JOUONS UN JEU !

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Journal #2 (le 21-24 mai 2019)

|  |  |
| --- | --- |
| L’idée principale de notre jeu en ce moment est : | |
| Que c’est un jeu avec un objectif d’atteindre la fin du plateau. Il y aura toujours les manières de changer comment le jeu se déroulerait avec le D12. Même si les caractères commencent aux positions « avantageuses », c’est probable que les évènements roulés par le D12 changeront la route du jeu. La variété dans un jeu avec le même format est notre idée principale. | |
| Quelques obstacles qui pourraient se présenter en créant ce jeu sont : | |
| C’est toujours probable que même avec les évènements du D12, le caractère qui commence sur une route spécifique ait une meilleure chance à gagner. On aura sûrement les difficultés à créer le jeu lui-même, surtout le plateau du jeu. Car c’est un jeu qui pourrait avoir 2-6 joueurs, il y aurait une situation où la première personne de commencer le jeu gagne toujours dans un jeu avec un certain nombre de personnes. | |
| J’aimerais que le jeu ait / soit les attributs suivants : | |
| * Les cartes d’humeur (Absolument inutile, mais pour sortir du jeu un peu, relaxer?) * Les batailles de boss (Gagner : gagner les points de don, avancer du plateau ; Perdre : perdre les points de don, reculer du plateau) * Action de changer les positions avec le caractère le plus loin de la fin du jeu | |
| En bref, comment jouerait-on le jeu ? | |
| On commence au début d’une route différent que celle d’un autre caractère. On roule le D6 et le D12 pour voir combien de places on avance et quelle action on devra compléter. Il y aura plusieurs évènements pour gagner les points de don, ou les perdre. Le but final est d’attendre la fin d’une route déterminée comme la fin du jeu. | |
| 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) | |
| D&D : l’aspect d’avoir les dons et un système de pointage pour chaque don ; les cartes d’humeur qui additionne un peu du style libre de D&D Rivals of Catan : le concept d’avoir deux dés ; un pour déterminer combien de places un caractère avance (quelle ressource on gagne à Catan), un pour détermine l’action qui devra être complétée  Candyland : le concept d’avoir plusieurs routes pour atteindre la fin du jeu | |
| Jusqu’ici, le travail en groupe a été \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ parce que… | |
| Presque parfait car nous avions pu planifier tous les aspects du jeu qu’on voudra avoir. On a fini à planifier les caractères, le niveau de leurs dons, comment on créera le plateau du jeu, et quels types d’évènements on aura. On doit simplement construire le jeu lui-même et recevoir les conseils quand c’est nécessaire. | |
|  | |
| Combien de joueurs ? | 2-6 |
| Coopératif ou compétitif ? | Compétitif |
| Individuel ou en groupe ? | Individuel |
| Quel(s) thème(s) sont abordés ? | Fantasme |
| La durée d’un jeu ? | 30-60 minutes |
| Quels matériels imaginez-vous pour le jeu ? | Les cartes d’action, les cartes de la description des caractères, les jetons de caractères, le plateau, les dés |