

Catalogue de presse



Version numérique :



Sommaire :

- _ Page 2 : Qui sommes-nous.
- _ Page 3 : Stratheós, les origines de la mythologie, un jeu de carte stratégique ! Edition 10/2024.
- _ Page 7 : Stratheós, les différentes extensions. Prototype.
- _ Page 8 : Le chineur, un jeu de carte convivial ! Prototype.
- _ Page 10 : Le dé-fi, un jeu de dé stratégique et convivial ! Prototype.

Qui sommes-nous :

Strati-Games est une jeune société d'édition de jeux de société, fondée par deux passionnés de jeux : M. Keryann Blanchereau, infirmier, et M. Fabien Loncke, gardien de parking. Bien qu'aucun d'entre eux ne vienne du milieu de l'édition, ils ont su s'impliquer pleinement dans ce domaine, en apprenant de leurs erreurs et en surmontant de nombreux obstacles.

Une opportunité unique pour les éditeurs de rejoindre une aventure ludique innovante !

Strati-Games est fier de vous présenter son tout premier jeu auto-édité, né grâce à un financement participatif soutenu par une communauté fidèle et passionnée. Mais notre ambition ne s'arrête pas là : nous avons quatre extensions en cours de test, chacune conçue pour enrichir et diversifier l'expérience du jeu de manière unique. Ces nouveautés sont déjà prêtes à être explorées et mises en avant dans notre catalogue.

De plus, nous proposons deux jeux en prototype, encore en phase de développement mais déjà disponibles à l'essai sur notre stand. Ces créations prometteuses offrent des mécaniques inédites et des univers captivants, et nous serions ravis de les faire découvrir à des partenaires stratégiques comme vous. Travailler avec Strati-Games, c'est la possibilité d'ajouter des titres novateurs et prêts à séduire un large public, tout en soutenant une équipe passionnée et engagée.

Si vous recherchez des projets de qualité à fort potentiel, nous vous invitons à venir découvrir notre univers et à explorer les nombreuses possibilités de collaboration avec nous. Ensemble, créons des jeux qui marqueront les esprits !



Stratheós, les origines de la mythologie, un jeu de carte stratégique ! Edition 10/2024.

Découvrez Stratheós, un jeu de stratégie captivant qui promet des heures de divertissement en famille, entre amis ou avec des collègues. Plongez dans l'univers fascinant des mythologies grecques, vikings et romaines, où vous aurez l'opportunité de devenir le dieu de la stratégie. Écrasez vos adversaires en déployant des tactiques variées : soyez rusé, offensif, rapide, ou faites preuve de patience et d'ambition. Chaque partie est différente et est une occasion de travailler vos sens, votre planification, votre réflexion, votre patience et votre mémoire.

Découvrez un jeu captivant qui peut être joué de 2 à 6 joueurs, parfait pour des sessions d'environ 20 minutes. Adapté à partir de 8 ans, ce jeu propose des règles évolutives qui garantissent que chaque participant puisse s'amuser tout en ayant une chance de gagner.

Le coffret Stratheós est une véritable invitation à l'aventure et à la découverte. Composé de 102 cartes uniques, chaque carte offre une expérience de jeu enrichissante et immersive. Le livret de 60 pages qui l'accompagne fournit non seulement la notice de jeu, mais aussi des récits captivants mettant en lumière les figures mythologiques qui peuplent l'univers du jeu.

Vidéo de présentation :

https://www.youtube.com/watch?v=7_rFokikkFc&t=1s



Notice

Présentation

Ce jeu se joue de 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans (cf. les règles pour novices, p. 54), pour des parties d'environ 20 minutes.

Le jeu se compose de 102 cartes uniques réparties en 6 familles de 16 cartes et 6 cartes spéciales.

Objectif

Terminer la partie avec le moins de points possible pour devenir Le Stratheós.

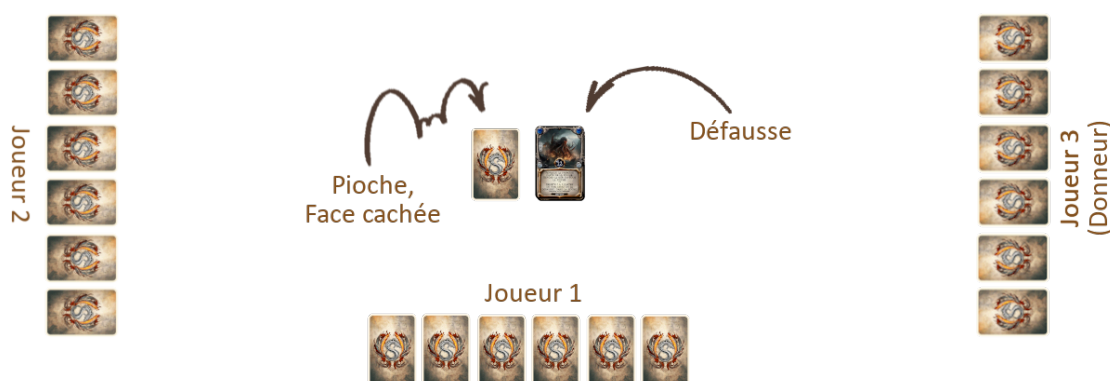
Il est possible d'avoir un nombre de points négatif.

Mise en place

Le joueur le plus jeune, le donneur, commence par distribuer six cartes face cachée devant chaque joueur, puis une carte face visible qui amorce la défausse. Le tas des cartes restantes composant la pioche, est posé face cachée, à côté de la défausse. C'est le joueur situé à gauche du donneur qui entamera la partie, le jeu se déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit regarder trois de ses cartes, les mémoriser et les reposer à leur place initiale, face cachée.

N.B. : Avis aux tricheurs, il est interdit de trier ses cartes ou de les regarder une fois la partie commencée, sous peine de devoir insérer dans son jeu une carte supplémentaire.

À vos mémoires, c'est parti !



Quand c'est à votre tour de jouer :

Tirez la première carte de la pioche ou de la défausse sans la montrer à vos adversaires. Quatre choix s'offrent à vous. Attention, soyez stratégique !

_ **1. Si cette carte ne vous intéresse pas**, défaussez-la.

_ **2. Si cette carte a une valeur intéressante**, vous pouvez l'échanger avec une carte de votre jeu en la mettant face cachée, **pensez à la mémoriser !** (La carte échangée est défaussée.)

_ **3. Si la carte que vous avez tirée de la pioche** possède un « pouvoir », vous pouvez choisir de l'**utiliser** ou simplement de jouer la carte normalement.

Si vous décidez d'activer ce pouvoir, **vous pouvez l'utiliser**, mais la carte doit être **défaussée après son utilisation !**

_ **4. Vous pouvez échanger la carte** tirée contre une combinaison spécifique **DÉJÀ PRÉSENTE DANS VOTRE JEU**. Celle-ci doit être annoncée **au préalable** sans erreur de votre part, sous peine de conserver l'ensemble des cartes dont celle tirée (Cf. Les combinaisons possibles p.52).

Si vous ne faites aucune erreur, vous **défaussez la combinaison contre la carte tirée** (c'est un échange, plusieurs cartes contre une). Lorsque vous défaussez une combinaison, c'est **la dernière carte retournée** qui sera posée sur le **dessus de la défausse**.

N.B. : Les suites doivent être annoncées et retournées dans l'ordre croissant !

Votre tour est presque terminé !

Attention, certaines cartes possèdent un dernier « cadeau » appelé « passif ». Celui-ci s'active à la fin du tour en cours. Toutefois, seule la dernière carte défaussée est concernée. **Un seul passif par tour sera appliqué.**

Attention Si vous avez défaussé une carte -1, un malus dit de défausse s'active. Ce malus s'applique au joueur ayant défaussé ou fait défausser la carte -1 (grâce au pouvoir d'une autre carte par exemple).

Au suivant !

Comment gagner ?

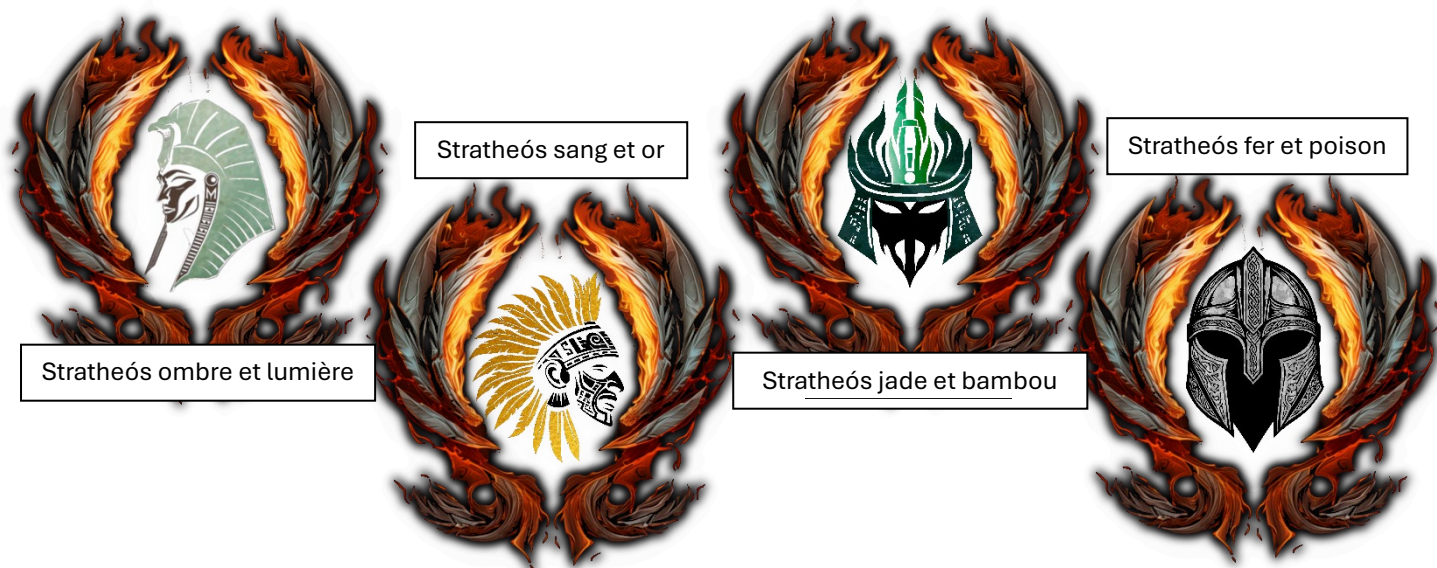
Si vous pensez posséder moins de points que vos adversaires, ne piochez pas de carte et annoncez le fameux « Stratheós » !

Un dernier tour commence alors. Attention, les passifs ne s'activent plus. Tous les coups sont permis pour devenir Le Stratheós ! Lorsque c'est de nouveau votre tour de jouer, la partie est terminée. On compte alors les points, celui qui a le score le plus bas s'empare de la victoire ! Le vainqueur sera le premier à jouer à la prochaine partie.

En cas d'égalité à la fin du jeu, le joueur ayant le moins de cartes l'emporte. Si deux joueurs ont le même nombre de cartes, c'est celui qui possède la carte la plus faible qui gagne la partie. Dans le cas, fort peu probable, où les deux ont le même nombre de cartes et la même plus petite carte (ex un -1), alors, le joueur ayant annoncé « Stratheós », perd.

Dans ce dernier cas, si l'égalité concerne deux joueurs qui n'ont pas annoncé « Stratheós », il y a match nul et le joueur le plus jeune de la table sera le premier à jouer la partie suivante éventuelle. Il prendra alors toutes les cartes, les battra et les redistribuera comme nous l'avons indiqué en première page.





Stratheós, les différentes extensions. Prototype

Plongez dans l'univers évolutif de Stratheós avec ses extensions inédites !

Nous sommes ravis de vous inviter à découvrir, pour la première fois, les prototypes des quatre extensions tant attendues du jeu Stratheós ! Chaque extension explore de nouvelles mythologies fascinantes et introduit deux éléments additionnels uniques, offrant ainsi une richesse stratégique incomparable. Avec chaque extension, vous pourrez explorer un total de 40 cartes inédites, apportant de nouveaux pouvoirs, de nouvelles compétences passives, et des options stratégiques inédites qui transformeront chaque partie en une expérience toujours plus captivante.

Mais ce n'est pas tout ! Stratheós n'est pas qu'un simple jeu, c'est un véritable terrain de jeu en constante évolution. Avec ces extensions, vous pourrez moduler votre expérience de jeu comme jamais auparavant. Grâce à la possibilité d'échanger les mythologies entre les différentes extensions, vous pourrez réinventer Stratheós à chaque partie, et créer des combinaisons infinies qui repoussent les limites de la jouabilité. Chaque partie devient une nouvelle aventure, où chaque décision vous ouvre la porte à des possibilités stratégiques inédites.

Transformez Stratheós en un véritable **game building** et personnalisez chaque partie selon vos envies ! Que vous soyez un joueur stratégique cherchant à tester de nouvelles synergies ou un passionné de mythologie en quête d'univers inexplorés, ces extensions vous offriront une expérience ludique infinie et sans cesse renouvelée. Rejoignez-nous pour vivre cette évolution fascinante, et faites de chaque partie de Stratheós un voyage unique !



Le chineur, un jeu de carte convivial ! Prototype.

Plongez dans un univers médiéval fantastique avec *Le Chineur*, un jeu de cartes de collection palpitant. Rassemblez des étoiles pour enrichir votre collection, mais attention, les cartes de la famille négative peuvent tout chambouler ! Affrontez vos adversaires dans des échanges stratégiques et tentez de voler leurs précieux équipements pour renforcer votre propre trésor. Chaque carte révèle un monde de mystères, avec des alliés et des pièges à déjouer. Avec des choix tactiques à chaque pioche, chaque partie est une nouvelle aventure. Êtes-vous prêt à devenir le plus grand collectionneur ? La compétition commence maintenant !

Présentation

Ce jeu se joue de 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans, pour des parties d'environ 25 minutes.

Le jeu se compose de 20 Cartes Évènements et de 50 cartes objets répartis en 10 familles de 5 cartes à collectionner avec plus ou moins d'étoiles ★ (dont une famille avec des étoiles ★ négative).

Objectif de jeu

Avoir le plus d'étoiles ★. Pour ce faire deux possibilités : Avoir un maximum de cartes avec beaucoup d'étoiles ★ ou compléter des familles pour avoir des étoiles bonus.

Mise en place du jeu

Avant tout, adaptez le nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs (Cf : Notice : Nombre de cartes en fonction des joueurs). Le joueur le plus jeune, le donneur, distribue 5 cartes objet par joueur (6 cartes si vous êtes 5 joueurs). Il dispose ensuite le reste des cartes objet ainsi que les cartes événements en deux pioches distinctes face cachée.

Le joueur à gauche du donneur commence.

Déroulement d'un tour de jeu

_ À votre tour de jeu, commencez par tirer une carte de la pioche des cartes objet et ajoutez-la à votre jeu.

_ Ensuite, piochez une carte au hasard dans le jeu d'un adversaire de votre choix et rendez-lui-en une de votre jeu de votre choix (hormis les cartes négatives).

_ Puis protégez une de vos cartes en la positionnant face cachée devant vous (attention, toute carte protégée ne peut plus être consultée avant la fin de la partie).

_ Enfin, piochez une carte événement et appliquez la règle écrite dessus. Placez ensuite la carte événement dans la défausse.


_ Au suivant !

Nb : Vous ne devez jamais défausser de cartes objet pendant toute la durée de la partie. Vous commencez la partie avec 5 cartes objet (6 si vous jouez à 5 joueurs) et chaque tour vous aurez une carte objet de plus de votre jeu. A la fin du jeu, vous devez avoir 10 cartes objet dans votre jeu.

Nb 2 : /\ Attention, vous pouvez donner des cartes négatives seulement si une carte événement vous le permet explicitement !/

Fin de partie

La partie se termine lorsque la pile de cartes « événements » est terminée.

Triez les cartes de votre jeu par famille, puis comptez les étoiles . Enfin, calculez vos points bonus par famille.

Le joueur ayant le plus d'étoiles  est déclaré Chineur de l'année !

Il commencera à la prochaine partie.

(Si vous le souhaitez, vous pouvez compter et additionner vos points d'une partie à l'autre).



Le dé-fi, un jeu de dé stratégique et convivial ! Prototype

Présentation

Ce jeu se joue de 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans, pour des parties d'environ 45 minutes.

Le jeu se compose de :

- _ 20 Cartes « dé-fi »,
- _ 15 cartes « pouvoir »,
- _ 5 cartes « personnage »,
- _ 5 cartes « lieu »,
- _ 5 pions,
- _ 1 dé 6 face de couleur,
- _ 6 dés 12 faces,
- _ 1 plateau modulable.

Objectif de jeu

L'objectif du jeu, atteindre le dernier palier du plateau (21 ème palier). Pour cela, accomplissez des défis au dés pour accumuler des points de victoire.

Mise en place

- _ Le joueur le plus vieux est le donneur.
- _ Placez au centre de la table, le plateau modulable. Le donneur pioche 4 cartes plateau et les place dans l'ordre tiré du bas du plateau vers le haut du plateau.
- _ Le donneur distribue ensuite 1 carte personnage à chaque joueur, ainsi que 1 carte objet. Le reste des cartes objets ainsi que les cartes défi sont placés en deux pioches distinctes face verso.
- _ Chaque joueurs posent leur pion sur le palier de départ.
- _ Placez les 6 dés à 12 faces et le dé couleur à côté du plateau.
- _ Le joueur à gauche du donneur commence.

Nb : Les cartes défi ont plusieurs défis possibles correspondant à différentes couleurs, chaque défi est plus ou moins dur avec un gain proportionnel de points de victoire ou objets en cas de réussite.

Nb2 : Les cartes personnages possèdent chacune un bonus qui suivra le joueur tout au long de la partie.

Nb3 : Les cartes plateau ont chacune un malus qui affectent les paliers du plateau situés à côté. Les joueurs commençant leur tour sur un palier affecté, subissent le malus pendant ce tour de jeu.

Nb4 : Cartes objets ont différents effets. Ils peuvent être bonus ou malus. Les bonus sont à utiliser sur soi, à son tour de jeu (au moment opportun) et les malus sur les adversaires, pendant leur tour de jeu (au moment opportun).

Déroulement d'un tour de jeu :

_ À votre tour de jeu, lancez le dé couleur. Si vous tombez sur bleu, vert, jaune, rouge ou violet, piochez une carte défi, si vous tombez sur noir, reculez d'un palier (le palier de départ est le palier minimum).

_ Si vous avez pioché une carte défi, tentez de réaliser le défi demandé à l'aide de 5 dés à 12 faces (ce nombre peut être augmenté à 6 dés à 12 faces par une carte personnage ou diminué à 4 dés 12 à faces par une carte plateau). Pour ce faire, vous avez le droit à 3 lancers de base (ce nombre peut être augmenté ou diminué par des cartes objet, plateau ou personnage, 1 lancé minimum). A chaque lancers, vous pouvez sélectionner un ou plusieurs de vos dés et les conserver, à votre prochain lancé, vous lancerez les dés non sélectionnés.

_ Si vous réussissez votre défi, alors vous gagnez la récompense associée (soit des points de victoire, soit un objet). Replacez ensuite votre carte défi sous sa pioche.

_ Si vous échouez, vous pouvez ou non conserver votre défi actuel pour le tour suivant (dans ce cas, à votre prochain tour, vous ne lancez pas le dé couleur mais retenter directement votre défi).

_ Si vous effectuez un lancer « dé-mentiel » (5 dés sur le même numéro, en même temps, exemple vos 5 dé sont sur le chiffre 9) alors vous gagnez 5 points de victoire. Replacez ensuite votre carte défi sous sa pioche.

_ Au suivant !

Comment gagner ?

Lorsqu'un joueur atteint la ligne de défi, il gagne la partie.