



**Le Jeu : Pokémon**

# Le Jeu : Pokémon

Johannick RENAUD

10 novembre 2018

## Le Jeu : Version originale

Les origines du Jeu sont incertaines. Une théorie affirme qu'un jour deux amis ratèrent leur dernier train et durent passer la nuit sur le quai. Ils essayèrent de ne pas penser à leur situation : celui qui y penserait le premier perdrait. Ce qui a donné naissance à la première version du jeu :

1. Tout le monde joue au jeu.
2. Celui qui pense au jeu : perds.
3. Chaque défaite doit être annoncée à au moins une personne.


*Résumé : **Le jeu**<sup>1</sup> est un jeu auquel il ne faut pas penser d'ailleurs vous avez certainement déjà perdu. Les problèmes de ce jeu sont :*


- *Mon neveu de 1 ans n'a jamais perdu*
- *On ne peut que perdre*
- *Il n'y a pas de fin à ce jeu*


---


1. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Jeu\\_\(divertissement\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Jeu_(divertissement))


## 1 The Game version Pokémon



 12minutes - 1an

 Appareil photo/téléphone pour prouver

 2-∞

 Créer de nouveaux pokémons

1. Celui qui pense au jeu : perds.
2. Celui qui trouve la forme spéciale de son chiffre : gagne
3. Chaque victoire/défaite doit être annoncée à au moins un joueur
4. Un joueur averti d'une gagne à le droit de demander une preuve
5. Inutile de répéter la gagne/défaite pendant le 12<sup>ème</sup> du temps restant
6. Interdit de créer la forme spéciale de son chiffre, il faut le trouver
7. La gagne a l'immunité contre la défaite
8. Celui qui fait perdre quelqu'un ou le force à créer la forme spéciale de son chiffre gagne
9. Un nombre ne peut être utilisé qu'une seule fois



Ce jeu à quelques pré-requis dont la plus importante l'honnêteté.

Exemple des joueurs 007 et 222 :

12 :00

Toi qui est calé en pokémon tu connais le numéro de carapuce ?

12 :00

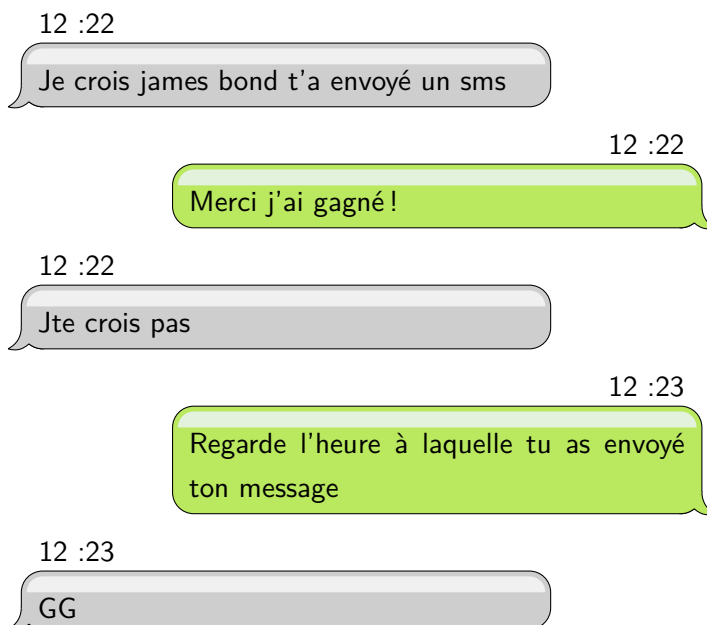
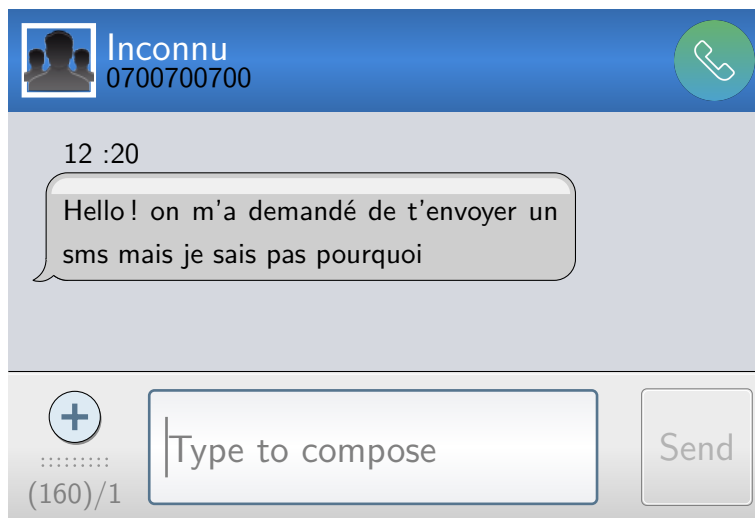
Bien sûr c'est le 007...

12 :01

Huhu j'ai gagné !

12 :02

Ok bien joué, j'ai perdu !



## 2 Achievements

### 2.1 Boss de la win



**Boss de la Win secondes** : Gagner au moins 10 fois d'affilé dans les 12 dernières secondes



**Boss de la Win minutes** Gagner pendant 15 secondes dans la dernière minute



**Boss de la Win heures** Gagner pendant 30 min dans les 2 dernières heures



**Boss de la Win Ultime** Gagner du début à la fin. On notera le temps total du jeu comme votre temps de win ultime

### 2.2 Boss de la lose



**Boss de la Loose secondes** : Perdre au moins 10 fois d'affilé dans les 12 dernières secondes



**Boss de la Loose minutes** perdre pendant 15 secondes dans la dernière minute



**Boss de la Loose heures** Perdre pendant 30 min dans les 2 dernières heures



**Boss de la Loose Ultime** Perdre du début à la fin. On notera le temps total du jeu comme votre temps de loose ultime



N'oubliez pas qu'il faut annoncer que vous avez perdu à un joueur sans le faire perdre sinon vous gagnez. Un conseil pour cet achievement : Annoncer votre perte à quelqu'un qui vise le boss de la win ultime et bandez vous les yeux pour être sûr de perdre.

## 2.3 Autres achievements














**Nouveau pokémon dans le pokedex.** Soyez le premier de votre league à jouer avec un numéro que le pokedex ne connaît pas encore.



De nouvelles actions sont possible s'appliquent dans ce cas précis. Il est possible que des joueurs d'une autre ligue soit en concurrence avec vous ou vous aident à faire évoluer ce pokémon.

1. Le premier d'une ligue qui gagne avec un nouveau numéro à le droit de donner un nom au pokémon (vous pourrez le donner à la fin).
2. Chaque fois que vous gagnez vous pourrez donner une indication par ligne de ce tableau :

Tête	Ex : Arrondie, Féroce, Yeux vert...
Queue	Ex : 3 queue, pas de queue
Membres	Ex : Pinces, Mains, Nageoires, pattes...
Objet	Ex : Diadème, extincteur, casquette
Élément(s)	(1 à 2 éléments) parmi ceux-ci :
	     
	     
	     
Corps	Ex : Panda, rayures de tigre
Particularité	Grain de beauté, sa queue irradie du bleu
Évolution	oui/non il s'agit d'un vote.

À partir du moment où 2 membres d'une ligue différente (ou plus) ont votés pour une évolution et que le numéro immédiatement supérieur est libre l'évolution sera réservée. Lorsque les membres des trois ligues auront fini la description ils décideront chacun d'une indication à modifier et ensemble du nom de l'évolution.



**Dresseur de pokémon.** Vous êtes un vrai petit chenapan, pendant une session de jeu : Faites perdre au moins une personne de votre ligue.



On notera le level de votre pokémon comme suit : Le nombre de personne différentes que vous avez fait perdre au carré et 1 point pour un nombre de perte supérieur à 1 par personnes (Ex : J'ai fait perdre Antoine 5x, Marie 2x et Luc 1x Je suis donc un dresseur pokémon level  $3^2 + 4 + 1 = 14$ . Et donc si vous faites perdre 10 personnes vous avez un pokémon level 100.



**Ping pong.** J'avais perdu et j'ai fait perdre, donc je gagne.



**Design.** Dessiner ou faire faire dessiner un des nouveaux pokémon. Si vous faites dessiner un pokémon entièrement avant de commencer le jeu avec un nouveau numéro on gardera le pokémon tel qu'il est. Et le pokedex enverra la description aux prochains dresseurs.

Et enfin un badge de la ligue qui vous sera accordé si vous réussissez tout les achievements précédents :





Cette partie est réservée aux chef de ligues

### 3 Les ligues

Afin de mettre en place tout ceci il faudra que ce soit régit par des chefs de ligues (animateurs) qui feront office d'arbitre et qui pourront participer au jeu mais cela ne sera pas de tout repos. Vous êtes responsable du bon déroulement du jeu, vous devrez faire en sorte que cela ne vienne pas nuire à vos autres activités, ni au sommeil etc. Aussi vous pourrez instaurer des temps morts voir des temps partiel pour le jeu, voici vos prérogatives.

- Comptabiliser les points des pokémons
- Mise à jour du pokédex
- Validation et invalidation des achievements
- Faire les fiches récapitulatives
- Organisateur des sessions de jeu (heure de début et de fin)

#### 3.1 Comptabiliser les points pokémon

Chaque fois qu'un joueur joue avec un numéro en réalité il chasse un pokémon.



Rappel : J'ai le choix entre un nouveau pokémon ou un pokémon existant.



Voici un exemple de notation de level du pokémon : Le nombre de personne différentes que vous avez fait perdre au carré et 1 point pour un nombre de perte supérieur à 1 par personnes. (Ex : J'ai le numéro de dracaufeu fait perdre Antoine 5x, Marie 2x et Luc 1x. Le level de mon dracaufeu est de  $3^2 + 4 + 1 = 14$ . Et donc si vous faites perdre 10 personnes vous avez un pokémon level 100.

Je privilégie ici le nombre de personnes tombées au champ d'honneur afin d'éviter un peu l'acharnement ou encore une alliance avec quelqu'un qui tente la loose ultime. Mais libre à vous de choisir votre méthode de calcul,



il n'y a pas forcément 12 personnes par ligue. Vous pourrez même l'adapter pendant le jeu sachant que je n'ai pas révélé le calcul du level de pokemon à cet effet.

### 3.2 Mise à jour du pokédex

Ceci est lié aux actions que l'on peut faire lorsque l'on chasse un nouveau pokémon. Pourquoi mettre à jour le pokédex ? Et bien tout simplement car les joueurs de ligues différentes peuvent chasser le même pokémon Et donc le pokémon n'appartient plus à 1 seule personne mais à plusieurs.

La fiche pokedex d'un pokemon pourra ressembler à celle-ci :

Numéro	827		
Description	Ligue Rouge	Ligue Jaune	Ligue Bleu
Tête	tony de kellogs		yeux vert
Queue	poils oranges	3 queues	comme un tigre
Membres	griffes		Ailes
Objet	Diadème	cerise	casquette
Élément(s)	Eau		Psy
Corps	Panda		
Particularité	rayures de tigre		
Évolution	oui	non	oui
Nom	TonyPanda		



C'est effectivement plus facile de donner un nom à un pokemon une fois qu'on a une idée de ce à quoi il ressemblera à peu près.



Une idée serait d'enregistrer les descriptions au fur et à mesure pour faire un montage en faisant apparaître le pokémon partie par parties



Cela peut être pas mal de laisser les joueurs donner une description sans être au courant de ce que les autres ont mis sauf si c'est complètement incompatible.

Bien sûr ensuite il faudra par la suite incorporer le dessin, un deuxième exemple se trouvera en annexe.

### 3.3 Valider et invalider les achievements

Pour des boss heure et ultime demandez des preuves (sans doute video), cela ne sera pas facile. Demandez tout simplement à la fin si quelqu'un se souvient avoir invalidé à un moment l'achievement, si il y a un désaccord cela vous servira à départager. Le cas échéant cela vous fera un bon souvenir et vous pourrez faire un montage des duels de boss.

### 3.4 Fiche récapitulative

Vous pouvez faire une fiche récapitulative voir le document annexe.

### 3.5 Organiser les sessions de jeu

C'est à vous d'organiser les session de jeu, cela peut se faire en collaboration avec les autres chefs de ligue. Vous pourrez aussi décerner des prix en voici un conseil (entre 15-30e par item) :



### 3.6 Le marché pokémon



Ceci est une option vous pouvez décider ou non de le mettre en place.



Attention, je pense que le jeu va réellement devenir de la folie à partir d'ici. Il va y avoir une brigade de répression des faux monnayeurs ainsi que des variations de marché, à partir d'ici on ne plaisante plus, les pokémons c'est une affaire sérieuse.

Pendant une session pokémon on va créer des pokédollars soit pour améliorer les statistiques de son pokémon, soit pour acheter des nouveaux pokemons, voici comment se passe une session de marché pour les statistiques d'un nouveau pokémon :

Tout d'abord une session est chronométrée pour permettre à chaque ligue d'avoir des pokémons quasiment de niveau équivalent. Les étapes du marché sont les suivantes :

- Découper soigneusement les monnaies
- Colorier la pokéball avec ses couleurs
- Écrire le slogan correctement
- Faire tamponner les pokédollars par la brigade

La première étape étant dangereuse elle pourra se faire tranquillement avant ou après le chronométrage.

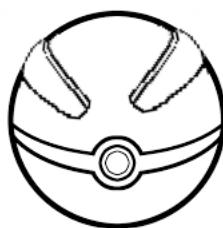
### 3.6.1 La brigade de répression du marché pokémon




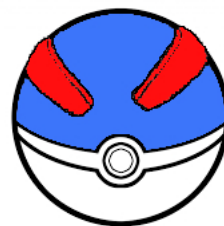
Ce sont de vrais comiques. Mais en réalité ce sont des petits vicieux.

La brigade de répression du marché pokémon est responsable de plusieurs choses :

- Valider les dollars fabriqués pendant le marché en tamponnant ceux qui sont correctes et refusant simplement les mauvais car mal colorié ou orthographié ex :



 LA SUPERBALL  
LASSE SEULE



LA SUPERBALL  
LA SEULE



- Responsable de l'impression des planches pokédollars (voir Annexe C)
- Responsable des slogans et valeurs des pokédollars exemple :
  - La pokeball / La vraie / 10 pokedollar
  - La superbball / La seule / 15 pokedollar
  - L'hyperball / L'unique / 20 pokedollar
  - La Masterball / L'incomparable / 30 pokedollar
  - La levelball / L'irrésistible / 50 pokedollar ...

Bien sûr les slogans vont devenir de plus en plus compliqué, mais la valeur des pokédollars augmentera en conséquence exemple :

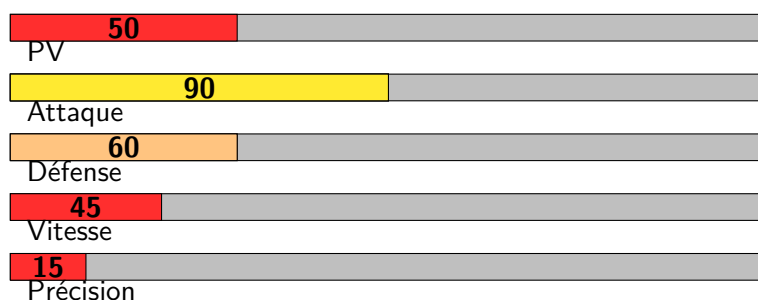
On vient de chasser un pokémon avec le numéro 911 qui s'appelle le louphoque (miloup-miphoque à ne pas confondre avec le phoquelou miphoque-miloup). Les premiers chasseurs de ligue vont créer des pokédollars pour acheter les statistiques de ce pokémon qui sont tous initialement à zéros.



Pendant un marché pokémon on peut se répartir les tâches à plusieurs



Lors d'une session de marché pokémon, j'ai créé 15 pokébillet : 3 de chaque j'ai donc  $30 + 45 + 60 + 90 + 150 = 375\$$ . Je répartiss mes dollars sur les statistiques de mon nouveau pokémon :



15	
Esquive	
50	
Attaque spéciale	
50	
Défense spéciale	

### 3.6.2 La brigade de répression vicieuse

Pourquoi vicieuse ? Parce qu'il y a un achievement secret et voici les étapes pour que quelqu'un l'obtienne :



- Faire semblant d'arrêter quelqu'un avec un faux billet pokeball (en forme de voltorbe).
- Justifier cela comme décret que les pokédollars vont être examinés et vous annoncez progressivement quand les slogans changeront, ainsi que la valeur etc
- Et donc la première personne qui aura correctement dessiner le voltorbe pendant les heures de marché on pourra lui révéler l'achievement secret.
- la personne devra aussi trouver un mini slogan ex : (voltorbe le relou) peut importe et l'écrire comme pour un billet.

Exemple de déroulement de situation :

- Insérer dans chacune des planches un voltorbe à colorier. Le premier qui colorira le voltorbe correctement aura parcouru la moitié de l'achievement secret.
- 13h00 : La brigade délivre les planches aux chefs de ligues
- 13h30 : Tout le monde à découper les billets ou pas
- 14h00 : Le marché ouvre à 14h, on explique à tout le monde que cela fini à 14h25 et que toutes les 5 minutes on passe à la monnaie supérieure. Tout le monde dessine quand soudain
- 14h01 : On attrape un charlatan avec un voltorbe, en plus c'est même pas les bonne couleurs tout le monde sait que le rouge est en haut.
- 14h02 : On annonce que dorénavant il faudra qu'à la fin des 5 minutes il faudra qu'une personne amène à la brigade les billets qui seront soumis à une étude minutieuse (on sort carrément les loupes etc).

Et donc le marché termine à 14h25 et 14h30 pour la vérification des billets.

### 3.6.3 Les pokemon rewards



Ceci est encore une fois une option. Car on peut faire évoluer façon chasse au trésor, ou plutôt chasse à la relique.



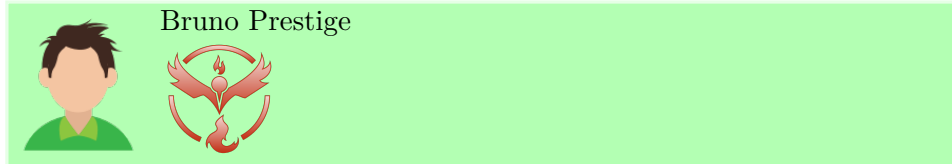
Les pokemons rewards sont uniques, évidemment le nom du pokémon est encore inconnu jusqu'à ce que quelqu'un l'arête. Ils sont très malins et savent très bien se cacher.

Ceci est à la responsabilité de la brigade pokémon. Pour ce faire il faudra anticiper plusieurs rewards avec des pokémons connus dans des endroits qui vous seront accessible pendant votre séjour. Exemple :

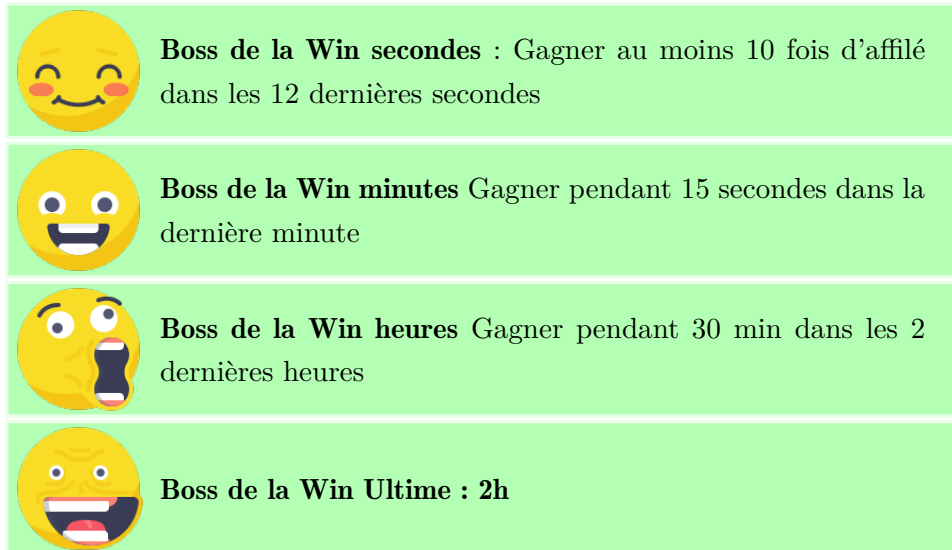


Prévoyez plusieurs rewards et vous pourrez augmenter la valeur de la prime suivant les jours qui restent. Mais attention il faut les amener pendant la session de marché

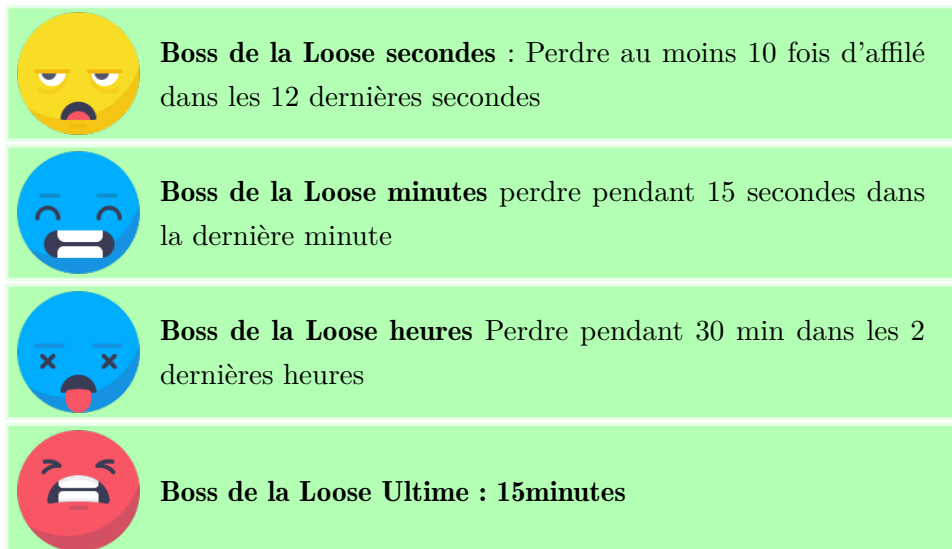
## A Fiche récapitulative



### A.1 Boss de la win



### A.2 Boss de la lose

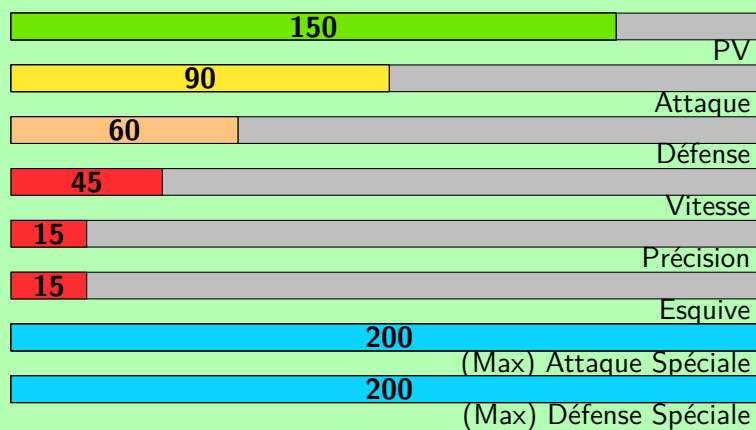


### A.3 Pokémons

Nouveau pokémon dans le pokedex.

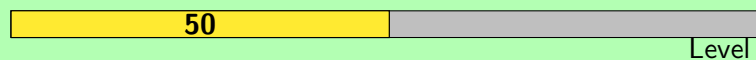
Le LouPhoque

# 911



Les statistique du pokémon en plus si le marché a été mis en place

Dresseur de pokémon



Voltali

# 135



## Design



**Ping pong.** J'avais perdu et j'ai fait perdre, donc je gagne.



**Voltorb Reward 1000\$** A partager avec son équipe



L'équipe tenait à te féliciter pour tes efforts, voici le  
**badge pokémon**



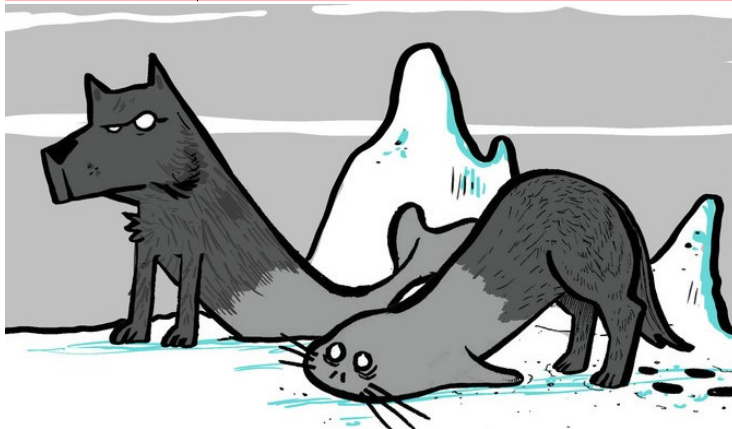
L'équipe tenait à te féliciter pour tes efforts, voici le  
**badge pokémon**



L'équipe tenait à te féliciter pour tes efforts, voici le  
**badge pokémon**

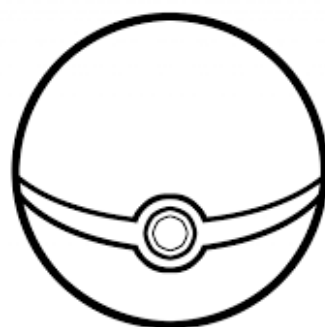
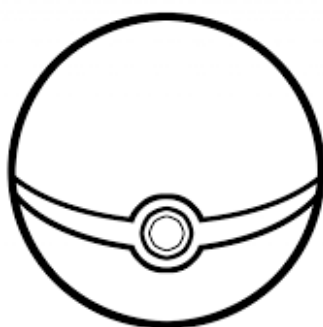
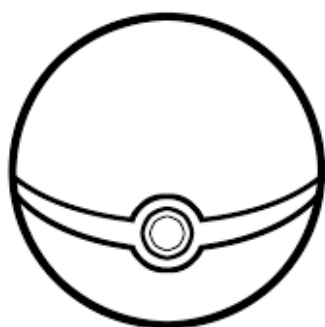
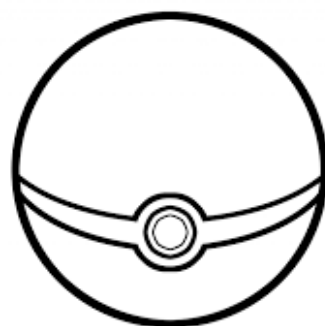
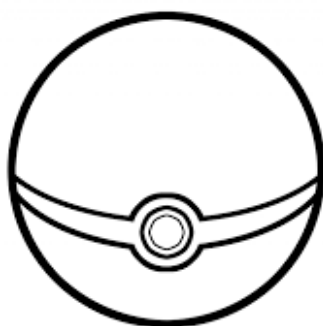
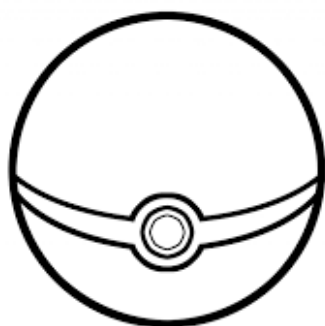
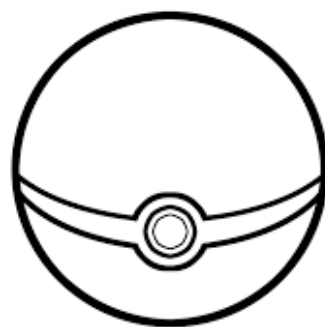
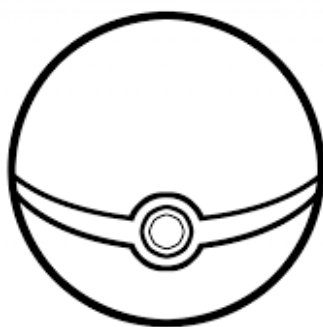
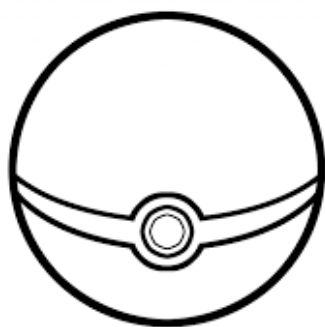
## B Fiche pokédex

Nom	LouPhoque
Numéro	911
Élément(s)	<b>EAU</b> <b>Psy</b>
Évolution	Bleue :  Jaune :  Rouge : 
Tête	
Queue	
Membres	
Objet	
Corps	
Particularité	
Tête	
Queue	
Membres	
Objet	
Corps	
Particularité	
Tête	
Queue	
Membres	
Objet	
Corps	
Particularité	

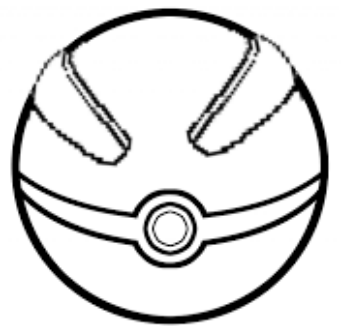
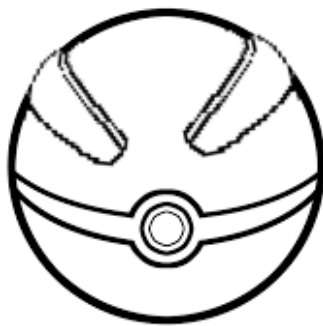
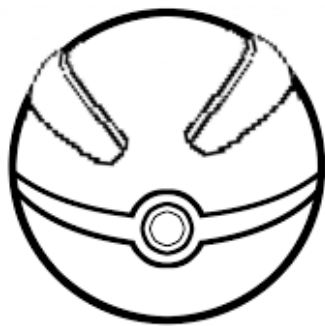
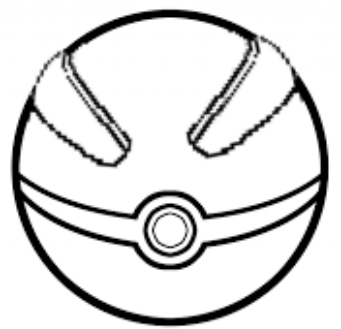
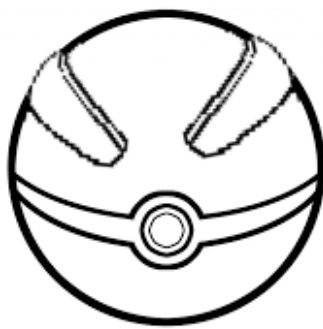
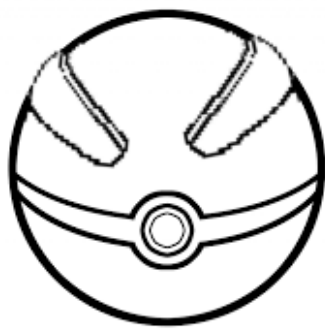
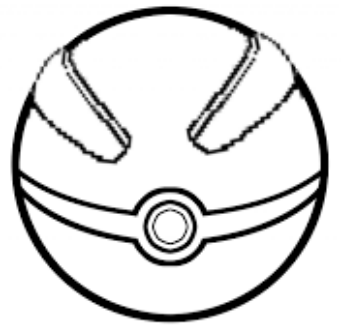
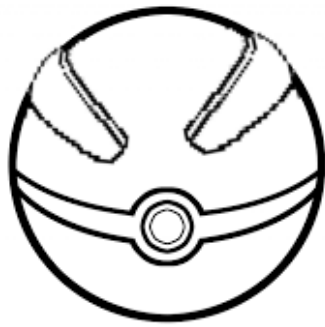


## C Planches pokedollar

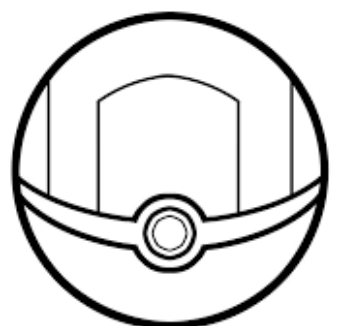
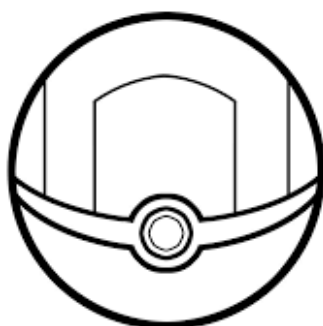
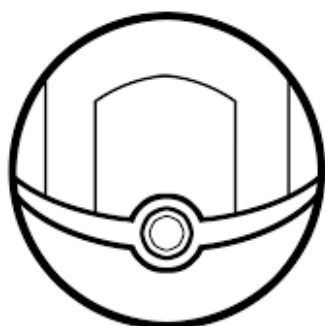
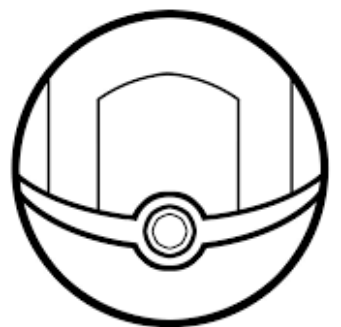
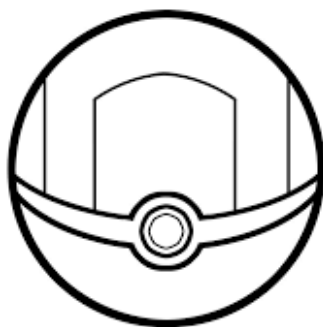
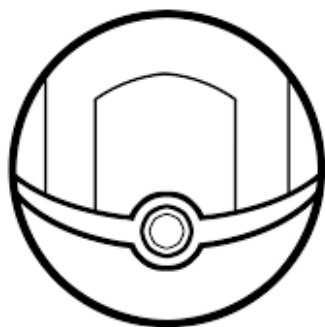
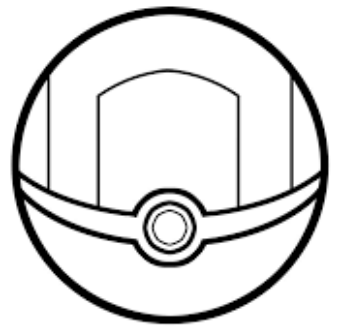
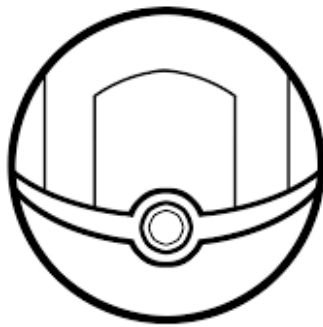
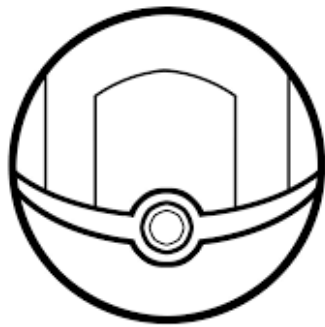
### C.1 La pokéball



## C.2 La superboll



### C.3 La hyperball



#### C.4 La Masterball



## C.5 La Levelball



## C.6 La Voltorball

