

**À lire uniquement à la fin de la partie**

## Règles de comptage des étoiles ★

Vous voilà arrivés au bout de votre partie de REFLECTORY. Il est venu le moment de comptabiliser vos étoiles pour déterminer le vainqueur de la partie.

Quelques conditions s'imposent :

- Tous les joueurs ayant au minimum une carte de chaque catégorie reçoivent une étoile de leur voisin de gauche.
- Le joueur qui a tiré le plus de cartes « peluche », donne autant d'étoiles au(x) joueur(s) de son choix qu'il a tiré de cartes « peluche ». (ex : j'ai tiré deux cartes « peluche » durant la partie, je dois donc donner deux de mes étoiles au(x) joueur(s) de mon choix). Si vous êtes plusieurs à avoir tiré le même nombre de cartes « peluche », vous devez tous donner des étoiles.
- Choisissez un joueur pour lancer le dé « catégories ». Le joueur ayant le plus de cartes de la couleur définie reçoit une étoile de son voisin de droite. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes de la couleur définie, chacun reçoit une étoile de son voisin de droite. Si vous tombez sur une face blanche, relancez le dé jusqu'à tomber sur l'une des quatre couleurs.
- Pour les parties à partir de 3 joueurs, chaque participant donne une étoile au joueur qui l'a le plus impressionné durant la partie en expliquant son choix.

*Qui a le plus d'étoiles au final ?*

Le/les joueur/s ayant obtenu le plus d'étoiles gagne/nt la partie et le droit de nommer pour chaque joueur une force qu'il lui reconnaît ou qu'il lui a perçue durant le jeu.

Pour terminer la partie, pensez à reprendre le journal de bord et notez individuellement vos constats. Au besoin vous pouvez solliciter l'aide des autres joueurs pour remplir certaines rubriques.



Auteure

Aude PORIAU

Design

Julien PORIAU



## Le jeu

REFLECTORY est un jeu de société qui va vous permettre de faire un travail d'introspection et de réflexion de manière ludique en utilisant divers types de questionnements. L'objectif étant de poser des constats liés à votre parcours et vos ressources, de clarifier vos intérêts et valeurs ainsi que de définir des pistes d'évolution professionnelle ou personnelle et les démarches à entreprendre pour vous rapprocher de votre objectif.

En ce sens, 4 catégories de questions ont été créés:

- **Parcours / Ressources**  
*Personnalité, Compétences*
- **Aspirations**  
*Intérêts, Valeurs, Besoins*
- **Exploration**  
*Recherche d'informations, Démarches*
- **Projet**  
*Professionnel et/ou Privé*

### Contenu de la boîte

- 48 cartes « questions »
- Une carte « liste des compétences »
- Une carte « liste des qualités »
- Une carte « catégories de questions »
- 30 cartes photos
- Une notice d'explications
- Un Dé « catégories »
- Un Dé « chance »
- 30 Jetons « étoiles »
- Du petit matériel de construction
- Une Peluche
- Un cahier « Mon journal de bord »

## But du jeu

Être le joueur à obtenir le plus d'étoiles à la fin des tours.

## Préparation du jeu

1. Répartissez en 4 piles et faces cachées les cartes/questions par catégorie de couleur.
2. Placez la peluche au centre des joueurs de sorte à ce que chacun puisse l'attraper facilement !
3. Mettez les cartes « catégories de questions », « liste des qualités » et « liste des compétences » accessibles en cas de besoin pendant la partie.
4. Placez à proximité le matériel de construction ainsi que le pack photos.

## Déroulement du jeu

1. Dans un premier temps, prenez le journal de bord et notez individuellement les questions que vous vous posez actuellement et auxquelles vous souhaitez avoir des éléments de réponse en jouant au REFLECTORY. Vous pourrez utiliser le journal de bord durant la partie pour prendre des notes si vous le souhaitez.
2. Prenez ensuite une feuille blanche et notez tous ensemble les règles de fonctionnement qui vous sont importantes pour vous sentir à l'aise durant la partie (ex : confidentialité, bienveillance, parler en Je, etc.). Vous pourrez compléter ce document au fur et à mesure selon vos besoins.
3. Définissez les joueurs qui auront les rôles suivants :
  - Un maître du temps qui s'assurera que les défis soient réalisés dans le temps imparti.
  - Un modérateur qui veillera au respect des règles de fonctionnement.
4. Définissez ensemble le nombre de tours que vous souhaitez faire pour votre partie (entre 3 et 8 tours).
5. Choisissez le joueur qui va commencer et tournez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
6. Le premier joueur lance le dé « catégories » et prend une carte de la couleur correspondante. Chaque joueur a un joker pour la partie s'il souhaite tirer une autre carte. Les deux faces blanches du dé permettent au joueur de choisir la catégorie qu'il souhaite.
7. Une carte avec la photo de la peluche est tirée ? Soyez le premier à l'attraper et remportez une étoile ! Soyez fair-play et retournez bien les cartes au centre de la table de façon à ce qu'elles soient visibles pour tous.
8. Chaque joueur conserve les cartes qu'il a tirées et à la fin de la partie les reprend pour faire une synthèse des éléments ressortis dans le journal de bord.
9. Une fois la question répondue ou le challenge réussi, le joueur lance le 2ème dé (dé « chance ») pour connaître le nombre d'étoiles gagnées. Cette étape ne se fait pas si vous avez tiré une carte avec la photo de la peluche.

- ★ = gagne 1 étoile
- ★★ = gagne 2 étoiles
- ★★★ = gagne 3 étoiles

Mais le cheminement va rencontrer des imprévus.

- ☾ = Échange ton nombre d'étoiles avec un autre joueur.
- ☀ = Choisis un joueur qui doit te donner une de ses étoiles.
- ☁ = Donne une de tes étoiles au joueur de ton choix. Tu n'as pas encore d'étoile ? Tant mieux pour toi, cela sera pour une prochaine fois.

10. Une fois arrivés à la fin du nombre de tours définis, chaque joueur va devoir compter ses étoiles. Lisez à ce moment-là les règles de comptage des étoiles qui se trouvent au dos de ce document.
11. Chaque joueur note ensuite individuellement ses constats dans le journal de bord. Au besoin vous pouvez solliciter l'aide des autres joueurs pour remplir certaines rubriques.