



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.



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 !



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 !



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 ?



117



68



ENCHÈRES

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

Une fois... deux fois... trois fois...
Adjugé, 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 !



3



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 manoeuvres 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.**

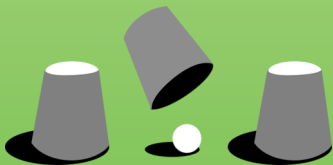
Mon adversaire peut faire ça, donc je
dois faire ça, et si je fais aussi ça...
Ha ! Gagné !



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.**

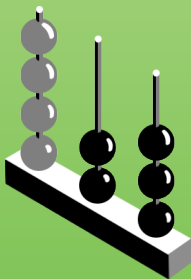
J'ai beau voir le jeton bleu, à chaque
fois tu attrapes la pyramide avant
moi ! Tu as de meilleurs réflexes...



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

**Evaluation, 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.

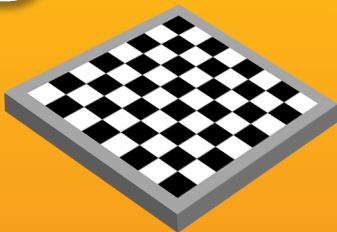
Pour te déplacer, utilise le dé rouge à 10 faces, pour les actions c'est le dé vert avec les flèches et les crânes.



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 forme, taille et couleur
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 !



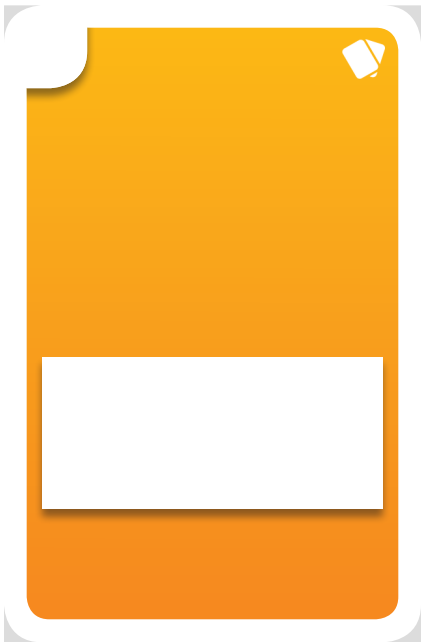
MATÉRIEL EXOTIQUE

**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 !

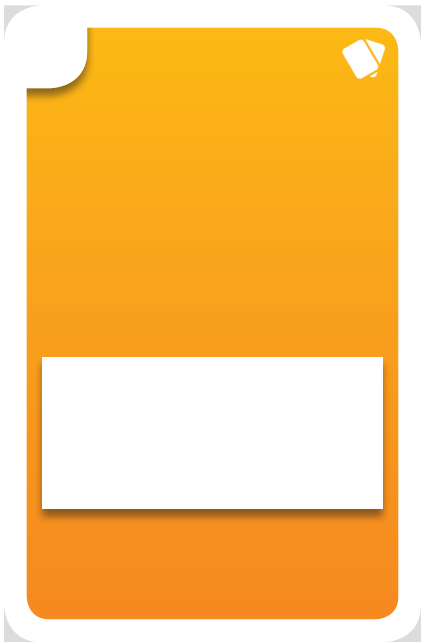












ÉTAPE 1 : DÉCOMPOSITION

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.



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.

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 ?

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 vous 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.

INFORMATIONS

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

fr.mecanicartes.wikia.com

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)

MERCI AUX CONTRIBUTEURS ET À ULULE

@diffuser.net, @MichaelBurow, 5téph4n3, 698991054, A+B=X, Actinedit, Adrien Fenouillet, Adrien Vennet, Adrien Violettes, Albireo, Alex Némé Gouj, Alexandra Mascarenhas / Geoffrey Loquvet, Alexandre Huyghe, Alice de Casanove, Alyciane, Amaia et Maryla, Amélie, Amelochambini, Ami Fabien, Anne-laureprevost, Anne-Laure Ménard, Anne-Sophie GALAND, Annoa, Antoine Huchin, Antoine Taly, AntoineHH, Arnaud GL, Arnaud Van Hecke, Association la Cultimatheque Guyane, Atout Jeux Ludofolies, Aurélien «Séane» Scapa, Aurore Folny, Avianey, Baga'jeux, Baptiste A., Batiste Carpinetty, Ben, Benjamin «Griffablanc» Donnay, Benofx, Bigbroz13, Bioviva, Bobdarko, Brand, Brigitte & Fred V, Caroline Gimeno Association Hakatah :, Cedrick Lemonnier, Charles Klipfel, Chedifer Sarah, Christian de Ludambule, Christophe Charruyer, Christophe Da Silva, Christophe Midelet, Christophe Vervaeke, Claire Siegel, Clémence, Coraliecou-pau, Cpaul-3, Croustillant, CSC TEMPO, Cyril Blondel, Cyrus, Daenn, Damien «MatFenric» Légér, Damien Reimert, David «blackmagic» Elahee, David Hazel Lions, David Minatchy, Dervaux François, Dnuht, Docslumpy, Docteur Fox, Durlubette Magius, Ekyrby, Elizabeth Maler, Elliot Dreujou, Elodie Morin, Eludi productions, Emilie Breslavetz, Emilien Gorisse, Emmanuel M, Eraile, Eribac, Eric Rousseau, Fabien Clémenti, Fabien Schuft, Fabrice Davy, Félix Gorintin, Ferg, Florent de Grissac, Florent Toscano (Jeux Opla), Florent Varoqui, Fneup, Francine Vidal, Franck Mercier, François De Graeve, François Maumas, Fred «Linkkipeli» Ormières, Fred H, Freddy Benezit, Frédéric Batardy, Frisette, Gael Baurens, Gaël-Ian Havard, Galaft, Gawelle, Gueu, Guillaume H., Guillaume Leroy, Guillaume OK, Guylène Le Mignot, Hadrien, Harold Hougron, Heidirdf, Héloïse, Hugues Pedreno, Idap_florine, Illioran, Isabelle Guenet, Jamouck-2, Jean Phi Sahut, Jérôme Barthas, Jérôme MAIK, Jocelyn Delsart, JP, Julien Démaret, Juliettepinard

Karyne Murray-Événement K, L'Acariâtre, La Ludo de Valence, LaCaverne, Laetitia, Laetitia, L'araldie, Laura Lamotte, Laurent92320, Laurent Pontisara, Laurent Sengmany, Laurinourse, Le Stéphane Lastère, Leignier Sylvain, LeMaf, Lény BREUIL, Lets play together asbl, Libs, Lola B., Loreilleenfeu, Louis Berthomieu-Lamer, Lowanixen, Ludi Tery, Ludilab, LudoBrousse, Ludovic Morero, Luluarf, Lutine, Mahaultitz, Malikbrajan, Manu, Manuel Bedoutet, Marcellus Lesendar, Marie-Jo «Créatrice d'harmonie», Marion Nagy, Marion Tessier, Martin D, Mary et Valentine Pumpkins, Mathieu Haratyk, Mathieu Lagadec, Mathieu Nourry, Mathilde M., Maxence Legalle, Mcu, Miaoul, Michaël Ferrari, Mickaël Amorim, Minou, Mohreann, Morgane «Ailys» Lainard, Mr Oni, MrSemouL, Mysterarts, Naderius, NadiyahAha, Nathalie Macoux, Nathaniel, Nguyen Hô Duy, Ngh, Nicolas Brignol, NicoReimsDesJeux, Noémie, Olivier «Okko» Kowalczyk, Olivier Bullard, Olivier Guéret, Patrice Leser, Paul Vauvrey, Philippe Thibault, Pierre Buty, Pierre Stempin, Pierre-Guy Auger, Pierrec, Pitpipop, Plhu, Poiret Ludovic, PupuSensei, PYM, Radine N'Doog, Raoul Fesquet, Raphaël Robert-Bouchard, Raton Larveur, Rémi Destigny, Renho, Richard Le Fur, Romain Savioz, Romain Soual, Roman Vaidis, Romane, Ron, Sanne Stijve, Seb L M, Sébastien Planard, SebFou, Segolroh, Seisson Julien, Simon Gervasi, Simon P, Simon Trucchi, Smajys, Solunacisv, Sophie Stucki, Soso, Spielgoud, Stéphane Michel, Steve Jakoubovitch, Strelitzia, Suzannette36, Swann, Sylvain, Sylvain la-passoire, Tanglyon, Tempus Ludi, Theo F, Thibaudlaurent, Thibaut «Peabee» Mermet, Thierry Nouza, Thomas Chomyez, Thomas O'Maley, Thorgal (Dylan Mabilais), Timothée Chevalier, TL, Tom, Tom Février, Tonio, Toto le Chocobo, Treestime, Un ninja non anonyme, Valentin Nelis, Victor Lebec, Vivian crettol, Vivian Dépoues, XaB, Xavier Lardy, Yann & Eloïse, Yann Partiot, Yohann Bertrand, YomYomNuts, Yvon Borri, Zeitan, π² Entertainment



PRISMATIK

LE JEU SOUS TOUTES SES FACETTES



prismatik.fr



PrismatikFrance



PrismatikFrance



contact@prismatik.fr



07.63.20.33.60

Ateliers Mécanicartes



Prenez part à des ateliers de création de jeux de société guidés par les Mécanicartes, en famille ou entre amis !

Soirées Enquêtes

Vous cherchez un événement original ?
Incarnerez un personnage, cachez vos secrets et résolvez un mystère !



Création de Jeux



Vous avez un projet de création de jeu, physique ou digital ?
Nous accompagnons votre démarche !