

Les éléments des règles du jeu / canevas

Titre

Durée, Nombre de joueurs, Age minimale

Introduction - Histoire

Il était une fois... il s'agit des éléments d'histoire que l'on va donner aux joueurs pour leur permettre de se projeter dans un imaginaire et pouvoir ainsi concrétiser et donner sens aux règles du jeu. L'histoire inclut les joueurs leur donnant un rôle, des enjeux ou des intrigues auxquels ils sont mêlés, et donc une première formulation de leur but

But du jeu et moyen pour y parvenir

Cela donne un aperçu aux joueurs d'où vont-ils et quels chemins vont-ils pouvoir emprunter. La formulation du but se rapporte ici davantage à la terminologie du jeu plutôt qu'à celle de l'histoire

Conditions de fin de partie

Quand et comment la partie s'arrête

Éléments du jeu - Termes de référence

Cette partie sert à définir et décrire les différents éléments du jeu, elle fait aussi office de glossaire. En plus des éléments concrets du jeu (pions, cartes, etc.), on peut ajouter des concepts comme "tour de jeu" ou "action de jeu" par exemple. Ce sont des termes auxquels les règles vont se référer, qui ont des significations plus ou moins précises et que les joueurs ont besoin de connaître pour comprendre les règles

Mise en place

Comment le jeu commence-il ? Quels éléments sont organisés de façon déterminée et lesquels sont disposés aléatoirement...

Vue générale des mécaniques

En fonction des jeux, cette partie peut prendre différentes formes. On peut notamment avoir une description générale des différentes étapes ou phases de chaque tour de jeu

Détail des règles

Les intitulés précédents ont permis aux joueurs d'avoir une vue d'ensemble du jeu. Il est temps de détailler chacune des règles