

3-4 personnes

15+

MATÉRIELS:

- 40 Cartes PUB
- 56 Cartes Profil
- 4 ardoises
- 4 velledas
- 15 jetons cookies

Algot pe y

CONCEPT DU JEU:

Le but premier d'AlgoType est de mettre en évidence l'absurdité des algorithmes publicitaires, qui nous stigmatisent et nous catégorisent souvent de manière approximative, uniquement en fonction des publicités que nous regardons plus ou moins longtemps.

Dans ce jeu, les joueurs incarnent l'algorithme, ils créent ou jouent des profils types à partir de publicités, en assumant pleinement les raccourcis, les clichés et les interprétations douteuses.

BUT DU JEU: Le but du jeu est de gagner le plus de cookies

AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ:

AlgoType est un jeu de société humoristique et satirique, visant à montrer l'absurdité des stéréotypes liés à la publicité et au ciblage des profils. Les profils représentés sur les cartes sont exagérés et caricaturaux ; toute ressemblance avec des personnes réelles est purement fortuite. Les joueurs sont responsables de leur comportement pendant la partie. L'éditeur décline toute responsabilité en cas de malaise, de disputes ou de réactions émotionnelles liées à l'interprétation des cartes, aux mimes ou aux illustrations du jeu. Jouez avec discernement et dans le respect des autres participants. Toutes les images sont générées par l'IA Gemini

DESCRIPTIF DES CARTES ET LEXIQUE

• Carte PUB: Les cartes pub sont celles sur lesquelles se trouvent les objets. Elles servent de base à la construction des profils.

• Carte Profil: Les cartes Profil sont soit sous forme de carte d'identité, soit d'une photo seule, soit d'une phrase. Elles représentent un profil-type de la personne la plus susceptible de regarder les cartes Pub que le maître du jeu va piocher, mais poussé dans le stéréotype.

• ★ Le logo étoile sur certaines cartes Pub désigne celles qui peuvent être mimées lors de la manche « Délit de faciès ».

• Jetton cookie: le jeton Cookie est la récompense qu'un des joueurs gagne à la fin de la manche, à l'image des cookies que l'on accepte sur les sites internet.

• Ardoise et Feutres: ces objets permettent de jouer la manche «Caricature» et « Jugement dernier » en dessinant et écrivant les profils.

Algôt pe y

Il y a 4 modes de jeu différent

MODE PROFILAGE EXPRESS

Dans ce mode, les réponses se font à l'aide des cartes Profil. Le maître du jeu pioche deux ou trois cartes Pub et les révèle aux autres joueurs. Chaque joueur choisit ensuite, parmi ses cartes Profil, celle qui correspond le mieux à la personne qui serait tentée de regarder ces publicités.

Une fois toutes les cartes jouées, le maître du jeu lit les profils à voix haute et choisit celui qui s'en rapproche le plus et qu'il juge le plus drôle.

Le gagnant remporte un jeton Cookie et devient le nouveau maître du jeu pour la manche suivante.

MODE JUGEMENT DERNIER

Dans ce mode, le but est de créer soi-même un profil type.

Le maître du jeu pioche deux ou trois cartes Pub et les place devant lui. Les autres joueurs doivent alors imaginer un profil type et l'écrire sur leur ardoise.

Une fois les profils révélés, le maître du jeu les lit à voix haute et choisit celui qui correspond le mieux aux publicités proposées et qu'il trouve le plus drôle.

Le joueur qui remporte le tour gagne un jeton Cookie et devient le nouveau maître du jeu pour la manche suivante.

MODE CARICATRUC

Dans ce mode, les réponses se font sous forme de dessin.

Le maître du jeu pioche deux ou trois cartes Pub et les pose devant lui. Les autres joueurs doivent alors inventer un profil type en le caricaturant sur leur ardoise.

Une fois les dessins terminés, le maître du jeu observe les dessins, les interprète librement et choisit celui qui correspond le mieux aux publicités proposées et qu'il trouve le plus drôle.

Le joueur qui remporte le tour gagne un jeton Cookie et devient le nouveau maître du jeu pour la manche suivante.

MODE DÉLIT DE FACIÈS

Dans ce mode, les réponses se font en mimant.

Le maître du jeu pioche une carte Pub et la pose devant lui. Les autres joueurs doivent alors incarner un profil type en le mimant : soit l'utilisateur cliché de l'objet, soit une situation liée à la publicité.

Le maître du jeu observe les prestations et élit le profil qui correspond le mieux à la publicité proposée et qu'il trouve le plus drôle. Le joueur qui remporte le tour gagne un jeton Cookie et devient le nouveau maître du jeu pour la manche suivante.