Anglais – Invention de jeu

## POUR LE 24 MARS

Idées : Jeu de rôle par cartes :

* Actions
* Différentes classes
* 1 Thème pour l’histoire (MJ qui le choisi : plusieurs thèmes dispo)
* Quêtes imposées (par le thème)

Règles :

* Chaque joueur piochera un nombre de cartes selon le nombre de tours +1
* Chaque action est unique dans le jeu. Exemple d’actions : voler, frapper, sauter, fuir, mentir…
* Le MJ explique la situation en donnant le thème
* Chaque joueur choisi une classe
* Puis 1er tour commence, chaque joueur donne une carte pour agir (carte d’action), et chacun leur tour
* Les tours s’enchaînent jusqu’au dénouement de l’histoire et à sa complétion (objectif de fin : exemple : Thème moderne, objectif : sortir de prison)

A REORGANISER

Matériel requis : A VOIR

Personnes concernées : Fans de jeux de rôles

Quand ? : En fin de soirée : 20-30min, A COMPLETER

Où : N’importe, du moment qu’on a les cartes

Skills : Créativité, Eloquence, Gestion (des cartes), A COMPLETER SI BESOIN

Jeux en coop jusqu’à un certain point :

* Equipe de 2 à 4 joueurs + MJ ;si plus de joueurs (genre 6), on créer 2 équipes de 3 (si le nombre de joueur dans les équipes est impairs, est ce que on créer un perso en plus méchant (genre un mj maléfique qui influe certaines actions ?) ou qui joue un ennemi rebondant dans l’aventure qui a lui aussi des cartes (esquive, attaques, def, vitesse, contre, boost, fuite ..) ?
* A la fin, il ne doit en rester qu’un seul ; si plusieurs équipes, elles « désignent » un champion (ou s’entretuent) puis affrontent celui de l’autre équipe.
* Certains choix incitent à buter quelqu’un (sacrifice, seul 2 peuvent passer sur le pont… ) et il faut bien choisir qui éliminer pour pas avoir de game over par la suite dirons nous.

Les cartes :

* On commence avec 3 cartes puis on en pioche une a chaque tour jusqu’à attendre 8 cartes et ensuite, on devra s’en défausser d’une pour toujours avoir 8 cartes.
* OU on a des cartes suivant le nombres de tours qu’on a + 3 (pour avoir du choix) et on en choisit une a chaque tour pour progresser (le nombre va décroissant) 🡪 il y a une case qui permet de changer une carte aléatoirement (chez chacun des joueurs) ou de demander au MJ une carte de telle valeur que une personne aura (après concertation du groupe)
* Le MJ a des cartes de groupe et joue lui aussi a chaque tour ? il les voies ? a un paquet face retourner et peut repiocher 2 fois (si la donne est mauvaise ou contrindique la situation)?