

UpWeGo!



Lancez votre dé !



Construisez votre tour !



Ne faites pas tomber !

UpWeGo!

Sommaire :

- Objectif du jeu et mise en place
- Règles de *UpWeGo!*
- Références et inspirations
- Analyse de jeu
- Retour des joueurs
- Photo pleine page

UpWeGo!

Mise en place

Objectif du jeu :

Dans *UpWeGo!* un groupe de joueurs va s'affronter en faisant monter une tour de Kapla. Le **but du jeu** est simple, **survivre le plus longtemps** sans faire tomber de Kapla !



Nombre de
joueurs



2 - 8

Tranche
d'âge



3+

Matériel requis

Un ou
plusieurs
dés 6



Des KAPLA



UpWeGo!

Le Guide de l'Architecte :



Rotation :

Les joueurs jouent dans le sens de l'aiguille d'une montre.



Dégâts Punis :

1 pièce tombée = -1 PV
2 pièces tombées = -2 PV
3 pièces ou plus tombées = Fin



Résultat du dé :

Il détermine le nombre de Kapla que le lanceur doit placer.



Mauvaise fondation :

Après le tour du fondateur, si la majorité des joueurs jugent que la base n'est pas constructible, alors recommencez le tour.



Recyclage :

Réutilisez les pièces tombées si elles ne sont plus en contact avec la tour.

Règles de UpWeGo! :

But du jeu : Être le dernier joueur à avoir encore des points de vie.



- **Préparation :** Les joueurs s'installent autour de la table, et se munissent d'un dé à 6 faces.
- Chaque joueur commence la partie avec **3 points de vie (PV)**.



- **Le premier tour :** Le groupe désigne le **Fondateur**, c'est lui qui commence.
- Il lance son dé, le score obtenu indique le nombre de Kaplas qu'il doit placer **sur la table** pour **créer la base de la tour**.
- Si le Fondateur fait **1**, il doit le relancer jusqu'à avoir un score différent.

- **Le tour de jeu :** À tour de rôle, les joueurs lancent le dé.
- Le résultat indique le nombre de Kaplas qu'ils doivent ajouter en hauteur **sur la structure existante**, il est **interdit de toucher la table** sous peine de perdre des PV.



- **Perte de vie :** Chaque élément qui tombe de la tour fait perdre **1 PV** au joueur responsable. (3 pièces tombées = Élimination immédiate)
- **Fin de partie :** Un joueur qui n'a plus de PV est éliminé. Le dernier survivant gagne la partie !



Références et inspirations

Lors de la conception du jeu, deux inspirations volontaires (ou non) se sont révélées.

Les voici :

Le Jenga :

Le Jenga était une des bases qui m'ont permis d'imaginer *UpWeGo!*.

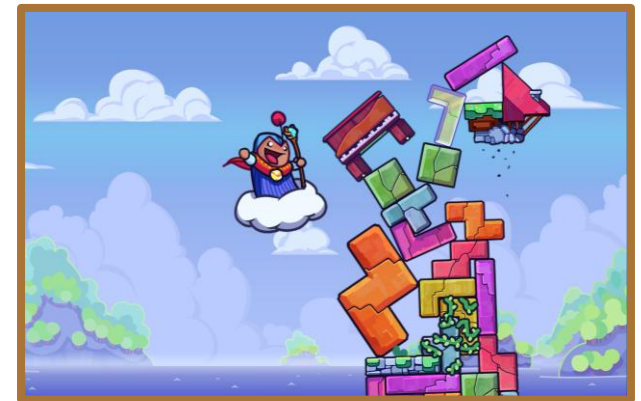
Sa mécanique de gameplay m'a servi à la conception des règles, tandis que les pièces du Jenga m'ont inspiré à utiliser des Kaplas.



Tricky Towers :

Lors du processus créatif de mon prototype, je me suis rendu compte qu'il ressemblait à une sorte de version physique du jeu vidéo « Tricky Towers ».

Bien que dans ce jeu, les joueurs ne partagent pas la même tour. Sa mécanique de punition avec les 3 points de vie m'a sans doute été inspirée de celui-ci.



Analyse de jeu

Ici nous allons aborder l'analyse de trois moments clés observés en partie.

En effet, je souhaiterais vous démontrer que même si en apparence le jeu a l'air des plus simples, il possède un potentiel en matière de dextérité et de stratégie.

Risque/Influence

Faire un 1 au dé minimise le risque immédiat de chute, **mais limite radicalement la capacité d'action du joueur** sur la partie. Ce résultat crée un tour de jeu passif : le joueur sécurise sa survie sans pouvoir modifier la topologie de la tour pour mettre ses adversaires en difficulté.

C'est l'illustration de l'influence du dé sur les compromis entre **sécurité maximale** et **faible influence** stratégique du joueur.



Contrôle Spatial

Au lieu de simplement construire, certains joueurs placent volontairement leurs pièces pour créer **des obstacles** ou **de l'instabilité**.

Ce comportement transforme un simple défi d'adresse en une stratégie de sabotage et de contrôle de l'espace. L'objectif n'est plus de faire monter la tour, mais **de réduire les zones de pose**, ou bien **de faire chuter les pièces** du joueur suivant.



Dynamique "Coopétitive"

Lors d'une partie, une alliance inattendue a vu le jour. Les joueurs ont suspendu leurs attaques pour bâtir ensemble **une tour plus esthétique**.

Ce détournement illustre **un basculement du gameplay du jeu**, où les joueurs délaissent volontairement la compétition au profit de la création pure.

Cette trêve fut cependant courte, les joueurs revenant vite à leurs stratégies d'élimination une fois l'édifice stabilisé.



Retour des joueurs

Le test du jeu était composé de trois joueurs, dont moi et deux de mes amis.

Voici notre retour d'expérience de *UpWeGo!*.



Morgan

Morgan a apprécié l'aspect compétitif du jeu.

« Lorsque j'ai tendu le piège à Alexis dans notre dernière partie et que j'ai réussi à l'éliminer, j'ai compris que le jeu n'était pas juste amusant mais aussi stratégique. »

Hugo quant à lui a aimé l'aspect interactif et la tension du jeu.

« Le fait que nous jouions tous sur la même structure donne un réel intérêt au jeu... même lorsque j'étais éliminé, j'ai pris du plaisir à vous regarder jouer. »



Hugo

Quant à moi, bien que lors du playtest il ait fallu rajouter des règles supplémentaires (comme celle du "recyclage" et de la "mauvaise fondation"), le jeu était réellement plaisant à jouer en tout point.

Le simple fait que nous souhaitions y rejouer la prochaine fois est pour moi une sorte de victoire.



Alexis

Photo pleine page



The background of the entire image is a light cream color, populated with numerous light-brown wooden blocks and small wooden dice. The blocks are rectangular and oriented in various directions, some standing vertically and others lying horizontally. The dice are small cubes with black pips, scattered throughout the scene. The overall aesthetic is clean and minimalist, suggesting a theme of construction or strategy.

UpWeGo!

Un projet de Game Design par Alexis Delette