

Guide de réalisation d'un jeu

Vous souhaitez réaliser un exemplaire d'un jeu à partir de fichiers PDF mais ne l'avez jamais fait auparavant. Voici un manuel succinct qui devrait vous guider à travers les différentes étapes.

Récupérer les fichiers

Bien que cela semble évident, vérifiez bien d'avoir tous les fichiers nécessaires à la réalisation du jeu. Sa règle vous permettra de lister ses composants. Retrouvez vous bien tous les types de cartes citées ? Retrouvez vous bien les plateaux individuels dont on parle ?

Concernant les jeux proposés par Ludomonde, ils sont séparés en 2 fichiers : le premier regroupe l'ensemble des cartes et le second tout le reste (règle, boîte, plateau, ...). Les dés et les pions seront à improviser, mais une section de ce manuel y est consacrée.

Réaliser les cartes

Quel papier utiliser ?



Les cartes des jeux vendus dans le commerce sont faites avec du papier pesant environ 300 grammes par mètres carrés. C'est ce que l'on appelle le grammage du papier et il est noté 300 gsm. Ce papier est cependant difficile à trouver dans les magasins non spécialisés.

Vous trouverez en revanche plus facilement du papier bristol. Son grammage est d'environ 200 gsm et il est suffisant pour votre projet.

D'autre part, si vous n'imprimez pas en recto-verso (ce que je vous conseille et que je développe dans la section suivante), vous pourrez finalement utiliser du papier ordinaire dont le grammage est de 80 gsm.

Imprimer en recto-verso ou pas ?

A moins de disposer d'une imprimante haut de gamme, il vous sera difficile de réaliser de manière simple des cartes recto-verso de bonne qualité. Il y aura très souvent un décalage de quelques millimètres entre le recto et le verso car votre imprimante n'aura pas été correctement calibrée. Ainsi, lorsque vous découperez vos cartes, la face et le dos ne seront pas alignés. Si le décalage est trop important, il pourrait même vous arriver de découper une partie du dessin de la carte.

En revanche, si vous imprimez séparément le recto et le verso sur des feuilles séparées, deux options s'offrent à vous. La première consiste à coller ensemble les feuilles dos à dos en veillant à bien aligner les cartes. Ceci se fait assez facilement par transparence devant une lumière. Vous découperez ensuite vos cartes normalement.

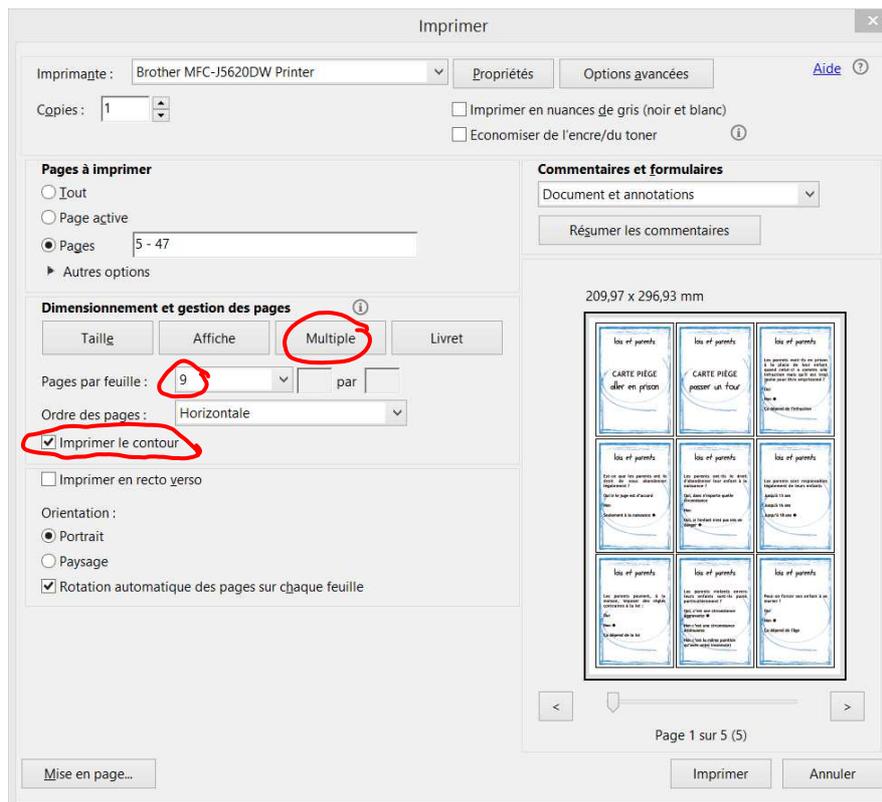
Seconde option, vous pouvez couper les faces et les dos de cartes séparément puis les insérer dans des pochettes de protection pour carte. Ceci vous imposera de découper deux fois chaque carte mais vous évite le travail de recoller ensemble les feuilles.

Imprimer une planche de cartes

Il est possible que vos fichiers présentent directement des planches de cartes au format A4. Dans ce cas, il suffit d'imprimer normalement les fichiers puis de découper en suivant les contours pour réaliser vos cartes.

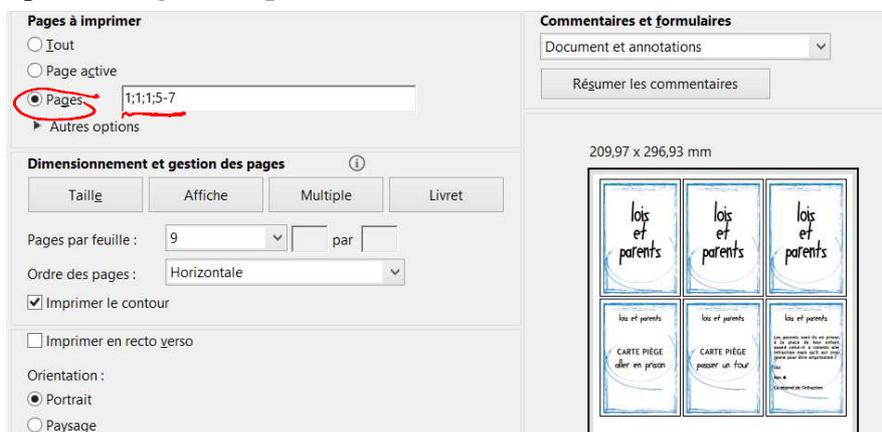
Ce n'est cependant pas le cas des fichiers proposés par Ludomonde. Ainsi, afin d'éviter d'imprimer une carte par feuille, il est possible d'imprimer directement des planches de carte sans modifier les fichiers.

Pour cela, la majorité des imprimantes proposent une impression au format "**Multiple**". En demandant à imprimer **9 "Pages par feuille"**, on obtiendra des cartes d'une taille raisonnable. Selon les cartes, on pourra demander à "**Imprimer le contour**" pour savoir où découper.



Pages à imprimer

Tout le monde n'étant pas habitué à imprimer des documents, voici quelques petits rappels concernant la partie "**Pages à imprimer**".



Si votre document contient une carte par page, il est probable que le dos de carte ne soit présent qu'une seule fois. Ceci permet d'avoir un fichier plus petit en évitant de multiplier les pages avec un contenu identique. C'est le cas des fichiers fournis par Ludomonde.

Ainsi, pour imprimer correctement vos cartes, vous devrez utiliser l'option "**Pages**" comme montré en exemple sur la capture d'écran précédente. Dans cet exemple, "**1;1;1;5-7**" indique d'imprimer la page 1, puis, la page 1, puis, la page 1, puis les pages allant de 5 à 7.

Le **point virgule** permet d'indiquer une autre page à imprimer qui peut être la même si on le souhaite. Ainsi, pour imprimer une page complète de dos de carte, pour pourra utiliser "**1;1;1;1;1;1;1;1**" qui permettra d'imprimer 9 fois la page numéro 1.

Le **tiret** permet d'indiquer un intervalle. Ainsi, pour imprimer l'ensemble des cartes "lois et parents" du jeu "Quizz", on utilisera "**5-14**" qui permettra d'imprimer une fois les cartes allant de 5 à 14.

Aligner puis coller des planches dos à dos

Vos planches de cartes sont enfin prêtes et vous voulez économiser du temps de découpage. En assemblant vos cartes vous n'aurez effectivement qu'une fois à découper chaque carte. Cependant, il faudra les assembler correctement et attendre que le collage sèche. Ainsi, si au final cette méthode vous demande moins de travail, elle vous demandera plus de temps.

Si vous prévoyez de réaliser un jeu complet lors d'un atelier, préférez utiliser la méthode suivante ou préparer les assemblages pour ne laisser à vos petites mains que la partie découpage à faire.

Attention aussi, si vous avez utilisé du papier ordinaire, il faudra prendre soin de ne pas mettre trop de colle sans quoi le papier gondolera. De même, s'il n'y a pas assez de colle, les feuilles auront tendance à se décoller. C'est donc un juste dosage qu'il faudra trouver. Idéalement, toute la surface de la feuille devra avoir été recouvert de colle.

Pour ma part, j'utilise soit de la colle en stick, soit de la colle au rouleau. La colle en stick est plus sèche et évite de trop humidifier les feuilles. Le risque que les feuilles gondole est donc plus faible. Il est cependant plus difficile d'appliquer une couche uniforme de colle. L'idéal est d'utiliser les sticks les plus larges possibles pour diminuer le nombre de passage sur la feuille.

La colle au rouleau permet quant à elle de déposer plus facilement une couche uniforme de colle. Cependant, cette colle étant liquide, il faudra trouver le coup de main pour éviter de laisser trop d'humidité.

Concernant l'alignement des planches, une source de lumière importante vous permettra d'assembler correctement les pages par transparence. Vous n'avez probablement pas de table à dessin lumineuse mais vous devriez avoir quelques ampoules au plafond.



Prenez donc les deux feuilles à assembler ainsi que quelque chose qui permettra de les maintenir ensemble (agrafe, trombone, pince). Placez les devant la lumière puis aligner

correctement les feuilles par transparence. Une fois ceci fait, fixez les feuilles ensemble (agrafe, ...). Vérifiez après assemblage que tout est toujours bon car il arrive que les feuilles se décalent lors de la manipulation.

Vos feuilles sont désormais attachées ensemble. Commencez à appliquer de la colle du côté de la fixation en vous dirigeant vers l'extérieur de la feuille. Veuillez à bien presser les feuilles pour chasser les éventuelles bulles d'air. Vous pouvez utiliser un plioir à cet effet, mais le tranchant de votre main fera tout aussi bien l'affaire.

Utiliser des pochettes de protection



Vous n'êtes pas à quelques découpes près et vous souhaitez vous éviter les tests de collage ? Le plus simple est alors d'utiliser des pochettes de protection aussi appelées "sleeves". Vous pourrez en trouver dans toute boutique de jeu de société. A défaut, vous trouverez sans souci une boutique en ligne sur internet en utilisant le mot "sleeves". Attention, ces pochettes ont des dimensions. Plus elles correspondent à la taille de vos cartes et mieux ce sera.

Une fois vos sleeves reçues, découpez simplement les dos et les faces de carte séparément. Insérez ensuite le dos et la face d'une carte dans une pochette et voici votre carte prête. Répétez jusqu'à avoir réalisé toutes les cartes.

Si vous trouvez que vos cartes ne sont pas assez épaisses, vous pouvez ajouter de vieilles cartes de jeu dont vous ne vous servez plus et dont la taille serait idéalement plus petites que vos cartes. Mais vous pouvez aussi utiliser toute autre papier ou carton léger que vous couperez à la bonne dimension.

Rogner les cartes



Rogner les cartes consiste à arrondir le coin des cartes. On ne procède que très rarement à cette étape quand on réalise un jeu à la main car c'est une étape très longue. Cependant, si vous souhaitez le faire, voici plusieurs options.

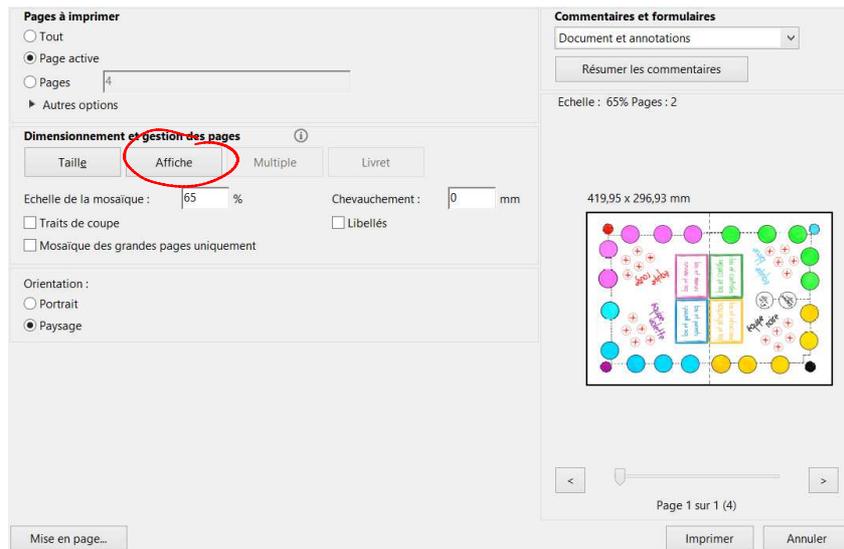
La plus accessible consiste à découper les coins des cartes au ciseau. Le problème est que sans traits de coupes, il est difficile de faire des angles réguliers. Aussi, le rendu risque d'être beaucoup moins propre que si vous laissez vos cartes avec des angles carrés.

Si vous êtes prêts à dépenser quelques euros, vous pouvez acheter une perforatrice d'angle. C'est une perforatrice dont le guide se calle sur le coin d'une carte et permet de perforer un motif. Pour réaliser des cartes, on achètera une perforatrice dont le motif est arrondi. On trouvera cet outil sous l'intitulé "corner punch", sa traduction en anglais.

Réaliser un plateau

Pour réaliser un plateau, il vous faudra du carton, de la colle forte en spray et éventuellement du scotch pour réaliser une jointure si votre plateau dépasse le format A4.

Commencez par imprimer vos plateaux sur papier ordinaire. Vous aurez besoin du mode d'impression "Affiche" si les plateaux dépassent le format A4. Ce mode permet de découper une image sur plusieurs pages. Ici, pour exemple, l'impression du plateau du jeu "quizz".



Vos plateaux étant imprimés, nous allons pouvoir préparer le carton. Mais quel carton utiliser ? Pour un rendu proche des jeux du commerce, il vous faudra vous rendre dans un magasin des beaux arts pour acheter du carton gris. Une épaisseur de 1,5mm sera parfaite mais ne vous formalisez pas si vous ne trouvez pas cette épaisseur exacte. Attention, ces cartons sont souvent vendus en grande planche de 80cm x 140cm. Leur transport est donc inconfortable.

Vous pouvez aussi utiliser du carton de déménagement (appelé carton cannelé) si vous préférez l'option récupération et recyclage. Ce carton sera cependant beaucoup moins solide.

Quelque soit votre choix, découpez des morceaux de cartons plus grands que vos impressions. A l'aide de la colle en spray, recouvrez le dos de vos impressions d'une couche de colle. Placez ensuite les plateaux sur vos morceaux de carton. Chassez les bulles d'air à l'aide d'un plioir ou de la tranche de la main.

Découpez ensuite les contours de votre plateau. Si celui-ci est en plusieurs parties, assemblez les avec une bande de scotch suffisante. Personnellement, j'utilise des rouleaux de scotch transparent d'environ 5cm de large. Posez alors les plateaux de manière à n'en voir que le dos puis appliquez une bande de scotch.

Attention, de cette façon, les plateaux s'ouvriront à l'envers des plateaux de jeux du commerce. Cependant, réaliser une jointure du bon côté nécessite beaucoup de manipulation. Vous économiserez beaucoup de temps en réalisant ainsi.

Réaliser une boîte

La réalisation d'une boîte est une étape très longue et qui nécessite des gabarits à respecter précisément. Si ceux-ci ne sont pas bien respectés, alors le couvercle ne tiendra pas. D'autre part, il faut souvent des impressions dépassant le format A4 pour couvrir l'intégralité d'une boîte. Il vous faudrait alors faire de nombreux assemblages. Ainsi, je vous déconseille ce projet.

Cependant, il est important d'avoir une boîte pour transporter un jeu sans oublier une partie de son contenu. Le recyclage est alors la méthode la plus simple. Trouvez une boîte permettant de contenir le plateau (c'est généralement la pièce la plus grande d'un jeu). Imprimez le couvercle de la boîte et découpez le du mieux que vous le pourrez pour qu'il tienne sur le couvercle.

Vous aurez alors une boîte moyennement esthétique mais dont on peut connaître le contenu dans l'ouvrir et qui permet d'éviter de perdre les pièces du jeu.

Improviser un dé à 4 faces

Certains des jeux proposés par Ludomonde réclament des dés à 4 faces. Vous pourrez en acheter dans toute boutique de jeux de société. A défaut, une boutique en ligne de jeux ou de pièces pour jeux vous permettra de trouver votre bonheur.

Cependant, un simple dé classique à 6 faces permettra de jouer. Collez une étiquette blanche sur les faces 5 et 6 d'un dé et vous n'aurez plus que les faces utiles du dé. Il vous suffira de relancer le dé s'il s'arrête sur une face vide. Ceci vous évitera l'achat d'un dé et de devoir en attendre l'arrivée.

Improviser des jetons

Certains des jeux proposés par Ludomonde demandent des jetons. Rien de plus simple à improviser. Des petits cailloux, des graines de haricots, des billes. Leur forme n'ayant pas d'importance dans le jeu, toute pièce pourra convenir.

Imprimez la règle et vérifiez

C'est sans doute la première chose qu'il aurait fallu faire, mais vous pouvez désormais imprimer la règle. Vérifiez que vous disposez bien de tous les éléments du jeu. Si c'est bien le cas, alors il ne vous reste plus qu'à trouver quelques partenaires pour lancer une partie. :-)

Quelques liens pour vous guider dans vos achats

Acheter de la colle forte en spray => magasins de beaux arts



Pour trouver de la colle en bombe, vous pouvez chercher sur internet "colle spray définitive". Vous trouverez alors principalement des bombes de 400ml aux alentours de 10€.

Attention, toujours prendre de la colle définitive ou permanente. La colle temporaire ou repositionnable est à proscrire car elle correspond à la colle des post-it et ne tient pas de manière permanente.

Parmi les magasins de fourniture pour les métiers d'art et de loisirs créatifs, on trouve les enseignes classiques :

- Rougier & Plé : <http://www.rougier-ple.fr/>
- Le géant des beaux arts : <https://www.geant-beaux-arts.fr/>

En enseigne plus généraliste, vous trouverez :

- Cultura : <http://www.cultura.com/>
- La fourmi créative : <https://www.lafourmicreative.fr/>

Acheter un dé à 4 faces => accessoires de jeux en ligne

Vous trouverez un dé à 4 faces dans n'importe quelle boutique de jeu de société autour de chez vous. Cependant, si vous êtes timides et préférez payer des frais de port, les boutiques en ligne suivantes feront votre bonheur.

La boutique "Tout pour le jeu" est spécialisée dans les pièces pour jeux de société. Son site internet est <http://toutpourlejeu.com/>.

La boutique "Philibert" est spécialisée dans les jeux de société mais dispose d'une section "accessoires". Son site internet est <http://www.philibernet.com/>.