» est piochée, chaque joueur empoché ses derniers projets devant lui, puis chacun compte les points qu'il a obtenus tout au long de la partie. Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne.

Durée : Suivant le temps dont vous disposez, décidez en amont de la fin de partie.

À titre indicatif pour 2 à 5 joueurs :

- 1^{ère} Deadline (5 - 15 mn),
- 2^{ème} Deadline (30 - 40 mn),
- 3^{ème} Deadline (1 - 1,5 h).