

Silk Daggers

Abel LEFEL FERNÁNDEZ

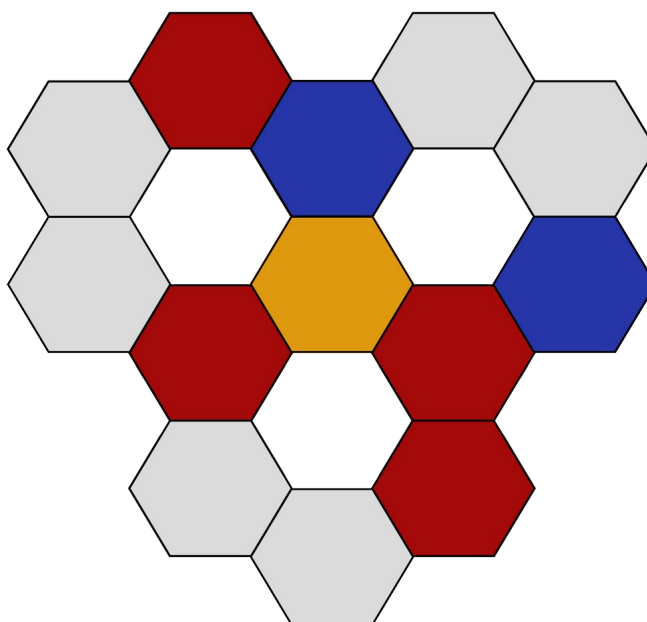
Silk Daggers

L'empereur de Chine a eu un héritier et a ordonné aux plus grandes familles de Chine la confection d'un "baijia pao". Il s'agit d'un habit traditionnel en patchwork censé protéger le porteur des mauvais esprits et lui donner de la force. Malheureusement, les différentes familles sont en conflit constant et tentent toutes de donner à leurs pièces de patchwork la place d'honneur dans le baijia pao.

Dans Silk Daggers, chaque joueur incarne une de ces familles. Ils vont au tour par tour placer des tuiles représentant des pièces de patchwork sur le plateau tout en poussant celles déjà posées. Leur but est de positionner leurs tuiles au mieux, tout en éliminant celles de leur adversaire.

Expérience visée

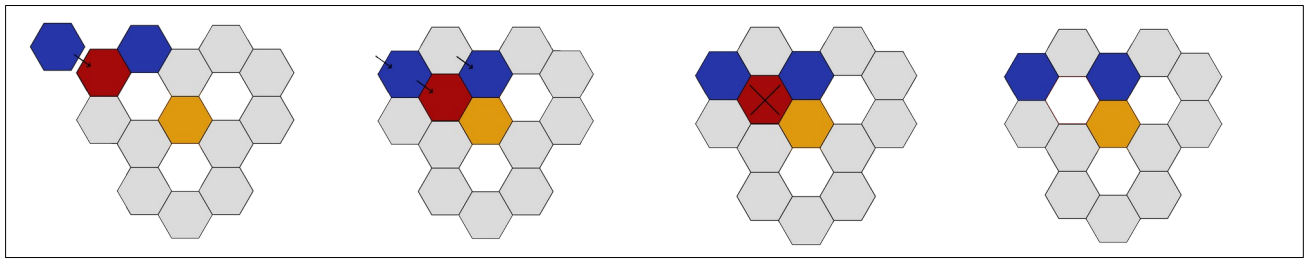
Silk Daggers cherche à donner aux joueurs une expérience stratégique courte et intense. Je veux qu'il y ait un réel sens d'avantage qui change de camp régulièrement grâce à des coups dévastateurs de la part des deux joueurs. Il faut également que ceux-ci puissent tenter de planifier quelques coups à l'avance et de contrer les plans de leur adversaire. Dans chaque partie, nous expliquerons les avantages de design des choix réalisés pour atteindre ces objectifs.



Structure d'un tour

Lorsque c'est son tour, un joueur prend une des tuiles de sa main et la glisse sur le plateau depuis les bords de celui-ci. Il ne peut les glisser que sur des axes perpendiculaires aux bords des hexagones, et pas vers la dernière tuile posée par son adversaire. Si la case vers laquelle il la déplace contient déjà une tuile, alors celle-ci, ainsi que toutes les tuiles qui lui sont cousues figurativement (les connexions peuvent former une chaîne) sont translattées dans la direction vers laquelle le joueur glisse la nouvelle. Enfin, si des tuiles se trouvent en dehors du plateau ou dans les espaces vides de celui-ci, elles sont retirées du jeu.

Ces tours très courts permettent de ne pas avoir un temps d'attente trop long pour le joueur dont ce n'est pas le tour, et aide à créer des parties courtes.



Structure d'une partie et comptage des points

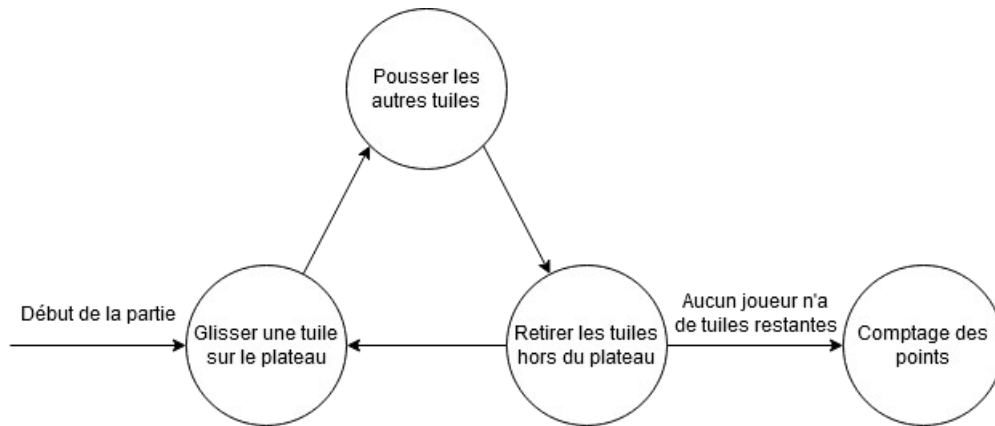
Au début de la partie, les joueurs prennent leur tuiles et les posent devant eux, à la vue de tous. Les tuiles restantes à chaque joueur sont donc visibles à tout moment. Le jeu ne contient aucune information cachée. Les tuiles ont une bordure colorée indiquant à quel joueur elles appartiennent.

Une fois les tuiles posées, le premier joueur est choisi. La méthode est laissée au choix des joueurs, mais le commun accord et le hasard sont suggérés pour éviter la discorde. Les joueurs jouent alors des tours en alternance jusqu'à ce qu'aucun joueur n'ait de tuiles restantes.

La partie est alors finie, et les joueurs gagnent 1 point pour chacune de leurs tuiles sur le plateau. Une case du plateau - marquée d'un dragon - vaut 4 points au lieu d'1. Les joueurs comptabilisent ensuite les points gagnés par d'autres moyens (voir section sur les familles). Le joueur ayant amassé le plus de points gagne.

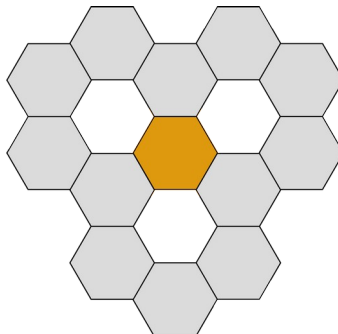
La case Dragon donne un objectif secondaire à la partie: il ne s'agit pas juste d'avoir plus de tuiles sur le plateau que son adversaire, mais aussi d'obtenir le jackpot. Cela crée une dynamique tournant autour de la case centrale pour laquelle les joueurs se battent ardemment.

Schéma de boucle de gameplay



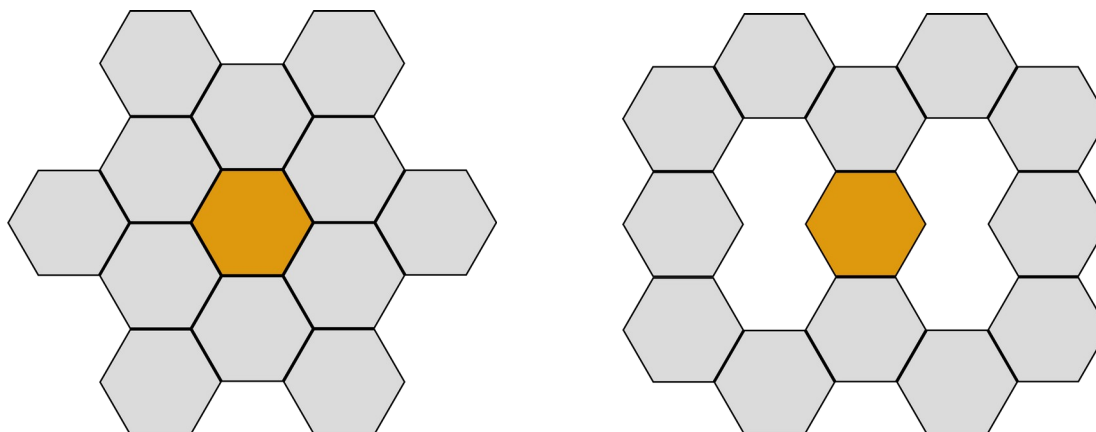
Les plateaux

Plusieurs types de plateau sont mis à disposition des joueurs, à l'instar des différentes cartes que l'on peut retrouver dans des jeux vidéo en multijoueur. Ceux-ci proposeront aux joueurs différents challenges pour varier le gameplay. Voici le plateau de base:



Sur ce schéma, on voit les différentes cases du plateau, et en jaune la case Dragon. Ce plateau est construit autour de l'existence des trois trous autour de son centre. Le premier effet de cette disposition est qu'aucune tuile n'est en sécurité, car toutes les cases sont adjacentes à une sortie de plateau. Le deuxième effet est la limite du nombre d'accès au centre. Enfin, cette disposition évite un effet négatif où l'intégralité des tuiles sont cousues et donc poussées en même temps (une variante de plateau garde cet effet, pour les joueurs qui le désireraient).

Voici quelques exemples de plateaux alternatifs possibles, le premier conservant tous les accès au centre:



Tuiles spéciales

Certaines tuiles ont un effet spécial associé thématiquement à des personnages. Ainsi, les joueurs jouent sur le plateau tout autant le conflit pour la meilleure place dans le patchwork que l'intrigue entre les familles.

Les personnages sont représentés sur les tuiles par un dessin simple (voir moodboard) permettant de rapidement référencer leurs effets. Tous les joueurs ont les mêmes tuiles spéciales.

Ainsi, il y a 4 types de tuiles différentes:

- *Tuiles sans icône*: aucun effet
- *Garde*: ne peut être déplacé que par le biais d'une tuile cousue
- *Espion*: remplace une tuile (la retirant du jeu) au lieu de pousser
- *Lion gardien*: pousse deux fois au lieu d'une

Variante: Les familles

Dans le jeu, les joueurs représentent les différentes familles en conflit autour de la création du patchwork. Il pourront ainsi utiliser cette règle additionnelle pour choisir leur allégeance, ce qui leur donnera un pouvoir qu'ils peuvent utiliser au début ou à la fin de leur tour une fois par partie, et une nouvelle condition de victoire (une façon de gagner des points). Le premier joueur choisit sa famille en premier.

Cette règle variante permet d'ajouter un peu de complexité à la partie, et de rendre le jeu assymétrique pour ceux qui préfèrent ce type de gameplay.

Sunzi

La famille Sunzi est militariste, et a une grande soif de conquête. Elle veut gagner les faveurs de l'empereur pour l'inciter à lancer des campagnes pour étendre les frontières de l'empire.

- Pouvoir: retirer du jeu une tuile posée sur le plateau
- Condition de victoire: gagne 1 point lorsqu'une tuile ennemie est retirée du jeu après un déplacement



Qian

La famille Qian a durant des décennies fait sa fortune sur les routes marchandes qui connectent l'empire au reste du monde. En se rapprochant de l'empereur, elle pourra sûrement obtenir l'exclusivité sur l'export et import de certains produits.

- Pouvoir: échanger une de ses tuiles serviteur sur le plateau et une tuile dans sa main
- Condition de victoire: gagne 1 point à la fin du jeu pour chacune de ses tuiles qui est adjacente à une tuile ennemie



Huang

La famille Huang touche à de nombreux domaines, que ce soit le commerce, la politique ou les arts. Néanmoins, des rumeurs courent qu'ils participent également à des activités plus suspectes et qu'ils sont les yeux et oreilles de l'empereur à la cour. Personne ne sait quel est leur objectif dans la couture de l'habit, et ils ne semblent pas intéressés par une place d'honneur sur celui-ci.



- Pouvoir: échanger les positions de deux tuiles adjacentes
- Condition de victoire: gagne 6 points si une tuile ennemie est sur la case Dragon à la fin de la partie.

Variante: partie à 3 et 4 joueurs

Le jeu pourrait être adapté pour une partie à plus de deux joueurs en y ajoutant un plateau plus grand, et des familles supplémentaires dans le cadre de la variante à familles.

Possible adaptation vidéoludique

Il serait possible d'adapter ce jeu au format de jeu vidéo, jouable contre une intelligence artificielle ou en multijoueur.

Séquence d'interaction

Dans les schémas ci-dessous, chaque ligne représente un tour.

