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 décider quels joueurs sont les plus compétents pour les cartes. Aussi, le jeu est très social, que j’aime, et c’est plus au moins personnel car les cartes sont à propos des caractéristiques et personnalités. Quand vous recevez des cartes, elles vous permettent d’avancer sur la planche. | |
| Quelques obstacles qui pourraient se présenter en créant ce jeu sont : | |
| Un obstacle qu’on a est que s’il y a seulement un montant certain de cartes, c’est difficile à jouer un autre tour avec le même groupe de personnes. Les mêmes joueurs recevrez les mêmes cartes. Un autre obstacle est qu’il y a la possibilité qu’il ne reste plus de cartes pour que les joueurs puissent finir le jeu. | |
| J’aimerais que le jeu ait / soit les attributs suivants : | |
| J’aimerais que le jeu ait assez de cartes pour que si les joueurs veulent jouer un autre tour, ils peuvent piger des cartes qu’ils n’ont pas reçu dans le tour précédent.  Je voudrais aussi que le jeu soit social et que les joueurs devraient avoir des discussions et communiquer avec les autres. | |
| En bref, comment jouerait-on le jeu ? | |
| Avec au moins 3 ou 4 joueurs, un joueur pigera une carte de la pioche. En groupe, vous décidez sur le joueur qui associe avec la carte le mieux. Ce joueur bougera son jeton un carreau en avance qui est la même couleur que leur carte. Il y a des carreaux spéciaux où les joueurs devraient faire certaines actions pour leur donner un avantage ou désavantages. La première personne qui arrive à la fin du jeu gagne. | |
| 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) | |
| Je dirais que notre jeu est similaire à « Ivre, défoncé, ou bête » parce qu’il a la même idée de décider sur les joueurs qui associent avec les descriptions des cartes, mais ce jeu ne prend pas une planche ni des jetons. Un autre jeu similaire avec le nôtre est « le relief de bonbons. » (Candyland) Ce jeu est similaire parce que ça prend la même façon de bouger. Les joueurs bougent en avance sur les carreaux qui sont les mêmes couleurs que les cartes. | |
| Jusqu’ici, le travail en groupe a été \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ parce que… | |
| Notre travail en groupe était ok parce qu’on n’a pas travaillé beaucoup dans la classe, mais quand même, je suis fière de ce qu’on a créé. On a créé des règles, l’organisation de la planche, un demi du script de l’annonce de publicité, et des cartes. Le jeu vient lentement, mais je pense nos idées sont bons et on met beaucoup d’effort dans nos produits. | |
|  | |
| Combien de joueurs ? | Au moins 3 ou 4 joueurs |
| Coopératif ou compétitif ? | Compétitif |
| Individuel ou en groupe ? | Groupe |
| Quel(s) thème(s) sont abordés ? | Un jeu social, d’analyser les personnalités et caractéristiques des joueurs. |
| La durée d’un jeu ? | Environ 10 à 20 minutes, mais ça dépend vraiment sur combien de temps les joueurs prennent pour décider qui les cartes décrites. |
| Quels matériels imaginez-vous pour le jeu ? | Une planche, des cartes, des jetons |