GAME CONCEPT

Jeu de société

Crée par DEMANGE Célia

Fiche signalétique :

\*Le meilleur Alsacien /DEMANGE Célia

\*Party Game

\*2 à 4 joueurs (possibilité de faire jusqu’à 4 équipes s’il y a plus de joueur)

\*temps de jeu : Entre 20min à 1h suivant le nombre de joueur

\*Le jeu est acheté dans les commerces en entier

\*Cible : d’enfant à adulte, de 6 à 99ans et plus. Revenu moyen.

Contexte social : Personne jouant en famille/amis pour se détendre et s’amuser.

\*Fun principaux :

Camaraderie (Lorsque les joueurs sont en équipes, ils doivent se consulter avant de répondre à une question)

Challenge (réussir à récupérer le plus de points de maîtrise pour gagner la partie)

\*Type d’intelligence :

Langagière (Prononciation et Traduction de mot)

Interpersonnelle (Travail d’équipe)

Logico-mathématique (Répondre à des questions de culture générale)

Pitch :

Avez-vous l'envie de devenir le meilleur alsacien ? Désormais c'est possible ! Venez jouez à « Le meilleur Alsacien » ! Prononcez les mots correctement, devinez la traduction et répondez aux questions pour obtenir votre diplôme du meilleur alsacien !

Intention :

\*Ambiance :

-Amicale, Chaleureuse tout en ayant un peu de compétition

\*Message du jeu : / il n’y a pas de message

\*But du jeu :

-Apprendre du nouveaux Vocabulaire et apporter de nouvelles connaissances sur l’alsace.

Contenue :

-Liste du matériel :

-180 Cartes (45 cartes Articule, 45 cartes Divination, 45 cartes Génie et 45 cartes gages)

-boite du jeu

-Livret de règles (le déroulement de la partie, l’explication des manches + gages, l’explications du jeu en individuel ou en équipe)

-faux diplôme

Règle du jeu :

-But du jeu : Obtenir le plus de point de maitrise pour gagner le diplôme du meilleur alsacien

-Mise en place : Séparer les cartes Articule, Divination, Génie et Gages en 4 tas de cartes au centre des joueurs

-Déroulement de la partie :

(Explication pour le tour d’un joueur)

1ère manche : Le joueur1 prend une carte Articule. Il choisit parmi les 3 difficultés de prononciation (chacune donne un nombre de points de maitrise différents : facile=1pt, moyen=2pts et difficile=3pts) S’il réussit à prononcer le mot correctement il gagne 1 pts de maîtrise, sinon il pioche une carte Gage et réalise l’action demandée. C’est au tour du joueur suivant.

2ème manche : Lorsque le tour du joueur1 arrive à nouveau, c’est le début de la 2ème manche. Les joueurs adverses prennent une carte Divination. Si le joueur1 arrive à trouver la bonne traduction, il gagne 1pt de maîtrise. Sinon il pioche une carte gage et réalise l’action demandé.

3ème manche : Lorsque le tour du joueur1 arrive à nouveau, c’est le début de la 3ème manche. Un des joueurs adverses tire une carte Génie. Le joueur1 choisit parmi les 3 difficultés (chacune donne un nombre de points de maitrise différents : facile=1pt, moyen=2pts et difficile=3pts) l’adversaire lit la question auquel le joueur1 doit essayer de répondre. S’il réussit, il gagne les points de maitrise sinon il pioche une carte Gage et réalise l’action.

Lorsque tous les joueurs ont fini la 3ème manche, on comptabilise le nombre total de point de maîtrise de chaque joueur pour diplômer le meilleur alsacien.

(Explication pour le tour d’une équipe)

À chaque manche, l équipe doit choisir un joueur qui répondra à la carte. Il peut être aidé par ses coéquipiers mais seul lui choisira la réponse finale.

Le déroulement est le même que pour le tour d’un joueur.

-Condition de victoire :

Obtenir le plus de point de maitrise

Description des cartes :

\*Carte Articule : Le joueur1 doit essayer de lire le mot alsacien avec la bonne prononciation.

\*Carte Divination : Les joueurs adverses lisent le mot français puis les 3 mots alsaciens sur la carte. Le joueur1 doit deviner lequel des 3 correspond au mot français.

\*Carte Génie : les joueurs adverses lisent l’une des trois questions au joueur1(la difficulté de la question est choisie par le joueur1). Le joueur 1 doit y répondre.

\*Carte Gage : si le joueur 1 a faux à l’une des 3 types de cartes citées précédemment, il pioche une carte gage dans laquelle il doit réaliser l’action demandée.

Usp :

Venez apprendre une nouvelle langue tout en vous amusant !

Direction artistique :

Dos de boîte :

Graphisme Carte :

Inspiration :

-jeu de société : \* times up (pour le système de manche)

\* Trivial Pursuit (pour les questions de culture génerale)

-contenue des cartes : La culture Alsacienne