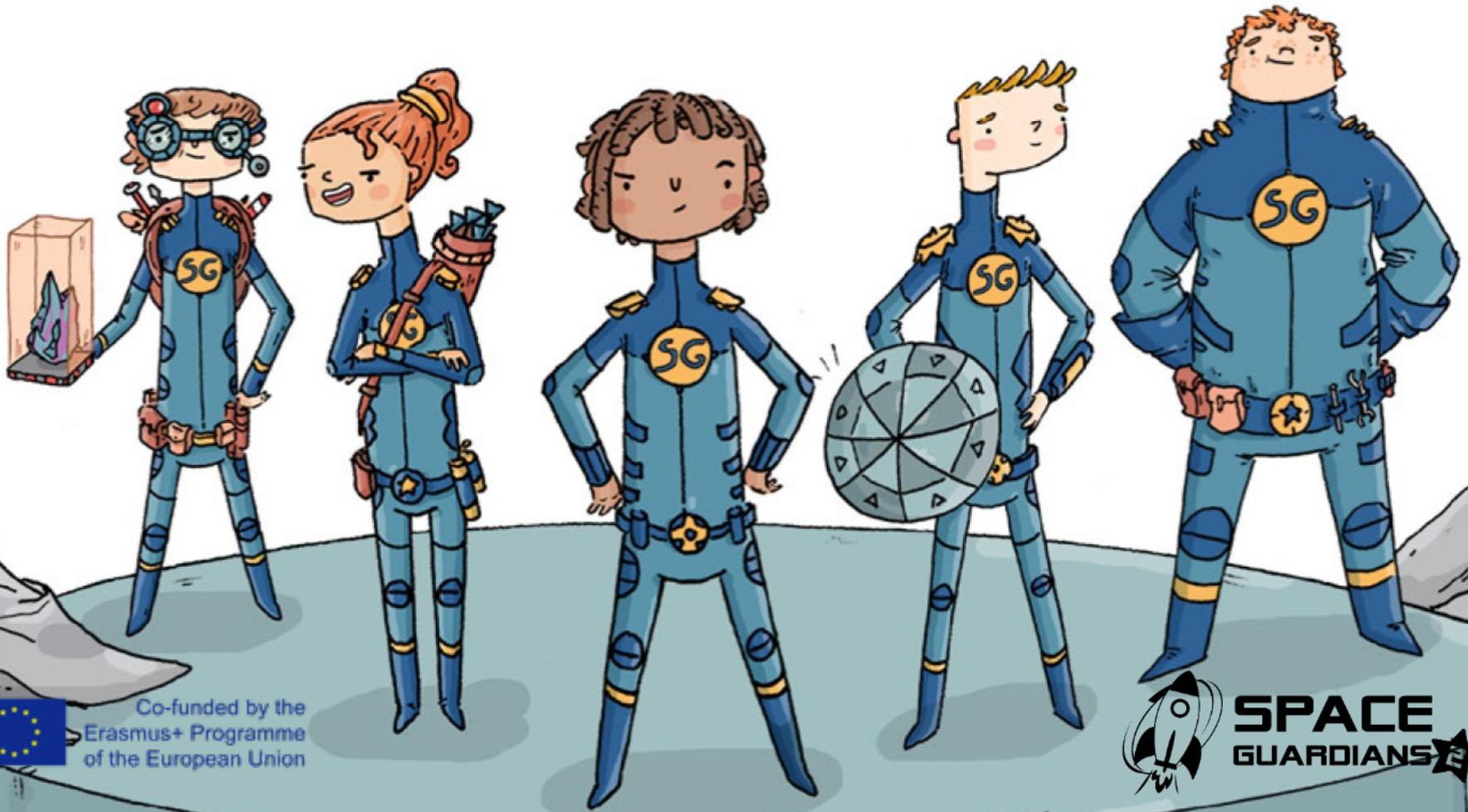


INSTRUCTIONS DE JEU



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



**SPACE
GUARDIANS**

LES GARDIENS DE L'ESPACE 2

PROJ. N° Projet No : 2020-1-UK01-KA201-078865 | © 2021 tous droits réservés

Titre : Instructions de jeu

Activité du projet : O2/A4. Plateau de jeu et instructions (avec des versions améliorées)

Date : février 2023 Février 2023

Version : 1.0

Développé par : Advancis Business Services, Lda (Portugal)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

JOUEURS ET MODES DE JEU

PRÉPARATION DU JEU

COMMENT JOUER LE JEU

Étape 1

Objectif et buts de l'apprentissage

Éléments du jeu

Plateau

Kit de construction - Télescope

Jeu-questionnaire

Règles du jeu

Étape 2

Objectif et buts de l'apprentissage

Éléments du jeu

Plateau

Kit de construction - vaisseau spatial

Jeu-questionnaire

Règles du jeu

▪ Étape 3

Objectif et buts de l'apprentissage

Éléments du jeu

Plateau

Kit de construction - Scanner

Pack Quiz

Règles du jeu

▪ Étape 4

Objectif et buts de l'apprentissage

Éléments du jeu

Plateau

Kit de construction - Scanner

Jeu-questionnaire

Règles du jeu

INTRODUCTION

Le jeu de plateau SG2 est un jeu multi-plateaux qui emmène les joueurs dans un voyage de connaissances à travers la Terre et l'espace pour trouver l'origine d'une transmission capturée au QG du SG.

Le jeu SG2 s'inspire des histoires du SG, un groupe d'explorateurs de l'espace créé dans le cadre du précédent projet SG.

Le jeu de société comporte plusieurs plateaux qui permettent de prolonger le jeu au fur et à mesure que les joueurs progressent, ce qui confère au jeu un caractère plus imprévisible qui renforce son pouvoir d'engagement des enfants dans le processus d'apprentissage des sujets astronomiques et des STIM.

Chaque tableau (ou étape du jeu) est lié à un groupe d'objectifs d'apprentissage dans le cadre de l'apprentissage de l'astronomie développé dans une phase antérieure du projet SG2.

Le processus d'apprentissage bénéficie d'un ensemble de mécanismes et de contenus d'apprentissage pour aborder les thèmes de l'astronomie et les aspects liés aux STIM, notamment : vidéos, réalité augmentée, kit de construction, mécanismes de jeu (par exemple, lancer de dés pour les mathématiques, argent pour les mathématiques, points cardinaux pour l'utilisation de cartes...).

JOUEURS ET MODES DE JEU

1 Jeu compétitif : le jeu est joué par 2 à 4 joueurs individuels qui s'affrontent pour atteindre la fin du jeu en premier. Chaque joueur dispose d'un marqueur et les réalisations d'un joueur lui sont propres et ne profitent pas aux autres (à quelques exceptions près, notamment lorsque la planète d'origine du signal est identifiée, cette information devient de notoriété publique ; il en va de même pour le balayage de la planète d'origine, où les adversaires peuvent recueillir des informations en observant le balayage des autres joueurs).

2. Mode de jeu combiné : le jeu est joué par deux groupes qui s'affrontent pour atteindre la fin du jeu en premier. Chaque groupe est composé de 2 à 4 joueurs individuels représentés par un seul marqueur sur le plateau qui collaborent (par exemple, ils discutent et se mettent d'accord sur les réponses aux quiz, discutent et se mettent d'accord sur une stratégie pour gagner la partie, etc.)

PRÉPARATION DU JEU

1. Le jeu peut être téléchargé ici: <https://spaceguardians.eu/space-guardians-2-board-game>
2. La plupart des éléments du jeu, tels que les plateaux, les cartes, la boussole, les marqueurs de joueurs et autres, peuvent être imprimés. Nous vous recommandons de les plastifier à l'aide d'une machine à plastifier thermique, afin de pouvoir les réutiliser plus longtemps.
3. Les panneaux peuvent être imprimés en format A4 ou A3. Le format A3 est conseillé pour les groupes de joueurs plus importants, mais il prend plus de place.
4. Les kits de construction peuvent être créés en utilisant les instructions disponibles dans le lien ci-dessus et des ressources telles qu'une imprimante 3D et quelques outils de base. Vous pouvez également utiliser des substituts en papier/carton.

COMMENT JOUER



PHASE 1



OBJECTIFS

OBJECTIFS

Récupérez les 3 pièces du kit de construction (téléscope) et les instructions d'assemblage, retournez au QG du SG et construisez le télescope.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Objectifs 1 et 3 du Cadre de référence pour l'enseignement de l'astronomie :

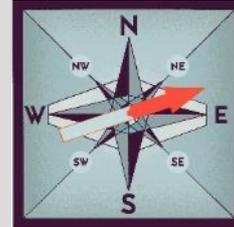
1. La Terre et ses représentations
3. Le système Terre-Lune

NOTE : veuillez vous référer au document "Cadre d'apprentissage" disponible ici :
<https://spaceguardians.eu/results>

ÉLÉMENTS DU JEU



PLATEAU#1 *
Premier plateau avec représentation de la Terre et de la Lune.



COMPAS
Roue à faire tourner et à indiquer les directions Nord, Sud, Est ou Ouest



LES PIONS
Un par groupe ou joueur, mettant en scène des personnages SG ou d'autres éléments



TÉLÉPHONE PORTABLE
Smartphone avec une connexion internet et une application de lecture de code QR pour regarder les vidéos



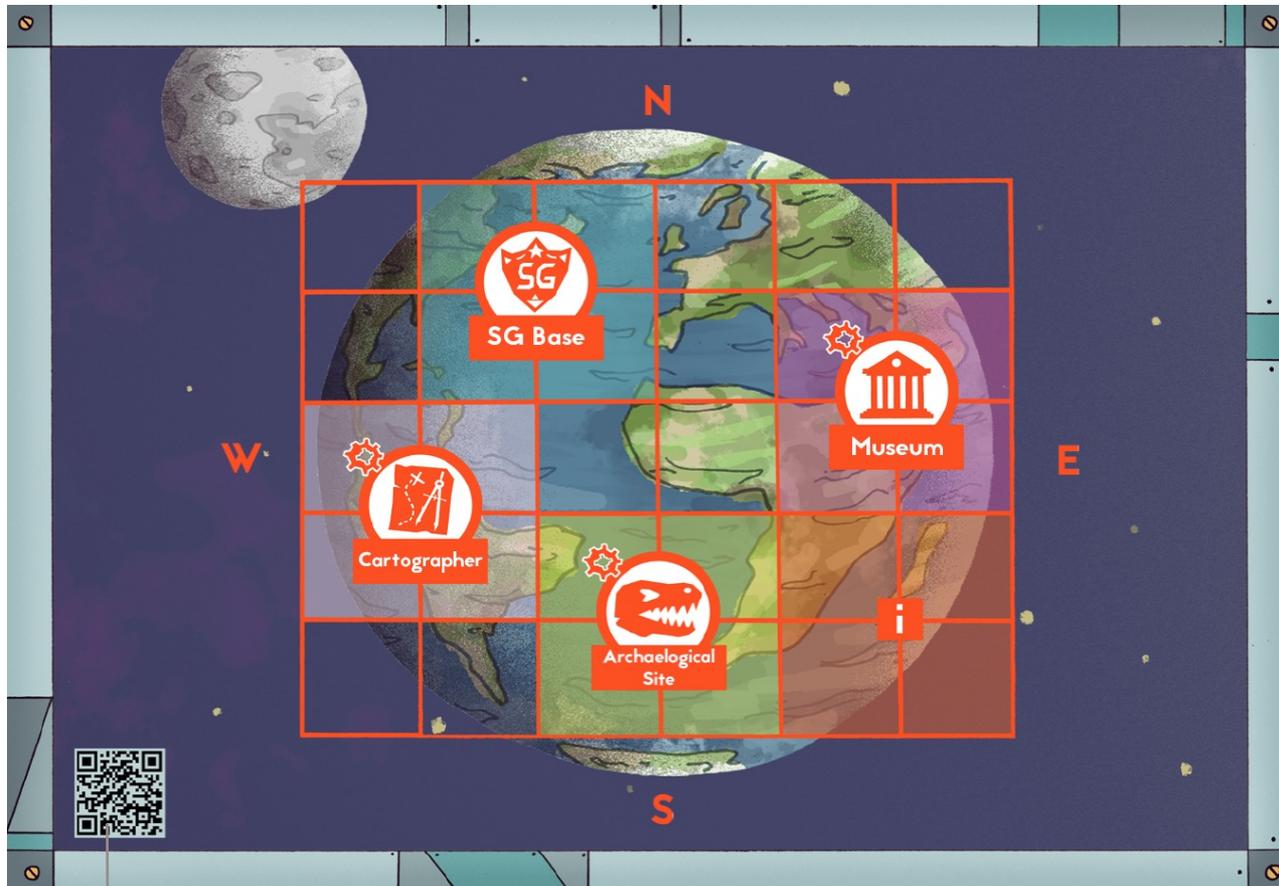
KIT DE CONSTRUCTION #1 - TÉLESCOPE
Kit divisé en 3 parties à construire, plus les instructions d'assemblage



PACK DE QUESTIONS#1 *
Paquet de cartes physiques avec des questions et des réponses sur les thèmes d'apprentissage abordés dans l'étape 1 du jeu

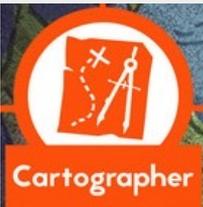
** See more details in the next pages*

PLATEAU



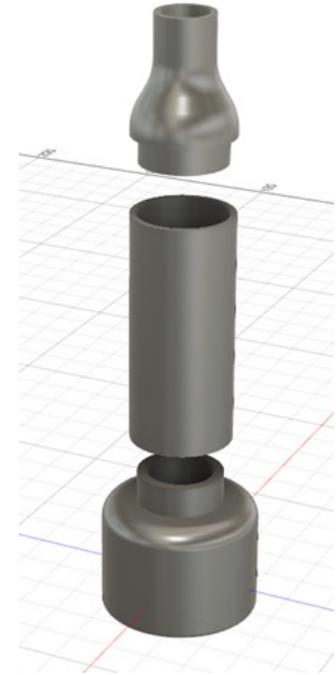
Le code QR permet d'accéder à la vidéo d'introduction de l'étape 1 et des autres étapes.

PLATEAU

	<p>VIDEOS Code QR pour accéder aux vidéos d'introduction à la scène et à d'autres contenus</p>		<p>BASE SG Où les joueurs commencent et doivent terminer l'étape 1</p>
	<p>INSTRUCTIONS POUR LE KIT DE CONSTRUCTION Espace où les instructions pour la construction du télescope peuvent être obtenues</p>		<p>LE CARTOGRAPHE Les joueurs peuvent y découvrir des sujets liés aux cartes et à la cartographie à partir d'une vidéo ou d'un autre contenu numérique. En arrivant ici, les joueurs devront regarder la vidéo et répondre à une question du jeu de questions-réponses n° 1 pour gagner le kit de construction.</p>
	<p>PIÈCES DU KIT DE CONSTRUCTION Indique l'endroit où les pièces du kit de construction d'un télescope peuvent être obtenues. Chacune de ces cases attribue une seule pièce, les joueurs doivent donc atterrir dans toutes ces cases pour rassembler les pièces nécessaires.</p>		<p>SITE ARCHEOLOGIQUE Les joueurs peuvent y découvrir des sujets liés à la vie sur Terre à partir d'une vidéo ou d'un autre contenu numérique. En arrivant ici, les joueurs devront regarder la vidéo et répondre à une question du jeu de questions-réponses n° 1 pour gagner le kit de construction.</p>
			<p>MUSEE Les joueurs peuvent y découvrir des sujets liés à l'atmosphère terrestre, à la composition, etc. à partir d'une vidéo ou d'un autre contenu numérique. En arrivant ici, les joueurs devront regarder la vidéo et répondre à une question du jeu de questions-réponses n° 1 pour gagner le kit de construction.</p>

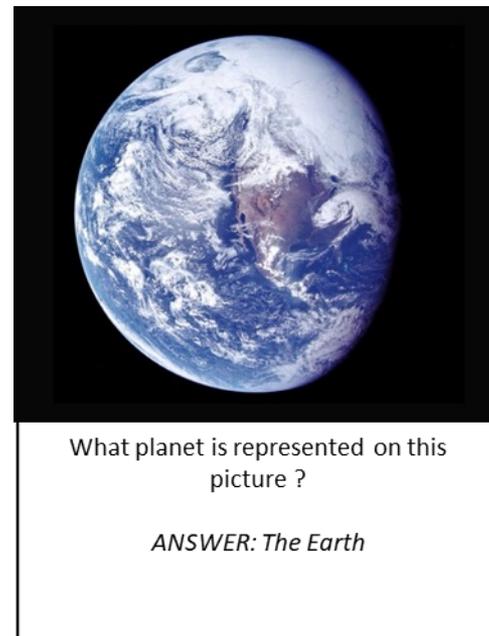
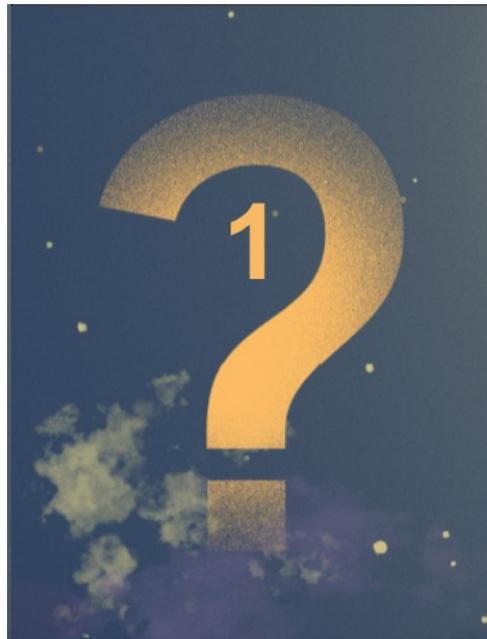
CONSTRUCTION KIT - TELESCOPE

1. Le kit de construction du télescope est un objet de 3 pièces imprimé en 3D.
2. L'objet peut être imprimé à l'aide du fichier de support (disponible sur le site web de SG2) en tant qu'activité supplémentaire à mener avec les enfants, avant de commencer à jouer au jeu.
3. Au lieu d'utiliser l'imprimante 3D, et dans le seul but de jouer au jeu, vous pouvez utiliser une représentation 2D disponible dans le fichier de support, l'imprimer et découper les 3 pièces avant de commencer le jeu.



PACK DE QUESTIONS

Comprend des cartes avec des questions et des réponses sur des sujets d'apprentissage liés aux objectifs d'apprentissage de l'étape 1.



What planet is represented on this picture ?

ANSWER: The Earth

RÈGLES

1. Regardez la vidéo d'introduction en lisant le code QR sur le plateau de jeu.
2. Chaque groupe ou joueur (selon le mode de jeu) choisit un marqueur qui représentera la progression du jeu/la place du joueur sur le plateau.
3. Les marqueurs doivent d'abord être placés sur l'espace du QG du SG.
4. Chaque groupe ou joueur jouera à tour de rôle.
5. À son tour, le groupe ou le joueur fait tourner la boussole avec les points cardinaux et se déplace le long des lignes de la grille dans la direction indiquée par la roue (Nord, Sud, Est, Ouest). Le marqueur peut se déplacer sur toute la ligne et se trouver soit à l'extrémité de la ligne, soit à l'une des intersections entre les deux.
6. Si la boussole indique une direction que le groupe ou le joueur ne peut pas prendre (par exemple, le marqueur est au bord droit de la grille et la roue pointe vers l'Est), le groupe ou le joueur ne peut pas se déplacer et doit attendre le prochain tour pour faire tourner la roue à nouveau.
7. Le groupe ou le joueur commence par le QG du SG et doit visiter tous les autres sites - musée, cartographe et site archéologique. Il suffit d'entrer dans les zones colorées associées à chacun de ces sites.

RÈGLES

8. Dans chacun de ces sites - musée, cartographe et site archéologique - le groupe ou le joueur doit regarder une vidéo et répondre ensuite à une question du jeu de questions-réponses n°1. La question doit être lue par un adversaire ou par le chef d'équipe (par exemple, l'enseignant).
9. Si le groupe ou le joueur répond incorrectement à la question, il peut rester à la même place dans le tableau et essayer de répondre à une nouvelle question lorsque son tour viendra à nouveau et, dans ce cas, il ne fait pas tourner la roue.
10. Si le groupe ou le joueur répond correctement à la question, il gagne une partie d'un kit de construction et doit alors se déplacer vers l'autre site afin de gagner les 2 parties restantes lors des tours suivants. Au total, 3 pièces sont nécessaires pour construire un télescope. La construction proprement dite se fera lors de la prochaine étape du jeu, au cours de laquelle des instructions seront également fournies.
11. Les joueurs peuvent récupérer les instructions pour assembler le kit en atterrissant dans l'espace.
12. Après avoir collecté les 3 pièces du kit de construction (une pour chacun des espaces existants qui attribuent les pièces) et les instructions, le groupe ou le joueur doit retourner au QG du SG et assembler le télescope pour atteindre l'objectif de l'étape 1 et passer à l'étape 2.

ETAPE 2



OBJECTIFS

OBJECTIF

Rassemblez les 3 pièces du kit de construction (vaisseau spatial) et les instructions d'assemblage, et assemblez le vaisseau spatial.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Objectifs 2, 6 et 7 du Cadre de référence pour la maîtrise de l'astronomie :

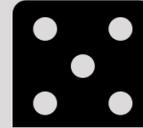
- 2. Le système Terre-Soleil
- 6. L'astronomie dans notre vie quotidienne
- 7. Travailler sur l'astronomie ou les sciences de l'espace

NOTE : veuillez vous référer au document "Cadre d'apprentissage" disponible ici : <https://spaceguardians.eu/results>

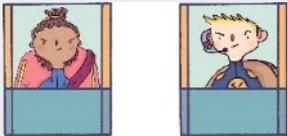
ELEMENTS DE JEU



PLATEAU #2 *
Plateau représentant le siège du SG



2 DÉS



LES PIONS
Un par groupe ou joueur, mettant en scène des personnages SG ou d'autres éléments



JETONS
Les jetons représentent des piles à combustible que les joueurs peuvent gagner pour les utiliser lors de l'étape 3.



CONSTRUCTION KIT #1 – SPACESHIP *
Kit divisé en 3 parties à construire, plus des instructions de montage



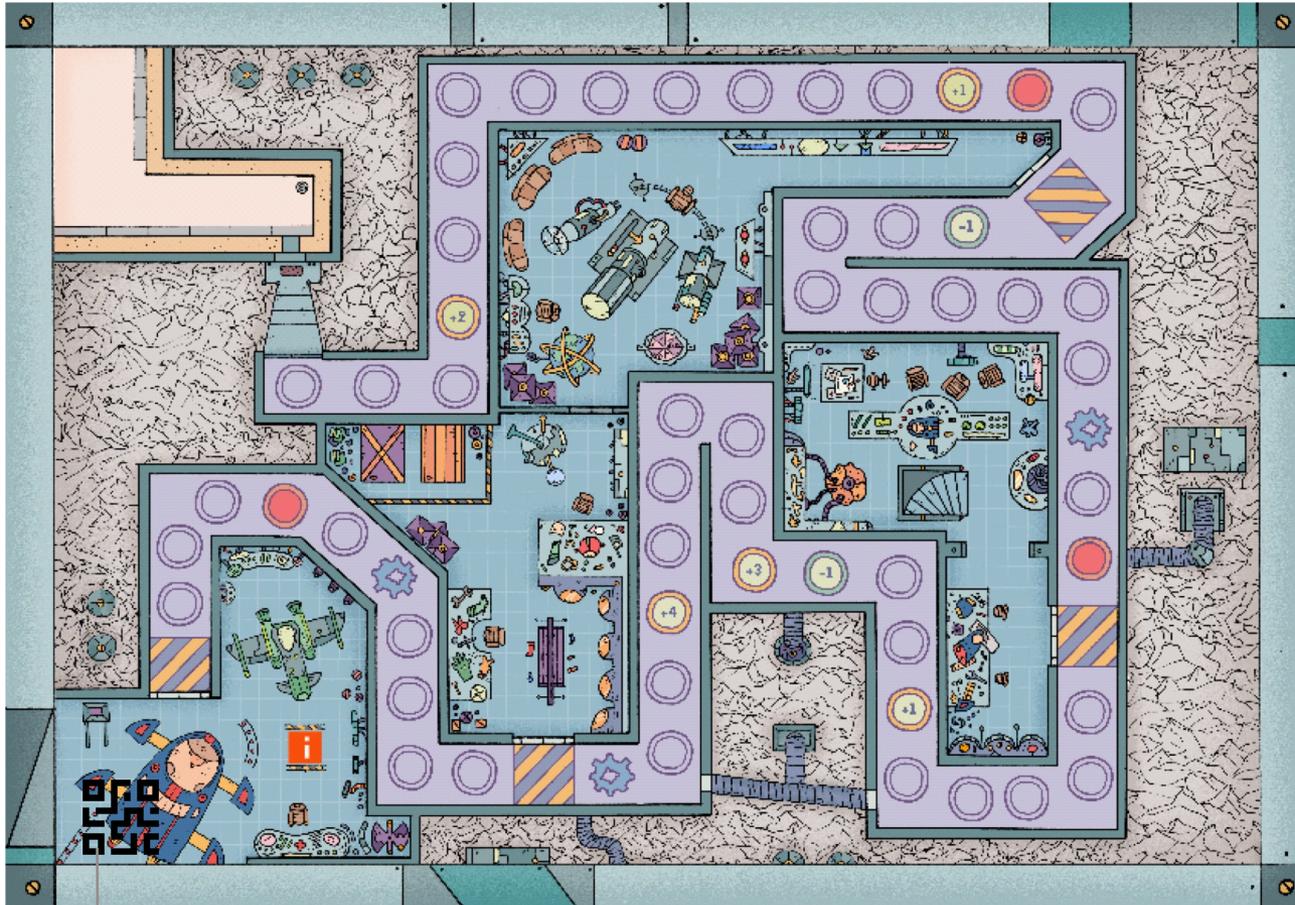
TÉLÉPHONE PORTABLE
Smartphone avec une connexion internet et une application de lecture de code QR pour regarder les vidéos



QUIZ PACK#2 *
Paquet de cartes physiques avec des questions et des réponses sur les thèmes d'apprentissage abordés dans l'étape 2 du jeu

** See more details in the next pages*

PLATEAU



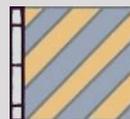
Le code QR permet
d'accéder à la vidéo
d'introduction de l'étape 2
et autres.

PLATEAU



VIDEOS

Code QR pour accéder aux vidéos d'introduction à la scène et à d'autres contenus



SECURITY DOOR

Pour passer une porte de sécurité, le joueur doit répondre correctement à une question du Quiz Pack#2.



CONSTRUCTION KIT INSTRUCTIONS

Espace où l'on peut obtenir les instructions pour construire le vaisseau spatial



GAGNER / PERDRE DES JETONS

Sur cette case, le joueur gagne ou perd le nombre de jetons indiqué.



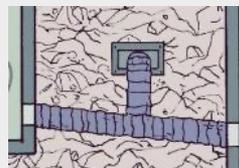
CONSTRUCTION KIT PARTS

Signale les endroits où l'on peut se procurer les pièces nécessaires à la construction d'un vaisseau spatial. Chacun de ces espaces attribue une seule pièce, les joueurs doivent donc atterrir dans tous ces espaces pour rassembler les pièces nécessaires.



GO BACK

En atterrissant ici, le joueur doit retourner à la porte de sécurité précédente.



CONDUITE D'AIR

Offre un raccourci que les joueurs peuvent emprunter (il n'y en a qu'un seul)

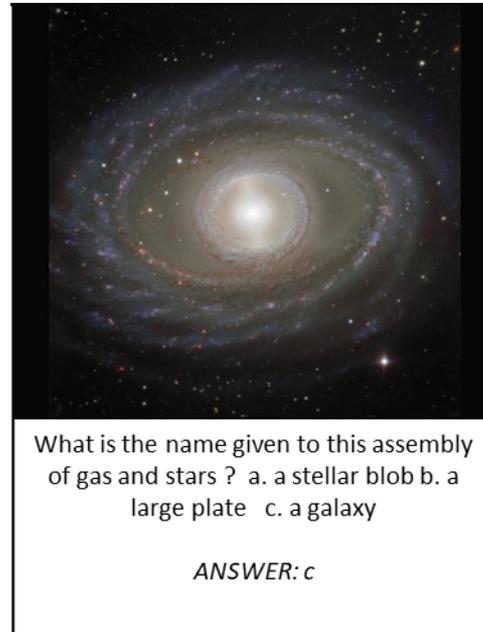
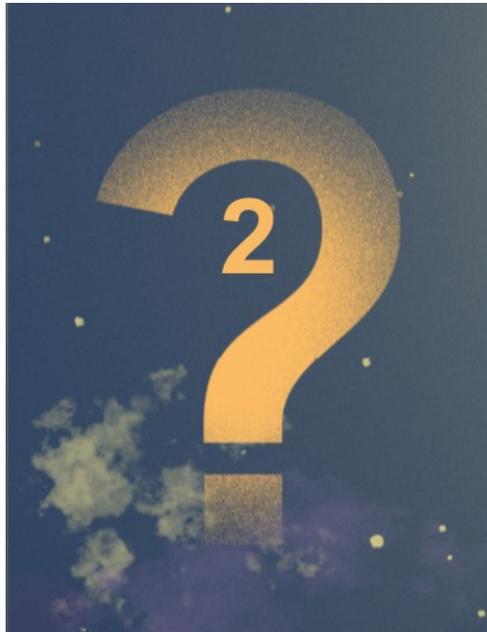
CONSTRUCTION KIT - SPACESHIP



1. Le kit de construction du vaisseau spatial est un objet de 3 pièces imprimé en 3D.
2. L'objet peut être imprimé à l'aide du fichier de support (disponible sur le site web de SG2) en tant qu'activité supplémentaire à mener avec les enfants, avant de commencer à jouer au jeu.
3. Au lieu d'utiliser l'imprimante 3D, et dans le seul but de jouer au jeu, vous pouvez utiliser une représentation 2D disponible dans le fichier de support, l'imprimer et découper les 3 pièces avant de commencer le jeu.

QUIZ PACK

Comprend des cartes avec des questions et des réponses sur des sujets d'apprentissage liés aux objectifs d'apprentissage de l'étape 2.



What is the name given to this assembly of gas and stars ? a. a stellar blob b. a large plate c. a galaxy

ANSWER: c

RÈGLES

1. Regardez la vidéo d'introduction en lisant le code QR dans le tableau.
2. Le groupe ou le joueur (selon le mode de jeu) place le marqueur dans l'image d'entrée.
3. À son tour, le groupe ou le joueur lance les 2 dés (2 à 12) et avance du nombre correspondant de cases de jeu.
4. Lorsqu'il atteint une porte de sécurité, le groupe ou le joueur doit s'arrêter et répondre à une question du jeu de questions-réponses n° 2. Ce n'est qu'en répondant correctement que la porte s'ouvre et permet de passer au tour suivant (le joueur reste sur la case de la porte de sécurité pour le tour, même s'il a répondu correctement à la question).
5. Il y a des espaces spéciaux qui donnent les pièces du kit de construction du vaisseau spatial (3 au total) et d'autres qui donnent/reprennent des jetons au groupe ou au joueur.
6. Il y a également un espace qui oblige les joueurs à revenir à la porte de sécurité précédente.
7. Lorsqu'ils passent un espace qui attribue une pièce de construction du kit, les joueurs doivent s'y arrêter pour récupérer cette pièce et s'y reposer jusqu'à ce que leur tour de lancer de dé revienne.
8. La trajectoire du jeu comporte un raccourci que le groupe ou le joueur peut choisir d'emprunter. Cependant, prendre le chemin le plus long peut être récompensé si le marqueur atterrit sur des cases "jeton"
9. Lorsque le groupe ou les joueurs atteignent la dernière case du plateau, ils reçoivent les instructions pour construire le vaisseau spatial. À ce moment-là, le vaisseau spatial doit être assemblé, ce qui conduit le jeu à l'étape 3.

STAGE 3



OBJECTIFS

OBJECTIF

Rassemblez les 3 pièces du kit de construction (scanner) et les instructions de montage, et assemblez le scanner. Ensuite, rendez-vous sur la planète d'où provient le signal.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Objectifs 4 et 5 du Cadre de référence pour l'enseignement de l'astronomie :

4. Le système solaire

5. L'Univers

NOTE : veuillez vous référer au document "Cadre d'apprentissage" disponible ici :

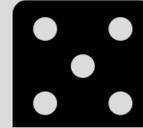
<https://spaceguardians.eu/results>

ELEMENTS DE JEU



BOARD#3 *

Tableau représentant le système solaire, composé de 4 parties reliées entre elles



2 DICE

Pour déterminer le nombre de jetons gagnés par le joueur.



LES PIONS

Un par groupe ou joueur, mettant en scène des personnages SG ou d'autres éléments



TOKENS

Les jetons représentent des piles à combustible que les joueurs peuvent gagner et utiliser pour se déplacer sur le plateau.



CONSTRUCTION KIT #3 – SCANNER *

Kit divisé en 3 parties à construire, plus des instructions de montage



SIGNAL ORIGIN CARDS*

Paquet de 7 cartes, 6 vierges et 1 symbolisant l'origine du signal et l'endroit où le joueur doit atterrir pour passer à l'étape 4 du jeu.



QUIZ PACK#3 *

Paquet de cartes physiques avec des questions et des réponses sur les thèmes d'apprentissage abordés dans l'étape 3 du jeu

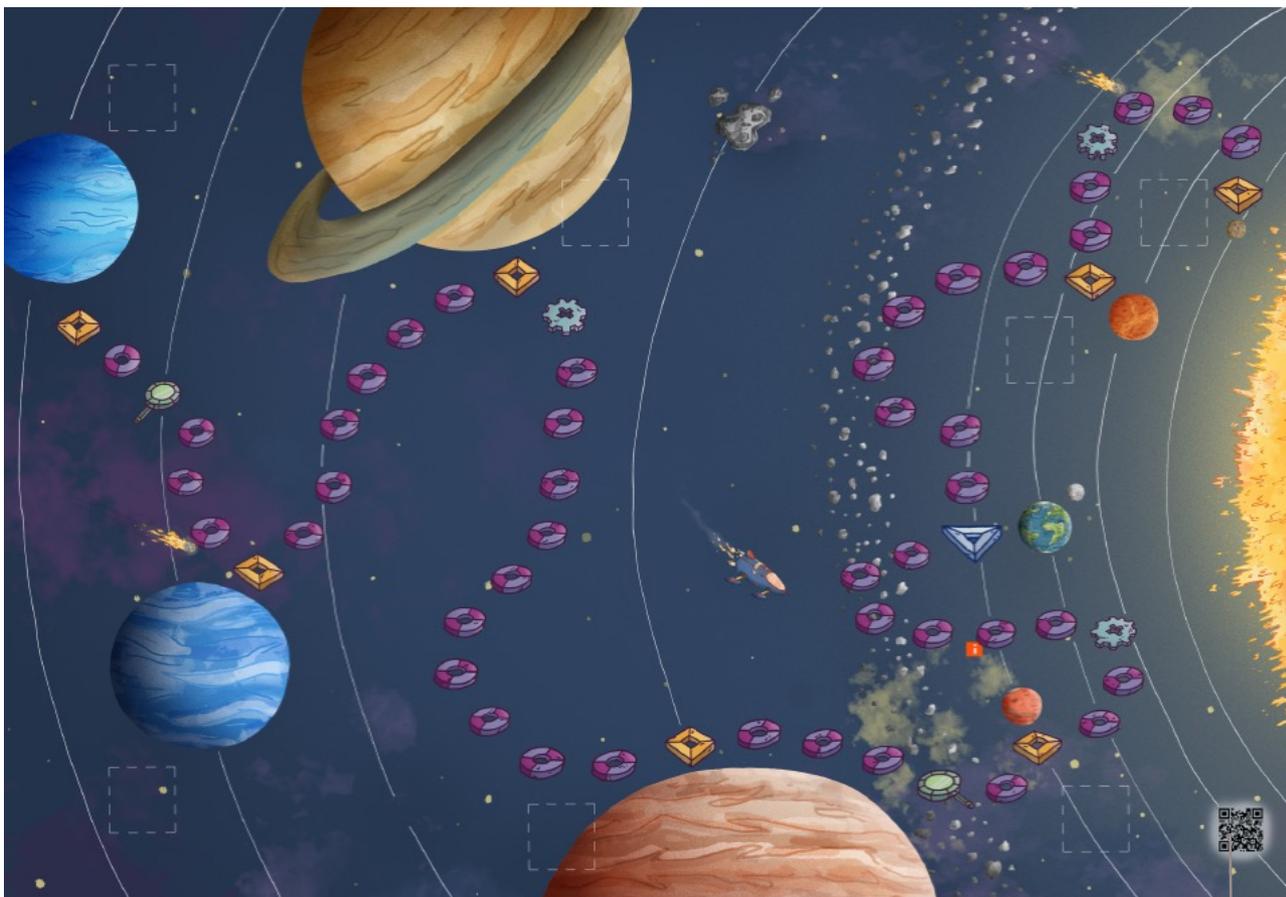


SMARTPHONE

Un smartphone avec une connexion internet et une application de lecture de code QR pour regarder des vidéos et éventuellement accéder à des cartes de quiz numériques.

* See more details in the next pages

PLATEAU



Le code QR permet d'accéder à la vidéo d'introduction de l'étape 3 et des autres étapes.

PLATEAU



VIDEO INTRODUCTION
Introduction au plateau



SPACE DE DÉPART

Espace à côté de la Terre où commence l'étape 3. Placez le marqueur de joueur initialement à cet endroit.



CONSTRUCTION KIT INSTRUCTIONS
Espace où les instructions pour construire le scanner peuvent être obtenues



ENTRÉE DANS L'ORBITE DE LA PLANÈTE

Les joueurs peuvent alors retourner la carte d'origine du signal sur cette planète pour savoir si c'est la planète d'où vient le signal ou non. Pour retourner la voiture, les joueurs doivent "payer" 2 jetons.



LES PIÈCES DU KIT DE CONSTRUCTION
Signale les endroits où l'on peut se procurer les pièces du kit de construction d'un scanner. Chacune de ces cases attribue une seule pièce, les joueurs doivent donc atterrir dans toutes ces cases pour rassembler les pièces nécessaires.



LOUPE

Cet espace amplifie les détecteurs SG1 et permet aux joueurs de choisir n'importe quelle carte d'origine de signal et de la retourner. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois par groupe ou par joueur.

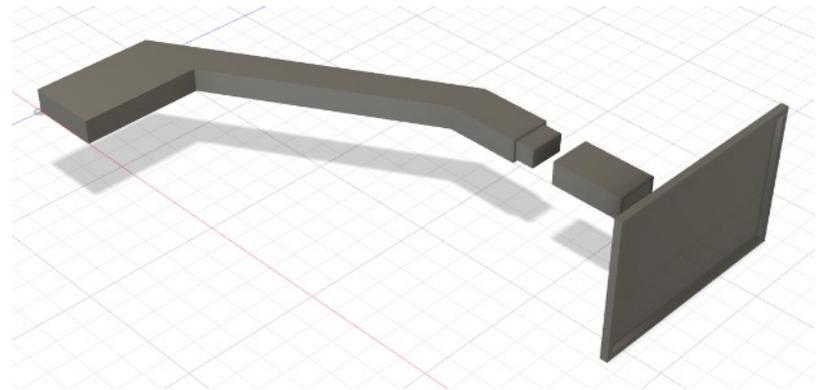


COMÈTE

Il y a 2 cases avec une comète sur le plateau de jeu. Permet aux joueurs de se déplacer d'une case avec une comète à l'autre, en utilisant seulement un jeton ou une pile à combustible.

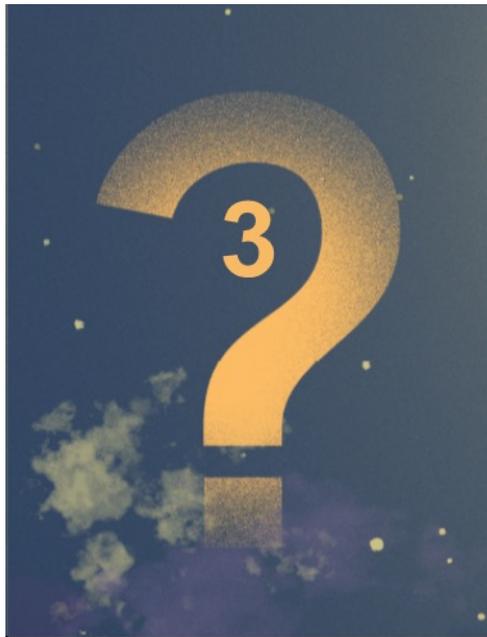
CONSTRUCTION KIT - SCANNER

1. Le kit de construction Scanner est un objet en 3 parties avec des pièces imprimées en 3D et des pièces électroniques. Il s'agit d'un objet fonctionnel qui se déclenche lorsqu'il trouve une carte magnétisée (expliqué plus haut dans les règles d'utilisation).
2. L'objet peut être imprimé et assemblé à l'aide du fichier de support (disponible sur le site web de SG2) en tant qu'activité supplémentaire à mener avec les enfants, avant de commencer à jouer au jeu.
3. Au lieu d'utiliser l'imprimante 3D et les pièces électroniques, et dans le seul but de jouer au jeu, vous pouvez utiliser une représentation 2D disponible dans le fichier de support, l'imprimer et découper les 4 parties avant de commencer le jeu. Si vous utilisez cette option, il y a quelques changements dans la façon de jouer à cette étape, comme indiqué plus en détail dans les règles à venir.



QUIZ PACK

Comprend des cartes avec des questions et des réponses sur des sujets d'apprentissage liés aux objectifs d'apprentissage de l'étape 3.



SIGNAL ORIGIN CARDS

Paquet de 7 cartes, 6 vierges et 1 symbolisant l'origine du signal et l'endroit où le joueur doit atterrir pour passer à l'étape 4 du jeu.



RÈGLES

1. Regardez la vidéo d'introduction en lisant le code QR dans le tableau.
2. Les cartes Origine des signaux doivent être mélangées et placées, sans les regarder, sur les cases situées à côté de chaque planète. L'une des cartes indique l'origine du signal que le groupe ou les joueurs doivent trouver.
3. Le groupe ou le joueur (selon le mode de jeu) place le marqueur dans l'espace "départ" du plateau.
4. Le groupe ou le joueur joue à tour de rôle.
5. Pour se déplacer sur le chemin, le groupe ou le joueur doit dépenser des jetons (représentant des piles à combustible). Un jeton correspond à une case.
6. Le mouvement est libre - le marqueur peut aller aussi loin que les jetons que le groupe ou le joueur veut dépenser et le marqueur peut changer de direction à différents tours (vers le soleil ou loin du soleil).
7. Pour gagner des jetons, le groupe ou les joueurs doivent répondre correctement à une question du jeu de questions-réponses n° 3.
8. Si la réponse à la question est correcte, le groupe ou le joueur doit lancer les 2 dés qui déterminent le nombre de jetons qu'il gagne.

RÈGLES

9. À chaque tour, le groupe ou les joueurs ne peuvent que se déplacer ou répondre à une question, mais pas les deux.
10. Pour vérifier si une planète est à l'origine du signal, le groupe ou les joueurs doivent atterrir sur l'espace planète (de couleur différente) et payer 2 jetons pour atterrir.
11. Il y a des espaces spéciaux qui donnent les pièces du kit de construction du scanner (3 au total), d'autres qui permettent aux joueurs de jeter un coup d'œil sur une (n'importe quelle) carte signal placée sur une planète, et un qui fournit les instructions pour construire le scanner.
12. Lorsque le groupe ou le joueur a assemblé le scanner, il doit se rendre sur la planète d'où provient le signal pour passer à l'étape 4.

ÉTAPE 4



OBJECTIFS

OBJECTIF

Trouvez le signal à la surface de la planète.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Aucun objectif spécifique. L'utilisation du scanner peut avoir un objectif d'apprentissage large et susciter l'intérêt pour les sujets liés aux sciences et techniques.

ELEMENTS DE JEU

	<p>BOARD#4 * Planche représentant la partie manquante du système solaire, composée de 3 éléments qui s'ajoutent à la planche n°1</p>		<p>CARTE GAGNANTE Cette carte ne doit être retournée que par le gagnant, en montrant un code QR avec la vidéo du jeu final.</p>
	<p>SIGNAL CARDS 2* Paquet de 40 cartes, dont : 2 symbolisant l'origine/émetteur du signal. Ces cartes comportent un code QR permettant d'accéder à la vidéo finale 38 cartes, avec 19 paires assorties, avec des motifs d'astronomie.</p>		
	<p>SCANNER Scanner assemblé et fonctionnel</p>		
	<p>SCAN CARDS (TO USE WITH SCANNER)</p> <ul style="list-style-type: none">• (version papier) 1 carte avec un "x" qui fait manquer un tour lorsqu'elle est tirée, et 2 cartes vierges sans conséquence pour les joueurs• (version numérique) 1 carte qui émet un "bip", ce qui signifie que le joueur perd son tour, et 2 cartes qui n'émettent pas de "bip".		

* Voir plus de détails dans les pages suivantes

PLATEAU

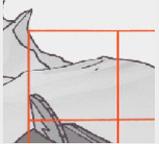


The QR code gives access to the introduction video of Stage 4 and others

PLATEAU



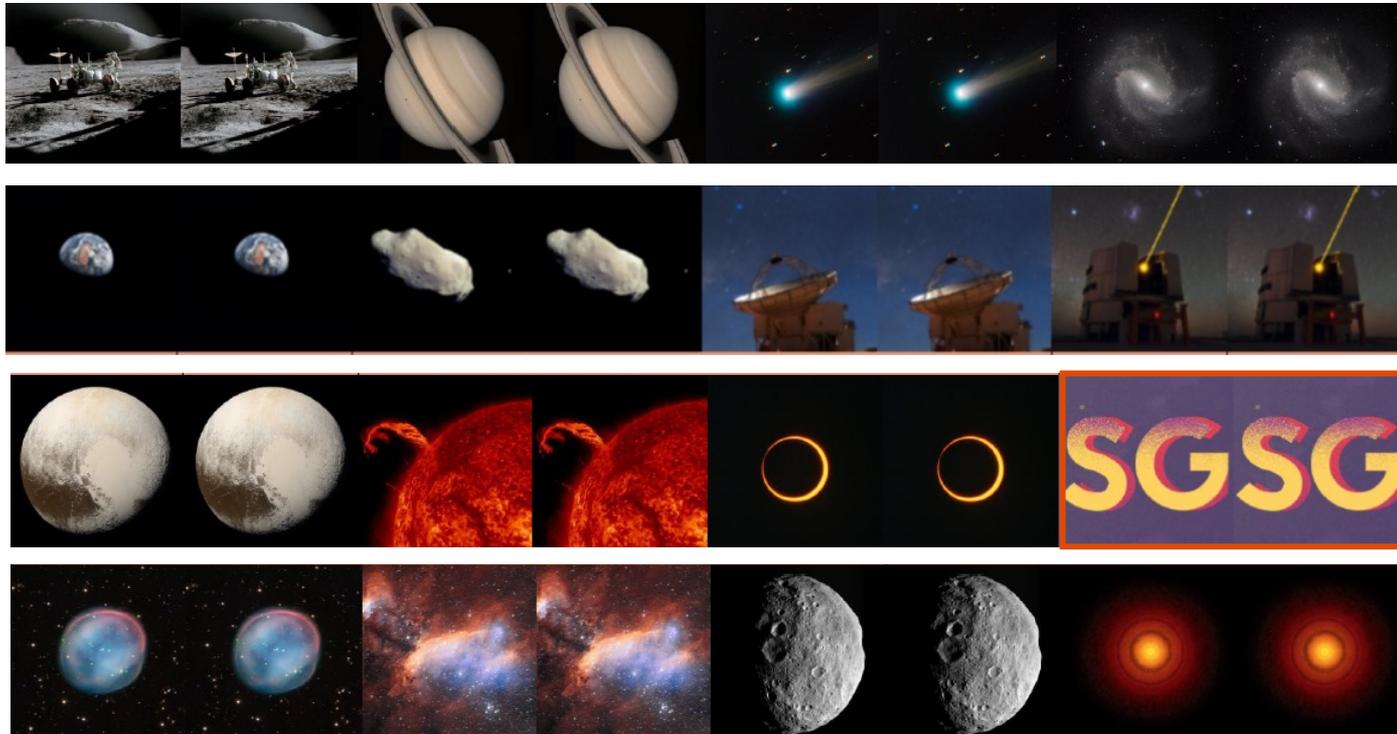
INTRO VIDEO
Intro to the Stage



SPACES TO PLACE THE SIGNAL ORIGIN CARDS
Spaces to place the cards

SIGNAL ORIGIN CARDS 2

- Il y a 40 cartes au total
- Deux des cartes indiquent l'origine du signal que le groupe ou les joueurs doivent faire correspondre.



RÈGLES

1. Le paquet de cartes de signal doit être mélangé et, sans regarder, elles doivent être placées sur les cases du plateau n° 4. Deux des cartes indiquent l'origine du signal que le groupe ou les joueurs doivent trouver.
2. Les cartes de balayage doivent également être mélangées et placées devant les joueurs.
3. Le groupe ou le joueur (selon le mode de jeu) peut, à son tour, retourner une carte de balayage. Si la carte de balayage est "vide" (version papier) ou n'émet pas de "bip" (version numérique), ils peuvent alors chercher la paire de signaux correspondante en retournant deux cartes du paquet de cartes. Chaque fois que les joueurs obtiennent une paire correspondante pendant leur tour, ils gagnent un autre tour, c'est-à-dire qu'ils peuvent retourner 2 autres cartes jusqu'à ce qu'ils ne parviennent pas à former une paire.
4. Lorsque des paires sont formées, les cartes correspondantes restent face visible.
5. Si les deux cartes retournées ne correspondent pas, elles doivent être retournées à nouveau avant que les autres joueurs n'agissent (les joueurs doivent essayer de noter mentalement les cartes qu'ils ont retournées, et l'équipe adverse peut observer et faire de même).
6. Si les joueurs retournent, dans le même tour, les deux cartes de signalisation, le jeu se termine et ils sont gagnants.
7. Il existe un nouveau code QR pour la vidéo qui clôt le jeu.

