



Guide de Développement d'un jeu de société

Le concept de jeu	
Thème	Définir l'univers et l'ambiance du jeu (fantasy, historique, science-fiction, etc.).
Mécaniques de jeu	Choisir les mécanismes qui régiront le jeu (placement d'ouvriers, deckbuilding, draft, gestion des ressources, etc.).
Objectif du jeu	Déterminer le but à atteindre pour gagner la partie.
Règles du jeu	Écrire des règles claires, concises et faciles à comprendre.
L'esthétique du jeu	
Illustrations	Créer une imagerie attrayante pour traduire l'univers du jeu (illustrations, photos, etc.).
Graphisme	Créer une charte en choisissant un logo, une typographie et des couleurs en accord avec le thème du jeu.
Le positionnement du jeu	
Cible	Définir la cible du jeu (enfants, jeunes adultes, famille, joueurs avisés, etc.).
Positionnement	Déterminer le positionnement du concept (jeu haut de gamme, mass market, édition limitée, etc.).
Conditionnement	Concevoir un emballage attrayant et protecteur pour le jeu. La taille de l'emballage choisi aura un impact sur la valeur perçue du produit.
Prix	Définir le prix public ciblé, ceci orientera le devis de fabrication et le choix des composants. Le prix est à définir en fonction du contenu souhaité, du public visé et du positionnement ciblé.

Le choix du matériel de jeu	Déterminer les éléments à intégrer. Le contenu doit réunir le matériel essentiel au bon déroulement du jeu ainsi que les éléments immersifs permettant de plonger les joueurs dans l'univers du jeu.
Carte(s)	Support universel au sein des jeux de société. Plusieurs formats de cartes peuvent cohabiter au sein d'un même jeu. Définir le format, le design et les quantités souhaitées.
Plateau(x) de jeu	Un plateau a une utilité aussi bien fonctionnelle qu'immersive. Il délimite l'espace de jeu et peut présenter des aides de jeu. Définir le format, le design et les quantités souhaitées.
Punch-board(s) (jetons et marqueurs)	Les jetons et marqueurs sont utiles pour suivre les scores, les ressources, etc. Définir le format, le design et les quantités souhaitées.
Ecran	Les écrans permettent de pouvoir dissimuler certains aspects du jeu et de créer du décor. Définir le format, le design et les quantités souhaitées.
Pions et figurines	Déterminer le format, le design, le matériau (plastique, bois, etc.) et les quantités souhaitées.
Dés	Définir le format, le design et les quantités souhaitées.
Autres éléments	Souhaitez-vous ajouter d'autres éléments spécifiques au jeu ?
Distribution	
Distribution	Mettre en place un réseau de distribution pour vendre le jeu (boutiques spécialisées, vente en ligne, etc.). La stratégie de distribution doit être déterminée en fonction du public visé et du positionnement ciblé.