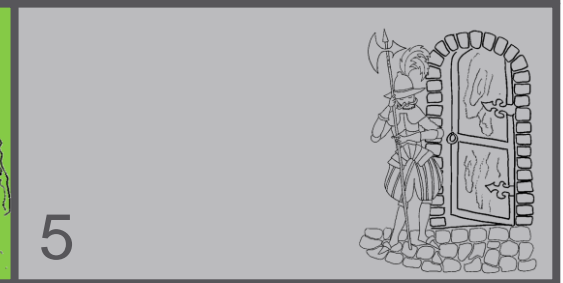
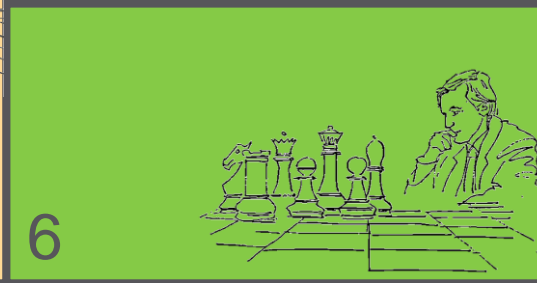


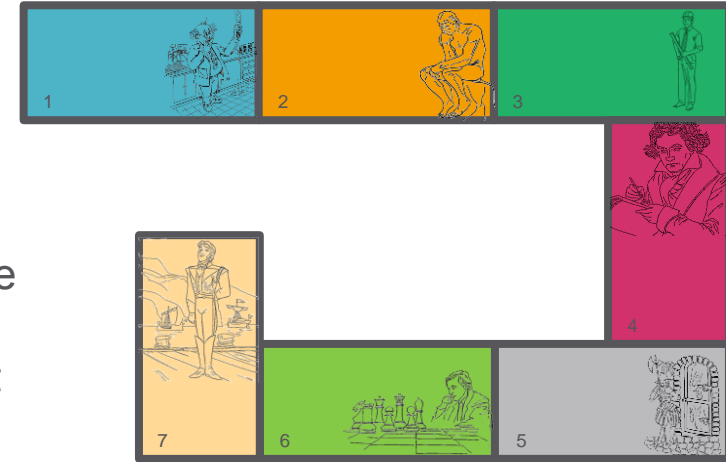


Escape from Venice



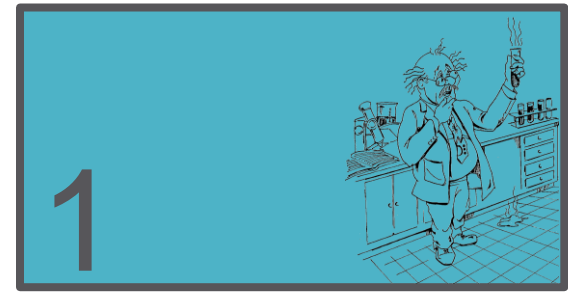
Règles

- Vous allez découvrir les étapes nécessaires à la création d'un serious game
- Il y a trois rôles :
 - animateur
 - maître du jeu (il fait partie d'une équipe)
 - joueur (il fait partie d'une équipe)
- Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et :
 - le joueur actif place le personnage de l'équipe sur la case correspondante
 - le maître du jeu lis le passage correspondant dans le livret d'aventure. Il utilise toujours la première résolution possible dans le livret
 - le joueur actif prend les tokens éventuellement remportés
- Si un joueur est récompensé, le maître du jeu note le numéro de la case où se trouve le personnage. Cela crée une combinaison
- Si un joueur est récompensé d'un laissez-passer :
 - le joueur communique à l'animateur la combinaison complète de son aventure
 - le joueur procède au décompte du score de son aventure et le communique à l'animateur
- Si la combinaison complète d'une aventure n'a pas déjà été donnée par une autre équipe, vous remportez 5 points
- Vous pouvez jouer autant d'aventures que vous le souhaitez dans le temps imparti. Réinitialisez simplement vos récompenses au début de chaque partie



1





Si vous possédez



« Haaaa ! Une personne qui veut mettre une mécanique au banc d'essai !

C'est une mécanique de jeu ? Ha... Bon... Montrez-nous ça quand même, on va tester, ça reste une invention... »

Si disponible, **prenez le Token** suivant :



Inscrivez l'étape



à la feuille de route de votre aventure

1



Si vous ne possédez
aucun de ces tokens



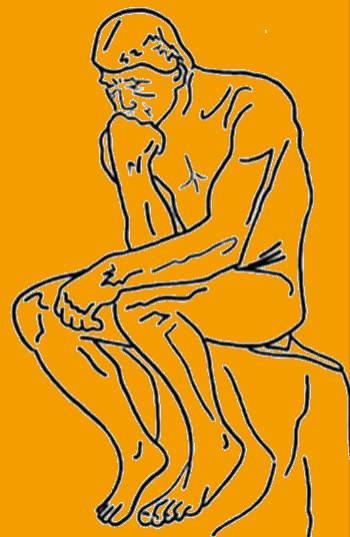
« Arrêtez de venir nous embêter ! On n'a pas de temps à perdre avec des oisifs qui n'inventent rien ! On a du boulot !

Mademoiselle Hortense ! Venez ! Venez voir ! Regardez !

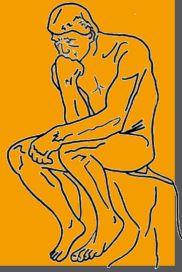
...

La mouche qui pète ! Héhéhéhéhéhé !

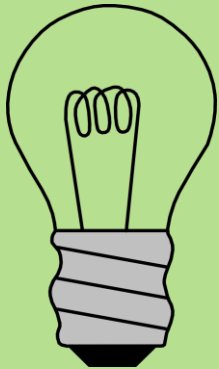
2



2



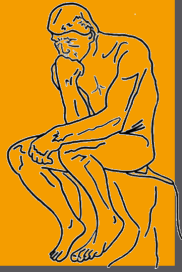
Si vous possédez



Elle est vraiment bonne cette idée de montrer l'utilité d'avoir une communication directe avec les auteurs de la description et même l'intérêt d'avoir accès directement à l'île de Ténédos...

On peut effectivement prendre le temps de la mûrir longtemps et plusieurs fois. Mais elle risque de périmer si on n'en fait rien...

2



Si vous possédez



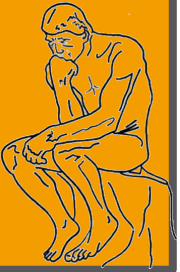
A force de faire les cent pas dans la salle du penseur, vous avez une **idée de solution** : vous allez démontrer au doge l'utilité d'avoir une communication directe avec les auteurs de la description et même l'intérêt d'avoir accès directement au matériaux d'origine : l'île de Tenedos !

Si disponible, **prenez le Token** suivant :



Inscrivez l'étape  à la feuille de route de votre aventure

2



Si vous ne possédez
aucun de ces tokens



C'était rigolo de tourner en rond dans cette salle pour admirer tous les angles de la statue. Mais à force de marcher sans but, vous commencez à avoir mal aux pieds

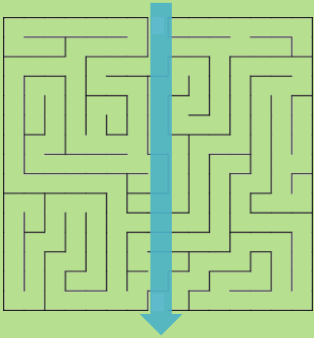
3



3



Si vous possédez



« C'est du bon boulot cette mécanique ! Simple efficace, pas de superflux. C'est un mec au top du Lean qui vous a sorti ça ! Ha oui ! C'est moi ! :-D »

3

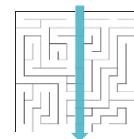


Si vous possédez



« Mouais, c'est pas mal cette mécanique... Il faut **simplifier** un peu cependant.
J'enlèverais ça... J'ajouterais ce détrompeur... Ça, ça sert à rien...
Hop ! Là, vous avez un beau truc ! »

Si disponible, **prenez le Token** suivant :



Inscrivez l'étape  à la feuille de route de votre aventure

3



Si vous ne possédez
aucun de ces tokens



« Pas de perte de temps ici ! Vous voulez quoi ? Ne traînez pas dans mes pattes comme ça ! Oust ! »



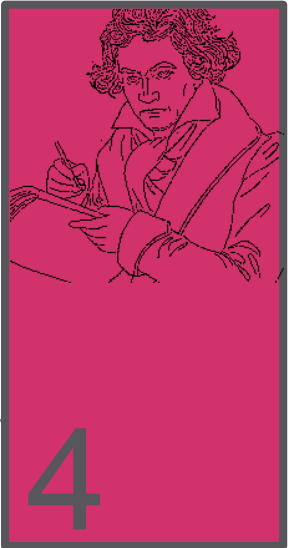
4

Si vous possédez



Métaphore

« Les artistes byzantins ne vous plaisent pas ? Bah après Venise c'est une ville pour les marins, tout flotte et rien ne roule... Donc un truc avec des bateaux seraient sans doute de bon ton... Mais je reste persuadé que parler de Byzance marquera plus le Doge. »



Si disponible, **prenez le Token** suivant :



Métaphore

Inscrivez l'étape



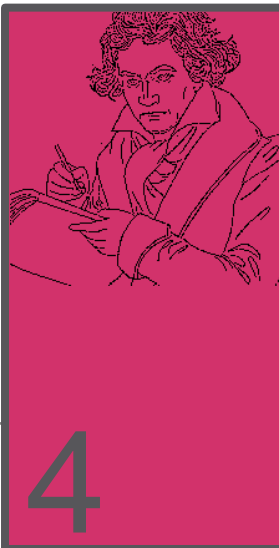
à la feuille de route de votre aventure

Si vous possédez



« Il faut choisir une métaphore, un thème qui marquent le Doge.

On pourrait parler de Byzance, la grande rivale de Venise...
Du coup, un truc avec des artistes byzantins qui doivent créer des sculptures de chevaux en or sans jamais avoir vu les animaux en vrai à partir des instructions d'écrivains ? »



Si disponible, **prenez le Token** suivant :

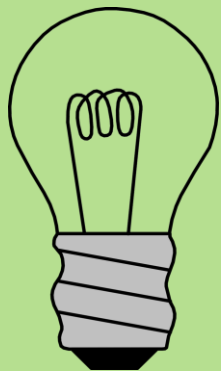


Inscrivez l'étape



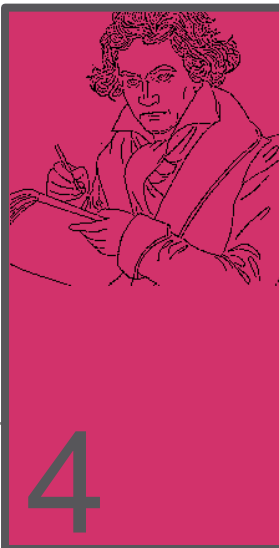
à la feuille de route de votre aventure

Si vous possédez



« Il faut **choisir une métaphore, un thème** qui marquent le Doge.

On pourrait parler de Byzance, la grande rivale de Venise...
Du coup, un truc avec des artistes byzantins qui doivent créer des sculptures de chevaux en or sans jamais avoir vu les animaux en vrai à partir des instructions d'écrivains ? »



Si disponible, **prenez le Token** suivant :



Inscrivez l'étape



à la feuille de route de votre aventure

Si vous ne possédez
aucun de ces tokens



« Vous voulez une métaphore ? Comme ça, au débotté ?

Ok... Tu es la terre qui prend racine !

Vous avez une imagination fertile, ne restez pas là à végéter !
Filez !»



4

5



5



Si vous possédez



C'est bien ça, vous avez bien compris. Vous allez devoir peindre une île que vous n'avez jamais vue d'après les notes d'un poète que vous ne rencontrerez jamais...

Joie !

5



Si vous ne possédez
aucun de ces tokens



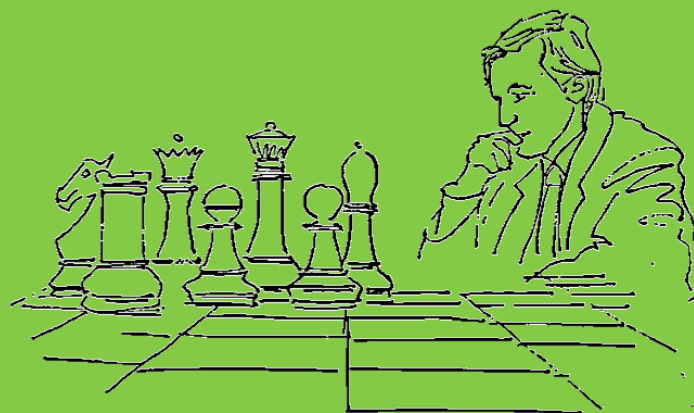
Le Doge vient de vous convoquer. En tant que peintre officiel, il aimerait que vous peiniez la dernière conquête vénitienne : l'île de Tenedos. Seulement, il ne souhaite pas attendre que vous fassiez le voyage. Il vous suggère d'utiliser les notes de Jean Bodel que les archivistes conservaient précieusement. En revanche, il sera difficile de parler à Bodel lui-même. Il a contracté la lèpre...

Si disponible, **prenez le Token** suivant :



Inscrivez l'étape  à la feuille de route de votre aventure

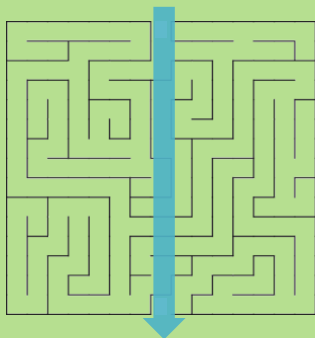
6



6



Si vous possédez



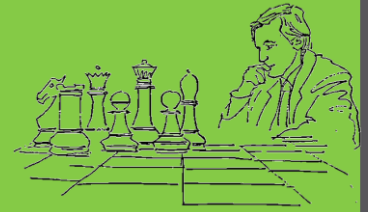
« Vous avez déjà une mécanique extrêmement épurée et efficace. On peut toujours changer deux trois trucs mais je pense qu'on va perdre notre temps. »

Inscrivez l'étape **6** à la feuille de route de votre aventure

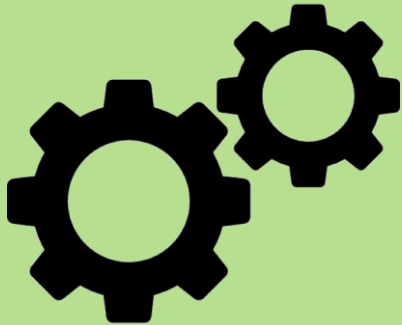
6



6



Si vous possédez



« Je suis déjà arrivé à un niveau très satisfaisant, je trouve. Vous voulez passer du temps à peaufiner les détails de la mécanique ? »

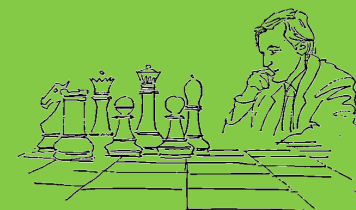
Inscrivez l'étape

6



à la feuille de route de votre aventure

6



Si vous possédez



« Vos tests ont mis à mal la mécanique ? Essayons le principe suivant : construire des figures avec des pièces de tangram. Une fois avec des notes écrites, une fois avec les seuls instructions orales d'une personne ayant le modèle de la figure à réaliser, une dernière fois avec le modèle devant nous. »

Si disponible, **prenez le Token** suivant :



Inscrivez l'étape



à la feuille de route de votre aventure

6



Si vous possédez



« Bien sûr, on peut trouver une mécanique différente !
Construire des figures avec des pièces de tangram. Une fois avec des notes écrites, une fois avec les seuls instructions orales d'une personne ayant le modèle de la figure à réaliser, une dernière fois avec le modèle devant nous. »

Si disponible, **prenez le Token** suivant :

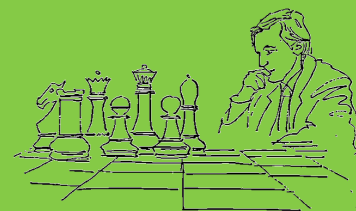


Inscrivez l'étape

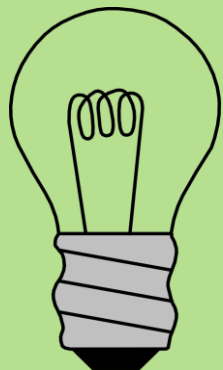


à la feuille de route de votre aventure

6

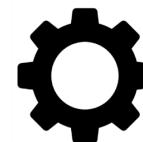


Si vous possédez



« On peut essayer une **mécanique** où une partie des joueurs doivent réaliser un dessin ou une sculpture à partir des instructions des autres joueurs décrivant un modèle. Les instructions seront d'abord écrites, puis au fur et à mesure des itérations, la communication orale devient de plus en plus présente, jusqu'à ce que les premiers joueurs pussent accéder directement au modèle. »

Si disponible, **prenez le Token** suivant :

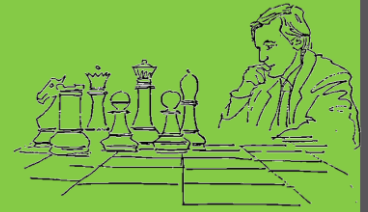


Inscrivez l'étape



à la feuille de route de votre aventure

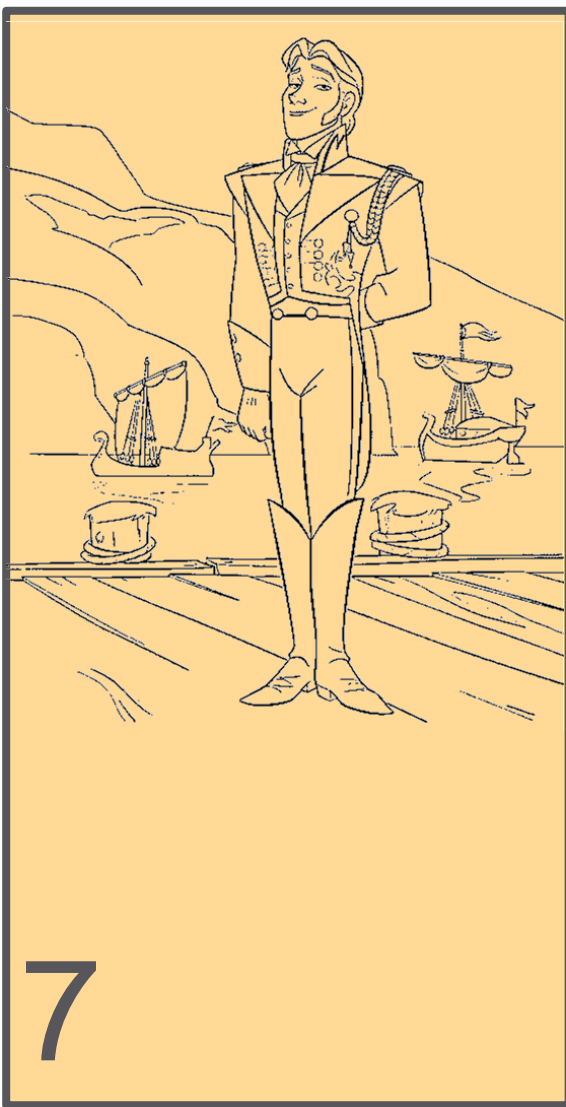
6



Si vous ne possédez
aucun de ces tokens



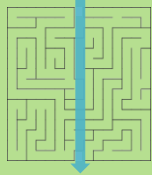
« Vous voulez faire une partie ? Si ça ne vous intéresse pas, laissez la table libre pour les vrais joueurs s'il vous plaît. »



7



Si vous possédez



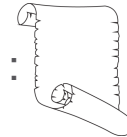
+



« OK ! J'ai parfaitement compris l'intérêt de votre j
devrait toujours prendre les informations à la source
Parcourez notre empire et émerveillez-nous de ses décors !»

7

Si disponible, **prenez le Laissez-Passer** suivant :



Inscrivez l'étape  7 à la feuille de route de votre aventure et vérifiez si votre combinaison est unique auprès de l'animateur

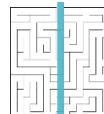
Marquez :



1 point



2 points



2 points

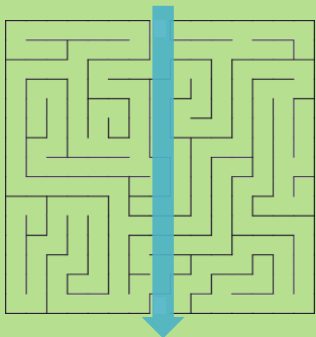


3 points

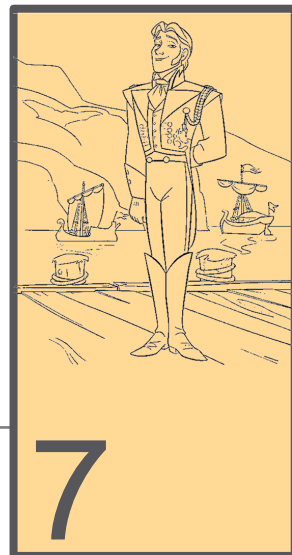


1 point

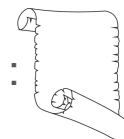
Si vous possédez




« Mouais, pas mal. J'envisage assez bien l'intérêt de votre jeu. Je vous paye le voyage jusqu'à île de Tenedos pour cette fois... Vous embarquez demain. »



Si disponible, **prenez le Laissez-Passer** suivant :



Inscrivez l'étape  à la feuille de route de votre aventure et vérifiez si votre combinaison est unique auprès de l'animateur

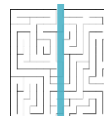
Marquez :



1 point



2 points



2 points

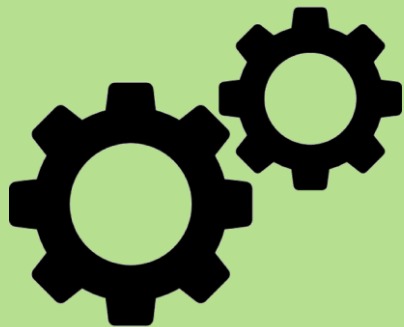


3 points

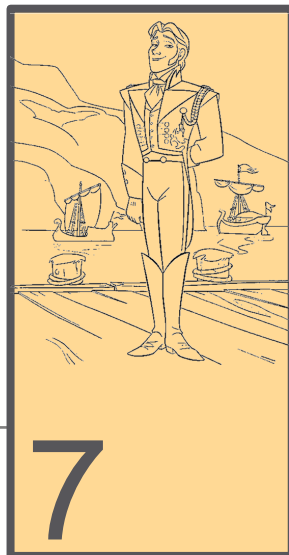


1 point

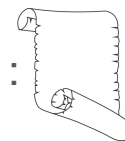
Si vous possédez




« Mouais, pas mal. J'envisage assez bien l'intérêt de votre jeu. Je vous paye le voyage jusqu'à Île de Tenedos pour cette fois... Vous embarquez demain. »



Si disponible, **prenez le Laissez-Passer** suivant :



Inscrivez l'étape  à la feuille de route de votre aventure et vérifiez si votre combinaison est unique auprès de l'animateur

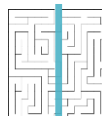
Marquez :



1 point



2 points



2 points



3 points



1 point

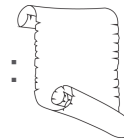


Si vous possédez



« Oui... Ça m'éclaire un peu. J'aperçois à peu près **l'intérêt de votre jeu**. Vous pouvez aller sur cette île... Mais vous prendrez vous-mêmes les dispositions pour votre voyage ! »

Si disponible, **prenez le Laissez-Passer** suivant :



Inscrivez l'étape  à la feuille de route de votre aventure et vérifiez si votre combinaison est unique auprès de l'animateur

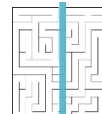
Marquez :



1 point



2 points



2 points



3 points



1 point

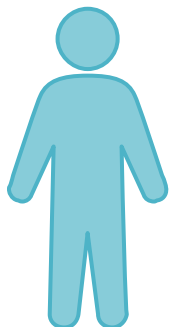
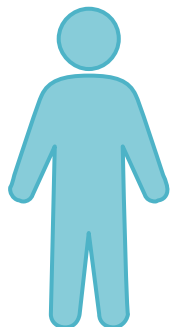
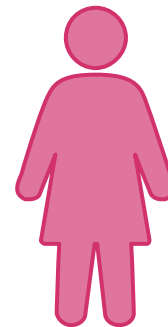
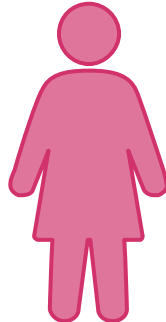
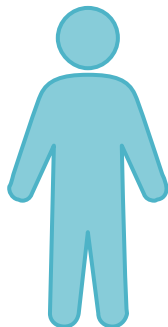
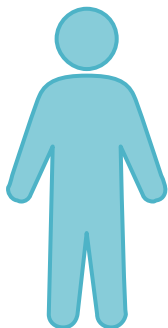
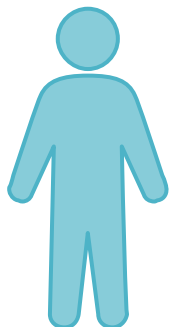
Si vous ne possédez
aucun de ces tokens

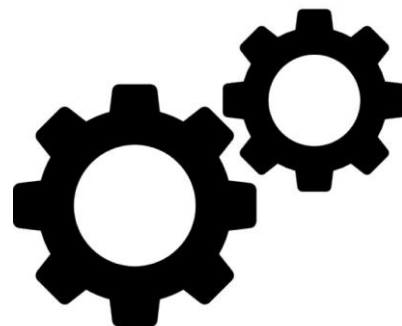
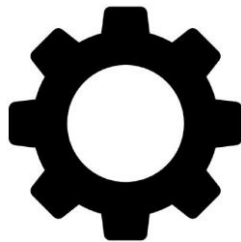
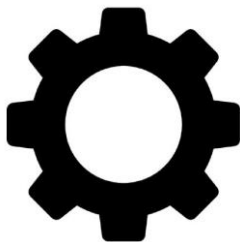
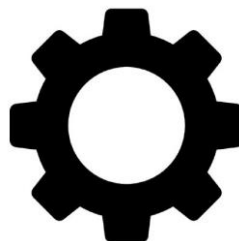
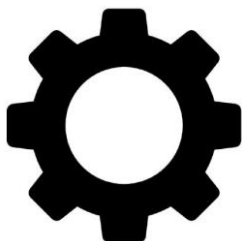
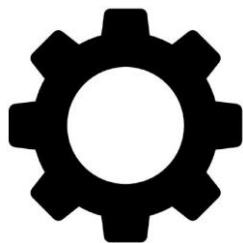
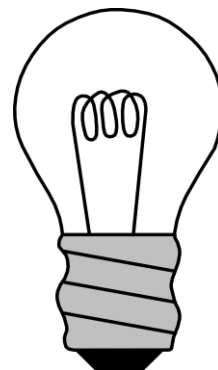
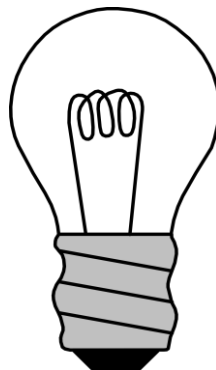
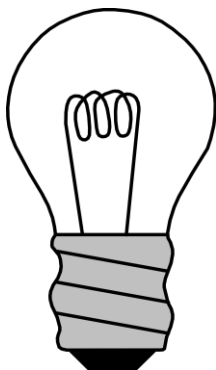
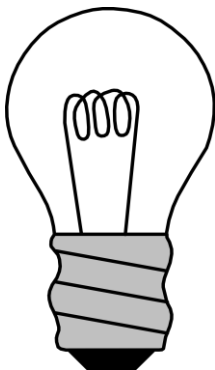
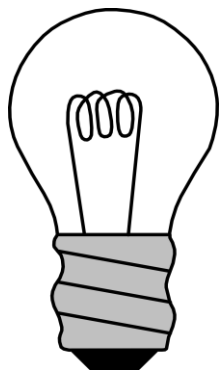


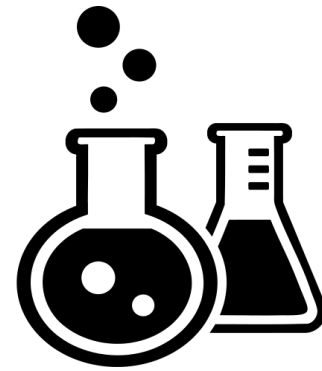
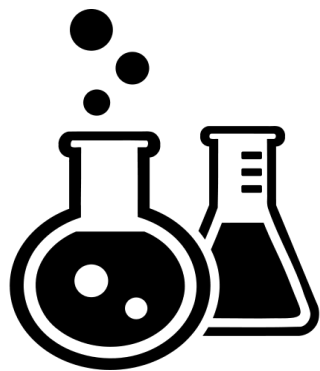
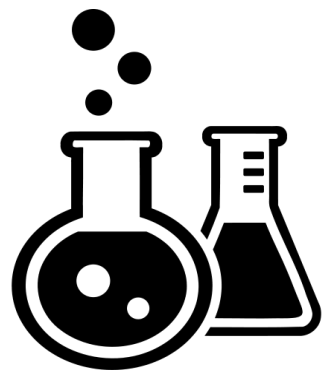
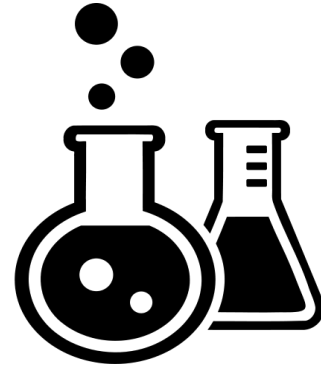
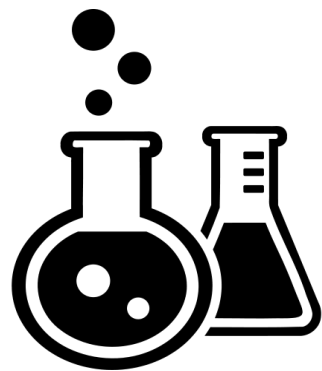
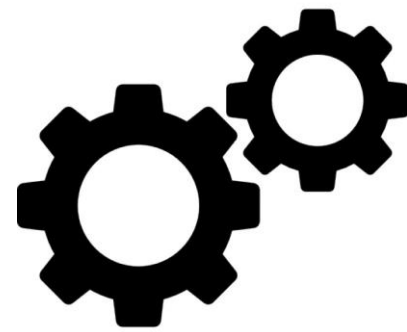
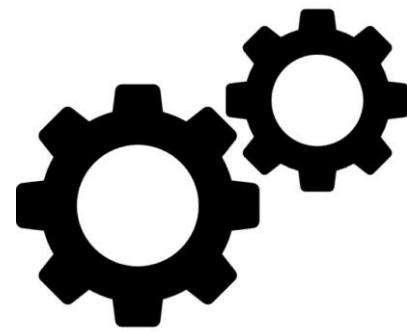
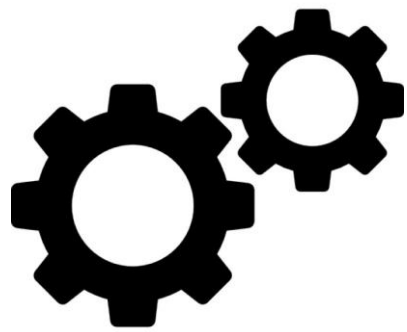
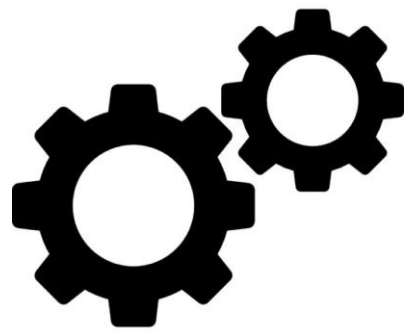
« Ecoutez, je suis Doge, je n'ai pas de temps à perdre avec les barbouilleurs du palais. Retournez à vos pinceaux et peignez-moi cette île !



[illegible]









Métaphore



Métaphore



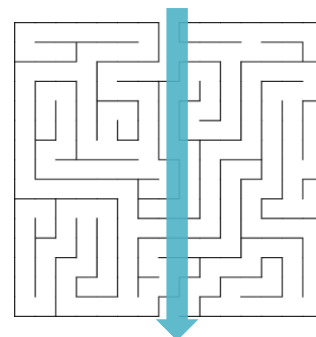
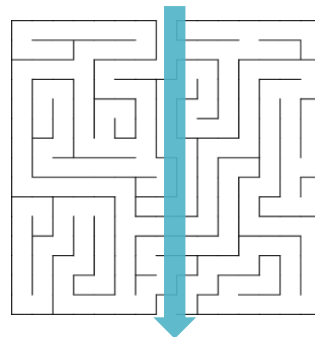
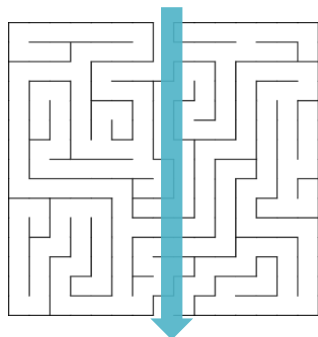
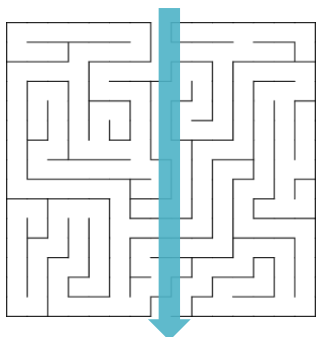
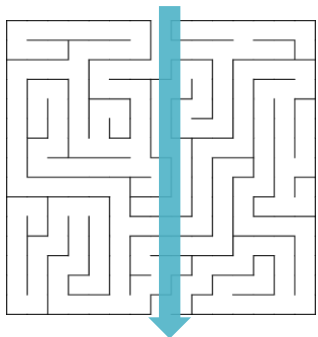
Métaphore

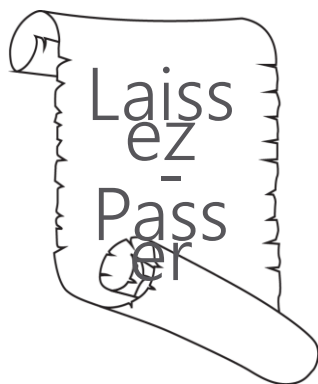


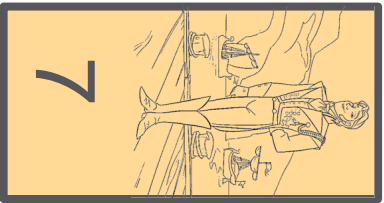
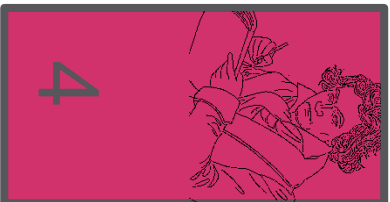
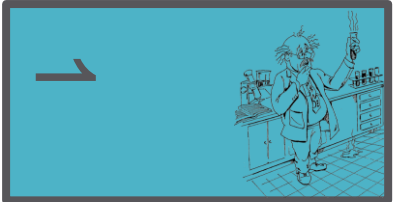
Métaphore



Métaphore







A vos fourneaux !

Créez, vous aussi, un jeu expliquant les sept étapes pour... créer un jeu !

- Vous allez créer un serious game permettant de découvrir les étapes nécessaires à la création d'un serious game
- Il y a deux rôles :
 - animateur
 - Joueur/créateur (il fait partie d'une équipe)
- Simultanément toutes les équipes travaillent ensemble pour créer leur jeu
- La première équipe à terminer la confection de son jeu le signale à l'animateur et marque 5 points
- A bout de 30 minutes, les équipes expliquent leur jeu aux autres
- Les équipes votent pour désigner le meilleur jeu. Le vainqueur remporte 10 points