

# Plaisir de jeu

L'outil de référence pour créer des jeux.

## INSTRUCTIONS D'IMPRESSION

### Quoi et comment imprimer ?

#### Quel papier ?

Nous vous conseillons d'imprimer sur un papier de **100 g minimum** ou sur un **papier type Bristol** pour une bonne prise en main du matériel.

Vous pouvez plastifier les cartes une fois imprimées pour pérenniser leur utilisation ou utiliser des « sleeves » transparentes.

#### Recto/Verso et découpe

Le fichier est pensé pour être imprimé sur feuilles A4 en **recto/verso** sur le **bord long**.

**Pour découper les cartes, suivez les pointillés noirs sur le recto.** Il n'y a pas de pointillés au verso, c'est normal.

### Économiser du papier et de l'encre

**Vous n'avez pas besoin d'imprimer tout le document qui suit pour jouer.**

Pour produire uniquement les **Mécanicartes sans leurs versos**, il vous suffit d'imprimer les pages **impaires** de 3 à 9.

Le **livret de règles** est conçu pour être imprimé en **recto/verso** sur le **bord long**. **Imprimez les pages 3 et 4.**

Après l'impression, **coupez** la feuille de sorte à avoir une **fiche A5**.

### Couleurs et daltonisme

Les planches peuvent être imprimées **en couleurs** ou en **noir & blanc** : les symboles, les titres et la mise en page des cartes différencient les couleurs aussi pour les personnes daltoniennes.



## Plaisir de jeu

### MATÉRIEL

22 Plaisir de jeu  
1 Aide de jeu



### UNE EXTENSION... PLAISANTE !

Souvent, qui dit « jeu » dit aussi « plaisir »... mais on ne ressent pas le même type de plaisir quand on joue aux échecs, à la belote ou à 7 Wonders !

Alors, quels sont les différents plaisirs que votre jeu va provoquer ?

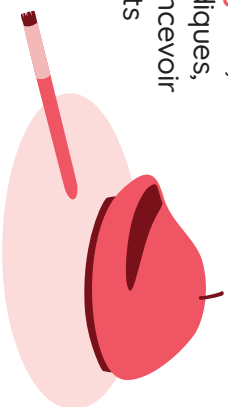


Les cartes **Plaisir de jeu** vous permettront d'observer et d'interroger votre jeu sous ce **nouvel angle**, complémentaire aux 4 catégories principales des **Mécancartes**.

\*L'extension « Plaisir de jeu » a été proposée initialement dans le cadre de la campagne de financement participatif Ulule en 2025. Elle n'est actuellement pas disponible à la vente.

## QUI A CRÉÉ CETTE EXTENSION ?

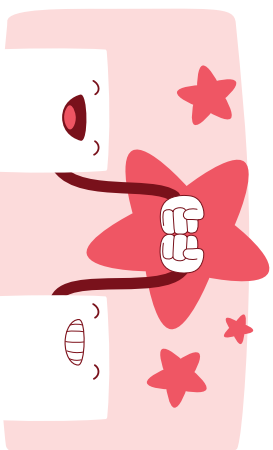
En 2016, **Sabrina Messahel** et **Nicolas Ovigneur**, ludothécaires, animatrice et animateur ludiques, se sont inspirés des Mécanicartes pour concevoir leur propre extension, dédiée aux différents plaisirs de jeu.



C'est avec beaucoup de plaisir que nous avons découvert alors cette **extension de qualité**, sur un **sujet si important** quand on parle de jeu.



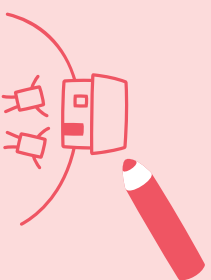
La nouvelle édition des Mécanicartes était l'occasion idéale pour **collaborer** avec Sabrina et Nicolas.



Nous nous réjouissons aujourd'hui d'**éditer l'extension Plaisir de jeu** et de la diffuser plus largement.

Elle s'utilise exactement comme les autres catégories des Mécanicartes.

En espérant qu'elle vous inspirera à votre tour !



## PLAISIR DE JEU 22

Source d'émotion agréable ressentie par les joueuses et manifestée lors du déroulement d'une partie.



### Utilisation

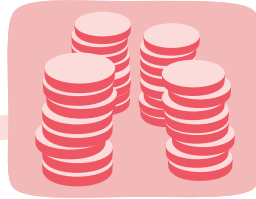
Vous pouvez utiliser cette catégorie tôt dans une conception pour établir une « boussole », ou plus tard pour analyser votre création et trouver comment renforcer certains plaisirs.



## ACCUMULER



Accumuler des éléments, d'ordre financier ou non.



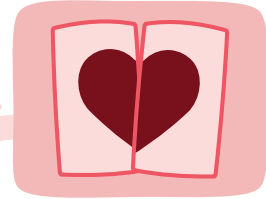
Si je prends cette carte, je reçois 3 diamants, 2 rubis... et 4 saphirs !



## ASSEMBLER



Construire, lier, unir des éléments entre eux.



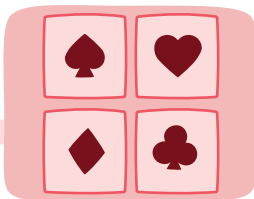
J'assemble les 2 morceaux de la silhouette et j'obtiens la forme du cœur.



## COLLECTIONNER



Accumuler des objets en recherchant l'exhaustivité.



J'ajoute le carreau... J'ai maintenant tous les symboles possibles dans ma main !



## CRÉER



Développer et matérialiser un imaginaire, de manière physique ou verbale.



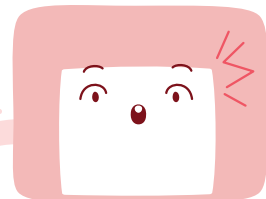
On arrive dans une maison abandonnée... dans laquelle se trouve un étrange souterrain !



## ÊTRE SURPRISE



Se confronter à l'inattendu, à la chance et au hasard, lorsque son anticipation de l'avenir est contredite.



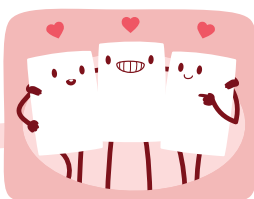
Mince, je n'avais pas du tout pensé que Nadia allait utiliser sa contre-attaque maintenant !



## FAIRE PARTIE D'UN GROUPE



Créer ou renforcer les liens avec d'autres individus par le partage d'expériences communes.



Ensemble toutes les 3, rien ne peut nous arrêter !



## PRENDRE UN RISQUE



Se confronter au hasard, être dans l'incertitude d'un résultat, dans l'espérance d'un gain.



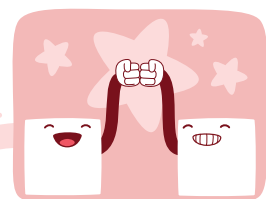
Je tente un dernier lancer de dés. Si je fais 4 ou plus, je double ma mise... sinon, je perds tout.



## S'AMUSER



Vivre une expérience légère et agréable, susceptible de déclencher un sentiment de joie.



À toi de chanter une chanson, Nicolas ! Ne t'en fais pas, personne ne sait chanter, ici, ce n'est pas la technique qui compte !



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU

## SAISIR UNE OPPORTUNITÉ

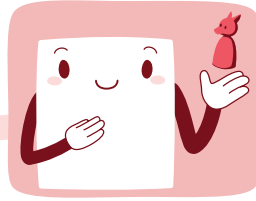
Tirer le meilleur parti  
des circonstances et  
de la situation de jeu.



Oh, Sabrina défause une carte loup,  
c'est celle qu'il me manquait !  
Vite, je la récupère et je finalise  
ma meute !

## SE SENTIR UNIQUE

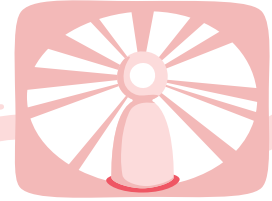
Constituer un individu  
différent et particulier  
au sein d'un groupe,  
par un rôle ou  
une manière de jouer.



Je suis la seule à pouvoir  
faire exploser les rochers :  
laissez-moi faire !

## STIMULER SES SENS

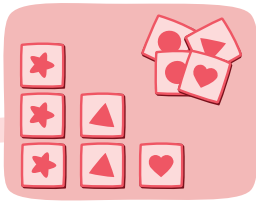
Exploiter des sensations  
tactiles, auditives, visuelles...  
à travers le jeu.



Regardez, si je place le pion  
au bon endroit, il s'illumine !

## RANGER

Agencer différents éléments  
pour en avoir une vue lisible  
et ordonnée.



Alors... je mets les étoiles à gauche,  
les cœurs à droite, les triangles  
au milieu... Et les ronds ?

## ÊTRE EN CONFIANCE

Être dans un contexte rassurant,  
connaître toutes les informations,  
avoir un cadre délimité et maîtrisé.



Ah ouf, c'est un jeu sans rôles cachés,  
les règles ont l'air hyper simples  
et le score importe peu !  
J'avais envie de douceur !

## EXERCER UN POUVOIR

Avoir de l'emprise  
sur son environnement,  
maîtriser son jeu.



C'est moi qui ai eu le plus de voix  
à cette élection. Donc je décide  
que tout le monde joue en cœur  
ce tour-ci !

## INCARNER

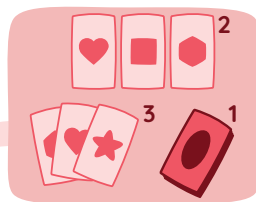
Jouer un rôle, reproduire,  
imiter, tromper et/ou  
caricaturer la réalité.



Et là, j'utilise un beau rouge  
pour peindre les nénuphars...

## PLANIFIER

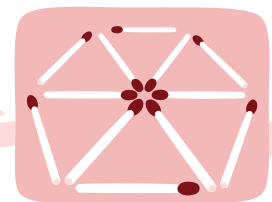
Anticiper et projeter une ou  
plusieurs situations possibles.



Si j'achète ce tableau, au prochain tour  
je peux mettre en vente  
toute la collection de cet artiste.

## RÉSOLURE UN PROBLÈME

Se confronter et appréhender  
les paramètres d'une situation  
pour parvenir à son but.



Argh, comment faire 6 triangles  
équilatéraux avec seulement  
6 allumettes ?



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



## S'ÉMERVEILLER



Se percevoir dans un autre monde et s'enchanter de la découverte.



Avec ces illustrations et la musique de l'application, on se croirait vraiment dans une taverne du Moyen Âge !



## LÂCHER PRISE



Se débarrasser d'un besoin ou d'une nécessité de contrôle, devenir spectatrice d'une situation.



J'ai programmé toutes mes actions ! Maintenant, on va voir ce qui va se passer... Profitons du spectacle !



## RÉSISTER À LA PANIQUE



Ressentir sa capacité à garder son sang-froid dans une situation d'urgence stressante.



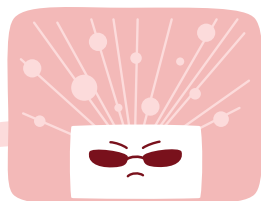
Le sablier est presque terminé et je dois enlever 3 morceaux... Reste calme...



## SE FOCALISER



Être dans un état de concentration intense et en sensation de contrôle de l'activité ludique.



Une carte rouge : je la pioche !  
Un dé bleu : je le donne !  
Rien ne m'arrête, je suis à fond !



## TRANSGRESSER



Franchir des limites imposées, qu'elles soient sociales, morales ou matérielles.



À ce tour, je fais une alliance.  
Et au prochain, je la trahis !



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU



PLAISIR DE JEU