

JOUONS UN JEU !

Journal #2 (le 21-24 mai 2019)

L'idée principale de notre jeu en ce moment est :

L' idée principale de notre jeu est de trouver la mariée qui est échapper par trouver les indices sur la planchette et les cartes. Le GameMaster et le seul qui sait ce qui ce passe et pendant le jeu si vous trouvez les cartes spécifique, vous pouvez demander pour les indices.

Quelques obstacles qui pourraient se présenter en créant ce jeu sont :

Un obstacle qui pourrait se présenter en créant ce jeu et de comment ça peu encore être amusant pour le GameMaster et de comment on peut avoir un différent résultat chaque fois qu'on joue sans que sa devient plat.

J'aimerais que le jeu ait / soit les attributs suivants :

J'aimerais que le jeu ait les personnage différent avec les attributs différent de chaque personnage. J'aime quand chaque personnage aient les superpouvoir ou les défets parce que ça ajoute un autre aspect du jeux qui est au hasard ce qui ajoute un peu plus de challenge au jeu.

En bref, comment jouerait-on le jeu ?

Lancez le dé de mouvement et le dé de destin et bouge le montant approprié de ce que vous obtenez, et / ou prenez une carte (basée sur le dé de destin).

((Les cartes: Les cartes d'avantage: Si tu roules le dé de destin et tu recoins l'image d'un trèfle, tu peux prendre une carte d'avantage. Les cartes désavantage: Si tu roules le dé de destin et tu reçois l'image du diable, tu dois prendre une carte de désavantages. Les cartes de femmes: Si tu roules le dé de destin et tu reçois l'image d'une robe de mariage, la femme doit prendre une carte de femmes, qui est plutôt un désavantage pour les autres joueurs parce que la femme veut rester cache (Ces cartes sont là alors la femme peut s'amuser au jeu aussi.) Les cartes d'indices: Si tu roules le dé de destin et tu reçois l'image d'une loupe avec une point d'interrogation au milieu, tu peux prend une carte d'indice! (Cela est pour vous aider a deviné ce qui s'est passe))

et déplacez-vous sur la planchette vers des endroits où vous permettant de trouver des indices. Une fois que vous pensez avoir résolu le mystère, demandez au GameMaster si vous avez raison, il répondra oui ou non, et si vous avez raison, vous gagnez.

Si je devais décrire notre jeu en prenant des exemples d'autres jeux qui existent, je dirais que c'est un mélange de... (expliquez pourquoi vous faites cette comparaison)

Note jeu est un mélange de Clue et The Game of Life parce que on doit résoudre un mystère par trouver les indices (Clue) et notre mouvement sont basées sur les dés de destin alors beaucoup de notre mouvement n'est pas dans notre contrôle comme le Game of Life. Déception; parce qu'on a un chef du jeu.

Jusqu'ici, le travail en groupe a été _____ parce que...

Notre travail en groupe est facile maintenant parce que nous sommes tous les travailleurs forte et on est obstiné de faire un bon jeu de société. Au début, c'était tellement frustrant parce que moi et Shannon sont tellement têtues et on avait les idées différentes mais, heureusement, maintenant On est d'accord et on peut travailler ensemble.

Combien de joueurs ?	3-8
Coopératif ou compétitif ?	Compétitif
Individuel ou en groupe ?	Individuel
Quel(s) thème(s) sont abordés ?	Résoudre les problèmes, pensée critique et créatif,
La durée d'un jeu ?	15-30 minutes
Quels matériels imaginez-vous pour le jeu ?	<ul style="list-style-type: none"> • Cartes <ul style="list-style-type: none"> • Cartes d'incise • Cartes d'avantage • Cartes de défis • Cartes de femme • Cartes de locations • Cartes de raisons • Cartes de personnages • Dé <ul style="list-style-type: none"> • 2 dés normales • 1 dé de 10 cotes • Planchette <ul style="list-style-type: none"> • Planchette • Papier (pour les petits carrés + pour les locations)