

# À la MINE!



# Sommaire

1



**P.2 - 3 Le Studio Dés Créatifs**

**P.4 Informations générales**

**P.5 Mécaniques principales**

**P.6 - 7 L'originalité de « À la Mine »**

**P.8 Matériel**

**P.9 - 10 Événements et Comm'**

# Le Studio dés Kréatifs

2

## Qu'est-ce que c'est ?

Aujourd'hui, le Studio dés Kréatifs est un collectif de **trois créateurs nantais** ayant pour objectif la mise en avant et l'accompagnement de projets créatifs liés au **jeu** ou aux **univers ludiques**.

Le studio est vivant et se concrétisera au fur et à mesure de l'avancée de nos projets.

## Notre philosophie ?

Né d'une envie commune de **créer et de partager** autour des univers ludiques, notre philosophie est d'amener tous nos projets jusqu'au bout en réunissant les ressources nécessaires à leur développement. Il nous fallait donc une **entité commune** permettant de présenter nos projets au plus grand nombre et de les **incarner** continuellement.



# Le Studio dés Kréatifs

3

## Mais alors, qui sommes-nous ?

Le studio se compose de 3 créateurs passionnés ayant déjà travaillé sur bons nombres de projets dans un cadre "scolaire".

Mais avoir les mêmes études n'est pas synonyme du même savoir-faire :

- **Kevin** se spécialise dans les **éléments graphiques** et la **communication** autour du studio et des différents projets. Il participe également à la conception du **Game Design** et des équilibrages.
- **Timéo** est **Game Designer** et **Narrative Designer**, il s'occupe aussi de la **gestion** du studio et des différents projets.
- **Augustin** est aussi **Game Designer**, les problématiques d'équilibrage et de mécaniques de jeu sont son domaine de prédilection.



« 3 humains bien sympathiques autour d'une bonne chope de bière ! »



# Informations générales

4

## Caractéristiques

Nom du jeu : À la Mine

Tranche d'âge : +14

Nombre de joueurs : 3 à 7

Durée moyenne d'une partie : 45min

## Le thème principal du jeu

À la Mine est un jeu dans lequel vous **incarnez des nains** qui s'affrontent pour **devenir propriétaires** au risque de finir **exploités...** Vous devrez **acquérir et contrôler** le plus grand nombre de **territoires** et ce peu importe le moyen. Écrasez la concurrence durant les phases d'**enchères** ou **subtilisez** des territoires adverses à coups de dynamite.



« Tous les coups sont permis quand il s'agit de régner sur une mine ! »



# Mécaniques principales

5

## Explications générales

À la Mine se découpe en **2 mécaniques** de jeu fondamentales : la **Conquête** et l'**Enchère**.

- La phase d'**enchère** se déroule à la **découverte** d'un nouveau territoire par un joueur. Il peut décider de lancer une enchère qui déterminera qui obtiendra ce nouveau territoire. Il s'agit d'une **enchère ouverte** et le joueur ayant misé la plus grosse somme de gemmes remporte la tuile qui s'ajoutera à son territoire.
- La phase de **confrontation** se déroule quand un joueur décide d'**attaquer un territoire adjacent** à l'un de ses territoires plutôt que d'en découvrir un nouveau. Il s'agit d'une confrontation **joueur contre joueur**. L'attaquant lance un nombre de dés correspondant à la valeur de confrontation possédée sur la tuile sur laquelle il se trouve pour attaquer. Une fois le jet lancé et validé, c'est au tour du défenseur de lancer ses dés. Le joueur ayant obtenu le **plus de dés pairs remporte** la confrontation. Si le défenseur remporte la confrontation, il reçoit une **compensation monétaire** de l'attaquant. Si l'attaquant remporte la confrontation, il **recupère le territoire** de son adversaire. Si une égalité survient, rien ne se passe.



La **pré-condition** de victoire (5 territoires reliés) vient amplifier l'**aspect stratégique** de la **gestion** de son territoire, sa gestion de tour et d'anticipation de ceux à venir.

# L'originalité de « À la Mine »

6

Le jeu se compose de **deux phases** de jeu distinctes :

- La **première** phase concerne la première partie de jeu jusqu'à la **pré-condition de victoire**. C'est-à-dire, lorsque le ou les premier(s) joueur(s) à atteindre **5 territoires reliés** à la fin du tour de table deviennent **propriétaires**. Les autres joueurs seront quant à eux des **exploités**. On rentre alors dans la deuxième phase de jeu.
- La **deuxième** phase de jeu comprend une **fin asymétrique**.
  - Le **nouvel objectif** des propriétaires est de maintenir leur mine ouverte et de devenir l'ultime propriétaire de la mine en **reliant 7 territoires**. S'il y a plusieurs propriétaires dans une partie, le premier à avoir relié 7 territoires à la fin du tour de table la remporte.
  - La fierté des nains **exploités** les poussent à collaborer pour **saboter la mine !** S'ils ne peuvent pas être propriétaire, alors personne ne le pourra. Il s'agit pour eux d'une victoire collective. Ainsi, lorsqu'ils réussissent leurs **3 missions de sabotage**, la mine est fermée et ils remportent la victoire ensemble.



# L'originalité de « À la Mine »

7

Le plateau de jeu est un **plateau modulable** en fonction du **nombre de joueurs** et est différent à chaque nouvelle partie. En effet, les tuiles sont **placées aléatoirement**, ajoutant énormément de rejouabilité.

L'une des grandes originalités de ce jeu est que les **tuiles** territoires sont **placées face cachées**. Ainsi seul le joueur(euse) découvrant la carte, possède les informations sur cette dernière. On doit donc jouer avec cette **inconnue** tout au long des phases d'enchère. Enchérir sur une carte que l'on ne connaît pas vient donc rajouter un aspect de risque et de **bluff** au jeu. La stratégie évolue à chaque nouvelle information sur la disposition du terrain.



correspond aux tuiles Territoire classiques.



correspond aux tuiles Territoire foncées.

3 joueurs

21 tuiles Territoire



4 joueurs

27 tuiles Territoire



« Jouer trop timidement peut vous garantir une bonne partie, mais difficilement la première place...  
Tout miser n'est pour autant pas la bonne solution.  
Alors parviendrez-vous à trouver le bon équilibre pour dominer l'exploitation minière ou bien la fermer à jamais ? »

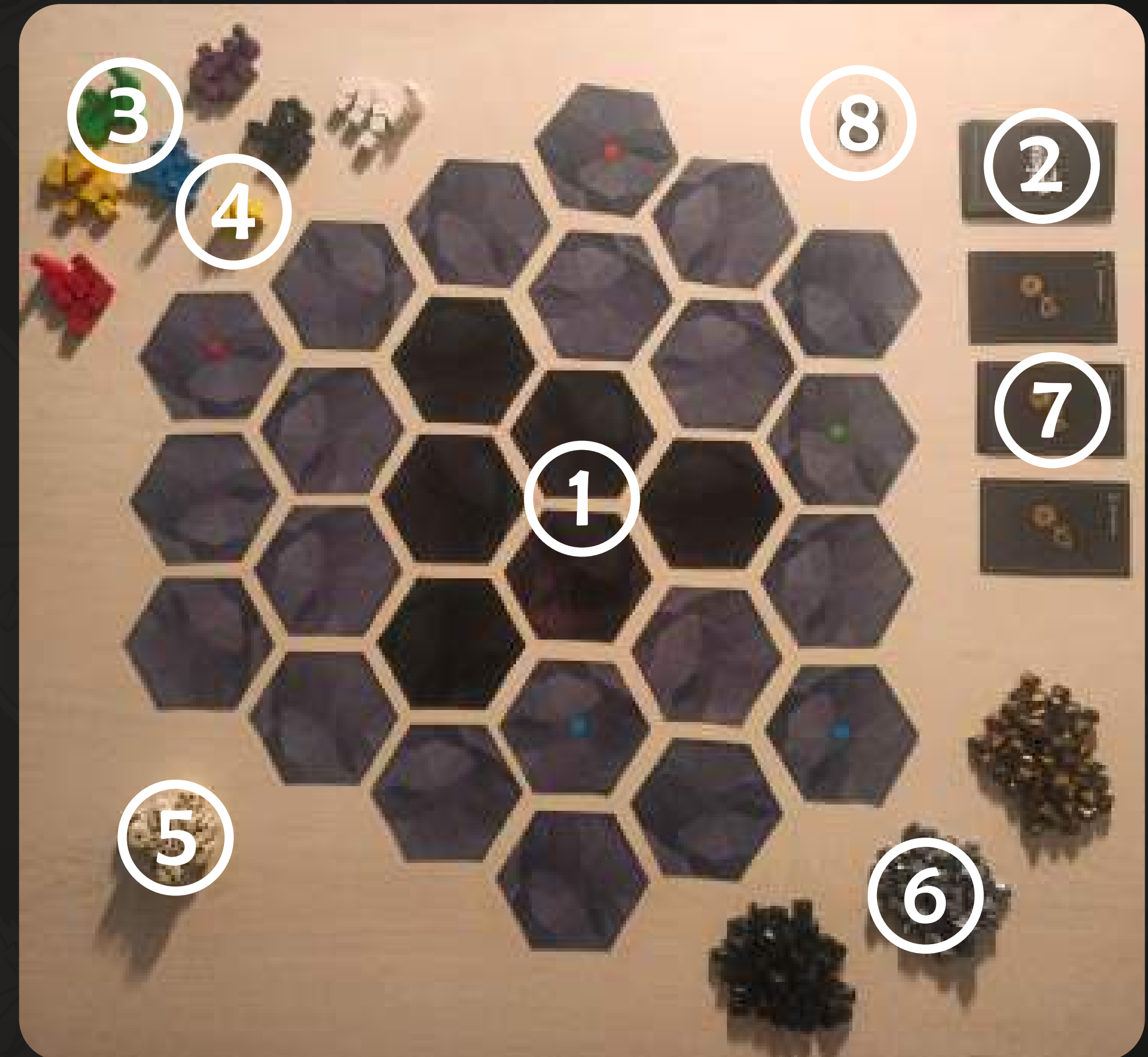


# Matériel général

8

## Légende

- 1 • 44 Tuiles Territoires hexagonales
- 2 • 12 Cartes Événement
- 3 • 7 Pions Joueurs & 10 Marqueurs de Territoire
- 4 • 1 Pion Nain du Jour
- 5 • 16 dés de confrontation
- 6 • 75 Gemmes Noires, 50 Argentées et 35 Dorées
- 7 • 3 Cartes Sabotage
- 8 • 6 Marqueurs de Rénovation  
+ 7 écrans cache gemmes  
+ Aide de valeur de tuile



# Événements et Comm'

9

## Prototypes et événements

Depuis la création du premier prototype de « À la Mine », nous nous investissons énormément pour le faire **tester** à **différentes cibles de joueurs** sur des événements de toutes les tailles :

- Nuits du Off du FIJ
- Les Utopiales
- De nombreux petits événements
- Diverses playtests dans notre entourage

Nous en tirons des **expériences très riches** et des **retours très positif** pour le développement de notre jeu.

Nous faisons également parti de l'association **CAJO à Nantes** qui nous permet de rencontrer de nombreux créateurs et de participer à ces nombreux événements.

Le jeu rencontre son petit succès auprès du public et aujourd'hui, il ne nous manque qu'un éditeur pour pouvoir continuer notre aventure.

CANNES  
FESTIVAL  
INTERNATIONAL  
DES  
JEUX

NANTES  
UTOPIALES  
FESTIVAL INTERNATIONAL DE SCIENCE-FICTION

PLEIN  
LES  
JEUX  
FESTIVAL DE JEUX DE SOCIÉTÉ



# Événements et Comm'

10

## Instagram & Facebook

Nous sommes présents sur **Instagram et Facebook** dans l'objectif de nous faire connaître et d'annoncer notre présence lors des différents événements.

À la  
MINE  
JOYEUX NOËL

