

TYPES DE JEU

(JEUX DE SOCIÉTÉ / TRADITIONNELS)

Notes:

- Un jeu n'est que très rarement dans une seule de ces catégories, bien au contraire !
- Le but n'est PAS de définir un classement exhaustif des types de jeux qui existent mais au contraire de créer un système POUR LES CLIENTS.
- Si j'aime un jeu qui le mot-clef "Ambiance" en cliquant sur celui-ci je vais tomber sur des jeux susceptibles de m'intéresser. A l'inverse, si je recherche un "jeu de poche" "coopératif" ou un jeu "pédagogique" de "mémoire" et d'observation" je vais sélectionner les mots-clés correspondant.
- Cet ensemble de mots-clés ne doit s'adapter qu'aux jeux de société/jeux traditionnels (en gros ce qu'il y a à MED)
- Le texte "vendeur" est une explication destinée uniquement à nous pour définir plus précisément la catégorie, savoir ce qu'on y met ou pas. Il est suivi de trois noms de jeux qui iront volontier dans cette catégorie et de trois autres qui malgré les apparences ne conviennent pas.
- Le texte "client" est destiné à être affiché sur le site internet en "punch line" de la mot correspondant au mot-clé en question. Il se doit donc d'être court et dynamique.
- Si vous êtes amenés à faire la fiche d'un jeu pour lequel vous ne voyez pas ici de mot-clef adapté, il faut en discuter ensemble pour en créer un nouveau et pas ne rien mettre, ni balancer n'importe quel autre sous peine d'obtenir un résultat désastreux pour les clients.
- Ces mots-clefs doivent être mis uniquement sur les jeux de base ou bien les extensions jouables indépendamment (sauf si ces extensions modifient une caractéristique du jeu de base.)
- La précédente version contenait uniquement des mots-clés relatifs aux règles de jeux, celle-ci est un peu plus étendue parce qu'encore une fois le but n'est pas de construire un "ESAR 2" mais d'avoir un système simple et compréhensible facilement par les clients.

Abstrait :

Vendeur : pas ou peu de hasard avec généralement des règles simples, et une importance capitale de la stratégie ; possibilité de prévoir ce qu'on joue plusieurs coups voire plusieurs dizaines de coups à l'avance. (Go, Gygès, Puissance 4) (~~Rubik's Cube, Casse-Tête, Equilibrio~~)

Client : Les héritiers du jeu de Go et des Échecs.

Adresse :

Vendeur : L'essentiel pour gagner n'est pas forcément la stratégie mais plutôt de savoir maîtriser ses gestes et d'être précis. (Pyramide des Animaux, Riff Raff, Tumblin Dice) (~~Skeleton Island, Beep Beep, Photo Party~~)

Client : Avec ou sans les mains... Montrez votre habileté !

Ambiance :

Vendeur : Règles ultra simples, rapide à expliquer et mettre en place (<5 minutes tout compris), accessibles à un large public, des parties souvent courtes et avec pour unique but de passer un bon moment "sans se prendre la tête". (Blanc-Manger Coco, Zik, Give me Five !) (~~Horreur à Arkham, Sherlock Holmes, Mice & Mystics~~)

Client : L'essentiel n'est-il pas de s'amuser et rire ensemble ?

Bluff :

Vendeur : Pour gagner, les joueurs doivent convaincre en mentant sur leur jeu, leur identité ou bien en trompant leurs adversaires sur leurs réelles intentions sans qu'il y le plus souvent d'autre indice pour démêler le vrai du faux que la parole des uns et des autres.. (Time Bomb, Perudo, Mafia de Cuba) (~~Art Moderne, Service Compris, Dino Twist~~)

Client : Sachez mentir... A bon escient seulement !

Casse-Tête

Vendeur : Plusieurs pièces (métal, bois ou plastique) à séparer ou mélanger puis à remettre dans l'ordre initial. (Enigma, Rubiks, la Croix du Menuisier) (~~Rush Hour, Brains, Perplexus~~)

Client : Saurez-vous relever le défi ?

Chacun pour soi

Vendeur : Jeux où on se fout joyeusement sur la gueule, en essayant de ne pas se faire trop d'ennemis quand même (Fantasy SA, Munchkin, Canardage) (~~les Bâtisseurs, Splendor, Mr Jack~~)

Client : Raaaaarghhh.... Pas de pitié !

Commerce :

Vendeur : Jeux qui reprennent en partie les mécaniques de l'économie de marché : on achète, on échange et on revend en essayant d'en tirer le meilleur profit. A ne pas confondre avec les jeux purement de gestion dans lesquels l'aspect commerce n'est qu'une façade. (Deal, Bohnanza, Panique à Wall Street) (~~Monopoly, 7 Wonders Duel, Splendor~~)

Client : Les rouages de l'économie n'auront plus de secret pour vous !

Communication

Vendeur : S'adapter à l'autre pour se faire comprendre et lui transmettre un message, ou essayer de lui donner les indices appropriés (Duplik, Team Work, Dixit) (~~Diplomatie, Privacy, Cash 'n' Guns~~)

Client : Reçu 5 sur 5 !

Connaissances :

Vendeur : Les joueurs vont faire appel à leurs connaissances personnelles tous domaines confondus pour répondre, seul ou par équipes, à des questions et ainsi remporter la partie. (Trivial Pursuit, Timeline Challenge, I Know) (~~Time's Up!, Texte!, Scrabble~~)

Client : un peu de culture générale n'a jamais fait de mal...

Conquête :

Vendeur : Une carte géographique découpée en territoires (ou simplement représentée sous formes de "zones". L'objectif principal est d'en conquérir un maximum à l'aide de vos troupes. (Risk, Smallworld, Diplomatie) (~~Monopoly, Celestia, Carcassonne~~)

Client : Bientôt vous serez Maître du Monde !

Coopération :

Vendeur : le jeu repose sur la poursuite d'un objectif commun pour toute une partie des joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Soit on gagne tous soit on perd tous. Certains jeux peuvent proposer la présence d'un traître caché ou d'un maître de jeu, voire même des règles pour désigner un seul gagnant en fin de partie. (The Game, Battlestar Galactica, Descent) (~~Il était une fois, C'est moi le patron !, Ganardage~~)

Client : L'union fait la force, mais attention aux traîtres...

Créatif :

Vendeur : Jeux qui permettent d'exprimer ses capacités artistiques. De créer, d'inventer des histoires ou même des poèmes... (Comment j'ai adopté un dragon, Kapla, la Fabrique de Bonbons) (~~Time's Up!, Pictionary, Duplik~~)

Client : Soyez imaginatifs !

Deckbuilding :

Vendeur : à partir d'un paquet de cartes ou de dés de base, on en "achète" d'autres pour améliorer notre jeu, qui se construit ainsi au fur et à mesure de la partie. (Dominion, Quarriors, Star Realms) (~~Race for the Galaxy, Not Alone, Smash Up!~~)

Client : Cartes, ou dés ... votre victoire se construit peu à peu.

Développement :

Vendeur : Les joueurs construisent chacun de leur côté un projet qui sera comparé à celui des autres en fin de partie. (Race for the Galaxy, 7 Wonders, Dream House) (~~Risk, Fabulosa Fructis, les Cités Perdues~~)

Client : Brique par brique, me voilà sur la route de la fortune.

Diplomatie :

Vendeur : Pour gagner la partie, les joueurs doivent faire des compromis au cours du jeu pour atteindre leur objectif. Ils doivent être généralement de bons négociateurs. (Diplomatie, Trône de Fer, Dolores) (~~Skull, La guerre des Moutons, Citadelles~~)

Client : Il vous faudra user de vos talents de fin négociateur.

Enchères :

Vendeur : Miser juste assez, pour maximiser ses gains en minimisant les pertes, choisir de surenchérir sur les collègues ou bien laisser tomber.

(Art Moderne, Isle of Skye, Boursicocotte) (~~Verone, Siggil, Monopoly~~)

Client : Choisissez la bonne mise au bon moment !

Enquête :

Vendeur : Jeu d'esprit au cours duquel on doit résoudre à l'aide d'indices une énigme ou une situation décrite en termes obscurs ou mystérieux. (Sherlock Holmes, Black Stories, Mr Jack) (~~Rush Hour, Petits meurtres et faits divers, Loups-Garous de Thierreeux~~)

Client : A l'aide d'indices ou juste de votre instinct, trouvez la solution !

Figurines à peindre:

Vendeur : Jeux dans lesquels les joueurs peuvent peindre les figurines. (Bloodbowl, Conan, Descent) (~~X-Wing, King et Assassins, Krosmaster Arena~~)

Client : Trempez la dans la peinture, trempez la dans du vernis, Ça fera une figurine toute belle !

Gestion :

Vendeur : jeu d'optimisation de ressources (actions de jeux, argent, matières premières...) à multiples paramètres. (Agricola, Patchwork, Les Bâtisseurs) (~~Unlock, Descent, Complet~~)

Client : Optimisez... Chaque ressource compte!

Immersif

Vendeur : Jeux où le thème est omniprésent (Sherlock Holmes, Mice & Mystics,) (~~Au feu!~~, ~~Onirim~~, ~~Hanabi~~)

Client : Plonger dans un monde ... parallèle ?

Jeux à deux :

Vendeur : Jeux - quel que soit leur style ou ce que l'éditeur peut en dire - qui sont intéressants à jouer à deux joueurs. (Patchwork, Quarto, Pingouins) (~~Service Compris~~, ~~Risk~~, ~~Fantasy S.A.~~)

Client : En tête-à-tête, qui l'emportera ?

Jeux de cartes :

Vendeur : Jeux uniquement composés de cartes.(Baccade, Dominion, The Game) (~~Le Donjon de Naheulbeuk~~, ~~Dixit~~, ~~7 Wonders~~)

Client : Plus il y a de cartes, plus c'est fou !

Jeux de plis

Vendeur : A chaque manche, chacun va jouer une carte et il vous faudra ruser pour remporter (ou pas!) le pli (Niet, Wizard, 5 Cornichons) (~~7 Wonders~~, ~~RFTG~~, ~~Smash Up!~~)

Client : Atout, pas d'atout... plier n'est pas forcément gagner !

Jeux solo :

Vendeur : Jeux qui se peuvent se jouer seul. (Rush Hour, Roll through the Ages, Sylvion) (~~Puzzles~~, ~~Chromino~~, ~~Casse-Tête~~)

Client : Vous êtes seul maître du jeu !

Legacy

Vendeur : Jeu qui évolue au fil des séances en modifiant directement le matériel de jeu. (Seafall, Pandemic Legacy, Risk Legacy) (~~T.I.M.E. Stories~~, ~~Pandemic~~, ~~Sherlock Holmes~~)

Client : jeu personnalisé et évolutif

Lettres

Vendeur : Combiner des lettres pour faire les mots les plus longs... ou les plus courts ! (Scrabble, Texto, le mot le plus court) (~~Gyrano~~, ~~Brainbox ABC~~, ~~Amédée~~)

Client : Un peu comme les Chiffres & les Lettres... sans les chiffres...

Logique :

Vendeur : La solution va se trouver petit à petit par déductions, nécessitant une certaine habileté intellectuelle. (Rush Hour, Mr Jack, Cluedo) (~~Casse-tête, Échecs, Puzzles~~)

Client : A mi-chemin entre casse-tête et jeux de société.

Mémoire :

Vendeur : habileté intellectuelle permettant de reconnaître et de se rappeler une expérience sonore, olfactive, tactile, gustative ou visuelle. (Pique-Plume, Labyrinthe Magique, Gobblet) (~~Wine IQ, Loto, Sonodingo~~)

Client : Vous avez du mal ? Mangez un peu plus de poisson !

Objectif Secret

Vendeur : Vous aurez tout au long de la partie une ou plusieurs "missions" à compléter, que les autres ne connaissent pas. Une fois complétées ces missions apportent soit quelques points en plus soit tout simplement la victoire ! (Risk, Aventuriers du Rail, Takenoko) (~~Canardage, Complots, Linq~~)

Client : Remplissez votre mission sans vous faire griller !

Observation :

Vendeur : Jeux qui sollicitent la capacité de reconnaissance visuelle des joueurs. Souvent associé à la rapidité ou bien à la mémoire. (Brain Box, Gobbit, Sardines) (~~Mr Jack, Hanabi, Skull~~)

Client : Ne clignez pas des yeux et soyez attentifs !

Parcours :

Vendeur : Le but du jeu est tout simplement d'arriver le premier au bout du parcours, généralement linéaire. (Tour du Monde en 80 jours, Petits Chevaux, Monza) (~~Perplexus, Ice Cool, Tokaido~~)

Client : Le premier arrivé remportera la partie... mais serez-vous celui-là ?

Pédagogique :

Vendeur : Jeux qui permettent d'acquérir des connaissances liées au développement de l'enfant (souvent en rapport avec le parcours scolaire) ou à la rééducation. (Chronicards, Tam tam, Pig 10) (~~Loto, Vendée Globe, l'Âge de Pierre Jr~~)

Client : Parce que le jeu reste le moyen le plus sympathique d'apprendre.

Placement :

Vendeur : Le but est de réaliser des alignements ou des configurations avec les pièces que l'on introduit dans le jeu afin d'acquérir généralement des emplacements stratégiques. (Carcassonne, Agricola, Terra Mystica) (~~Gipf, Huit Minutes pour un Empire, Risk~~)

Client : Placer, c'est gagner !

Plein air :

Vendeur : Jeux qui se pratiquent en extérieur, souvent surdimensionnés et/ou bruyants. (Molkky, Kubb, Spin Ladder) (~~Imagine, Uno Aqua, Pitch Car~~)

Client : Il fait beau ? Jouons dehors !

Poche :

Vendeur : Jeux facilement transportables, qui logent dans une poche (Loups-Garous de Thiercelieux, Hanabi, Complots) (~~Halli Galli, la Guerre des Moutons, Blanc-Manger-Coco~~)

Client : A emporter partout !

Prise de risque :

Vendeur : Jeux dans lesquels on peut tout miser au risque de tout perdre ou de gagner plus. Il faut généralement savoir s'arrêter à temps. (Matterhorn, Diamant, Zombie Dice) (~~Six qui prend, Love letter, Service Compris~~)

Client : Valider ses gains, ou continuer au risque de tout perdre ?

Puzzle

Vendeur : Ils comprennent des pièces à assembler pour former une image (Tous les puzzle classiques ou 3D, pour adultes ou pour enfants) (~~Les casse-tête ou jeux de logique, Castellion~~)

Client : 1 000, 5 000, 10 000... jusqu'où irez-vous ?

Rapidité :

Vendeur : Habileté fonctionnelle exigeant une grande vitesse de réaction physique ou mentale et une grande rapidité d'exécution se manifestant par des gestes prompts, des mouvements rapides, des raisonnements vifs et des réponses immédiates. (Gobbit, Blitz, Rök) (~~Tamsk, Ricochet Robots, les Bâtisseurs~~)

Client : Attention... Vos réflexes vont être mis à rude épreuve !

Sensoriels :

Vendeur : Exercices et activités associés aux sons, aux goûts, à la vue, au toucher, ou à l'odorat. (Touché trouvé, Dr Shark, Loto des Odeurs) (~~Perplexus, Kamasutra, Rubiks~~)

Client : La vue, oui... mais pas seulement : le toucher, le goût, l'audition, l'odorat...

Temps réel :

Vendeur : Tout le monde joue en même temps, sans qu'il n'y ait de tour de jeu. Attention à ne pas confondre avec les jeux qui se jouent simplement en simultané, mais gardant le "tour par tour". (4 Gods, Unlock, Cap'tain Sonar) (~~Dixit, Stupide Vautour, Six qui prend~~)

Client : On joue tous ensemble ! Oui, maintenant !

Wargame :

Vendeur : jeux de simulation, le plus souvent au plus près de la réalité historique, dans lesquels les joueurs doivent mettre en place des tactiques militaires pour diriger leurs armées. (Command & Colors, SPQR, Cry Havoc) (~~Mémoire 44, Fief, Smallworld~~)

Client : Au plus proche de la stratégie et des tactiques militaires

THEMES

Afrique :

Vendeur : Jeux liés à la culture africaine

Client : Safari des jeux

Amérique Latine :

Vendeur : Jeux liés à la culture latino-américaine (Maya, Aztèque)

Client : Des Aztèques aux Mayas, en passant par la salsa !

Animaux :

Vendeur : Jeux basés sur les animaux

Client : Animaux d'ici et d'ailleurs

Art :

Vendeur : Jeux basés sur la culture artistique (cinéma, peinture, musique, écriture, sculpture, art de la scène, architecture).

Client : Exprimez tous vos talents !

Asie :

Vendeur : Jeux liés à la culture asiatique

Client : De Shaolin à Okinawa

Aventure :

Vendeur : jeux basés sur une succession d'épreuves et de découvertes.

Client : De découverte en découverte !

Contemporain :

Vendeur : Du milieu du 20^{ème} à nos jours (1945- ...)

Client : Des guerres mondiales à aujourd'hui

Contes :

Vendeur : Jeux reprenant des contes, pour enfants ou pour les grands.

Client : Il était une fois...

Cthulhu :

Vendeur : Jeux dont l'univers est basé sur l'oeuvre de H.P. Lovecraft et ses dérivés.

Client : Osez-vous vous aventurer dans les Contrées du Rêve ?

Cuisine :

Vendeur : Jeux basés sur la cuisine

Client : Préparez les ingrédients et sortez les casseroles !

Erotique :

Vendeur : Jeux de séduction réservés aux adultes

Client : L'art de la séduction

Fantastique :

Vendeur : Jeux qui transgressent le réel en se référant au rêve, à la magie ou au surnaturel.

Client : Au pays de l'imaginaire...

Licences :

Vendeur : Jeux ayant un thème reprenant une licence connue issue de films, livres, ...

Client : Tous vos univers préférés !

Moyen-Age :

Vendeur : Jeux se déroulant durant l'époque médiévale.

Client : L'époque médiévale vous ouvre ses portes !

Mythologie :

Vendeur : Jeux se déroulant durant la mythologie gréco-romaine et égyptienne.

Client : Faites-vous une place parmi les dieux !

Nature :

Vendeur : Jeux basés sur la nature (monde animal, végétal, marin, ...).

Client : Les richesses de nos paysages et de notre environnement

Pirates :

Vendeur : Thème pirate

Client : A l'abordage !

Polaire :

Vendeur : Jeux liés aux pôles terrestres et au climat froid.

Client : Sortez vos moufles, direction le Pôle Nord !

Policier :

Vendeur : Jeux basés sur des thèmes d'enquêtes policières.

Client : Le détective, c'est vous !

Préhistoire :

Vendeur : Jeux se déroulant durant la préhistoire

Client : Cro-Magnon, chasse et cueillette...

Princesse :

Vendeur : Thème féerique

Client : Bienvenue dans un monde féerique

Renaissance :

Vendeur : Jeux se déroulant durant l'époque de la Renaissance

Client : Le renouveau dans les arts

Science-fiction :

Vendeur : Jeux basés dans un univers parallèle pouvant se dérouler à diverses époques (passé, présent, futur).

Client : La vérité est ailleurs... aux frontières du réel

Sport :

Vendeur : Jeux basés sur la pratique et la culture sportive.

Client : A vos marques, prêt, partez !

Star Wars :

Vendeur : Jeux sur le thème de la licence du même nom.

Client : Que la force soit avec vous !

Super Héros :

Vendeur : Jeux qui se basent sur des personnages dotés de superpouvoirs et dont l'identité est généralement cachée.

Client : Les justiciers à la rescousse !

Transport :

Vendeur : Jeux regroupant tous les moyens de transport (bateaux, voitures, trains, avions,...).

Client : Préparez vos valises, départ imminent !

Uchronie:

Vendeur : Jeux traitant d'une réalité fictive et alternative, on construit une nouvelle version de l'histoire.

Client : L'histoire version 2.0... pas forcément pour le meilleur

Vie quotidienne :

Vendeur : Jeux reprenant des éléments de la vie quotidienne.

Client : Des situations de la vie réelle mis en scène

Western :

Vendeur : Jeux basés sur l'Amérique des cow-boys et des indiens.

Client : En selle, cowboy !

Zombies :

Vendeur : Jeux sur les zombies

Client : Hey Patrick, arrête de mâchouiller mon bras !