



Agilité corporelle

Être à l'aise avec son corps

Quand j'aurais fini de faire la roue, il faudra se mettre en équilibres sur la perche



Analyse - synthèse

Discerner des informations et éléments, les réunir pour établir une déduction

La sorcière a utilisé sa potion pour ressusciter Samara, donc c'est Eulalie.



Connaissance

Restitution d'informations sur des sujets hors du jeu

Baden-Powell est né un 22 février.



Coordination d'équipe

Capacité à communiquer et prendre des décisions en équipe

Passez par la forêt, nous on passe par la plaine et on les prend en étau.



Décodage

Connaître des codes ou savoir utiliser un outil de décodage pour déchiffrer un message

Je reconnais, c'est codé en K6 !



Dextérité

Utiliser ses capacités à viser, lancer, attraper

J'ai envoyé ma flèche polynésienne pile au centre de la cible !



Effort physique

Utiliser sa force, sa rapidité, son endurance pour réaliser une action

Je me lance à fond dans une course de relai



Imagination

Capacité à créer des choses nouvelles, à sortir du cadre établie

Il était une fois dans la forêt... À toi, tu dois ajouter un valise et un vagabond



Lecture de carte

Repérer les routes, les éléments géographiques, connaître le dénivelé en regardant une carte

Après la 4ème rue, on tombera sur un château d'eau



Manuel - artistique

Capacité à réaliser des tâches manuelles et artistiques

Ton dessin d'hippopotame est vachement réussi. Euh... C'était un éléphant.



Mémorisation

Retenir des éléments utiles pour la suite du jeu

À cet endroit, il y avait une brosse à dent !



Observation

Identification dans l'espace de divers éléments, plus ou moins dissimulés

Regarde, au dessus du mur, il y a une gommette bleue, c'est l'indice qu'on cherchait !



Orientation

Se repérer dans l'espace, savoir utiliser une boussole ou d'autres moyens de s'orienter

On a tourné 3 fois à gauche, on doit pas être loin du village maintenant



Ruse

Capacité à utiliser des procédés habiles pour tromper, dissimuler

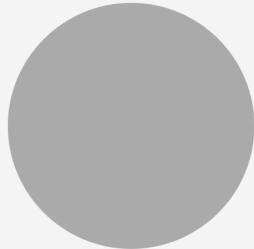
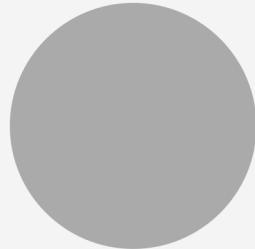
Viens m'attraper, j'ai plein d'or, ou peut-être pas...



Stratégie

Savoir adapter sa manière de jouer au fonctionnement du jeu pour augmenter ses ch...

C'est trop risqué d'attaquer Eulalie, je crois qu'elle est caporale.



Balle

Petite sphère, boule élastique dont on se sert pour divers jeux

Balle de tennis, de foot, rebondissantes, en mousse



Boussole

Aide à l'orientation

Boussole, sextant, compas



Chronomètre

Outil de mesure du temps

Chronomètre, sablier, clepsydre, cadran solaire, montre



Contenant

Objet permettant de contenir des éléments

Bassine, gobelet, bouteille, cuillère, sac



Décodeur

Tout type d'objets aidant à décrypter décoder des informations

Scytale, codex, calques de couleurs , tableau pour décoder



Décors et accessoires

Eléments permettant d'accentuer l'ancrage dans l'imaginaire

Le tableau du grand père Escobarre, le chef de la mafia



Délimitateur

Permet de délimiter un espace

Plot, cercle de ficelles, arbre, rubalise



Dés

Tout objet permettant d'obtenir un résultat issu du hasard

Dés, cartes



Éléments naturels

Tous les éléments provenant de la nature

Branche, feuille, eau, terre, sable, feu



Engin roulant

Tout engin permettant de se déplacer rapidement

Vélo, brouette, charette, voiture



Lampe

Objet permettant de s'éclairer ou éclairer une partie du terrain

Lampe de poche, bougie



Livre

Ensemble des documents écrits ou imprimés contenant des informations

Livre, manuel, photos



Marchandises

Petits éléments simulant des valeurs numériques ou des objets

Pièces, jetons, papiers



Marqueur d'équipe

Permet de savoir l'équipe d'un joueur

Maquillage, morceau de tissu



Marqueur d'identité

Permet de connaître le rôle ou l'identité d'un joueur

Carte, maquillage, morceau de tissu



Materiel créatif

Matériel pour écrire ou dessiner

Crayon, feutre, pinceau, rouleau



Music

L'ensemble des objets permettant d'émettre des sons et de jouer des mélodies

Guitare, Kazoo, Sifflet, Trompette, Enceinte, etc



Nourriture

Tout élément comestible... ou non ?

Sirop, champignons, potions



Outil numérique

Tout objet électronique ou numérique

Ordinateur, smartphone, appareil photo, métronome, Makey-Makey, drone



Plan - carte

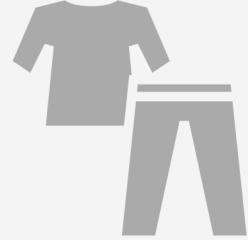
Document représentant un espace donné

Carte IGN, dessin du terrain, carte au trésor

Raquette

Objet permettant de lancer un autre objet

Raquette, batte, lanceur, bâton



Vêtements

Éléments pour s'habiller qui peuvent servir à masquer son identité

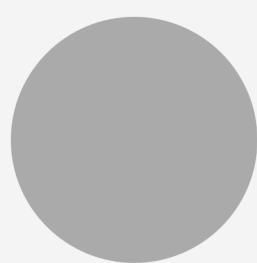
Costume de gangster, tee-shirt du voisin



Vie

Permet de prendre la vie du joueur et de marquer qu'il est vivant

Foulard, tissus, papier, ballon de baudruche



Camouflage

Chercher à ne pas être reconnu ou vu par d'autres joueurs

On échange nos t-shirts, comme ça, on va nous confondre !



Confrontation

Résoudre une situation de jeu ponctuelle opposant directement plusieurs joueurs ou équipes

Duel de bras-de-fer chinois !



Coopération

Individuellement ou en équipe, des joueurs mettent en commun leurs efforts et ressources po...

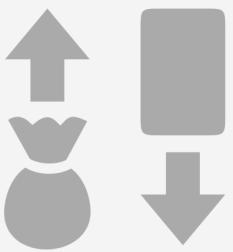
Vient, on fait une alliance, j'attrape les rouges si tu me donne tes jetons bleus.



Élimination

Perdre définitivement le droit de jouer pour la manche et la partie

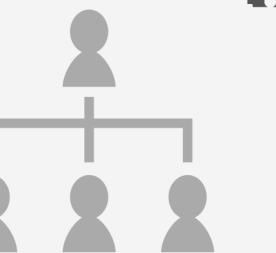
T'es mort, tu dois attendre la prochaine partie pour rejouer.



Gestion de ressources

Récupérer, stocker ou utiliser des ressources pour prévoir une stratégie à court ou long terme

On a récupéré quatre pièce d'or à l'équipe rouge, on va pouvoir acheter des indices.



Hierarchie

Relation de force faiblesse entre joueurs ou équipes

Les poules peuvent attraper les vipères, les vipères les renards et les renards les poules.



Identité secrète

Cacher une partie de son identité aux autres joueurs

Il ne faut pas que les autres le sachent, mais c'est moi le loup-garou



Informations cachées

Cacher ou dissimuler aux joueurs des informations

Message codé, élément omis dans une histoire, physiquement

Itinéraire

Suivre un chemin à étapes

Après être passé ici, tu doit passer sur cette base et faire un tour sur toi-même



Maison

Être en lieu sûr pour préparer sa stratégie, stocker ou cacher des éléments

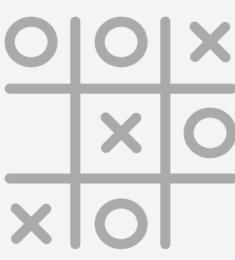
T'as pas le droit d'entrer, c'est chez nous !



Mécanique cachée

Certaines mécaniques ne sont pas connues de tous

Ah, en fait c'était pas dit mais quand tu vas parler au barman, il te donne 100 pièces d'or



Mini-jeu

Introduire des jeux dans le jeu

Tu es sur la case défi, rendez-vous au stand au fond du champ pour savoir ce qui t'attend



Pari sur l'avenir

Choisir de recommencer une action risquée pour plus de bénéfices

Il va bientôt se retourner ! Est-ce que j'ai encore le temps de faire un pas ?



Prison

Perdre temporairement le droit de jouer, il est possible de revenir dans le jeu

Pour sortir de prison, tu dois faire deux doubles aux dés.

Progression

Accomplir une étape en débloquant d'autres

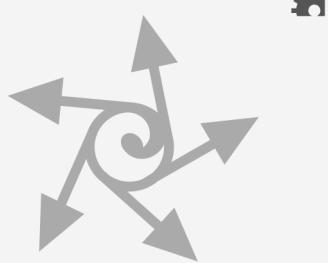
Maintenant que tu es allé chercher la boucle du paticou, tu peux utiliser la pelle magique



Récupération

Récupérer des objets à l'ennemi

J'ai réussi à récupérer 3 or aux rouges !



Renversement

Événement qui bouleverse le fonctionnement du jeu lorsqu'il se produit

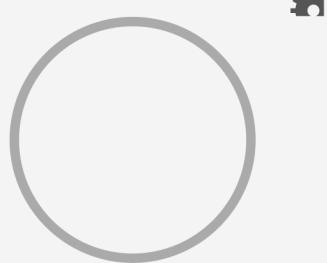
J'ai attrapé la balle, tout le monde retourne à la case départ



Rôle

Chaque joueur ou équipe a un rôle différent avec des mécaniques qui peuvent être différentes...

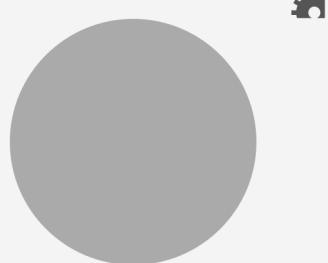
Les contrebandiers passent leur marchandise, les douaniers interceptent les contrebandiers



Zones

Evoluer entre des espaces où s'appliquent des règles spécifiques

Ici, on a le droit de lancer la balle, mais ici, on doit parler en verlan



Accidenté

Terrain comportant des pentes, des creux et des bosses.

Passe par dessus la bosse, puis roule dans le creux



Amphithéâtre

Terrain permettant à l'ensemble des joueurs de se réunir.

Nous allons accueillir la grande prêtresse qui va nous raconter l'histoire de son peuple





Cachette

Terrain comportant des éléments permettant de se cacher.

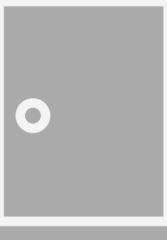
Hop, sur cette branche, personne ne va me trouver !



Forêt

Terrain en bois ou sous-bois.

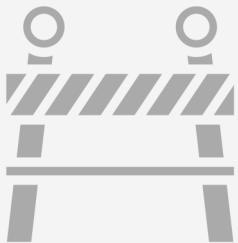
Le numéro sur votre joue doit être caché par un élément de la nature



Intérieur

Jouer dans une ou plusieurs pièces d'un bâtiment.

Il faut rentrer dans la cuisine pour trouver un indice



Obstacle

Terrain comportant des éléments nécessitant d'être contournés ou franchis.

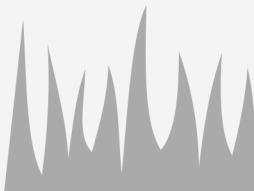
D'abord tu montes sur la cage à singe, ensuite tu passes à coté du muret



Sombre

Jeu la nuit ou sur un terrain avec peu de luminosité

On n'y voit rien dans ce trou à rat



Dégagé

Terrain plat, dégagé sans embûche

Un joli tapis d'herbe où il fait aussi bon de s'étaler que d'y jouer



Dur

Terrain dur, terrain de sport

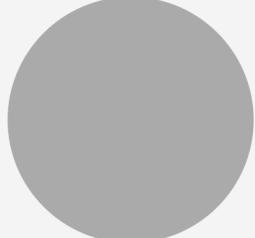
Lance la balle, il faut qu'elle fasse 3 rebonds pour l'attraper



Chemin

Un chemin, une route pour aller d'un endroit à un autre

Pour arriver au village du gargouille il faut passer à droit après la grande pierre



IntelliJeu (Crédit)

Conçu par (Textes et adaption): François-X. Lyonnet du Moutier & Charles D.

IntelliJeu est basé sur le jeu Mécanicarte créé par Aurélien Lefrançois et Prismatik. Distribué sous la licence CC-BY-NC-SA. vous pouvez partager, et adapter le jeu en le laissant sous la licences CC-BY-NC-SA, en citant les auteurs originaux et sans utilisation commerciale. Carte générée via Squib (licence MIT), et Icône de «Game Icon» (CC-BY 3.0)

Code source :
<https://github.com/ixeft/intellieu>
Pour plus d'informations :
<https://intellieu.fr>
Vers.1.0.0

IntelliJeu

IntelliJeu est un jeu de carte conçu pour t'aider à créer des grands jeux de qualité.

Les cartes, diviser en 4 catégories te permettent de comprendre les mécaniques qui font d'un jeu, un jeu réussi.

Compétences (15 cartes) :
Les compétences utilisés par les participants durant le jeu

Matériel (23 cartes) :
Le matériel nécessaire au bon déroulement du jeu

Mécaniques (19 cartes) :
Les mécaniques régissant le jeu.

Terrain (10 cartes) :
Les terrains sur lequel le jeu se déroule.

(1) Jouer à un jeu

IntelliJeu peut s'utiliser pour comprendre comment fonctionne un jeu et l'améliorer

Pour commencer on jeu à un grand jeu !

1. Choisir un grand jeu, Ex : la tèque

2. Expliquer les règles de ce jeu à tous

3. Jouer au jeu

(2) Décomposer un jeu

1. Se divisent en groupe de ~5 personnes
2. Distribuer les cartes IntelliJeu entre les joueurs. Chaque joueur sélectionne les cartes dans sa main qui semble correspondre au fonctionnement du jeu joué
3. Chacun son tour, les joueurs pose une carte et explique pourquoi elle correspond au jeu, les autres joueurs donnent leur avis sur cette carte.
4. Avec les cartes qui font consensus, on forme la «carte d'identité du jeu». Cette carte d'identité est subjective et correspondra à la vision du jeu par le groupe de joueur.

(3) Créer une variante

Lorsque les joueurs se sont mis d'accord sur une analyse.

1. On choisit une carte qui ne fait pas partie de la carte d'identité du jeu
2. On essaie de modifier le grand jeu pour rajouter la nouvelle carte
3. On teste la variante pour voir si ça fonctionne

(4) Créer un jeu

Bien compris comment utiliser IntelliJeu ? Les mécaniques de jeux n'ont pas de secret ? Il est temps de créer un jeu tout neuf !

1. Choisir 3 cartes, soit au hasard, soit des éléments avec lesquelles vous voulez travailler. Vous avez ainsi choisi vos contraintes créatives
2. Éventuellement, choisissez une carte maîtresse qui sera votre contrainte principale
3. Utiliser ces contraintes comme base pour créer votre jeu.
4. Si vous bloquez, vous pouvez éliminer une carte trop difficile, ou en ajouter une.

Autres petits jeux

Trouve le jeu ! (3 à 6 Joueurs)

1. Un joueur choisit un grand jeu dans sa tête et le garde secret.
2. Le joueur décompose le jeu avec IntelliJeu
3. Le joueur pose les cartes face visible devant les autres joueurs de la plus représentative du jeu à la moins proche.
4. Les autres joueurs essaient de deviner le jeu choisi. Le premier à trouver a gagné et choisit à son tour un grand jeu mystère.

Autres petits jeux

Roulette ludique (2 à 6 Joueurs)

On tire une carte IntelliJeu, le premier à donner le nom d'un jeu qui utilise cette carte gagne un point !

Chabadabajeu (2 à 30 joueurs)

1. On forme des équipes.
2. On tire une carte
3. Chacune à leur tour les équipes cherchent un grand jeu qui utilise cette carte. La dernière équipe à trouver un grand jeu gagne la manche.



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu



IntelliJeu

Règle IntelliJeu

Règle IntelliJeu