Projet LE HASARD

Exemples de cartes à placer sur le plateau de jeu.

**Mon projet consiste à questionner le hasard autours de la thématique du jeu.
Selon Roger Caillois le hasard à une place conséquente dans le monde du jeu, lui-même le définissant par le terme « Alea» terme latin désigant le sort, le destin.
Les jeux de hasards sonsite généralement à attendre le sort du destin ou alors à forcer sa chance à travers des jeux d'argents notamment.
Personnellement mon projet aborde des thématiques plus légères où le but est de réunir les personnes autours du jeu.**

Projet LE HASARD

Exemple d'un plateau de jeu avec une possible combinaison de cartes.

RÈGLES DU JEU

Chaque joueur prend un plateau de jeu.
Ensuite tirez au sort qui commence le tour. Le premier pioche dans un sachet ou un contenant opaque un dé personnage.
Il le lance et place la carte de la partie du corps qu'il a tiré sur son plateau de jeu, sachant que selon son emplacement la carte du personnage pourra bénéficier d'un bonus. (Cf CARTES)
Vient le tour de l'autre joueur qui effectue la même action.
Les joueurs peuvent refuser d'utiliser la face tirée du personnage et passer leur tour.
Le joueur ayant terminé en premier de créer son personnage en ayant rempli toutes les cases se voit attribuer des points bonus.

Par la suite faites l'addition de tous vos points et celui qui en a le plus remporte le round !
Répéter autant que vous le souhaitez le nombre de rounds de façon impair (minimum 3) et celui qui en gagne le plus est élu champion !

LES CARTES

Selon les mots clés se trouvant sur la carte vous pouvez gagner des bonus !
Par exemple si vous tirez la carte « Main gauche » d' ELIMINATOR, les mots- clés sont les suivants :

-MÉTAL : Si vous possédez une autre carte avec ce mot-clé ajoutez .... points !

-ROBOT : Si vous possedez une autre carte avec ce mot-clé multipliez l'addition des points de ces deux cartes par 2 !

-DIMENSION PARALLÈLE : Si vous possédez une autre carte avec ce mot-clé vous pouvez défausser immédiatement une de vos cartes pour en piochez une autre !

Donc à vous de trouver les bonnes combinaisons entre les cartes pour vaincre votre adversaire et remporter la partie !

Projet LE HASARD

Les Cubes- personnages avec quelques combinaisons possibles.

Autre jeu

RÈGLES DU JEU

Placez le bâton d'action au centre d'une table où sont présents les joueurs.
Le premier qui attrape le bâton peut ensuite piocher un dé-personnage se trouvant dans un sachet ou un contenant opaque.
Il lance son dé.
Le joueur doit ensuite éffectuer une action en lien avec l'élément tiré. Par exemple en tirant la face du dé où se trouve la tête d'ELIMINATOR il peut parler, regarder quelque chose, ... toujours en lien avec la face du dé tirée.
Les autres joueurs sont arbitres et doivent choisir si oui ou non l'interprétation est bonne ou mauvaise.
Si elle est mauvaise le joueur recevra une pénalité,un gage ... .
Si par-contre c'est jugé comme étant bon le jeu se poursuit.

Pour le tour suivant on repose le bâton d'action au centre de la table, le dé est remis dans le sac et les joueurs doivent tenter de récupérer à nouveau le bâton.
Le joueur suivant doit tirer un dé et en plus de son action doit répéter l'action précédente et faire en sorte que TOUT soit cohérent (réaction à une parole, un geste, ...).

Le but de ce jeu est non seulement de créer une intéraction entre les joueurs mais aussi de réussir à faire vivre les personnages du jeu en les transposant sur de «nouveaux supports» ces derniers étant les joueurs.