



LA MASCARADE  
DE MINUIT





# SOMMAIRE

III

<b>Introduction</b>	V
<b>Profil</b>	VI
<b>Intention</b>	VII
<b>Processus Créatif</b>	VIII
Références Cinématographiques	IX
<b>Références</b>	IX
Références de l'Epoque	X
D'autres Références Diverses	XII
Anatomie d'une Carte	XIII
<b>Game System</b>	XV
Conditions de victoire et de défaites	XV
Situation de jeu	XVI
<b>Boucle de prédiction</b>	XVII
<b>Tableau Sign, Action &amp; Feedback</b>	XIX
<b>Mécaniques</b>	XXVI
<b>Micro challenges</b>	XXVII
<b>Rapide Présentation</b>	XXXII
<b>Intention de Design</b>	XXXIII
<b>Thème</b>	XXXIX
<b>Développement de la Direction Artistique</b>	XL
<b>Développement de la Direction Artistique</b>	LI
<b>Annexe</b>	LII
<b>Compositon et Typographie</b>	LXIII
<b>Remerciment</b>	LXIV

# UN JEU CRÉÉ PAR :

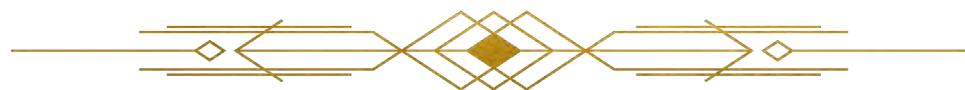
**SAHEL Jazlyn**

Game Design  
Concept Art  
Rédaction et design du livret de règles  
Rédaction du GOD

&

**SHAN Jade**

Game Design  
Réalisation tangible  
Rédaction et design du livret de règles  
Design du GOD



Notre projet, intitulé La Mascarade de Minuit, a émergé de notre enthousiasme et de notre volonté d'innover, s'inscrivant pleinement dans le cadre du défi créatif "Du neuf avec du vieux". L'objectif de ce projet semestriel était de concevoir un jeu de société novateur en utilisant exclusivement les composants d'un jeu déjà existant et datant du 19e siècle.

Afin de répondre à la contrainte matérielle imposée, nous avons opté pour le Nain Jaune. Ce jeu se caractérise par son plateau divisé en cinq cases distinctes, accompagné de 52 cartes et 108 jetons, ce qui en fait un matériel aussi stratégique que riche.

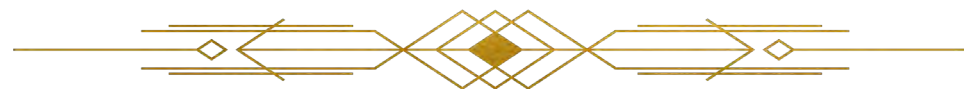
La configuration du plateau se prête parfaitement à la représentation d'une mascarade, où chaque section peut symboliser une pièce distincte, permettant ainsi d'accueillir différents personnages. Cette particularité incite les joueurs à se déplacer stratégiquement. Les 52 cartes, comprenant 33 personnages, se révèlent également idéales pour un scénario de sabotage centré autour d'ambitions politiques et de pouvoir.

Bien que nous avons gardé la répartition du plateau reconnaissable du Nain Jaune telle quelle, nous avons fait en sorte d'innover ailleurs, comme dans la direction artistique, le thème et les règles de jeu.

Créer un prototype stable a requis le meilleur de nos compétences, et de longues heures de travail



ont été déployées pour garantir l'intégrité des règles, l'équilibre du jeu, et surtout pour s'assurer qu'il soit ludique et agréable à jouer.



**Pitch :**

Entrez dans l'effervescente époque des années 1920 avec La Mascarade de Minuit. En tant qu'élite ambitieuse conviée à une fête masquée, manœuvrez pour saboter vos pairs et forger des alliances cruciales avant l'arrivée de Minuit.

**Gameplay :**

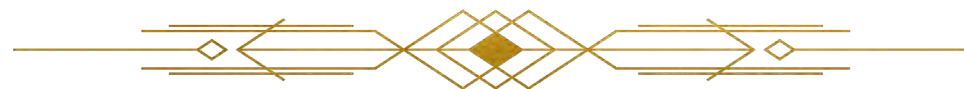
La Mascarade de Minuit est un jeu de programmation et de bluff nécessitant stratégie et surnoiserie.

**Cible :**

Public visé: 16 ans et +

**High Concept :**

La Mascarade de Minuit propose une expérience de bluff et de programmation dans le décor élégant et mystérieux des années 1920. Incarnez des jeunes gens ambitieux lors d'une mascarade exclusive, cherchant à corrompre un maximum d'invités pour devenir le joueur le plus influent en 12 tours. Utilisez la manipulation et le sabotage pour atteindre vos objectifs dans ce jeu où l'élégance se mêle à la ruse.



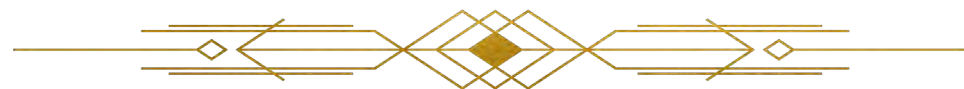
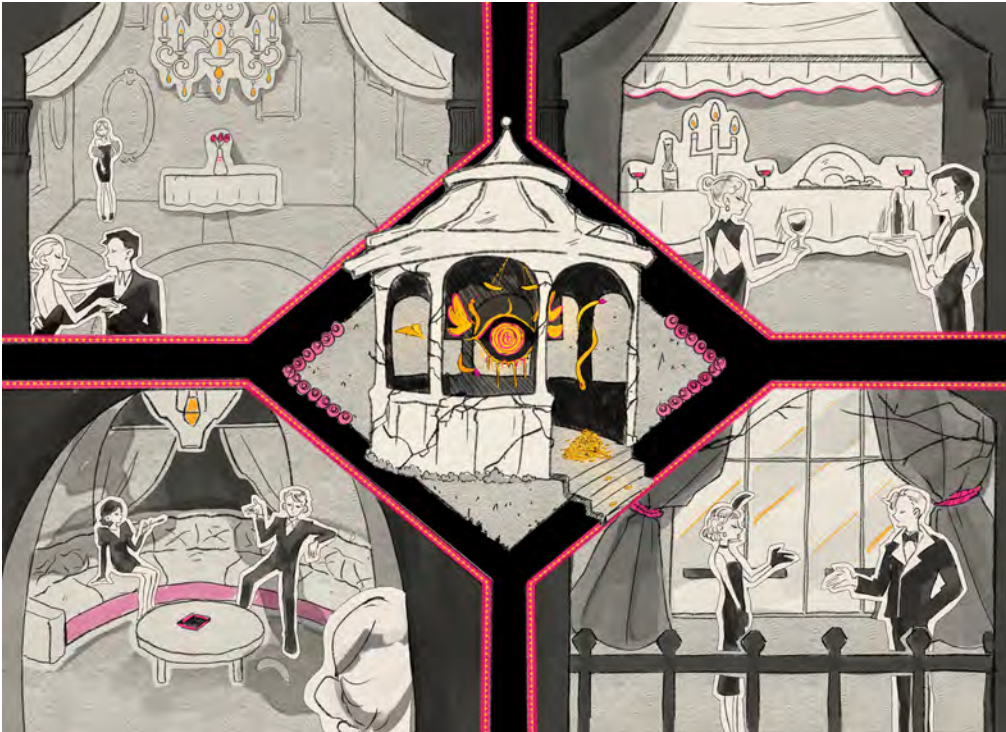
Notre jeu est un projet audacieux où l'ambition a très souvent frôlé l'excès. La conception fut complexe, peut-être trop riche en facteurs et situations mais elle réussit néanmoins à conférer une profondeur au jeu, bien que par moments elle peut paraître aussi déroutante aux nouveaux joueurs qu'elle ne l'était pour nous.

Plongés dans l'atmosphère des Années Folles en 1920, l'Art Déco nous paraissait comme une esthétique idéale pour mettre en scène une expérience subtile mêlant sabotage, sournoiserie et séduction.

La mascarade, jeu de mot à double sens, évoque tant une fête masquée que l'art de dissimuler son vrai visage pour mieux corrompre. Le public visé étant assez jeune, nous avons choisi de les faire incarner une toute aussi jeune élite, afin qu'ils s'immergent mieux dans cet univers.

Ce jeu est un véritable défi, en particulier pour les novices en programmation, il offre toutefois une expérience intrigante en mélangeant ses mécaniques complexes, le bluff et les interactions entre joueurs.

Pour pousser le jeu hors de ses limites, nous avons choisi de différencier chaque carte, jeton, ainsi que plateau tout en faisant en sorte que le tout reste cohérent à l'univers choisi. Nous avons également décidé d'implémenter des mécaniques de jeux d'argent, comme les mises, les paris ou les enchères.



Notre projet de jeu a débuté avec l'exploration du Nain Jaune, car nous étions attirées par sa mise en place intéressante et la richesse de son matériel. Il fut un moment où nous avons envisagé d'autres jeux comme le Primero car le défi de maintenir l'unicité du plateau du Nain Jaune tout en le rendant captivant nous avait quelque peu découragées. Cependant, l'idée d'un jeu sans plateau s'est avérée moins attrayante, car les déplacements ajoutent une tension cruciale, et le maintien d'une expérience de programmation sans déplacements s'est avérée complexe, voire impossible.

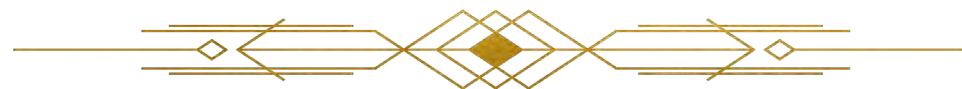
Dans le processus de conception, nous avons sollicité l'approbation des professeurs pour dépasser certaines limites matérielles, notamment en augmentant le nombre de cartes. Le jeu étant centré sur les personnages et la programmation, un nombre suffisant de cartes était essentiel pour garantir l'intérêt du jeu. Nous avons également choisi d'ajouter des cartes réversibles et interchangeables pour les conditions des invités, augmentant ainsi la rejouabilité du jeu.

L'évolution de notre concept initial a été marquée par une transition du thème naïf et amoureux initial, axé sur la recherche de l'âme sœur,

vers une approche opposée, centrée sur les ruptures.

Après avoir avancé considérablement sur ce deuxième prototype, nous avons réalisé qu'il s'éloignait de la consigne. Finalement, nous avons abouti à notre concept actuel, qui conserve certains éléments du second prototype, comme une majeure partie du nuancier.

En cours de route, un réajustement crucial du concept a été nécessaire lorsque nous avons compris que les PNJs devaient être au cœur de l'expérience. Initialement axé sur les joueurs, le jeu a évolué à travers plusieurs étapes, y compris un stade de jeu de course et un semi-jeu de cible, avant de trouver sa voie définitive. Ce parcours a été essentiel pour définir le rôle central des PNJs dans notre jeu.





## Références Cinématographiques

En ce qui concerne l'esthétique générale de notre jeu, nous avons puisé notre inspiration dans diverses influences culturelles, mais la première à nous avoir frappée était la cinématographie, en particulier les adaptations des œuvres d'Agatha Christie telles que Hercule Poirot et Miss Marple.

Ces séries, associées à Miss Fisher, partagent une thématique commune autour d'enquêtes criminelles, créant ainsi un contraste frappant avec l'opulence de l'époque représentée dans *The Great Gatsby*.

Cet écart stylistique nous a guidés vers une direction thématique et artistique bien plus spécifique que nous ne l'avions initialement envisagé.



*Hercule Poirot, 1989*



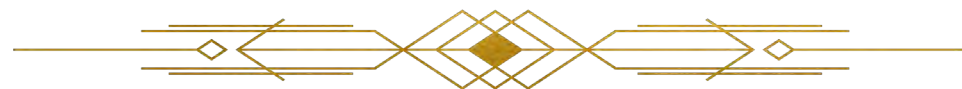
*Miss Marple, 2004*



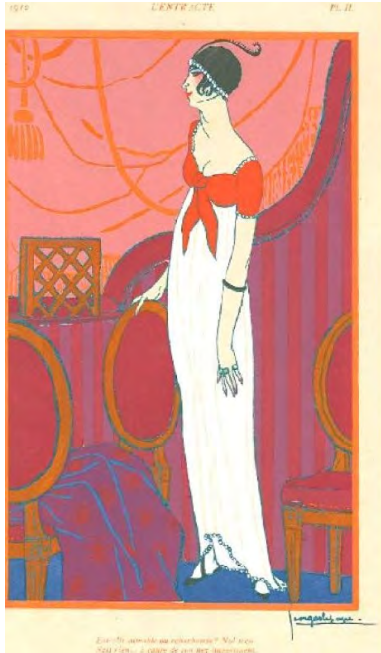
*The Great Gatsby, 2013*



*Miss Fisher's Murder Mysteries, 2012*



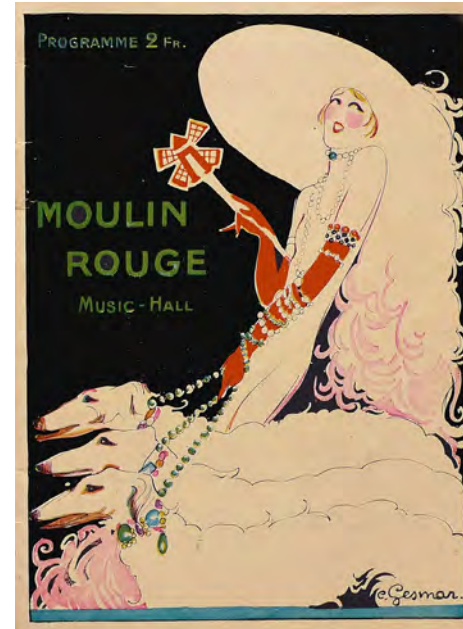
# RÉFÉRENCES DE L'ÉPOQUE



Georges Lepape - *L'Entracte*



Georges Lepape -  
*Vogue, July 20, 1929*



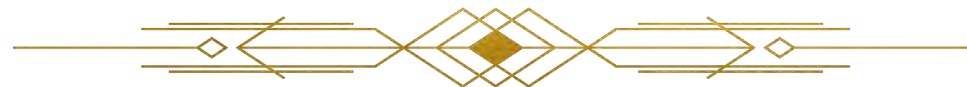
Nous nous sommes inspirés des œuvres créées pendant la période à laquelle notre jeu se déroule afin d'explorer le style prédominant de l'époque.

Tout en effectuant des recherches, nous avons constaté que, malgré l'ampleur de l'expressionnisme et du surréalisme, un style d'illustration a particulièrement attiré notre attention : les affiches commerciales, qu'elles soient liées à la mode ou à la promotion de spectacles.

Les couleurs utilisées sont pâles et sépia, avec des palettes simples. Le noir et le rouge, accompagnés de

touches dorées, sont les couleurs plus fréquemment observées.

A noter également que les femmes sont abondamment représentées à cette époque, ce qui explique une surprenante difficulté à trouver des références masculines.



Bien que bon nombre de nos personnages soient assez excentriques et ne nécessitent pas nécessairement des références à la mode mondaine de l'époque, nous avons reconnu que certains d'entre eux, tels que La Maîtresse des Lieux ou La Mécène, seraient difficiles à concevoir sans une compréhension précise de la mode vestimentaire des années 1920.

Pour résoudre ce défi, nous



*Beaux Arts de Mode, Übersicht 1927 Nummer 6 S. 29*

avons consulté une multitude de catalogues et de croquis de mode féminine sur le site des Beaux-Arts de la Mode, confirme nos remarques précédentes: le rôle esthétique de la femme avait pris une place centrale.

Cependant, notre tâche de trouver une diversité vestimentaire pour les hommes s'est avérée ardue,



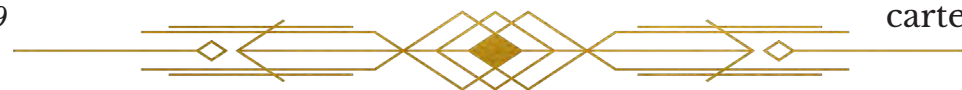
*Beaux Arts de Mode, Übersicht 1927 Nummer 6 S. 57*



*N. Y Public Library Picture Collection, c. 1920*

presque impossible.

Au cours de nos recherches, bien que notre intention initiale était d'habiller tous nos personnages en tenue de soirée, le manque de variété chez les hommes nous a poussés à opter pour une représentation plus symbolique et extravagante de nos cartes.



# D'AUTRES RÉFÉ- RENCES DIVERSES



*Ikumi Fukuda - Veil,  
2018*



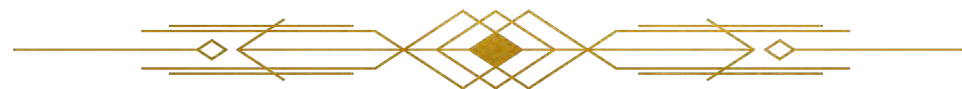
*Paris Travel Posters, Evan Robertson*



*'The Nefertiti of now'- Josephine Baker au Casino de  
Paris, 1939*



*Cabaret du Moulin Rouge, Paris.*





Initialement, nous envisagions d'opter pour un format de carte conventionnel, mais il est rapidement devenu évident que cela serait impossible en raison de la quantité d'informations incluses sur chaque carte.

Nous avons alors choisi le format tarot, l'utilisant également comme modèle de mise en page. Plutôt que de simplement énumérer les ressources attendues ou gagnées, nous les avons divisées en deux catégories distinctes : l'influence, représentée par des chiffres romains (le chiffre doré indique le coût, tandis que le chiffre rose représente le revenu passif du joueur), et les jetons, que le joueur peut gagner au cours d'un tour, sont représentés par des pictogrammes en bas de la carte pour maximiser la lisibilité et la compréhension des joueurs.

Outre les cartes tarot, les cartes Pokémon ont également été des exemples pertinents en raison des informations parfois denses qu'elles peuvent contenir.

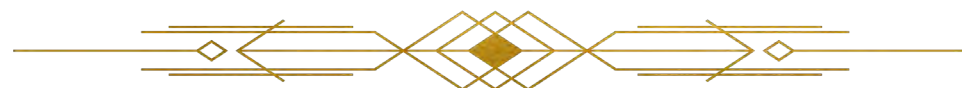


*Tarot Antique sur TEMU*

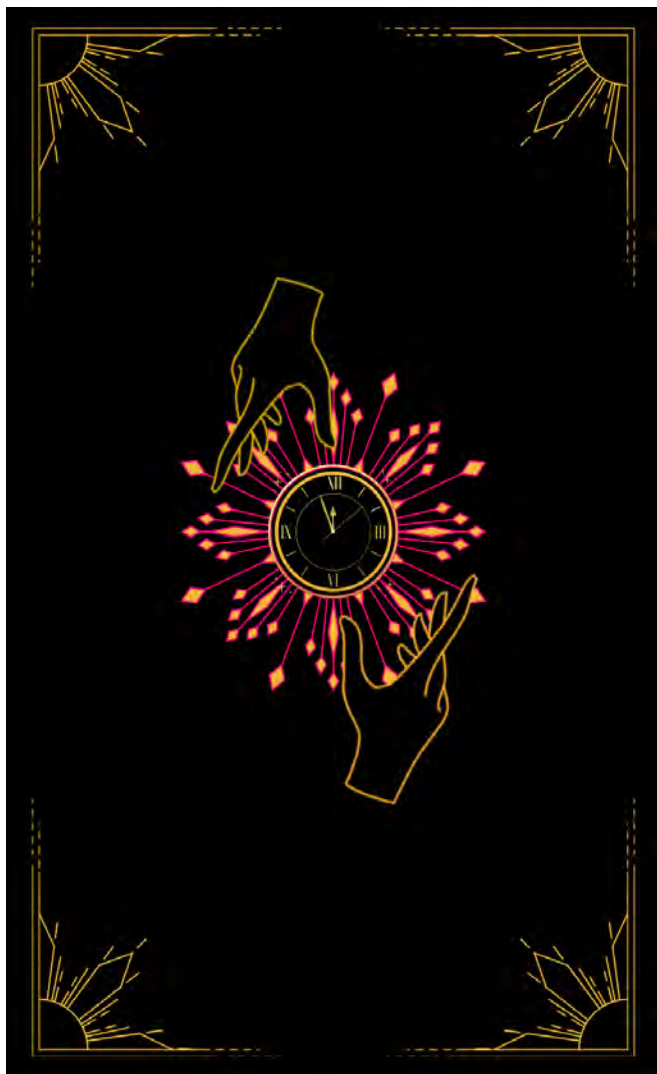
Finalement, nos deux références contiennent davantage de texte que notre mise en page finale de carte, ce qui est un dénouement idéal.



*Carte Pokémon*



# ANATOMIE D'UNE CARTE



*Jeton Influence*



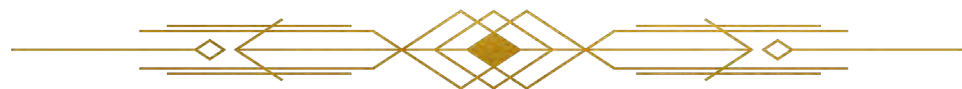
Concernant le revers des cartes, nous avons directement puisé notre inspiration dans les cartes de tarot divinatoire.

Ces dernières présentent une abondance de symboles astraux tels que le soleil ou les différents cycles lunaires au verso.

Cependant, étant donné que notre matériel est déjà riche en informations, nous avons dû trouver

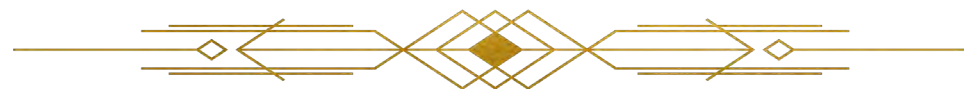
un équilibre en optant pour un revers plus sobre.

Nous avons conservé l'idée des jetons d'influence en illustrant deux mains saisissant un soleil (en référence au tarot), à l'intérieur duquel se trouve une horloge (en référence au titre).



## Conditions de victoire et de défaites

La partie prend fin à la complétion du douzième tour. Le vainqueur est déterminé en comptabilisant les jetons d'Influence qui dépendent de la corruption des Invités et de la gestion habile de leurs ressources au cours du jeu. En cas d'égalité, le joueur qui détient le plus grand nombre d'Invités importants en main remporte la victoire.

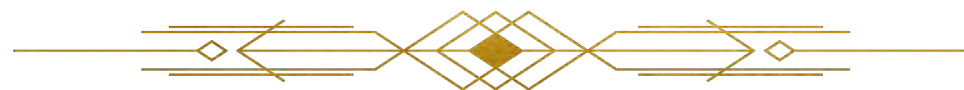


## Situation de jeu

Dans cette situation de jeu, nous assistons à un moment crucial où le Joueur A décide de lancer un «Call Out» contre le Joueur B au cours du cinquième tour. Le Joueur A mise la majorité de ses jetons, montrant ainsi la confiance qu'il place dans sa conviction. Le Joueur B attendait d'officiallement contrôler La Papesse, une carte importante qui coûte et fait gagner passivement au joueur une lourde somme d'Influence.

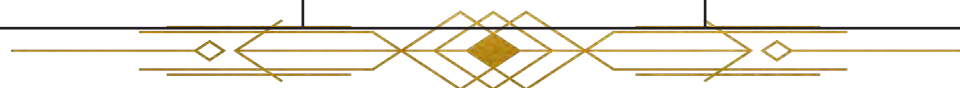
Le défi se présente lorsque le Joueur A, après avoir misé de manière audacieuse, révèle son intuition correcte. La Papesse est effectivement acquise *illégalement* par le Joueur B. En remportant le «Call Out», le Joueur A récupère non seulement tous les jetons qu'il avait misé dessus, mais s'empare également de la carte Papesse, qui ne faisait pas partie de sa lignée originelle. Cette victoire inattendue donne au Joueur A une opportunité stratégique, car il peut désormais gagner passivement une somme considérable de jetons sans avoir peur qu'on ne lui vole sa carte.

De plus, il possède un accès direct au Jardin.

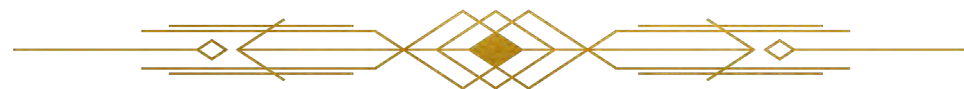




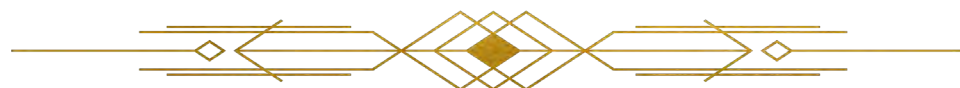
PREDICTION	DÉCISION	ACTION	RÉGULATION	APPRENTIS- SAGE
J'ai assez d'Influence pour obtenir le personnage que je convoite, et je connais les conditions nécessaires.	Je vais programmer mes cartes pour faire en sorte de l'obtenir.	J'utilise Art de la Diplomatie en misant l'Influence requise et en satisfaisant les conditions nécessaires.	Je récupère la carte qui m'appartiendra officiellement dans deux tours.	Maintenant, je peux passer à l'Invité débloqué par cette carte, et dans deux tours, j'aurai un gain passif. Il faut que je fasse attention à ce qu'on ne me la vole pas
J'ai assez d'Influence pour obtenir le personnage que je convoite, mais je ne connais pas ses conditions.	Je vais programmer mes cartes pour faire en sorte de l'obtenir.	J'utilise Art de la Diplomatie en misant l'Influence requise et en devinant les conditions.	Je récupère la carte qui m'appartiendra officiellement dans deux tours. Je me suis trompé sur les conditions mais je ne dis rien.	Maintenant, je peux passer à l'Invité débloqué par cette carte, et dans deux tours, j'aurai un gain passif. Il ne faut pas que quelqu'un me Call Out
J'ai assez d'Influence pour obtenir le personnage que je convoite, mais je ne connais pas ses conditions.	Je vais programmer mes cartes pour faire en sorte de connaître ses conditions.	J'utilise Espionnage et j'inspecte sa carte.	Je mémorise ses conditions et m'assurerai de les remplir mais maintenant tout le monde connaît ma cible.	Je peux désormais miser sur lui honnêtement mais je dois faire attention à ce que personne ne me bloque, car tout le monde connaît ma stratégie.



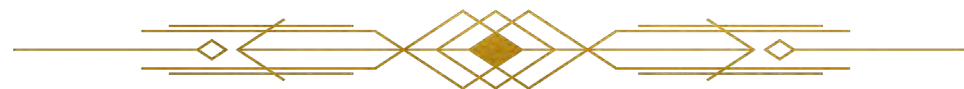
PREDICTION	DÉCISION	ACTION	RÉGULATION	APPRENTIS- SAGE
Je me souviens du verso d'une carte qu'un joueur vient de récupérer, et je sais qu'il a menti sur les conditions.	Je choisis d'utiliser Call Out afin de récupérer sa carte.	Je mise une somme de jetons et le dénonce. Il révèle le verso de sa carte à tout le monde.	Ma supposition était correcte, donc je conserve ma mise et je récupère sa carte.	Sa carte m'appartient d'office, donc je n'ai pas à craindre qu'elle me soit volée.
Un autre joueur convoite le même invité que moi, et je ne veux pas qu'il me le prenne. J'ai une carte Chantage en main.	Je vais utiliser ma carte Chantage sur ce joueur pour modifier sa programmation.	Je sollicite tous ses jetons, ce qui l'empêche de me les donner et le contraint à me laisser modifier sa programmation.	J'aurai la possibilité de moduler les actions du joueur au tour suivant, l'empêchant ainsi d'atteindre l'Invité avant moi. Je pioche une nouvelle carte bonus.	Je me suis libéré la voie pour l'instant, mais je dois rester vigilant pour éviter qu'il ne me vole l'invité lorsque je l'aurai.



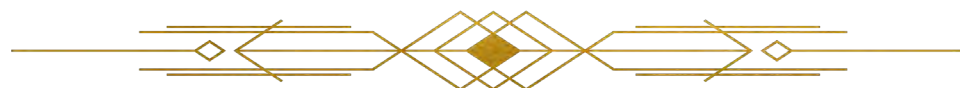
CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
Début de partie	Le joueur a pioché la carte Pacifiste.	Le joueur place cette carte face visible sur la table et positionne le jeton Pacifiste dans une zone du plateau de son choix.	Le joueur commence avec une ressource Conversation en plus. Il peut acquérir l'invité Négociateur deux fois plus rapidement.
Début de partie	Le joueur a pioché la carte Suffragette.	Le joueur place cette carte face visible sur la table et positionne le jeton Suffragette dans une zone du plateau de son choix.	Le joueur commence avec une ressource Habit en plus. Il peut acquérir n'importe quelle invitée deux fois plus rapidement.
Début de partie	Le joueur a pioché la carte Croyant.	Le joueur place cette carte face visible sur la table et positionne le jeton Croyant dans une zone du plateau de son choix.	Le joueur commence avec une ressource Conversation et une ressource Boisson en plus. Il peut acquérir l'invitée Nonne deux fois plus rapidement.
Début de partie	Le joueur a pioché la carte Stagiaire.	Le joueur place cette carte face visible sur la table et positionne le jeton Stagiaire dans une zone du plateau de son choix.	Le joueur commence avec une ressource Monnaie en plus. Il peut acquérir l'invitée Secrétaire deux fois plus rapidement.



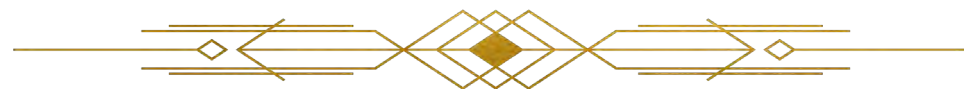
CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
Début de partie	Le joueur a pioché la carte Infirmière.	Le joueur place cette carte face visible sur la table et positionne le jeton Infirmière dans une zone du plateau de son choix.	Le joueur commence avec une ressource Boisson en plus. Il peut acquérir les invités Nonne et Médecin deux fois plus rapidement.
Début de la partie	Le jeu commence et tout le matériel est mis en place.	Les joueurs programment leurs actions.	Les trois cartes choisies sont placées face cachée devant eux.
Début de manche	Chaque joueur reçoit une carte bonus.	Les joueurs peuvent utiliser ces cartes dans leurs programmations.	Une fois la carte utilisée ou défaussée le joueur en pioche une autre.
Influence	Un joueur parie sur l'invité de son choix en respectant les conditions hiérarchiques des personnages.	Un joueur doit avoir "capturé" une carte invité pour recevoir passivement des ressources.	Un joueur peut gagner de l'influence au début de chaque tour selon la carte acquise.
Action	Un joueur utilise "Cartes sur table".	Le joueur doit miser une somme de jetons et deviner l'utilisation et la chronologie d'une carte d'un autre joueur.	Si le pari est gagné, il récupère ses jetons et volera la même somme au joueur visé. Si le pari est perdu, sa mise est récoltée par le joueur visé.



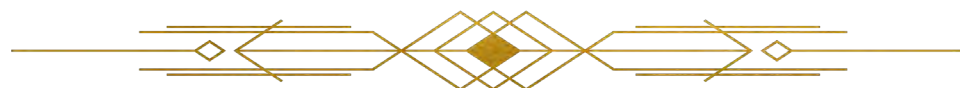
CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
Action	Un joueur utilise "Call Out".	Le joueur doit miser une somme de jetons et accuser un autre joueur s'il pense que celui-ci n'a pas acquis un invité à la loyale.	S'il a raison, il récupère la carte du joueur visé et ne perd pas sa mise. S'il a tort, sa mise revient au joueur ciblé.
Action	Une fois que les 3 actions sont résolues, la phase "Faveur" peut commencer.	Les joueurs souhaitant obtenir les faveurs d'un invité appartenant déjà à un autre joueur peut proposer d'offrir à celui-ci une somme de jetons.	Si le joueur visé accepte la proposition, en échange de la somme de jetons, le joueur bénéficie pendant 2 tours du réseau de l'invité qu'il a choisi.
Capacité	Posséder la carte "Serveur".	Le joueur utilise la capacité du Serveur.	Le joueur peut espionner la programmation d'un autre joueur de son choix.
Capacité	Posséder la carte "Journaliste".	Le joueur utilise la capacité de la Journaliste.	Le joueur peut espionner un seul invité par zone sans utiliser la carte Espionnage.



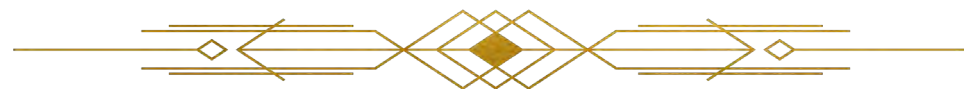
CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
Capacité	Posséder la carte "Maîtresse des lieux".	Le joueur utilise la capacité de la Maîtresse des Lieux.	Le joueur peut bénéficier d'une seule alliance supplémentaire avec un invité de son choix dans la salle de bal ou le fumoir.
Action	La carte "Flâner".	Le joueur place cette carte dans sa programmation.	Le joueur déplace son pion vers une salle adjacente.
Action	La carte "S'Éclipser".	Le joueur place cette carte dans sa programmation.	Le joueur déplace son pion vers un couloir adjacent.
Action	La carte "Art de la Diplomatie".	Le joueur place cette carte dans sa programmation et choisit un invité à corrompre. Il doit miser des ressources et de l'influence.	Le joueur regarde le dos de la carte de l'invité et choisit ou non d'être honnête. L'invité lui appartient au bout de deux tours consécutifs ininterrompus.
Action	La carte "Espionnage".	Le joueur place cette carte dans sa programmation. Il choisit un invité qui n'appartient pas un autre joueur et qui n'est pas en attente d'appartenance.	Le joueur a 10 secondes pour observer la carte de l'invité choisi. Il doit attendre deux tours avant de pouvoir la réutiliser.



CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
Bonus	Le joueur possède la carte Écho de Murmures. Il ne possède pas la Journaliste.	Le joueur ne peut pas intégrer cette carte dans sa programmation.	Le joueur devra faire le nécessaire pour avoir la Journaliste (déplacement, enchères). Sinon, il peut toujours défausser sa carte.
Bonus	Le joueur possède la carte Écho de Murmures. Il ne possède pas de ressource Monnaie.	Le joueur ne peut pas intégrer cette carte dans sa programmation.	Le joueur devra faire le nécessaire pour acquérir une ressource Monnaie (viser un invité qui en donne, négocier avec un autre joueur). Sinon, il peut toujours défausser sa carte.
Bonus	Le joueur possède la carte Chantage.	Le joueur place cette carte dans sa programmation. Il choisit un autre joueur et lui demande une somme de jetons.	Si le joueur visé lui donne la somme demandée, la carte est défaussée. Sinon, au prochain tour, le joueur pourra choisir la chronologie de la programmation du joueur visé. La carte est défaussée.

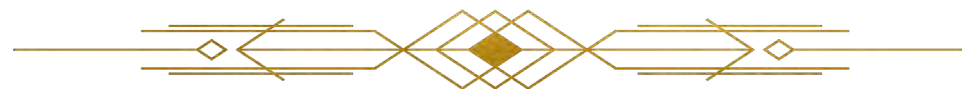


CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
Bonus	Le joueur possède la carte Boisson Envoûtante. Il ne possède pas le Serveur.	Le joueur ne peut pas intégrer cette carte dans sa programmation.	Le joueur devra faire le nécessaire pour avoir le Serveur (déplacement, enchères). Sinon, il peut toujours défausser sa carte.
Bonus	Le joueur possède la carte Boisson Envoûtante. Il ne possède pas de ressource Boisson.	Le joueur ne peut pas intégrer cette carte dans sa programmation.	Le joueur devra faire le nécessaire pour acquérir une ressource Boisson (viser un invité qui en donne, négocier avec un autre joueur). Sinon, il peut toujours défausser sa carte.
Bonus	Le joueur possède la carte Assassinat. Il ne possède pas l'Apothicaire ou la Jardinière.	Le joueur ne peut pas intégrer cette carte dans sa programmation.	Le joueur devra faire le nécessaire pour avoir l'Apothicaire et la Jardinière (déplacement, enchères). Sinon, il peut toujours défausser sa carte.





CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
Bonus	Le joueur possède la carte Écho de Murmures ainsi que ses conditions.	Le joueur place cette carte dans sa programmation. Il choisit un autre joueur et un invité.	Le joueur visé ne pourra pas interagir avec l'invité choisi pendant les 2 prochains tours. La carte est défaussée.
Bonus	Le joueur possède la carte Boisson Envoûtante ainsi que ses conditions.	Le joueur place cette carte dans sa programmation et choisit un joueur.	Le joueur visé ne pourra pas jouer sa prochaine carte action. La carte est défaussée.
Bonus	Le joueur possède la carte Assassinat ainsi que ses conditions.	Le joueur place cette carte dans sa programmation. Il choisit un invité qui n'appartient pas un autre joueur et qui n'est pas en attente d'appartenance.	Le joueur tue cet invité dont la carte et le pion sont mis de côté. Il n'est plus accessible jusqu'à la fin de la partie.
Action	Un joueur souhaite voler un invité du couloir ou en attente d'appartenance à un autre joueur.	Les deux joueurs concernés entrent dans la phase "Enchères" et doivent miser tour à tour des ressources ou de l'influence.	Au bout de trois tours la phase se termine. Le joueur ayant misé le plus gagne la carte mais perd ses jetons. L'autre joueur perd la carte mais garde ses jetons.



## Dans La Mascarade de Minuit, les mécaniques essentielles comprennent :

**Flâner:** Les joueurs doivent se déplacer vers différentes salles où se trouvent les invités des lignées à corrompre, ajoutant une dimension tactique au jeu.

**S'Éclipser:** Les joueurs peuvent se déplacer vers des couloirs spécifiques contenant des invités offrant des capacités bonus, mais ces invités peuvent être facilement volés par d'autres joueurs possédant les conditions requises.

**Journaliste et Serveur:** La possibilité d'espionner un invité par zone ou la programmation d'un joueur ajoute une dimension stratégique et d'anticipation.

**Maîtresse Des Lieux:** Les joueurs peuvent obtenir un invité supplémentaire dans les salles de bal et le fumoir, offrant une chance unique d'obtenir une alliance cruciale.

**Espionnage:** Une mécanique permettant de voir le dos de la carte d'un invité pour anticiper les conditions nécessaires à sa corruption.

**Art de la Diplomatie:** Les joueurs peuvent miser l'Influence nécessaire et des conditions secrètes pour obtenir des invités.

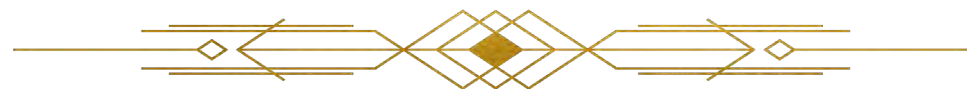
**Call Out:** Une mécanique permettant de dénoncer un joueur qui n'a pas obtenu un invité de manière loyale et d'obtenir le dit-invité si c'est prouvé.

**Faveur:** La possibilité d'emprunter temporairement un invité en échange de ressources.

**Cartes Sur Table:** Les joueurs peuvent parier sur la programmation d'un joueur, ajoutant une dimension de bluff.

**Enchères :** Une mécanique d'enchères pour déterminer quel joueur peut remporter un invité qui est prisé par plusieurs joueurs.

**Pioche/Défausse de Cartes Bonus :** Les joueurs peuvent effectuer des actions de pioche et de défausse de cartes bonus pour influencer le cours du jeu.



## Stratégie

Le micro-challenge de stratégie s'inscrit comme un élément lourd d'importance au sein d'une partie, en effet, le joueur part perdant s'il n'établit pas une stratégie à court ou long terme.

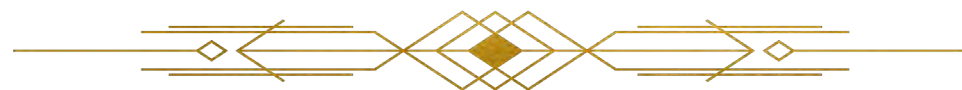
Il doit se baser sur les informations qui lui sont disponibles, notamment pour réussir des corruptions ou encore remarquer le mensonge d'un autre joueur et le Call Out.

Le nombre d'options disponibles comme ses différentes cartes de programmation ou encore les différents moyens par lesquels il peut obtenir des ressources peut devenir assez submergeant en cours de partie.

Enfin, planifier ses étapes n'est pas tâche aisée car au vu de la programmation de chaque joueur, il s'avère très difficile d'anticiper les coups adverses et d'ainsi planifier en conséquence.

La nécessité d'analyser les cartes face cachée des invités et d'anticiper les conditions requises pour les corrompre stimule une prise de décision cruciale.

De plus, le choix de la zone vers laquelle se diriger en fonction des objectifs, associé au nombre d'étapes lors de la programmation, guide les joueurs vers une approche réfléchiée et bien définie pour maximiser leur influence.



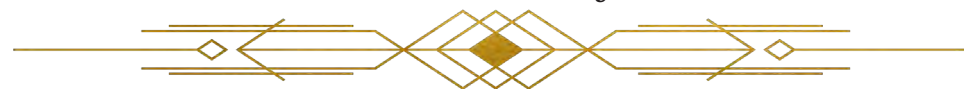
## Tactique

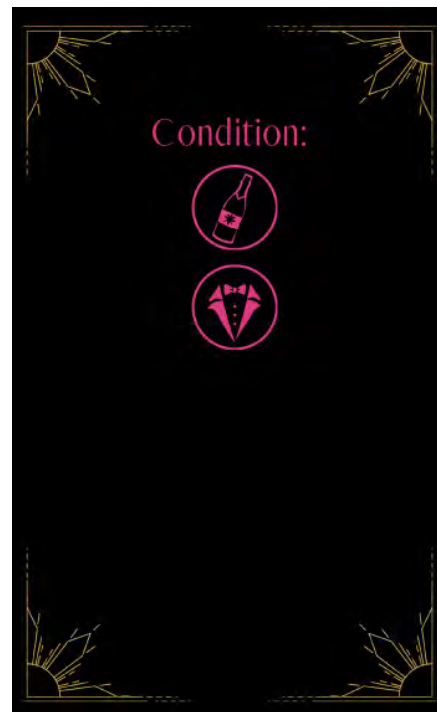
Le micro-challenge tactique constitue un aspect crucial du jeu. Bien qu'il aille souvent de pair avec la stratégie, les joueurs doivent constamment faire des choix tactiques et les réviser durant la partie en fonction du nombre d'options disponibles, comme interagir avec les joueurs ou les invités, viser une lignée spécifique ou semer une embûche à un joueur adverse.

On ne pourrait pas particulièrement parler de temps limité car combien même le jeu est limité à douze tours, les joueurs ont le droit de prendre leur temps pour décider de leurs actions raisonnablement et nous avons remarqué qu'ils ne se gênaient surtout pas de le faire.

Cependant, loin d'être aussi important que les options disponibles mais pas aussi futile que le temps disponible, figure le degré d'informations parasites. Elles se manifestent à travers les diverses cartes et divers jetons haut en couleurs et informations dont le joueur n'a pas forcément besoin, plus particulièrement en début de partie lorsque celui-ci doit mémoriser les dos de cartes des invités.

Il est également important de mentionner la nécessité de s'adapter rapidement selon les actions des joueurs adverses et de gérer efficacement les informations perturbatrices qui influencent significativement un tour de jeu.





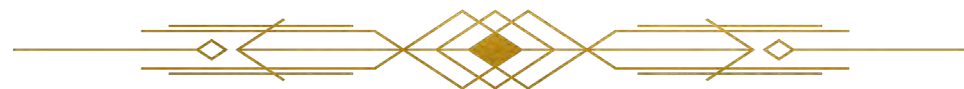
## Mémorisation

Le micro-challenge de mémorisation requiert des joueurs la capacité de mémoriser des patterns, ici, les conditions situées dans les dos des cartes Invités.

La réussite ou l'échec des joueurs dépend de plusieurs paramètres, dont la longueur du pattern et sa complexité ainsi que le temps accordé pour observer les cartes en début de partie.

Le plus important reste tout de même la longueur du pattern car avec 23 cartes différentes à retenir, il est loin d'être facile de tout mémoriser: d'où la carte espionnage.

Les conditions varient entre 4 ressources différentes ce qui est loin d'en faire un pattern complexe. De plus, il est accordé en début de partie 30 secondes aux joueurs pour tout mémoriser ce qui, au cours de nombreux playtests, s'est avéré amplement suffisant.

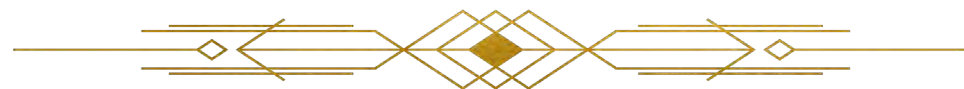


## Observation

Le micro-challenge d'observation est tout aussi au coeur du jeu que le bluff, car il demande aux joueurs de prêter une attention constante aux actions de leurs adversaires.

La détection de bluffs potentiels et l'interprétation des informations révélées lors d'un tour de jeu deviennent ainsi des éléments cruciaux pour ajuster leur propre stratégie, voire des tremplins idéaux pour gagner de l'Influence plus efficacement.

L'observation vise à encourager les participants à développer leurs compétences d'analyse et d'interaction sociale.



## Déduction

Le micro-challenge de déduction requiert des joueurs une capacité à anticiper les actions adverses en analysant le nombre d'étapes dans le raisonnement attendu d'eux.

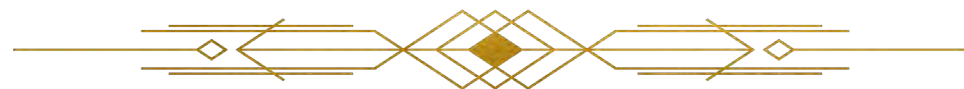
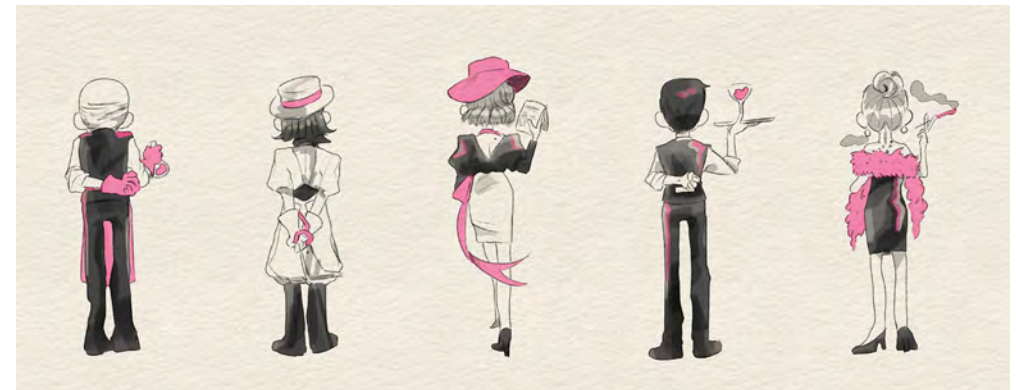
Les paramètres à prendre en compte pour corrompre avec succès, tels que la complexité de la situation et les informations disponibles, sont également essentiels. La déduction va alors de paire avec la tactique et la stratégie.



## Bluff

Le micro-challenge du bluff est l'axe fort du jeu, sans lequel ce dernier ne pourrait fonctionner. Il incite les joueurs à choisir des leurres habiles et plausibles, prenant particulièrement en considération la capacité à maintenir le bluff sans être découvert, donc être apte à garder un poker face.

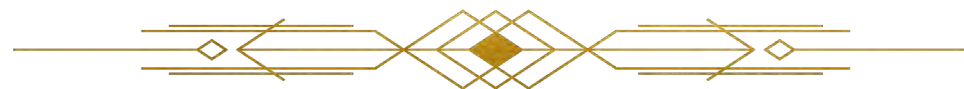
Il est bien sûr judicieux d'également prendre en compte les gains et pertes possibles et de juger le pour et le contre car bluffer durant la phase Call Out peut être lourdement risqué.



# RAPIDE PRÉSENTATION

La Mascarade de Minuit est un jeu de bluff, de sabotage, de course au pouvoir basé sur le matériel du Nain Jaune. Nous avons métamorphosé ces éléments de manière radicale, créant ainsi une expérience totalement originale, à l'exception de la liste du matériel et du principe de placement de pions hérité du jeu d'origine.

Nous nous sommes beaucoup engagés envers ce jeu, voire un peu trop, ce qui nous a poussés à vouloir bien faire. Plus notre investissement grandissait, plus nous débordions d'idées et voulions que la Direction Artistique reflète notre vision du jeu.

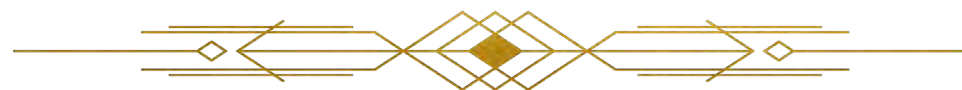






L'Art Déco a été choisi comme direction artistique pour La Mascarade de Minuit en raison de son association à une esthétique élégante et mystérieuse, de sa capacité à renforcer les thèmes d'intrigues (comme vu précédemment en références cinématographiques), ainsi que de son symbolisme en lien avec le pouvoir.

De plus, l'utilisation de cette esthétique crée un contraste visuel saisissant avec les éléments de tromperie présents dans le jeu, contribuant ainsi à une expérience immersive en fusionnant l'élégance des années 1920 avec les aspects stratégiques du bluff, du sabotage et de la course au pouvoir.



## Palette de Couleur

**Pourquoi le noir?**

Le noir est intemporel et incarne une élégance qui ne dépend pas des courants, il représente alors une sophistication liée aux années 1920.

Cette couleur peut également rappeler l'ambiance nocturne du jeu qui se passe lors d'une mascarade qui dure jusque minuit.

Associé fréquemment à l'élégance et au mystère, le noir évoque également le glamour sophistiqué caractéristique de l'époque, en particulier dans le contexte de l'Art déco.

**Pourquoi le rose?**

Le contraste frappant entre le rose vif et le noir profond peut symboliser des dualités telle que l'innocence et la noirceur.

La douceur et la féminité sont introduites par le rose, ce qui réfère à l'importance de la femme dans l'art et établit ainsi un équilibre entre l'élégance et un mystère subtil.

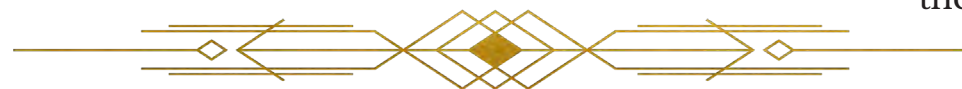
Artistiquement parlant, l'association du rose et du noir crée des compositions visuellement percutantes, évoquant des émotions impactantes.

**Pourquoi le doré?**

Le doré évoque souvent l'opulence et le luxe. En compagnie du rose et du noir, cette combinaison crée une palette de couleurs élégante et sophistiquée.

Le noir joue le rôle d'un fond solide et dramatique, tandis que le rose et le doré apportent des accents lumineux.

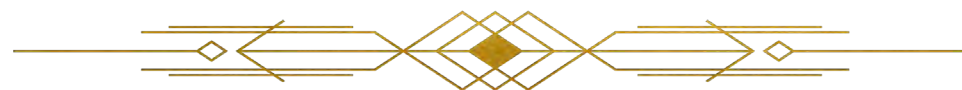
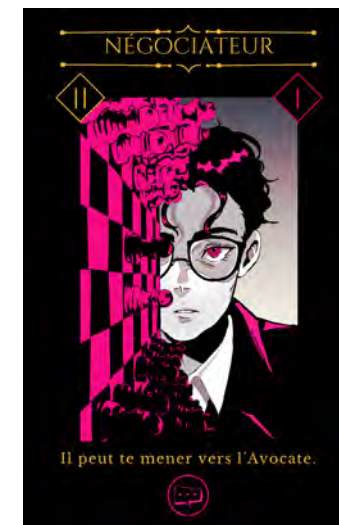
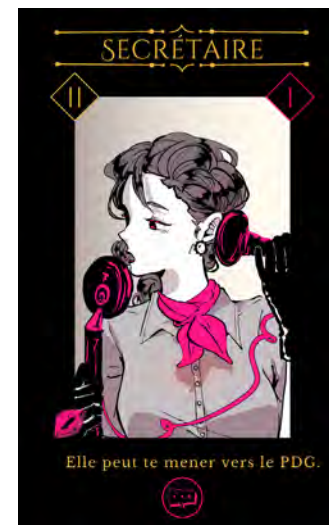
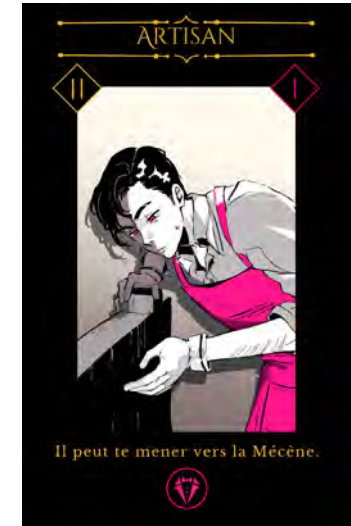
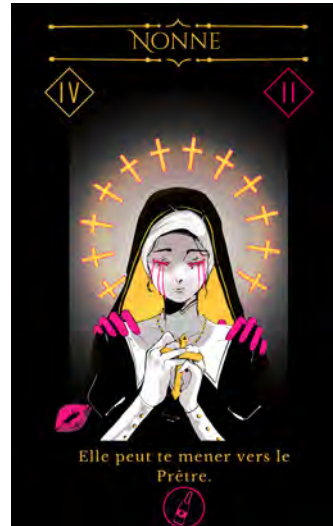
Ce trio parvient à équilibrer le contraste tout en produisant une composition visuellement impactante. Le doré symbolise le pouvoir, le rose représente la séduction et le noir ajoute un élément de mystère, ces trois couleurs sont idéales pour notre thème .



## Les Personnages

Une hiérarchie significative doit être prise en considération parmi nos personnages, qui sont connectés de manière similaire à un arbre divisé en plusieurs lignées. Deux lignées se distinguent particulièrement ici : la Lignée Religieuse et la Lignée Médicale.

Ces dernières sont les plus influentes mais aussi les plus coûteuses à acquérir. Il est crucial de tenir compte de cette hiérarchie et de différencier ces personnages des autres tout en maintenant la cohérence artistique.

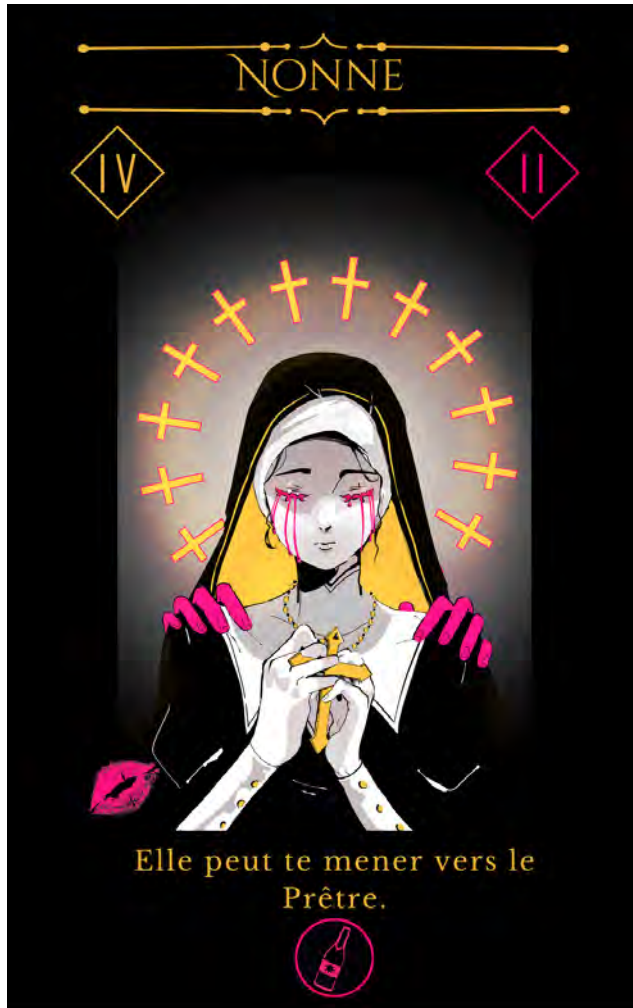


## La Nonne

En ce qui concerne la carte de la nonne, nous avons initialement envisagé de la représenter de manière humble et mélancolique, comme c'est souvent le cas dans l'art traditionnel qui dépeint les nonnes de cette manière.

Cependant, suite à de nouvelles inspirations artistiques, nous avons décidé de diviser la Lignée Religieuse en deux parties: les deux premières cartes seraient dotées d'un halo doré, mais leurs yeux seraient dépourvus de pupilles et se déverseraient des larmes.

Bien que cela puisse évoquer une forme de dévotion malsaine, notre objectif principal était de conférer aux cartes les plus puissantes une aura de désarroi et d'inconfort.



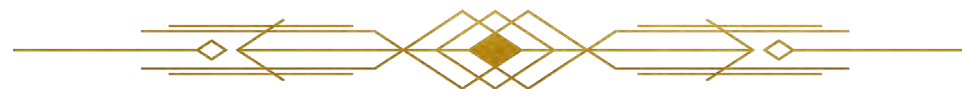
*Joaquín Sorolla -  
Nonne dans la Pétition*



*Par sidereumnocte*



*Par gilyun\_*

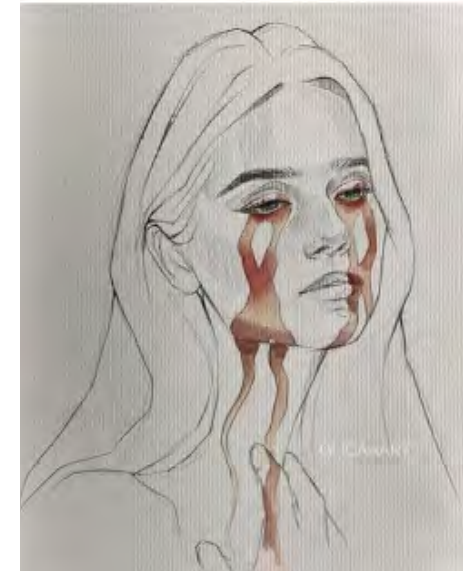


## Le Prêtre

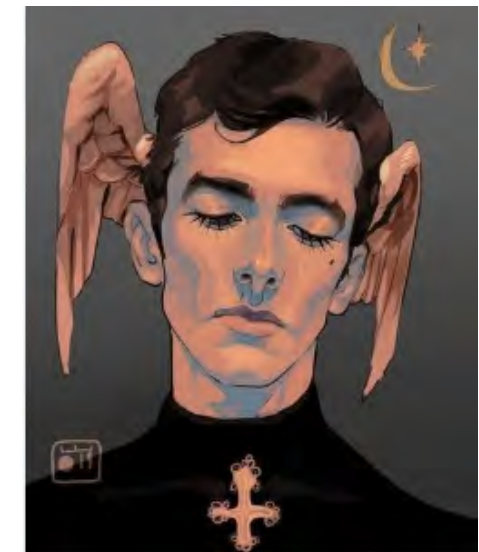
Dans la même veine, la représentation du Prêtre s'aligne sur celle de la Nonne. Le prêtre pleure sur sa bible, dénué de pupille et entouré d'un halo doré, avec deux ailes d'anges émergeant de son crâne.

Ce concept vise à renforcer le thème de désarroi et à conférer une aura spirituelle à la Lignée Religieuse.

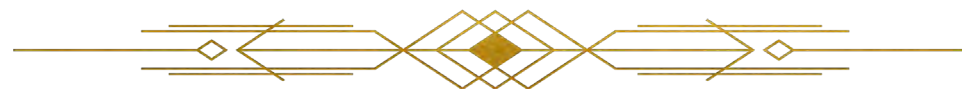
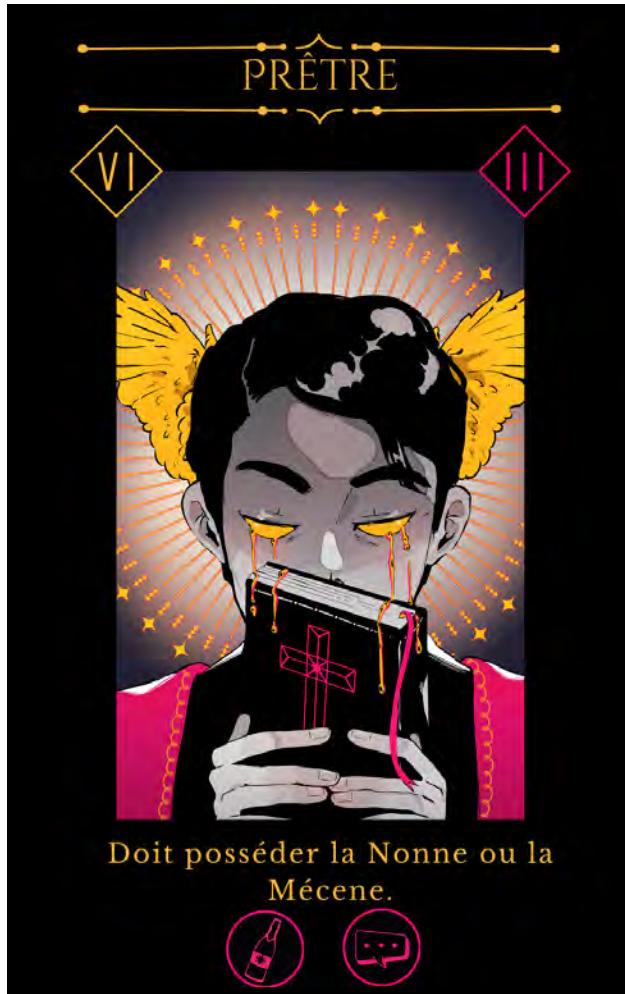
Le choix d'éléments tels que les larmes, le halo et les ailes a pour but de susciter un inconfort émotionnel, tout en soulignant la puissance particulière de ces cartes au sein de leur lignée.



Par GLICAAART



Par abrikos\_abrikosovy



## La Papesse

La représentation de la Papesse appartient à la deuxième catégorie de cartes, caractérisée par la manifestation de leur supériorité à travers des yeux ouverts, disséminés sur tout leur corps de manière écarquillée.

L'élément de body horror est délibérément intégré pour susciter un malaise et une sensation d'observation constante.

Un immense œil en forme de croix plane derrière elle, observant tout. C'est cet œil qui pleure, tandis que la Papesse elle-même ne verse aucune larme.

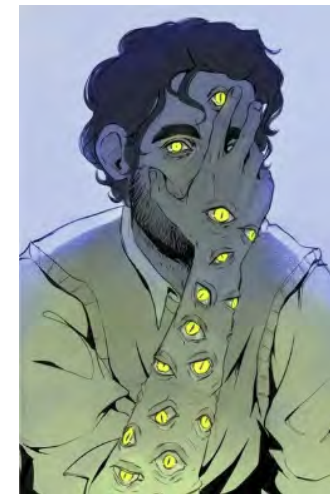
Nous avons fait ce choix dans le but de subtilement représenter les croyants précédents qui surveillent constamment l'Eglise.



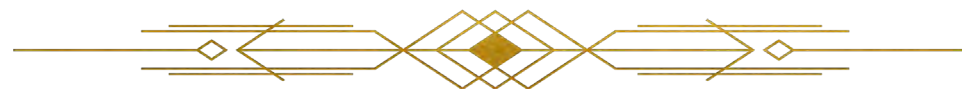
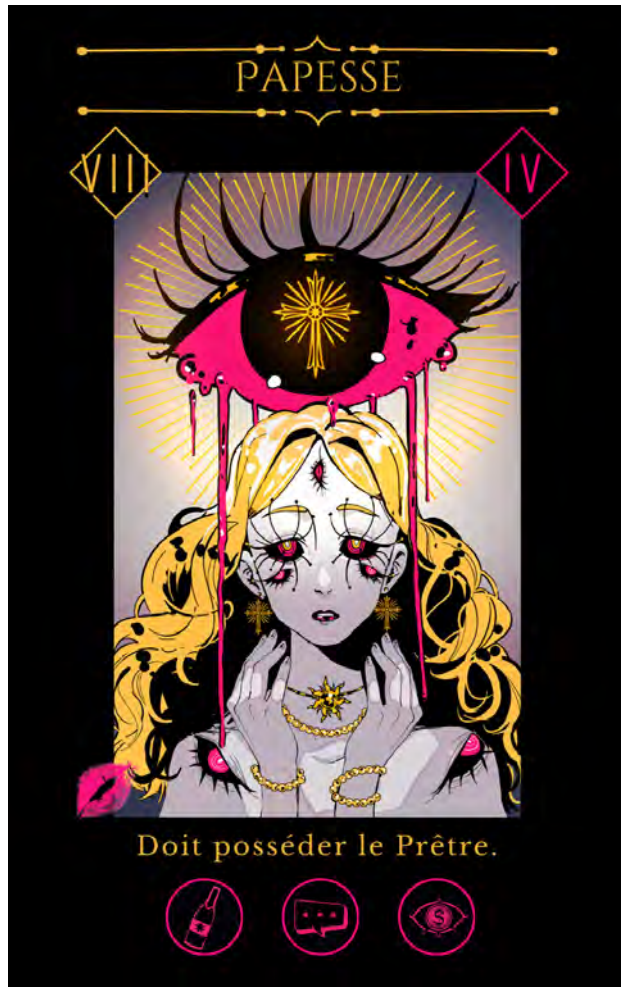
*Par James Fenner*



*Par astrono77153462*



*Par somethingherbal*



Dans le processus de conception visuelle de notre jeu, chaque choix fut délibéré afin de renforcer l'expérience immersive et théâtrale de La Mascarade de Minuit.

La palette sombre, ponctuée de doré et de rose, exprime le mystère, avec le doré symbolisant la noblesse et le rose vif ajoutant une touche espiègle et presque futuriste.

L'utilisation de cartes tarots et des chiffres romains contribue à l'esthétique élégante tout en renforçant l'aspect mystique du jeu.

L'attention particulière portée aux lignées Religieuse et Médicale, avec leur duo de rose et doré, ainsi que des visuels plus abstraits et sordides, vise à les distinguer et renforcer leur importance.

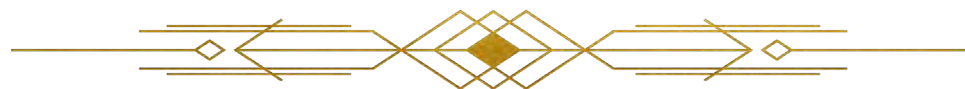
Les Invités du jardin, conçus pour représenter des concepts plutôt que des individus, se dressent visuellement en figures imposantes, ce qui a pour but de

souligner clairement la hiérarchie parmi les cartes.

Nous avons délibérément choisi de représenter les Invités du couloir et les personnages jouables par des pions en papier pour introduire une dimension théâtrale et évoquer le concept de manipulation dans cette Mascarade.

Cette représentation visuelle renforce le thème central du jeu, où les joueurs n'incarnent pas réellement des invités ordinaires, mais plutôt des marionnettistes orchestrant une vulgaire pièce de théâtre en douze actes.

C'est également la raison pour laquelle nous avons dépeint les personnages jouables avec un air presque naïf et bien trop juvénile pour une élite ambitieuse: ce ne sont pas les personnages qui sont responsables de leurs actions mais bien les joueurs.



### La carte S'Éclipser :

La carte S'Éclipser dépeint une silhouette traversant un couloir dans l'obscurité, captivée par une fenêtre lumineuse et imposante.

La composition, où la silhouette de dos regarde par la fenêtre tout en marchant, souligne la discrétion de l'acte et renforce le mystère.

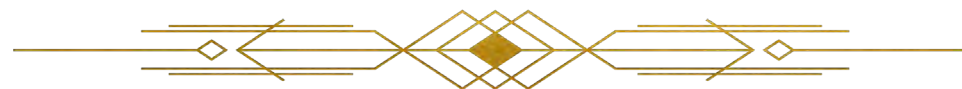
L'utilisation du contraste entre l'obscurité environnante et la luminosité de la fenêtre accentue l'intrigue derrière cette disparition subtile. Pourquoi regarde-t-elle par la fenêtre?



*Illustration par mogyoza*



*Rendu Final*





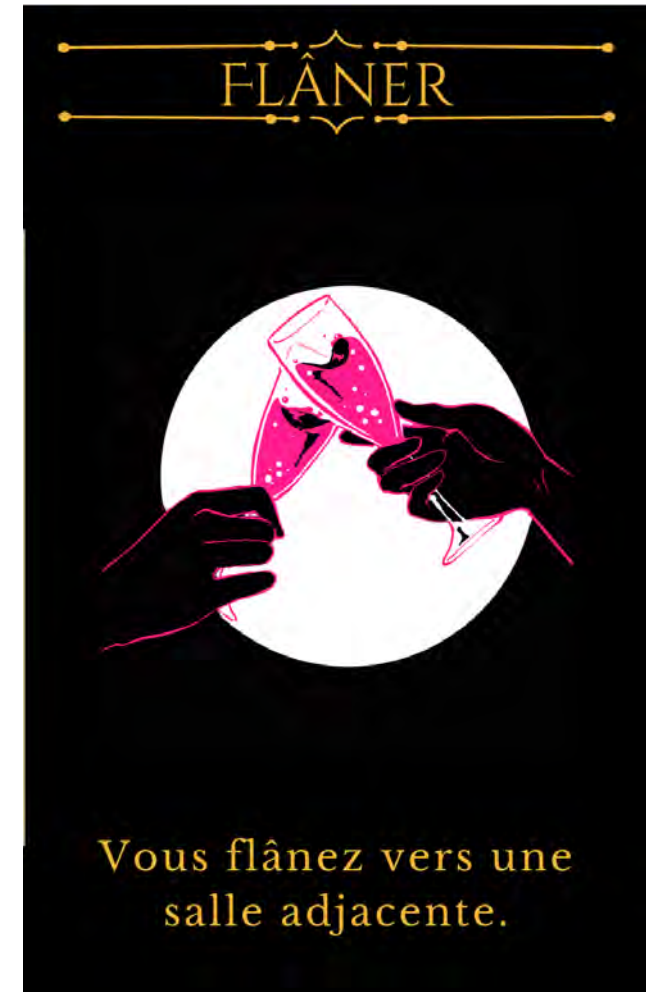
### La carte «Flâner» :

La carte Flâner représente deux mains trinquant, symbolisant le geste du «mingle» (se mêler ou se mélanger en anglais) où les invités circulent pour dialoguer avec d'autres convives présents dans les salles.

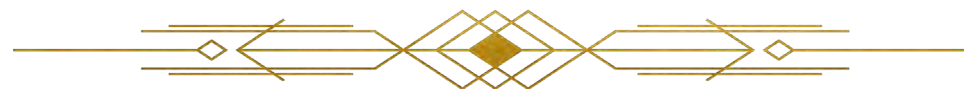
En optant pour la simplicité de représenter uniquement les mains et le champagne, notre intention était de rester concises tout en évoquant clairement le contexte social de cette action, favorisant ainsi la lisibilité de la carte.



Illustration par Tanya Chulkova



Rendu Final





*Illustration par René Gruau*

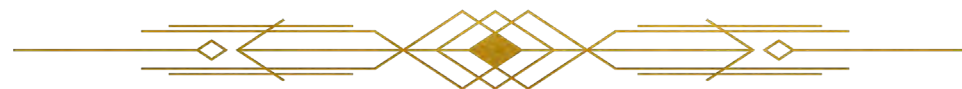


*Rendu Final*

### La carte «Chantage» :

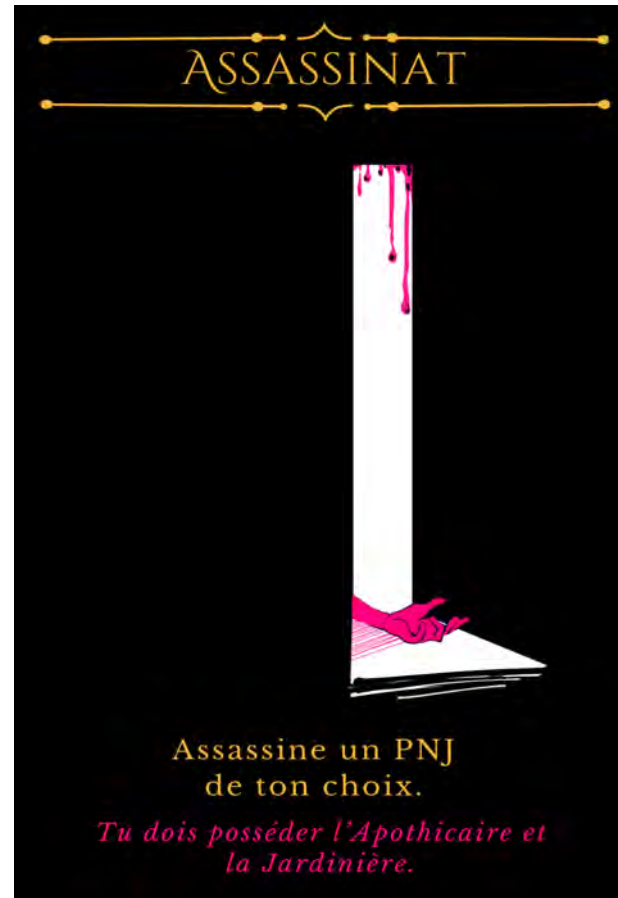
La carte Chantage est symbolisée par une main exerçant un pouvoir sur un homme portant un collier de chien, illustrant ainsi le monopole oppressant du maître chanteur.

La représentation reste volontairement minimale, montrant seulement la main sans corps ni visage, afin de préserver le mystère et d'accentuer l'intimidation du personnage.





*Illustration par René Gruau*



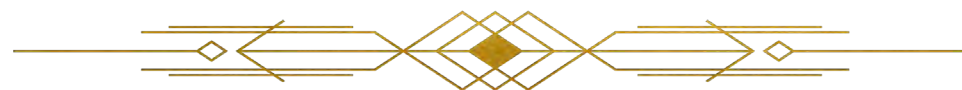
*Rendu Final*

## La carte «Assassinat» :

La carte Assassinat est une carte unique et cruciale dans le jeu.

Son utilisation est complexe car elle nécessite l'obtention de personnages spécifiques pour mener à bien l'action.

Pour rester claires et efficaces, nous avons opté pour une représentation minimaliste : une main morte émergeant d'une pièce dans un faisceau de lumière, faisant référence aux scènes classiques de découvertes de corps dans les enquêtes d'Hercule Poirot ou de Miss Fisher.



### La carte «Echo de Murmures» :

La carte Écho de Murmures permet de propager des rumeurs sur un joueur auprès d'un PNJ pour restreindre leurs interactions.

Elle est symbolisée par une femme chuchotant avec un petit sourire espiègle.

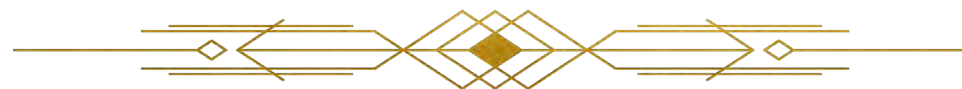
La pose iconique évoque instantanément l'image de quelqu'un chuchotant, tandis que l'expression douce mais espiègle de la femme suggère le genre de propos qu'elle partage.



*Illustration par René Gruau*



*Rendu Final*



## La carte «Boisson Envoûtante» :

La carte Boisson Envoûtante représente les jambes gracieuses d'une femme émergeant élégamment d'un verre, évoquant l'atmosphère chic de l'Art Déco.

Son rôle consiste à entraver un joueur en ajoutant quelque chose à sa boisson, l'empêchant ainsi de jouer une carte.

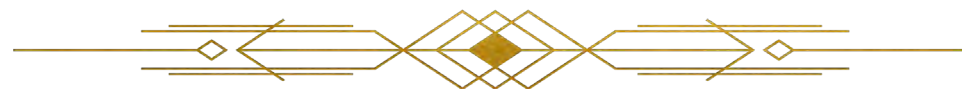
L'image des jambes évoque l'élégance et la sophistication, renforçant le thème artistique tout en accentuant l'intrigue et le mystère de cette action.



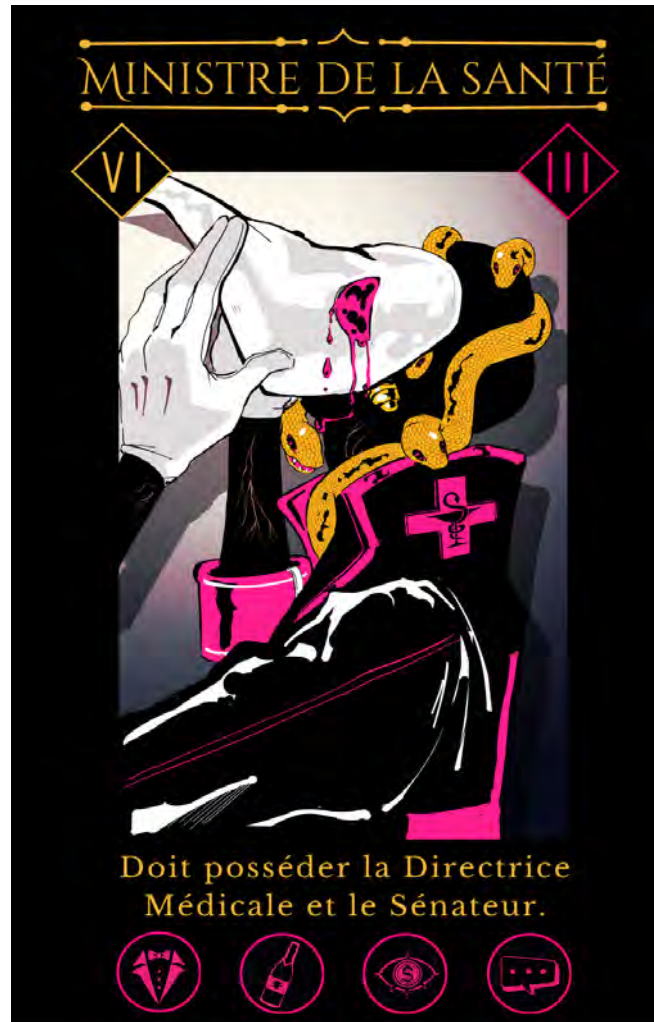
Illustration par Charlotte Olympia X Veuve Clicquot « Lovely Bubbly »



Rendu Final



# DÉVELOPPEMENT DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

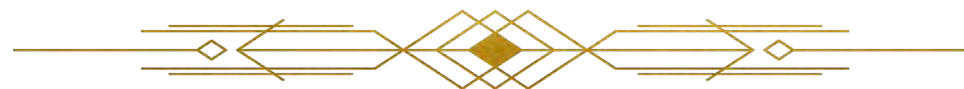


*Rendu Final*

### La carte «Ministre de la Santé» :

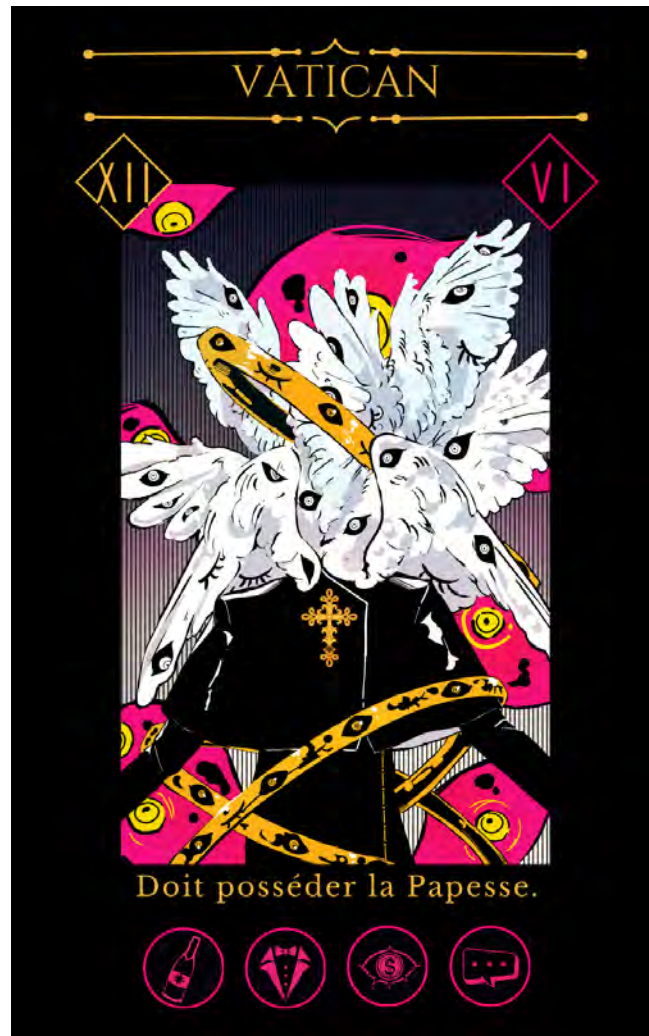
La silhouette du Ministre de la Santé retire un masque de la peste, entourée de serpents dorés qui l'étouffent et de croix médicales.

Cette image veut évoquer une atmosphère mystérieuse, avec des veines lumineuses dans ses bras et un masque dégoulinant, suggérant des larmes ou une énième expérimentation ratée.





*Ophanim par Danilo Wolf (2021)*

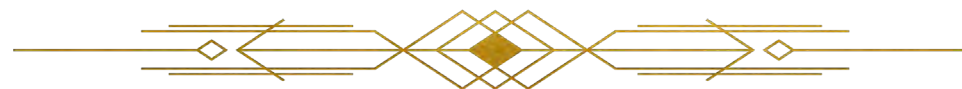


*Rendu Final*

### La carte «Vatican»:

Le Vatican se manifeste à travers une figure angélique, ornée de multiples ailes et d'anneaux dotés d'yeux.

Une ambiance divine émane de cette représentation, accentuée par un fond déséquilibré parsemé d'énormes yeux, symbolisant l'observation attentive des croyants.



### La carte «Ministre du commerce» :

La Ministre du Commerce prend vie dans une partie de poker où les cartes sont remplacées par des billets et les jetons par des produits à vendre ou des ressources (comme celles du jeu).

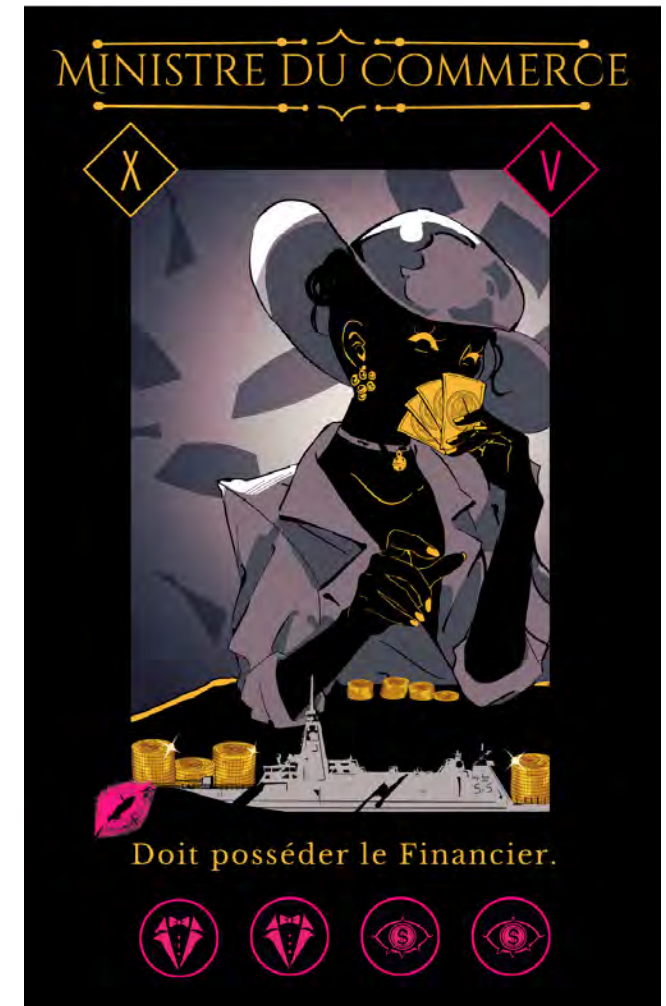
Une cloche de chat en guise de collier et une pluie de billets ajoutent une dimension malicieuse et opulente à cette figure, tandis que son visage reste insaisissable, accentuant son mystère.



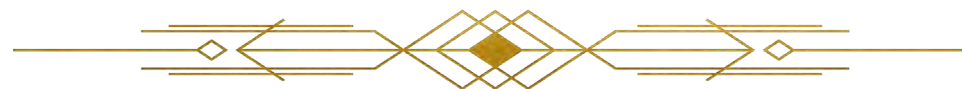
*Art par ArctiumStudio*



*Photo par -界*



*Rendu Final*

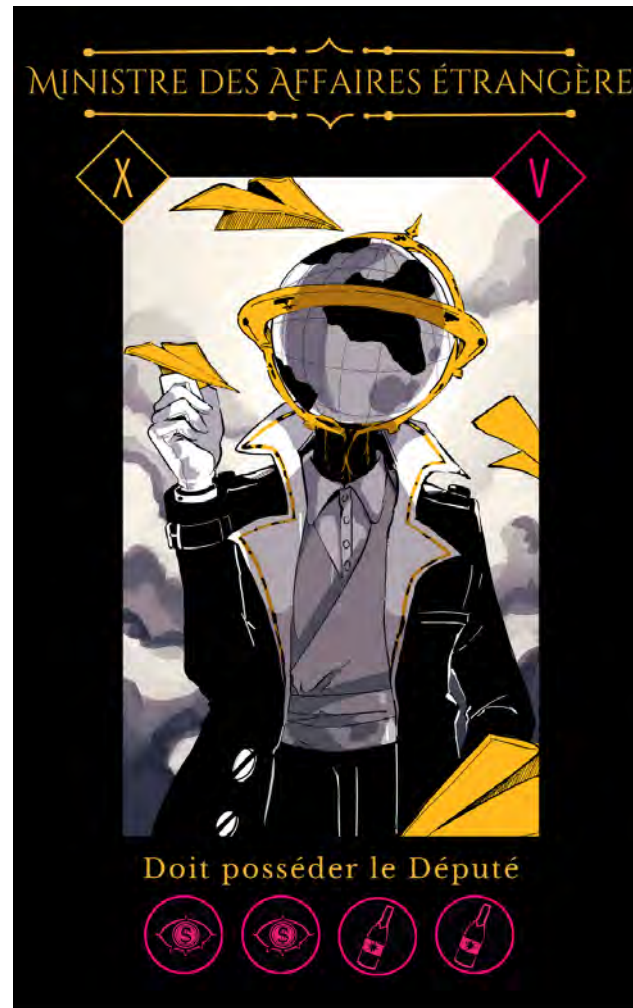




## La carte «Ministre des Affaires Étrangères» :

Le Ministre des Affaires Étrangères, représenté par un homme au visage de globe terrestre, incarne son engagement mondial.

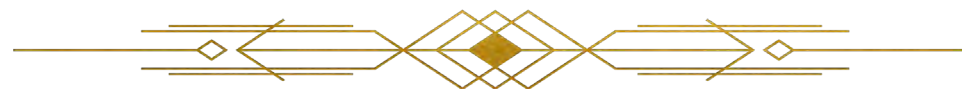
Ses vêtements élégants (en particulier son manteau), les avions en papier doré et les nuages reflètent son rôle central dans les affaires internationales, le plongeant presque au cœur d'un tourbillon mondial.



*Rendu Final*



*Veil par Kotteri*



# DÉVELOPPEMENT DE LA DIRECTION ARTISTIQUE



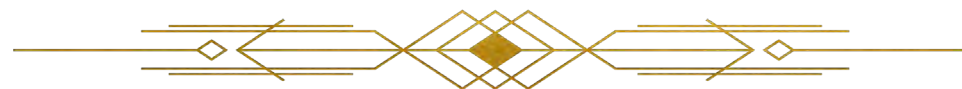
*Rendu Final*



### La carte « Ministre de la Justice »:

La Ministre de la Justice fusionne la symbolique classique de la justice avec des éléments choquants, tel qu'une balance décapitant une tête.

La robe scintillante ajoute une dimension saisissante à cette représentation, soulignant le contraste entre l'élégance extérieure et l'acte perversi de la justice.



Le choix du théâtre de papier pour la conception visuelle de La Mascarade de Minuit est motivé par plusieurs considérations stratégiques.

Tout d'abord, d'un point de vue ergonomique, cette esthétique offre une grande clarté, permettant aux joueurs de reconnaître facilement les pions jouables, tout en offrant une expérience visuelle et tactile intéressante avec des pions uniques pour les Invités du couloir.

Le théâtre de papier est un moyen efficace de démarquer les personnages jouables et les Invités du couloir du reste du jeu. Alors qu'ils ont le pouvoir d'agir, les autres Invités ne peuvent que subir les événements, créant un contraste visuel et thématique.

La représentation des personnages du couloir de dos symbolise le mystère qui les entoure et souligne leur nature volatile et individuelle. Cela renforce l'idée que bien qu'ils ne soient pas des acteurs principaux que les joueurs, ils ont tout de même une forme de pouvoir

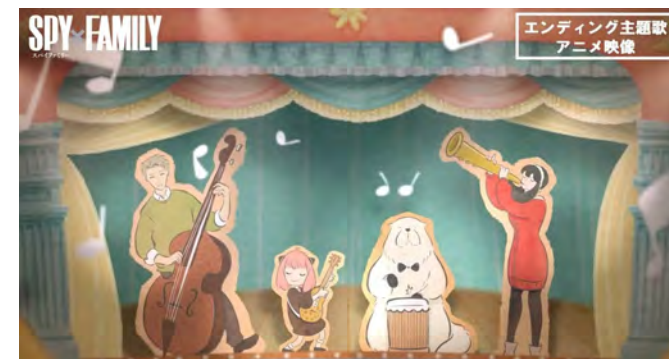
que les joueurs ne peuvent pas toujours contrôler, ce qui leur accorde une dimension imprévisible.

Pour s'accorder aux figurines, le plateau lui-même se devait de devenir une scène de théâtre, chaque salle représentant une petite mise en scène.

Cette métaphore rappelle le thème de la mascarade, où les joueurs agissent en tant que marionnettistes orchestrant un spectacle en douze actes.



*Livret par La Fée Caséine*



*SPYxFamily par Tatsuya Endo*

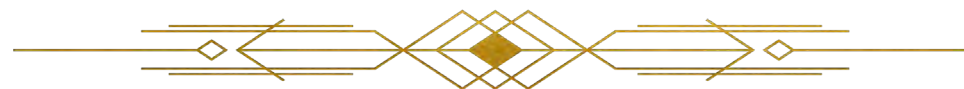
Enfin, l'esthétique du paper craft se reflète dans les cartes de jeu, avec des illustrations qui capturent sa texture distinctive, ce qui permet aux joueurs de distinguer visuellement les personnages spéciaux.

Les Invités du couloir sont de dos et agrémentés d'une touche de rose tandis que les personnages jouables sont de face, entièrement en noir et blanc. Cela veille à renforcer la cohérence visuelle tout en ajoutant une dimension artistique unique au jeu.



# ANNEXE

## Jetons Personnages



Jetons + Verso des Cartes



*Influence*



*Boisson*



*Conversation*



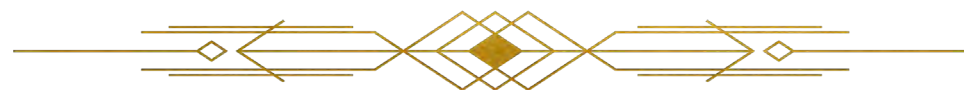
*Monnaie*



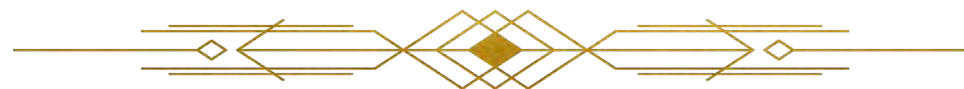
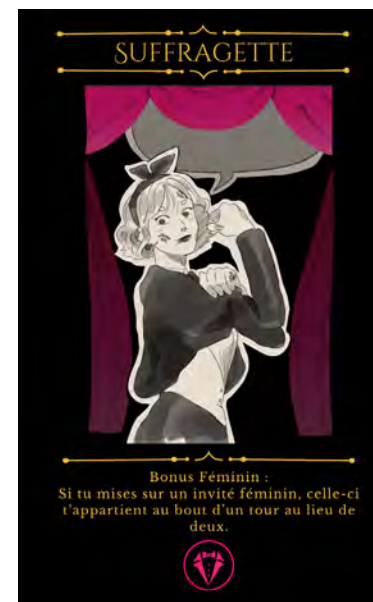
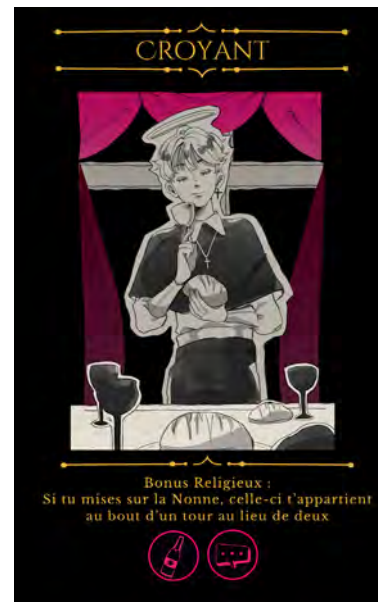
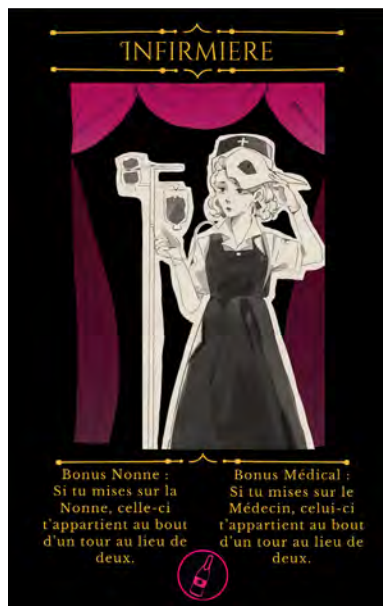
*Habit*



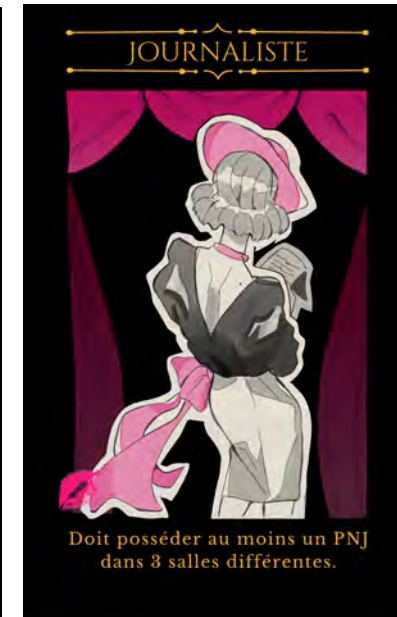
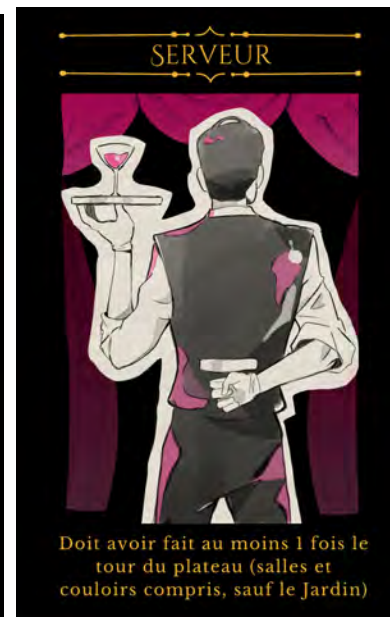
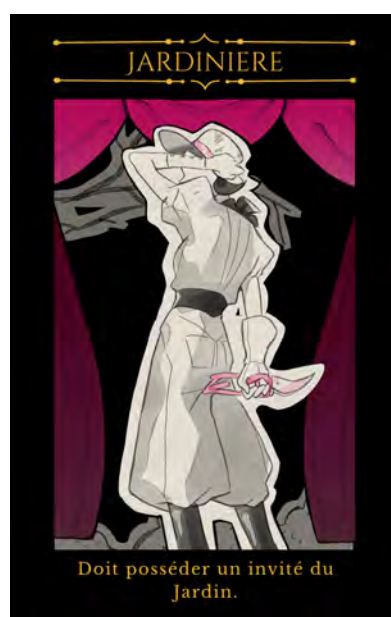
*Verso des Cartes*



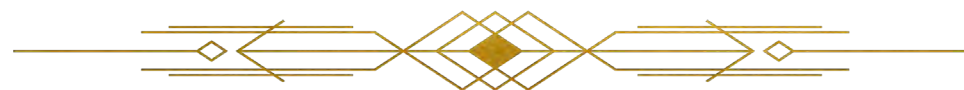
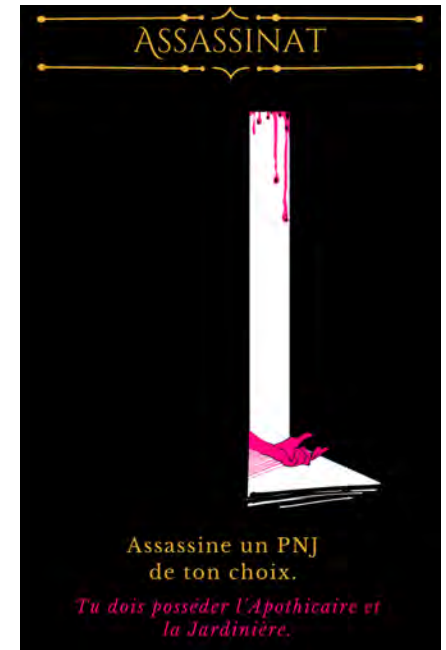
## Carte Personnages



Cartes Personnages

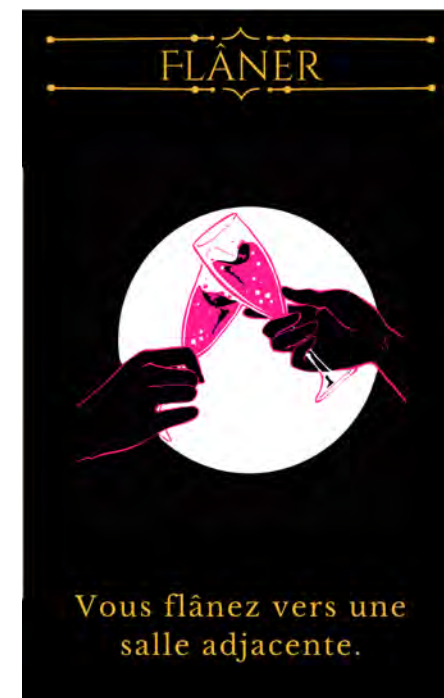


## Cartes Bonus

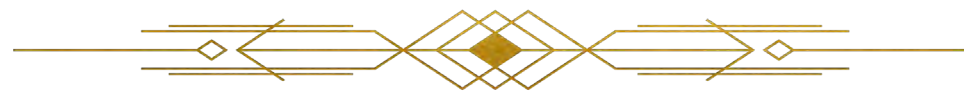
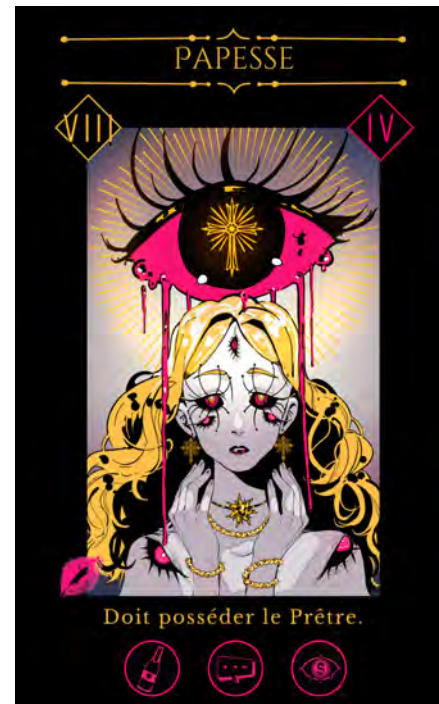
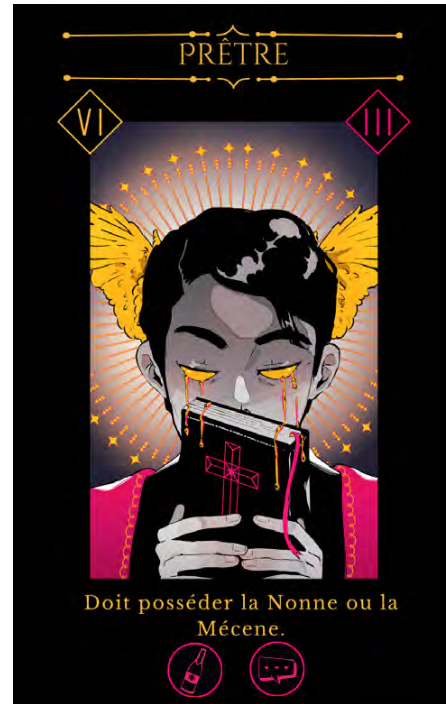
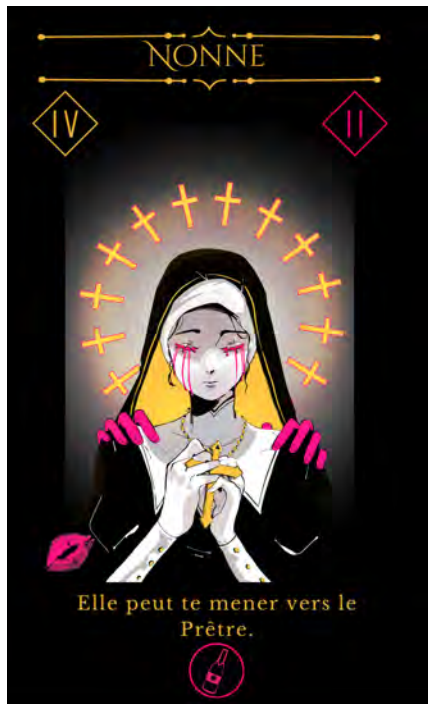




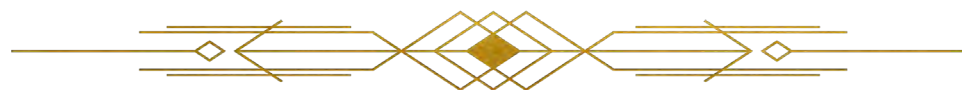
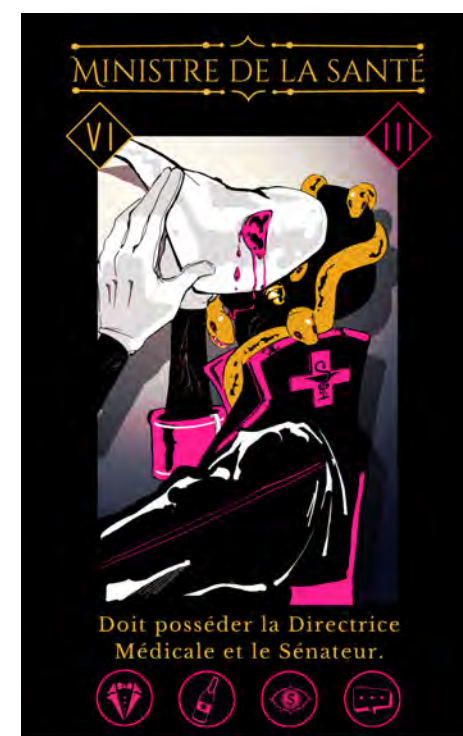
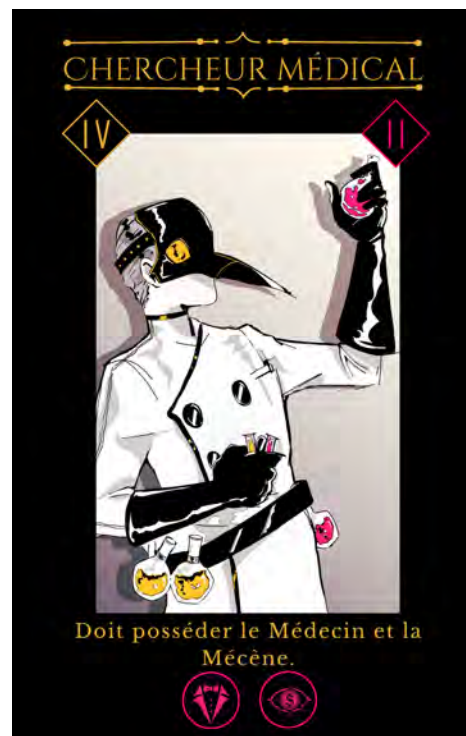
Cartes Actions



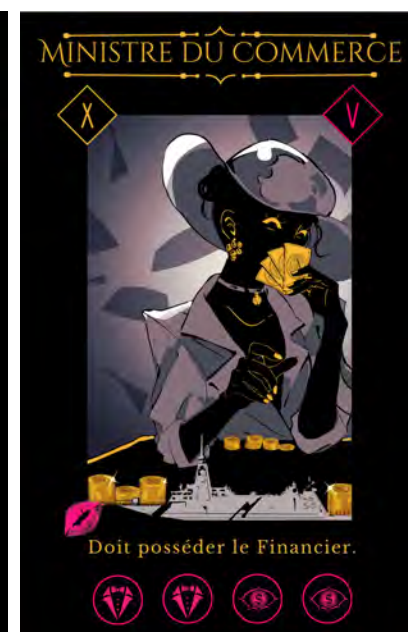
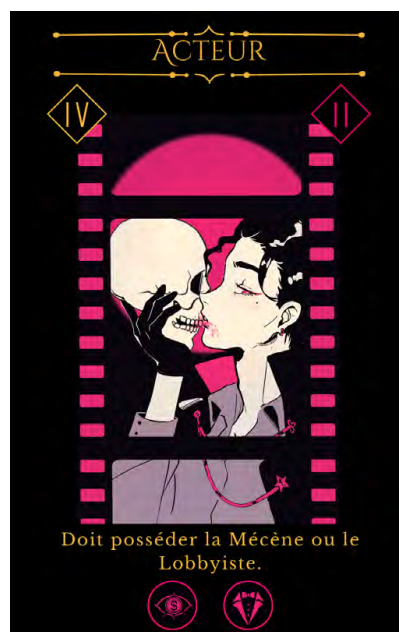
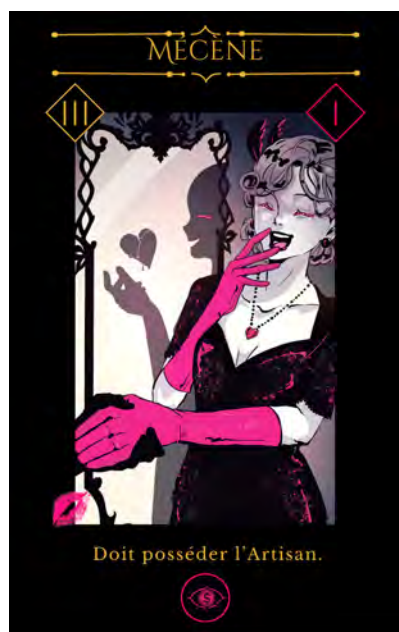
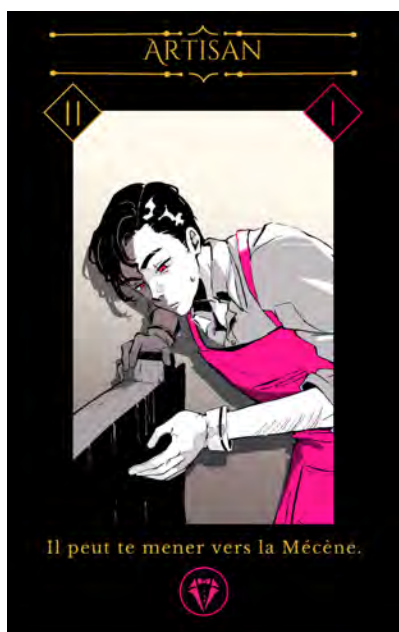
Cartes Personnages  
(Religieuse)



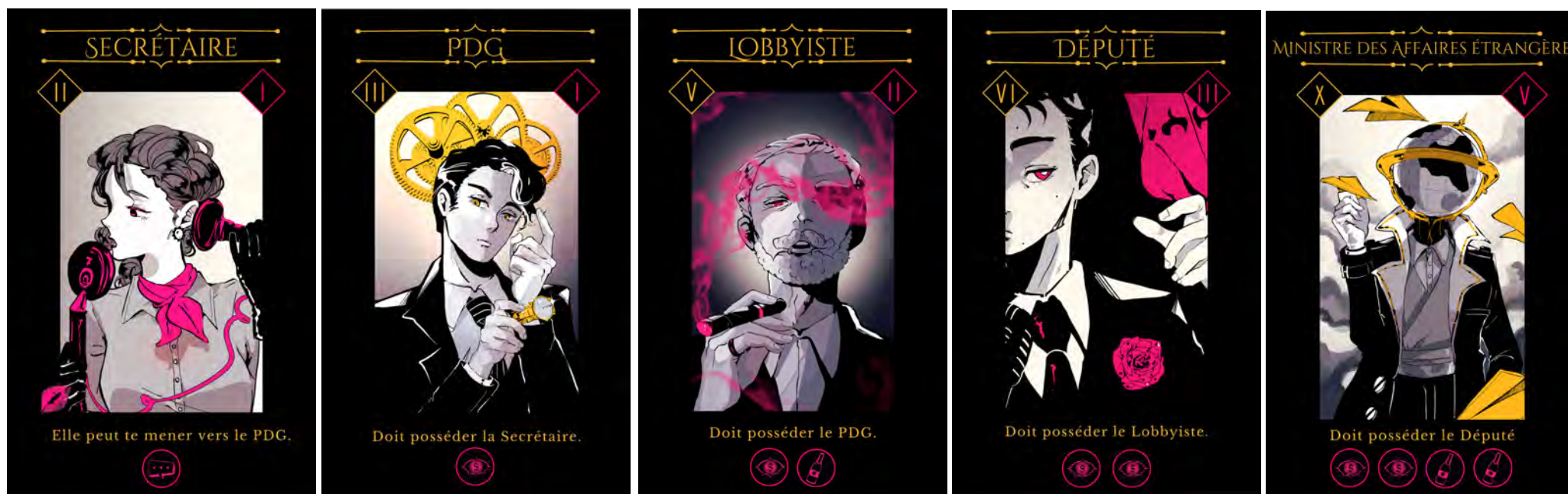
Cartes Personnages  
(Médical)

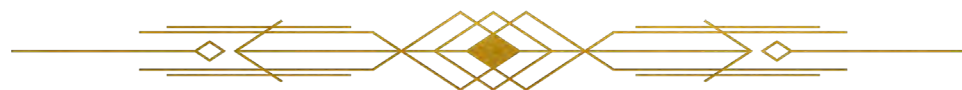
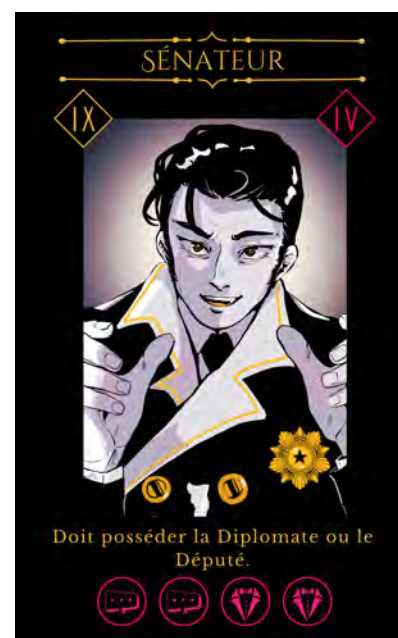
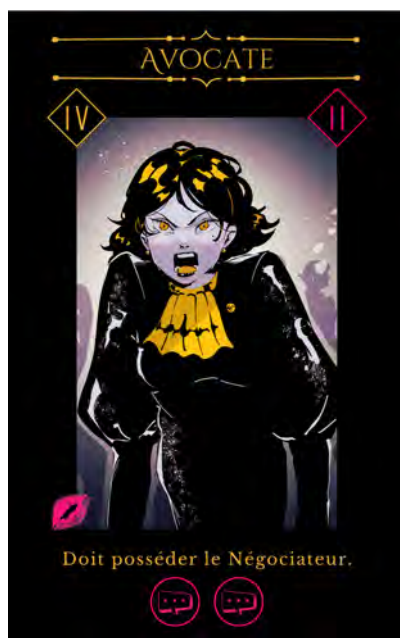
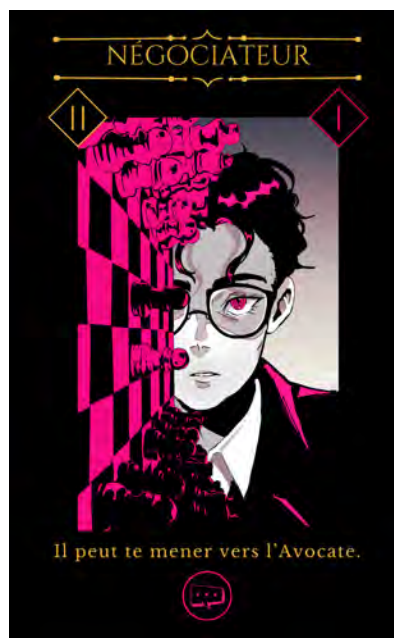


Cartes Personnages  
(Financière)

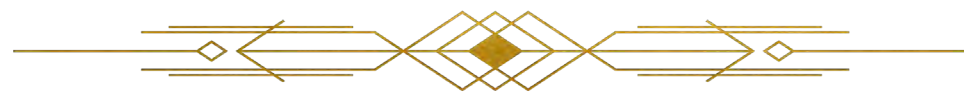


Cartes Personnages  
(Politique)



Cartes Personnages  
(Judicière)

Plateau



Figurines

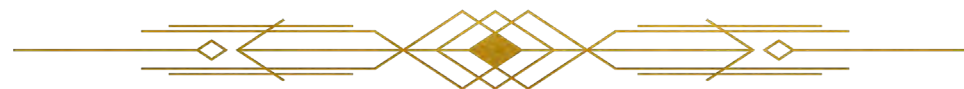




Pour la typographie de notre document, nous avons opté pour Libre Baskerville et Cinzel Decorative, des polices qui reflètent l'esthétique de l'Art Déco. Libre Baskerville offre une élégance simple et délicate, alignée avec notre choix d'un design minimaliste évoquant les années 1920. Ses traits fins confèrent une sobriété tout en conservant une personnalité marquée. En ce qui concerne Cinzel Decorative, cette police stylisée avec des empattements renforce le côté ancien de notre jeu, ajoutant une complexité visuelle avec des détails soignés et des zones vides à l'intérieur des caractères. Ces choix typographiques contribuent à créer une atmosphère raffinée, en accord avec nos intentions de design pour La Mascarade de Minuit.

Pour la conception de notre document de règles, le choix du format paysage a été motivé par la nécessité d'exprimer un grand volume d'informations et de références visuelles dans le cadre de notre jeu de société. En format paysage, nos images peuvent être positionnées juste à côté du texte tout en gardant leur lisibilité, ce qui favorise une présentation plus harmonieuse et fonctionnelle. La disposition en colonnes a également été adoptée pour accroître notre liberté dans l'agencement des images.

Quant au logo, notre choix s'est orienté vers la simplicité. Il met en avant le titre de notre jeu, aux teintes de notre nuancier, et agrémenté d'une décoration géométrique. Cette approche épurée vise à assurer une lisibilité claire tout en ajoutant une touche de sophistication.



En tant que groupe, nous souhaitons exprimer notre profonde gratitude envers vous pour votre contribution exceptionnelle à notre projet.

Merci aux professeurs de l'Ican de nous avoir guidées tout le long de ce projet. Votre expertise a été une ressource inestimable, enrichissant notre compréhension et améliorant la qualité de notre projet.

A notre classe qui nous a apporté une perspective unique, contribuant grandement à notre projet.

Et à Lucas Stoeckel, ta collaboration a été un élément essentiel de notre réussite, et nous sommes reconnaissantes.

