

LE GUIDE INTERGALACTIQUE DE L'EXPLICATEUR DE RÈGLES EN FESTIVAL (LE GIERF)

Explicateur de règles, tu as été choisi.

Tu as décidé, à moins que tu aies été contraint par la pression de ton entourage, d'animer des tables de jeux de société durant le Festival du jeu de Montpellier et donc d'expliquer les règles des jeux.

Le problème, c'est que tu (rayer les mentions inutiles) n'aimes pas expliquer les règles / n'as jamais su expliquer les règles / aimes expliquer les règles mais personne ne les comprend / expliques les règles à peu près clairement mais aimerais bénéficier de conseils pour faire mieux encore / es expert et sais déjà tout, mais bon quand même, ça peut pas faire de mal de lire le GIERF.

Chance phénoménale, l'objectif du Guide intergalactique de l'Explicateur de règle en Festival (le GIERF) est de donner de précieux conseils pour excellller dans cette mission!

Que tu sois sur KEPLER-452 B, KOI-172.02, TAU CETI F ou plus bêtement PROXIMA CENTAURI B, voire même sur Terre :(... bref,

...VOICI LES 6 PILIERS INTERGALACTIQUES POUR TOUT EXPLICATEUR DE RÈGLES DU JEU :

PILIER 1 : ACCUEILLIR ET IDENTIFIER SON PUBLIC

La première étape est d'accueillir son public avec bienveillance et de l'identifier. Si tu aimes tout particulièrement le jeu que tu expliques, c'est peut-être TOI qui iras convaincre un groupe de venir à ta table.

Pour identifier le profil de son public, un simple coup d'œil bourré d'a priori peut parfois suffire. Tu pourras néanmoins aussi souhaiter poser la question "Jouez-vous à d'autres jeux-si-oui-lesquels ?" avec un sourire crispé, notamment si tu as à ta table un jeu particulièrement complexe.

PILIER 2 : RACONTER L'HISTOIRE AUTOUR DU JEU

Le thème, c'est la vie! Accroche ton public en lui résumant l'histoire que le jeu raconte. C'est particulièrement important pour les enfants, mais c'est aussi vrai pour le grand enfant qui sommeille en chaque adulte.

N'agresse pas ton public d'entrée de jeu par les mécaniques. Ex-plic-que l'his-toire !

Bon, si ton jeu dispose d'un thème assez transparent ou léger, passe vite au pilier 3.

Si tu connais quelques anecdotes sur l'auteur ("vous pourrez le rencontrer au niveau 2" ou "il a fait tel autre jeu que vous connaissez forcément") ou sur l'éditeur ("basé à Montpellier" par exemple), c'est le moment d'en parler pour injecter de l'affect dans la situation.

PILIER 3 : PRÉSENTER L'OBJECTIF, LE BUT DU JEU

Cette fois-ci, droit au but, précise comment on gagne en 2 mots. Et avant cela, précise de quel type de jeu il s'agit, surtout s'il s'agit d'un jeu un peu particulier : jeu coopératif, jeu en équipes...

Exemples de phrases clés : "pour gagner, il faut faire le maximum de points", "...atteindre cet objectif", "...éviter telle situation"...



🗨️ Profites-en pour préciser la durée moyenne d'une partie (en grossissant le trait au cas où...qu'on ne te reproche RIEN si la durée dérape !).

PILIER 4 : PRÉSENTER LE MATÉRIEL

Présente le matériel du jeu sur la table, ceci afin d'avoir un vocabulaire commun : plateau commun, plateaux individuels et leurs différentes zones, personnages, cartes ressources, dés, tuiles...

Si tu as une affinité particulière pour l'illustrateur, c'est le moment de montrer les jolis dessins pour accrocher définitivement ton auditoire.

PILIER 5 : PRÉSENTER RAPIDEMENT LES SÉQUENCES DE JEU

Présente rapidement les différentes séquences du jeu : nombre de tours, différentes phases du jeu, qui joue à quel moment...

Ne te noies pas tout de suite dans les détails.

PILIER 6 : RENTRER DANS LE DÉTAIL DES EXPLICATIONS

Voilà, le grand moment est venu : quelles sont les actions possibles, explique le détail de chaque action l'une après l'autre, comment atteindre l'objectif, donne quelques conseils stratégiques pour débutant... Et, surtout, montre comment telle action se fait, en posant les pions là où il faut les poser pour faire l'action par exemple.

Identifie les conditions de fin de partie et précise les modalités de comptage des points.

LES "TRUCS" "BONUS"

En bonus, voici les "trucs" à appliquer tout au long de ton explication. C'est à cela que l'on reconnaît l'Explicateur de règles initié :

- Fais régulièrement un tour visuel de la table pour voir si ton public te suit et comprend 🗨️, et éventuellement demander "tout est clair ?" / "ça va, vous me suivez à peu près?" à la moindre moue atterrée des gens (même "un peu" atterrée).
- Évite les questions en cours d'explication, à moins qu'elles soient en lien avec une incompréhension ou la clarté d'explication d'un point, en répondant "j'y reviens plus tard...", et évite toute réponse à une question de stratégie dans laquelle s'embarque ton auditoire.
- Montre du doigt 🗨️ les choses nommées (pour ça, on a le droit).
- Explique par des exemples.
- Quand tu expliques une action un peu délicate, fais la sur la table ("pour faire l'action construire, on prend son meeple bleu et on le pose sur la case construire" et le faire en même temps).
- Reste pour les premiers tours de jeux, et châtie les joueurs en cas d'erreur.
- Quand tu peux, repasse à la table et jette un œil expert pour voir si le plateau a une bonne tête : repérer une erreur de règles d'un seul coup est le signe de l'expert en puissance (ou de l'explication ratée...).
- Ne joue JAMAIS à la place des joueurs, ils pourraient t'en vouloir durant des années.

Voilà Explicateur de règles, désormais tu es prêt pour ce grand voyage Integalactique !