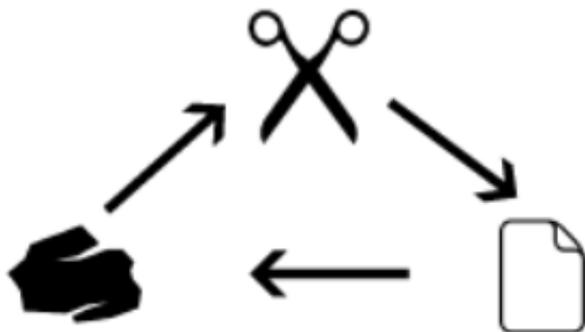




# Pierre feuille ciseaux

Niveau 3



(c) Edward Boatman - Diego Naive - John Maravelakis

*La pierre brise les ciseaux. Les ciseaux coupent le papier. Le papier enveloppe la pierre. Et le puits n'existe pas !*

Choisir entre entre trois (ou plus) composants équilibrés. Le joueur choisit son option en fonction de ce qu'il pense que son adversaire va jouer.



# Échanges

Niveau 1



(c) Wilson Joseph

*Des moutons contre de l'or ? Sur le marché, tout est question de valeurs.*

Permettre aux joueurs d'échanger des ressources entre eux. Chaque joueur doit pouvoir - a priori - trouver son compte dans l'échange.



# Gestion de ressources

Niveau 2



(c) Simple Icons & Jhun Capaya

*Heureusement que j'ai un entrepôt ! Sinon, j'aurais perdu tout le blé nécessaire au pain.*

Stockage, investissement et utilisation d'éléments de jeu dans le but d'acquérir des constituants supplémentaires lors de tours suivants.



# Déplacement

Niveau 1



(c) Ealancheliyan

*J'avance mon pion de 2 cases vers la gauche.  
Super, à toi.*

Changement de position de constituants du jeu, tels que des figurines, dans l'espace du jeu. Il résulte un changement de l'équilibre en place.



# Programmation

Niveau 3



**1**



**2**



**3**

(c) Elves Sousa & Chris Kerr

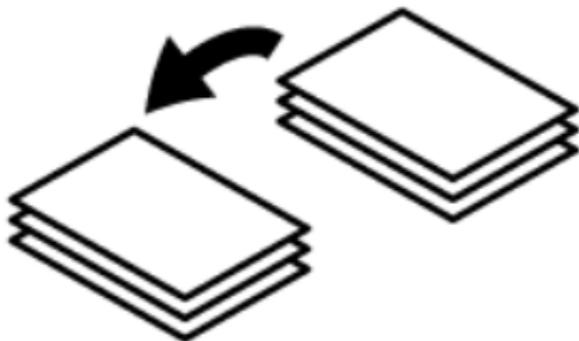
*Si je fais ça avant ça, il se passera ça, mais je ne pourrai pas faire ça... et si je fais ça ?*

Organiser par avance un certain nombre d'actions de jeu, souvent en anticipant les actions programmées en opposition par d'autres joueurs.



# Pooling

Niveau 3



(c) Tony Michiels

*J'ajouterais bien cette grue à mon deck, ça sera bien si je la tire avec la pierre... Non ?*

Construction progressive d'un ensemble personnel de composants de jeu (cartes, dés...) choisis parmi un ensemble commun à tous les joueurs.



# Coopération

Niveau 2



(c) Krisada

*Toi, tu vas chercher de l'eau ! Moi, je m'occupe des fantômes ! On y va !*

Apport mutuel, implicite ou explicite, des joueurs entre eux afin d'aboutir à une résolution facilitée de buts communs à tous.



# Enchères

Niveau 2



(c)

*Une fois... deux fois... trois fois... Adjugé, vendu !*

Miser une ressource pour acquérir quelque chose. Les joueurs misent de plus en plus de ressources jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un qui paye.



# Identité secrète

Niveau 2



(c) Emily van den Heever

*Oui, je suis de ton côté. Par contre, lui là-bas, rien n'est moins sur...*

Donner aux joueurs un rôle unique à garder secret pendant la majorité du déroulement de la partie.



# Combo

Niveau 3



(c)

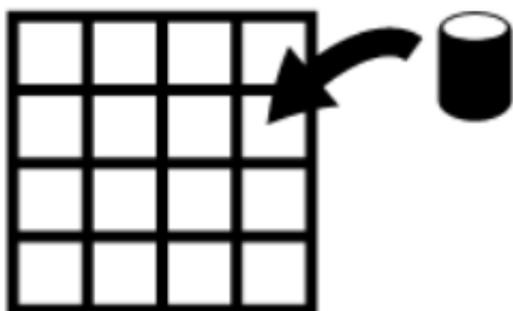
*Petit, mon goblin ? Et si je le catapultais avec mon troll ?*

Enchaînement précis d'actions dont la résultante suivie des combinaisons est plus puissante qu'une simple somme.



# Placement de matériel

Niveau 2



(c) Andrew Lynne

*Un cube rouge ici, un pion vert là... Me voici avec une bonne position. Et une mine d'or !*

Positionnement ordonné d'éléments matériels du jeu dans le but de contrôler des espaces ou obtenir des constituants supplémentaires.



# Confrontation

Niveau 1



(c) Luis Prado

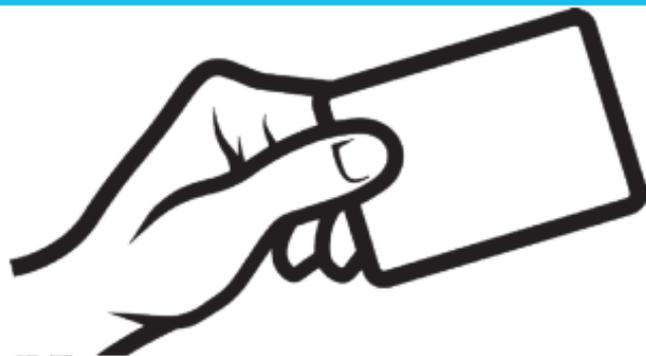
*Maintenant, c'est entre toi et moi ! Montre ton jeu ! Combien de points tu as ?*

Confrontation directe entre plusieurs joueurs selon une mesure précise permettant de définir des gagnants et des perdants.



# Draft

Niveau 2



(c) Stephen JB Thomas

*Prendre ça désavantage mon voisin mais ne m'arrange pas... Que faire ?*

Choisir une ressource de jeu dans une pile secrète, puis passer le reste des cartes à son voisin. Répéter l'opération.



# Stop ou encore

Niveau 2



(c) Travis Beckham & Henry Ryder

*Juste une dernière fois... Bon, allez, encore une... Ahhh, zut !!*

Choix donné à un joueur de continuer ou s'arrêter dans le déroulement d'une action, souvent avec un risque de perte de plus en plus important.



# Correspondance

Niveau 1



*Deux cactus ! ... Ah non, le tien est bleu ! Ok, je pioche 2 cartes alors...*

Repérer et identifier des identités entre plusieurs composants de jeu, tels que des symboles, formes ou couleurs identiques.



# Majorité

Niveau 1



(c) Misirlou & Matteo Manenti

*Tu as beau avoir trois avions, j'ai deux montgolfières et deux deltaplanes : j'ai une majorité de machines volantes !*

Récompenser des joueurs ayant réussi à obtenir davantage d'exemplaires d'une ressource donnée que n'importe quel de leur adversaire.



# Bluff

Niveau 2



(c) Marco Papa

*Mentir, moi ?! Allons, ce n'est pas mon genre.  
Tu peux me faire confiance...*

Donner aux joueurs la possibilité de mentir ou cacher des éléments de jeu afin de mener les adversaires vers de fausses pistes.



# Narration

Niveau 3



(c) Christoffer Skogsmo

*Il était une fois, je crois, un petit robot... ou un crocodile, peut-être ? Qui volait dans les cieux...*

Utiliser son imagination et inventer et/ou raconter une histoire en rapport avec un autre élément du jeu : matériel, contexte narratif...



# Mémorisation

Niveau 1



(c) Anne-Marie Nguyen

*Lui, il a déjà joué l'as de trèfle, et elle, elle a déjà dépensé 4 pièces... ou 5, peut-être ?*

Mémoriser une séquence ou un ensemble d'action opérées par le jeu ou par d'autres joueurs afin d'adapter sa stratégie.



# Rapidité

Niveau 1



(c) Dillon Arloff

*Attraper une balle, un totem, taper sur une carte... et prendre ses précautions !*

Demander un temps de réaction le plus rapide possible à une situation de jeu commune à plusieurs joueurs (carte identique, limite de temps..).



# Dextérité

Niveau 3



(c) Till Teenckv

*Fais bien attention, tu dois placer ce cube sur la tranche entre deux jetons... Non, pas comme ça, tout va tomber ! Argh !*

Utiliser certains membres de son corps pour effectuer avec précision certaines actions nécessaire au déroulement du jeu.



# Négociation

Niveau 2



(c) Ben King

*3 chapeaux contre 20 briques ? OK, mais tu y ajoutes une ampoule fluo. Violette. Deal !*

Discussion entre joueurs afin de se mettre d'accord sur les termes d'un échange commercial et/ou diplomatique.



# Connaissances

Niveau 3



(c) Stephen JB Thomas

*L'histoire de la Turquie ?! Ah non ! Moi, je suis plutôt calé sur le cinéma australien...*

Connaissances des joueurs sur divers sujets réels : histoire, orthographe, actualité, langues...



# Observation

Niveau 1



(c) Christopher Holm-Hansen

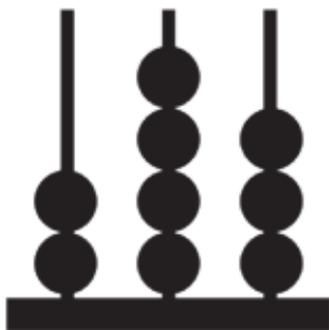
*Trois lignes bleues par ici, deux carrés rouges par là... ah, je l'ai trouvé : le rond vert !*

Utiliser sa perception pour identifier des différences ou similitudes entre différentes formes et/ou couleurs dans l'espace de jeu.



# Calcul

Niveau 2



(c) Mister Pixel

*Je prends 4, je retiens 9, je divise par 8...  
Quelqu'un a une calculette !?*

Calculer - mentalement ou à l'aide d'un outil - divers paramètres de jeu selon des règles précises.



# Logique

Niveau 1



(c) Takao Umehara

*Mon adversaire peut faire ça, donc je dois faire ça, et si je fais aussi ça... Ha ! Gagné !*

Analyse séquentielle d'un certain nombre de données de jeu afin d'établir une stratégie optimale pour gagner.



# Dé

Niveau 1



(c) Les Kleuver

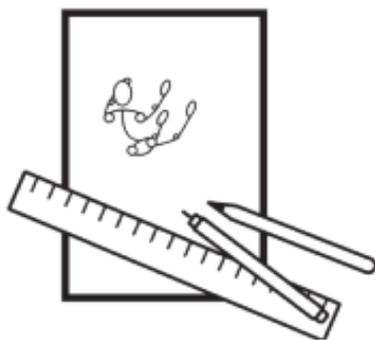
*Quelque soit la forme du dé : 6 faces, 4 faces, 8 faces, 10, 12, 20, 50...*

Utiliser un dé, généralement pour le faire rouler sur une surface, afin d'obtenir un symbole aléatoire correspondant à une variable de jeu.



# Matériel créatif

Niveau 3



(c) Claire Jones

*Mais enfin, c'est simple, je ne vais pas te faire un dessin !! ... Si?*

Matériel mis à disposition des joueurs pour leur permettre de créer ou personnaliser des composants de jeu en fonction de son déroulement.



# Contenants

Niveau 2



(c) Brennan Novak & Ilya Melichenko

*Je pioche un jeton dans le sac. Pourvu que ça soit un bleu et pas encore un rouge...*

Matériel, opaque ou transparent, destiné à contenir d'autres composants de jeu : sacs, gobelets...



# Chronomètre

Niveau 2



(c) Bohdan Burmich

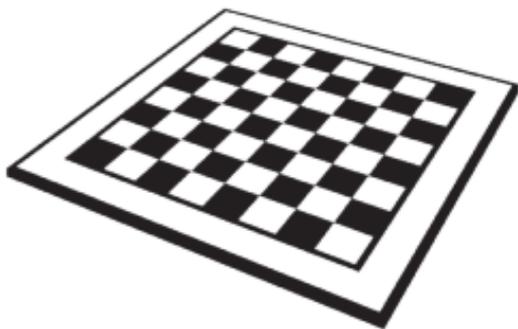
*Tic... tac... Attention, le temps, dépêche toi !  
Sors, sors, t'as plus le temps !*

Utiliser une composante temporelle pour limiter les actions du joueur dans le temps : sablier, chronomètre...



# Plateau

Niveau 1



(c) Benni

*Ici il y a une rivière, mon infanterie ne peut pas passer. Mais les cases «?», elles, ça va !*

Surface spécifiquement décorée permettant de positionner et interagir avec différentes composantes de jeu.



# Figurines

Niveau 2



(c) Carley Miller

*En avant, armée de bois ! Apportez moi la victoire !*

Pions de forme, taille et couleur variable, représentant des personnages à jouer ou à gérer, tels des ouvriers.



# Cartes

Niveau 1



(c) Henry Ryder

*Vous en avez dans les mains ou en face de vous en ce moment même ! Carteception.*

Objets en papier ou carton de taille très variable sur lesquelles sont inscrites des données spécifiques au jeu : rôles, symboles, actions...



# Matériel exotique

Niveau 3



(c) Michael A. Salter

*Un filet ? Quelqu'un m'explique à quoi peut servir un filet dans ce jeu ? Et une roue !?...  
Ah, c'est un jeu sur le cirque romain !*

Utilisation d'un matériel inhabituel, souvent conçu spécifiquement pour un jeu en particulier, pour répondre à des besoins précis.



# Jetons

Niveau 1



(c) Hunotika & Ryan Beck

*...17, 18, 19, 20 pièces et 3 cubes rouges de flamme : j'achète ce bâtiment et je place le reste à la banque !*

Petits éléments de matériel, tels que des jetons ou des cubes, destinés à simuler des valeurs numériques.

# Mode d'emploi

## Améliorez un jeu...



- Prenez un jeu et déterminez quelles cartes décrivent ce jeu.
- Tirez une nouvelle au hasard...
- ...et inventez une nouvelle règle du jeu utilisant cette carte !

(c) Murali Krishna



## ...ou créez en un !

- Tirez une carte de chaque couleur.
- Ce sont vos contraintes. Utilisez les pour créer un jeu !
- N'ayez pas peur des combinaisons étranges !

(c) Ofer Lehr

Licence Creative Commons BY-NC / Wiki : [www.fr.mecanicartes.wikia.com](http://www.fr.mecanicartes.wikia.com)