

# La Grande Impression

Vous êtes en confinement et le système d'impression de l'école vous manque ? Nous avons la solution pour vous ! Ce jeu de simulation vous permettra de vivre l'expérience d'une tentative d'impression sur les imprimantes de l'école :)))

Nombre de joueurs : 1 à 4  
Durée : de 10 minutes à 4 heures

## Instructions

Après avoir imprimé ce document (lol), assemblez le plateau de jeu, puis découpez les cartes et les jetons. Pour les pions vous pouvez prendre n'importe quel objet de petite taille : grain de riz, bague, capsule, boutons, dent... Si vous n'avez rien, vous pouvez toujours prendre ceux par défaut qui se situent à côté du jeu. Il vous faut aussi 2 dés pour jouer. Si vous n'en avez pas, assemblez ceux en papier présents sur le jeu ou bien rendez-vous sur : [de-en-ligne.fr](http://de-en-ligne.fr)

## Règles

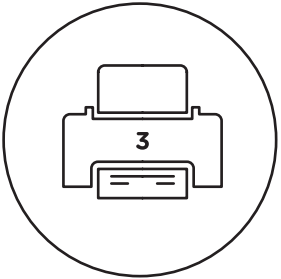
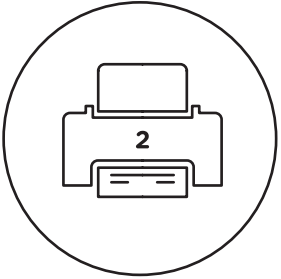
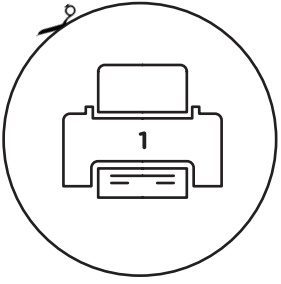
- Les bilans approchent, il faut réussir à imprimer 3 projets au plus vite en réalisant 3 tours ! Le départ se situe sur la case "ORDINATEURS".
- 2 chemins sont possibles pour imprimer : la voie classique, en utilisant les ordinateurs et le réseau informatique de l'école et la seconde, en allant voir un technicien pour obtenir de l'aide. Dans ce cas, le joueur passe son tour sans jeter les dés.
- Avant de commencer, chaque joueur pioche 5 cartes "ATOUTS". Ces cartes apportent des bonus ou permettent d'attaquer les autres joueurs. Exemple, la carte "RAGEUX" permet d'envoyer un joueur en "RAGE QUIT" (prison). Ces cartes sont à usage unique et vous ne pourrez en utiliser qu'une par tour. Après utilisation, remettez la carte dans la pioche et complétez votre jeu.
- Pour commencer, jetez les dés, l'honneur est à celui qui fait le plus grand score.
- Le score affiché par les dés indique la marche à suivre. Référez-vous à la grille de dés pour connaître la marche à suivre.
- Arrivé aux imprimantes ("IMPRESSION EN COURS") le joueur empoche l'un des trois "PASS IMPRIMANTE". Attention, il n'y a que 3 pass (et oui il n'y a que 3 imprimantes pour tout le monde à l'école, mais c'est déjà pas mal). Donc, si les places sont prises et que vous pouvez y accéder, le devrez attendre qu'une place se libère ou choisir une autre option.
- Idem pour l'étage du technicien, mais pour lequel il n'y a qu'une seule place. Un seul à la fois, dommage.
- Attention, petite subtilité... Si lors de la partie tu as la malchance de faire 3 doubles d'affilé, ton ordi plante et tu retournes à la case départ.

Bonne chance et n'oubliez pas de garder le sourire ! :D

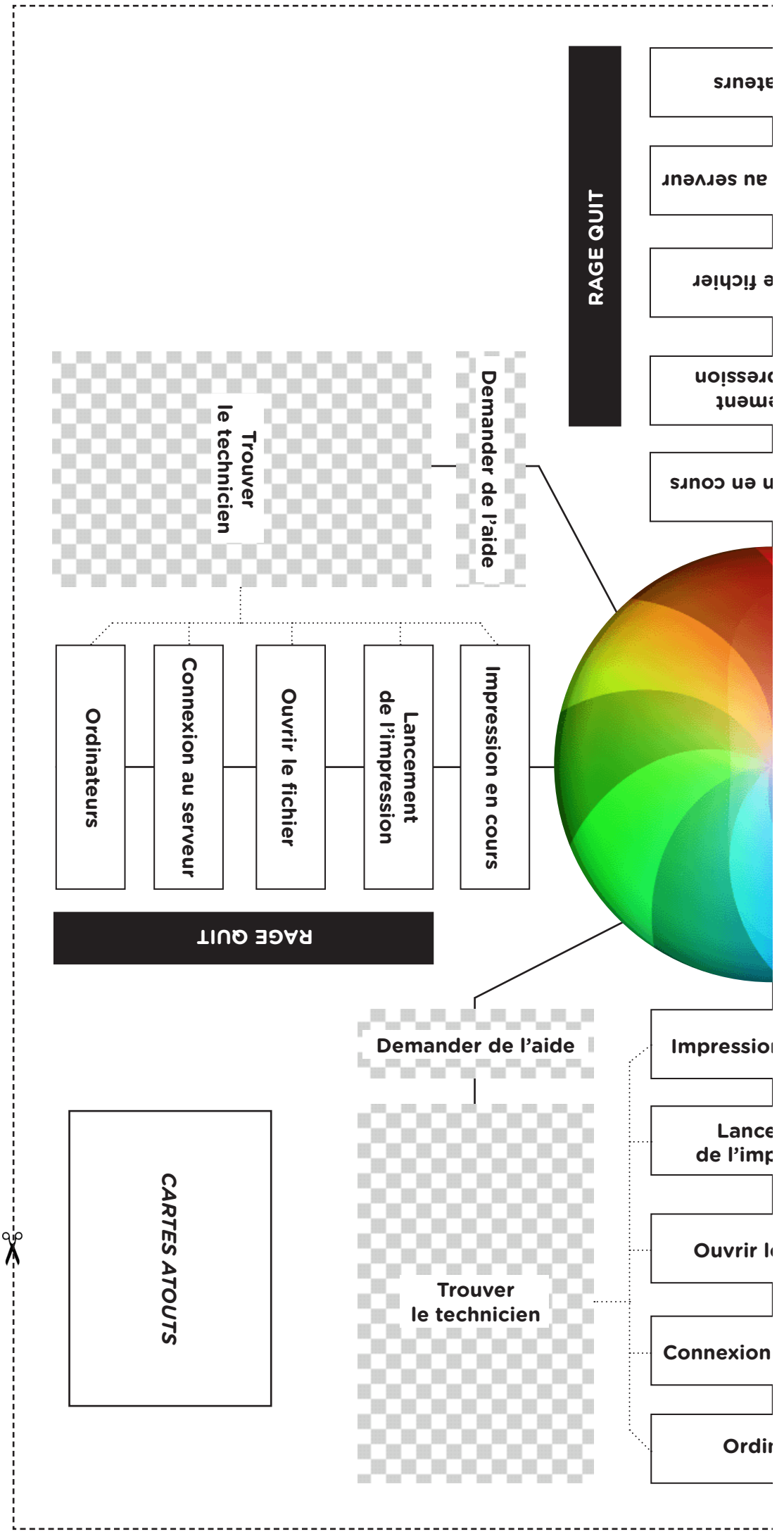
## Grille de dés

<u>Ordinateurs</u>	• [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11]	ÇA MARCHE! Tu peux te connecter à ta session	Tu avances
	• [2] [12]	RATÉ... Tentative de connexion échouée	Tu n'avances pas
<u>Connexion aux serveurs</u>	• [2] [4] [6] [8] [10]	ÇA MARCHE! Tu peux ouvrir ton fichier	Tu avances
	• [3] [5] [7] [9] [11]	HOP! Un petit chargement? 🌈	Tu n'avances pas
	• [12]	RATÉ... L'ordinateur a planté	Retourne aux ordinateurs
<u>Ouvrir le fichier</u>	• [2] [4] [6] [8] [10]	ÇA MARCHE! Tu peux lancer l'impression	Tu avances
	• [3] [5] [7] [9] [11]	HOP! Un petit chargement? 🌈	Tu n'avances pas
	• [12]	RATÉ... L'ordinateur a planté	Retourne aux ordinateurs
<u>Lancement de l'impression</u>	• [2] [4] [6] [8] [10]	ÇA MARCHE! tu peux enfin passer aux imprimantes	Tu avances
	• [3] [5] [7] [9] [11]	HOP! Un petit chargement? 🌈	Tu n'avances pas
	• [12]	RATÉ... L'ordinateur a planté	Retourne aux ordinateurs
<u>Impression en cours</u>	• [2] [4] [6] [8]	ENFIN! C'est imprimé tu as gagné	Tu avances
	• [3] [5] [7]	OUPS! Plus de papier	Tu n'avances pas
	• [9] [10]	OUPS! Bourrage papier	Tu n'avances pas
	• [11] [12]	OUPS! Pas de signal à l'imprimante.	Tu n'avances pas
	• [7] par [6] + [1]	AÏE! Plus de crédits, pour finir ton tour.	Vas chez le technicien
<u>Trouver le technicien</u>	• [2] [4] [6]	LA CHANCE! Tu l'as trouvé, il est de bonne humeur	Tu avances
	• [3] [5]	CAFÉ? C'est la pause café repasse plus tard	Tu n'avances pas
	• [7] [9]	UNE CLOPE? c'est la pause clope repasse plus tard	Tu n'avances pas
	• [10]	MIDI! Trop tard il est 11 h 55 repasse cet aprèm	Tu n'avances pas
	• [11] [12]	OCCUPÉ... Pas de chance, repasse plus tard	Tu n'avances pas
<u>Aide du technicien</u>	• [2] [4] [6] [8] [10] [12]	ENFIN! C'est imprimé tu as gagné	Tu gagnes la manche
	• [3] [5] [7] [9] [11]	BOUGE PAS, je reviens...	Tu attends 2 tours

LES PASS IMPRIMANTES



LE PASS TECHNICIEN



Impression

Lancement de l'impression

Ouvrir le fichier

Connexion

ordinateurs



ordinateurs

Connexion au serveur

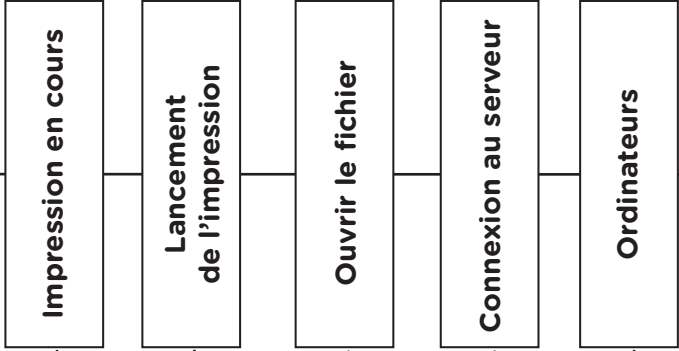
Ouvrir le fichier

Lancement de l'impression

Impression en cours

**RAGE QUIT**

**RAGE QUIT**



Demander de l'aide

Trouver le technicien

Demander de l'aide

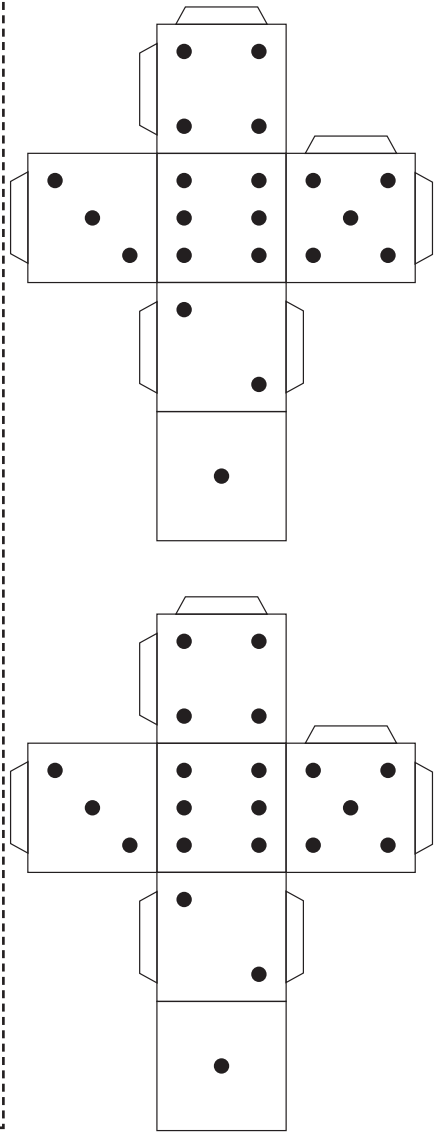
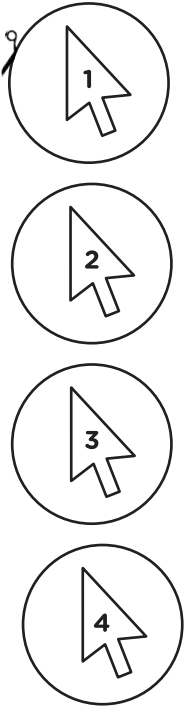
Trouver le technicien



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN DE NANCY



**PIONS**

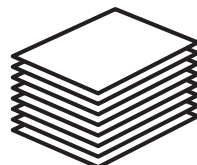




*CETTE CARTE CONTRE UN CHARGEMENT  
TU REJOUES JUSQU'À OBTENIR  
UN AUTRE RÉSULTAT.*



*CETTE CARTE CONTRE UN CHARGEMENT  
TU REJOUES JUSQU'À OBTENIR  
UN AUTRE RÉSULTAT.*



*CETTE CARTE CONTRE UN MANQUE DE  
PAPIER À L'IMPRIMANTE.  
TU REJOUES JUSQU'À OBTENIR  
UN AUTRE RÉSULTAT.*



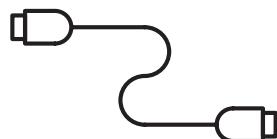
*FUMEUR : TU AS DONC PLUS DE CHANCES  
DE SOUDoyer LE TECHNICIEN.  
LANCE LES DÉs, PAIRE IL T'AIDE CONTRE  
UNE CLOPE.*



*FUMEUR : TU AS DONC PLUS DE CHANCES  
DE SOUDoyer LE TECHNICIEN.  
LANCE LES DÉs, PAIRE IL T'AIDE CONTRE  
UNE CLOPE.*



*VOLEUR : VOLES LA CLÉ USB  
D'UN AUTRE JOUEUR.  
IL EST BLOQUÉ PENDANT 1 TOUR.*



*FAUX CONTACT : DÉBRANCHE L'ORDI  
D'UN JOUEUR.  
IL RECULE D'UNE CASE.*

### MODE ENCULE



*TU DOUBLES UN JOUEUR.  
VOUS ÉCHANGEZ VOS PLACES.*



*ZEN ATTITUDE : CETTE CARTE  
CONTRE UNE ATTAQUE DE RAGEUX.*



*ZEN ATTITUDE : CETTE CARTE  
CONTRE UNE ATTAQUE DE RAGEUX.*

### MODE RELOU

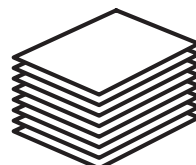


*TU SAOULES TOUT LE MONDE ET LE TEMPS  
EN DEVIENT PLUS LONG. LEUR PROCHAIN  
CHARGEMENT PRENDRA 2 TOURS AU LIEU  
D'UN.*

### MODE RAGEUX



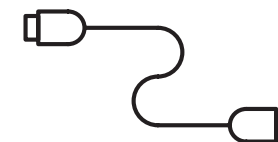
*TU FAIS RAGER UN JOUEUR, IL RAGE QUIT  
PENDANT 3 TOURS. FAIRE UN DOUBLE  
POUR EN SORTIR.*



*CETTE CARTE CONTRE UN MANQUE DE  
PAPIER À L'IMPRIMANTE.  
TU REJOUES JUSQU'À OBTENIR  
UN AUTRE RÉSULTAT.*



*MALIN : TU AS ALLUMÉ 2 ORDIS. SI TU DOIS  
RETOURNER À LA CASE "ORDINATEUR"  
CETTE CARTE TE PERMET DE RECOMMEN-  
CER À LA CASE "OUVRIR LE FICHIER".*



*FAUX CONTACT : DÉBRANCHE L'ORDI  
D'UN JOUEUR.  
IL RECULE D'UNE CASE.*



*CETTE CARTE CONTRE UN CHARGEMENT  
TU REJOUES JUSQU'À OBTENIR  
UN AUTRE RÉSULTAT.*

### MODE RAGEUX



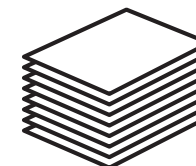
*TU FAIS RAGER UN JOUEUR, IL RAGE QUIT  
PENDANT 3 TOURS. FAIRE UN DOUBLE  
POUR EN SORTIR.*



*DISCUSSION D'UN TOUR AVEC LE TECHNICIEN.  
LE PROCHAIN TOUR, MÊME OCCUPÉ,  
IL T'AIDERA.*



*MALIN : TU AS ALLUMÉ 2 ORDIS. SI TU DOIS  
RETOURNER À LA CASE "ORDINATEUR"  
CETTE CARTE TE PERMET DE RECOMMEN-  
CER À LA CASE "OUVRIR LE FICHIER".*



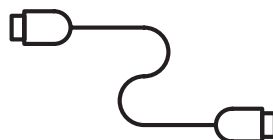
*CETTE CARTE CONTRE UN MANQUE DE  
PAPIER À L'IMPRIMANTE.  
TU REJOUES JUSQU'À OBTENIR  
UN AUTRE RÉSULTAT.*



*VOLEUR : VOLES LA CLÉ USB  
D'UN AUTRE JOUEUR.  
IL EST BLOQUÉ PENDANT 1 TOUR.*



*CETTE CARTE CONTRE UN CHARGEMENT  
TU REJOUES JUSQU'À OBTENIR  
UN AUTRE RÉSULTAT.*



*FAUX CONTACT : DÉBRANCHE L'ORDI  
D'UN JOUEUR.  
IL RECULE D'UNE CASE.*



*DISCUSSION D'UN TOUR AVEC LE TECHNICIEN.  
LE PROCHAIN TOUR, MÊME OCCUPÉ,  
IL T'AIDERA.*

### MODE ENCULE



*TU DOUBLES UN JOUEUR.  
VOUS ÉCHANGEZ VOS PLACES.*