

# Grille d'analyse d'un jeu de société








(E. Guyonnet Mas / G.Garçon)


<b>Nom du jeu de société</b> Editeur – Date de sortie			
<b>Nombre de joueurs</b>		<b>Âge préconisé</b>	
<b>Durée d'une partie</b>		<b>Type de jeu</b>	Compétitif – Collaboratif - Individuel – En équipes
<b>Matériel</b>	Cartes – Dés – Jetons – Tuiles – Plateaux – Chronomètre – Figurines – Matériel créatif - Autres		
<b>Mécanique(s)</b> Voir Grille de J.Pages			
<b>Thèmes - Univers</b>			







<b>Intérêts pédagogiques</b>			
Niveau exigé ou prérequis nécessaires pour le groupe		Rôle de l'enseignant Autonomie des joueurs	
Ressources / contenus / notions valorisées au cours du jeu		<b>Compétences développées</b>	
Détournement Variante(S)			

<b>Remarques</b>			
------------------	--	--	--

<b>Evaluation</b>	<b>Intérêt pédagogique</b>	<b>Jouabilité en classe / à distance</b>	<b>Amusement – Convivialité - Interactivité</b>	<b>Facilité d'accès Règles simples</b>	<b>Matériel Esthétique Graphisme</b>	<b>Total</b>
	1 .2. 3. 4. 5	1 .2. 3. 4. 5	1 .2. 3. 4	1 .2. 3	1 .2. 3	/ 20




	<b>Adresse et dextérité</b> Plus le joueur est adroit plus il a de chance de l'emporter.
	<b>Arbre de technologie</b> Au cours du jeu, de nouvelles actions ou améliorations d'effet d'actions sont débloquées pour des joueurs spécifiques.
	<b>Asymétrie</b> Les joueurs ont des objectifs différents. Soit le joueur joue des actions spécifiques, soit son rôle est différent des autres joueurs.
	<b>Bluff</b> Vous devez tromper vos adversaires en leur faisant croire quelque chose.
	<b>Collection</b> Vous devez collecter des éléments semblables pour gagner des points.
	<b>Combinaison</b> Vous associez des éléments pour maximiser votre score.
	<b>Construction</b> Vous pouvez développer ou construire votre jeu en dépensant des ressources.

	<b>Contrôle de territoire</b> Vous devez prendre le contrôle de positions sur le plateau de jeu pour gagner des points.
	<b>Coopération</b> L'ensemble des joueurs jouent contre le jeu ou en quête d'un objectif commun.
	<b>Course</b> Le premier arrivé a gagné.
	<b>Deck building</b> Vous achetez des éléments de jeu (cartes, dés...) pour les utiliser ou réutiliser plus tard.
	<b>Défi</b> Vous devez réaliser des défis pour l'emporter : mimes, dessins, pâte à modeler, agilité...
	<b>Draft</b> Ici chacun choisit un élément de jeu parmi d'autres et laisse les autres joueurs choisir parmi les éléments restants.
	<b>Duel</b> 1v1, Le joueur gagne si il est plus fort que son adversaire

	<b>Enchère</b> Les joueurs enchérissent tour à tour pour remporter des affrontements ou gagner des points.
	<b>Enquête/déduction</b> Vous collectez des indices sous différentes formes pour résoudre des énigmes.
	<b>Evènement</b> Des actions se produisent en dehors du contrôle des joueurs ce qui provoque un effet immédiat ou modifie l'état du jeu.
	<b>Expression</b> La mécanique d'expression demande aux joueurs de faire preuve d'imagination et/ou d'inventer des histoires.
	<b>Gestion de main</b> Vous avez un main de carte, vous devez vous en débarrasser le plus rapidement possible ou bien les échanger.
	<b>Identité secrète</b> Les joueurs disposent d'identités connues d'eux seuls et doivent atteindre un objectif spécifique en fonction de leur identité.

	<b>Jeu de plis</b> Vous jouez des cartes, les plis remportés vous rapportent des points.
	<b>Jeu de rôle</b> Intégration d'éléments du jdr. Ex : un joueur contrôle un personnage qui s'améliore avec le temps ou le jeu encourage la narration
	<b>Lancer de dés</b> Un lancer de dés vous offre des actions ou mouvements.
	<b>Mémoire</b> Vous devez retenir des éléments visibles ou invisibles du jeu pour progresser.
	<b>Modification du plateau</b> Le plateau est modifié au cours du jeu par rotation ou décalage.
	<b>Négociation</b> Le joueur ruse et négocie pour arriver à ses fins. La négociation est également très souvent autorisée dans les jeux en parallèle des règles.
	<b>Objectif secret</b> Chaque joueur dispose d'objectifs secrets qu'il est le seul à connaître

	<b>Observation</b> La bonne observation des éléments du jeu augmente vos chances de victoire.
	<b>Pierre-papier-ciseau</b> Il y a trois options possibles, et elles sont cycliquement supérieures (A bat B, B bat C et C bat A).
	<b>Placement de tuiles</b> On place des tuiles en respectant des règles de connectivité, et on gagne des points selon nos placements.
	<b>Placement d'ouvriers</b> Vous devez positionner des pions sur le plateau pour réaliser des actions spécifiques
	<b>Points d'action</b> Un joueur reçoit un certain nombre de points d'action à son tour. Il peut les dépenser parmi une liste d'actions possibles.
	<b>Programmation</b> Vous devez planifier vos actions dans le temps avec astuce, parmi celles disponibles, pour arriver à vos fins.
	<b>Quiz / deviner</b> Vous devez répondre à des questions ou faire deviner des réponses pour gagner des points.

	<b>Silence</b> Ici, il est demandé aux joueurs de coopérer mais sans échanger aucun mot.
	<b>Stop ou encore</b> Vous décidez soit de continuer ou d'arrêter de jouer pour gagner plus de points, mais vous prenez davantage de risque.
	<b>Take that / agression</b> Manœuvres qui limitent directement la progression d'un adversaire vers la victoire, mais n'éliminent pas directement ses ressources.
	<b>Temps réel</b> Il n'y a pas de tours. Les joueurs jouent le plus rapidement possible, sous réserve de certaines contraintes, jusqu'à la fin de la phase.
	<b>Tug of war / tir à la corde</b> Un marqueur est déplacé vers le haut et vers le bas sur une piste qui identifie une position neutre de départ.
	<b>Vote</b> Les joueurs votent pour savoir si une action proposée se produira ou non.

