

# Auteur des jeux de demain

## Thomas HAYE

### A propos de l'auteur

**Age :** 29

**Habite à :** Occitanie

**Métier :** Professeur des Ecoles



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

Au lycée, un ami m'a demandé de l'aide pour adapter un jeu de carte informatique en jeu de société. On a créé un proto qui n'a pas survécu à la première partie test. Mais ça m'avait donné envie de faire un jeu à moi, sans compromis. Et depuis, à chaque fois que je crée un proto, je laisse de côté une mécanique ou un thème qui ne correspond pas, mais qui sert de base au jeu suivant.

### Mes jeux déjà édités ?

aucun

### A propos du prototype présenté

**Titre du jeu :** **Walkyries**

**Durée :** 30-45 minutes

**Age :** 10+

**Nombre de joueurs :** 2-5

### Description :

"Walkyries est un jeu d'optimisation et d'opportunité où il faut tirer le meilleur de chaque carte jouée. Chaque joueur incarne une walkyrie chargée de préparer un banquet pour Odin. Il va donc falloir aller sur Midgard sélectionner les plus grands héros et les meilleurs artisans, acheter des artefacts aux nains ou encore combattre les géants, le tout avec l'aide des dieux d'Asgard. A la fin de partie, la walkyrie qui aura préparé le plus prestigieux banquet recevra les honneurs du plus puissant des dieux. "

### Mécanismes utilisés :

Deck building et constitution de collections

### Quelques images du prototype :

