

Jeu Vidéo



Comique

CONTRAINTE : Genre

L'histoire imaginée doit être du genre du Comique.

Feu

Ninja

Dieu

Film



Horreur

CONTRAINTE : Genre

L'histoire imaginée doit être du genre de l'Horreur

Centrale

Eau

Samouraï

Écrit



Drame

CONTRAINTE : Genre

L'histoire imaginée doit être du genre Dramatique.

Roi

Désert

Poison

Série



Aventure

CONTRAINTE : Genre

L'histoire imaginée doit être du genre de l'Aventure.

Cow-Boy

Soldat

Manoir

Bande Dessinée



Suspens

CONTRAINTE : Genre

L'histoire imaginée doit être du genre du Suspens.

Vent

Robot

Astronaute

Théâtre



Tranche de vie

CONTRAINTE : Genre

L'histoire imaginée doit être sous la forme d'un suivi de la vie de tous les jours de ses personnages.

Forêt

Plante

Trou Noir

Jeu Vidéo



Catastrophe

CONTRAINTE : Genre

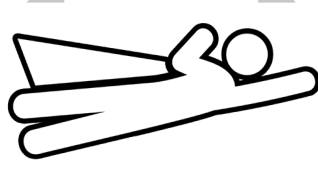
L'histoire imaginée doit être du genre Catastrophe.

Sportif

Montagne

Bois

Film



Héroïque

CONTRAINTE : Genre

L'histoire imaginée doit être du genre Épique ou Héroïque.

Galaxie

Présentateur

Plaine

Écrit



Réaliste

CONTRAINTE : Univers

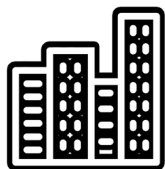
L'histoire imaginée doit se dérouler dans un univers Réaliste.

Terre

Dragon

Homme

Serie



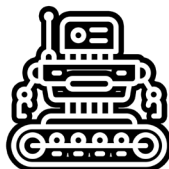
Realiste

CONTRAINTE : Univers

L'histoire imaginée doit se dérouler dans un univers Réaliste.

Canyon Magma Château

Bande Dessinée



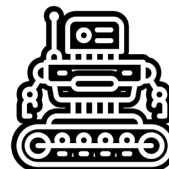
Futuriste

CONTRAINTE : Univers

L'histoire imaginée doit se dérouler dans un univers Futuriste.

Femme Vaisseau Cendre

Theatre



Futuriste

CONTRAINTE : Univers

L'histoire imaginée doit se dérouler dans un univers Futuriste.

Chevalier Enfant Tropicque

Jeu Video



Fantastique

CONTRAINTE : Univers

L'histoire imaginée doit se dérouler dans un univers Fantastique.

Particule USA Vieillard

Film



Fantastique

CONTRAINTE : Univers

L'histoire imaginée doit se dérouler dans un univers Fantastique.

Jungle Roche France

Ecrit



Historique

CONTRAINTE : Univers

L'histoire imaginée doit se dérouler dans un univers Historique.

Mercenaire Magasin Vapeur

Serie



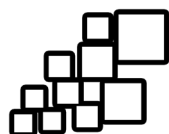
Historique

CONTRAINTE : Univers

L'histoire imaginée doit se dérouler dans un univers Historique.

Russie Politicien Parc

Bande Dessinée



Minimaliste

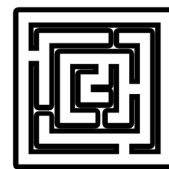
CONTRAINTE : Traitement

L'histoire imaginée doit être abordée avec un point de vue Minimaliste.

(En faire le moins possible pour le plus d'impact possible)

Plastique Japon Médecin

Theatre



Precis

CONTRAINTE : Traitement

L'histoire imaginée doit être abordée avec un point de vue Précis et Détaillé.

Gouffre Pétrole Inde

Jeu Vidéo



Metaphorique

CONTRAINTE : Traitement

L'histoire imaginée doit être abordée avec un point de vue Métaphorique.

Architecte | Océan | Fumée

Film



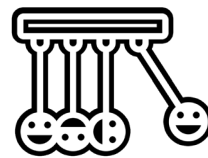
Scientifique

CONTRAINTE : Traitement

L'histoire imaginée doit être abordée avec un point de vue Scientifique.

Australie | Inspecteur | Véhicule

Écrit



Absurde

CONTRAINTE : Traitement

L'histoire imaginée doit être abordée avec un point de vue Absurde.

Métal | Afrique | Hacker

Série



Sombre

CONTRAINTE : Traitement

L'histoire imaginée doit être abordée avec un point de vue Sombre et Noir.

Grotte | Chaos | Antarctique

Bande Dessinée



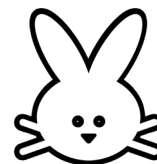
Léger

CONTRAINTE : Traitement

L'histoire imaginée doit être abordée avec un point de vue Léger.

Prophète | Maison | Énergie

Théâtre



Mignon

CONTRAINTE : Traitement

L'histoire imaginée doit être abordée avec un point de vue Mignon.

Mexique | Écrivain | Ville

Jeu Vidéo



Écologique

CONTRAINTE : Message

L'histoire imaginée doit avoir un message Écologique

Papier | Guerrillero | Témoin

Film



Rapport Humain

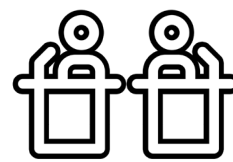
CONTRAINTE : Message

L'histoire imaginée doit avoir un message sur les Rapports Humains.

(Amour, Amitié, Famille, etc.)

Village | Chair | Mafia

Écrit



Ideologique

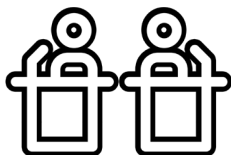
CONTRAINTE : Message

L'histoire imaginée doit avoir un message Idéologique.

(Politique, Sociologique, etc.)

Religieux | Campagne | Sang

Serie



Ideologique

CONTRAINTE : Message

L'histoire imaginée doit avoir un message Idéologique.

(Politique, Sociologique, etc.)

Gangster Voleur Espace

Bande Dessinee



Personnel

CONTRAINTE : Message

L'histoire imaginée doit avoir un message Personnel.

(Sur la prise de conscience personnelle et l'élévation de soi)

Lumière Geisha Tueur

Theatre



Personnel

CONTRAINTE : Message

L'histoire imaginée doit avoir un message Personnel.

(Sur la prise de conscience personnel et l'élévation de soi)

Planète Poil Policier

Jeu Video



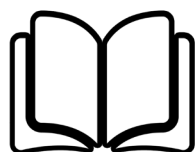
Philosophique

CONTRAINTE : Message

L'histoire imaginée doit avoir un message Philosophique.

Couple Route Gaz

Film



Educatif

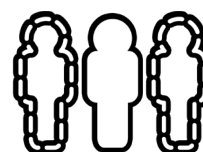
CONTRAINTE : Message

L'histoire imaginée doit avoir un message Éducatif.

(Mieux comprendre le fonctionnement du monde)

Nazi Célibataire Internet

Ecrit



Solitaire

CONTRAINTE : Personnage

L'histoire imaginée ne doit avoir qu'un seul personnage.

Foudre Agent Secret Famille

Serie



Chorale

CONTRAINTE : Personnage

L'histoire imaginée doit avoir beaucoup de personnages et beaucoup de dialogues.

Rue Électricité Alien

Bande Dessinee



Lieu Unique

CONTRAINTE : Lieu

L'histoire imaginée doit se dérouler dans un lieu unique.

Patron Zoo Pluie

Theatre



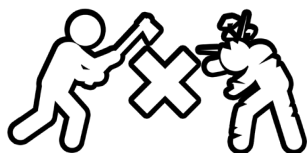
Pour les Enfants

CONTRAINTE : Cible

L'histoire imaginée doit avoir été pensée pour les enfants.

Magicien Employé Bureau

Serie



Sans Violence

CONTRAINTE

L'histoire imaginée ne doit pas comporter de violence.

Amour

Aigle

Bateau

Bande Dessinée



Scene de Sexe

CONTRAINTE

L'histoire imaginée doit comporter au moins une scène de sexe.

Cristal

Haine

Baleine

Écrit



Scene de Sexe

CONTRAINTE

L'histoire imaginée doit comporter au moins une scène de sexe.

Cuillère

Charbon

Joie

Theatre



Technique

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser par quel moyen technique est obtenu un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Soleil

Sorcier

Domestique

Jeu Vidéo



Technique

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser par quel moyen technique est obtenu un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Volcan

Nuage

Catch

Film



Technique

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser par quel moyen technique est obtenu un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Aristocrate

Entraîlles

Tornade

Écrit



Technique

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser par quel moyen technique est obtenu un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Inca

Animal

Savon

Serie



Technique

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser par quel moyen technique est obtenu un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Corail

Pirate

Chat

Bande Dessinée



Technique

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser par quel moyen technique est obtenu un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Lunettes

Encre

Colon

Theatre



Technique

DÉTAIL

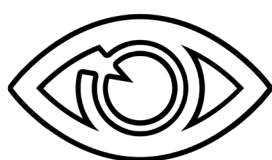
Le concepteur doit préciser par quel moyen technique est obtenu un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Chien

Téléphone

Essence

Jeu Vidéo



Visualisation

DÉTAIL

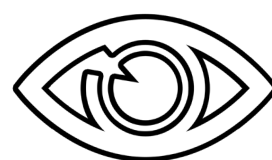
Le concepteur doit préciser comment est présenté visuellement un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Rock Star

Cheval

Dentier

Film



Visualisation

DÉTAIL

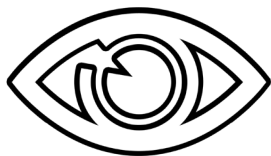
Le concepteur doit préciser comment est présenté visuellement un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Vide

Géant

Oiseau

Écrit



Visualisation

DÉTAIL

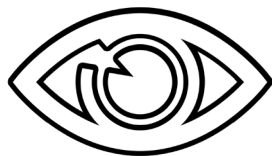
Le concepteur doit préciser comment est présenté visuellement un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Télé-commande

Néant

Fée

Serie



Visualisation

DÉTAIL

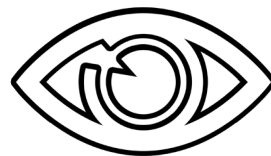
Le concepteur doit préciser comment est présenté visuellement un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Poisson

Ordinateur

Radiation

Bande Dessinée



Visualisation

DÉTAIL

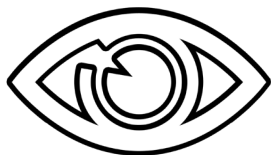
Le concepteur doit préciser comment est présenté visuellement un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Nain

Requin

Écran

Theatre



Visualisation

DÉTAIL

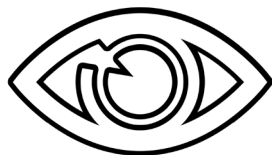
Le concepteur doit préciser comment est présenté visuellement un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Verre

Diable

Reptile

Jeu Vidéo



Visualisation

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser comment est présenté visuellement un des éléments ou événements de votre choix dans son histoire.

Oreille

Glace

Ange

Film



Sensitif

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser comment un des événements de votre choix dans son histoire parvient à transmettre la sensation voulue.

(Ex : La peur, la colère, etc.)

Serpent

Stylo

Tissu

Écrit



Sensitif

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser comment un des événements de votre choix dans son histoire parvient à transmettre la sensation voulue.

(Ex : La peur, la colère, etc.)

Gladiateur

Hamster

Aliment

Serie



Sensitif

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser comment un des événements de votre choix dans son histoire parvient à transmettre la sensation voulue.

(Ex : La peur, la colère, etc.)

Peau

Barbare

Mouton

Bande Dessinée



Sensitif

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser comment un des événements de votre choix dans son histoire parvient à transmettre la sensation voulue.

(Ex : La peur, la colère, etc.)

Boisson

Cire

Génie

Theatre



Sensitif

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser comment un des événements de votre choix dans son histoire parvient à transmettre la sensation voulue.

(Ex : La peur, la colère, etc.)

Loup

Livre

Liquide

Jeu Vidéo



Sensitif

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser comment un des événements de votre choix dans son histoire parvient à transmettre la sensation voulue.

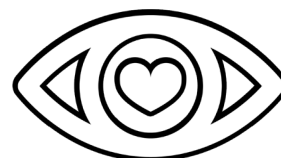
(Ex : La peur, la colère, etc.)

Vizir

Singe

Meuble

Film



Sensitif

DÉTAIL

Le concepteur doit préciser comment un des événements de votre choix dans son histoire parvient à transmettre la sensation voulue.

(Ex : La peur, la colère, etc.)

Odeur

Shérif

Ours

Écrit



Pas de Budget

DÉTAIL

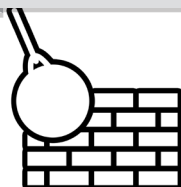
Le concepteur doit imaginer son histoire à partir d'un budget très limité.

Médicament

Savoir

Super
Héros

Serie



Briser le 4^{ème} Mur

DÉTAIL

Le concepteur doit imaginer son histoire en intégrant un ou plusieurs moments où il s'adresse directement à son audience.

Sauvage

Lit

Plume

Bande Dessinée



Jeu sur le Média

DÉTAIL

Le concepteur doit imaginer son histoire en exploitant les particularités de son média et jouer avec.

Monstre

Geek

Peluche

Theatre



Un Mort

DÉTAIL

Le concepteur doit imaginer son histoire en y intégrant la mort d'un de ses personnages.

Écaille

Titan

Joueur

Jeu Vidéo



Durée Courte

DÉTAIL

Le concepteur doit imaginer son histoire sur un format très court.

Jouet

Neige

Zombie

Film



Ajoute un Mot

DÉTAIL

Choisissez un mot d'une des cartes déjà posées : Le concepteur doit imaginer son histoire en y intégrant ce mot.

Chanteur

Carte

Joyaux

Écrit



Ajoute un Mot

DÉTAIL

Choisissez un mot d'une des cartes déjà posées : Le concepteur doit imaginer son histoire en y intégrant ce mot.

Vampire Acteur Câble

Serie



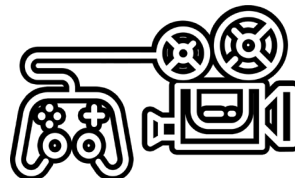
Ajoute un Mot

DÉTAIL

Choisissez un mot d'une des cartes déjà posées : Le concepteur doit imaginer son histoire en y intégrant ce mot.

Os Apocalypse Artiste

Bande Dessinée



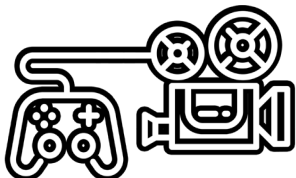
Ajoute un Média

DÉTAIL

Choisissez un média d'une des cartes déjà posées : Le concepteur doit décliner son histoire sur ce nouveau média. (Il peut s'agir d'une simple adaptation ou d'un regard totalement différent sur cette histoire.)

Porte Boue Golem

Theatre



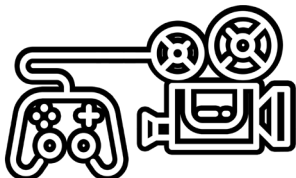
Ajoute un Média

DÉTAIL

Choisissez un média d'une des cartes déjà posées : Le concepteur doit décliner son histoire sur ce nouveau média. (Il peut s'agir d'une simple adaptation ou d'un regard totalement différent sur cette histoire.)

Industriel Fenêtre Carton

Jeu Vidéo



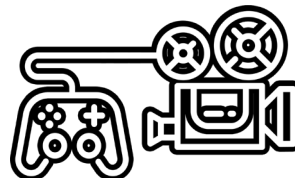
Ajoute un Média

DÉTAIL

Choisissez un média d'une des cartes déjà posées : Le concepteur doit décliner son histoire sur ce nouveau média. (Il peut s'agir d'une simple adaptation ou d'un regard totalement différent sur cette histoire.)

Troll Poulpe Poubelle

Film



Ajoute un Média

DÉTAIL

Choisissez un média d'une des cartes déjà posées : Le concepteur doit décliner son histoire sur ce nouveau média. (Il peut s'agir d'une simple adaptation ou d'un regard totalement différent sur cette histoire.)

Temps Loup Garou Musicien

Écrit



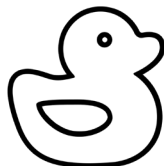
Produits Dérivés

DÉTAIL

Le concepteur doit imaginer des produits dérivés issus de son histoire.

Clé Rayon Fantôme

Serie



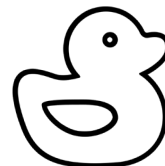
Produits Dérivés

DÉTAIL

Le concepteur doit imaginer des produits dérivés issus de son histoire.

Programme Escalier Magie

Bande Dessinée



Produits Dérivés

DÉTAIL

Le concepteur doit imaginer des produits dérivés issus de son histoire.

Pouvoir Arme Réparateur

Theatre*Duo*

FORMAT : Conception

Choisissez un second joueur.
Ce joueur et le concepteur
imaginent l'histoire ensemble.

Ils se partagent les cartes
ainsi gagnées.

Laser

Guerre

Conducteur

Jeu Video*Duo*

FORMAT : Conception

Choisissez un second joueur.
Ce joueur et le concepteur
imaginent l'histoire ensemble.

Ils se partagent les cartes
ainsi gagnées.

Nez

Feuille

Catastrophe

Film*Duo*

FORMAT : Conception

Choisissez un second joueur.
Ce joueur et le concepteur
imaginent l'histoire ensemble.

Ils se partagent les cartes
ainsi gagnées.

Voyou

Bouche

Sable

Ecrit*Cumulatif*

FORMAT : Conception

À la fin de la description et des détails
de l'histoire, chaque joueur, dans le
sens du jeu, peut poser une carte
pour ajouter un mot à l'histoire et la
décrire. Il remporte ensuite sa carte.
Tournez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y
ait plus aucun joueur voulant ou
pouvant participer.

Virtuel

Professeur

Cœur

Serie*Cumulatif*

FORMAT : Conception

À la fin de la description et des détails
de l'histoire, chaque joueur, dans le
sens du jeu, peut poser une carte
pour ajouter un mot à l'histoire et la
décrire. Il remporte ensuite sa carte.
Tournez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y
ait plus aucun joueur voulant ou
pouvant participer.

Acide

Paix

Vendeur

Bande Dessinee*Cumulatif*

FORMAT : Conception

À la fin de la description et des détails
de l'histoire, chaque joueur, dans le
sens du jeu, peut poser une carte
pour ajouter un mot à l'histoire et la
décrire. Il remporte ensuite sa carte.
Tournez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y
ait plus aucun joueur voulant ou
pouvant participer.

Main

Drogue

Dinosaure

Theatre*Cumulatif*

FORMAT : Conception

À la fin de la description et des détails
de l'histoire, chaque joueur, dans le
sens du jeu, peut poser une carte
pour ajouter un mot à l'histoire et la
décrire. Il remporte ensuite sa carte.
Tournez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y
ait plus aucun joueur voulant ou
pouvant participer.

Veuf

Œuil

Alcool

Jeu Video*Double*

FORMAT : Conception

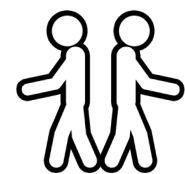
Choisissez un second joueur. Le
concepteur imagine la première
partie de l'histoire. Le second
joueur répondra aux détails.

Ils se partagent les cartes ainsi
gagnées.

Pré-Histoire

Menteur

Cerveau

Film*Double*

FORMAT : Conception

Choisissez un second joueur. Le
concepteur imagine la première
partie de l'histoire. Le second
joueur répondra aux détails.

Ils se partagent les cartes ainsi
gagnées.

Glue

Momie

Capitaine

Écrit



Double

FORMAT : Conception

Choisissez un second joueur. Le concepteur imagine la première partie de l'histoire. Le second joueur répondra aux détails.

Ils se partagent les cartes ainsi gagnées.

Créativité | Air | Démon

Serie



Double

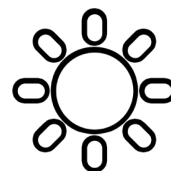
FORMAT : Conception

Choisissez un second joueur. Le concepteur imagine la première partie de l'histoire. Le second joueur répondra aux détails.

Ils se partagent les cartes ainsi gagnées.

Vidéaste | Dessin | Neige

Bande Dessinée



Sans Contrainte

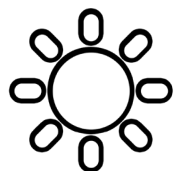
FORMAT : Cadre

Le concepteur peut imaginer son histoire sans tenir compte des contraintes.

Même ignorées, ces contraintes seront remportées à la fin.

Pharaon | Sculpteur | Peinture

Theatre



Sans Contrainte

FORMAT : Cadre

Le concepteur peut imaginer son histoire sans tenir compte des contraintes.

Même ignorées, ces contraintes seront remportées à la fin.

Sagesse | Reine | Voyageur

Jeu Vidéo



Choix des Détails

FORMAT : Cadre

Pendant les détails, si un joueur propose une carte, c'est le concepteur qui choisit quel élément ou événement de son histoire il va détailler.

Voiture | Mort | Religion

Film



Choix des Détails

FORMAT : Cadre

Pendant les détails, si un joueur propose une carte, c'est le concepteur qui choisit quel élément ou événement de son histoire il va détailler.

Lion | Avion | Vie