



CONFRONTATION

Résoudre une situation de jeu ponctuelle opposant directement plusieurs joueurs.

On est tous les 3 arrivés sur la même case. Il va falloir nous départager pour savoir qui reste.



CORRESPONDANCE

Repérer des composants possédant des caractéristiques identiques : forme, taille, couleur...

Ca y est, j'ai trouvé les deux chameaux verts ! Ah non, c'était des chevaux !



DÉPLACEMENT

Changer la position de certains composants pour illustrer et/ou provoquer des actions de jeu.

J'avance mon pion de 2 cases vers la gauche. Super, à toi.



ÉCHANGES

Permettre aux joueurs de réaliser des transactions de ressources de manière équitable ou non.

Je te prends tes 5 moutons, voici tes 2 planches !



MAJORITÉ

Récompenser ou sanctionner le joueur ayant un avantage numérique sur une ressource ou un vote.

Comme j'ai plus d'habitants que vous, je peux récupérer l'auberge. Toi tu as plus de navires, donc tu as le port.



PIOCHE

Récupérer de manière aléatoire un élément parmi un ensemble d'éléments variés.

Je tire un nouveau pouvoir, j'espère que ça va être la téléportation sinon je suis cuit...



COOPÉRATION

Mettre en commun ses efforts et ressources entre joueurs pour atteindre un objectif mutuel.

Toi, tu t'occupes des fuites à gauche, moi de celles à droite ! On y va !



DRAFT

Choisir un élément parmi un ensemble secret puis passer le reste à un autre joueur.

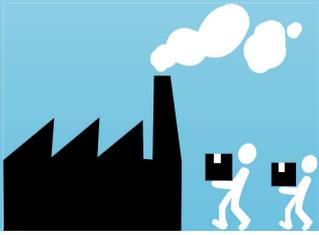
Prendre ça désavantage mon voisin mais ne m'arrange pas... Que faire ?



ENCHÈRES

Tenter d'acquérir une chose proposée à plusieurs joueurs en misant ses ressources.

Une fois... deux fois... trois fois... Adjudé, vendu !



GESTION DE RESSOURCES

Stocker, investir ou utiliser des ressources pour prévoir une stratégie à court et/ou long terme.

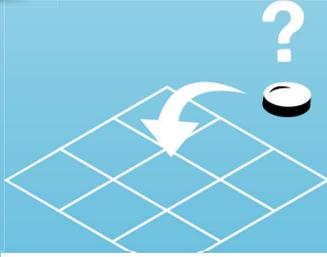
Heureusement que j'ai un entrepôt !
Sinon, j'aurais perdu tout le blé nécessaire au pain.



IDENTITÉ SECRÈTE

Donner aux joueurs un rôle à garder secret pendant la majorité du déroulement de la partie.

J'étais sûr que tu étais le traître depuis le début !



PLACEMENT DE MATÉRIEL

Positionner des éléments dans l'espace de jeu à des fins stratégiques.

Je mets ma caserne au nord, mon mur au sud protège l'entrée, ma mine est sécurisée !



STOP OU ENCORE

Choisir de recommencer une action risquée pour plus de bénéfices.

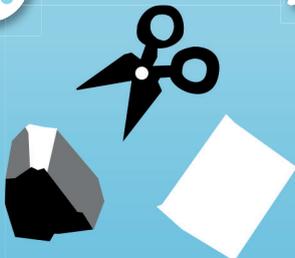
Juste une dernière fois...
Bon, allez, encore une...
Ahhh, zut !!



COMBO

Enchaîner des actions pour un résultat plus puissant que la simple somme de ces actions.

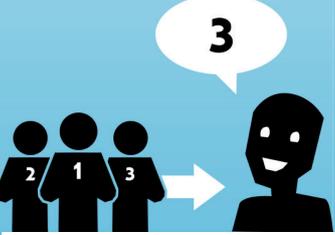
Ah, voilà le bâton de l'ermite ! Comme j'ai déjà sa cape et ses bottes, je peux enfin utiliser son pouvoir secret !



PIERRE FEUILLE CISEAUX

Inclure des relations de force et de faiblesse entre différents composants.

J'ai pensé que tu allais jouer feu alors j'ai joué eau, mais au final, tu me bats avec ta pierre !



POOLING

Constituer et modifier un ensemble personnel à partir d'éléments accessibles à plusieurs joueurs.

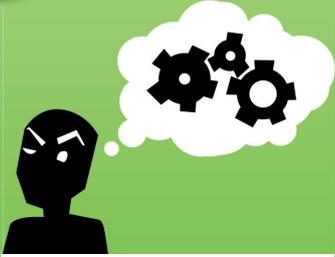
Il ne reste qu'une magicienne, je vais la prendre, ça ira bien avec les 3 grimoires que j'ai déjà récupérés !



PROGRAMMATION

Organiser à l'avance un certain nombre d'actions en anticipant les manœuvres des adversaires.

C'est bon, j'ai donné 3 directions à chacune de mes unités, voyons si j'ai bien anticipé tes ordres !



LOGIQUE

Analyse des données du jeu pour établir une stratégie optimale.

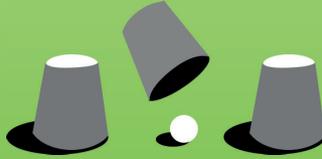
Mon adversaire peut faire ça, donc je dois faire ça, et si je fais aussi ça...
Ha ! Gagné !



MÉMORISATION

Conservation mentale d'un ensemble d'informations à exploiter plus tard dans le jeu.

Si je me rappelle bien, j'ai laissé ici une hache et là-bas une scie... Ou l'inverse ?



OBSERVATION

Identification dans l'espace de jeu de divers éléments visuels spécifiques.

Trois lignes bleues par ici, deux carrés rouges par là... ah, je l'ai trouvé : le rond vert !



RAPIDITÉ

Réussite d'une action dans un temps donné ou avant les autres joueurs.

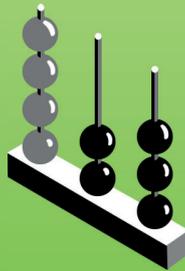
J'ai beau voir le jeton bleu, à chaque fois tu attrapes la pyramide avant moi ! Tu as de meilleurs réflexes...



BLUFF

Mensonge ou dissimulation d'informations réglementé pour manipuler ses adversaires.

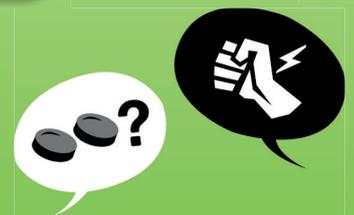
Oui, j'ai un 4 dans ma main, mais lui là-bas, rien n'est moins sûr...



CALCUL

Évaluation, mentale ou avec un outil, de divers paramètres numériques de jeu.

3 pions à toi sur la case, plus mon multiplicateur bonus : tu me dois 18 pièces de bronze !



NÉGOCIATION

Débat des termes d'un échange ou accord avec un ou plusieurs joueurs.

3 sacs de sable contre 20 poules ? Ok, mais tu y ajoutes une épée !



CONNAISSANCES

Restitution d'informations sur des sujets de la vie réelle.

L'histoire de la Turquie ?! Ah non ! Moi, je suis plutôt calé sur le cinéma australien...



DEXTÉRITÉ

Réalisation d'actions de jeu nécessitant habileté corporelle et/ou précision.

Fais attention à ne pas toucher ce pilier, sinon tout va tomber ! Oui, comme ça ... NOOOON !



NARRATION

Invention et/ou récit d'une histoire respectant des contraintes spécifiques.

Et donc ce, heu... fameux poisson avait une cape de héros... en laine...



CARTES

Document à deux faces présentant des données de jeu et pouvant être tenu en main.

Tu dois me révéler toute ta main, après je pourrai échanger une de tes cartes avec une des miennes.



DÉS

Objets permettant d'obtenir un symbole aléatoire ou de garder trace d'un symbole spécifique.

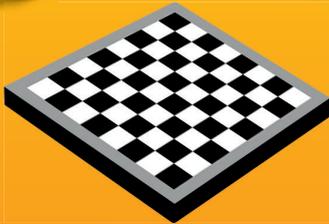
Pour te déplacer, utilise le dé rouge à 10 faces, pour les actions c'est le dé vert avec les flèches et les crânes.



JETONS

Petits éléments simulant des objets ou des valeurs numériques.

...17, 18, 19, 20 pièces et 3 cubes rouges de flamme : j'achète ce bâtiment et je place le reste à la banque !



PLATEAU

Surface permettant de positionner différents éléments du jeu et d'interagir avec eux.

Ici il y a une rivière, mon infanterie ne peut pas passer. Mais les cases de forêt, ça va !



CHRONOMÈTRE

Outil permettant de mesurer et/ou limiter les actions des joueurs dans le temps.

Tic... tac... Attention, le temps, dépêche-toi ! Sors, sors, t'as plus le temps !



CONTENANT

Objet opaque ou transparent rassemblant d'autres composants du jeu.

Je pioche un jeton dans le sac. Pourvu que ça soit un bleu et pas encore un rouge...



FIGURINES

Pions de formes, tailles et couleurs diverses représentant des personnages ou des objets.

En avant, armée de bois ! Apportez-moi la victoire !



MATÉRIEL CRÉATIF

Matériel permettant de créer ou de personnaliser des composants de jeu.

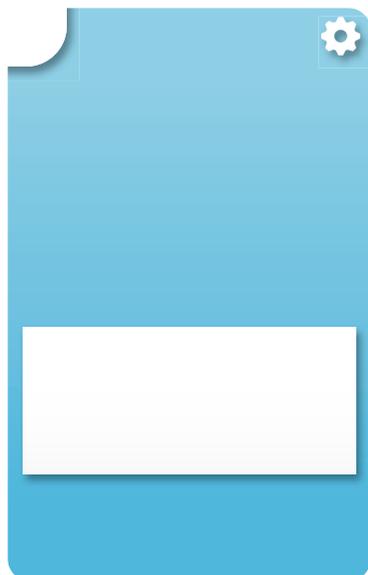
C'était un chameau ! Regarde, je lui ai dessiné deux bosses !



MATÉRIEL EXOTIQUE

Matériel inhabituel permettant de répondre aux besoins spécifiques d'un jeu.

Super ce jeu sur le cirque romain ! Y'a même des filets et des tridents dans la boîte !



ÉTAPE 1 : DÉCOMPOSITION

Prenez le jeu de votre choix et utilisez les Mécanicartes pour le décomposer.

Pour cela, rassemblez les cartes qui vous semblent pertinentes et écartez les autres.



Conseils

*Il n'y a pas une seule manière de décomposer un jeu.
Le plus important est de discuter et débattre entre vous.
Pivotez les cartes qui vous semblent secondaires pour les différencier !
Commencez par des jeux simples pour vous faire la main.*

1

ÉTAPE 3 : LA CRÉATION

Il existe 3 points d'entrée classiques pour commencer à créer un jeu de société :



Thématique : explorer un univers ou raconter une histoire précise
Matériel : utiliser des objets originaux ou spécifiques
Mécanique : développer un type de jeu particulier

Voici le déroulé de l'approche thématique, conseillée pour une première expérience :

Commencez par rassembler et écrire tout ce qui vous passe par la tête concernant votre thème. Ne vous bridez pas : chaque idée, même saugrenue, est une piste potentielle !

Rassemblez ensuite vos idées similaires en groupes pour essayer d'en tirer des objectifs : que vont faire les joueurs dans votre jeu ? Comment gagne-t-on ?

3

INFORMATIONS

Vous pouvez proposer ou retrouver des exemples de variantes pour vos jeux favoris sur le wiki des Mécanicartes :

www.mecanicartes.fr

Vous avez inventé une nouvelle façon d'utiliser les Mécanicartes ? Vous avez créé une nouvelle carte ? Parlez-en sur le wiki ou contactez nous !

contact@prismatik.fr !

Les Mécanicartes sont en Creative Commons CC-BY-NC-SA. Vous pouvez donc les reproduire et les utiliser à condition :

- De mentionner Prismatik ;
- De nous contacter avant toute utilisation commerciale ;
- De ne pas modifier les cartes existantes (vous pouvez en revanche en ajouter).



VARIANTES

Roulette ludique : tirez une carte de chaque catégorie au hasard. Le premier jeu auquel vous pensez qui utilise les trois cartes sera votre jeu de la soirée !

Devinette : faites deviner vos jeux préférés à vos proches en utilisant le moins de cartes possibles !

Test de connaissances : faites deux équipes, tirez une carte au hasard. A tour de rôle, citez un jeu qui utilise cette carte. La première équipe à sécher a perdu !

CREDITS

Prismatik :

Aurélien Lefrançois, Léo Capou, Axel Fleury

Partenaires de la campagne Ulule :

Jeux Opla, Flip Flap, Tout pour le jeu
Miryam Houali (design du paquet)
TL Prod (captation & montage), Amaia (voix)

ÉTAPE 3 : LA CRÉATION (SUITE)

Prenez ensuite une carte de chaque catégorie au hasard face cachée.

Retournez une carte, discutez, essayez des choses puis quand votre inspiration retombe, retournez la suivante.

Vous n'êtes pas obligés de les intégrer à tout prix : si une meilleure idée se présente, suivez là ! L'outil n'est là que pour guider votre créativité.

Conseils

Au début, ne vous attachez pas aux visuels de votre jeu : certains éléments vont disparaître au gré de vos changements.

Dans un premier temps, concentrez-vous sur les éléments indispensables et gardez le reste pour plus tard.

Testez votre jeu : c'est le plus important ! Chaque version doit être testée dès que possible et autant que possible.

4

ÉTAPE 2 : RECOMPOSITION

Il est temps de créer une variante pour votre jeu. Vous pouvez au choix :

Ajouter une nouvelle carte ou renforcer une carte « secondaire » ;
OU

Retirer une carte : enlever un des aspects du jeu pour renforcer les autres.

Discutez des éléments qui peuvent être modifiés pour intégrer votre changement.

Conseils

Dès que vous avez une idée, testez-la pour en voir les avantages et inconvénients.

Chaque idée peut se régler de différentes façons : ces modifications vont changer la durée de la partie, la difficulté, ou même la source du plaisir de votre jeu.

N'hésitez pas à détourner le matériel déjà présent dans le jeu : tout est permis ! Au besoin, ajoutez du matériel.

2