

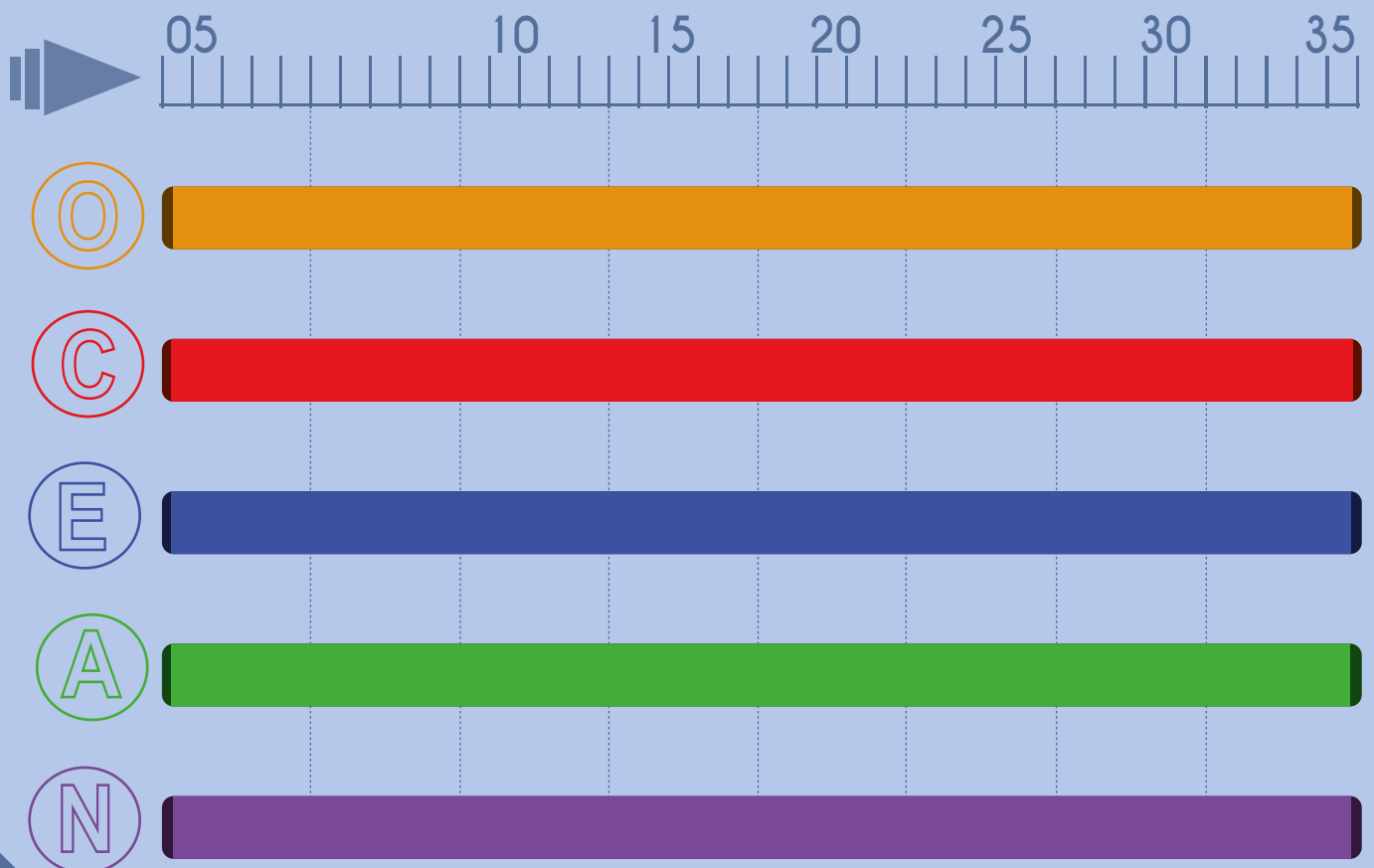
Objectif

Jouer à Sous l'OCEAN

Comprendre les règles du jeu

« -On a tout ce qu'il faut ? -Oui mais, on fait quoi là, du coup ? -Je sais pas, on devrait peut-être lire les règles avant de jouer...»

Conditions



Généralités

2 à 4 joueurs

La **personnalité**, ça se construit à **plusieurs** !

Partez dans une aventure coopérative et guidez **Billie** dans sa vie !

Adaptez sa personnalité pour faire face aux événements qui composeront sa vie, afin de remplir ses objectifs !

Matériel

- ✓ 1 plateau de jeu "OCEAN"
- ✓ 1 pion **Billie**
- ✓ 5 pions "OCEAN"
- ✓ 25 réglottes "OCEAN"
- ✓ 15 cartes "Événement"
- ✓ 2 cartes "Objectif de l'enfance"
- ✓ 3 cartes "Objectif de l'adolescence"
- ✓ 5 cartes "Objectif de la vie adulte"
- ✓ 1 sacoche "ADN"
- ✓ 10 jetons multiplicateurs "ADN"
- ✓ 22 jetons "points Psy"
- ✓ 1 dé "OCEAN"
- ✓ 1 dé positif
- ✓ 1 dé négatif
- ✓ 1 masque

Avant tout...

Préparation du jeu

- ✓ Dépliez le plateau “**OCEAN**” et placez les pions de chaque couleur sur leur ligne respective (à l'emplacement **numéro 20**).
- ✓ Placez les **cartes “Événement”** dans l'emplacement “Pioche Événement”.
- ✓ Placez les **cartes “Objectif”** dans leurs emplacements respectifs (“**Enfance**”, “**Adolescence**”, “**Vie adulte**”).
- ✓ Placez les **jetons multiplicateurs “ADN”** dans la **sacoche “ADN”**.
- ✓ Dites au **joueur extraverti** qui joue déjà avec le masque de le poser, et promettez-lui qu'il sera le **premier à jouer** !

Le modèle

OCEAN

Le modèle des “**Big Five**” (acronyme : “**OCEAN**”) se base sur cinq traits pour étudier la personnalité de chacun :

- ✓ (O) **Ouverture** : appréciation de l’art, de l’émotion, de l’aventure, des idées peu communes, curiosité et imagination.
- ✓ (C) **Conscienciosité** : autodiscipline, respect des obligations, organisation plutôt que spontanéité; orienté vers des buts.
- ✓ (E) **Extraversion** : énergie, émotions positives, tendance à chercher la stimulation et la compagnie des autres, fonceur.
- ✓ (A) **Agréabilité** : une tendance à être compatissant et coopératif plutôt que soupçonneux et antagonique envers les autres.
- ✓ (N) **Neuroticisme** (contraire de stabilité émotionnelle) : tendance à éprouver facilement des émotions désagréables comme la colère, la dépression, la vulnérabilité.

Le jeu

Règles du jeu

- ✓ Les joueurs sont **tous en coopération** pour valider des cartes "**Objectif**".
- ✓ Pour y parvenir, ils doivent faire correspondre la **personnalité** de **Billie** avec les **conditions de l'objectif**.
- ✓ Chaque carte "**Objectif**" **validée** rapporte **des points "Psy"**.
- ✓ Le but est **d'obtenir le plus de points "Psy"** avant la fin de la partie.

Début d'une partie

- ✓ C'est la naissance de Billie : chaque joueur choisit **d'augmenter ou faire diminuer** la caractéristique d'un axe (O, puis C, puis E, puis A, puis N).
- ✓ Ce joueur lance ensuite le **dé positif** ou le **dé négatif** selon son choix, et déplace le pion de la couleur correspondante sur le plateau "**OCEAN**" : vers la droite pour le dé positif et vers la gauche pour le dé négatif.
- ✓ Billie est maintenant dans la première phase de sa vie, placez donc le **pion Billie** (le personnage gris) sur l'échelle de la vie, **à l'étape 1**.
- ✓ Chaque joueur pioche une carte "**Événement**", puis le jeu commence !

Le jeu

Carte Événement

Événement

Situation

Un examen important
approche, Billie
décide donc de...

Choix

Choix un :

le préparer.



Choix deux :

*passer du temps avec
ses amis !*



Situation de Billie

Premier choix :
en l'effectuant, Billie
fait augmenter sa
Conscienciosité et fait
diminuer son
Extraversion.

Dés et signification :
Dé blanc positif qui
fait augmenter le trait.
Dé noir négatif qui fait
diminuer le trait.

Deuxième choix :
en l'effectuant, Billie
fait augmenter son
Agréabilité et fait
diminuer sa
Conscienciosité.



Copyright Sous l'OCEAN

Le jeu

Tours, Étapes, Phases

- ✓ Un **tour de jeu** se finit lorsqu'un joueur a joué.
- ✓ Une **étape de jeu** se finit lorsque tous les joueurs ont joué une fois : on fait alors avancer Billie d'une case sur **l'échelle de la vie**.
- ✓ Le jeu est divisé en trois phases:
 - > La phase **Enfance**, composée des étapes 1 et 2;
 - > La phase **Adolescence**, composée des étapes 3, 4 et 5;
 - > La phase Vie **adulte**, composée des étapes 6, 7 et 8.

Début d'une phase

- ✓ Tirez au hasard un **jeton multiplicateur "ADN"** de la
- ✓ **sacoche "ADN"** et placez-le sur l'emplacement
- ✓ **"Multiplicateur"** de la phase.
- ✓ Retournez **face verso** toutes les cartes **"Objectif"** de la phase précédente qui n'ont pas été validées.
- ✓ Retournez **face recto** toutes les cartes **"Objectif"** de la phase actuelle.

- ✓ **Billie grandit, la phase commence !**

Le jeu

Début d'une étape

Validez les objectifs dont vous avez rempli les conditions : retournez-les face verso et placez dessus le nombre de points "Psy" correspondant ("**Enfance**" : 1 point, "**Adolescence**" : 3 points, "**Vie adulte**" : 5 points).

✓ Si vous débutez l'étape 2 ou 5, retournez un objectif de la phase suivante au hasard.

✓ Attention : l'objectif ainsi révélé ne pourra pas être validé avant la fin de l'étape suivante.

✓ Chaque joueur joue son tour, en commençant par le plus extraverti !

Le jeu

Tour de jeu

*Note : Avant de commencer, vous pouvez choisir de **porter le masque** (voir **Le Choix Du Masque**).*

1. Piochez une **carte "Événement"**.
2. Choisissez une **carte "Événement"** de votre main, et lisez-la aux autres joueurs.
3. Annoncez votre choix en posant la carte sur l'emplacement "Événement".
4. Chaque joueur vote pour déterminer le choix de Billie : le vôtre compte double, mais vous ne pouvez pas le changer. Le vote majoritaire l'emporte.
5. Lancez le dé positif et le dé négatif:
 - > Déplacez vers la droite le pion correspondant au trait que votre choix augmente
 - > Déplacez vers la gauche le pion correspondant au trait que votre choix déplace

Note : dans le cas d'un "?", lancez le dé "OCEAN" pour déterminer le trait changé. Si le dé fait "?", vous seul choisissez.

6. Posez face verso la carte "Événement" restée dans votre main, car c'est au tour du joueur suivant !

Le jeu

Fin du jeu

La partie se termine à la fin de la **phase “Vie adulte”**, soit à la fin de **l'étape 8**.

✓ Une fois les objectifs de cette étape validés, vous pouvez compter le nombre de **points “Psy”** gagnés au cours de la partie.

✓ **Le score maximum est de 22 points “Psy”, bon courage pour l'atteindre !**

Règle complexe

Le Choix Du Masque

Au début de son tour, avant de piocher, un joueur peut porter le masque si :

- > il n'a jamais porté le masque de la partie ;
- > le masque n'a pas déjà été porté dans cette phase.

✓ Un joueur portant le masque peut choisir d'inverser le choix qu'il fait sur la carte qu'il joue. Le trait qui devait augmenter diminue alors, et inversement.

✓ À la fin de son tour, le joueur qui a porté le masque le retire, et pioche un multiplicateur dans la sacoche "ADN" qu'il pose sur un emplacement à multiplicateur vide du plateau.

« They're where we enact a script in order to advance a core project in our lives. And they are what matters. »

R. Little, psychologue spécialisé dans le modèle OCEAN.