

Comment créer son propre jeu de société

Si vous voulez impressionner tout le monde à la prochaine soirée de jeux de société, vous devriez créer le vôtre. Mais avant de dévoiler votre chef d'œuvre, vous allez devoir concevoir les bases, par exemple l'objectif du jeu et les règles. Une fois que vous vous en êtes occupé, vous êtes prêt à mettre en place un prototype pour pouvoir tester votre design. Une fois que vous avez testé votre jeu, il vous suffit de créer un produit fini et vous serez prêt pour votre soirée !

Partie 1

Concevoir le jeu



1

Notez vos idées. Vous ne pouvez jamais savoir à quel moment vous allez avoir l'inspiration parfaite. Vous pourriez vous rendre compte que la combinaison de deux idées peut créer un excellent jeu. Prenez des notes de vos idées sur un cahier, sur l'ordinateur ou même sur une application de prises de notes.

- Prenez soin de garder le cahier ou l'application que vous avez choisie sous la main pendant les soirées de jeux de société. C'est pendant ce genre de moment que vous pourriez avoir l'idée parfaite.
- Lorsque vous utilisez des jeux achetés dans le commerce pour vous inspirer, vous devez vous demander : « que puis-je faire pour améliorer mon jeu ? » Cela permet souvent de se diriger vers des innovations intéressantes [1].



2

Développez un jeu avec un thème. Les thèmes sont la « sensation » que procure le jeu et on les identifie souvent sous le nom de « genre ». Certains jeux comme le jeu de l'oie consistent seulement en une course vers la ligne d'arrivée. Des jeux de guerre plus complexes mettent en place des conflits, des relations politiques entre les joueurs et des stratégies de placement des pièces.

- Choisissez un thème pour votre jeu dans votre roman, bande dessinée ou programme télévisé préféré.
- Les mythes et les légendes sont souvent utilisés pour développer les thèmes des jeux. Parmi les éléments les plus communs, on retrouve les vampires, les sorcières, les sorciers, les dragons, les anges, les démons, les gnomes et plus encore [2].



3

Trouvez la mécanique pour développer le jeu. La mécanique se réfère ici à la manière dont les joueurs interagissent avec le jeu et entre eux. Au Monopoly, la mécanique du jeu est centrée autour du lancer de dés, de l'achat et de la vente de propriété et du gain d'argent. La mécanique du jeu Axis & Allies implique le déplacement de pièces sur un grand plateau et la résolution de conflit entre les joueurs en lançant des dés [3].

- Choisissez une mécanique avant de construire un thème tout autour, tandis que d'autres trouvent un bon thème et adaptent la mécanique à ce thème. Faites plusieurs essais pour trouver quelque chose qui vous va le mieux.
- Il existe des mécaniques de jeu que vous connaissez déjà, par exemple les tours de joueurs, le lancer

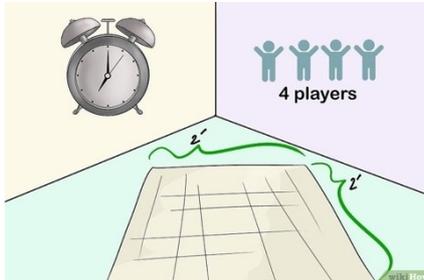


de dés, le déplacement de pièces, le tirage de cartes, le placement d'objets, la mise aux enchères, etc.

4

Déterminez l'âge des joueurs. L'âge des joueurs va influencer la complexité du jeu de société et ses règles. Si vous concevez un jeu pour enfants, il vaut mieux qu'il reste simple, facile à comprendre et amusant. Pour les adultes, vous pouvez créer quelque chose de plus compétitif, prenant et complexe.

- Gardez le thème en tête lorsque vous décidez de l'âge des participants. Un jeu de chasse aux zombies ne sera pas adapté aux enfants, mais il pourrait être parfait pour des adultes passionnés par les séries télévisées sur les zombies ^[4].



5

Trouvez les limites de joueurs, de temps et de taille. Certains sont limités par la taille du plateau, le nombre de joueurs impliqués ou le nombre de cartes. La taille du plateau et le nombre de cartes vont influencer le temps nécessaire aux joueurs pour finir la partie. Lorsque vous choisissez ces limites, vous devez réfléchir aux choses suivantes.

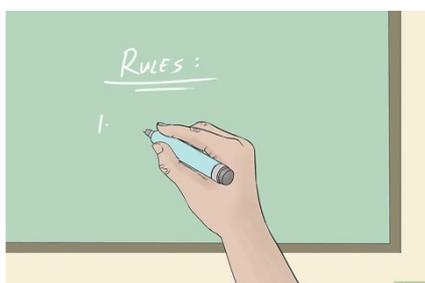
- **Le temps de jeu :** le jeu sera-t-il amusant avec seulement deux joueurs ? Quel est le nombre de joueurs maximum ? Y aura-t-il assez de cartes ou de pions ?
- **La durée moyenne de la partie :** en plus, la première partie dure généralement plus longtemps. Les joueurs ont besoin de temps pour apprendre les règles.
- **La taille du jeu :** les grands plateaux de jeu vont généralement ajouter de la complexité et de la durée au jeu, mais ils rendent aussi le jeu plus encombrant.



6

Décidez de la manière de gagner le jeu. Une fois que vous avez posé les idées de base du jeu, vous devez vous demander quelles sont les conditions à remplir pour le gagner. Réfléchissez à plusieurs manières dont un joueur peut gagner et ne les oubliez pas pendant que vous travaillez sur le jeu ^[5].

- **Les jeux de course :** les joueurs doivent se dépêcher pour atteindre en premier la ligne d'arrivée. Lors de ces jeux, le premier joueur à atteindre la fin gagne.
- **Les jeux à gain :** demandent aux joueurs d'accumuler des possessions, par exemple des points ou des cartes spéciales. À la fin du jeu, c'est celui qui en a le plus qui gagne.
- **Les jeux de coopération :** impliquent des joueurs qui travaillent ensemble à un objectif commun, par exemple réparer le sous-marin de gnomes ou arrêter une épidémie.
- **Les jeux de construction de plateau :** s'appuient sur des cartes pour faire avancer la partie. Les joueurs gagnent, volent ou échangent des cartes pour renforcer leur main et atteindre le but du jeu ^[6].



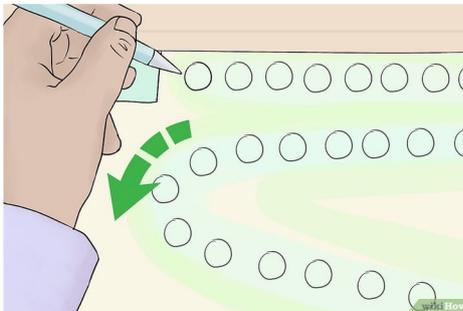
7

Écrivez les règles de base. Elles vont sûrement changer au fur et à mesure que vous développez le jeu, mais des règles de base vous aideront à tester le jeu plus rapidement au début. Lorsque vous les écrivez, vous devez garder les points suivants en tête.

- Le joueur qui commence : de nombreux jeux décident qui commence en lançant des dés ou en tirant une carte. Le joueur ayant le dé ou la carte la plus élevée démarre ^[7].
- Le tour du joueur : que peuvent faire les joueurs pendant leur tour ? Pour équilibrer la durée de chaque tour, vous ne devriez autoriser qu'une ou deux actions par joueur à chaque tour.
- L'interaction entre les joueurs : comment les joueurs vont-ils s'influencer les uns les autres ? Par exemple, ceux qui se retrouvent sur le même carré pourraient entrer en « duel » en lançant les dés pour obtenir le chiffre le plus élevé.
- Les tours où les joueurs ne jouent pas : s'il y a des ennemis ou des effets de plateau (comme des feux ou des inondations), vous devez établir la manière dont ils se déroulent pendant la partie.
- Le dénouement du jeu : le résultat pourrait être décidé par un simple lancer de dés. Certains événements spéciaux pourraient demander des cartes spécifiques ou un certain résultat aux dés (par exemple un double) ^[8].

Partie 2

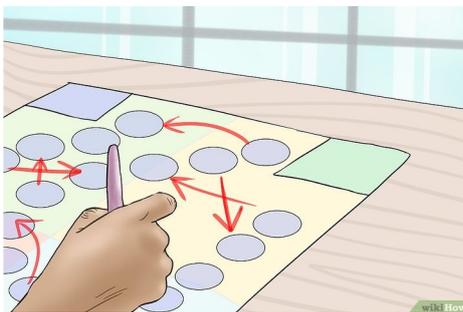
Fabriquer un prototype



1

Utilisez les prototypes pour évaluer le jeu. Avant de commencer à travailler sur le produit fini, créez un prototype grossier (le jeu test) avec lequel vous pouvez jouer. Il n'est pas nécessaire de créer quelque chose de trop joli, mais une expérience plus concrète du jeu vous permettra de savoir si les bases du jeu fonctionnent.

- création du jeu, car il permet de faire sortir les idées de votre tête et de les appliquer dans le monde réel où vous pouvez les examiner avec d'autres joueurs.
- Évitez les détails artistiques avant de commencer à assembler le produit final. Les jeux de plateaux simples dessinés au crayon à papier vous permettront de les effacer et de faire des ajustements si nécessaire ^[9].



2

Esquissez un modèle du plateau. Cela vous permettra de savoir si le plateau est trop grand ou trop petit. Selon le thème et la mécanique du jeu, le plateau pourrait ou non inclure les éléments suivants.

- Un chemin simple qui mène à la ligne d'arrivée, les jeux plus complexes pourraient avoir des boucles ou des détours sur le chemin.
- Un champ de jeu : les jeux qui présentent un champ de jeu n'ont pas de chemin. Au lieu de cela, les joueurs se déplacent là où ils le veulent dans des zones divisées en carrés ou en hexagones.
- Les cases d'atterrissage : vous pouvez les représenter par des formes ou des images. Elles peuvent avoir des effets spéciaux, par exemple en vous permettant d'avancer d'une case ou de tirer une



carte ^[10].

3

Assemblez les pièces du prototype. Vous pouvez vous servir de boutons, de dames, de jetons de poker, de pièces d'échec et de bibelots. Évitez d'utiliser des pièces trop grandes pour votre prototype, car elles vous empêcheront de lire facilement les informations notées sur le plateau.

- Les pièces du jeu peuvent changer de façon considérable au fur et à mesure du développement du jeu. Gardez des pièces simples pour le prototype pour ne pas investir trop de temps à concevoir quelque chose que vous allez de toute façon probablement changer plus tard ^[11].

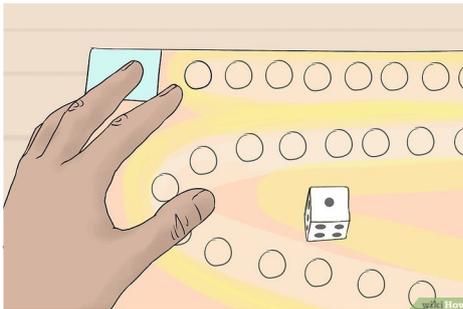


4 Utilisez des cartes pour ajouter de la variété. Des cartes mélangées de manière aléatoire vont affecter les joueurs de façon inattendue. La carte permet généralement de raconter une courte histoire à propos d'un événement qui arrive au joueur et qui change son score, sa position ou son inventaire.

- 15 et 20 types de cartes (par exemple des cartes pièges ou des cartes outils). Essayez de les limiter à environ dix pour garder un certain équilibre dans le jeu.
- Les cartes peuvent aussi demander des actions en dehors du plateau, par exemple un joueur doit parler comme un pirate pendant cinq minutes pour gagner un prix. Les défis perdus peuvent s'accompagner d'une pénalité ^[12].

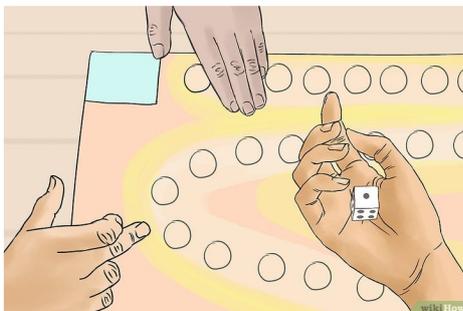
Partie 3

Tester le prototype



1 Testez le prototype vous-même. Une fois que vous avez assemblé les bases pour le prototype, vous pouvez commencer à le tester pour voir s'il fonctionne. Avant de l'essayer en groupe, jouez-y tout seul. Passez toutes les phases de jeu comme le feraient les joueurs et notez toutes les choses positives ou négatives que vous remarquez.

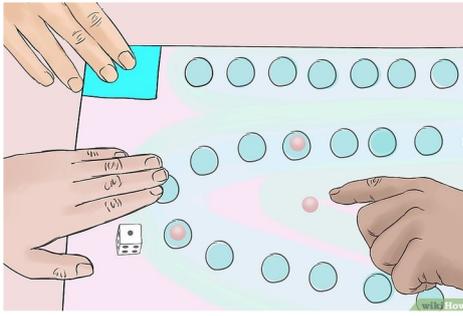
- Notez le nombre de joueurs pour savoir si le jeu permet effectivement de jouer avec le nombre minimum et maximum que vous avez choisi.
- Trouvez les défauts dans le jeu en essayant d'enfreindre les règles lorsque vous jouez tout seul. Essayez de voir s'il est possible de toujours gagner en suivant la même stratégie ou s'il y a des zones grises qui donnent un avantage injuste à l'un des joueurs ^[13].



2 Jouez au jeu avec des amis ou de la famille. Une fois que vous y avez joué plusieurs fois tout seul, il est temps de le tester. Rassemblez des amis ou de la famille et expliquez-leur que vous aimeriez qu'ils testent le jeu. Faites-leur savoir que c'est un travail en progrès et que vous aimeriez connaître leurs impressions ^[14].

- Pendant cette phase de test, vous devez éviter de vous étendre en explications. Vous pourrez toujours clarifier les règles plus tard.
- Prenez des notes sur le déroulement du jeu. Remarquez les moments où les joueurs n'ont pas l'air de s'amuser ou de ne pas bien comprendre les règles. Vous allez probablement devoir améliorer les domaines où le jeu ne marche pas.

- Prêtez attention à la position finale des joueurs. Si c'est toujours le même joueur qui est devant les autres, il a probablement trouvé une astuce qui lui donne un avantage injuste ^[15].

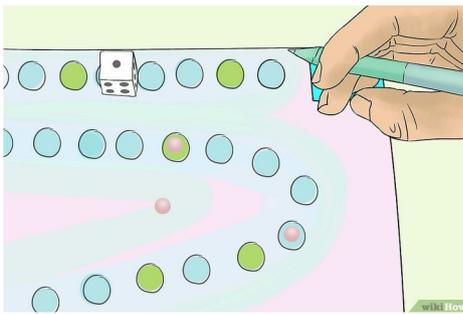


3

Changez de joueurs tests pour avoir une meilleure

idée. Tout le monde aborde le jeu différemment et certaines personnes pourraient voir des choses qui auraient échappé à d'autres. Plus vous trouvez de personnes pour tester le jeu, plus vous aurez d'occasions de trouver des défauts ou des points faibles que vous pourrez réparer.

- Les magasins qui vendent des jeux de société organisent parfois des soirées de jeux. Ce genre d'évènement est parfait pour essayer votre jeu et demander leur avis à des passionnés de jeux de société.
- L'âge du joueur va aussi probablement avoir un impact sur sa manière d'aborder le jeu. Essayez le vôtre avec vos frères et sœurs plus jeunes et avec vos grands-parents pour tester l'âge approprié pour jouer au jeu ^[16].



4

Raffinez votre prototype après les tests. Une fois que vous avez fini chaque test, vous pouvez faire les changements et les ajustements nécessaires à votre jeu de plateau, aux règles et aux autres composantes. Au fur et à mesure que vous continuez les tests, n'oubliez pas de prendre des notes à propos des choses que vous avez changées. Certaines améliorations pourraient en fait nuire au jeu plus qu'elles ne l'aident ^[17].

Partie 4

Créer le produit final

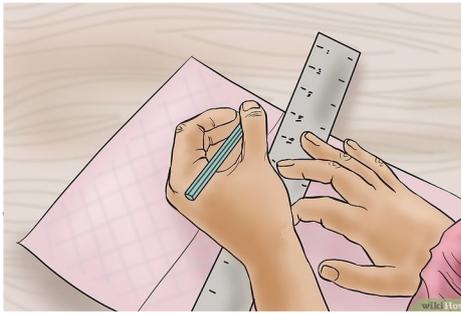


1

Faites une liste des matériaux nécessaires. Une fois que vous avez terminé les tests et que vous êtes content du résultat, vous pouvez commencer à fabriquer la version finale. Chaque jeu aura ses besoins propres, c'est pourquoi le matériel va varier. Faites une liste de toutes les pièces dont vous avez besoin pour le produit fini pour ne rien oublier.

- Fabriquer le plateau avec de l'aggloméré ou du carton solide. Cela permet de leur donner un support solide pour une impression plus professionnelle.
- Vous pouvez recycler un vieux jeu de société si vous préférez ne pas acheter le matériel. Collez du papier par-dessus pour cacher le plateau de l'ancien jeu.

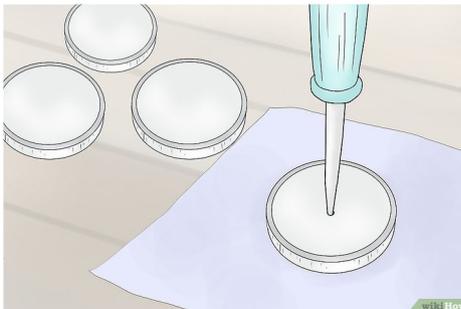
- Le carton est utile pour couvrir les plateaux et fabriquer les cartes de jeu. Vous pouvez aussi acheter des cartes vierges dans des magasins spécialisés.
- Vous pouvez fabriquer des jetons et des pièces en découpant du carton ^[18].



2

Illustrez le plateau. Le plateau est la pièce centrale du jeu, c'est pourquoi vous pouvez laisser parler votre créativité pour le décorer. Assurez-vous que le chemin ou le champ de jeu est bien marqué et que toutes les instructions sur le plateau sont faciles à lire.

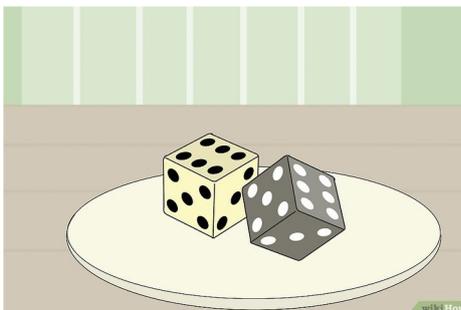
- lors de cette étape. Vous pouvez lui donner plus de style avec des modèles déjà imprimés, du papier avec des motifs, des découpages de magazine et plus encore.
- Un design éclatant et coloré attirera l'œil des joueurs. La couleur est aussi une bonne façon d'installer l'ambiance. Par exemple, un jeu sur le thème des vampires devrait avoir un plateau plus sombre et terrifiant.
- Les jeux de société sont souvent manipulés et ils vont s'user avec le temps. Protégez votre travail en plastifiant le plateau si possible ^[19].



3

Créez les pièces du jeu. La façon la plus simple de le faire est de dessiner ou d'imprimer des images sur du papier avant de les coller avec du ruban adhésif ou de la colle sur un support solide, par exemple du carton. Si vous fabriquez un jeu pour votre famille ou pour vos amis, vous pouvez utiliser de vraies photos des joueurs ^[20].

- Plus sophistiquées, vous pouvez amener vos idées chez un imprimeur professionnel et vous pouvez les faire imprimer sur un support de qualité.
- Installez les pièces du jeu en papier sur un support en plastique pour leur donner une base. Vous pouvez acheter ce genre de support dans la plupart des magasins de jeux de société ou dans des magasins spécialisés.
- Essayez d'utiliser des pièces d'échecs faites maison, des figurines sculptées dans de l'argile ou des animaux en origami ^[21].



4

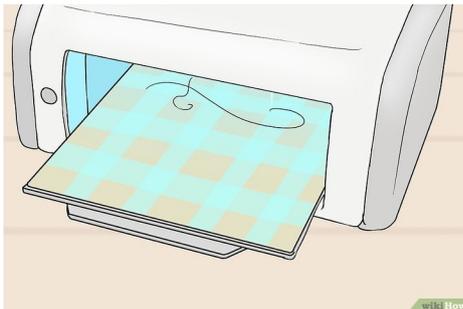
Recyclez de vieux dés ou tourniquets. Vous pouvez aussi créer les vôtres. Si votre jeu implique l'utilisation de dés ou d'un tourniquet, vous pouvez utiliser ceux que vous prélevez sur un ancien jeu. Vous pouvez aussi créer votre propre tourniquet avec du carton, une punaise et des marqueurs. Enfoncez la punaise dans la base d'une flèche en carton et attachez-la au centre de la pièce circulaire en carton, puis dessinez des options tout autour du cercle en carton.

- Vous pouvez choisir. Plus le dé a de faces, plus cela réduit le risque de voir se répéter certains nombres.
- Les tourniquets utilisent souvent un code de couleurs pour déterminer les déplacements des joueurs. Par exemple, si vous faites tourner la flèche et elle tombe sur une case jaune, la pièce du joueur doit avancer à la prochaine case jaune.
- Les tourniquets sont excellents pour gagner des prix. Si un des joueurs sort une carte avec un prix ou atterrit sur une case spéciale, il peut utiliser le tourniquet pour déterminer sa récompense ^[22].



5
Écrivez sur les cartes si nécessaire. Les cartes unies ne vont pas attirer l'œil des joueurs. Utilisez des graphiques, des descriptions créatives et des blagues courtes pour ajouter un peu d'originalité au plateau.

- son tour à un joueur pourrait s'accompagner d'une image d'un chasseur avec la phrase : « qui va à la chasse, perd sa place ».
- Créez vos cartes avec des cartes vierges que vous pouvez acheter dans un magasin spécialisé pour donner une apparence plus professionnelle à votre jeu.
- Vous pouvez aussi créer des cartes maison avec du carton. Utilisez des cartes normales en tant que modèle pour découper les vôtres à la bonne taille ^[23].



6
Renseignez-vous sur l'impression en 3D. Si vous voulez vraiment faire sortir votre jeu du lot, vous pourriez envisager de faire fabriquer les pièces, les jetons et les autres accessoires sur mesure. Vous allez devoir envoyer un modèle 3D à une société spécialisée, mais vous obtiendrez des pièces qui auront l'air de sortir d'une boîte de jeu achetée en magasin.

Conseils

- Vous pouvez fabriquer des pièces simples en imprimant des personnages sur du papier que vous collez sur des gommes.
- Si le design de votre jeu implique des cases, prenez une règle pour les dessiner pour obtenir un résultat propre.
- Demandez l'avis d'autres personnes avant de finaliser le jeu. Demandez-vous si c'est bien ce que vous voulez. N'oubliez pas que votre famille et vos amis vont aussi y jouer, c'est pourquoi il doit plaire à tout le monde.
- Essayez de garder l'esprit ouvert lorsque vous recevez des critiques à propos de votre jeu. Elles sont essentielles pour l'améliorer, c'est pourquoi vous devez rester poli et tout noter.
- Vous pouvez aussi utiliser des bouchons de bouteille, des billes, des bouts de papier ou des pièces d'autres jeux pour les pièces du vôtre.
- Miniaturisez le plateau pour y jouer en voyage.
- Lorsque vous testez le jeu en groupe, essayez de regarder un groupe de joueurs sans vous impliquer. Cela vous permettra de comprendre comment un groupe qui ne connaît pas les règles les aborde.

Avertissements

- Essayez de produire des règles concises et simples. Les joueurs vont se désintéresser des jeux qui ont des règles trop compliquées.
- Assurez-vous que les règles sont justes. Le but du jeu est de créer une expérience appréciable, amusante et positive.
- Si vous voulez vendre votre jeu, vous devez vous assurer de ne pas enfreindre des droits d'auteur trop évidents. Vous pourriez envisager de le modifier s'il ressemble de trop près à d'autres jeux.

Éléments nécessaires

- Un carnet
- Un crayon
- Une règle
- Du papier
- Une base pour le plateau (du carton fin ou épais, de l'aggloméré, un ancien jeu de société, etc.)
- Des cartes à jouer (de plusieurs tailles et couleurs)
- Des ciseaux
- Des pièces de jeu (par exemple des pièces d'un ancien jeu, des jetons de poker, des bibelots, des figurines, des décorations, etc.)
- Des dés ou un tourniquet
- Du matériel pour dessiner et colorier (des marqueurs, de la peinture, des crayons, des stylos, etc.)
- De la colle ou du ruban adhésif
- De la peinture (facultatif)

Références

1. ↑ <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>
2. ↑ <http://www.thegamesjournal.com/articles/ThemeVsMechanics.shtml>
3. ↑ <http://www.thegamesjournal.com/articles/ThemeVsMechanics.shtml>
4. ↑ <https://boardgamegeek.com/thread/1018707/brief-crash-course-game-design-issues-processes-an>
5. ↑ <https://boardgamegeek.com/thread/1018707/brief-crash-course-game-design-issues-processes-an>
6. ↑ <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>
7. ↑ <http://www.gamesprecipice.com/turn-order/>
8. ↑ <https://boardgamegeek.com/thread/1018707/brief-crash-course-game-design-issues-processes-an>
9. ↑ <https://boardgamegeek.com/thread/1018707/brief-crash-course-game-design-issues-processes-an>

[Afficher plus d'éléments \(14\)](#)