

Game Concept – Jeu de Société :

1- Fiche signalétique :

Un projet de jeu de cartes à constituer nommé Hexen Kontest. Il nécessitera un minimum de quatre joueurs et sera proposé comme achetable à l'unité.

- Types de fun d'après Marc Leblanc :

Entre l'ambiance posée par le jeu et le fait que naturellement le contexte reflète un moment partagé entre des amis avec un soupçon de rivalité, le jeu vise à procurer un fun de sensation et de camaraderie.

De plus les sorts sont personnalisables, ils doivent convenir aux critères du round mais aussi être appréciés par l'auditoire. Ce qui ajoute un potentiel de fun d'expression de soi.

Sans oublier que le jeu est basé sur notre monde médiéval avec une touche de fantaisie. Des sorcières avec des potions magiques, on a donc le fun de l'imaginaire.

- Type d'intelligence d'après Edward Gardner :

Le jeu étant basé sur du relationnelle, il a pour vocation de stimuler l'intelligence interpersonnelle et linguistique. On doit discuter avec les autres pour décrire notre sort et persuader l'auditoire qu'on a la potion la mieux réussie. Puis lorsque quelqu'un est touché par une potion, pour un temps donné il sera obligé de changer sa manière de s'adresser à quelqu'un ou de se comporter.

2- Pitch/concept :

Dans le jeu de cartes Hexen Kontest les joueurs incarnent des sorcières participant au tournoi de potion magique annuel et s'affrontent à coup de maléfices aux effets farfelus avant de se départager pour nommer la meilleure sorcière de l'année.

3- Intensions :

L'idée et de proposer un jeu auquel on joue en soirée comme le ferait Blanc manger coco. Pour entamer un retrouvaille entre amis ou relancer l'ambiance on fait quelques parties avec le nombre de round qu'on souhaite.

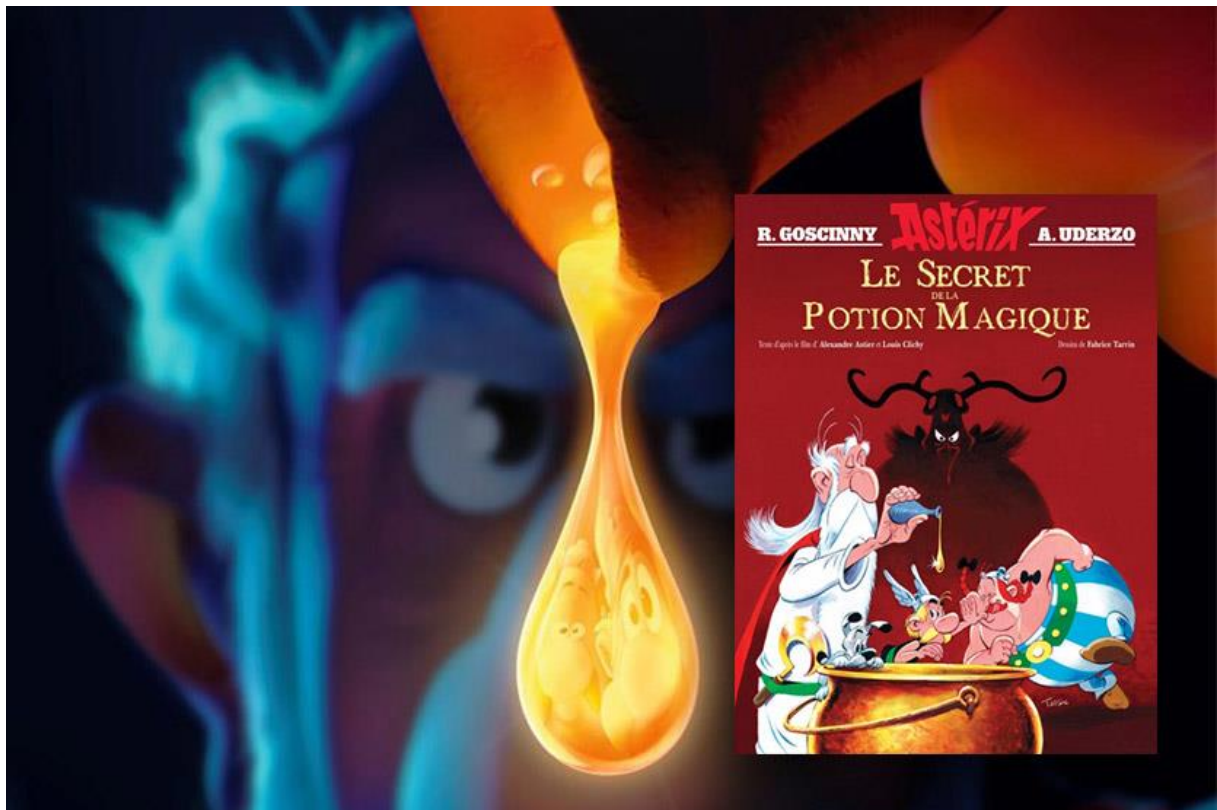
Les joueurs sont alors amenés à échanger et même des inconnus vont interagir et commencer à se connaître. De plus il faut connaître un peu les goûts de chaque joueurs pour pouvoir proposer un potion qui sera susceptible de plaire au plus grand nombre.

4- Gameplay principal :

Après l'installation du jeu, un certain nombre de joueurs serait installé devant deux lignes de sept paquets. On lance trois dés révélant les types de magies qui seront d'avantage récompensées pendant le round puis chacun reçoit trois cartes du premier paquet. On retourne la première du paquet critère correspondant. Les joueurs choisissent chacun une carte puis passent au paquets suivants et ainsi de suite. A la fin les joueurs ont tous sélectionné sept cartes définissant toutes les caractéristiques de leur potion. Ils vont devoir ensuite décrire leur potion au reste de l'assemblée. Les points sont alors distribué en fonction des critères complétés, des combos liés au type de magie et des votes des autres joueurs. Le round est complété, le joueur vainqueur du round peut infliger sa potion à un autre joueur qui devra se plier à l'effet pour un temps donné et les rounds s'enchaînent ainsi de suite aussi longtemps que le souhaite les joueurs.

5- Direction artistique :

Une patte graphique de style plutôt cartoon se prête bien au type et à l'ambiance du jeu. Astérix peut-être une source d'inspiration en matière de bande dessinée. Autrement certains jeux de société comme Elixir proposent des graphismes et des modèles de cartes qui se prêteraient bien à Hexen Kontest.



- La bande dessinée : Le Secret de la Potion Magique édition Hachette sur un fond tiré du film du même nom.



- Image tiré d'une scène du film Le Secret de la Potion Magique.



- Image tiré d'une autre scène du film Le Secret de la Potion Magique.



- Image de cartes extraites du jeu Elixir.

6- KSP :

Jouer des sorcières qui s'infligent des effets de potions représentent l'argument de vente principal du jeu de cartes. Le jeu représente un incontournable à emmener en soirée.

7- Référence :

Histoire d'Alsace : Guide à l'usage des sorcières et contexte d'histoire et de légende.

Elixir : Gameplay d'effet de sort, formulation et ambiance.

Astérix et le Secret de la Potion Magique / Astérix et les Goths : le tournoi de druide, des sorts farfelus.

Donjon de Nabeulbeuk : inspiration farfelue, ambiance déjantée.