

BIENVENUE DANS LE MONDE MERVEILLEUX DES LÉGENDES FÉMININES DE L'ENTREPRENEURIAT!

Ce n'est pas un monde imaginaire, c'est bien notre monde, avec les difficultés et les obstacles que nous rencontrons tous. Et ces difficultés sont particulièrement importantes pour les femmes qui décident de mener une carrière dans l'entrepreneuriat. Malgré tout, de nombreuses femmes réussissent à surmonter ces obstacles et trouvent des solutions innovantes pour développer des entreprises à succès. Parmi ces femmes, nous avons choisi 50 personnalités légendaires pour être les héroïnes du jeu que vous tenez entre vos mains. Jouez avec elles, apprenez-en plus sur leur travail et leur vie, donnez-leur les moyens de relever les défis et de gagner la partie!



LE BUT DU JEU

L'entrepreneuriat est **une activité collaborative**. Dans le jeu, les joueurs coopèrent pour relever les défis fixés par le jeu lui-même. Au fur et à mesure que vous relevez les défis, certaines **des cartes des légendes féminines** peuvent devenir des super légendes grâce à leurs pouvoirs spéciaux. Si vous jouez les **18 cartes de défi** du jeu et que vous transformez:

- plus de **16 légendes en super-légendes**, c'est victoire épique!
- plus de **10 légendes en super-légendes**, c'est clairement une **très belle victoire**.
- moins de 10 légendes en super-légendes alors retentez votre chance. Le jeu est à chaque fois une nouvelle aventure!

CARTES DE LÉGENDE

Symbole représentant le secteur de l'entrepreneuriat pour lequel elle a œuvré

Portrait de la légende

Prénom et nom

Pays

Nom de la société

Descriptif, histoire et innovation

JULIA RÖMER
Allemagne
Coolar

Lorsqu'elle a entendu parler de la méthode du refroidissement par la chaleur, elle s'est intéressée pour cette technique. Elle a étudié l'industrie industrielle et a fondé une entreprise pour assurer la conservation fiable des vaccins.

CAERTES DE DÉFIS

Les étoiles indiquent le degré de difficulté du défi.

Le symbole du secteur entrepreneurial de ce défi

Le nombre de cartes de légende que vous remportez si le défi est relevé

ENVIRONNEMENT

Win

CARTES DE POUVOIR

Le mot clé de la carte de pouvoir

La puissance de la carte est indiquée par le nombre d'étoiles Développé

Développé

Pour plus d'informations sur les femmes inspirantes que nous avons sélectionnées et incluses dans ce jeu, vous pouvez consulter notre "Guide de formation sur l'éducation grâce à des modèles féminins inspirants pour promouvoir l'égalité des sexes dans les entreprises et l'esprit d'entreprise".

LA PRÉPARATION DU JEU

- 1 Lorsque vous jouez à la version de base, retirez les cartes portant le symbole du jeu avancé. Mélangez les cartes de défi restantes et placez le paquet faces vers le bas au centre.
- 2 Mélangez les cartes de légende et distribuez-en 5 à chaque joueur, face visible, devant lui/elle. Placez les cartes restantes dans le paquet faces vers le bas au centre.
- 3 Mélangez les cartes de pouvoir et donnez-en 4 à chaque joueur, face visible, devant lui/elle. Placez le reste dans un paquet, faces vers le bas, au centre.
- 4 Vous pouvez maintenant retourner la première carte de défi et commencer le jeu.

Vous devez bien lire la description des cartes de légende qui se trouvent devant vous et vous préparer à savoir quelles cartes de pouvoir ont des mots-clés qui correspondent à chacune d'elles. Il est interdit d'utiliser un surligneur ou un marqueur.

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1 Retournez la première carte de défi au milieu de la table.
- 2 Recherchez les cartes de légende qui ont le même symbole que le domaine entrepreneurial du défi (par exemple l'environnement).
- 3 Pour relever le défi, vous devez placer sur votre carte de légende au maximum 2 cartes de pouvoir, dont l'une au moins contient un mot clé qui figure également sur la carte de légende.
- 4 Si la somme des étoiles des cartes de pouvoir que vous avez placées sur votre carte de légende est égale ou supérieure aux nombre d'étoiles présentes sur la carte de défi, alors vous gagnez! Annoncez à haute voix le prénom et nom de la légende que vous avez choisie!

À la fin d'un tour, vous devez prendre autant de cartes de pouvoir que nécessaire pour avoir à nouveau 4 cartes dans votre jeu. Si nécessaire, vous pouvez remplacer l'une de vos cartes de pouvoir par une nouvelle carte de la pile afin d'éviter d'avoir des doublons.

Attention: Vous devez placer la ou les cartes de pouvoir sur la carte de légende avant de déclarer son nom. De même, pour chaque défi, vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte légende (même si deux ou plus pourraient vous faire gagner le défi). Nous répétons que vous pouvez utiliser une ou plusieurs cartes de pouvoir pour cumuler autant d'étoiles que sur la carte défi, mais qu'une seule carte avec le même mot clé que la carte de légende suffit pour remporter le défi.



Pour relever un défi, la carte de légende doit comporter le même symbole que celui affiché sur la carte de défi.

Vous pouvez utiliser au maximum 2 cartes de pouvoir, et au moins un mot clé doit figurer à la fois sur la carte de pouvoir et sur la carte de légende.

La somme des étoiles de pouvoir indiquées par les cartes de pouvoir que vous avez utilisées doit être égale ou supérieure au nombre d'étoiles présentes sur la carte de défi.

JULIA RÖMER
Allemagne
Coolair
Lorsqu'elle a entendu parler de la méthode du refroidissement par la chaleur, elle s'est passionnée pour cette technique. Elle a étudié l'ingénierie industrielle et a fondé une entreprise qui produit des réfrigérateurs solaires hors réseau pour assurer la conservation fiable des vaccins.



FLYie - Female Legends of Innovative Entrepreneurship Les règles du jeu

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Son contenu et son matériel reflètent uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'il contient.
Numéro de projet: 2019-1-TR01-KA201-074648



COMMENT SE TERMINE UN TOUR

Une fois que vous avez joué les cartes de légende avec les cartes de pouvoir correspondantes, il existe 3 options:

- A** Aucun joueur n'a réussi à placer ses cartes de pouvoir sur une carte de légende correspondant au défi. Dans ce cas, aucun joueur ne remporte le défi et vous pouvez alors retourner une nouvelle carte de défi pour un nouveau tour.
- B** Au moins un, ou plusieurs, mais pas de tous les joueurs ont réussi à associer leurs cartes de pouvoir avec une carte de légende correspondant au défi affiché. Dans ce cas, vous gagnez des nouvelles cartes de légende. Le nombre de carte à piocher est indiqué sur la carte de défi que vous venez de remporter. Prenez ces nouvelles cartes de légendes depuis paquet placé au centre et lisez à voix haute les descriptions des cartes. Ensuite, vous devez vous concerter pour décider quel(s) joueur(s) prendra(ont) ces cartes. Vous ne gagnez pas de carte de super légende. De même, les cartes de pouvoir qui ont été utilisées doivent être remplacées par des nouvelles provenant du paquet central afin que chacun dispose à nouveau de 4 cartes de pouvoir.
- C** Si tous les joueurs réussissent à associer leurs cartes de pouvoir sur une carte de légende correspondant à la carte de défi, alors vous avez réussi à créer une super légende!!! La femme dont le prénom a été prononcé en premier devient une super légende. La carte super légende sort du jeu et est conservée face cachée à côté du joueur qui l'a gagnée pour être comptabilisée à la fin du jeu. Piochez ensuite le nombre de cartes de légendes en fonction de ce qui est indiqué sur la carte de défi, et concertez vous pour décider le ou les joueurs qui prendront cette ou ces nouvelles cartes de légendes. N'oubliez pas de remplacer les cartes de pouvoir que vous avez utilisées.

Attention: Vous devez toujours essayer de gagner le défi quand cela est possible, car l'objectif est de créer autant de super légendes que possible. Comme toutes les cartes sont visibles par tous les joueurs, il n'y a aucune raison ou moyen d'éviter votre contribution à l'effort d'équipe. Essayez d'être le plus rapide possible pour transformer votre carte légende en super légende!

Astuce: Pour réussir à transformer une carte de légende en une super légende, vous devez tous réussir le défi en même temps. Il est donc important d'avoir une bonne répartition des cartes de légende dans l'équipe en fonction de leurs domaines (symboles). Veillez à ce que chacun ait des cartes de légende dans le plus grand nombre possible de domaines d'activité. Vous disposez d'une carte-guide qui vous montre les 5 domaines entrepreneuriaux, leurs symboles et leurs noms. Consultez-la chaque fois qu'il vous est demandé de choisir quels joueurs recevront la ou les nouvelles cartes de légende que vous avez gagné. Faites également attention aux combinaisons possibles de mots clés avec les cartes de pouvoir.

JEU AVANCÉ

Si vous avez déjà joué à la version de base, que vous avez fait connaissance avec les légendes féminines et leurs caractéristiques et que vous avez perfectionné vos stratégies pour remporter des victoires épiques, vous pouvez essayer la version avancée. Voici les différences par rapport au jeu principal:

1 Lors de la préparation, vous commencez avec 4 cartes de légende au lieu de 6.

2 Pendant la préparation, ajoutez au jeu les cartes de défis du jeu avancé (elles portent le symbole spécial). Certaines de ces cartes sont des cartes d'événement qui décrivent exactement ce que vous devez faire si elles apparaissent.

3 Pendant la partie, si l'équipe remporte le défi, mais que ce n'est pas votre carte de légende qui est transformée en super légende, retournez la carte de pouvoir que vous avez utilisée, face cachée, et posez-la sur la carte de légende avec laquelle elle a été associée, de manière à ce que le mot "prix" apparaisse. Ce "prix" ajoute une étoile de pouvoir supplémentaire pour chaque tour suivant où cette légende est jouée. Si vous avez utilisé 2 cartes de pouvoir dans un défi, une seule d'entre elles devient un prix et l'autre retourne sur la pile.

4 Si vous avez réussi à obtenir une super légende, toutes les cartes de pouvoir que vous avez utilisées retournent dans la pile fermée des cartes de pouvoir. Piochez toujours 4 cartes de pouvoir avant de commencer chaque tour.

Si vous souhaitez continuer à mettre en œuvre des activités basées sur le jeu, consultez notre "Guide de formation sur l'éducation et les activités basées sur le jeu pour promouvoir l'égalité des genres".