

Titre : SPACE TRIP

Vous êtes un groupe de voyageurs interstellaires dont l'histoire ne demande qu'à être racontée.

Nombre de joueurs : 3 à 8 (n joueurs par la suite)

Durée : 20 – 30 minutes

Âge : à partir de 8 ans

PITCH

Vous êtes un groupe de voyageurs interstellaires dont l'histoire ne demande qu'à être racontée. Vous construisez votre histoire au fur et à mesure des planètes que vous allez décider de visiter. Donnez tout pour convaincre votre capitaine d'aller là où vous avez tout intérêt d'aller ...

Matériel

- 6 cartes rôle
- 10 cartes prologue
- 34 tuiles planète
- 50 cartes objectifs

DÉROULEMENT DU JEU

- Tirage du prologue
- Complétion du prologue par les membres de l'équipage
- Distribution des rôles cachés
- Mise en place des 3 x n planètes visitables (n colonnes, 3 lignes) côté picto
- Distribution de 4 cartes objectifs par joueur
- Défausse d'un objectif par joueur (les objectifs restent perso et cachés).
- Le dernier joueur à avoir conduit un vaisseau ou un véhicule est désigné 1^{er} capitaine
- Les non-capitaines proposent un récit/motivation pour se rendre sur une des 3 prochaines planètes possibles. Le capitaine écoute sagement.
- Le capitaine décide d'une planète. Il retourne la planète côté illustration et raconte ce qu'il se passe en atterrissant sur la planète choisie.
- Une mutinerie peut ou non se déclencher. Si la mutinerie arrive au bout, le capitaine doit choisir une nouvelle planète.
- Le rôle de capitaine change (dans le sens des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce que les n planètes soient visitées.
- Les joueurs votent pour déterminer
 1. La cohérence du récit
 2. La cohésion de l'équipe
 3. La réussite de l'objectif fixé lors du prologue.

- chaque joueur calcule ses points selon ses objectifs atteints ou non.
- Le joueur avec le plus de points (rôle + objectifs + mutinerie) gagne

NAVIGATION ENTRE LES PLANÈTES

Les joueurs se déplacent de planète en planète de gauche à droite. À chaque tour, le capitaine a le choix entre les 3 planètes de la colonne suivante.

DÉCOMPTE DES POINTS OBJECTIFS

Pour compter ses points chaque joueur considère le trajet réalisé EN IGNORANT TOTALEMENT la planète qu'il a choisi (avec le pion de sa couleur). Pour bien visualiser, couvrir la colonne en question avec son bras. La colonne cachée est donc dépendante du joueur.

Un joueur peut marquer plusieurs fois les points d'une carte objectif. Pour une carte objectif alien, le joueur marque 2 points pour chaque planète habitée par des aliens visitée alors qu'il n'était pas capitaine.

PROLOGUE

La carte prologue est là pour donner un point de départ à l'histoire vécue par les joueurs. Libres à eux de se l'approprier et de partir très loin ;)

CONDITION DE VICTOIRE

Le joueur avec le plus de points (rôle + objectifs + mutinerie) gagne

MUTINERIE

Si un joueur n'est pas satisfait du choix du capitaine, il peut taper sur la table. Si les tous les autres non-capitaines tapent également sur la table alors

- le capitaine perd 3 points
- le capitaine doit changer de planète
- le premier joueur à avoir tapé sur la table gagne 1 point.

Si la mutinerie n'est pas suivie par tous les autres non-capitaines, la mutinerie échoue et, le joueur l'ayant lancé perd 1 point (le noter quelque part).

NOTE

à 3 joueurs, les joueurs visitent 6 planètes (2 tours). À 4 joueurs ou + les joueurs peuvent décider de faire 2 tours également (le jeu devient plus long mais plus profond ;)

RÔLES CACHÉS

En fin de partie 3 composantes de l'histoire sont auto-évaluées par les joueurs.

1. La cohérence du récit
2. La cohésion de l'équipe
3. La réussite de l'objectif fixé lors du prologue.

L'évaluation est binaire : bien ou pas bien. Le vote est simultané avec pouce vers le haut ou le bas. En cas d'égalité les joueurs dont le rôle concerne le vote se manifestent et sont retirés du vote. En cas de re-égalité, les joueurs débattent jusqu'à arriver à un consensus. Les 3 points sont attribués ou non

Chacun des rôles cachés distribués se doit d'influer une de ces composantes. Exemple : le joueur devant minimiser la cohérence de l'histoire gagne 3 points si l'équipe la considère comme incohérente, ne gagne pas de points si elle la trouve cohérente.

3 auteurs

3 auteurs qui se sont découverts en créant le jeu, leur profils sont aussi différents que complémentaires.

- Paul Peseux l'analytique

Paul est le scientifique du groupe. Normalien et docteur en informatique, il est chargé du bon fonctionnement des vaisseaux spatiaux du jeu. Son esprit d'analyse permet aux mécaniques du jeu d'être sans faille.



- Amélie Gavazzi l'écrivaine



Amélie est l'âme artistique de l'équipe. Sa plume et son imagination donnent vie à des prologues idéaux pour lancer les aventures des joueurs. Son amour du beau pousse le jeu dans des hautes sphères artistiques.

- Franz Galas le figuratif

Franz est notre catalyseur. Il accélère la créativité des personnes qui l'entourent en propulsant un nombre incalculable d'idées à la minute. Adeptes des jeux visuels et figuratifs, Space Trip est fait pour et par lui !



Un jeu déjà récompensé

Ce jeu est né lors de la Game Jam du Festival Jeux et Cie à Épinal en 2024. Il y est né et y a été récompensé ! Space Trip a été sélectionné pour être illustré lors du trophée Caméléon d'Or Espoir !

Ce jeu né des contraintes narratives et voyages intermonde a permis aux auteurs d'explorer des recoins de créativité qu'ils ne soupçonnaient pas ! Depuis ce week-end de mars 2024, ils dédient leurs forces au développement de ce jeu.

