FARAWAY
DÉCLIN FONCTIONNEL

GUIDE D'ANIMATION

Prérequis

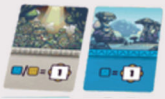
En tant qu'animateur,
il est important de
maitriser les règles
du jeu de base Faraway

Assurez-vous que
les participants sont
familiarisés avec les règles
du jeu de base Faraway

sinon
Faites une 1ère partie simplifiée
pour que les participants
testent la mécanique du jeu.

Partie simplifiée

30 min



Cette partie a pour but
de faciliter le passage
à la version hackée du jeu

Reprenez les règles du jeu classique,
mais sans inclure les cartes sanctuaires,
du moins jusqu'au tour 4.

A partir du tour 4, et à la fin de chaque tour,
chaque joueur pioche 2 cartes sanctuaire
et n'en conserve qu'une seule sur les 2
pour la jouer directement.

Objectif du hack

**L'objectif de ce hack est de faire découvrir
les remèdes au déclin fonctionnel.**

Le déroulement du jeu se fait de manière quasi classique, jusqu'au décompte des points.
Au tour 4 les cartes sanctuaires sont introduites, ainsi que les cartes dette technique / fonctionnelle.
Au tour 5, la validation des hypothèse prend place.
A la fin de la partie, des cartes bonus entrent en jeu et les joueurs décomptent leurs points "initiaux"
sans bonus, puis font le même calcul mais en appliquant les bonus.

Mise en place

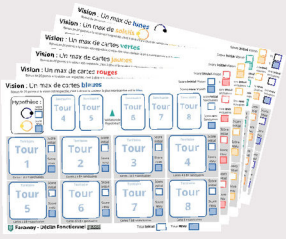
2 min

Nombre de joueurs : 6

Animateur

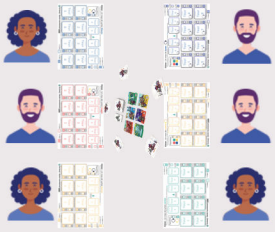
Distribuez aléatoirement
les plateaux de jeu
Faraway : Déclin fonctionnel
à chaque joueur

& positionnez-les
face "Vision"



Rappelez l'intérêt pour
chaque joueur
d'atteindre la vision
décrite sur son plateau
de jeu :

Gagner 20 points bonus



Tour 1 ➜ 3

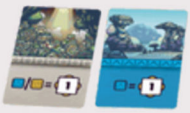
6 min

Déroulez le jeu comme une partie de Faraway classique,
à l'exception de la distribution des cartes sanctuaires
qui ne se fera qu'à partir du tour 4.

Tour 4

3 min

Introduisez les cartes
"dette technique / fonctionnelle"
et permettez à n'importe quel joueur
d'utiliser l'une de ces cartes
au lieu de poser une carte territoire



À la fin du tour, chaque joueur pioche
2 cartes sanctuaire
et n'en conserve qu'une seule sur les 2
pour la jouer directement.

CC BY NC SA

GUIDE D'ANIMATION

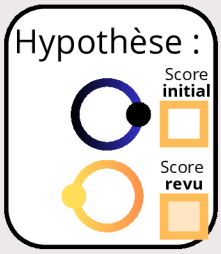
Tour 5

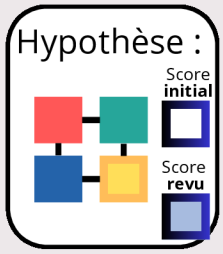
4 min

Validation des hypothèses

A la fin du 5ème tour,
les joueurs vont devoir
“Valider leurs hypothèses”.

chaque joueur lance un dé
et s'il obtient 4 ou plus,
alors ses hypothèses sont validées,
sinon elles sont contredites.





Le joueur indique sur son plateau vision
si l'hypothèse est Lune, Soleil, vert, jaune, rouge ou bleu
(selon ce que lui permet son plateau)
en entourant l'hypothèse validée.

A la fin de la partie, pour tout symbole ou couleur
majoritaire et correspondant à son hypothèse
validée au 5° tour, il gagnera 2 points en plus.

Tour 5 ➜ 8

6 min

À la fin du tour, chaque joueur pioche
2 cartes sanctuaire
et n'en conserve qu'une seule sur les 2
pour la jouer directement.

Fin de partie

4 min

A la fin de la partie,
les joueurs comptent les
points obtenus
de manière individuelle

Ils renseignent chaque case
Score **initial** 10
et effectuent la somme
pour renseigner le “total initial”

Révision Utilisation des bonus

5 min

Proposez à chaque joueur
d'utiliser des cartes bonus
(à la place de cartes territoires)
pour maximiser / réviser leur score.

Invitez les à renseigner les cases
Score **révisé** 10
et à calculer le “total révisé”,

Débrief

10 min

- Avez-vous vu une différence significative entre le score initial et le score révisé ?
- Chaque carte correspond à un élément dans un projet. L'objectif est que les joueurs prennent conscience que les éléments qui n'apportent pas ou plus d'intérêt/valeur rentrent dans le cadre du déclin fonctionnel.
- Ce déclin génère de la maintenance coûteuse et des risques évitables... Le retrait des éléments inutiles (par exemple) apporte donc de la clarté et de l'efficacité dans le projet.
- Utilisez les affiches pour faire le parallèle entre les cartes Bonus du jeu et les remèdes pour nos produits

Faraway : Déclin Fonctionnel

CC BY NC SA