

L'INSTANT T

CABAL Manon

GARCIA David

MENDOÇA DA SILVA Nielisson

NICOLAS Capucine

SUAREZ Ma Camila

“Pour n’être pas les esclaves martyrisés du Temps, enivrez-vous; enivrez-vous sans cesse! De vin, de poésie ou de vertue, à votre guise”,

Charles Baudelaire

FICHE TECHNIQUE

- Cible : + 12 ans & casual gamer
- Genre : Jeu de plateau
- Principales références : Blueprints, Monopoly, No bra, La bonne paye...
- Style : Radical game
- Type de Gameplay : Semi-coopération

CONTEXTE

Ce projet a été conçu dans le cadre du cours sur les détournements de jeux de société et les questions d'influence socio-politique sur les créations. Cette influence est si forte que nous avons pris le parti de la mettre en avant à travers notre jeu et les rhétoriques en gameplay. Nous nous sommes alors intéressé·e·s à la notion du temps dans notre société contemporaine.

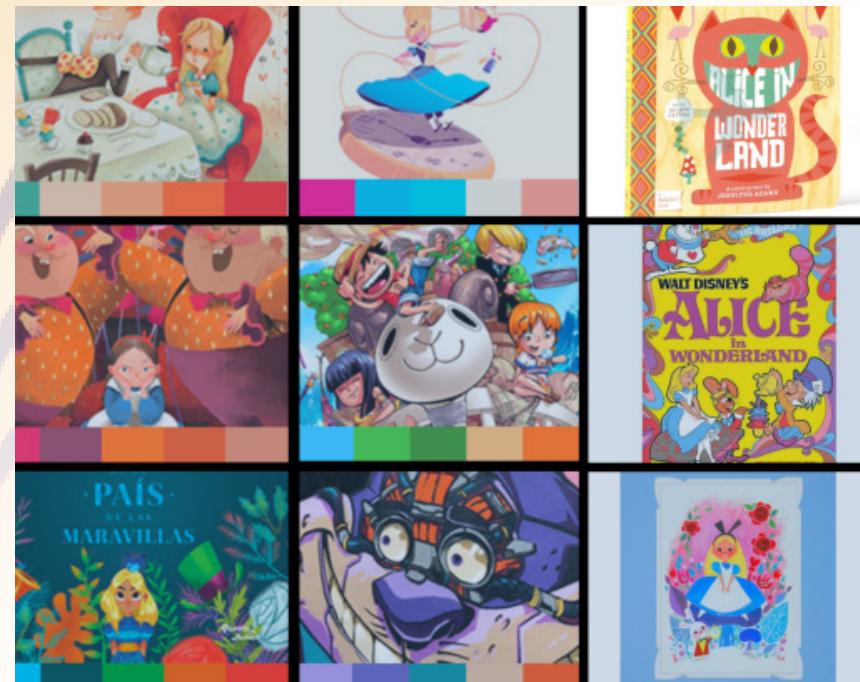
Dans une société où la technologie est omniprésente, la question de la productivité est lancinante. En effet, les méthodes présentes dans l'industrie et dans notre quotidien finissent par rythmer nos faits et gestes et créer des envies que la rapidité et le besoin de rentabilité nous empêche de remettre en question.

Quand dans la vie, les gens se retrouvent face à la célèbre maxime "Métro, boulot, dodo", dans notre jeu, les joueur·se·s construiront la figure en sucre sous des conditions similaires de routine.

CONCEPT DU JEU

L'instant T est un jeu de plateau où les joueur·se·s partagent un thé autour de la table. À chaque tour, iels doivent choisir un certain nombre de cartes actions. Grâce à celles-ci, iels pourront collecter du thé afin d'obtenir du sucre qui aidera à faire la construction commune ou encore s'asseoir pour récupérer une part de gâteau. Courir ou prendre son temps, telle est la question !

STYLE ARTISTIQUE



LA TONALITE

L'instant T est un jeu plateau qui emporte les joueur·se·s au coeur de l'univers d'Alice au pays des merveilles et tout particulièrement la scène du thé. Chaos et repos se mélangent pour une expérience unique. Malgré un gameplay en apparence innocent, la partie laisse les joueur·se·s songeur·se·s sur le but même du jeu.

LA TRACE

Ce qui marquera les joueur·se·s est certainement l'expérience d'un jeu utilisant du matériel de maison rappelant l'art du ready-made. Le plateau est, quant à lui, non plus un plateau de jeu mais un plateau de service à thé.

Nous avons tenté de faire passer l'idée que chacun·e peut choisir quoi faire de son temps de vie. En effet, nous avons voulu mettre en avant la pression sociale qui incite les gens à faire ce qui doit être fait (ici la construction en sucre) au détriment de leur santé.

Les actions, que les joueur·se·s choisissent, peuvent être critiquées par les autres joueur·se·s, à l'image d'une société jugeante envers celui qui choisit autrement. Nous avons cherché à travers ce gameplay à faire questionner les joueur·se·s quant à leur priorité dans la vie. Cependant, nous n'avons pas négligé la question de la vie en communauté en proposant un objectif commun et des influences d'actions entre les joueur·se·s. Ils ont alors le choix de contribuer aux actions communes ou bien de prendre un temps pour elleux.

“Ne pas se laisser submerger” est la phrase clé dont les joueur·se·s devront prendre conscience avant la fin de la partie afin d’éviter de s’épuiser et de répondre au mieux à l’énigme finale.

En fonction de leur prise en main du jeu, les joueur·se·s pourront également expérimenter la coopération. Que ce soit à travers une stratégie pour poser les cartes et rentabiliser les actions pour la construction, ou bien à travers l’action “partager un thé entre ami·e·s”, les joueur·se·s pourront prendre le temps de discuter et d’échanger, quand la vitesse du jeu et des actions les amenaient à être davantage individualiste.

But officiel

Influencé·e·s par les règles du jeu, chaque joueur·se se donne comme objectif de remplir la carte construction commune.

But officieux

Il est plus important de s’asseoir et prendre des parts de gâteau qui permettront de résoudre l’énigme finale.

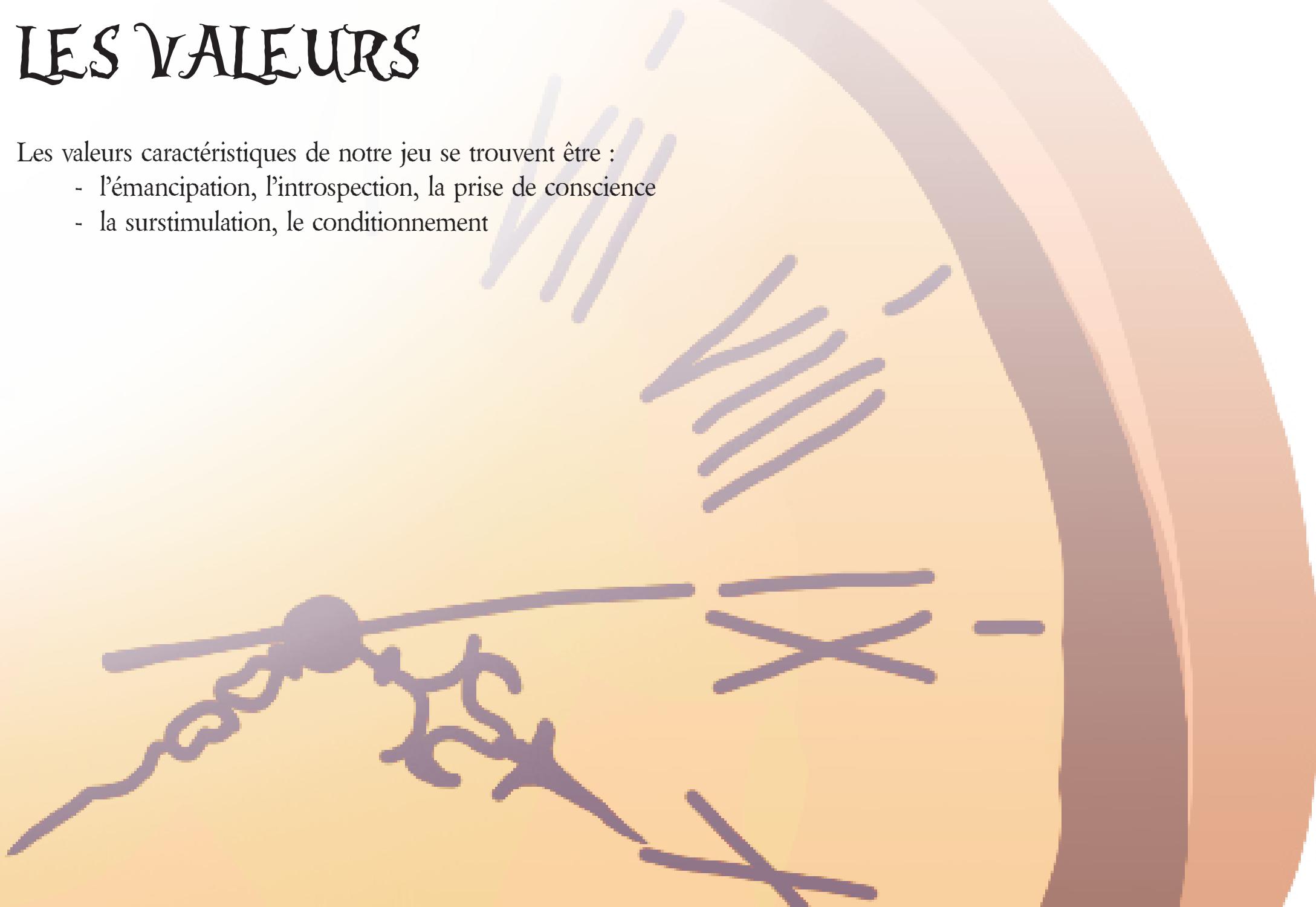
EXPRESSIVITE DU JEU

Le jeu propose une prise de conscience quant à l’importance de garder sa liberté et son épanouissement le plus intact possible en décidant de prendre un temps choisi et de ne pas se laisser imposer un temps. Nous avons cherché à montrer que la valeur des choses se trouvent parfois dans des gestes qui semblent plutôt insignifiants, qu’on oublie trop souvent de prendre en compte. De plus, à travers le gameplay, nous avons voulu évoquer l’importance des sollicitations externes qui finissent par influencer de manière inconsciente nos faits et gestes. Enfin, Nous avons choisi d’utiliser l’eau pour représenter toutes ces choses insaisissables, ce que l’on donne de soi : du temps comme de l’énergie.

LES VALEURS

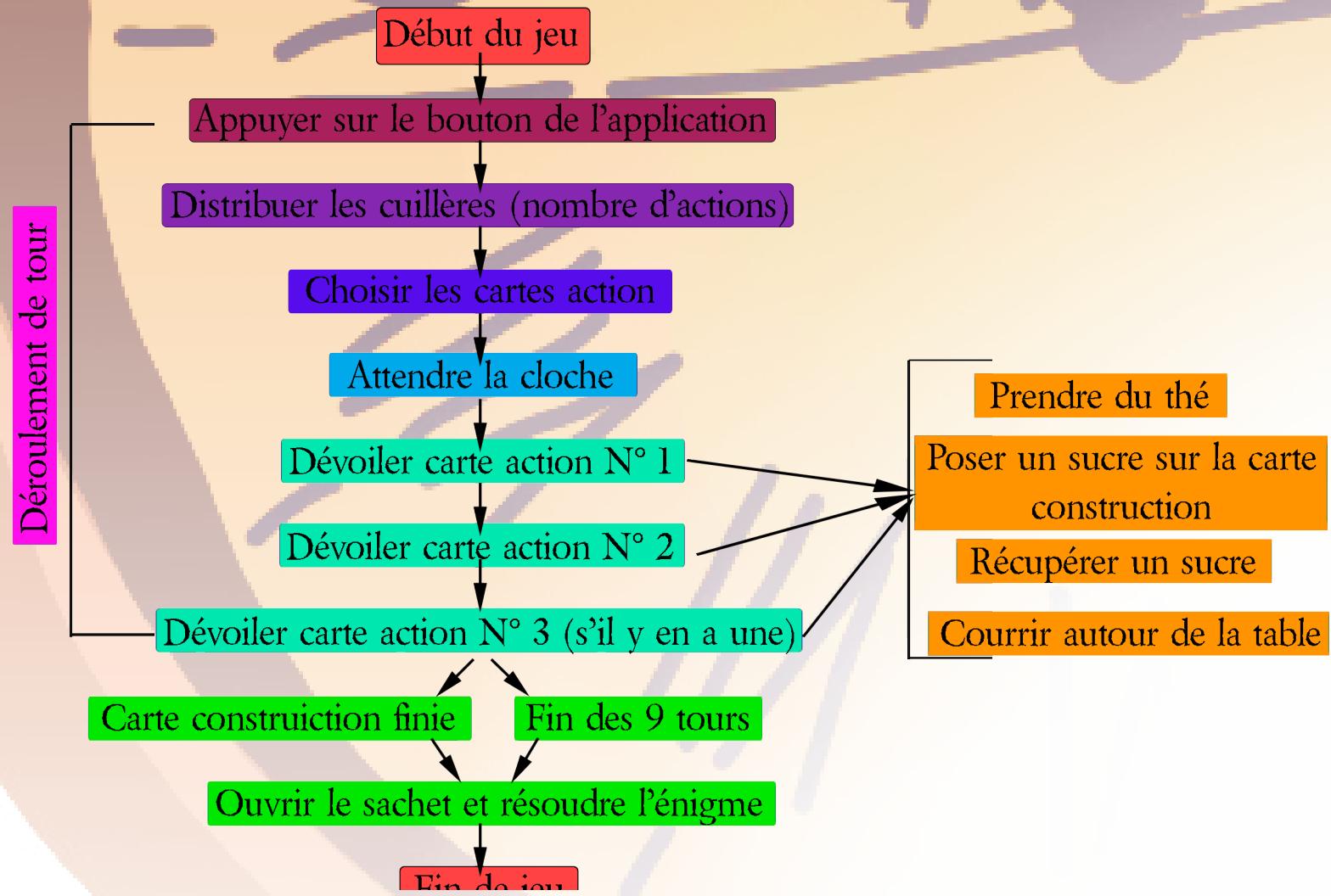
Les valeurs caractéristiques de notre jeu se trouvent être :

- l'émancipation, l'introspection, la prise de conscience
- la surstimulation, le conditionnement



GAMEPLAY & MECHANICS

STRUCTURE DU JEU



RHÉTORIQUE PROCÉDURALE

Le titre

Le titre est, sans l'ombre d'un doute, choisi pour le jeu de mot qu'on y trouve. En effet, "l'instant T" signifie aussi bien le moment présent qu'il faut savourer que le moment du thé, fortement synonyme. Le choix d'écrire "T" plutôt que "Thé", au delà du jeu de mot plus impactant, est voulu pour accentuer l'effet tabou du mot "Temps". C'est comme si nous n'osions plus prononcer le mot "temps" pour parler du jeu. Enfin, le moment T, l'instant T induit aussi un effet de course à la rapidité, un moment à ne pas manquer dans le temps !

Le gâteau

À l'image de l'indice sous le gâteau qui met du temps à être découvert par les joueur·se·s, nous faisons parfois des gestes qui semblent insignifiants ou bien en dehors de la productivité et qui pourtant nourrissent quelque chose. Le gâteau est plus proche d'une récompense affective (la gourmandise, le petit plaisir) que de la récompense physique : la construction. Il est également l'image d'une collaboration pour lénigme finale peu importe qui apporte quoi, l'important est de résoudre lénigme. Certain·e·s seront amené à jauger/juger combien de part ont été apporté par chacun·e pour aider à la résolution mais rapidement lorsque les joueur·se·s se posent pour réfléchir à la solution, iels contribuent tous à une même échelle. Les joueur·se·s qui n'ont pas apporté de gâteau sont amené à leur tour à être jugé mais, sans pression de temps et posé autour d'un thé, chacun·e a le temps de repenser ce qui est important - ici lénigme.

Le thé

Nous avons utilisé le thé comme symbole du temps et de l'énergie subjective. Les joueur·se·s seront donc amené à manipuler des quantités d'eau durant la partie. Cette dimension nous tenait à cœur car l'eau représente tout l'aspect insaisissable et approximatif du temps subjectif. Nous noterons d'ailleurs que certains playtests ont démontré que ce choix était d'autant plus fort que certain·e·s se permettaient de jauger/juger la quantité d'eau dans la tasse des autres en disant qu'iel n'avait pas assez vidé (sous entendu pour arriver à une moitié de tasse) quand bien même le fait de vider la tasse se faisait en 2 fois pour tous peu importait la quantité. Cet exemple (arrivé à différentes reprises) souligne la dimension subjective et également de jugement d'autrui sur ses ressentis malgré les tâches effectivement accompli (ici les joueur·se·s avaient bel et bien vidé une unité de tasse).

De plus, la tasse qui tend à se vider facilement et rapidement rappelle le temps qui file parfois sans qu'on en prenne conscience. Outre cela, on retrouve la notion également de perte de temps dans les gouttes d'eau qui tombent hors théière - comme les minutes où on se demande ce qu'on a bien pu faire pour ne pas avoir le temps. Enfin, nous pouvons ajouter que le thé est un symbole de partage dans bien des cultures. C'est un temps en famille, entre ami·e·s, seul·e, qui est précieux et important dans ces traditions. Nous avons tenté de glisser de cette vision dans le partage du thé.

Le sucre

Nous avons choisi le sucre car il est une dimension physique qui rappelle les briques de construction, les briques en argile. Nous faisons ici le lien avec la notion de productivité et de travail qui prend notre temps et parfois finit par nous empêcher de réfléchir. Le sucre se trouve être blanc et non roux pour faire référence au métal précieux qu'est l'or blanc questionnant la valeur des choses.

Courir

Courir dans le sens anti-horaire est un synonyme de récupération de temps. Cette action fait que les joueur·se·s poursuivent l'aiguille afin de gagner du temps. L'expression “courir après le temps” ne pourrait être mieux illustrée. De plus, l'idée de courir s'ajoute pour épuiser les joueur·se·s comme lorsque l'on repousse ses limites et tentons de faire beaucoup de choses en peu de temps.

On notera également le fait que lorsque la personne court, elle n'est plus à la table, voit et entend difficilement ce qui s'y joue... Enfin, les joueur·se·s joueront debout pour accentuer la notion de fatigue et la notion “pas le temps de s'asseoir sauf si je le choisis ouvertement”.

S'asseoir

S'asseoir permet aux joueur·se·s tout d'abord de se reposer. Par conséquent, iels peuvent réfléchir à leurs actions, à leur temps. Iels auront la possibilité d'observer les autres et par la même avoir un autre point de vue que les autres sur la partie, à l'image du point de vue sur la vie, la société. S'asseoir permettrait aussi aux joueur·se·s de prendre le temps de regarder les citations sur l'application mobile et probablement de voir les indices et comprendre l'utilité du gâteau.

Cependant, en posant cette carte, les joueur·se·s prennent le risque d'être critiqué par les autres qui reprocheraient un manque de contribution à la construction commune, à la société.

Les cuillères

Les cuillères sont la représentation du nombre d'action qu'il est possible de faire dans un tour (soit un temps donné). Ainsi, les joueur·se·s qui choisissent de ne pas utiliser toutes leurs actions peuvent être sujet à la pression tacite ou non que l'on reçoit des autres. Nous avons voulu montrer avec cette image combien les gens qui nous entourent peuvent devenir jugeant sur nos choix et mettre une pression sur l'autre afin qu'iels fassent leur maximum pour la production commune, pour les autres.

Les cuillères sont aussi le miroir déformant (forme concave). Le miroir dans lequel les joueur·se·s voient les points d'action mais ne se voient plus elleux-même (leurs actes) et/ou un miroir déformant où les joueur·se·s voient une image déformée d'elleux-même qui représente la vision subjective que l'on a de soit (souvent différentes de celle qu'on les autres par ailleurs) et donc un certain manque de recul.

Le plateau

Le plateau représente une horloge par sa forme et les petits chiffres romains écrits sur l'extérieur. Leur présence subtile rappelle la dimension omniprésente du temps et de l'horloge. Cette heure qui est toujours présent dans nos vies. De la même manière, le mot plateau est utilisé pour parler d'un plateau de jeu de société où les joueur·se·s interagissent. Subtile, le plateau est tout de même présent. Le jeu de mot prendra parfois même sens dans la bouche des joueur·se·s. Prendre le temps de dire permet la prise de conscience de ce qui nous entoure.

Les règles du jeu

Les règles du jeu prennent la forme d'un menu pour rappeler le salon de thé. Elles sont le guide pour jouer au jeu mais comme une carte, les joueur·se·s choisissent à la carte leurs actions parmi les règles qui n'imposent pas un comportement mais incite par le contexte et les codes que connaissent les joueur·se·s à contribuer à la carte but à l'image d'une société en demandant toujours plus.

La carte construction

C'est le symbole d'un travail en équipe, de la productivité de chaque joueur dans un travail en commun. Elle montre combien il est facile de se donner un but quand bien même il n'y a aucun malus à ne pas le faire. La notion d'effet de masse ou de norme peut également prendre forme ici par le fait de "faire parce que l'autre fait". La carte construction est un leurre, une fausse "carotte" qui montre combien le conditionnement et les diktats de la société nous empêchent parfois d'avoir un autre regard.

L'application

L'application est ici pour représenter la pression sociale. Elle se matérialise à travers l'application. Elle est l'allégorie de la société voire de la culpabilité. Sa présence est subtile malgré le son incessant du métronome. Les joueur·se·s n'y prêtent pas attention. Si les joueur·se·s ne prennent pas le temps de lire, iels ne pourront pas se rendre compte qu'il y a des textes et des heures qui serve de guide. Les jeux de mots sont là pour rappeler aux joueur·se·s qu'il faut prendre son temps, que tout ça n'est qu'un leurre, mais la précipitation les amène à ne pas voir les messages, noyés au milieu de toutes les actions.

Le métronome

Le métronome est la représentation du temps qui dicte nos faits et gestes, notre vie. Nous avons choisi de renforcer ce message en accélérant le tempo sans faire évoluer le temps que les joueur·se·s ont pour choisir leurs cartes action. C'est notre inconscient qui finit par nous dicter le rythme. Les joueur·se·s conditionné·e·s finissent par se mettre la pression seul·e·s ou bien entre eux. À cause de la vitesse du tic-tac, le joueur n'a pas la possibilité de réfléchir. Il est représentatif du contrôle inconscient que peut avoir notre environnement sur nous-même.

L'enigme

Liberté ! Liberté est le leitmotiv de notre message. Il est difficile de trouver et comprendre cette réponse mais, à la fin, beaucoup de choses font sens. Nous avons imaginé lénigme comme une question existentielle : pourquoi ces mots ? pourquoi trouver la réponse à lénigme ? Pourquoi prendre un thé ? A quoi cela peut-il servir ? A t-on gagné si on trouve la réponse à lénigme ? Qu'a t-on gagné ?

De plus, lénigme fait référence à l'univers d'Alice au pays des merveilles avec les questions à la fois loufoques du chapelier et du lièvre de mars et pourtant plutôt pertinentes si on prenait le temps de s'y pencher davantage

Le sablier

Le sablier est un incontournable symbole du temps. Avec le sablier, nous avons cherché à montrer que les joueur·se·s donnent de leur temps. Il ne prendra conscience de la figure réalisée qu'une fois que le jeu est fini, tout comme nous réalisons le temps qui passe qu'une fois qu'il est effectivement passé.

La dame de Coeur

Elle représente l'autorité qui nous dit quoi faire et à quelle moment. Elle est ce qui provoque la culpabilité, ce qui dicte nos gestes. Comme on peut observer dans Alice au pays des merveilles, la dame de coeur est la reine du palais qui donne des ordres selon ses souhaits, elle est omniprésente durant tout le film animé même lorsqu'on ne la voit pas. C'est elle qui rythme le film à travers le retard du lapin, qui ne l'est que parce qu'il a un devoir envers la reine. Enfin, le choix de l'appeler dame de coeur et non reine fait référence à la dame de coeur des cartes qui symbolise souvent qui s'apprête à commencer la partie tout comme ici c'est elle qui commence les tours.

Les serviettes

Les joueur·se·s pourront faire ce qu'iels veulent : les cacher pour ne pas se sentir jugé, ni influencé par les autres. Elles représentent ce qui est montré et caché.

Les cartes action

Elles symbolisent l'organisation et les choix de nos faits et gestes. Certain·e·s planifient, d'autres, pris par le temps, préfèrent mettre au hasard, d'autres encore font en fonction de leur camarade. Elles portent également le poids du bon choix comme lorsque l'on choisit de prendre du temps pour soi ou non.

Journée qui passe (dans l'application)

Une fois de plus le temps est représentée, dans l'application, à la fois par l'affichage de l'heure et également par la nuit qui tombe. Cela symbolise la routine mais également le trajet de vie (de l'aube à la nuit) et enfin le temps qui passe dont les joueur·se·s ne vont pas toujours prendre conscience.

FIGURES DE STYLE

En écho à la rhétorique, nous avons fait ici la liste des figures de style suivantes:

- L'image ou métaphore :

- Le gâteau quatre quarts fait référence à l'heure divisée en quatre quarts.
- Faire courir les joueur·se·s pour courir après le temps et anti-horaire

- L'allégorie et personnification :

- L'application est une personnification de la société qui nous donne la pression
- La dame de coeur est une allégorie du surmoi freudien, la culpabilité qu'on se fabrique. Elle est également la personnification du réveil qui nous crie de poser nos cartes et passer à l'action. Enfin on peut y voir l'allégorie du temps comme son omniprésence dans Alice au pays des merveilles le montrait avec le lapin pressé.

- L'anacoluthe, la paronomase, l'allitération :

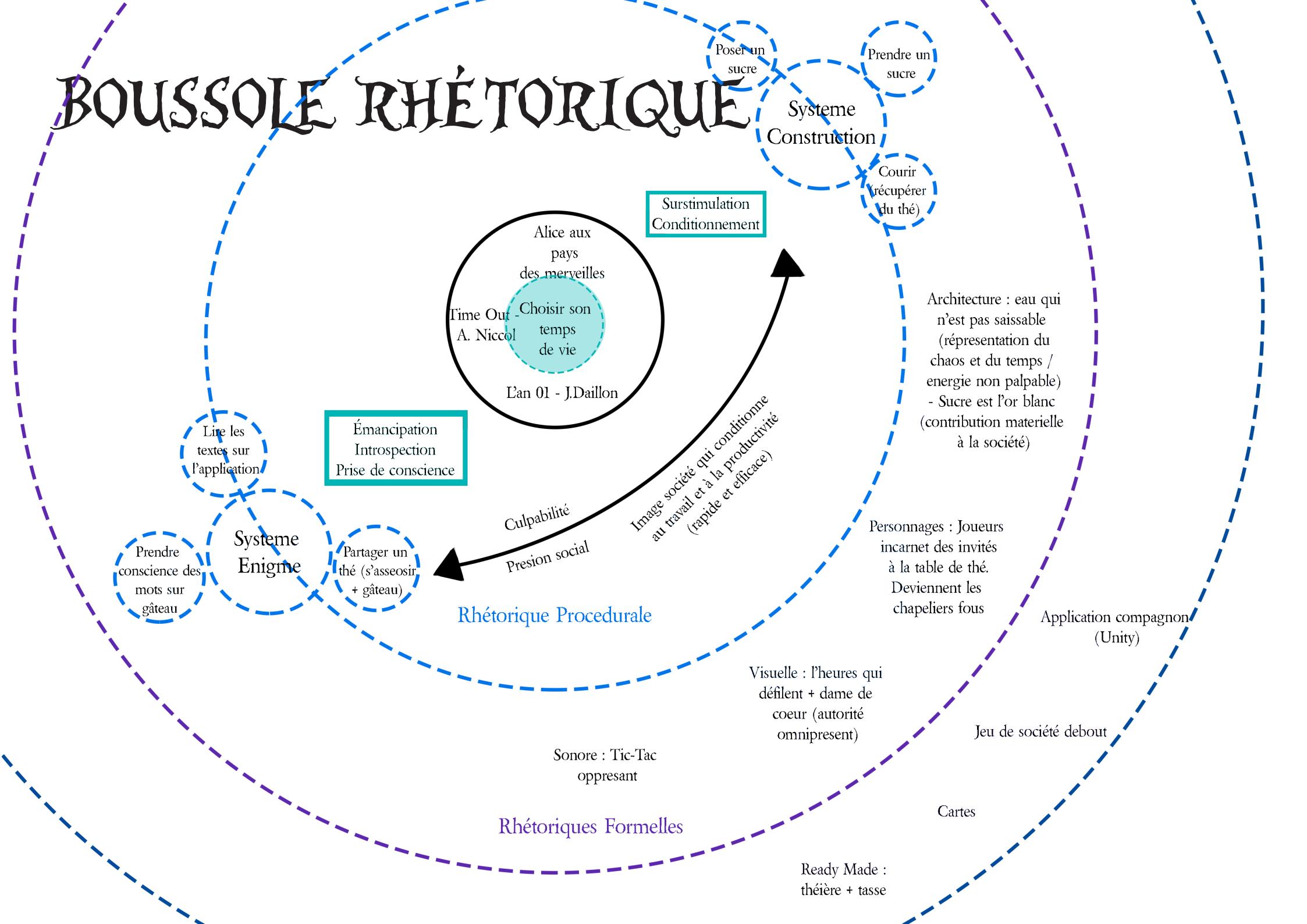
- Ces figures de style sont présentes dans les textes poème de l'application.

N.B.: D'autres plus figures de style plus classiques sont aussi présentes dans les textes

- Répétition :

- Le peu de cartes action entraîne une répétition de leur apparition

BOUSSOLE RHÉTORIQUE



BOUCLES DE JEU : BUT OFFICIEL

BOUCLE MICRO

O
Connaître son nombre d'actions pour le tour

R
Avoir plus ou moins d'actions

C
Répartir les cuillères dans le temps imparti

O
Remplir sa tasse et celle d'un·e ami·e et récupérer un morceau de gâteau

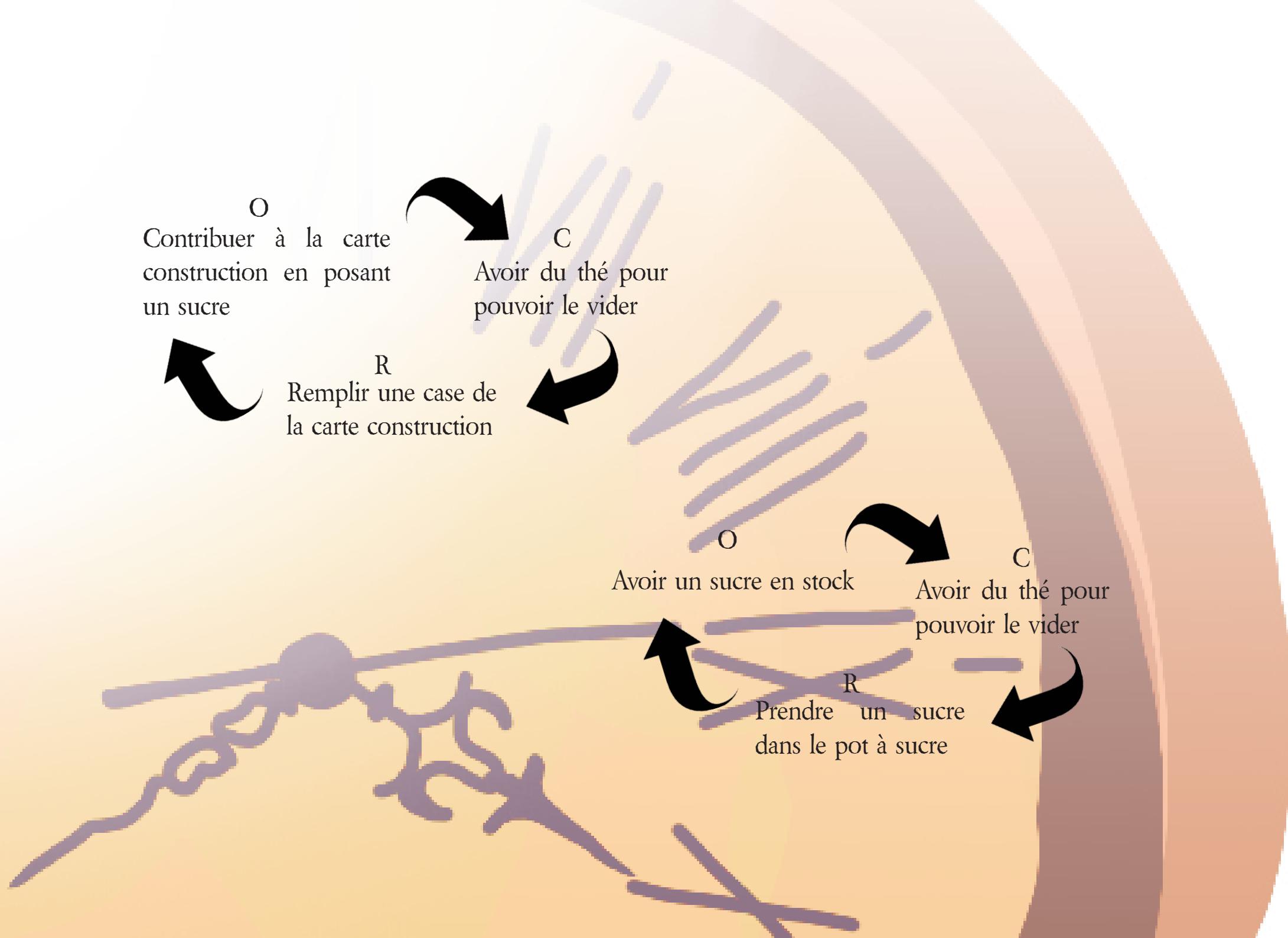
R
Se reposer (s'asseoir) et avoir des indices (gâteau)

O
Obtenir du thé

R
Remplir sa tasse

C
Sacrifier toutes ses actions d'un tour

C
Courir dans le sens anti-horaire



BOUCLE MOYENNE

O
Gérer ses cartes action.

C
Choisir les cartes dans
le temps imparti

R
Compléter un tour
et passer au suivant

BOUCLE MACRO

O
Remplir dans sa totalité
la carte construction.

R
Découvrir l'énigme
et y répondre

C
Finir avant le
dernier tour

BOUCLES DE JEU : BUT OFFICIEUX

BOUCLE MICRO

- Choisir la carte "partager un thé entre ami·e·s"
- Ne pas se fatiguer à faire les autres actions

O
C
Être conscient de la pression sociale que cela peut nous infliger

R

- Avoir l'opportunité de se reposer
- Récupérer un morceau de gâteau et se rendre compte qu'il y a des indices sur les parts de gâteau

BOUCLE MOYENNE

O

Avoir plus de temps pour réfléchir vers où nous mène le jeu



C

Oser ne pas faire la carte construction



R

Comprendre le but officieux du jeu



BOUCLE MACRO

O

Pouvoir choisir comment gérer son temps sans culpabilité



R

Se sentir libre de ses choix

I

X



C

Ne plus avoir peur de la pression du temps amenée par la société

LA PROGRESSION

Rythme :

Le rythme des tours est constant. Cependant, le tic-tac sonore accélère au fur et à mesure des tours. Cette démarche tend à presser les joueur·se·s et à les faire accélérer dans leurs actions.

Facilité d'accès :

L'instant T est un jeu qui se prend en main facilement au bout de quelques tours. Son gameplay est répétitif : choisir les cartes actions, les réaliser et obtenir la récompense associée si possible (thé, sucre, gateau).

Au fur et à mesure du jeu, les joueur·se·s comprendront à quoi sert chaque action, quels sont leur avantage. Par conséquent, iels pourront faire une stratégie facilement pour arriver au but officiel ou officieux.

Narration :

Invité·e·s à un instant thé, les joueur·se·s se verront prendre la place au fur et à mesure de la partie tantôt du chapeleur fou à répéter des phrases étranges, à poser des questions existentielles, tantôt la place du lapin blanc à courir après le temps en scandant “vite, vite”.

La partie se déroule en 9 tours. Chaque tour représente une heure de la journée qui augmente par tranche de deux heures. Durant les tours, les joueur·se·s pourront lire de petits textes qui leur souffleront la possibilité de prendre du recul, de s'asseoir. Encore faut-il qu'iels aient pris le temps de les lire !

LE COEUR ET LES MÉCANIQUES



Contribuer au but final officiel

- Poser un sucre
- Prendrxé un sucre
- Choisir une carte

Contribuer au but final officieux

- Choisir la carte : partager un thé
- Partager un thé
- Prendre un gâteau

LA VIRTUOSITÉ



- Timing
- Stratégie d'ensemble
- Prise des choix tactiques
- Introspection (intelligence des joueur·se·s)

ÉCHEC ET RÉUSSITE

Échec

- Les joueur·se·s pourront se tromper pendant la sélection des cartes action ou faire une action en vain. Par exemple : Courir pour remplir la tasse avec du thé alors qu'une personne a déjà rempli notre tasse
- Résoudre l'énigme sera d'autant plus complexe qu'iels n'aura pas partagé assez de thé - le jeu cherchant, ici, à ce que les joueur·se·s comprennent l'importance de s'asseoir et réfléchir, peu importe combien l'énigme est résolue.

Réussite

- Les joueur·se·s pensent en début de partie que la réussite se trouve dans le fait de réaliser le but en "commun" : la carte de construction.
- Les joueur·se·s résolvent l'énigme finale grâce aux parts de gâteau.

Pour arriver à ses deux conditions de réussite, iels devront compléter la carte construction ou finir tous les 9 tours.

BRIQUES DE GAMEPLAY

- Atteindre le sachet de thé
- Gérer ses cartes
- Choisir ses cartes
- Créer la construction
- Se déplacer : lorsque l'on court autour de la table

SIGNES ET FEEDBACKS

Au niveau sonore :

- Le tic-tac qui va augmenter à chaque changement d'heure et inciter les joueur·se·s à accélérer le rythme des tours (faux feedback)
- La cloche qui indiquera le moment de poser les cartes actions sur la table.
- Dernier tour : musique douce et tasse de thé
- Musique qui s'arrête : réponse s'affiche

Au niveau visuel :

- La reine de Coeur qui indiquera le moment de poser les cartes sur la table
- Les messages qui montreront l'heure qui changera pendant la journée (à chaque tour). + jour/nuit
- Les différents boutons qui se trouvent dans l'application :
 - Next : Permet continuer au tour suivant flèche + son
 - Sachet thé : Permet découvrir l'énigme une fois la carte de construction soit finie
 - Pause : Mettre en pause le tic-tac.
- Les cuillères qui lui diront les numéros d'actions à effectuer,

DÉTAIL DES SYSTÈMES DE JEU

PHRASES DE L'APPLICATION

Il est 8 heures,
C'est l'or !
Que vous soyez né·e·s avec ou sans
Prenez chacun·e votre cuillère d'argent

Il est 10 heures,
M'avez vous dit ?
Vous conter le passe-temps
qu'est le mien me semble pâle puis
Temps qui passe reste perdu
Alors logez vous plus tôt autour du thé

Il est 12 heures
Six temps thé que vous sachet
qu'Hercule de ses travaux s'est acquitté
Sauriez-vous pour au temps trouver
En ce tour-ment, à qui le T ?

Il est 14 heures
Ne cherchez plus midi à 14 heures
Marquer un temps d'art et desserts.
Prenez doucement le thé hier
Il coule de source. Trinquez sans leurre !

Il est 16 heures
L'instant thé est pause précieuse :
C'est le quatre quarts qu'on partage.
Le temps aux presses impétueuses
Ne doit pas devenir un adage.

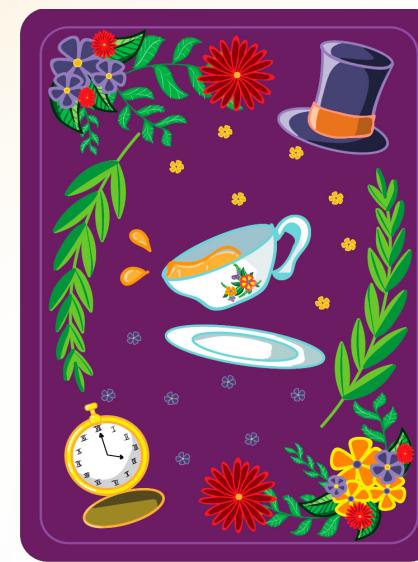
Il est 18 heures
Il faut se méfier des TIC
Et bien flairer l'attaque
De ces torpilleurs et leur tactique
Pour nous faire rêver d'Ithaque

Il est 20 heures
Si tu as su créer
Un grand thé comme temps,
Des âmes y auront flâné
À côté, un tour durant.

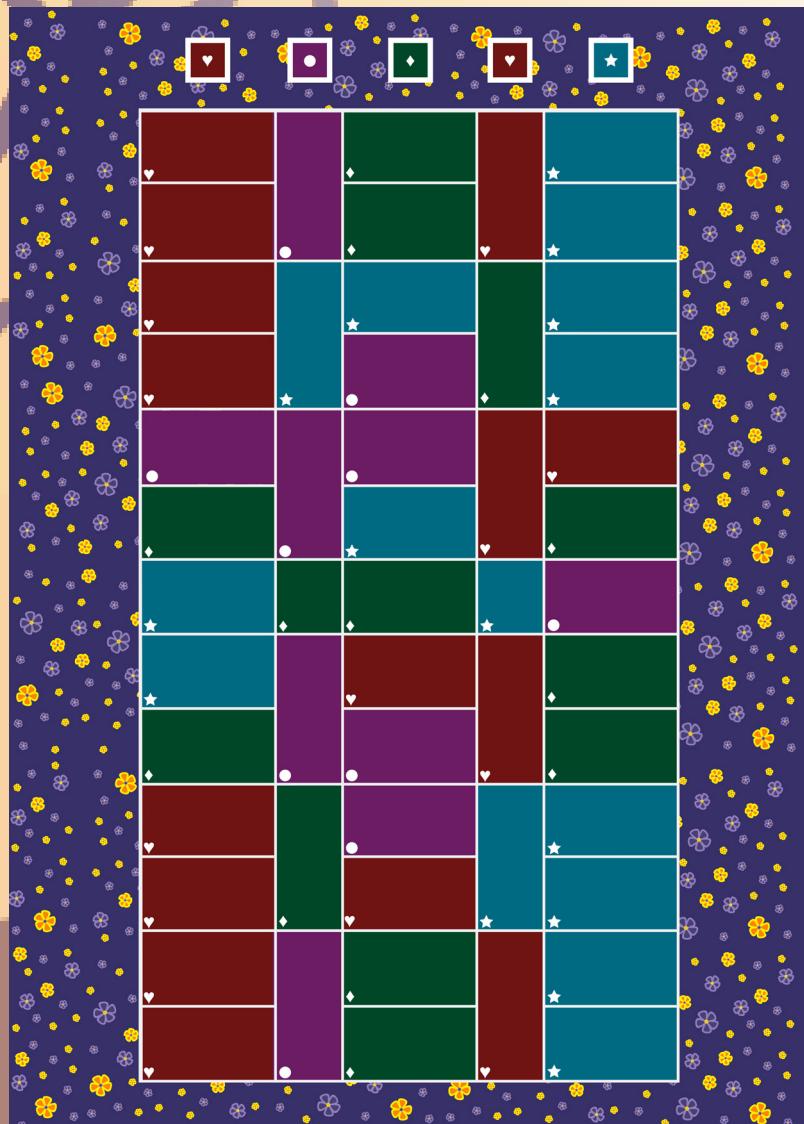
Il est 22 heures
Tu es le temps
avant le glas
Sage fainéant
Restons en las

Il est minuit
Temps mort !
Attendre est d'or...
Ne restez plus debout.
Maintenant asseyez-vous.

CARTES ACTION



CARTE CONSTRUCTION



SACHET THÉ



N.B : Les couleurs nécessitent un changement car les joueurs associe la couleur des cases à leur propre couleur.

LIVRET DE RÈGLES



L'INSTANT T

Le temps pour un petit thé ?

Vous êtes invité·e·s à la table des grand·e·s buveur·se·s de thé pour un goûter plus qu'anisé.

Le temps passe, il faut avancer. Le temps passe, buvez une dernière gorgée !

Ensemble, vous contribuez à la carte construction avec les sucres que vous accumulez. À la fin, vous pourrez ouvrir le sachet de thé mystère !

Nos entrées en matière

- 4 tasses de thé pour 4 buveur·se·s expérimenté·e·s
- 4 soucoupes où les sucres se regroupent
- 1 théière remplie d'eau à la lisière
- 4 sets de 4 cartes par tête pour le quatre-heures
- 1 carte construction pour accumuler les morceaux de sucre
- 1 petit pot de sucre en morceau
- 1 bon quatre-quarts dont chacun·e 4 parts
- 4 serviettes supports pour servir de cachette
- 4 cuillères
- 1 sachet de thé mystère
- 1 petite application mobile fournie, même si le portable à table n'est pas poli.

Chaque participant·e·s commence avec :

- 1 serviette qui lui servira de plateau pour cacher ses cartes
- 1 tasse de thé à moitié remplie (trait central)
- 1 set de carte action
- 1 morceau de sucre

Tou·te·s les participant·e·s commencent la partie de thé debout. C'est une règle de bienséance!

Ayez à portée de main le téléphone avec l'application démarée. La dame de cœur vous dictera la marche à suivre.

L'INSTANT T

Nos plateaux de jeu

Dès que le bouton « suivant » est lancé (à chaque début de tour), les participant·e·s devront :

- Distribuer face cachée les cuillères. Ces cuillères indiquent le nombre maximal de cartes action qu'un·e joueur·se·s peut choisir de faire.
- Choisir leurs cartes action à déposer dans la serviette dans l'ordre que vous aurez choisi (cet ordre ne pouvant pas changer une fois que la cloche retentit)
- Attendre la cloche avant de jouer les actions

La dame de cœur a horreur des girouettes. Il est donc interdit de changer l'ordre de ses cartes action après la cloche.

La personne à avoir bu du thé en dernier, sera la première à distribuer les cuillères.

À chaque nouveau tour, cette responsabilité revient à la personne suivante, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueur·se·s joueront ensuite tou·te·s en même temps la première carte action qu'ils auront posé, puis la seconde en même temps également. Et pour les chanceux·ses la troisième carte action sera jouée ensuite.

Nos formules

Placez la carte construction pour que les coeurs pointent dans le bon sens.

La carte construction est une carte commune. Pas la peine de vous battre pour l'avoir, elle vous appartient tou·te·s.

Pour remplir la carte, il vous suffit de poser vos sucres au moment venu comme la légende l'indique. La légende raconte que les petits carrés de couleur représentent la couleur des sucres de la colonne concernée.

Par exemple : dans la première colonne, ne placer les sucres que sur les cases bleues avec une étoile.

À TABLE !

L'INSTANT T

Nos « en cas de perte de mémoire »

Une tasse de thé volontiers

Remplir : lorsqu'une action implique de remplir sa tasse, on la remplit en entier !

Vider : on ne vide qu'une demi-tasse à chaque fois.

Des cartes de tarot qui lisent l'avenir

Les sets contiennent les cartes action suivantes :

CONTRIBUER À LA CONSTRUCTION SUCRÉE

- Verser une demi-tasse de son thé dans la théière
- Poser un sucre en sa possession sur la carte construction.

N.B : si les joueur·se·s n'ont pas de thé, il n'est pas possible de poser un sucre.

RÉCOLTER DE L'OR BLANC

- Verser une demi-tasse de son thé dans la théière
- Prendre un morceau de sucre dans le pot à sucre.

N.B : si les joueur·se·s n'ont pas de thé, il n'est pas possible de prendre un sucre.

COURIR APRÈS LE TEMPS

- Courir 2 tours de table dans le sens anti-horaire
- Remplir sa tasse de thé avec la théière.

N.B : si les joueur·se·s ont la tasse remplie, ils doivent tout de même faire les 2 tours de table.

UN THÉ ENTRE AMI·E·S

- S'asseoir le temps du tour. Lorsque toutes les actions du tour sont réalisées, la personne concernée doit se relever.
- Choisir un·e camarade, remplir sa tasse de thé et la vôtre.

Prendre une part de quatre-quarts (seulement la personne qui a posé la carte)

N.B. : ! Attention ! Cette carte est jouée en premier. La personne choisissant cette carte, ne pourra poser que celle-ci pour son tour.

PHOTOS PLAYTEST

