

LIZARDS & LIES

Règles

Table des Matières

3 But du jeu

3 Personnages jouables

4 Contenu du jeu

5 Description du plateau de jeu

6 Préparation au jeu

8 Comment jouer

8 Ronde

9 Tours

9 Les bases du jeu

10 Règles et termes clés

11 Jetons/drapeaux/pion

12 Pointage

12 Jeu à 4 joueurs

12 Jeu à 2 joueurs

13 Descriptions complètes des personnages

13 Complotiste (Propagateur)

14 Troll (Propagateur)

14 Modérateur de plateforme (Décrypteur)

15 Éducateurs d'habileté numérique (Décrypteur)

But du jeu

Le but du joueur est de soit propager, soit arrêter la propagation de théories du complot en ligne. À la fin de votre tour, déterminez le nombre de points gagnés selon le but spécifique à votre personnage (voir ci-bas). Dans cette version initiale, nous vous proposons un jeu à trois rondes, mais vous êtes les bienvenues de jouer plus longtemps.

Il y a quatre personnages jouables qui feront deux équipes (Propagateur et Décrypteur). Ici-bas se trouve un bref résumé du but de chaque joueur, une description plus approfondie du rôle qu'ils joueront est inclus plus tard dans le document.

Personnages jouables

Complotiste (Propagateur): Les théories du complot se concentrent sur les communautés dans lesquelles elles peuvent gagner de la popularité rapidement afin de propager un message à travers plusieurs réseaux. Ou bien elles concentrent du support rapidement dans un seul réseau ou bien elles s'étendent à travers un système de chaîne de connexions.

Troll (Propagateur): Les trolls choisissent des communautés parmi lesquelles ils peuvent semer la dissidence. Ils aiment miser leurs efforts sur leurs publications dans le but de susciter le plus d'engagements possible. Ceci leur permet de bonifier les cartes jouées pour un impact plus important.

Modérateur de plateforme (Décrypteur): Les modérateurs répondent aux signalements de contenu en se déplaçant entre les réseaux. À travers le temps, ils peuvent bénéficier de financement et entraîner les algorithmes qui leur permettent d'ajouter plus de modérateurs sur le jeu.

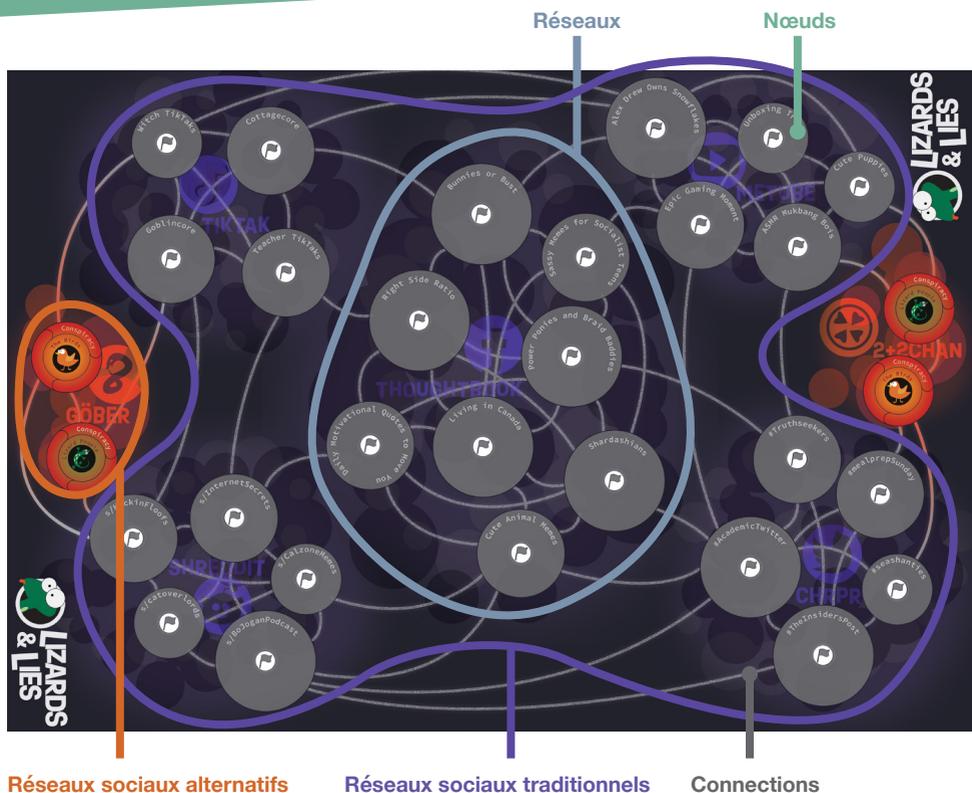
Éducateurs d'habileté numérique (Décrypteur): Les éducateurs d'habileté numérique essaient de mobiliser des utilisateurs avertis qui peuvent contrer la propagation des théories du complot. Avec le temps, ils peuvent démanteler des réseaux conspirationnistes entiers en plus d'aider les utilisateurs à développer des compétences de vérification des faits.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 scénario séparé en 3 rondes de jeu
- 48 cartes 'personnages' (12 par personnages jouables)
- 4 planches de joueurs (1 par personnages jouables)
- 4 cartes de règles et de mots clés
- 6 pions 'modérateur de plateforme'
- 50 jetons conspiration ('théorie des oiseaux drones')
- 50 jetons conspiration ('théorie des reptiliens')
- 50 jetons 'habileté critique'
- 8 jetons 'vulnérabilité'
- 15 jetons 'signalement'



Description du plateau de jeu



Le jeu est joué sur un plateau de jeu. Le plateau de jeu contient:

1. **Réseaux sociaux traditionnels:** Ce terme fait référence aux sites de réseaux sociaux les plus populaires. Ils sont représentés par les réseaux Thoughtbook, Chrpr, Shreddit, Tik Tak, et MeTube. Le jeu se déroule parmi ces réseaux.
2. **Réseaux sociaux alternatifs:** Ce terme fait référence aux réseaux qui sont plus difficiles à gouverner et agissent en tant que point de départ pour la propagation de théories du complot. Les cartes n'affectent pas ces espaces (aucun contenu peut être ajouté ou retiré de ceux-ci).

3. **Réseaux:** Ce terme fait référence aux plateformes mentionnées ci-dessus parmi les réseaux sociaux traditionnels. Ils sont organisés par séries de bulles et d'agglomération de nœuds. Certaines cartes et certains événements font référence aux réseaux, lisez les attentivement.
4. **Nœuds:** Ceux-ci représentent des communautés spécifiques parmi un réseau. Ils sont représentés par des cercles sur le plateau de jeu. La majorité des cartes interagissent avec les nœuds.
5. **Connections:** Ce terme fait référence aux lignes qui démontrent les canaux de communications d'information entre les nœuds.

Préparation au jeu

1. Ouvrez et placez le plateau de jeu à la portée de tous les joueurs.
2. Choisissez et placez les cartes de joueurs devant chaque joueur: soit un propagateur et un décrypteur pour un jeu à deux personnes, soit toutes les cartes pour un jeu à quatre joueurs. Pour le moment, une version à trois joueurs n'existe pas. Répartir les cartes autour de la table comme suit: Propagateur -> Décrypteur -> Propagateur -> Décrypteur.
3. Placez les jetons conspiration ('théorie des oiseaux-drones' et 'théorie des reptiliens') à porter des propagateurs. Placez les jetons habileté critique à porter de l'éducateur d'habileté numérique. Placez les pions 'modérateurs' et les jetons 'signalement' à porter du modérateur de plateforme.
4. Au besoin, placez les cartes de règles et de mots clés à portée/visibilité des joueurs.
5. Donnez à chaque joueur son jeu de cartes 'personnages'.
6. Placez un jeton 'théorie des reptiliens' sur les nœuds correspondants parmi *2+2chan* et *Atekun*.

7. Placez un jeton 'théorie des oiseaux-drones' sur les nœuds correspondants parmi *2+2chan* et *Atekun*.
8. Sur le plateau de jeu, ajoutez un jeton 'théorie des oiseaux-drones' sur un nœud connecté à *2+2chan*. Ensuite, ajoutez un jeton 'théorie des reptiliens' sur un autre nœud aussi connecté à *2+2chan*. Répétez avec *Göber*. Si vous n'êtes pas sûr de leur emplacement, consultez le visuel de la carte décrit à la page #
 - a) Si vous jouez avec un joueur modérateur de plateforme, ce joueur doit placer trois pions 'modérateurs' sur le plateau de jeu. Chaque pion doit être sur un nœud d'un réseau différent, un pion doit se trouver sur le réseau central, *Thoughtbook*.
 - b) Si vous jouez avec un éducateur d'habileté numérique, demandez-lui de placer 1 jeton 'habileté critique' dans le réseau central (*Thoughtbook*). Placez ensuite 1 jeton supplémentaire dans 2 réseaux différents sur un nœud connecté à *Thoughtbook*.
9. Demandez à chacun de mélanger son jeu de cartes et de tirer 5 cartes. Ils peuvent ensuite choisir de jeter n'importe quelles cartes et d'en piocher à nouveau jusqu'à 5. Les cartes jetées ne retournent pas dans leur jeu avant qu'il n'y ait plus de cartes.
10. Commencez à jouer dans l'ordre suivant :
Propagateur -> Décrypteur -> Propagateur -> Décrypteur.
Vous pouvez choisir les personnages que vous insérez dans cet ordre, mais celui-ci restera inchangé pour le reste de la partie, alors choisissez judicieusement !

Comment jouer



Ronde:

Le jeu se déroule en 3 tours, à travers un scénario spécifique (dans ce cas, une élection politique). Un tour se déroule comme suit:

1. Lire une partie de la carte de scénario (pour la mise en scène)
2. Incorporer les effets de la carte de scénario
3. Chaque joueur joue à son tour (voir ci-dessous)
4. Lire la condition de fin de tour du scénario (selon l'état du plateau)

Tours

Le tour de chaque joueur est unique et il passe par une série d'étapes qui suivent les planches des joueurs. Ils suivent généralement le déroulement ci-dessous :

1. Suivre les tableaux des joueurs :
 - a) Action spécifique au joueur (en fonction du personnage que vous incarnez)
 - b) Cartes jouées de leur main
 - c) Jeter les cartes qu'ils ne veulent plus
 - d) Reprendre des cartes jusqu'à la limite de la main (5 cartes)
2. Déterminer les points gagnés
3. Réactions des autres joueurs. (Au début de cette phase, les joueurs doivent déclarer s'ils désirent réagir — ceci pour éviter que les gens réagissent aux réactions).

Les bases du jeu

- Au fil de la partie, les joueurs utiliseront leurs cartes et les capacités spécifiques des personnages pour ajouter ou retirer différents jetons conspirations du plateau de jeu.
- Chaque nœud a un nombre maximum de jetons qu'il peut contenir (4 de n'importe quel mélange de jetons conspiration ; 3 de jetons "habileté critique") et remplir un nœud permet aux joueurs de mieux propager (ou de ralentir la propagation) d'une théorie.
- Les joueurs reçoivent des points à la fin de leur tour AVANT que les réactions ne se produisent. Se concentrer sur son objectif de contrôler un réseau ou de les éliminer de complot doit être l'objectif principal de son tour. Dans une partie à quatre joueurs, nous vous encourageons à essayer de planifier avec votre coéquipier une stratégie efficace pour atteindre vos objectifs.

Règles et termes clés

Cascade: Chaque nœud a un nombre maximum de jetons qu'il peut contenir (4 pour les jetons conspiration ; 3 pour les jetons habileté critique). Lorsqu'une carte ou un pouvoir de joueur ajoute un jeton à un nœud complet (par exemple, le 5e jeton conspiration), une "cascade" se produit. Au lieu d'ajouter un autre jeton au nœud, le joueur en ajoutera un à chaque nœud connecté, s'il y a de la place. Cela ne peut se produire qu'une fois par carte/pouvoir du joueur (les cascades ne peuvent donc pas déclencher d'autres cascades).

Théories: Certaines cartes seront différenciées en fonction de la conspiration qu'elles aident à traiter ou à diffuser. Il existe deux théories : (1) les reptiliens contrôlent le monde et (2) les oiseaux sont des drones du gouvernement. Les cartes qui font référence à une théorie spécifique ne peuvent être utilisées que pour répandre ou arrêter cette théorie et n'auront pas d'impact sur l'autre théorie (par exemple, une carte "Répandre la conspiration" sur le thème des reptiliens ajoutera un jeton reptiliens au nœud engagé et un jeton reptiliens à un nœud connecté). Si la carte ne précise pas de théorie lors de l'ajout de jetons, le joueur peut choisir l'une ou l'autre théorie.

Réactions : À la fin du tour de chaque joueur, les autres joueurs ont la possibilité de réagir. Chaque joueur ne peut réagir qu'UNE SEULE FOIS entre les tours. De plus, vous ne pouvez pas piocher de cartes après avoir utilisé une réaction et les réactions ne peuvent pas être utilisées pendant votre tour. Au début de cette phase, les joueurs doivent déclarer s'ils veulent réagir - afin d'éviter que les gens réagissent aux réactions.

Réseaux sociaux alternatifs: Ces nœuds et réseaux sont purement visuels pour vous aider à référencer les couleurs des jetons pour chaque théorie. Aucune carte de joueur ne peut les affecter (certains scénarios dans le futur pourraient le faire).

Occupé : Certaines cartes font référence à un nœud occupé. Il s'agit de tout nœud sur lequel se trouve au moins un de vos jetons (même si quelqu'un d'autre y a également des jetons).

Connecté : Cela fait référence à tout nœud ayant une connexion visible avec le nœud sélectionné.

Vulnérable : Un nœud marqué comme vulnérable gagne un jeton de théorie du complot supplémentaire la première fois qu'on lui en ajoute un. Une fois que cela se produit, retirez le jeton Vulnérabilité.

Jetons/drapeaux/pion



Signalement: Ils sont principalement utilisés par les modérateurs de plateformes et les aident à retirer le contenu de nœuds spécifiques.



Conspiration: Il existe deux types de conspirations, chacune représentée par un jeton différent (soit une image d'oiseau ou de reptile). Elles sont principalement utilisées par les complotistes et représentent les utilisateurs qui croient en des théories du complot spécifiques.



Habilité critique: Ils sont principalement utilisés par les éducateurs d'habileté numérique et reflètent les utilisateurs qui appliquent une analyse critique au contenu. Ils peuvent aider à retirer du contenu des nœuds.



Modérateur: Il s'agit d'utilisateurs qui déterminent ce qui est autorisé ou non dans une communauté. Utilisés par les modérateurs de plateforme, ils se déplacent sur le plateau de jeu pour vérifier et supprimer du contenu.



Jeton vulnérabilité: Ceux-ci marquent les communautés comme vulnérables, ce qui signifie que la prochaine fois qu'un complot y est ajouté, il en ajoute un de plus.

Pointage

Les points sont déterminés à la fin du tour de chaque joueur et sont basés sur des critères spécifiques selon s'ils jouent en tant que propagateurs ou décrypteurs.

Jeu à 4 joueurs:

- Les complotistes et les trolls reçoivent des points pour chaque réseau social traditionnel dont ils contrôlent tous les nœuds. Chacun des réseaux extérieurs vaut 1 point (Chrpr, MeTube, Tik Tak et Shreddit). Le réseau interne (Thoughtbook) vaut 3 points.
- Les modérateurs de plateforme ou les éducateurs d'habileté numérique reçoivent des points pour chaque réseau social traditionnel **sans** jeton conspiration. Chacun des réseaux extérieurs vaut 1 point. Le réseau intérieur en vaut 2.

Jeu à 2 joueurs:

- Les complotistes et les trolls reçoivent des points pour chaque réseau social traditionnel dont ils contrôlent tous les nœuds. Chacun des réseaux extérieurs vaut 2 point (Chrpr, MeTube, Tik Tak et Shreddit). Le réseau interne (Thoughtbook) vaut 3 points.
- Les modérateurs de plateformes ou les éducateurs d'habileté numérique reçoivent des points pour chaque réseau social traditionnel **sans** jeton conspiration. Chacun des réseaux extérieurs vaut 2 points. Le réseau intérieur en vaut 3.

Descriptions complètes des personnages:

Chacun des personnages jouables possède son propre jeu de cartes, son propre plateau de jeu et ses propres jetons qu'il utilise spécifiquement dans le jeu. Chacun suit un schéma de jeu différent, décrit ci-dessous :

Propagateur: Complotiste

Jeu : 2 Réactions, 10 Actions

Description de jeu : Les complotistes s'appuient sur le contenu existant pour diffuser leur contenu. Grâce à leur pouvoir et à leurs cartes, ils peuvent rapidement obtenir une "cascade" au sein de réseaux et de régions spécifiques. Alternativement, leurs cartes leur permettent de construire des chaînes de soutien. Pour les jouer, il faut éviter les endroits où les modérateurs et les signalements pourraient vous arrêter, et voir où vous pouvez construire du soutien pour diffuser votre message.

Astuces : Ils détiennent des réactions puissantes qui leur permettent de compenser certaines de leurs pertes lorsque leur contenu est supprimé. Cependant, les complotistes ont besoin d'un minimum de soutien pour exister dans un réseau, alors, assurez-vous de toujours avoir un endroit où ajouter vos jetons.

Propagateur: Trolls

Jeu: Perturbations en 12 étapes

Description de jeu : Les trolls modifient le déroulement de leur tour en doublant la mise afin de répéter un comportement. Contrairement aux autres, les cartes d'un troll modifient les étapes lors de son tour. Ils peuvent mettre en jeu des perturbations pour modifier les étapes inscrites sur leur plateau de jeu (en complétant la carte jouée à la place). Cependant, il ne peut jouer qu'une seule carte par étape, s'appuyant sur son pouvoir pour "doubler" ce qu'il a joué et répéter l'action.

Astuces : Les trolls ont le pouvoir d'ajouter du contenu à n'importe quel nœud du plateau. Une utilisation stratégique de ce pouvoir peut provoquer des fluctuations massives du soutien et des proliférations d'utilisateurs auxquelles les décrypteurs ne peuvent pas répondre de manière efficace. Travaillez avec les complotistes pour créer des 'cascades' à partir du soutien existant ou créez des espaces dans lesquels ils peuvent s'engager.

Décrypteur: Modérateur de plateforme

Jeu: 1 Réaction, 11 Actions

Descriptions de jeu : Les modérateurs de plateforme ont des outils puissants pour supprimer du contenu, mais ils doivent être mis en place adéquatement pour être efficaces. Lors de votre tour, utilisez des signalements et modérateurs de faits pour retirer du contenu à l'aide de vos cartes OU préparez votre troisième étape (évaluer les questions)

afin que celle-ci fasse le travail pour vous. Faites attention à l'endroit où vous placez vos modérateurs et à la façon dont vous les déplacez, car sans leur présence vous ne pouvez pas arrêter les complots. De plus, sachez reconnaître les théories que vous pouvez ou ne pouvez pas arrêter à votre tour et utilisez vos cartes pour être le plus efficace possible.

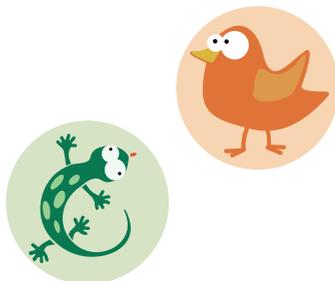
Astuces : N'hésitez pas à utiliser votre pouvoir, car son effet peut être tout juste suffisant pour arrêter une théorie du complot dans son élan.

Décrypteur: Éducateur d'habileté numérique

Jeu: 2 Réactions, 10 Actions

Description de jeu : Les éducateurs en habileté numérique se concentrent sur la formation d'utilisateurs "critique" et les incitent ensuite (à l'aide de cartes) à retirer du contenu. Vos cartes de retrait, bien que puissantes, sont peu nombreuses et espacées, alors réfléchissez bien au moment où vous les utiliserez.

Astuces : Votre capacité à traverser le plateau est limitée, alors faites attention à l'endroit où vous choisissez d'accumuler vos jetons.



LIZARDS & LIES

Funded by the
Government
of Canada

Financé par le
gouvernement
du Canada

Canada 