



RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**Créer  
un jeu**

**Livret élèves**

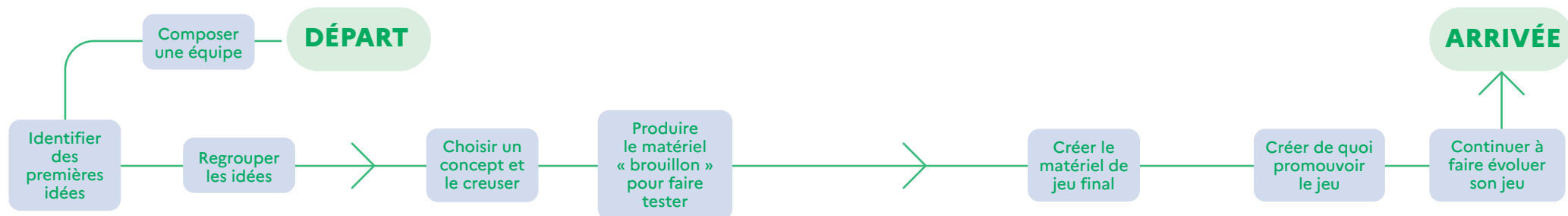
## Livret « Élèves »

Ce livret te permet de créer ton jeu et de progresser en autonomie avec :

- ◆ Le parcours de création de jeux avec 6 étapes clés.
- ◆ Une liste pour vérifier que les règles du jeu sont complètes.
- ◆ La liste à cocher pour suivre la création du jeu et savoir s'il est prêt.
- ◆ Des modèles de jeux pour te donner des idées de types de jeux.

# Le parcours de création d'un jeu avec 6 étapes clés

## Les étapes pour aller de nos idées à notre envie commune pour un jeu



### Niveau 1

Idées pêle-mêle

- ◆ Chacun écrit ses idées.
- ◆ Les membres de l'équipe ont partagé leurs premières idées.

### Niveau 2

2 à 3 pistes de jeux

- ◆ Nous avons regroupé les idées similaires.
- ◆ 2 à 3 grands groupes d'idées se démarquent. Nous pouvons raconter des histoires à partir de ces idées.
- ◆ Nous avons décrit rapidement les principes de fonctionnement de nos idées de jeux.
- ◆ Nous avons donné des noms à nos idées de jeux.

### Niveau 3

Ébauche d'un jeu

- ◆ Parmi nos idées de jeux, nous avons choisi un principe de jeu à partir duquel nous allons travailler pour la suite.
- ◆ Nous développons le concept du jeu.
- ◆ Nous savons raconter le déroulement d'une partie et de ce qu'il s'y passe.

### Niveau 4

Prototype de jeu à tester

- ◆ Nous avons du matériel de brouillon (cartes, plateau) pour faire tester le jeu.
- ◆ Nous sommes capables de faire tester le jeu si un des équipiers est là pour l'expliquer.
- ◆ À la suite des tests, nous avons noté tout ce qu'il manquait dans les règles du jeu.
- ◆ Le jeu est plaisant à jouer.
- ◆ Les joueurs ont envie de refaire une partie.

### Niveau 5

Version aboutie du jeu

- ◆ Les règles définitives sont écrites et compréhensibles.
- ◆ Nous avons fait tester le jeu sans fournir d'explications.
- ◆ Nous avons défini la charte graphique de notre jeu.
- ◆ Nous avons produit le matériel en version « finie » (vrais graphismes, plateau, cartes...).
- ◆ Nous avons une boîte pour le jeu.
- ◆ Nous avons fini d'écrire l'histoire du jeu, des personnages, etc.

### Niveau 6

Promotion du jeu

- ◆ Nous avons créé du matériel de communication sur le jeu (flyers, publications, bannières...).
- ◆ Nous avons préparé une présentation du jeu pour donner envie de jouer.
- ◆ Nous avons collecté (par vidéo, par écrit, etc.) des témoignages de joueurs satisfaits.
- ◆ Nous sommes prêts à présenter le jeu.
- ◆ Nous sommes prêts à faire connaître le jeu.

## Liste à cocher pour des règles du jeu complètes

### Nos règles du jeu contiennent les informations suivantes :

- Le nombre de joueurs.
- Comment le jeu commence et qui commence.
- Si c'est un jeu chacun son tour, on sait comment s'enchaînent les actions des joueurs (par exemple, qui joue après qui, ou qui a le droit de jouer après qui).
- À tout moment, les joueurs savent ce qu'ils ont le droit de faire ou de ne pas faire (pouvoir respecter les règles).
- Le matériel à utiliser.
- La durée d'une partie (en temps, en nombre de tours, etc.).
- L'objectif du jeu.
- Des éléments permettant de savoir facilement si les joueurs ont gagné ou perdu.

**Des modèles  
de jeux pour  
s'inspirer**

# Jeu d'association comme le « Memory »

## En quelques mots

Rempporter la partie en collectant le maximum de cartes associées par paires, initialement positionnées face cachée de manière aléatoire. Ce jeu est idéal pour apprendre et mémoriser en s'amusant. Sa mécanique simple permet à tous les profils de créateurs de se faire plaisir en créant des variantes, des illustrations et des combinaisons de jeux.

## Matériel

### À créer :

- ◆ Des cartes avec des paires logiques (voir ci-dessous). Pour plus d'amusement, il est conseillé d'avoir au moins 40 cartes (20 paires).
- ◆ Toutes les cartes ont le même verso et la même forme. C'est un super terrain d'expression pour les créations visuelles.

**À prévoir en plus :** un sablier ou un chronomètre.

## Déroulement du jeu

**Nombre de joueurs :** minimum 2 joueurs.

**À définir avant de jouer :** définir comment les cartes sont associées par paires. Par exemple :

- ◆ Associer 1 carte « mot » à sa carte définition.
- ◆ Associer 1 carte « mot en français » à sa carte « mot en anglais ».
- ◆ Associer par famille : 2 cartes « attaques », 2 cartes « défense ».

Qui commence ? C'est en général le joueur le plus jeune mais vous pouvez être créatif. Définir le sens de rotation des tours.

**Comment se joue la partie ?** mélanger les cartes face cachée. Les disposer comme on le souhaite (c'est plus facile si elles sont disposées sous la forme d'un carré en les espaçant un peu).

Le joueur retourne les 2 cartes de son choix :

- ◆ Si les cartes forment une paire correspondante, le joueur garde les 2 cartes et il peut continuer en retournant 2 autres cartes.
- ◆ Si les cartes ne forment pas une paire, le joueur les retourne à nouveau face cachée sans changer les cartes de place. C'est au joueur suivant de choisir 2 nouvelles cartes.

Le but est de mémoriser l'emplacement des cartes pour former le plus de paires possible.

**Comment gagner ?** le gagnant est celui qui a le plus de cartes une fois toutes les cartes collectées.

## Quelques idées de variantes

- ◆ Chaque joueur joue en solo et apparie le maximum de cartes en 1 minute.
- ◆ Faire jouer par équipe en mode collaboratif.
- ◆ Faire jouer en mode contrario : associer par concept contraire.
- ◆ Faire jouer par catégorie de cartes : une équipe a le droit de prendre les cartes « attaque » uniquement et l'autre équipe les cartes « défense ».
- ◆ Version en ligne.
- ◆ Créer des cartes « challenge » pour pimenter le jeu. Par exemple, la carte « intervertir 2 cartes » sur la table sur lesquelles elles sont disposées, la carte « aide » permettant de retourner une carte avant de jouer, la carte « passes ton tour ». Ces cartes ont une forme différente pour ne pas être mélangées avec les autres cartes de jeu.
- ◆ Associer le Memory à d'autres jeux pour constituer des jeux olympiques par équipes ou un escape game.

## Jeu de connaissances comme « Questions pour un champion »

### En quelques mots

Être le premier à identifier un mot à partir d'une définition plus ou moins floue (mais toujours juste).

### Matériel

#### À créer :

- ◆ Choisir 3-4 catégories de thèmes de questions.
- ◆ Pour la première manche, une première série de cartes « définition » (entre 24 et 48 cartes) pour l'animateur du jeu. Sur chaque carte, on trouve :
  - Le thème.
  - La définition progressive du mot à faire deviner en partant du plus flou au plus précis. Dans la définition, on peut indiquer la nature du mot (nom propre, nom commun, verbe du 1<sup>er</sup> groupe, adjectif...). La lecture de la définition dure 2 minutes au total et se finit par « je suis [mot à deviner] ».
  - Des repères intermédiaires de temps de lecture permettant aux participants de gagner plus de points (par exemple si le mot est deviné en moins de 45 secondes, le participant gagne 3 points, entre 45 secondes et 1 min 15 : 2 points, plus de 1 min 15 : 1 point).
  - Le mot à faire deviner.
- ◆ Pour la 2<sup>de</sup> manche, une seconde série de cartes « définition » (5-10). À chaque carte est associé un thème et une image indice. La lecture de la définition se fait entre 20 à 30 secondes.

#### À prévoir en plus :

- ◆ Un sablier ou un chronomètre.
- ◆ Un papier et un crayon pour noter les scores.
- ◆ Un buzzer, une cloche, une sonnette... quelque chose pour signaler que le temps est écoulé.

### Déroulement du jeu

**Nombre de joueurs :** minimum 3 joueurs dont 1 animateur de jeu.

#### À définir avant de jouer :

- ◆ Qui commence ? En général c'est le joueur le plus jeune mais vous pouvez être créatif.
- ◆ Si le jeu est en équipe, définir le sens de passage des joueurs.
- ◆ Combien de points sont nécessaires pour passer à la 2<sup>ème</sup> manche.

**Comment se joue la partie ?** un participant prend le rôle d'animateur. Selon le nombre de joueurs, ils peuvent :

- ◆ S'affronter directement (max 4 personnes).
- ◆ Être répartis en 2 ou 3 équipes.

L'animateur crée l'ambiance du jeu. Il peut jouer sur la lecture de la définition, créer des moments de suspense, de déstabilisation ou d'humour selon sa personnalité.

#### 1<sup>ère</sup> manche :

- ◆ Un joueur de chaque équipe est désigné pour participer.
- ◆ L'animateur lit la définition. Les participants peuvent à tout moment répondre. Le chronomètre est interrompu pendant le temps de la réponse. Si elle est bonne, le participant gagne les points. Sinon, le chrono est relancé et l'animateur poursuit la lecture de la définition.
- ◆ Dès que le participant a cumulé assez de points (par exemple 8 ou 9 points), il est qualifié pour la 2<sup>ème</sup> manche.

#### 2<sup>de</sup> manche :

- ◆ Dans cette manche, seuls 2 joueurs s'affrontent. L'animateur donne la nouvelle règle : la lecture des définitions dure 20 secondes et les candidats ont alternativement la main pendant une section de 5 secondes. Seul le joueur qui a la main a le droit de répondre. S'il se trompe, la main est passée à son adversaire pendant le temps restant à la section.
- ◆ L'animateur donne le thème et un indice visuel. Le premier qualifié choisit s'il prend la main ou la laisse à son adversaire.

- ◆ Le chronomètre démarre quand l'animateur lit la définition. Les points sont dégressifs (4, 3, 2 et 1 points).
- ◆ Le premier joueur qui a 10 points gagne la partie.

**Comment gagner ?** le participant qui a gagné la seconde manche remporte la partie.

### Quelques idées de variantes

- ◆ Il est possible de créer des manches supplémentaires avec des fonctionnements différents.
- ◆ Le nombre de points et la durée des séquences peuvent être modifiés pour pimenter et raccourcir le temps de jeu.
- ◆ Jouer en équipe avec une répartition des thématiques.
- ◆ Ajouter des cartes d'« imprévu » : inversion des points, changement d'équipe, sauver un joueur éliminé...
- ◆ Associer ce jeu ou une séquence avec d'autres jeux pour créer des jeux olympiques par équipes ou un escape game.

## Jeu d'association, de classification comme le « UNO », le « SpidMonsters »

### En quelques mots

Sois le plus rapide à te libérer de tes cartes en trouvant un point commun avec la carte au centre du jeu. Ne confonds pas vitesse et précipitation car les créateurs ont tendu des pièges.

### Matériel

#### À créer :

- ◆ Pour plus d'amusement, il est conseillé d'avoir une centaine de cartes (il peut y avoir des cartes en double). Vous pouvez répartir les cartes de différentes façons :
  - Une centaine de cartes qui peuvent s'associer selon plusieurs catégories :
    - Thématique.
    - Couleur.
    - Symbole .
  - Une dizaine de cartes spéciales pour pimenter le jeu comme par exemple :
    - « changer de sens ».
    - « association par couleur uniquement ».
    - « gage 3 cartes en plus ».
    - « changement de main » : échange ton jeu de cartes avec un autre joueur.
    - « passer son tour »...
- ◆ Toutes les cartes ont le même verso et la même forme. C'est un super terrain d'expression pour les créations visuelles.

**À prévoir en plus :** en option, un minuteur peut pimenter le jeu surtout s'il y a peu de cartes.

## Déroulement du jeu

**Nombre de joueurs :** minimum 2 joueurs.

### À définir avant de jouer :

- ◆ Qui commence ? En général, c'est le joueur le plus jeune mais vous pouvez être créatif.
- ◆ Choisir le sens de rotation (dans le sens des aiguilles d'une montre ou l'inverse).
- ◆ Le nombre de cartes par joueur en début de partie (recommandation : entre 3 et 7 cartes). Les règles des cartes spéciales.

### Comment se joue la partie ?

- ◆ Tous les joueurs ont le même nombre de cartes. Une carte est posée au centre face cachée. Le reste constitue la pioche.
- ◆ Chaque joueur découvre ses cartes. Le premier joueur défausse une de ses cartes qui a soit la même thématique, soit la même couleur, soit le même symbole que la carte au centre. Il peut aussi jouer une carte spéciale. S'il n'a aucune de ces possibilités, il prend une carte de la pioche et la joue si elle remplit une des conditions précédentes. Sinon il garde la carte et c'est au tour du joueur suivant de poser une carte.

**Comment gagner ?** Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes.

## Quelques idées de variantes

- ◆ Dans cette variante, il n'y a pas d'ordre de jeu. Chaque joueur dispose de trois cartes devant lui et peut à tout moment défausser ses cartes si elles ont un point commun avec la carte au centre. Quand il a défaussé une carte au centre, il peut prendre une carte de son jeu pour avoir en permanence trois cartes devant lui. Le gagnant est celui qui a défaussé le plus rapidement possible l'ensemble de son jeu.
- ◆ Dans cette variante, des cartes questions et un minuteur sont utilisés pour créer des manches. À la fin de chaque manche, une carte « question cyber-sécurité » est posée. Le joueur qui répond correctement le plus rapidement peut défausser 5 de ses cartes. Les joueurs qui donnent une mauvaise réponse récupèrent 5 cartes.

## Jeu de déduction et d'infiltration comme Time Bomb, Loups-Garous

### En quelques mots

Une attaque a été lancée et un groupe de spécialistes a été sélectionné pour la déjouer avant l'heure fatidique. Problème : il y a des attaquants infiltrés prêts à tout pour bloquer la défense.

### Matériel

#### À créer :

- ◆ Un scénario d'attaque/défense pour mettre les joueurs dans l'ambiance et décrire les règles du jeu de manière ludique et envoutante.
- ◆ Une dizaine de cartes « rôle » décrivant les rôles de chaque joueur.
- ◆ Des cartes « jeu » avec un verso identique et au recto :
  - Des informations « défense » permettant de stopper une partie de l'attaque. Crée des cartes « défenses » de puissances différentes pour pimenter le jeu. Par exemple : puissance à points (1, 2, 3 points), ou puissance de protection (1, 2, 3 défenseurs).
  - Des informations « attaque » permettant d'accélérer une partie de l'attaque. Crée des cartes « défenses » de puissances différentes pour pimenter le jeu. Par exemple : puissance à points (1, 2, 3 points), ou puissance de neutralisation (1, 2, 3 défenseurs).
  - Une trentaine de cartes neutres.
- ◆ Le nombre de cartes est à varier selon la durée de la partie et le nombre de joueurs. Cela fait partie des points importants dans la phase de tests.

**À prévoir en plus :** un minuteur peut être utilisé en option.

## Déroulement du jeu

**Nombre de joueurs :** minimum 5 personnes.



### À définir avant de jouer :

- ◆ Si tous les joueurs découvrent ce jeu pour la première fois, il est préférable d'avoir une personne (en plus des autres joueurs) pour animer le jeu.
- ◆ La répartition des cartes « cyberdéfense », « cyberattaque » et « neutre » selon le nombre de joueurs.

### Déroulement :

- ◆ Une attaque a été lancée. Les joueurs disposent de 4 tours pour la stopper.
- ◆ Chaque joueur découvre son rôle en tirant au sort une carte « rôle ». Pendant toute la partie, il gardera secret son rôle « attaquant » ou « défenseur ».
- ◆ Distribuer 5 cartes « jeu » à chaque joueur. Il les consulte et les mémorise. Puis les mélange et les dispose face cachée devant lui.
- ◆ À chaque tour, les joueurs doivent décider ensemble la carte que chaque joueur devra retourner. Il y aura autant de cartes à dévoiler que de joueur. Par exemple : s'il y a 5 joueurs, il y aura 5 cartes dévoilées à chaque tour.
- ◆ Les attaquants essaient de convaincre de dévoiler leurs cartes « attaques » et d'empêcher de dévoiler leurs cartes « défense ».
- ◆ En même temps, ils cherchent à ne pas se faire démasquer.
- ◆ Les défenseurs essaient d'identifier qui sont les attaquants pour éviter leurs pièges.
- ◆ À la fin de chaque tour, les cartes non-retournées sont mélangées et redistribuées. Il est donc utile de mémoriser les cartes restantes pour adapter sa stratégie.

### Conditions de victoire :

- ◆ Les défenseurs gagnent s'ils ont réussi à éviter les attaques ou s'ils ont réussi à les contrer.
- ◆ Les attaquants gagnent s'ils ont réussi à déployer leurs attaques ou s'ils ont réussi à contrer les défenses.

### Quelques idées de variantes

Il est possible de créer des cartes « défense totale » et « attaque fatale ».

Il est possible de remplacer le nombre de tour par un minuteur.

Pour renforcer le suspens, vous pouvez créer des cartes « actions » par exemple : changement de rôles, agent double, interrogatoire...

## Jeu de reformulation comme le Taboo ou le Trapwords

### En quelques mots

Votre objectif sera de faire deviner un maximum de mots à votre équipe en un temps limité sans utiliser les mots interdits !

### Matériel

**À créer :** un large ensemble de cartes. Sur chaque carte, on trouve sur le recto un mot à faire deviner et les mots interdits. Le verso de toutes les cartes doit être identique.

### À prévoir en plus :

- ◆ Un sablier ou un chronomètre.
- ◆ Un papier et un crayon pour noter les scores.
- ◆ Un buzzer, une cloche, une sonnette, pour signaler que le temps est écoulé.

### Déroulement du jeu

**Nombre de joueurs :** à partir de 4 joueurs.

**À définir avant de jouer :** le temps fixé pour chaque manche (par exemple : 1, 2 ou 3 minutes).

### Déroulement :

- ◆ Constituer deux équipes. Mettre l'ensemble des cartes en tas et préparer le chronomètre. Le premier joueur pioche secrètement une carte. Un membre de l'équipe adverse regarde aussi la carte et devient le « surveillant ».
- ◆ Le chronomètre est lancé. Le joueur commence à essayer de faire deviner le mot mystère. Pendant le temps du chronomètre : s'il utilise un des mots interdits, le « surveillant » presse le buzzer. Le joueur continue alors avec une nouvelle carte.

- ◆ Le joueur peut abandonner une carte et passer à la suivante dans la pioche.
- ◆ S'il arrive à faire deviner le mot, il pioche une nouvelle carte et continue de jouer.
- ◆ À la fin du chronomètre, l'équipe en jeu marque autant de points que de mots devinés, l'équipe adverse marque autant de points que de mots interdits utilisés. On inverse les rôles et on lance la deuxième partie de la manche.

**Qui gagne ?** L'équipe qui a gagné le plus de points dans le nombre de manches que vous avez fixé.

### Quelques idées de variantes

- ◆ Créer des cartes comportant des niveaux de difficultés différents. Attribuer des points plus ou moins élevés à chaque carte en fonction de leur niveau de difficulté.
- ◆ Augmenter progressivement la difficulté du jeu en augmentant le nombre de mots interdits.
- ◆ Ajouter des défis (un seul joueur peut deviner et non toute l'équipe, un temps allongé ou au contraire diminué, les deux équipes qui jouent en même temps, etc.), il n'y a de limites que votre imagination.
- ◆ Transformer le jeu pour qu'il soit coopératif. Vous jouez tous ensemble contre le temps en vous fixant un objectif. 5 mots à deviner en 3 minutes, puis 6, puis 7... Jusqu'où irez-vous ?
- ◆ Corser le jeu en ajoutant un mot « piège », un mot que votre équipe ne doit absolument pas prononcer au moment où celle-ci sera entrain de deviner. Il y aura ainsi sur chaque carte le mot à faire deviner, les mots que vous n'avez pas le droit d'utiliser pour le faire deviner, et un mot que votre équipe ne devra pas prononcer (mais qu'elle ne connaîtra pas !). À vous d'être astucieux pour que vos explications ne les conduisent pas dans cette direction.
- ◆ Ajouter un plateau de jeu avec un parcours à accomplir. L'équipe active avance d'autant de cases que de points marqués et recule en fonction du nombre de mots utilisés. Vous pouvez utiliser ce plateau pour créer un univers visuel.
- ◆ Ajouter des cases ou des cartes « événements » avec des consignes spéciales (une nouvelle contrainte pour le tour d'après, une immunité, l'obligation de sauter un tour, la possibilité de rejouer...).

Et vous, qu'imaginez-vous pour modifier ce jeu ?

## Jeu de reformulation comme Pigeon Pigeon

### En quelques mots

Saurez-vous trouver un maximum de bonnes réponses aux questions posées par vos adversaires en évitant les pièges qu'ils vous ont tendus ?

### Matériel

**À créer :** un ensemble de cartes. Sur chaque carte est notée une question avec sa réponse. Les dos des cartes doivent être identiques.

**À prévoir en plus :** du papier et des crayons. Des jetons.

### Déroulement du jeu

**Nombre de joueurs :** à partir de 4 joueurs.

#### Déroulement :

- ◆ Constituer des équipes et distribuer les jetons équitablement. Placer devant chaque équipe trois papiers « A », « B » et « C ».
- ◆ La première équipe pioche la première carte et découvre en silence la question et sa réponse. Elle doit alors inventer deux autres réponses pour tromper les équipes adverses. Elle note les trois réponses sur trois morceaux de papier qu'elle dévoile aux autres équipes en les plaçant sur ses zones « A », « B » et « C » (une réponse par zone).
- ◆ Les équipes adverses doivent miser tous leurs jetons sur ces trois réponses. Si une équipe est sûre d'elle, elle peut mettre tous ses jetons sur cette réponse (elle place tous ses jetons sur sa zone « A » ou « B » ou « C »), si elle hésite elle peut les répartir sur deux ou trois réponses.
- ◆ Quand la bonne réponse est dévoilée, tous les jetons misés sur des mauvaises réponses sont perdus.
- ◆ L'équipe suivante devient maître du jeu.

# Jeu d'attaque-défense comme le Mille Bornes

**Qui gagne ?** la dernière équipe à avoir des jetons en sa possession.

## Quelques idées de variantes

- ◆ Jouer en simultané : pour éviter les temps d'attente, demander aux équipes de piocher une carte en même temps et de créer leurs fausses réponses en parallèle.
- ◆ Modifier le nombre de réponses proposées.
- ◆ Lancer des défis à une équipe, par exemple : « Nous posons cette question à l'équipe X » et non à toutes les équipes.
- ◆ Créer des cartes avec différentes thématiques. On peut alors imaginer laisser les joueurs choisir la thématique de leur choix ou au contraire les contraindre à jouer à chaque tour dans une catégorie différente.
- ◆ Imaginer des mécanismes qui permettent de gagner des jetons.
- ◆ Ajouter un chronomètre pour limiter le temps afin d'imaginer les fausses réponses et pour répondre.
- ◆ Remplacer l'utilisation de jetons par l'usage d'un plateau de jeu avec un parcours ou une jauge.
- ◆ Ajouter sur les cartes des informations complémentaires pour en savoir plus, à lire une fois que la bonne réponse a été dévoilée.

Et vous, qu'imaginez-vous pour modifier ce jeu ?

## En quelques mots

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre un certain nombre de points en évitant les attaques de ses adversaires et en mettant en place la bonne stratégie pour les ralentir.

## Quel matériel est nécessaire ?

**À créer :** un ensemble de cartes.

Cartes Points	Cartes « attaque »	Cartes « défense »	Cartes « bottes secrètes »
Des cartes avec différents nombres de points	Des cartes « attaque de type 1 » « attaque de type 2 » « attaque de type 3 »	Des cartes « défense » pour chacun des types d'attaque	Une ou des cartes « bottes secrètes » par type d'attaque
	Des cartes « limitation des points marqués » en fonction des cartes Points	Des cartes « fin de la limitation des points marqués »	Une ou des cartes contre-attaques « limitation des points marqués »
	Des cartes « arrêt »	Des cartes « marche »	

Quelle unité utiliserez-vous pour compter les points ? Des heures, des mégaoctets, des euros, etc. ?

## Déroulement du jeu

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs.

**À définir avant de jouer :** le nombre de cartes que les joueurs piochent en début de jeu.

### Déroulement :

#### Les cartes :

- ◆ Les cartes « attaque » permettent de bloquer les adversaires. Chaque joueur subissant une attaque devra l'annuler par sa carte « défense » adaptée et poser une carte « marche » pour recommencer à poser des cartes points (sauf évidemment sur les attaques « limitation de points »).
- ◆ Les cartes « défense » annulent l'effet des cartes « attaque ».
- ◆ Les « bottes secrètes » rendent invincibles aux attaques correspondantes.

#### La partie :

Mélanger toutes les cartes et distribuer le même nombre de cartes à chacun. Le reste du paquet constitue la pioche.

Le premier joueur pioche une carte. S'il a en sa possession une carte « marche », il peut poser cette carte devant lui, il pourra commencer à marquer des points dès le prochain tour. S'il a une carte « bottes secrètes » il peut la dévoiler. Si ses adversaires ont déjà posé une carte « marche », il peut déjà leur infliger une carte « attaque ». Le joueur ne peut jouer qu'une carte par tour. S'il ne désire pas jouer de carte, il doit obligatoirement en jeter une afin d'avoir toujours le même nombre de cartes en sa possession à la fin de son tour.

Le joueur suivant, en plus des différentes possibilités de jeu énumérées ci-dessus, peut contrer une attaque en posant dessus la carte « défense » opposée pour l'annuler. Par exemple : il pose une carte « fin de limitation de points » sur une carte « limitation de points » ou une carte « défense de type 2 » sur une carte « attaque de type 2 ».

Le gagnant de la partie est le joueur ayant posé en premier le nombre exact de points fixés pour la victoire à l'aide de ses cartes « Points ».

**Qui gagne ?** le premier à atteindre exactement le nombre de points fixé pour la victoire.

## Quelques idées de variantes

- ◆ Ajouter un plateau pour faciliter le comptage des points. Chacun avance sur le plateau en fonction des points gagnés jusqu'à la case finale.
- ◆ Ajouter des cartes obligeant un joueur à rendre des points, permettant de voir tout ou une partie des cartes de son adversaire, de choisir une carte parmi les deux ou trois du dessus du tas de la pioche...
- ◆ Créer une chronologie dans le jeu en imposant que certaines cartes doivent être posées avant d'autres.
- ◆ Ajouter sur chaque carte un encart « Infos » qui permet d'en savoir plus sur ce type d'attaques et de défenses dans la vie réelle.

Et vous, qu'imaginez-vous pour modifier ce jeu ?

# Jeu d'attaque-défense comme les Pokémons

## En quelques mots

Serez-vous le premier à éliminer votre adversaire en mettant en place la meilleure stratégie d'attaque ?

## Quel matériel est nécessaire ?

### À créer :

- ◆ Un ensemble de cartes constitué de :
  - cartes « personnage de base » + cartes « évolution de personnage » ;
  - cartes « énergie » ;
  - cartes « action ».
- ◆ Des jetons pour compter les « points de vie ».

## Déroulement du jeu

**Nombre de joueurs :** 2 joueurs.

### À définir avant de jouer :

Le nombre total de cartes que chaque joueur va avoir.

Le nombre de cartes qu'ils vont avoir en main, dans la zone récompense...

Le nombre de personnages qui peuvent être en attaque.

### Déroulement :

- ◆ Chaque joueur constitue son jeu à partir de l'ensemble des cartes puis les mélange et en fait un tas. Les joueurs piochent ensuite les cartes qui vont constituer leur main. Les joueurs qui ont pioché une carte « personnage de base » peuvent piocher les cartes qu'ils vont poser face cachée dans la zone des cartes « récompense ». Sinon, les joueurs remettent leurs cartes dans leur tas et en piochent de nouvelles, jusqu'à avoir au moins une carte de « personnage de base » en main. Le jeu peut commencer.

- ◆ Les deux joueurs posent une carte « personnage de base » en attaque. S'ils ont d'autres cartes « personnage de base », ils les posent devant eux dans la zone d'attente.

**Tour de jeu :** lorsque c'est son tour, le joueur peut :

- ◆ Piocher une carte dans son jeu.
- ◆ Si c'est possible et souhaitable à partir des cartes qu'il a en main, il peut : faire évoluer les cartes « personnage » qui sont posées (en attente ou en attaque) et/ou attacher une (et une seule) carte énergie à une de ses cartes personnages et/ou jouer une ou plusieurs cartes action et/ou attaquer.
- ◆ Le tour passe au joueur adverse.

### Attaquer :

- ◆ Un joueur peut attaquer quand assez de cartes « énergie » sont attachées à la carte en attaque (les cartes du banc ne peuvent pas attaquer). Attaquer ne consomme pas les cartes « énergie », elles sont donc toujours attachées à la carte pour le tour suivant.
- ◆ Après une attaque on compte les points de dégâts chez l'adversaire et on pose les jetons correspondants sur la carte attaquée. Quand la carte « personnage » attaquée n'a plus de points de vie, le personnage est mort et doit être remplacé par un autre personnage du banc ou de la main du joueur.
- ◆ Le joueur qui a attaqué prend une de ses cartes « récompense ». Si l'adversaire n'a plus de personnage de base dans son jeu, il a perdu.

### Évoluer :

- ◆ Un personnage peut évoluer au cours du jeu pour devenir plus puissant. Pour cela, le joueur doit poser sur la carte « personnage de base » la carte du stade immédiatement supérieur correspondant à ce personnage (s'il y a plusieurs stades d'évolution, il n'est pas possible de sauter des stades). On ne peut évoluer que d'un stade par tour, et pas le tour où la carte de base a été posée.
- ◆ Un personnage évolué garde toutes les cartes qui lui étaient attachées.

**Action :** les cartes « action » permettent de faire des actions précises indiquées sur la carte (changer de cartes, voir celles de l'adversaire, récupérer des cartes de la défausse, regagner des points de vie...).

**Qui gagne ?** celui qui a fait perdre tous ses personnages de base à son adversaire ou a récupéré en premier ses 6 cartes « récompense ».

## Quelques idées de variantes

- ◆ Concevoir un jeu avec deux identités de joueurs distinctes (un attaquant avec les attaques, les énergies, les actions qui lui sont propres et un défenseur avec les cartes qui lui sont propres).
- ◆ Ajouter des cartes « défense » permettant aux personnages de résister à certaines attaques pendant un temps donné ou de regagner des points de vie.
- ◆ Ajouter sur les cartes « personnage » des caractéristiques de « défense » ou « résistance » qui leurs permettent de ne pas être sensibles à tous les types d'attaques ou faire varier l'efficacité d'une attaque en fonction du personnage attaqué.
- ◆ Ajouter un chronomètre et laisser aux joueurs un temps restreint pour jouer leurs cartes à chaque tour.
- ◆ Créer un plateau de jeu pour aider les joueurs à organiser leurs cartes.
- ◆ Ajouter sur chaque carte un encart « infos » qui permet d'en savoir plus sur ce type d'attaque ou de personnage dans la vie réelle.

Et vous, qu'imaginez-vous pour modifier ce jeu ?

## Jeu d'énigmes comme le Cluedo

### En quelques mots

Qui a commis le crime qui secoue la toile ? À vous d'utiliser vos talents d'enquêteurs pour être le premier à résoudre l'enquête. Qui a commis le crime ? Où ? Et avec quel mode d'attaque ?

### Quel matériel est nécessaire ?

#### À créer :

- ◆ Un plateau de jeu sur lequel sont représentés les espaces où a pu se dérouler le crime et les cases pour se déplacer, les passages « raccourcis », les cases espions... tout ce que vous aurez envie d'y mettre pour pimenter le jeu et créer l'ambiance de votre choix.
- ◆ Des pions qui correspondent à chaque suspect.
- ◆ Des cartes (une pour chacun des suspects, des lieux et des modes d'attaque).
- ◆ Des carnets pour que chaque joueur puisse inscrire les résultats de ses investigations.

#### À prévoir en plus :

- ◆ Des dés.
- ◆ Des crayons.
- ◆ Un étui, une boîte, une trousse... où vous pourrez mettre les 3 cartes donnant le résultat de l'enquête à résoudre.

### Déroulement du jeu

**Nombre de joueurs :** de 3 à 6 joueurs ou équipes.

## Déroulement :

### Préparation

Les cartes suspects/armes/lieux sont mélangées séparément. La carte du dessus de chaque paquet est placée secrètement dans l'étui de l'enquête. Il contient donc les résultats à trouver par les joueurs. Chaque joueur choisit un pion représentant un des suspects. Tous les pions sont placés sur la zone de départ du jeu. Toutes les cartes restantes sont mélangées ensemble et distribuées aux joueurs. Chaque joueur prend une feuille du carnet d'enquête.

## Enquête

### Déplacements :

- ◆ Les joueurs lancent les dés et déplacent leur pion d'autant de cases que le nombre de points indiqués par les dés. Les déplacements ne peuvent pas se faire en diagonale. L'utilisation d'un passage « raccourci » et l'entrée dans un lieu comptent un point. On ne peut pas être deux sur la même case.
- ◆ Si un joueur utilise un passage « raccourci » il doit s'arrêter sur le lieu où il arrive.
- ◆ Si un joueur passe par une case « espion », il peut sur sa route, demander à un joueur de lui montrer une de ses cartes et poursuivre son chemin.
- ◆ Quand un joueur se trouve dans un lieu, il peut y formuler une hypothèse. « Je crois que le crime a été commis dans cette pièce, par tel suspect, avec tel mode d'attaque ». La personne soupçonnée doit déplacer son pion dans ce lieu. Le joueur situé à la gauche du joueur actif, s'il possède une des cartes permettant de révoquer cette hypothèse, il doit la lui montrer secrètement. S'il en a plusieurs, il n'en montre qu'une. S'il n'en a pas, c'est le joueur situé à sa gauche qui est interrogé.
- ◆ À chaque tour de jeu, le joueur actif peut formuler une accusation. Pour cela, il inscrit secrètement sa solution sur un papier (suspect, lieu, arme) et le compare en secret avec le contenu de l'étui. Si son accusation est juste, il le prouve en montrant son papier et les cartes de l'étui aux autres joueurs. Il gagne alors la partie. Si son accusation est fautive, il a perdu la partie, il remet les cartes dans l'étui. Il continue le jeu comme témoin, mais ne peut plus déplacer son pion ni enquêter.

**Qui gagne ?** celui qui est le premier à faire une accusation juste (suspect + lieu + mode d'attaque).

## Quelques idées de variantes

- ◆ Jouer sur la répartition des lieux sur le plateau de jeu, les raccourcis, les cases espions.
- ◆ Avoir un plateau « à géométrie variable », comme un puzzle dont on mettrait les pièces en place au hasard en début de partie.
- ◆ Modifier les découvertes au cours du jeu (par exemple, remplacer les lieux par des dates et imaginer un voyage dans le temps).
- ◆ Créer des cases événements ou ajouter un dé « événements » à lancer avant de jouer.
- ◆ Rendre l'enquête plus difficile en demandant au joueur actif de choisir une seule personne à qui il demande de montrer une carte lors de la formulation d'une hypothèse.
- ◆ Réfléchir à mettre en place une façon d'avoir des combinaisons impossibles (tous les lieux sont-ils nécessairement compatibles avec tous les types d'attaques et de suspects ?).
- ◆ Ajouter sur chaque carte un encart « infos » qui permet d'en savoir plus sur ce type de suspect/lieu/attaque dans la vie réelle.

Et vous, qu'imaginez-vous pour modifier ce jeu ?





Ce livret a été élaboré conjointement  
par l'Agence nationale de la sécurité des  
systèmes d'information et le ministère  
de l'Éducation nationale et de la Jeunesse.