Rapport d’étonnement

**Première impression sans ouverture**

Lorsque l’on a reçu le jeu T.I.M.E stories, on a pos la boîte sur la table puis on l’a observé, on a directement été intrigué par l’aspect futuriste de la boite. En effet, elle est entièrement blanche avec seulement un casque de couleur argenté. Avec ce style épuré, la boite ne laisse pas deviner qu’il y a un jeu de société à l’intérieur. Elle nous a provoqué un effet « waouh ».

**Lecture de l’arrière**

Toujours avec la boite fermée, on a lu l’arrière afin d’essayer de comprendre qu’elle est le principe et l’histoire de ce jeu. La première chose qui nous a surpris est que T.I.M.E stories combine jeu de plateau et jeu de rôle, cela nous a donné envie de lire la suite. Cette description présente l’intrigue du jeu mais n’explique pas vraiment son mécanisme. Certains ont trouvé que le résumé de jeu donnait vraiment envie d’en savoir plus et d’y joué, d’autres ont trouvé ce résumé peu explicatif et n’avait pas très envie de se lancer dans une partie.

**Ouverture du jeu**

Après l’ouverture du jeu, on a constaté qu’il y a énormément de pièces avec pleins de symboles différents. Cela nous a tous un peu paniqué de voir toutes ces pièces sans comprendre à quoi elles correspondent. On a ensuite lu « ne pas ouvrir » sur le paquet de carte, et, curiosité mal placé, on s’est demandé pourquoi on ne pouvait pas l’ouvrir. Pour finir on ne l’a pas ouvert tant que nous n’avions pas commencé à jouer mais l’envie y était. En regardant le plateau de jeu, on était toujours aussi perdu car il ne laisse rien paraitre du déroulement du jeu ou de la façon de jouer. Ce jeu est donc incompréhensible au premier coup d’œil.

Après cette observation de toutes le pièces et cartes du jeu on s’est penché sur le manuel, sans l’ouvrir un des membres du groupe a fait remarquer qu’il ressemblait à une brochure de produits Hi-Tech. On a rapidement parcouru le manuel, on a donc compris pourquoi on ne pouvait pas ouvrir le paque de carte. En effet, chaque partie de T.I.M.E stories est différente donc on ne se sert pas de toutes les cartes à chaque partie ; il ne faut donc pas les lire pour ne pas « spoiler » une éventuelle tournure du jeu. En parcourant le manuel, on a compris que tous les joueurs étaient ensemble et jouaient contre le jeu, ça nous a donc intrigué de voir comment on pouvait se battre contre un jeu.

**Première partie de T.I.M.E stories**

Aucun des membres du groupe ne connaissaient ce jeu, donc lorsque nous avons décidé de jouer nous nous sommes tous plongés dans les règles. Pour commencer, nous avons compris qu’il fallait, en premier lieu, placer les pièces d’une certaine façon autour du plateau afin de pouvoir s’en servir pendant la partie. Après avoir placé les pièces autour du plateau, nous nous sommes tous placé du même côté de la table comme les règles nous l’ont expliqué. En effet le but est de jouer ensemble contre le plateau et non l’un contre l’autre. En lisant avec attention les règles du jeu, on ne comprenait pas très bien toutes les subtilités sans jouer en même temps. On a ensuite essayé de jouer et lire les règles en même temps mais sans succès. On a alors eu l’idée de chercher sur Internet s’il y avait une vidéo explicative plus détaillé avec la possibilité de jouer en même temps, on a trouvé une vidéo YouTube de 40 minutes nous expliquant comment jouer. En la regardant, on a simulé une partie pour comprendre un peu le déroulement. C’est à ce moment-là qu’on a compris l’importance de ne pas regarder les cartes sans qu’on ne nous le demande.

Au bout d’une heure et demi de jeu, nous avons échoué à notre première mission. Comme on n’avait plus envie de jouer, on a rangé le jeu de façon à ce qu’on puisse reprendre la partie à la prochaine ouverture de la boite.