

Game Concept – Jeu de Société

Fiche Signalétique :

Nom du Projet : Doze

Participants : Robin Aguilar

Genre : Jeu de plateau

De 2 à 4 Joueurs

Achat unique

Cible : Joueurs casual, midcore et hardcore

Types de fun :

- Sensation : Le jeu évoque de l'émotion au joueur (tension, joie)
- Fantasma : Le jeu met le joueur dans un monde évolutif en fonction de la case sur laquelle il tombe
- Challenge : La difficulté du jeu augmente graduellement, l'aléatoire joue un rôle qui va influencer sur cette difficulté. Chaque tour un joueur sera désigné comme un « cauchemar », et aura une chance de gagner plus de points que les autres.
- Camaraderie : Le jeu a une dimension coopérative, les joueurs peuvent s'entraider pour gagner

Pitch/Concept :

« Doze » est un jeu de plateau de 3 à 5 joueurs en coopération/compétition avec une personne en plus que l'on pourra qualifier de maître du jeu et de narrateur. Il utilise des mécaniques inspirées des rêves et des cauchemars.

Les joueurs auront à lancer des dés pour avancer sur un plateau. En fonction de la case sur laquelle ils tombent, ils auront à faire face à différentes situations, auxquelles ils devront répondre en proposant une solution au maître du jeu. Si la solution lui va, il attribuera des récompenses notées sur une carte prévue à cet effet.

Les joueurs seront à chaque tour des « rêves », mais si un des joueurs tombe sur une case « cauchemar », un joueur deviendra pour ce tour le « cauchemar », connu du maître du jeu puisque tiré au sort par ce dernier, il devra faire cavalier seul et essayer de faire entre 1 et 10 au jet de dés que chaque joueur devra effectuer. Le malus qu'un autre joueur pourrait avoir dans ce cas deviendra un bonus pour le joueur cauchemar.

De 12 à 99 ans.

Intentions :

Le jeu a pour but de faire appel à la créativité des joueurs. Le narrateur va énoncer une situation (hors des rêves et cauchemars), et les joueurs devront agir en conséquence.

L'univers et l'ambiance se veulent réalistes mais avec des situations étranges, parfois dérangeantes propres aux rêves et aux cauchemars.

Le rôle du joueur est celui d'incarner un rêve, afin de gagner des « points oniriques ». Les joueurs sont à la fois en coopération et en compétition. Le joueur atteignant 100 points pour 3 joueurs, 150 pour 4 et 200 pour 5) en premier gagne, mais les joueurs gagnent à coopérer, cela leur rapporte plus de points. Les phases qui peuvent faire gagner plus de points à un joueur en particulier et en perdre aux autres sont les phases de cauchemars.

Liste du matériel et applications :

Le matériel est composé de :

- 5 pions : Ils représentent les joueurs sur le plateau
- un plateau de jeu : Les joueurs y placeront et bougeront leurs pions.
- un tas de cartes « rêves » : Les joueurs les piocheront en arrivant sur des cases « rêves ».
- un tas de cartes « cauchemars » : Les joueurs les piocheront en arrivant sur des cases « cauchemars ».
- un tas de cartes « situations » : Il en sera pioché une par tour par le maître du jeu.
- un dé à 20 faces : Il servira lorsqu'une carte « rêve » ou une carte « cauchemar » est piochée.
- un dé à 6 faces : Il servira pour que les joueurs se déplacent sur le plateau de jeu.
- 4 cartes à symbole dit « rêve » : Elles seront mélangées au début du tour avec l'unique carte à symbole « cauchemar », et seront distribuées aux joueurs.
- 1 carte à symbole dit « cauchemar » : Mélangée avec les cartes rêves, elle sera distribuée à l'un des joueurs.
- 5 sliders : Pour comptabiliser les points de chaque joueur, de 0 à 100/150/200.

Tour de jeu :


Début du tour : Le maître du jeu tire une carte « situation », il énonce la situation à voix haute aux joueurs. Ils devront réfléchir pendant ce tour à comment la régler. Il va également distribuer les cartes de rôles à chaque joueur

Suite : Le premier joueur lance le D6 et avance du nombre de cases correspondant. S'il tombe sur une case vierge, rien ne se passe. S'il tombe sur une case rêve, il pioche une carte rêve et chaque joueur va lancer le D20 chacun son tour. Chaque joueur gagne le nombre de points oniriques inscrit en fonction de son score, sauf le joueur cauchemar qui gagnera toujours la valeur « bonus neutre ». S'il tombe sur une case cauchemar, chaque joueur va lancer le D20 chacun son tour. Si les joueurs ont un score entre 1 et 10, ils perdront, *sauf le joueur cauchemar qui gagnera la valeur inscrite sur la carte au lieu de la perdre*, la valeur inscrite sur la carte en points. Sinon, entre 11 et 20, rien ne se passe, sauf pour le joueur cauchemar qui perdra une valeur écrite sur la carte.

La carte rêve ou cauchemar devra rester face découverte au centre du plateau jusqu'à la fin du tour. Le tour se finit quand tous les joueurs auront lancé le D6 et effectué les actions associées.

Fin du tour : Chaque joueur révèle sa carte de rôle, les points sont ajoutés/retirés et le maître du jeu demande aux joueurs la résolution pour la situation. Si la réponse lui convient, il donnera aux joueurs les points indiqués sur la carte situation.

Carte « Situation » :

Intitulé de la situation
Description de la situation
Question du Maître du Jeu aux joueurs par rapport à la situation donnée.
 Récompense à donner en cas de réussite

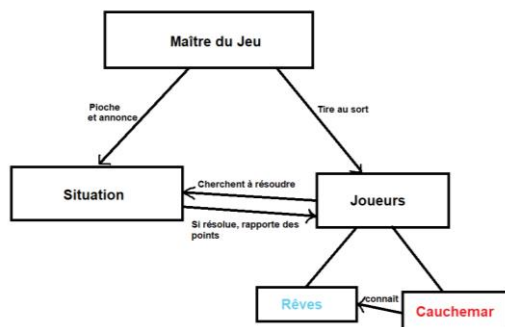
Carte « Cauchemar » :

Cauchemar
Description du cauchemar
1 - 10 : Désastre Perte de : x  (ou gain pour le joueur cauchemar)
11 - 20 : Réveil Aucune perte (sauf pour le joueur cauchemar qui perd la valeur indiquée pour le désastre)

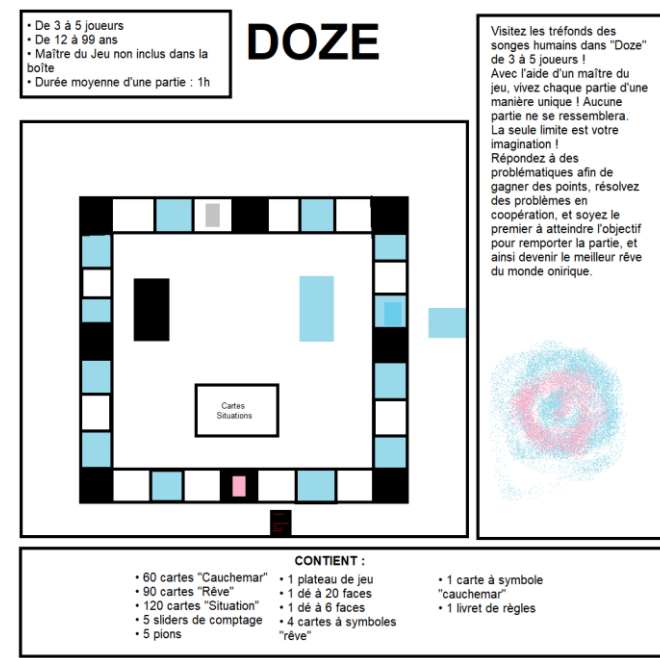
Carte « Rêve » :

Rêve
Description du rêve
1 - 4 : Gros bonus de x points oniriques
5 - 16 : Bonus neutre de x points oniriques
17 - 20 : Gros bonus de x points oniriques

Schéma de jouabilité :



Dos de boîte :



Règles du Jeu :

Au début de la partie, une personne *non-joueur* incarnera le maître du jeu.

Chaque joueur va être incarné par un pion.

Les pions évoluent sur le plateau fourni avec le jeu, c'est un plateau en 9x9x9 cases.

Pour avancer, les joueurs doivent chacun leur tour lancer un Dé à 6 faces et avancent sur le plateau du nombre de cases correspondant.

Au début de chaque tour, le maître du jeu pioche une carte situation, qu'il lira à voix haute, les joueurs auront tout le tour pour réfléchir à comment régler la situation. A la fin du tour, le maître du jeu évaluera les propositions des joueurs et les récompense en conséquence du montant indiqué à cet effet sur la carte situation.

En fonction de la case sur laquelle le pion d'un joueur arrive, 3 scénarii sont possibles :

- Neutre, rien ne se passe.
- Rêve, le joueur pioche une carte rêve et chaque joueur lance un Dé à 20 faces, qui définira le nombre de points gagnés par chaque joueur.
- Cauchemar, le joueur pioche une carte cauchemar et chaque joueur lance un Dé à 20 faces, qui définira si oui ou non le joueur perdra des points, à l'exception du joueur cauchemar qui gagnera ces points.

En fonction du nombre de joueurs présents en jeu, la condition de victoire change.

Elle passe de 100 points à 3 joueurs à 150 à 4 joueurs et à 200 à 5 joueurs.

Les points sont comptabilisés sur le slider fourni.

Il est également possible de rallonger la durée de la partie en augmentant les points requis pour 3 et 4 joueurs.

La partie s'arrête quand un des joueurs atteint le nombre de points requis.

USP :

« Un jeu de réflexion, coopération et de stratégie novateur travaillant la capacité à résoudre des problèmes, mélange de jeu de plateau et de jeu de rôle où les joueurs plongent dans des situations oniriques et cauchemardesques. La seule limite est l'imagination des joueurs ! »

Direction artistique :

Le plateau sera plat et les cases neutres blanches.

Les cases cauchemars seront noires et les cases rêves d'un bleu pastel.

Les cartes cauchemars auront un dos noir avec un symbole de vortex rouge et les cartes rêves auront un dos bleu pastel avec un symbole de vortex rose pâle.

Les cartes de situations, à l'inverse des autres cartes, sont non pas en mode portrait mais en mode paysage. Elles arboreront une inscription au dos avec écrit « Cartes Situations »

Les pions seront de petits pavés en résine transparente, avec une petite tache (rappelant les billes) colorée à l'intérieur. Chaque tache représente la couleur du joueur (Bleu clair, Vert clair, Jaune, Rose ou Gris clair).

Inspirations :

Inspiration pour le design de l'intérieur des pions : Billes œil de chat



Inspiration pour le plateau de jeu : Plateau du Monopoly



Inspiration pour les dos de cartes : TCG Yu-Gi-Oh



L'inspiration pour l'idée du Maître du Jeu / Narrateur vient des jeux de rôle type Donjons et Dragons, de même pour la mécanique du jet de Dé à 20 faces.

