

# Cahier d'analyse de jeux de société



# Jeu Galérapagos

## Observation

Auteur Laurence et Philippe Gamelin

Éditeur Gigamic


Année 2017

Nombre de joueurs 3/12 joueurs

Âge 10 ans et +

20 à 30 min

Type du jeu	<div><div></div></div>	<div><div></div></div> Coopératif	<div><div></div></div> Compétitif
Interaction	<div><div></div></div> Forte	<div><div></div></div> Moyenne	<div><div></div></div> Faible
Type de hasard	<div><div></div></div> Aucun	<div><div></div></div> Raisonné	<div><div></div></div> Pur
Position des joueurs		<div><div></div></div> Symétrique	<div><div></div></div> Asymétrique

	en place	lecture des	temps du jeu	Total	Fin
 <b>Début</b>	00 : 10	00 : 00	00 : 15	00 : 00	Partie finie ? <input checked="" type="checkbox"/>
<b>Fin</b>	00 : 15	00 : 10	00 : 45	00 : 45	

## Analyse Mécanicartes

Notez toutes les cartes choisies



- Déplacement
- Majorité
- Pioche
- Coopération
- Draft
- Gestion de ressources
- Confrontation
- Stop ou encore
- Pooling



- Cartes
- Jetons
- Figurine
- Contenant
- Plateau



- Logique
- Mémorisation
- Observation
- Bluff
- Calcul
- Négociation

Choisissez deux items par catégorie



Coopération



Gestion de ressources



Cartes



Plateau



Logique



Observation

### Résumé :

Galérápagos est un jeu de société qui mélange coopération et trahison. L'objectif des joueurs est de s'échapper d'une île déserte avant qu'une tempête ne survienne, symbolisant la fin de la partie. Pour cela, les joueurs doivent coopérer pour survivre. Ils peuvent effectuer plusieurs actions telles que chercher du bois pour construire des radeaux pour chaque joueur, chercher de la nourriture et de l'eau pour que chacun puisse survivre.

### Flow :

Au fil de mes différentes parties, j'ai remarqué que le flux de jeu était assez déséquilibré. En effet, le jeu est basé sur la coopération, mais il est presque impossible de survivre tous ensemble, à moins d'avoir beaucoup de chance. Cependant, ce déséquilibre ajoute du plaisir au jeu, car la deuxième facette du jeu, à savoir la trahison, intervient. Les joueurs doivent se tuer les uns les autres pour survivre, par exemple en votant en fin de journée en cas de pénurie de ressources, ou en utilisant un revolver si le joueur en possède un avec une munition. Ces deux aspects du jeu s'équilibrent bien et rendent le flux de jeu intéressant.

### Engagement :

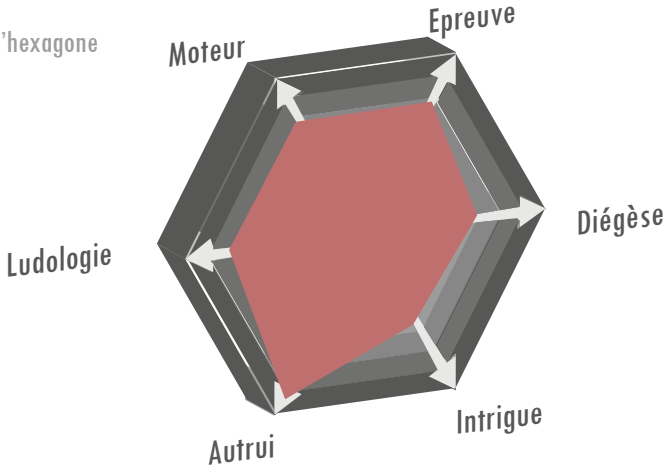
Le jeu est principalement coopératif. Les joueurs communiquent entre eux pour s'organiser au mieux pour la survie de leur groupe : "Il nous faut du bois, va en chercher", "On n'a que 4 litres d'eau et nous sommes 6, quelqu'un a une bouteille d'eau ?". Évidemment, on peut très bien se passer des conseils des autres joueurs, ce qui rend le jeu encore plus amusant. Tous les joueurs sont engagés dans la partie, sauf s'ils meurent, auquel cas ils ne deviennent que des spectateurs, ce qui réduit leur engagement.

### Emotions :

Pendant une partie, les joueurs peuvent passer de la sérénité à l'anxiété en un instant. Le jeu offre différentes émotions aux joueurs, ce qui les implique davantage dans la partie.

## Modèle Médial

Placez le jeu sur l'hexagone

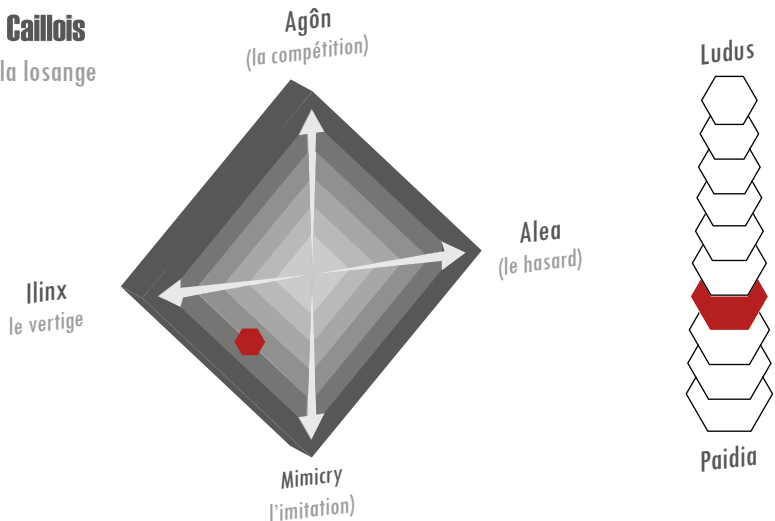


### Quel problème de game design avez-vous observé ?

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Dissonance Ludo narrative | <input type="checkbox"/> Temps d'attente |
| <input type="checkbox"/> Kingmaking                | <input type="checkbox"/> Bug des règles  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Déséquilibre   | <input type="checkbox"/> Autre .....     |
| <input type="checkbox"/> Matériel inadapté         |  |

## Classification de Caillois

Placez un point sur la losange



Votre expérience du jeu a été ?



## Qu'est-ce que vous changeriez en termes de game design ?

Pour ce qui est du Game Design le jeu est déjà très complet et bien pensé, cependant je trouve que les joueurs qui sont morts n'ont pas assez d'impact dans la partie, ce qui est en somme logique, mais dans une partie de 30 minutes si un joueur meurt dans les 5 premières minutes il s'ennuie un peu, surtout si c'est de façon totalement gratuite via un tir de revolver par exemple alors qu'il avait tout fait pour contribuer à la survie du groupe.

Dans ce cas là je pense qu'une mécanique en plus pourrait survenir permettant au joueur mort (à son fantôme) d'agir sur le camp pour se venger des autres joueurs, il aurait par exemple la possibilité de retirer un morceau de bois du radeau, ou d'enlever une ration d'eau ou de nourriture.

Cela ajouterait une nouvelle façon de jouer, et permettrait aux joueurs mort dès le début de quand même s'amuser durant la partie.

Cependant cette mécanique pourrait rallonger la durée de la partie, il faudrait donc l'équilibrer, pour cela le joueur mort ne pourrait pas agir à chaque tour mais uniquement à certains moments du jeu (Si c'est un jour sans pluie par exemple) ainsi il ne pourra pas ruiner les efforts du camp. Cela rajouterait un côté stratégique au jeu, mais cette mécanique est à tester.

# Jeu King of Tokyo

## Observation

Auteur **Richard Garfield**

Éditeur **l'ello**



Année **2016**

Nombre de joueurs **2/6 joueurs**

Âge **8 ans et +**

Durée de la partie **30 min**

Type du jeu	<div><div></div></div>	Coopératif	<div><div></div></div>	Compétitif		
Interaction	<div><div></div></div>	Forte	<div><div></div></div>	Moyenne	<div><div></div></div>	Faible
Type de hasard	<div><div></div></div>	Aucun	<div><div></div></div>	Raisonné	<div><div></div></div>	Pur
Position des joueurs	<div><div></div></div>	Symétrique	<div><div></div></div>	Symétrique	<div><div></div></div>	Assymétrique

		mise en place	lecture des règles	temps du jeu	Total	Fin
	Début	00 : 08	00 : 00	00 : 13	00 : 00	Partie finie ? 
	Fin	00 : 13	00 : 08	00 : 39	00 : 39	

## Analyse Mécanicartes

Notez toutes les cartes choisies



- Confrontation
- Déplacement
- Majorité
- Gestion de ressources
- Placement de matériel
- Stop ou Encore
- Combo
- Pooling
- Cartes
- Dés
- Jetons
- Figurine
- Plateau
- Contenant
- Logique
- Mémorisation
- Observation
- Bluff
- Calcul

Choisissez deux items par catégorie



Confrontation



Stop ou Encore



Cartes



Dés



Calcul



Logique

### Résumé :

King of Tokyo est un jeu compétitif dans lequel chaque joueur incarne un monstre qui envahit la ville de Tokyo. Pour gagner, il y a deux façons : être le dernier joueur en vie en tuant tous les autres, ou accumuler 20 points de victoire. À chaque tour, les joueurs lancent six dés à six faces, chaque face ayant un effet différent. La face "baffe" permet de contrôler Tokyo et/ou de frapper les autres joueurs (selon la situation), la face "énergie" permet de récupérer de l'énergie qui est la monnaie du jeu servant à acheter des cartes, la face "cœur" permet de regagner de la vie si l'on n'est pas sur Tokyo, et les faces numérotées 1, 2 et 3 permettent de gagner des points de victoire si l'on obtient trois faces identiques (par exemple, si j'ai 3 "2", je gagne 2 points). Les joueurs ont le droit à 3 lancers par tour et peuvent conserver certains dés entre chaque lancer. Leur objectif est d'établir la meilleure stratégie pour gagner. De plus les joueurs peuvent contrôler Tokyo ce qui leur rapporte des points supplémentaires.

### Flow :

Après plusieurs parties, je me suis rendu compte que le déroulement du jeu était un peu déséquilibré. En effet, comme il s'agit d'un jeu avec des dés, il y a une part de hasard qui peut parfois empêcher les joueurs de réussir complètement ce qu'ils souhaitent faire. Cependant, cela s'équilibre avec les effets de chaque dé. Par exemple, on aurait pu souhaiter avoir 3 baffes pour tuer un joueur adverse, mais on a finalement eu 3 énergies qui nous ont permis d'acheter une carte ou 3 "3" qui nous ont permis de gagner des points de victoire et de nous rapprocher de la victoire.

### Engagement :

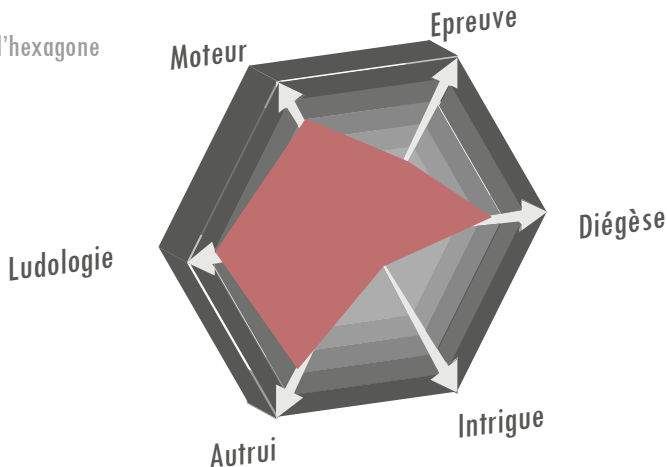
Le jeu se joue en mode joueur contre joueur, ce qui implique que chaque joueur est engagé dans la partie et réfléchit à la meilleure stratégie pour gagner en fonction de la situation de jeu, rendant chaque partie unique et donnant envie de relancer une partie.

### Émotions :

Le jeu procure des émotions variées, allant de la colère à la joie. Un joueur peut avoir de la chance et réussir ce qu'il voulait faire, mais il peut également se faire tuer dans le même tour par manque de chance. Les émotions varient sans cesse, ce qui rend le jeu très agréable à jouer.

## Modèle Médial

Placez le jeu sur l'hexagone

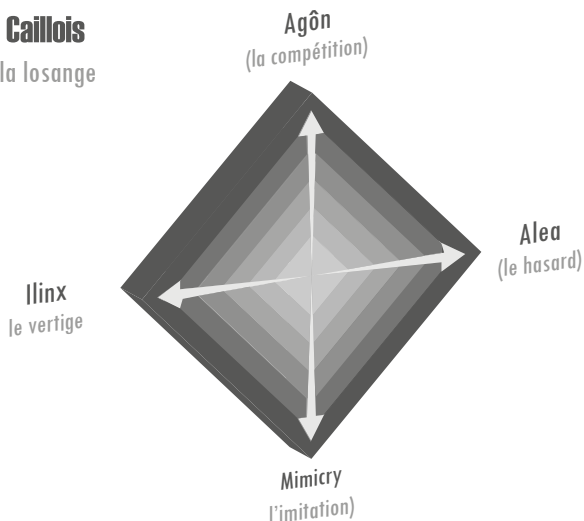


### Quel problème de game design avez-vous observé ?

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Dissonance Ludo narrative | <input type="checkbox"/> Temps d'attente |
| <input checked="" type="checkbox"/> Kingmaking     | <input type="checkbox"/> Bug des règles  |
| <input type="checkbox"/> Déséquilibre              | <input type="checkbox"/> Autre .....     |
| <input type="checkbox"/> Matériel inadapté         |  |

## Classification de Caillois

Placez un point sur la losange



Votre expérience du jeu a été ?





## Qu'est-ce que vous changeriez en termes de game design ?

En termes de game design, je pense qu'il serait intéressant d'ajouter une autre façon de gagner de l'énergie dans King of Tokyo, car il est parfois difficile d'en obtenir si l'on manque de chance. On pourrait donc créer une nouvelle zone sur le plateau, appelée "Réserve d'énergie", accessible sous certaines conditions.

Cependant, pour équilibrer le jeu, il faudrait interdire les attaques entre les joueurs dans cette zone. Les joueurs devraient donc jouer de manière stratégique et choisir le moment opportun pour y entrer. Par exemple, on pourrait permettre aux joueurs d'obtenir 5 énergies au début de leur tour s'ils sont dans la zone, mais ils seraient vulnérables à des attaques des autres joueurs sans pouvoir répliquer. La zone serait donc risquée, mais potentiellement lucrative en termes d'énergie.

Pour accéder à cette zone, le joueur devrait avoir obtenu 0 énergie avec ses dés, ce qui lui donnerait accès à la zone.

# Jeu Labyrinthe

## Observation

Auteur **Max J. Kobbert**

Éditeur **Ravensburger**


Année **2021 (Première édition 1986)**

Nombre de joueurs **2/4 joueurs**

Âge **7 ans et +**

Durée de la partie **30 min**

Type du jeu	<input type="checkbox"/>	Coopératif	<input checked="" type="checkbox"/>	Compétitif
Interaction	<input type="checkbox"/> Forte	<input checked="" type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Faible	
Type de hasard	<input type="checkbox"/> Aucun	<input checked="" type="checkbox"/> Raisonné	<input type="checkbox"/> Pur	
Position des joueurs	<input type="checkbox"/>	Symétrique	<input checked="" type="checkbox"/>	Assymétrique

	mise en place	lecture des règles	temps du jeu	Total	Fin
 <b>Début</b>	00 : 02	00 : 00	00 : 07	00 : 00	Partie finie ? <input checked="" type="checkbox"/>
<b>Fin</b>	00 : 07	00 : 02	00 : 35	00 : 35	

## Analyse Mécanicartes

Notez toutes les cartes choisies



- Confrontation
- Déplacement
- Correspondance
- Pioche
- Programmation



- Cartes
- Plateau
- Matériel exotique
- Figurine



- Logique
- Observation
- Dextérité

Choisissez deux items par catégorie



Programmation



Correspondance



Matériel exotique



Cartes



Logique



Observation

4

Engagement

6.5/10

Est-ce que vous rejoueriez ?

Oui

Non

Résumé :

Le jeu labyrinthe est un jeu compétitif se jouant jusqu'à 4 joueurs. Les joueurs évoluent à travers un labyrinthe qu'ils peuvent modifier au début de leur tour. L'objectif de chaque joueur est de récupérer les trésors qui lui ont été assignés aléatoirement et revenir à point de départ, un jeu simple facile à comprendre.

Flow :

J'ai joué pour la première fois à Labyrinthe, j'en avais beaucoup entendu parler, au cours de la partie j'ai directement remarqué que le flow était assez déséquilibré car régi par le hasard, en effet un joueur peut avoir tout ses trésors proche de lui et facile d'accès tandis qu'un autre Joueur peut avoir ces trésors éparpillés partout sur le plateau. Mais la plupart du temps les partis sont serrés car cette situation à très peu de chance d'arriver le jeu a donc un flow plutôt équilibré.

Engagement :

Le jeu se joue en mode joueur contre joueur, ce qui implique que chaque joueur est engagé dans la partie et réfléchit à la meilleure stratégie pour gagner et empêcher les autres joueurs de progresser dans le labyrinthe, cependant lorsqu'on joue au jeu pour la première fois, on se contente généralement d'essayer d'atteindre ses objectifs sans pour autant bloquer les autres joueurs., il faut donc de l'expérience dans le jeu pour qu'il y ait un réel engagement dedans.

Émotions :

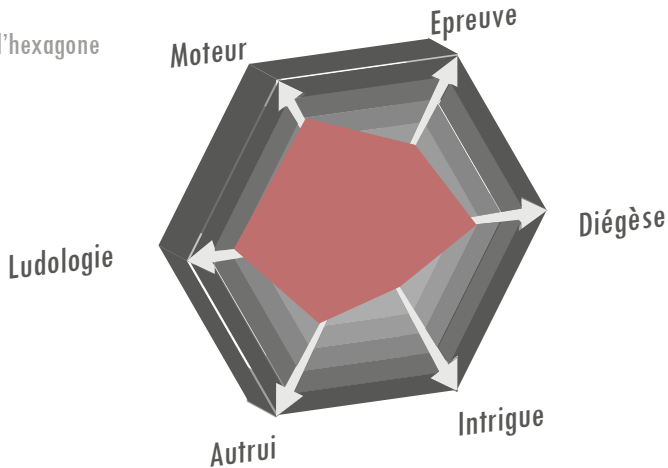
Au niveau des émotions, le jeu se vaut principalement fun, la mécanique de bouger les tuiles du labyrinthe est très amusante, cependant cela s'arrête là. Le jeu n'offre pas de rebondissements, on est juste déçu lorsqu'un joueur gagne, mais la plupart du temps on s'y attend.

Date

27/02/2023

## Modèle Médial

Placez le jeu sur l'hexagone

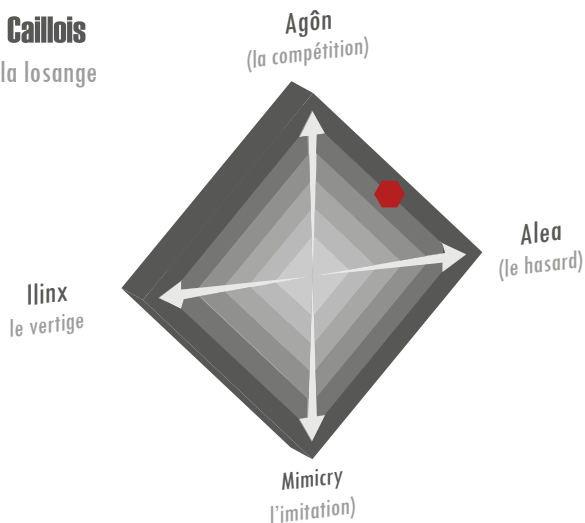


### Quel problème de game design avez-vous observé ?

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Dissonance Ludo narrative | <input type="checkbox"/> Temps d'attente |
| <input type="checkbox"/> Kingmaking                | <input type="checkbox"/> Bug des règles  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Déséquilibre   | <input type="checkbox"/> Autre .....     |
| <input type="checkbox"/> Matériel inadapté         |  |

## Classification de Caillois

Placez un point sur la losange



Ludus



Paidia

Votre expérience du jeu a été ?



## Qu'est-ce que vous changeriez en termes de game design ?

En termes de game design, il serait intéressant d'ajouter davantage d'interaction entre les joueurs dans le jeu Labyrinthe. Par exemple, en proposant des actions permettant d'intervenir sur le labyrinthe, comme la possibilité de pousser une tuile de deux cases au lieu d'une, ou de bouger le labyrinthe à deux endroits différents.

Ces actions ajouteraient un aspect stratégique au jeu et créeraient du stress chez les autres joueurs, car ils ne sauraient pas quelles cartes actions le joueur possède. Ces cartes pourraient également permettre de jouer à la place de l'autre joueur pour l'empêcher d'atteindre son objectif ou de changer son trésor actuel.

Elles seraient disponibles dans une pioche, que le joueur pourrait utiliser uniquement s'il ne bouge pas son personnage.

# LudoMaker



**Nom** Kieran Mignon