

TM

THE GAME DESIGNED TO OPEN EVERY MIND

D I S

R U P

T U S

UN JEU CRÉATIF QUI DÉVELOPPE L'ESPRIT



WHAT IS DISRUPTUS?

A GAME IS ALL ABOUT CREATIVITY AND INNOVATION

Disruptus asks players to look at objects and ideas and use different approaches—as determined by the roll of a die—to innovate.

Disruptus draws inspiration from the very important practice of ‘disruptive thinking.’ Disruptive thinking is one of the most powerful methods of innovation.

Disruptive thinking has been used to create ideas that have shaped our lives such as digital music, smartphones, and car-sharing companies.

Disruptive thinking involves looking at an object, a process, or an idea and coming up with an entirely different way to achieve its purpose or visualize a new purpose altogether.

When playing DISRUPTUS, players will come up with ideas that may create, transform, improve, or disrupt. A selected judge will decide which idea is the winner.

The game can also be played in a non-competitive, collaborative manner inviting all players, with the help of a moderator, to improve on each other’s ideas.

GAME CONTENTS

84 Icons Cards

1 One-Minute Timer

1 Game Die

1 Idea Pad

OBJECT OF THE GAME

(Collaborative version will be explained at the end).

Be the player or team with the most points at the end of the game. Players can choose to play through a fixed number of rounds or for a predetermined amount of time.

SETUP

Shuffle the cards and place them face down in a deck at the center of the table.

HOW TO PLAY | 3⁺

(FOR 3 OR MORE PLAYERS OR TEAMS)

PLAYING DISRUPTUS

The game is played in rounds. In each round, one player is named the Judge. This role rotates from player to player in a clockwise direction.

For simplicity, everywhere we mention 'player' in the rules, you may substitute with 'team' if the game is being played by 3 or more teams.

Each round consists of the following steps:

1. The Judge rolls the die and reveals either one or two cards from the top of the deck according to the following:

If the roll is:

Create; Player's Choice
reveal 2 cards



If the roll is:

Improve; Transform; Disrupt
reveal 1 card





If the roll is : **Judge's Choice** - the Judge chooses which category will be played. The judge may inspect the top two cards from the deck and select either one of them if they decide the players will compete in any category other than Create. The judge declares the category aloud and places the card or cards in the center of the table. If only one card is played, the other is inserted randomly back into the deck.

2. Players come up with ideas.

Once the card(s) are made visible, the Judge flips over the timer and each player has 1 minute to write down or draw the most creative idea they can muster.

DISRUPTUS invites players to use 4 different creative approaches in order to innovate:

The approach players need to use as indicated by the die roll are:



Create - Using 2 cards, players may take any number of elements from each object and use these to create a new object.

Example: If the first card depicts a DRILL and the other card depicts a FORK: A player may combine them together to create an electric pasta spinning fork.



Improve - Make it better: Add or change elements of the object depicted to improve it or change its use.

Example: From a card depicting a SUITCASE; incorporate a removable rechargeable battery into the suitcase structure to allow for on-the-go charging of mobile devices.



Transform - Use the object on the card and change it so it can be used for a different purpose.

Example: From a card depicting a DINOSAUR'S SKULL; transform it into a flower pot.



Disrupt - Looking at the object on the card, imagine a way the object can be used to create something that may give rise to a new market or a new human experience. The original object, in this case, may be just a part of a much bigger scheme.

Example: From a card depicting EYEGLASSES; describe the transcending effect of combining data connectivity, artificial intelligence, and bio-electronics to allow blind people to see or obtain warnings about their immediate environment so that they can navigate easier.



Judge's Choice - The Judge may secretly inspect the top two cards from the deck, and then pick one of the above categories for the round, revealing both cards for CREATE or 1 of the cards for any of the other approaches.



If the roll is : **Player's Choice** - reveal 2 cards.

Each player decides individually which category they wish to play, allowing them to reveal their choice at the end of the round (players may change course within the time allocated by the sand timer). If they choose Create, they will use both cards. If they choose either Improve, Transform, or Disrupt they will focus on one card of their choice.

3. Players explain their ideas.

Once the time runs out, each player, in turn, describes their idea to the Judge. The basics of each player's explanation must be on their Idea Pad. While there is no set time limit for these explanations, they should be concise.

4. The Judge renders his or her judgment.

After listening to all ideas and, where necessary, asking for clarifications, the Judge names the player whom she or he thinks came up with the most creative idea for the challenge at hand.

The player named by the Judge wins the round and earns one point. To keep track of points, the player keeps the card used during the round (in the case of a Create, the winner takes one of the two cards and discards the other).

5. End of Game

Whether players have decided to limit play by setting a fixed play time or a fixed number of rounds, the player with the most points at the end of the game is the winner.

RULES FOR COLLABORATIVE PLAY, SOLO PLAY AND OTHER SITUATIONS

DISRUPTUS can be greatly appreciated and enjoyed by playing it in a collaborative manner and as a non-competitive team building game.

Simply roll the die and if the 'Judge's Choice' is rolled, re-roll the die.

The purpose of this version of the game changes to building on each other's ideas and trying to push the creative process envelope as far out as possible. This is a great preparation for brainstorming sessions where no idea is too 'crazy' to be brought up and later considered.

DISRUPTUS can also be played alone, where the objective of the player is to come up with as many ideas as possible for a pre-selected creative approach (Create, Transform, Improve, or Disrupt). Again, decide on a predetermined time limit or the number of cards to play. This can be lots of fun, but can also overheat your neurons.

When playing with young children we suggest allowing for 2 minutes (by flipping the sand timer the moment it ends) and focusing initially on the CREATE activity, later adding the TRANSFORM and IMPROVE, and last (if at all) DISRUPT. You will be amazed at how creative kids are.

QU'EST-CE QUE DISRUPTUS?

UN JEU DE CREATIVITÉ ET D'INNOVATION

Dans Disruptus, les joueurs doivent observer des objets et, en utilisant différentes approches (déterminées par le lancer du dé), innover.

L'inspiration derrière Disruptus provient de la théorie de la pensée de rupture qui s'avère être une forme plus avancée d'innovation.

La pensée de rupture a été utilisée pour créer des idées qui ont façonné nos vies au quotidien telles que la musique digitale, les téléphones intelligents et les compagnies d'auto-partage.

Cette forme de pensée permet de porter un regard nouveau sur un objet, un concept ou une idée pour lui trouver une toute nouvelle fonction.

En jouant à Disruptus, les joueurs devront trouver des idées en créant, en transformant, en améliorant ou en appliquant la pensée de rupture. Un juge prédéterminé choisira l'idée la plus originale.

Le jeu peut également être joué d'une manière collaborative avec l'aide d'un modérateur qui contribuera à améliorer les idées de chacun.

CONTENU

84 cartes Ícones

1 dé

1 sablier (1 minute)

1 bloc-note

BUT DU JEU

(version collaborative expliquée à la fin)

Être le joueur ou l'équipe avec le plus de points à la fin de la partie.
Les joueurs peuvent jouer un nombre de rondes prédéterminées ou selon un temps donné.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et placez-les face cachée au centre de la table.

COMMENT JOUER À DISRUPTUS

(pour 3 joueurs et plus ou en équipes)

Le jeu se joue en plusieurs rondes. À chaque ronde, un joueur est nommé juge. Ce rôle est transmis de joueur en joueur en sens horaire.

Pour simplifier l'explication des règles, la mention « joueur » peut être substituée par « équipe » si le jeu est joué en équipe.

Chaque ronde est composée des étapes suivantes :

1. Le juge lance le dé et révèle une ou deux cartes du paquet selon la tâche à accomplir :

Si le lancer est :

Créer; Choix des joueurs
révélez 2 cartes.



Si le lancer est :

Améliorer, Transformer,
«Disrupteur», révélez 1 carte.





*Si le lancer est : **Choix du juge** , le juge choisit la catégorie qui sera jouée. Le juge pige alors les deux premières cartes du paquet et choisit une seule des deux cartes si la catégorie n'est pas CRÉER (qui requiert les deux cartes). Le juge nomme la catégorie et au besoin réinsère aléatoirement la carte inutilisée dans le paquet.*

2. Période d'idéation des joueurs.

Une fois les cartes rendues visibles, le juge retourne le sablier. Les joueurs bénéficient de 1 minute pour noter ou dessiner une idée créative.

DISRUPTUS propose aux joueurs 4 différentes méthodes d'innovation :

L'approche que les joueurs doivent utiliser est celle déterminée par le lancer du dé.



Créer - avec 2 cartes, utilisez plusieurs éléments de chaque objet pour créer un nouvel objet.

Exemple: si la première carte est une perceuse et la deuxième carte une fourchette, un joueur peut combiner les deux objets pour créer une fourchette à spaghetti électrique.



Améliorer - avec 1 carte, ajoutez ou changez des éléments de l'objet pour l'améliorer.

Exemple: si l'objet figurant sur la carte est une valise, ajoutez un module de rechargement de batterie pour permettre le chargement d'appareils mobiles.



Transformer - avec 1 carte, transformez des éléments de l'objet pour lui trouver une nouvelle fonction.

Exemple: si l'objet figurant sur la carte est le crâne d'un dinosaure, le joueur peut le transformer en un pot à fleurs.



«Disrupteur» - En regardant l'objet sur la carte, les joueurs doivent imaginer un moyen de créer quelque chose qui a le potentiel de créer un nouveau marché ou une nouvelle expérience humaine. L'objet peut alors faire partie d'une idée beaucoup plus élaborée.

Exemple: si l'objet figurant sur la carte est une paire de lunettes, le joueur pourrait développer un concept combinant la transmission de données, l'intelligence artificielle et des éléments de la bioélectronique afin de permettre aux personnes aveugles de mieux percevoir leur environnement et faciliter leurs déplacements.



Choix du juge - Le juge peut regarder secrètement les deux cartes du dessus du paquet et choisir une des catégories expliquées ci-haut. Révélant les deux cartes pour la catégorie CRÉER et une seule carte pour les autres approches.



Si le lancer est : **Choix des joueurs** - Le juge révèle deux cartes et chaque joueur décidera quelle approche il utilisera pour la ronde.

3. Les joueurs démontrent leurs idées

Une fois le temps écoulé, chaque joueur, tour à tour, présente son idée au juge. L'essentiel de l'idée doit se trouver sur leur feuille de notes. Bien qu'il n'y ait pas de temps limite pour les explications, elles devraient être concises.

4. Le juge prend sa décision

Après avoir pris connaissance de toutes les idées et avoir demandé des clarifications si nécessaires, le juge désigne le joueur qui, selon lui, a trouvé l'idée la plus créative. Le joueur nommé par le juge obtient 1 point. Pour garder le compte des points, le joueur conserve la carte utilisée lors de la ronde (dans le cas de CRÉER, le gagnant prend une des deux cartes).

5. FIN DE PARTIE

Après avoir fixé un nombre prédéterminé de rondes, le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est nommé vainqueur.

RÈGLES POUR LE MODE COLLABORATIF, SOLITAIRE ET AUTRES SITUATIONS DE JEU

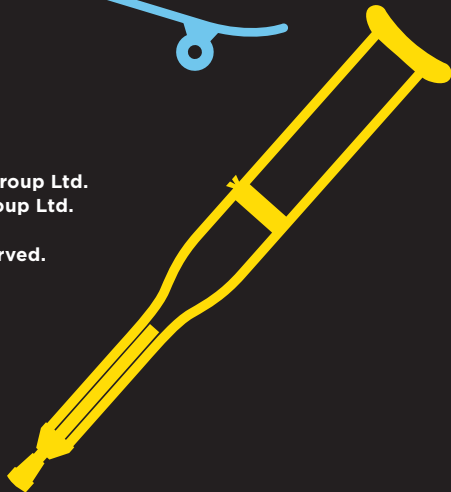
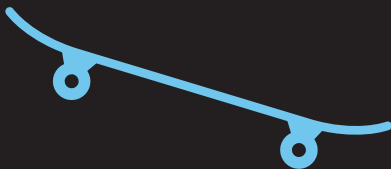
DISRUPTUS peut être joué de manière collaborative afin de bâtir un esprit d'équipe.

Lancez le dé et si le résultat obtenu est « Choix du juge », lancez de nouveau.

Le but de cette version permet aux joueurs de bâtir à partir des idées des autres joueurs afin de pousser les limites de la créativité aussi loin que possible. C'est un excellent outil de préparation pour les sessions de remue-méninges alors qu'aucune idée n'est trop farfelue pour être proposée et considérée.

DISRUPTUS peut aussi être joué seul alors que l'objectif du joueur est de créer le plus grand nombre d'idées possible avec une des approches (créer, transformer, améliorer ou disrupteur).

Dans une partie avec des enfants plus jeunes, nous suggérons de leur allouer 2 minutes (en tournant le sablier deux fois) et de se concentrer d'abord sur l'approche CRÉER pour ensuite ajouter les autres approches.



FoxMind® is a registered TM of FoxMind Group Ltd.

Disruptus™ is a Trademark of FoxMind Group Ltd.

Made in China

©2022 FoxMind Group Ltd. All rights reserved.

**Distributed in North America by:
FoxMind Canada Enterprises Ltd.**

**Published by FoxMind Group Ltd.:
1104-5530 St. Patrick
Montreal, Quebec, Canada, H4E 1A8
USA and Canadian Design**

100092