




Analyser et décrire un jeu de société


Des caractéristiques "évidentes", mais souvent trompeuses


Des caractéristiques essentielles mais non visibles


 Le thème : c'est "l'univers" du jeu, mais il a un intérêt très variable selon les jeux : thème "plaqué", jeux à licence, jeu immersif, jeux d'émulation, jeux de simulation (Berthou, Nathanson)

 Les mécaniques : Ce sont les principes du jeu, les procédés que vont utiliser les joueurs au cours de la partie pour agir et interagir. Elles sont le cœur du jeu, son identité profonde, mais sont rarement mentionnées sur la boîte. Exemple : enchères, stop ou encore...

 La difficulté : l'âge indiqué sur la boîte est un argument de vente, la difficulté dépend largement du joueur et de son adhésion au thème. On peut plutôt parler de "temps de mise en jeu" (installation, explication).

 L'interaction : c'est la place des échanges entre joueurs dans le fonctionnement du jeu : elle peut être de différents types (compétition, coopération, équipe..) et de différents degrés : interaction directe ou indirecte, jeu d'ambiance ou de réflexion. NB : L'interaction à deux joueurs requiert souvent un type de jeu spécifique.

 Le matériel : le type de matériel (carte, plateau, dés) n'est pas significatif du style du jeu. (Ex des dés ne signifient pas forcément un jeu de hasard). La quantité d'information sur le matériel est un critère plus pertinent, mais là encore variable.

 Le degré de réflexion : Il définit le contrôle que le joueur peut avoir sur le déroulement du jeu (Critère différent de la difficulté des règles) . Il peut inclure de l'incertitude (stratégie ou tactique)