Niveau 3 — à partir de 8 ans, mode expert

Mise en place

2 joueurs :	6 mauvaises tuiles et 4 bonnes tuiles (4 cartes en main)
3 joueurs :	8 mauvaises tuiles et 6 bonnes tuiles (3 cartes en main)
4 joueurs :	12 mauvaises tuiles et 8 bonnes tuiles (2 cartes en main)

Distribution des cartes actions, mélange de la pioche et Pouvoirs identiques au Niveau 2.

Jauge de bien-être utilisée : de +10 à -5 *(plus difficile !)*

Les cartes Objectifs

Chaque joueur pioche secrètement une carte Objectif en début de partie. Elle indique des pratiques vertueuses (symbolisées sur les bonnes tuiles) à collectionner : *faire du sport*, *prendre l'air*, *se détendre et se déconnecter des écrans*, *s'amuser hors ligne*.

Quatre symboles sont présents sur les tuiles de bonnes situations :

- **Faire du sport** 
- **Se détendre et se déconnecter des écrans** 
- **Prendre l'air** 
- **S'amuser hors ligne** 

Déroulement spécifique aux bonnes tuiles

Lorsqu'un joueur retourne une bonne tuile pendant son propre tour, il peut décider de la garder devant lui pour remplir son objectif personnel ou la laisser sur la table. S'il la prend, sa figurine retourne attendre son tour sur la case départ. Dès qu'un joueur réunit tous les symboles de son objectif, Bao valide ce moment de vrai bien-être : le compteur monte immédiatement de 3 points ! L'objectif réussi et les tuiles associées sont retirés du jeu.

Déroulement spécifique aux explorations et résolutions

Le système de pose et de chemin reste identique aux niveaux précédents. Cependant, en plus de faire correspondre les icônes, le joueur doit justifier textuellement son action. Il doit expliquer à haute voix comment le mot-clé de sa carte (*Ignore, Bloque, Signale, Capture d'écran, Déconnecte*) s'applique de manière logique à la situation de la tuile pour aider le personnage. Les autres joueurs (les camarades ou l'adulte) valident la cohérence de l'explication. Si le joueur ne parvient pas à l'expliquer, il doit jouer une autre carte ou changer d'action.

Le rôle de Bao l'arbitre (5ème joueur)

S'il y a un 5ème joueur, il n'a pas de personnage sur le plateau. Il incarne l'arbitre souverain et valide (ou non) les explications données par les joueurs lors des résolutions.

> **Exemple :** *Aïcha est bloquée sur une mauvaise tuile où Chaf s'inquiète pour son nombre de « likes ». Hugo possède une carte avec le symbole de l'addiction numérique. Malheureusement, le mot-clé écrit dessus est « Capture d'écran ». Hugo n'arrive pas à expliquer en quoi faire une capture d'écran aiderait Chaf dans cette situation. Faute d'argumentation convaincante, il choisit de faire une autre action (comme piocher deux cartes) en espérant avoir une carte plus adaptée au prochain tour.*

B@O — jeu coopératif sur les usages d'Internet — projet Erasmus+
Direction : Franck Le-Cars — Conception du jeu : Colas Didier, Harold Eucar Maija Huhtinen, Jean-François Guerrero, Alexis Séverin, Henna Salmi, Katerina Tragouda, Evaggelia Tsilako

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

RÉGION ACADÉMIQUE OCCITANIE
Liberté
Égalité
Fraternité

Π.Δ.Σ.Σ
ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ Κ.ΚΑΡΑΜΑΝΛΗΣ

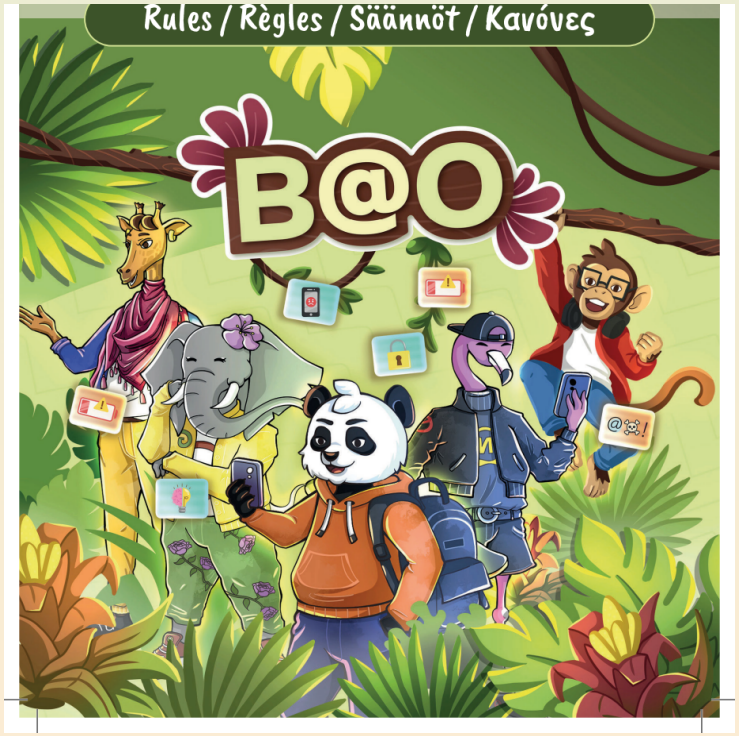
OULU INTERNATIONAL SCHOOL
FINLAND

B@O

Règle complète du jeu : version française

Un jeu coopératif pour explorer la jungle d'Internet en sécurité

2 à 4 joueurs — 6 ans et + — environ 20 minutes



Composition de la boîte

35 tuiles

20 tuiles mauvaise situation
1 tuile de départ
14 tuiles bonne situation

4 cartes qui permettent de constituer l'échelle de bien-être de Bao

1 carte de 10 à 6
1 carte de 5 à 0
1 carte de -1 à -5
1 carte de -6 à -10

36 cartes

24 cartes action :

4 cartes Ignore
4 cartes Bloque
4 cartes Signale
4 cartes Capture d'écran
4 Cartes Déconnecte
2 cartes joker (qui peuvent remplacer n'importe quelle icône)
2 cartes Batterie faible (qui sont des cartes dénuées d'actions)
4 cartes personnages
4 cartes Pouvoir (recto/verso)
4 cartes Objectif

5 figurines

- Lingo le flamant rose
- Chaf la girafe
- Bao le panda
- Giga l'éléphant
- Cooky le singe

3 planches d'étiquettes autocollantes

- Français
- Finnois
- Grec

Les niveaux de jeu

B@o propose trois niveaux de difficulté croissante, pour adapter la partie à l'âge et à l'expérience des joueurs.

Niveau 1 — à partir de 6 ans

Mise en place

Pioche**z 5 mauvaises tuiles et 4 bonnes tuiles**, puis mélangez-les. Pour simplifier la partie, vous pouvez retirer les tuiles qui demandent 4 icônes identiques. **Formez un carré de 3 x 3** avec les tuiles face cachée pour délimiter clairement l'espace de jeu. Les tuiles inutilisées retournent dans la boîte.

2 joueurs :	4 cartes actions par joueur
3 joueurs :	3 cartes actions par joueur
4 joueurs :	2 cartes actions par joueur

Jauge de bien-être utilisée : de +5 à -5.

Déroulement

Les joueurs démarrent depuis la tuile « Départ ». Le premier joueur retourne la tuile de son choix et y place son personnage. Ensuite, les déplacements sont libres. Quand une mauvaise situation est résolue, la tuile est écartée et la figurine retourne sur la tuile de départ. À ce niveau, on ne tient pas compte du texte des cartes ou des tuiles : **on fait simplement correspondre les icônes**.

Niveau 2 — à partir de 8 ans

Mise en place

2 joueurs :	5 mauvaises et 5 bonnes tuiles (4 cartes en main)
3 joueurs :	6 mauvaises et 6 bonnes tuiles (3 cartes en main)
4 joueurs :	8 mauvaises et 8 bonnes tuiles (2 cartes en main)

Mélangez toutes les tuiles en une seule pioche face cachée.

Jauge de bien-être utilisée : de +10 à -10.

Les cartes Pouvoir

Chaque joueur pioche une carte Pouvoir au hasard et choisit **l'un des deux** super-pouvoirs disponibles. La carte reste visible devant lui. Ce pouvoir unique peut être activé à tout moment mais **ne sert qu'une fois** par partie (la carte est ensuite défaussée).

Déroulement

Pour explorer Internet, le joueur pioche la tuile du dessus, la révèle et la place face visible à côté d'une tuile déjà posée (ou de la tuile de départ). Il y place sa figurine après en avoir lu le contenu. Ce chemin de tuiles représente la liberté de navigation sur Internet... même là où on ne voulait pas aller ! Une fois résolue, la mauvaise tuile est retournée mais reste sur la table pour agrandir le chemin et rappeler visuellement qu'ensemble, les problèmes s'articulent et se solutionnent.

Fonctionnement d'un tour

Le plus jeune joueur commence la partie. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre). Pendant son tour, chaque joueur doit choisir d'effectuer **l'une des 3 actions suivantes** :

1. Piocher 2 cartes

Un joueur qui pioche 2 cartes ne peut pas les jouer immédiatement : son tour prend fin. Si vous avez plus de 4 cartes en main à la fin de votre tour, vous devez remettre les cartes excédentaires de votre choix sous la pioche.

💡 **Zoom sur la carte Batterie faible :** Ces cartes ne permettent aucune action et limitent temporairement le joueur. S'il le souhaite, il pourra s'en défausser dès qu'il aura à nouveau plus de 4 cartes en main. Le message de cette carte est de rappeler qu'il est nécessaire de se déconnecter de tout écran quotidiennement. La carte peut sembler frustrante, tout comme le fait de devoir s'arrêter de jouer dans la vraie vie !

2. Explorer Internet

Le joueur révèle une nouvelle tuile et y place sa figurine. La description est lue à haute voix et les joueurs peuvent en discuter.

Tuile Bonne situation : Un des amis de Bao vit une expérience positive grâce à Internet. Bao peut même gagner +1 point de bien-être sur certaines d'entre elles !

Tuile Mauvaise situation : Cette tuile nécessite une action immédiate. Le joueur y place son personnage et se retrouve bloqué. Il ne pourra plus bouger tant que cette situation préoccupante n'est pas résolue.

3. Participer à la résolution d'une situation préoccupante

Pour résoudre une situation, les quatre symboles d'une mauvaise tuile doivent être recouverts par une carte action correspondante.

À votre tour, vous pouvez jouer **une seule carte** possédant la même icône que l'un des symboles requis par la mauvaise tuile. Placez votre carte sur la tuile. Vous pouvez décider d'agir sur votre propre situation ou d'aider un ami bloqué.

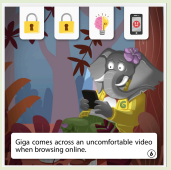
Lorsqu'un joueur pose le quatrième et dernier symbole manquant, la situation est résolue et la figurine est libérée. La tuile est soit écartée du jeu, soit retournée (selon le niveau), et les cartes actions utilisées sont remises sous la pile. Bao est ravi que son ami soit sain et sauf : la jauge récupère +2 points de bien-être !

⚠️ **Attention :** Si un joueur n'a pas réussi à débloquer sa situation avant le début de son prochain tour, Bao s'inquiète et perd 1 point de bien-être au début du nouveau tour de ce joueur.

Exemple : *Alice joue avec 3 amis au niveau 1. Elle retourne une mauvaise tuile. Chacun leur tour, ses camarades déposent une carte action pour l'aider mais, quand vient de nouveau le tour d'Alice, il manque encore un symbole. Bao s'inquiète et perd immédiatement 1 point de bien-être. Heureusement, Alice possède la carte joker « En parler à un adulte » et résout la situation en la posant sur la tuile. Les 4 cartes actions sont remises sous la pile et la mauvaise tuile est écartée. La figurine d'Alice retourne sur la tuile de départ en attendant son prochain tour. Le bien-être de Bao remonte de 2 points.*

Les éléments du jeu

les tuiles



La tuile mauvaise situation



La tuile bonne situation



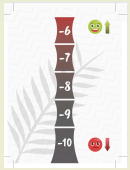
La tuile départ

4 cartes qui permettent de constituer l'échelle de bien-être de Bao

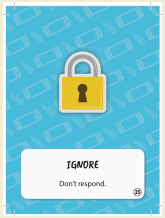




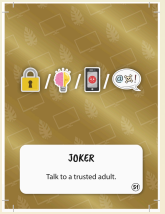




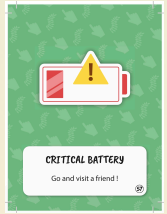
Les cartes actions



La carte action

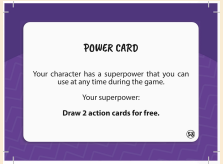


La carte Joker

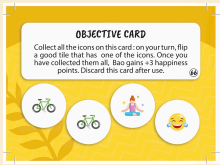


La carte batterie critique

Les cartes optionnelles



La carte super pouvoir (niv 2 et 3)



La carte objectif (niv 3)

Les personnages



La carte personnage



La figurine

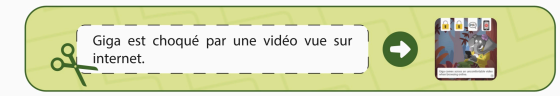
Les étiquettes



Préparation du jeu en français

Procédure :

1. Prenez **la planche d'autocollants en français**.
2. **Découpez les étiquettes** en suivant les traits.
3. **Collez-les sur les tuiles** et cartes correspondantes, **en respectant les numéros indiqués**.

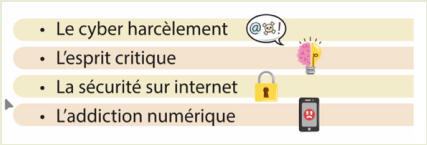


Explication du jeu

Vous, les amis de Bao le panda, partez à l'aventure dans la jungle d'Internet. Vous ferez face à de nombreuses situations, bonnes ou moins bonnes, que vous devrez résoudre. Quand vous résoudrez une situation préoccupante, Bao gagnera 2 points de bien-être. Mais Bao s'attriste quand ses amis ont des problèmes. À chaque tour où une situation n'est pas résolue, il perdra donc 1 point.

C'est un jeu coopératif : vous gagnerez ou vous perdrez ensemble. Vous devrez vous entraider et réfléchir aux meilleures cartes actions à jouer pour vous sortir des situations préoccupantes que vous rencontrerez sur Internet.

Sur les cartes apparaissent des icônes qui font référence aux notions abordées :



Le jeu est prévu pour **2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans**. Un 5ème joueur peut être ajouté dans le niveau 3. Il sera alors « Bao l'arbitre » : celui qui s'assurera de la cohérence des réponses apportées.

Une partie dure environ 20 minutes, selon **le nombre de joueurs et l'importance des discussions**.

Mise en place

Mélangez séparément les bonnes et les mauvaises tuiles, puis piochez le nombre de tuiles nécessaires pour votre partie, **selon le niveau de jeu choisi**. Mélangez ensuite ces tuiles sélectionnées en une seule pioche et posez-les, faces cachées, sur la table.

Posez la tuile de départ au centre. Chaque joueur choisit la figurine de l'ami de Bao qu'il souhaite incarner et la place sur cette tuile. Chaque joueur place aussi devant lui la carte personnage correspondante.

Disposez la jauge de bien-être sur le côté de la table et placez la figurine de Bao le panda sur le 0.

Mélangez les cartes actions et distribuez le nombre nécessaire à chaque joueur selon le niveau de jeu.

But du jeu et fin de partie

Gagné ! Si Bao atteint ou dépasse le niveau maximum de bien-être, ou si les joueurs ont surmonté toutes les situations à risque rencontrées sans jamais atteindre le point le plus bas de l'échelle, vous gagnez la partie.

Perdu… Si Bao atteint ou dépasse le point le plus bas de son échelle (-5 ou -10 selon le niveau choisi), la partie est perdue. Nous vous conseillons alors de réfléchir à nouveau, ensemble, aux situations qui vous ont mis en difficulté.