



# BATTLE GROOM

---

---



# EQUIPE



LÉONARD LAMBRECK  
Game design  
Rédaction des règles



AGNÈS PRATS  
Graphismes  
Réalisation du prototype



# SOMMAIRE



## 5-12.Règles

5.Fiche d'identité

6.Mise en place/But du jeu

7.Tour de jeu/Contrôle des piles

8.Déplacement/Dé bonus

9.Empillements

10-12.Cases à effet

10.Emprisonnement

11.Effondrement

12.Séparation

12.Fin du jeu

14-15.Playtests

16-23.Recherches graphiques







# BATTLE GROOM

Vous êtes des Grooms dans un grand hôtel !  
C'est à vous dans ce jeu de stratégie de récupérer le plus de valises possibles pour remporter la victoire !

2 joueurs

Âge 8 ans et plus

Durée entre 5 et 15 min

**Matériel** (basé sur le jeu Royal d'Ur)

1 plateau

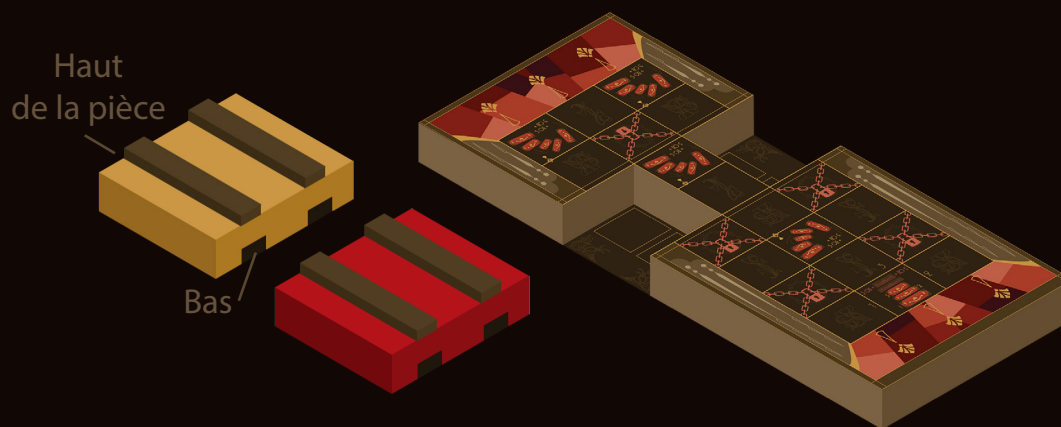
7 pions valises rouges

7 pions valises jaunes

3 dés à 4 faces

Haut  
de la pièce

Bas





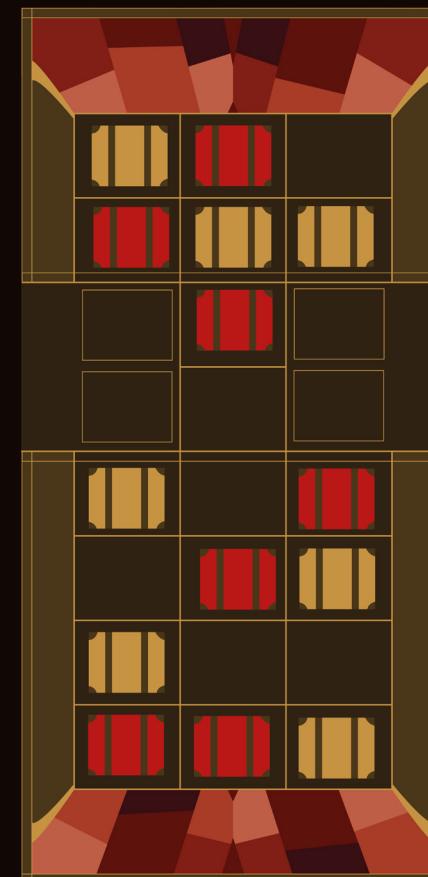
## Mise en place

Les joueurs lancent chacun un dé, celui qui fait le plus grand nombre décide de s'il veut déposer la 1ère pièce de la mise en place ou être le 1er à commencer le tour de jeu suivant celle-ci.

Chacun son tour, les joueurs vont placer un pion de leur adversaire jusqu'à ce que les 14 pions soient placés sur le plateau. Seul un pion est autorisé par case. Puis chaque joueur prend le dé correspondant à la couleur de ses pions, le dernier dé est un dé commun aux deux joueurs.

## But du jeu

Le but du jeu est de bloquer son adversaire en contrôlant le maximum de valises possibles.



Exemple de mise en place



# Déroulement



## Tour de jeu

Le tour de jeu d'un joueur se décompose en différentes parties.

Tout d'abord il va **lancer son dé** ce qui lui indiquera le nombre de déplacements possible pour ce tour. Ensuite il devra **choisir le pion ou la pile de pions** avec laquelle il réalisera ses déplacements puis les faire.

## Contrôle des piles de pions

Il existe **2 conditions** pour que le joueur contrôle une pile de pions :

Soit le joueur a un pion de **sa couleur au-dessus de la pile.**

Soit le joueur a **le plus grand groupe de pions** dans la pile.

Remarque : Il peut y avoir des cas où les 2 joueurs contrôlent une pile de pion

Si les joueurs ont des groupes de pions égaux dans la pile, seul le joueur avec le pion au-dessus contrôle car il faut le plus grand groupe, les égalités ne sont pas considérées comme tel.



### Exemple de contrôle de piles



Le jaune contrôle la pile car il a un pion au-dessus de la pile  
Le rouge contrôle aussi car il contient le plus grand groupe



Seul le rouge contrôle la pile car un de ses pions se trouve en haut, et il a le plus grand groupe

# Déplacement



Les déplacements se font **horizontalement** et **verticalement**, il n'y a pas de déplacement en diagonale. Les parties du plateau supérieur et inférieur verticalement sont **connectées**, symbolisé par les flèches.

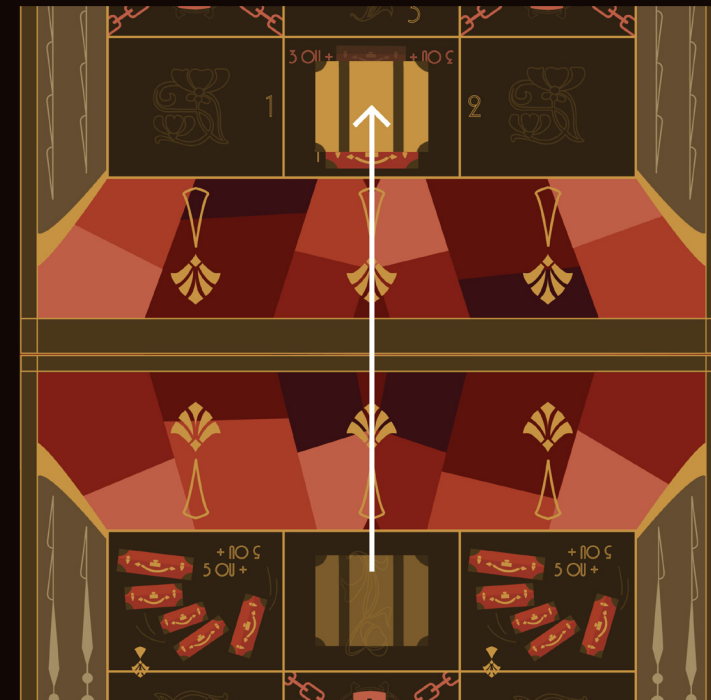
## Dé bonus

Le dé de votre couleur permet durant la partie de **rajouter des déplacements** à votre lancé de dé, vous pouvez ajouter jusqu'à **4 déplacement bonus** durant la partie. Vous ne pouvez **pas dépasser 6 déplacements** lors d'un tour de jeu.

Ex : Vous avez fait un lancé de 4. Il vous reste vos 4 déplacements bonus.

Vous choisissez de rajouter le nombre maximum autorisé. Votre lancé est maintenant de 6.

Il vous reste 2 déplacements bonus car vous en avez utilisé 2 sur 4.



Parties du plateau connectées





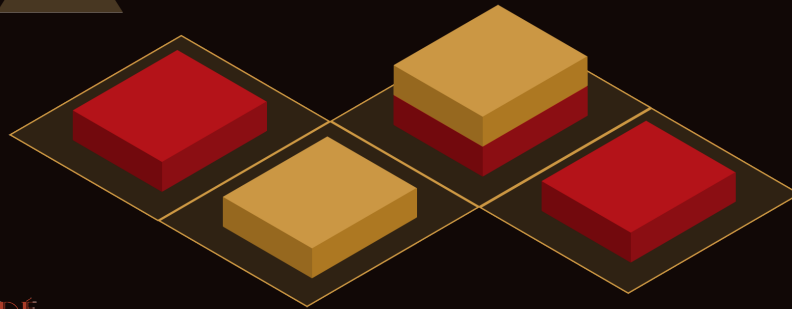
# Empilement



Lorsqu'un pion ou une pile de pions passe sur la même case qu'un autre pion ou qu'une autre pile de pions alors il **passé au-dessus** de celle-ci et l'inclue à sa propre pile.

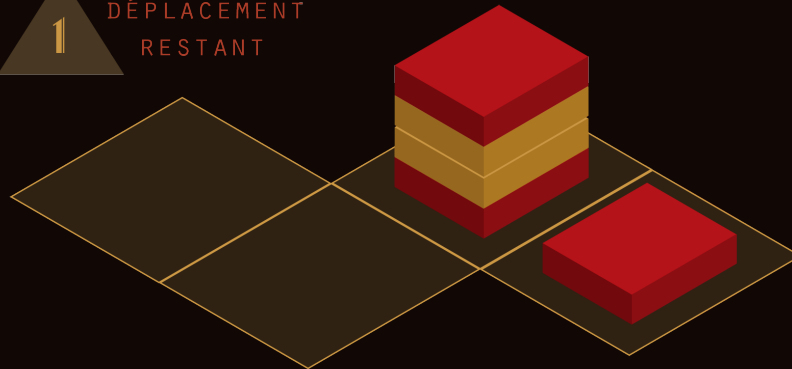
DÉ  
3

DÉPLACEMENTS  
RESTANTS



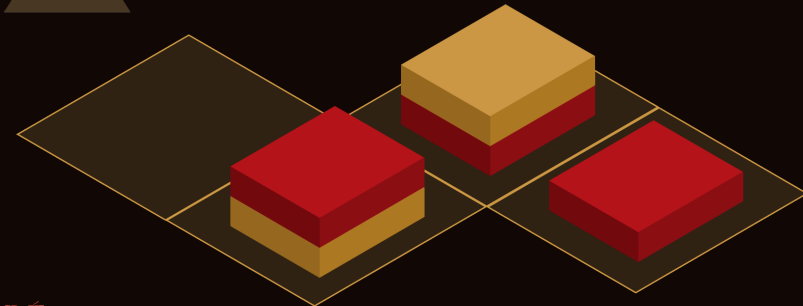
DÉ  
1

DÉPLACEMENT  
RESTANT



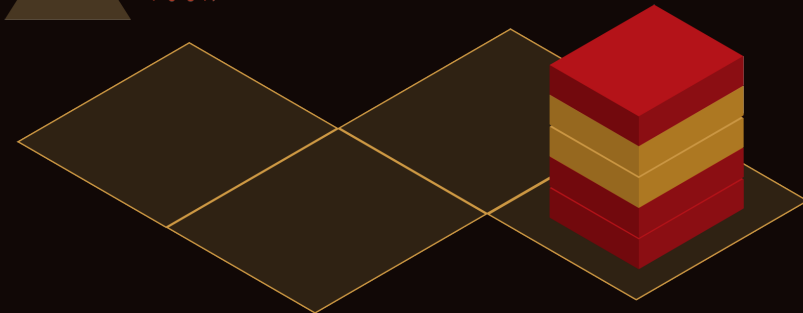
DÉ  
2

DÉPLACEMENTS  
RESTANTS



DÉ  
0

FIN DE  
TOUR



## Cases à effet



Certaines cases du plateau possèdent des propriétés spécifiques influant sur la partie, il en existe 3 différentes :

### Case d'emprisonnement

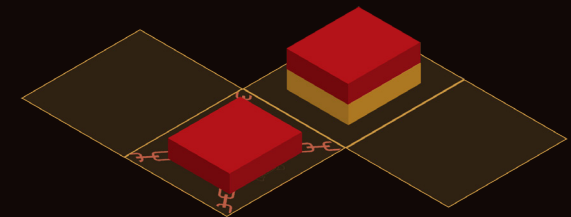
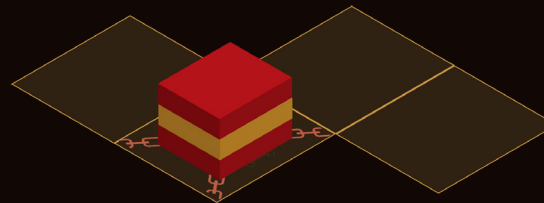
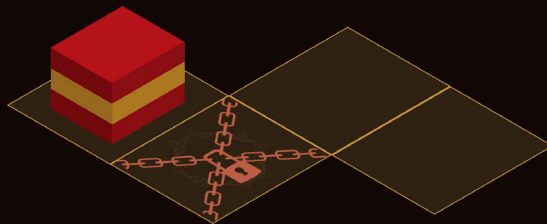
Lorsqu'une pile de pions passe sur cette case elle doit **laisser le pion en dessous de sa pile.**

Sauf si une pièce se trouve déjà dessus. Dans ces cas-là le joueur ne laisse aucune pièce et fini son tour normalement.

Le seul moyen de récupérer la pièce sur la case est de la **contrôler lors d'un tour de jeu.**



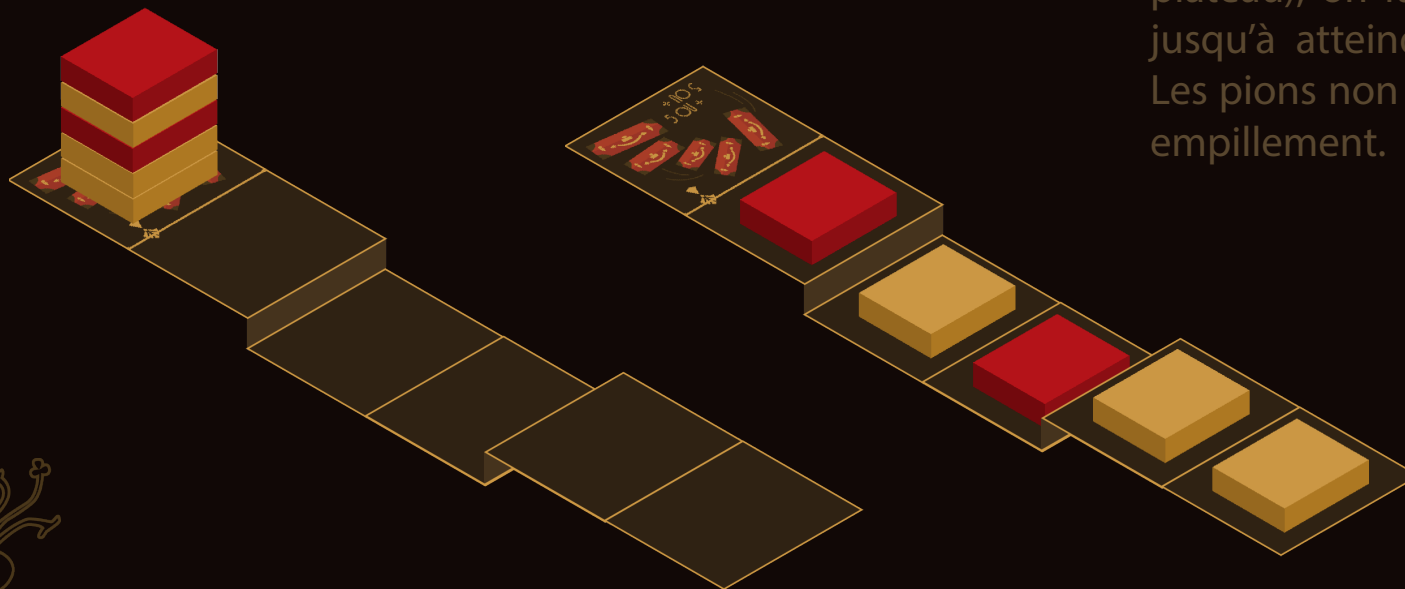
Cas particulier : même si en laissant sa pièce le joueur ne devrait plus avoir le contrôle de la pile, il finit tout de même son déplacement.



## Case d'effondrement

Si une pile de **plus de 5 pions termine son tour** sur cette case alors cette pile **s'effondre** dans le sens indiqué par la case. Lorsqu'une pile s'effondre on prend la pièce le plus au-dessus de la pile et la positionne suivant le sens de la case éboulement.

Remarque : Certaines cases effondrement sont orientées vers les trous à côtés du corridor lorsque des pièces s'effondrent dans celui-ci elles ne sont plus jouables, si un trou a plus de 2 valises dans celui-ci et que donc les valises sont au-même niveau que le plateau alors elles deviennent des cases à part entières.

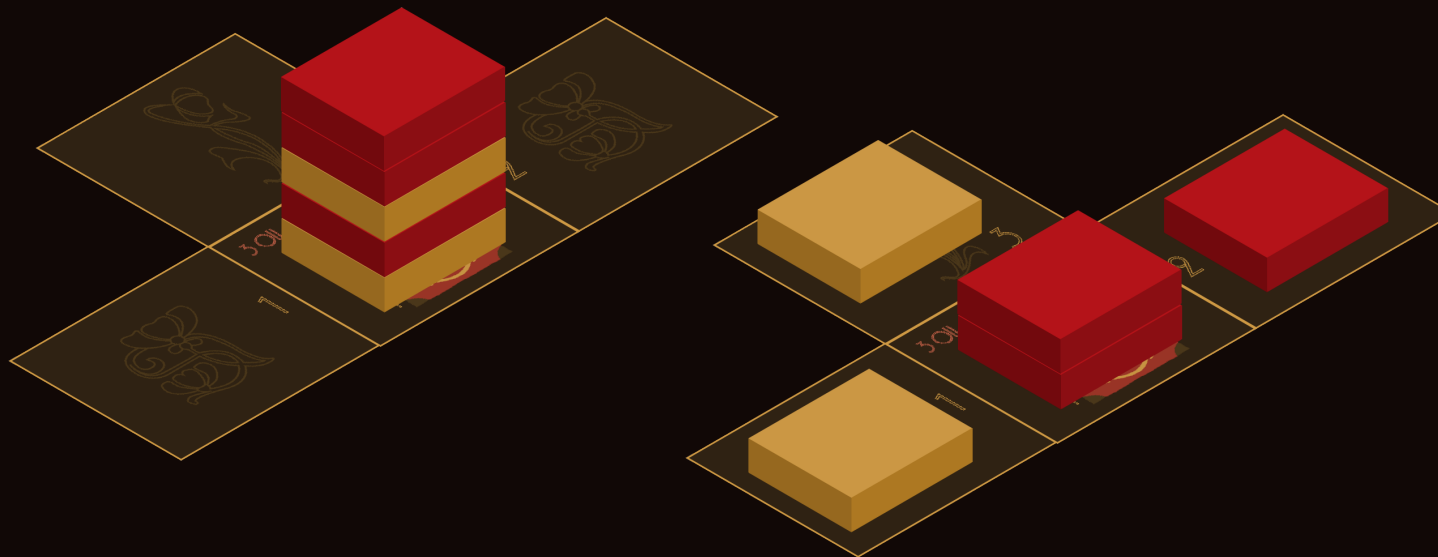


Si la pile fait plus de 7 pions (longueur du plateau), on fait s'écrouler tout les pions jusqu'à atteindre l'extrémité du plateau. Les pions non disposés restent sur la case empilement.



## Case de séparation

Si une pile de **plus de 3 jetons** termine son tour sur cette case alors les 3 jetons **en dessous** de cette pile se sépare comme présenté sur la case et ses cases adjacentes.



## Fin du jeu



Lorsqu'un joueur commence son tour avec **un seul pion** ou **pile de pions** qu'il peut contrôler et qu'à la fin de ce même tour il est dans **la même situation**, l'autre joueur gagne la partie.



# PLAYTEST

## Mise en place

-Chaque joueur commence avec une pile comprenant ses propres pions

-Un joueur par côté de plateau

-Tour par tour les joueurs avancent la pile

-Au début de leur tour ils laissent la pièce la plus basse

-Pour finir leur mise en place doivent atteindre l'autre extrémité du plateau

=>trop long et aléatoire

-Chaque joueur place à tour de rôle un de ses propres pièces

-> crée un déséquilibre, le premier joueur a joué peut facilement bloquer le deuxième joueur si son lancé était élevée

## Mise en place choisie

-Chaque joueur place à tour de rôle un des pièces de l'adversaire

=>dimension plus stratégique



## Cases éboulement

-Au début une seule case éboulement dans le corridor  
-Pour exploiter la forme du plateau et notamment les trous rajout de cases éboulements devant eux

- > permet de faire perdre des pièces à l'adversaire
- > permet d'utiliser la hauteur du plateau

## Cases emprisonnement

-Tiré du playtest de mise en place lorsque l'on laissait la pièce du dessous au début de chaque déplacement  
-Stratégiquement permet d'avoir une pièce contrôlable, ne faisant pas partie d'une pile, en réserve



### Objectif fin de partie

But réunir toutes les pièces dans une seule pile

=> le joueur ayant le plus grand groupe à l'intérieur gagnait

=> le joueur en désavantage ne faisait que fuir

### Faire une pile de X pions de sa couleur

=> peu d'échange entre les joueurs

### Objectif dessiné sur les pions

Ex jaune/touge/jaune

Les joueurs s'ignoraient

=> la partie était trop expéditive

### Objectif final

Bloquer l'autre joueur, qu'il n'est plus qu'une pile à contrôler

Au départ 0 mais le jouer en désavantage cherchait à fuir

Condition de fin encourage les échanges entre joueurs





# RECHERCHES GRAPHIQUES

## Design valises et plateau

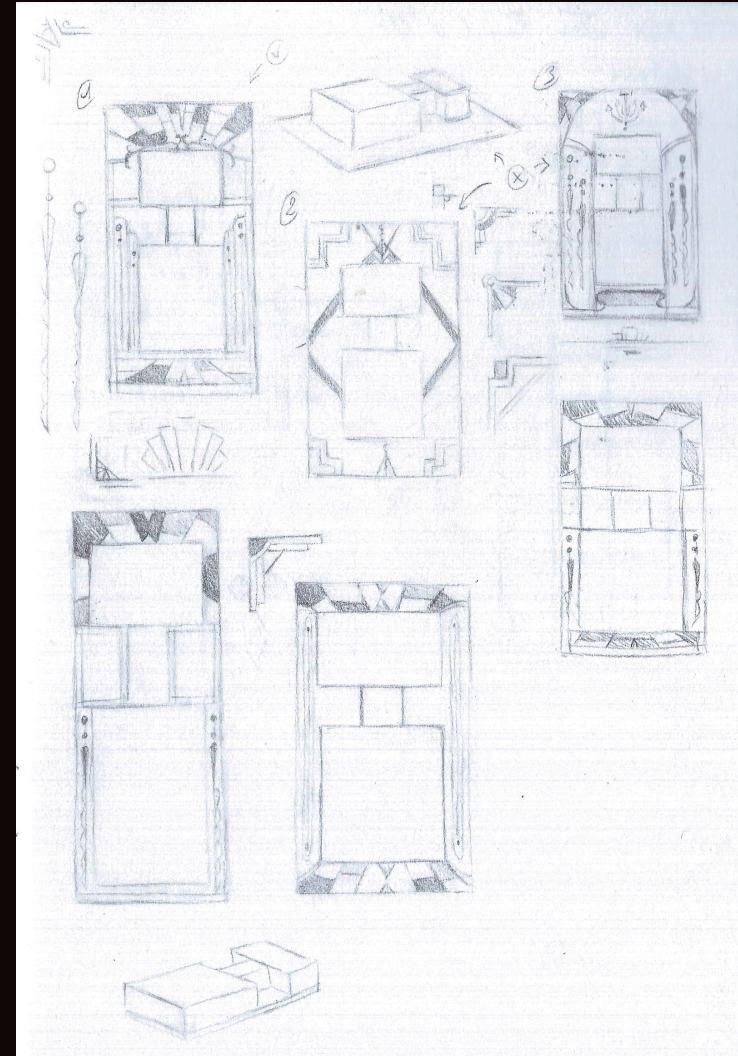


Univers choisi : un palace style Art déco  
valises anciennes

Design du plateau :

- Arriver à **équilibrer les motifs** autour qui plantent l'univers sans surcharger, à savoir que chacune de nos cases dispose d'un motif

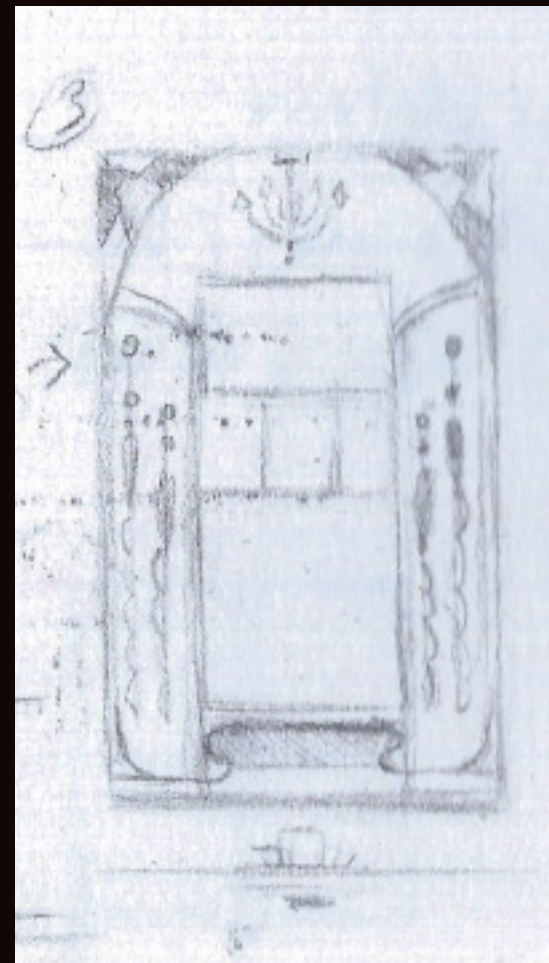
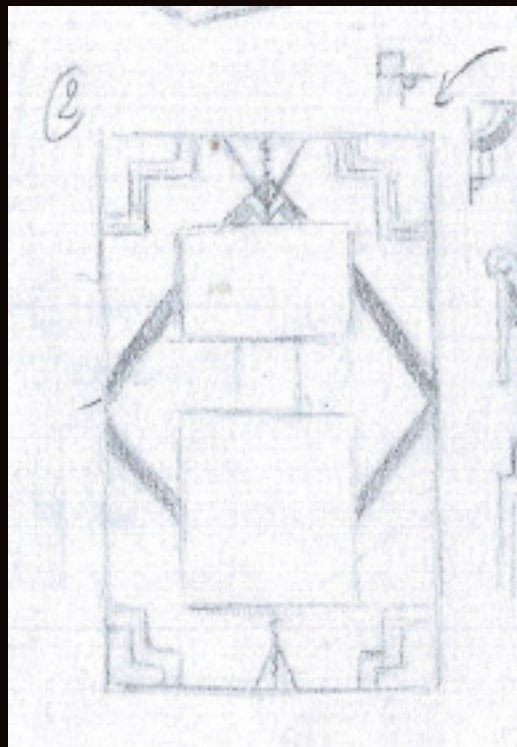
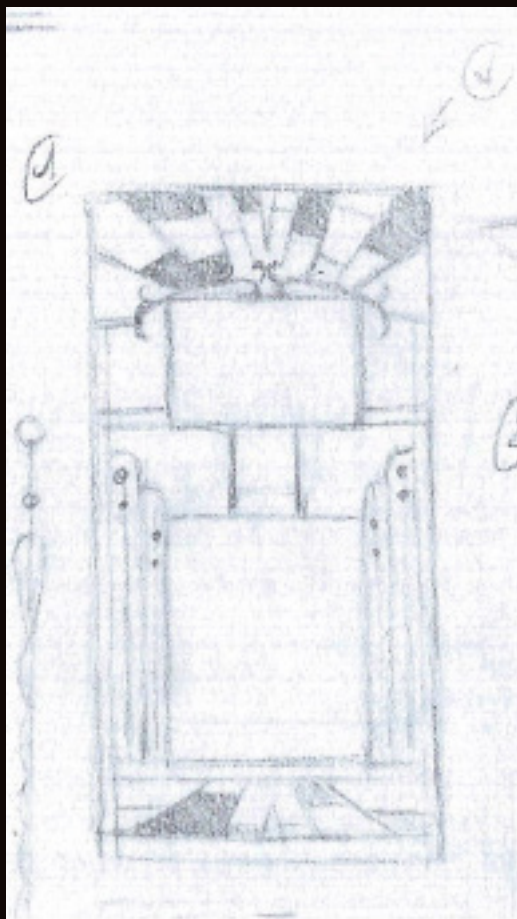
-Faire en sorte que qu'importe la place du joueur le plateau soit graphiquement intéressant à regarder







Après avoir testé différents styles de motifs (basés sur des portes arts déco), nous avons finalement choisi d'approfondir le design 1





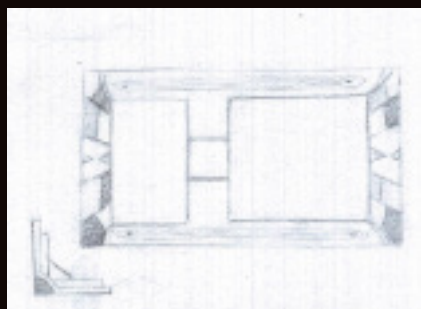
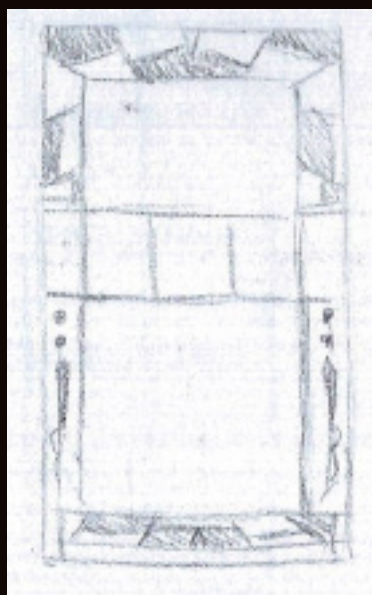
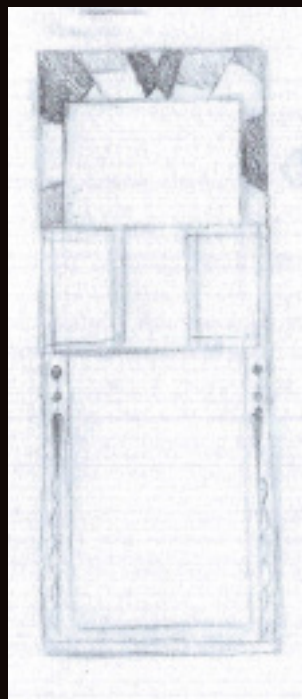
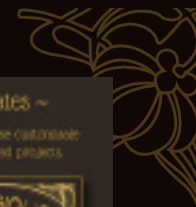
## Plateau final

Motifs symétriques -> expérience visuelle qu'importe l'endroit d'où l'on joue équilibrée

Choix de couleurs chaudes, rappelant les **grooms** représentés en général en rouge, noir et jaune

Ajout du marron pour évoquer le bois et les meubles que l'on pouvait trouver dans les palaces





croquis d'approfondissement du design 1 page 17

## Références graphiques Art Déco



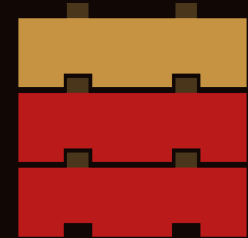


## Sculpture des pièces



Pièces sculptées en argile puis cuit

Forme des pions basée sur la mécanique d'empilement  
-> les pièces s'emboîtent



## Pièces peintes



Peinture avec effet vieilli pour donner l'impression d'anciennes valises

Styles de valises différents



-> chaque valise est unique, autant qu'elle a son histoire





## Réalisation du plateau

Plateau en bois

-> matériel solide permettant une bonne tenue au plateau avec de la hauteur



Bois peint car de base trop clair  
le noir permet aussi d'apporter le noir présent dans la tenue des grooms  
et compléter ainsi avec le rouge et jaune du plateau







Touche de gouache ajoutée sur le design du plateau pour donné un léger **aspect vielli** et rendre une certaine continuité avec les pièces



