

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





# DATA BROKERS




Un jeu d'Oriol Comas et Màrius Serra dans l'univers de "Jugar-s'hi la vida".

Après que Francis Bacon a établi que *Scientia est potentia*, nous savons aujourd'hui que c'est l'information qui est le pouvoir. Plus vous accumulez de données, plus de pouvoir vous avez. Des données en gros, du **Big Data**. Le 21ème siècle a vu la naissance de nouveaux trafiquants connus sous le nom de **Data Brokers**, des traiteurs d'informations qu'ils distribuent ensuite aux entreprises, aux sociétés et aux gouvernements. Ils savent tout sur nous, même ce que nous imaginons.

Le jeu **4 DATA BROKERS** est né dans les pages d'un roman et passe maintenant de la fiction à la réalité pour vous faire éprouver la sensation de pouvoir que seule l'information peut vous donner.

Le **Data Broker** qui obtiendra le plus de points remportera la partie.

## MATÉRIEL

Mélangez les cartes **Big Data (BD)** . Distribuez-en huit à chaque joueur, qui les posent face visible devant eux, bien en vue. Donnez également quatre jetons de couleurs différentes     à chaque joueur. À moins de quatre joueurs, mettez de côté le matériel non utilisé.

Mélangez les **objectifs** et donnez-en un à chaque joueur, qu'ils posent devant eux face cachée. Ce sera leur objectif particulier. Les objectifs restants sont mélangés avec les cartes de **règles spéciales**. Avec les cartes de ce paquet, formez une **grille de 4x4 cartes** faces visibles au centre de la table, à la vue de tous les joueurs. Mettre les cartes restantes de côté sans les montrer.

Placez un jeton de couleur différente au sommet de chacune des 4 colonnes de la grille et le marqueur de manche à gauche de la première rangée.

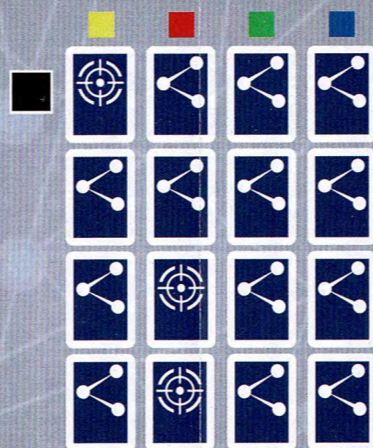


## RÈGLES

La partie se jouera en quatre manches identiques, une par rangée de cartes de la grille, chacune composée de quatre phases :

**1.** Simultanément, tous les joueurs prennent au **Data Broker** situé à leur droite une carte face visible de leur choix et la posent, face visible, avec leurs cartes.

**2.** Chaque joueur choisit deux de ses cartes et les pose face cachée devant lui. **Ces cartes ne pourront plus être déplacées.** Chaque joueur peut à tout moment regarder ses propres cartes face cachée.



**3.** Les joueurs prennent leurs jetons et en choisissent un **en secret** pour désigner la carte de la grille qu'ils veulent activer. Les joueurs montrent simultanément le jeton qu'ils ont choisi, le mettent sur la carte de la grille de la même couleur et de la manche en cours et on vérifie le résultat du vote:

- Si une carte n'a reçu qu'une seule voix, le **Data Broker** qui a voté pour elle laisse son jeton dessus. Si une carte a reçu plus d'un vote, les **Data Brokers** qui ont voté pour elle reprennent leur jeton de vote.

♦ Dans les parties à deux joueurs, votez avec deux jetons.

**4.** En commençant par la carte la plus à gauche, les joueurs qui ont un jeton sur une carte la placent devant eux, face cachée, s'il s'agit d'un objectif ou en appliquent l'effet s'il s'agit d'une règle spéciale, s'ils le veulent et le veulent. Les joueurs récupèrent les jetons de vote.

Pendant les étapes 3 et 4, les joueurs peuvent se parler autant qu'ils veulent, même en privé. Bien évidemment, dans le monde du **Big Data** mêmes les promesses les plus solennelles n'ont pas à être tenues.

Le marqueur de manche passe à la rangée suivante et l'on joue ainsi jusqu'à la quatrième manche.

## FIN DE LA PARTIE ET DECOMPTE DES POINTS.

Lorsque les quatre tours ont été joués, chaque joueur prend ses cartes face cachée pour compter les points qu'il a gagnés. Chaque carte qui remplit un objectif vaut un point, les **Data Combos** en valent quatre et les **Super Data Combos** huit.

Chaque joueur gagne des points de quatre manières différentes:

- 1.** Pour ses objectifs particuliers.
- 2.** Pour les objectifs restés dans la grille qui s'appliquent alors à tous les joueurs.
- 3.** Pour les **Data Combos**: quatre cartes **BD** avec le même numéro et des couleurs différentes ou quatre cartes avec quatre numéros différents et des couleurs différentes. Une carte ne peut faire partie que d'un seul **Data Combo** ou d'un **Super Data Combo**.
- 4.** Pour les **Super Combo Data**: quatre cartes **BD** de la même couleur avec quatre chiffres différents. Une carte ne peut faire partie que d'un seul **Data Combo** ou d'un **Super Data Combo**.

Le **Data Broker** qui obtient le plus de points remporte la partie.

