

## Emmanuelle Vitalis

### A propos de l'auteur

**Age :** 39 ans

**Habite à :** Bordeaux

**Métier :** Juriste

### Ce qui m'a donné envie de créer des jeux de société ou mon parcours de créateur ?

Le fait d'aimer jouer et d'avoir un esprit créatif amène naturellement à créer des jeux inédits. Si en plus c'est un dimanche et qu'il pleut, le jeu créé sur une intuition peut devenir un labyrinthe expérimental complexe. Mais pour Cubons, c'était un mardi et il ne pleuvait pas du tout. Du coup, c'est un jeu simple et rapide de conquête, un brin addictif et dédié aux cubes (d'où son nom).

### A propos du prototype présenté

**Titre du jeu :** **Cubons**

**Durée :** 10 minutes

**Age :** à partir de 10 ans

**Nombre de joueurs :** 2 joueurs

### Description :

Jeu de pose de cubes. Chaque joueur avec son armée de 28 petits soldats représentés par les cubes (une faction bleue contre une faction jaune) va se positionner sur un royaume de 18 cartes. Pour gagner, il faut avoir conquis la plus grande aire sur le royaume en s'y déployant - en fonction de l'ordre donné par le dé - en ligne ou en colonne.

### Mécanismes utilisés :

jeu abstrait, majorité, hasard, stratégies de pose. Il y a deux niveaux de jeu.

### Quelques images du prototype :