

Les tweaked games - L'atelier des jeux modifiés

Un « tweaked game » n'est pas un nouveau jeu. Ce n'est pas non plus un jeu dont on aurait ajusté la règle pour en corriger les défauts ou en explorer une variante. Un « tweaked game », c'est un jeu que l'on connaît, un jeu dont on a l'habitude, mais auquel on décide un jour de jouer différemment.

Les dimensions du jeu qui se trouvent altérées dans ce dispositif ludique ne se situent pas au niveau de la règle. (*J'ai fait un double, je rejoue !*) Elles ne se situent pas non plus au niveau des mécanismes du jeu exploré. (*Prends une carte et passe le paquet à ton voisin de gauche...*) Les dimensions abordées dans cet atelier sont celles qui définissent le contexte ludique dans son ensemble : Pourquoi joue-t-on ? Qui joue avec qui ? Qui joue contre qui ? Comment communique-t-on ? Est-ce que le hasard est important ? Est-ce que le temps est important ? Quand est-ce que le jeu s'arrête exactement ?

Concrètement, l'atelier des jeux modifiés propose ainsi d'altérer nos jeux favoris dans le but de mettre en lumière et d'appréhender, par comparaison des expériences ludiques, leurs dimensions fondamentales. Cela peut aussi bien concerner la finalité du jeu, son ambiance, son contexte, sa mise en place, ou encore nos rapports sensoriels avec l'interface ludique. Voici quelques exemples :

- La mise en compétition des joueurs et des joueuses : Et si on jouait en coop à ce jeu compétitif ? Et si on faisait des équipes ?
- Le rôle du hasard : Et si aujourd'hui, on décidait chacun et chacune du résultat de nos dés ?
- Le partage de l'information : Et si on mettait en place des conventions de communication pour échanger secrètement avec nos partenaires de jeu ?
- La temporalité du jeu : Et si on mettait un chronomètre ? Et si on jouait par correspondance ? Et si on jouait tous et toutes en même temps ?
- L'ambiance de la partie : Et si on incarnait des personnages ? Et si on mettait de la musique ? Et si on allumait des bougies ?
- Les modalités d'action et de perception : Et si on parlait en anglais ? Et si on jouait avec les pieds ? Avec les yeux bandés ?



Les Ateliers Ludosophiques - <http://ateliers-ludosophiques.fr/>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Icons made by Lorc, Delapouite, John Colburn, Felbrigg, John Redman, Carl Olsen, sbed, PriorBlue, Willdabeast, Viscious Speed, Lord Berandas, Irongamer, HeavenlyDog, Lucas, Faithtoken, Skoll, Andy Meneely, Cathelineau, Kier Heyl, Simon (aussiesim), sparker, Zeromancer, rihlsul, Quoting, and Various artists. Available on <http://game-icons.net>

CHANGER LE MODE COMPÉTITION



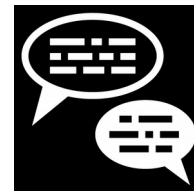
Jouer en collaboration ou en équipe à un jeu de compétition ou, au contraire, jouer en compétition ou en équipe à un jeu de collaboration.

MODIFIER LES CONDITIONS DE VICTOIRE



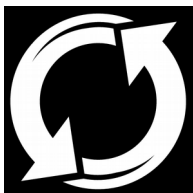
Modifier le décompte des points de victoire en fin de partie pour des interactions plus complexes entre les joueurs et un résultat moins binaire (un seul gagnant).

ENCOURAGER LE RÉCIT AU SEIN DU JEU



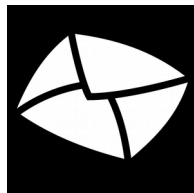
Raconter « une histoire » qui s'appuie sur les événements et les actions du jeu, en supprimant les références explicites aux règles et en encourageant le *role play*.

FAVORISER LES ÉCHANGES



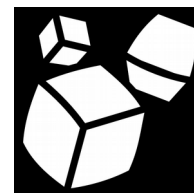
Rendre possible l'échange de pions, de ressources, de cartes, d'information, de points de victoire, d'actions, dans un jeu où cela n'est pas initialement prévu par les règles.

ORGANISER L'ÉCHANGE D'INFORMATIONS



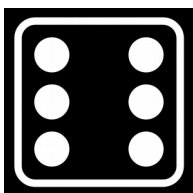
Les joueurs ont la possibilité d'échanger de l'information avec certains partenaires de jeu, notamment avec des alliés, sans que les autres joueurs ne puissent accéder à cette information.

RÉDUIRE LE HASARD EN DÉBUT DE PARTIE



Des ressources qui sont normalement obtenues de manière aléatoire au cours de la partie, sont obtenues de manière déterministe en début de partie.

RÉDUIRE LE HASARD EN COURS DE PARTIE



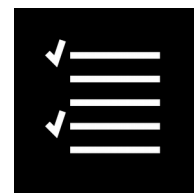
Remplacer des jets de dés, des actions de pioche, par des mécanismes permettant de supprimer ou de contrôler le hasard.

JOUER TOUS EN MÊME TEMPS



Les actions de jeu de chaque joueur, ou de chaque équipe, sont toutes exécutées en même temps, pour paralléliser les tours et fluidifier le jeu.

PROGRAMMER LES ACTIONS DE JEU



Plusieurs actions de jeu sont d'abord programmées par les joueurs, puis exécutées dans l'ordre, pour modifier la temporalité du jeu et anticiper le déroulement de la partie.

INTRODUIRE UNE PART DE BLUFF



Les joueurs tentent de réaliser certaines actions de jeu lorsque les conditions habituellement requises ne sont pas satisfaites. Les autres joueurs ont alors la possibilité de dénoncer le bluff pour les faire échouer.



CHANGER LE MODE COMPÉTITION

→ Pour jouer en collaboration à un jeu de compétition : Les points de victoire sont agrégés en fin de la partie (*e.g.*, moyenne, maximum, ou minimum), puis comparés à un objectif prédéfini (qui évoluera en fonction des parties jouées précédemment). Il peut être nécessaire de redéfinir la condition d'arrêt de la partie en fixant, par exemple, un nombre de tours de jeu.

→ Pour jouer en équipe à un jeu de compétition individuelle : Les points de victoire des joueurs et joueuses de la même équipe sont agrégés en fin de partie (*e.g.*, moyenne, maximum, ou minimum) et comparés à ceux des autres équipes. Éventuellement, on peut décider en début de partie quels types de ressources, d'information, d'actions, *etc.*, les joueurs et les joueuses d'une même équipe peuvent s'échanger librement au cours de la partie.

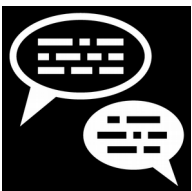
→ Pour jouer en compétition à un jeu de collaboration : Au cours du jeu, les points ou les conditions de victoire sont attribuées individuellement à chaque équipe (ou à chaque joueur) qui en est la cause. Éventuellement, on peut décider en début de partie quels types de ressources, d'information, d'actions, *etc.*, peuvent être rendue inaccessible d'une équipe à l'autre (ou d'un joueur à l'autre).



MODIFIER LES CONDITIONS DE VICTOIRE

→ Jouer avec un partenaire : À la fin de la partie, on ajoute à ses points de victoire la moitié des points d'un partenaire de jeu attribué en début de partie. De plus, si le partenaire gagne la partie, on gagne avec lui. Le choix des partenaires n'est pas nécessairement symétrique, ni nécessairement connu des autres joueurs. On peut varier le nombre de partenaires, l'influence des points qu'il gagne sur ses propres points, *etc.*

→ Jeu semi-collaboratif : Tout le monde perd la partie si un joueur est en-dessous d'un certain seuil de points de victoire. Tout le monde gagne la partie si un joueur est au-dessus d'un certain seuil de points de victoire. Dans les autres cas, les joueurs sont classés, comme habituellement.



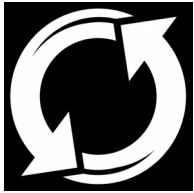
ENCOURAGER LA NARRATION AU SEIN DU JEU

→ On peut simplement encourager informellement la narration, ou matérialiser cet intérêt par des « points de récit », attribués aux joueurs au cours de la partie pour des actions de jeu ou des actions hors-jeu qui sont cohérentes avec le récit global proposé par la partie et par les joueurs (voir ci-dessous). Dans ce cas, à la fin de la partie, un gagnant est également désigné pour ses qualités de narrateur en fonction des points accumulés.

→ Les joueurs peuvent commencer par décrire la partie de l'univers de jeu qu'ils représentent en tant que joueurs (*e.g.*, un personnage, une population, un village). Ils peuvent également mettre à jour régulièrement ce contexte personnel en fonction des événements et des actions entreprises pour expliciter l'évolution de cette partie de l'univers.

→ Les événements et les actions entreprises peuvent ensuite être contextualisées dans le récit global. (Un certain nombre de points de récit peuvent être accordés à chaque tour si les actions du joueur sont ainsi contextualisées, ou perdus si une action n'est pas cohérente avec la narration.)

→ On peut également éviter de faire explicitement référence à un mécanisme de jeu ou à un point de règle au cours de la partie (*e.g.*, « pion », « carte », « point de victoire », « tour de jeu »). (Des points de récit peuvent être perdus à chaque fois que cela arrive.)

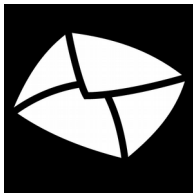


FAVORISER LES ÉCHANGES

→ Préciser au départ ce qui peut être échangé, ou ce qui ne peut pas être échangé, ou alors préciser éventuellement que tout peut-être échangé.

→ Éventuellement, intégrer une monnaie pour fluidifier les échanges, en fixant une somme initiale et un décideur d'un exemple de taux de change : e.g., 1000\$ de départ, une carte achetée à un autre joueur vaut (à titre indicatif) 100\$.

→ Préciser éventuellement quand peuvent avoir lieu les échanges : e.g., seul le joueur actif peut faire des échanges, les joueurs peuvent faire des échanges au début de chaque tour uniquement, ou aucune contrainte de ce genre.

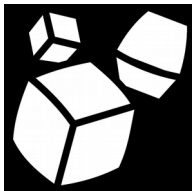


ORGANISER LE PARTAGE D'INFORMATION CRYPTÉ

→ Une liste des informations qui peuvent être chiffrées doit être identifiée en début de partie. Elles sont ensuite formalisées par une liste des mots-clés habituellement utilisés pour échanger cette information (e.g., types de pion, couleurs, nom des joueurs, types d'action).

→ Chaque joueur prépare ensuite un dictionnaire permettant de chiffrer ces mots-clés en y associant d'autres mots, éventuellement en choisissant un thème cohérent (e.g., mots relatifs à la géographie, à la cuisine, au monde animal, au sport). Ces dictionnaires de chiffrement et de déchiffrement sont produits en plusieurs exemplaires.

→ Les joueurs peuvent ensuite fournir des copies de leur dictionnaire à d'autres joueurs au cours du jeu, en fonction des alliances, afin de pouvoir communiquer avec eux en chiffrant leurs conversations.

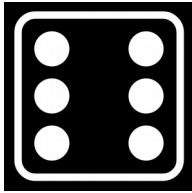


RÉDUIRE LE HASARD EN DÉBUT DE PARTIE

→ **Draft** : Les ressources sont distribuées à chaque joueur, qui en sélectionnent chacun une et passent le reste à leur voisin. On répète le processus jusqu'à ce que toutes les ressources aient été attribuées. Chaque joueur mélange ensuite ses propres ressources et les récupère, comme d'habitude, au cours du jeu, en les piochant dans sa réserve personnelle.

→ **Pooling** : Principe similaire au draft (voir ci-dessus), mais toutes les ressources sont initialement étalées sur la table, et chaque joueur en choisie une à tour de rôle pour l'ajouter à sa réserve personnelle.

→ **Enchères** : Principe similaire au pooling (voir ci-dessus), mais les ressources sont obtenues par un système d'enchère. Les joueurs commencent avec une somme d'argent et s'en servent pour obtenir des ressources et les placer dans leur réserve personnelle.



RÉDUIRE LE HASARD EN COURS DE PARTIE

→ Remplacer un jet de dés par un choix du joueur qui doit faire ce jet, en limitant les options dans le temps. Chaque joueur commence avec 18 cartes numérotées de 1 à 6 (trois de chaque exemplaire). Il défausse (face cachée ou non) une carte pour décider du résultat de chaque dé lancé. Lorsqu'il a défaussé toutes ses cartes, il les récupère.

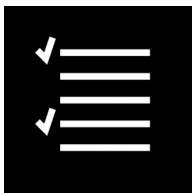
→ Remplacer la pioche d'une carte par un choix parmi plusieurs cartes révélées. Décider alors du nombre d'options possibles, et de la manière dont les cartes choisies sont ensuite remplacées : e.g., remplacement des cartes une à une, remplacement de toutes les cartes à chaque choix.



JOUER SIMULTANÉMENT

→ Programmer les actions : Chaque joueur note sur une feuille les actions qu'il effectuera pendant le tour. On résout ensuite toutes les actions sans priorité (en respectant les phases de jeu s'il y en a). Si plusieurs actions sont contradictoires, on décide aléatoirement celle qui est retenue, et les autres joueurs reçoivent un jeton « prioritaire », qu'il pourront utiliser dans le future pour prendre la main sur un cas similaire.

→ Au plus rapide : Les joueurs exécutent leur actions tous en même temps (en respectant les phases de jeu s'il y en a). Lorsqu'un joueur a fini son tour, il l'annonce et enclenche un compte à rebours à la fin duquel le tour des autres joueurs sera également terminé.



PROGRAMMER LES ACTIONS DE JEU

→ Les actions à programmer doivent d'abord être identifiées en début de partie, ainsi qu'un mode de notation pour clarifier leur écriture.

→ À chaque tour de jeu, les joueurs programment d'abord un certain nombre d'actions, soit à tour de rôle, soit de manière cachée.

→ Les actions sont ensuite exécutées, soit dans l'ordre dans lequel elles ont été programmées, soit dans un ordre prédéfini par l'ordre du tour, soit simultanément, en résolvant d'éventuels contradiction (voir le tweak « jouer tous en même temps »).



INTRODUIRE UNE PART DE BLUFF

→ Les actions soumises au bluff doivent être identifiées en début de partie, ainsi que la pénalité en cas de bluff raté et celle en cas de bluff réussi. Il convient également de préciser la manière dont un éventuel défi sera trancher en essayant de minimiser l'information à fournir par le joueur pour valider son bluff.

→ Des conditions minimales peuvent également être précisées pour limiter les possibilités de bluff (e.g., avoir au moins 2 ressources parmi 3). On peut également décider que les joueurs ont la possibilité d'entreprendre certaines occurrences de leurs actions de manière habituelle (sans bluff) et d'autres avec bluff, en limitant éventuellement le nombre d'action bluffées par partie ou par tour.