

Auteur des jeux de demain

Pascal FRITSCH

A propos de l'auteur

Age : 52

Habite à : Rosny sur Seine

Métier : Scénographe



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

"Inventeur à mes heures perdues, j'ai toujours eu du plaisir à développer des jeux d'ambiance : un jeu fluvial utilisant de l'eau ; ""Jolly Roger"", un jeu de pirates ... Puis est arrivée l'impression en 3D. Cette technologie m'a permis de concevoir des jeux complexes nécessitant de nombreuses pièces. Le jeu que je présente aujourd'hui s'inspire du potentiel de cette innovation."

A propos du prototype présenté

Titre du jeu : **No man's land**

Durée : 45 minutes **Age :** 12 **Nombre de joueurs :** 2 et +

Description :

"En plein coeur de la Grande Guerre, les Français et les Allemands s'affrontent dans une guerre de tranchées. Sur un plateau en relief, les figurines (soldat) progressent sur un sol à plusieurs étages découpé en hexagones. Un système de cartes permet d'évaluer les pertes durant l'assaut. Un canon réel tire des projectiles et renverse les figurines. Le jeu est scénarisé. Chaque histoire définit le nombre de tours (durée du jeu) et le matériel fourni. Le vainqueur est celui qui est le plus proche du but à atteindre.

Mécanismes utilisés :

Stratégie combinatoire et dextérité

Quelques images du prototype :

