

Les Arpenteurs de Réalités

Association de jeux de simulation
Sierentz - Sud Alsace

www.arpenteurs.net

Contact : Yann Santerre

06.62.03.88.89

yann.santerre@hotmail.fr

© Les Arpenteurs de Réalités - 2015

Qui sommes-nous ?

Notre association loi 1908 est née à Sierentz en 1993. Nos effectifs varient de 10 à 30 membres de tout âge selon les années.

Cette brochure vous présente l'éventail des activités de notre association pour vous donner envie de nous rejoindre!

Jeux de simulation

Avez-vous déjà rêvé d'incarner un personnage d'un autre temps, d'un autre lieu ?

Un archer elfe ?

Une détective des années 30 ?

Un chevalier Jedi ?

Et si c'était possible ?

Jeu de Rôle

Les joueurs interprètent des personnages et vivent une aventure proposée par le meneur de jeu. Ce dernier prépare la trame de l'histoire, puis arbitre la partie (à l'aide des règles du jeu) et l'anime en décrivant décors, événements, personnages présents...

Chaque joueur décrit ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite. De nombreux univers sont exploités, tels que :

- **Médiéval fantastique**, Pathfinder, Donjon et Dragons, monde de Tolkien...
- **Années 1920-1930**, les Brigades Chimériques, l'Appel de Cthulhu...
- **Contemporain fantastique**, Vampires, Ambre...
- **Futuriste proche**, Cyberpunk...
- **Futuriste**, Star Wars, Warhammer 40000@...

JdR Grandeur Nature

(Murder Party, soirée enquête)

Le jeu de rôles en grandeur nature est un mélange de jeu de rôles et de théâtre d'improvisation.

En costume et le temps, d'une soirée, d'un week-end, vous allez entrer dans la peau de votre personnage et interagir avec des dizaines d'autres joueurs dans le cadre d'une intrigue préparée par les organisateurs.

Tous les univers de jeu sont explorés : Moyen Age, médiéval fantastique tel que l'univers de Tolkien, piraterie dans les Caraïbes, diplomatie à l'époque Victorienne, Années 1920, conflits contemporains, futuriste tel que Star Wars...

Le Grandeur Nature, c'est aussi l'occasion de chanter un poème, de réaliser un costume, d'apprendre l'escrime, de célébrer un mariage princier, d'apprendre l'histoire...



FédéN Le jeu Grandeur Nature
<http://www.fedeagn.org>

Jeux de plateaux

Les jeux de plateaux sont issus des « classiques » tels que le Monopoly, Risk, mais avec des possibilités bien plus grandes et souvent l'aspect aléatoire est remplacé par de la stratégie.

Les grands thèmes récurrents, sont les jeux de :

- **Développement et de gestion**, tels que 7 Wonders (faire évoluer sa civilisation de l'Antiquité au Moyen Age), Prosperity (de 1970 à 2030 avec le préoccupant poids de la pollution), Catane (conquête des territoires d'une île)...
- **Coopératif**, c'est-à-dire que tous les joueurs affrontent le jeu dans un but commun, tels que Pandémie (faire face, de nos jours, à plusieurs épidémies de virus), Chevaliers de la Table Ronde (affronter le Mal autour d'Arthur et de ses chevaliers vertueux)...
- **Affrontement**, tels que Dune (prendre le contrôle d'Arrakis), Montjoie (devenir le roi de France à la fin de la guerre de Cent Ans), Blood Bowl® (« football américain » où tous les coups sont permis, avec des équipes d'elfes, d'orques, d'humains mutants)...



Wargame

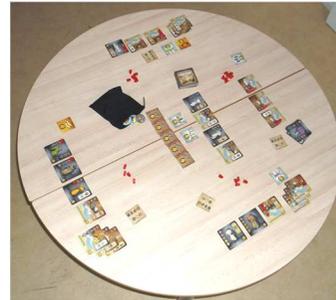
Le wargame par les Arpenteurs, ce sont des batailles historiques ou imaginaires avec des jeux de guerre utilisant des figurines sur des plateaux de jeu représentant la topographie du terrain.

Les principaux wargames joués chez nous sont Warhammer Battle® et Warhammer 40000®.

Jeux de cartes

Autres que les traditionnels jeux de Tarot, 32, 54 cartes, on y retrouve les jeux de cartes :

- « **A collectionner** », tels que Net Runner®, Magic®
- **D'ambiance**, tels que Loup Garou, Il était une fois...
- **De contexte divers**, tels que SpaceHulk®, Guillotine, Pathfinder
- **De développement**, tels que The City, Miniville, Augustus



Synergies

Loin d'être cloisonnées, nos activités sont souvent pratiquées par les mêmes joueurs et communiquent entre elles.

Par exemple, un scénario de Softair peut avoir pour cadre un univers de jeu de rôles; un jeu de rôles et un wargame peuvent utiliser le même cadre; un wargame peut être joué en réseau... Ces interactions enrichissent la pratique ludique de chacun.

Où et quand jouer ?

Notre adresse : Ancien Tribunal
17 rue Rogg Haas
68510 Sierentz (Sud Alsace)

Nos horaires : Tous les samedis de 14h à 19h
En soirée le week end

Comment venir ?

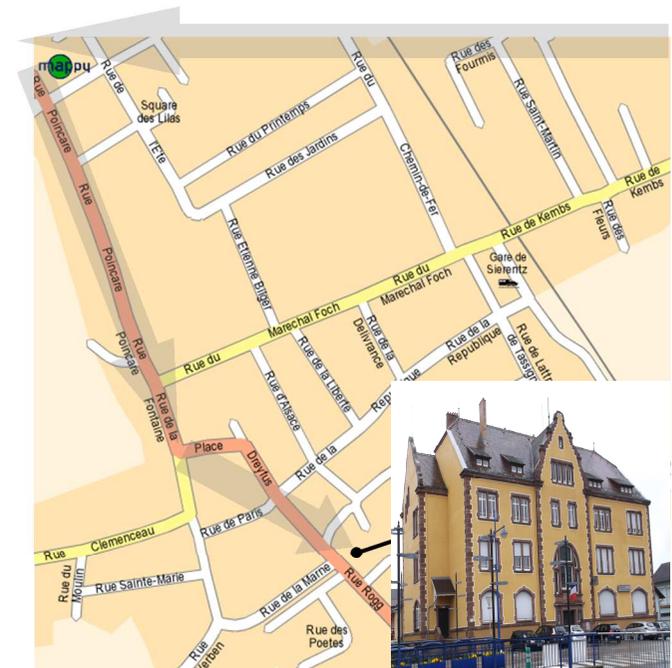
Depuis l'autoroute A35 direction Bâle, prendre la sortie Sierentz.

Au rond-point, prendre la direction Sierentz-Centre, puis Bartenheim.

L'Ancien Tribunal se trouve à votre gauche, 200m après l'église.

Le parking est à l'arrière, l'accès est à l'avant sur la gauche du bâtiment.

Nous sommes au deuxième étage, salles 1 et 2.



JdR Grandeur Nature

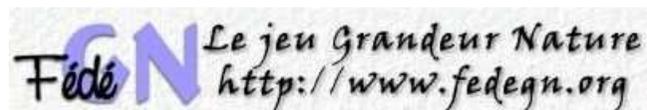
(Murder Party, soirée enquête)

Le jeu de rôles en grandeur nature est un mélange de jeu de rôles et de théâtre d'improvisation.

En costume et le temps, d'une soirée, d'un week-end, vous allez entrer dans la peau de votre personnage et interagir avec des dizaines d'autres joueurs dans le cadre d'une intrigue préparée par les organisateurs.

Tous les univers de jeu sont explorés : Moyen Age, médiéval fantastique tel que l'univers de Tolkien, piraterie dans les Caraïbes, diplomatie à l'époque Victorienne, Années 1920, conflits contemporains, futuriste tel que Star Wars...

Le Grandeur Nature, c'est aussi l'occasion de chanter un poème, de réaliser un costume, d'apprendre l'escrime, de célébrer un mariage princier, d'apprendre l'histoire...



Qui sommes-nous ?

Notre association loi 1908 est née à Sierentz en 1993. Nos effectifs varient de 10 à 30 membres de tout âge selon les années.

Cette brochure vous présente l'éventail des activités de notre association pour vous donner envie de nous rejoindre!

Jeux de simulation

Avez-vous déjà rêvé d'incarner un personnage d'un autre temps, d'un autre lieu ?

Un archer elfe ?

Une détective des années 30 ?

Un chevalier Jedi ?

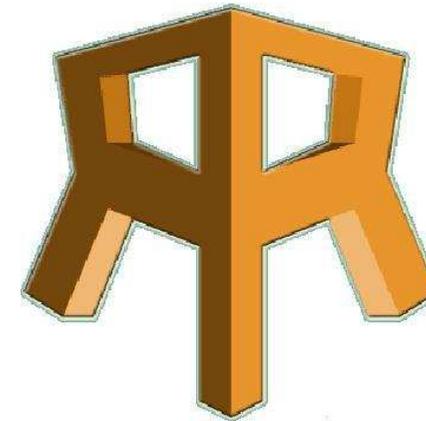
Et si c'était possible ?

Jeu de Rôle

Les joueurs interprètent des personnages et vivent une aventure proposée par le meneur de jeu. Ce dernier prépare la trame de l'histoire, puis arbitre la partie (à l'aide des règles du jeu) et l'anime en décrivant décors, événements, personnages présents...

Chaque joueur décrit ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite. De nombreux univers sont exploités, tels que :

- **Médiéval fantastique**, Pathfinder, Donjon et Dragons, monde de Tolkien...
- **Années 1920-1930**, les Brigades Chimériques, l'Appel de Cthulhu...
- **Contemporain fantastique**, Vampires, Ambre...
- **Futuriste proche**, Cyberpunk...
- **Futuriste**, Star Wars, Warhammer 40000®...



Les Arpenteurs de Réalités

Association de jeux de simulation
Sierentz - Sud Alsace

www.arpenteurs.net

Contact : Yann Santerre

06.62.03.88.89

yann.santerre@hotmail.fr

© Les Arpenteurs de Réalités - 2015