

DEAL LEAD

Fais ton choix !

BUT DU JEU

 **Adultes et enfants**
À partir de 10 ans

 **2 à 4 joueurs**
(ou binômes)

 **Environ 60 min**

Avec DealLead, tu vas entrer dans la peau d'un **personnage** et le rapprocher au maximum de son **rêve** pour **qu'il gagne la partie** !

Un.e riche

MON RÊVE l'est d'être riche pour pouvoir vivre sans soucis, m'offrir ce que je veux, aider mes proches, voyager... La belle vie quoi !

Confort

Relation

Estime

GAGNE !

Le confort représente les richesses matérielles et financières, la tranquillité, la satisfaction, le bien-être personnel.

10-14 ans **Le droit d'entrée**

J'ai très envie d'intégrer une des bandes du collège. Pour ça, je dois montrer de quoi je suis capable : voler dans le bureau du directeur.

Est-ce que je le fais ?

Pour cela, il va devoir prendre des **décisions** face à des situations réelles qu'on vit entre 10 et 18 ans. Ces décisions vont lui faire **gagner ou perdre des points**.

Lors de l'évènement collectif de fin de manche, il devra **assumer ses choix**.

10-14 ans **Inspection générale**

À force d'avoir une chambre en désordre, vous avez déclenché une inspection générale après rangement ! Voyons les conséquences !

Si vous avez tiré les cartes **La monnaie**, **Le droit d'entrée** ou **Le sac mystère**, et caché votre vol ou le sac, l'objet vous est confisqué !

Toute autre situation, on vous félicite.

Il sera parfois confronté aux dangers du **trafic de drogues**. Dans ce cas :

➡ Sa décision aura une conséquence sur le développement du trafic !

Symboles qui indiquent si le trafic de drogues augmente ou diminue.

➡ Il entendra des histoires vraies qui montrent l'envers du deal !

Le haut-parleur indique qu'il y a une carte témoignage à lire.

T-1 **T+1**

Trafic de drogues dans le quartier

Les trafiquants abandonnent l'idée de travailler dans votre quartier.

Partie terminée !

Départ

Le quartier se remplit de nouveaux trafiquants.

Partie terminée !

10-14 ans **Le ballon**

Une maman dans un quartier de deal :

Un jour mon fils de 11 ans me dit qu'un grand veut lui offrir un nouveau ballon. Donc j'ai acheté moi-même un beau ballon, puis je suis allée voir ce jeune, un "dealleur", pour le remercier et lui dire qu'on avait déjà ce qu'il fallait !

Coopère avec les autres joueurs pour **maintenir les dealers loin de vous** !

INSTALLATION DU JEU

INSTALLATION DU JEU

Chaque joueur tire une **carte Personnage** au hasard et choisit **3 pions** d'une même couleur qu'il positionne sur les **cases 0** des colonnes **«CONFORT»**, **«ESTIME»** et **«RELATION»**.

Exemple de personnage pour le 1^{er} joueur

Un.e riche

MON RÊVE c'est d'être riche pour pouvoir vivre sans soucis, m'offrir ce que je veux, aider mes proches, voyager... La belle vie quoi !

CONFORT

Relation

Estime

Le confort représente les richesses matérielles et financières, la tranquillité, la satisfaction, le bien-être personnel.

Personnage du 2^e joueur

carte
PERSONNAGE

Les cartes
15/18 ans
serviront
pour la
2^e manche.

15-18 ans Une belle journée

Il fait trop beau aujourd'hui ! Des ami.e.s ont envie de sécher les cours pour trainer dehors. Est-ce que je vais avec eux ?

S'il a tiré la carte **Le décrochage** et séché, je n'ai pas le choix : je sèche à nouveau !

Le plateau **Trafic de drogues** dans le quartier

Trafic de drogues dans le quartier

Le quartier est tombé aux mains des trafiquants.

Partie terminée !

Partie terminée !

Les trafiquants abandonnent l'idée de s'installer dans votre quartier.

Partie terminée !

Le quartier est tombé aux mains des trafiquants.

Partie terminée !

10-14 ans Le droit d'entrée

J'ai très envie d'intégrer une des bandes du collège. Pour ça, je dois montrer de quoi je suis capable : voler dans le bureau du directeur.

Est-ce que je le fais ?

10-14 ans La trottinette

Jeune de 20 ans sorti des trafics : Faut dire aux petits les problèmes qu'on a avec les gérants*, ou les autres vendeurs. C'est pire que ce se faire attraper par la police ! Y'en a même qui font exprès de se faire chopper pour fuir ces problèmes.

Les cartes **Témoignages**
10-14 ans

10-14 ans Inspection générale

À force d'avoir une chambre en désordre, vous avez déclenché une inspection générale après rangement ! Voyons les conséquences !

Les cartes **Évènements**
collectifs **10-14 ans**

Les cartes **Actions** **10-14 ans**

carte
PERSONNAGE

Personnage du 3^e joueur

carte
PERSONNAGE

Personnage du 4^e joueur

Le personnage ne vous plaît pas ?

Tirez une autre carte parmi celles qui restent ou choisissez une carte **Moi-même** et prenez vos propres décisions.

Moi-même

Je joue moi-même, sans personnage, pour faire mes propres choix, prendre mes propres décisions et en être fier.e !

Estime

Relation

CONFORT

Le confort représente les richesses matérielles et financières, la tranquillité, la satisfaction, le bien-être personnel.

Les cartes
Gage
serviront
seulement
en fin de
partie.

carte
GAGE

LÉGENDE

* Définition du mot au dos du livret d'accompagnement.

Lire la carte **Témoignage** du même titre à voix haute.

La décision est imposée au joueur.

T+1 Avancer ou reculer d'un point le pion du plateau **Trafic de drogues** dans le quartier car la décision prise a une conséquence sur le trafic.

RÈGLES DU JEU

RÈGLES DU JEU

Pour chaque manche, chaque joueur tirera :

- 3 cartes s'il y a 4 joueurs ;
- 4 cartes s'il y a 3 joueurs ;
- 6 cartes s'il y a 2 joueurs.

Chaque joueur lit à voix haute le rêve de son personnage et la définition de la jauge qui doit être la plus élevée pour gagner la partie.

1^{ère} manche 10-14 ans

1 Un 1^{er} joueur pioche la 1^{ère} carte Action du paquet et la lit à voix haute. Il répond à la question (un seul choix possible) puis découvre au dos de la carte les points gagnés ou perdus dans chaque jauge. Il les reporte sur son plateau à l'aide de ses pions.

2 Le joueur suivant joue son tour.

3 Lorsque tous les tours sont joués, un joueur tire une carte Évènement collectif. Il la lit à voix haute puis découvre au dos les conséquences sur les jauges de chaque joueur.

4 Fin de la 1^{ère} manche. Conservez vos cartes et souvenez-vous de vos choix car certaines décisions auront des conséquences sur la 2^e manche ! Toutes les autres cartes 10/14 ans sont retirées.

2^e manche 15-18 ans

5 Posez les 3 paquets de cartes 15/18 ans sur la table pour jouer la 2^e manche de la même manière.

6 La partie se termine lorsque la carte Évènement collectif a été tirée.

LES GAGNANTS

- Tout joueur ayant son pion dans la zone « Gagné ! »
- Tous les joueurs si le score du plateau Trafic de drogues dans le quartier est négatif.
- Si le Dealeur a gagné, il offre une dernière lecture à voix haute à l'ensemble des joueurs : la carte témoignage Le charbonneur !

LES PERDANTS

- Tout joueur n'ayant pas son pion dans la zone « Gagné ! »
- Tous les joueurs si le score du plateau Trafic de drogues dans le quartier est positif.
- Tous les perdants tirent une carte Gage à réaliser en vrai sous quelques jours !

APRÈS LE JEU

Discutez pour affiner votre sens critique !

Certaines cartes actions ont fait écho à des situations délicates que vous vivez ? Tant mieux ! Profitez-en pour en parler et voir s'il n'y a pas d'autres manières de les gérer.