

Jouer avec l'Espace



après-midi jeux de société de l'espace
organisé par l'association Chasseurs de Nuits

| | |
|--|-----------|
| L'Univers Jeu - Après-midi jeux de l'espace | 3 |
| Fréquence | 3 |
| Public | 3 |
| Tarif | 3 |
| L'association | 4 |
| Les Fondateurs | 5 |
| Franck Séguin - Directeur Général Trésorier | 5 |
| Jessica C. Garreau - Présidente | 5 |
| La ludothèque | 6 |
| Ganymède Sorry We Are French | 6 |
| The Crew IELLO | 6 |
| Stellar Renegade France et Origames | 6 |
| Stellium Ankama | 7 |
| Panic Lab Gigamic | 7 |
| 1969 IELLO et Cranio Creations | 7 |
| Space Explorers BLAM ! | 8 |
| Level Up Asmodée | 8 |
| Pocket Rockets Hazgaard Editions | 9 |
| Astro Chronomaître jeu indépendant | 9 |
| Martian Dice jeu DIY | 9 |
| Domino et Memory LSF jeux DIY | 10 |
| Contact | 11 |

Jouer avec l'espace - Après-midi jeux de l'espace

A l'occasion de l'exposition des Photo NightScape Awards (prix international de paysages nocturnes) à Poinçon - 75014, Chasseurs de Nuits organise une première après-midi jeux de l'espace, en novembre 2021.

Toujours dans une volonté de marier art et astronomie, nous invitons le public à **découvrir des jeux de société sur la thématique de l'espace** (voir rubrique La Ludothèque) et partager un moment convivial tout en découvrant l'astronomie.

Fiers d'une première expérience réussie (6 participants, 7 heures de jeu, 13 dès habilement lancés), nous souhaitons pérenniser ce rendez-vous, et créer des rencontres mensuelles.

Fréquence

Samedi 15h-18h (à confirmer selon les disponibilités des lieux)

Afin de toucher un public large et mixte, nous envisageons ces après-midis en rotation dans trois secteurs phares de Paris : 11ème, 14ème, 18ème. Soit **un samedi par trimestre et par quartier.**

Public

Tout public à partir de 10 ans

Accessibles aux personnes sourdes (animatrice LSF présente) ou anglophones

Tarif

Il nous tient à cœur que cette activité reste accessible à tous et toutes, c'est pourquoi nous envisageons une **participation libre** (lorsque cette philosophie est en adéquation avec celle du lieu nous accueillant).

L'association

Créée par Franck Séguin et Jessica C. Garreau, Chasseurs de Nuits a vu le jour en décembre 2016.

Animée par des valeurs de partage et d'échange autour de la Culture en lien avec le domaine scientifique, **Chasseurs de Nuits**, association loi 1901, **donne à voir la Nuit à travers différents médias**. Laboratoire d'idées, elle développe des manifestations pluridisciplinaires à l'intention d'un public diversifié.

Le choix de la pluridisciplinarité est une des motivations principales de l'association : pouvoir rassembler différents arts autour de la thématique de la Nuit. La gratuité de la plupart des actions artistiques permet à tous de participer aux événements, dans un esprit de **démocratisation culturelle** auquel nous sommes très attachés.

L'association Chasseurs de Nuits est porteuse de **projets de notoriété européenne et internationale**. Il est très important pour nous d'envisager la pérennité de notre association et de ses actions et de poursuivre nos engagements de partage et d'échange autour de la Culture en lien avec le domaine scientifique.

Les Fondateurs

Franck Séguin - Directeur Général | Trésorier



Après plus de 15 ans en tant que rédacteur photo dans différentes agences de photographes, Franck intègre en 2006 l'Association Française d'Astronomie comme rédacteur en chef photo du magazine Ciel & Espace, de l'agence Ciel & Espace Photos et de Macrocosme. Il y découvre l'univers de l'astronomie. Pendant 10 ans, il est fasciné par la photographie de ciel profond (galaxies, nébuleuses, constellations...). Parallèlement, les appareils photographiques numériques se perfectionnent et permettent d'associer sur un même cliché le ciel et la terre. En 2014, sur le stand de Ciel et Espace, au festival de Montier en Der, il crée le premier prix photographique dédié à la photographie de paysage nocturne, les PNA. En 2016, il quitte l'AFA, pour mettre en place le festival NightScapades qui réunit l'ensemble des disciplines artistiques qui ont parlé ou parlent de l'univers. Pour ce faire, il crée avec Jessica C. Garreau, l'association Chasseurs de Nuits, dont les Photo NightScape Awards sont l'action phare.

Jessica C. Garreau - Présidente



Jessica se découvre une passion pour le ciel étoilé quand, petite, elle assiste aux décollages d'Ariane sur les plages guyanaises, accompagnée des tortues Luth. Depuis, même sous la voûte beaucoup moins étoilée de Paris, elle n'a de cesse de pointer le doigt en l'air et d'inciter le monde à lever les yeux au ciel. Un temps administratrice de l'Association Française d'Astronomie, elle y rencontre Franck Séguin et c'est avec lui qu'elle crée Chasseurs de Nuits. Elle peut enfin allier ses deux passions : l'art et la nuit. Son ambition pour Chasseurs de Nuits est de rendre le ciel accessible à tous et toutes ; c'est pourquoi elle a profité du confinement pour apprendre la Langue des Signes Française et propose maintenant des événements inclusifs pour les personnes sourdes.

La ludothèque

Ganymède | Sorry We Are French



12 ans + | 2 à 4 personnes | 30mn | réflexion, stratégie, individuel

Les joueurs incarnent une corporation spécialisée dans l'envoi de colons terriens à destination de planètes à coloniser. Ces corporations se chargent d'organiser le long voyage des colons à travers le Système Solaire jusqu'à Ganymède, où se trouve la base de lancement des vaisseaux de colons ...

The Crew | IELLO

10 ans + | 3 à 5 personnes | 20mn | réflexion, stratégie, collaboratif

Embarquez pour l'espace ! Les scientifiques semblent avoir détecté une mystérieuse planète aux confins de notre système solaire... Votre équipage parviendra-t-il à confirmer son existence ? Dans The Crew, les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Mais le périple s'annonce épique, car il faudra accomplir 50 missions de plus en plus périlleuses avant de pouvoir atteindre la destination.

Stellar | Renegade France et Origames

8 ans + | 2 personnes | 30mn | réflexion, individuel

Durant 11 manches, votre télescope ET votre carnet se remplissent de vos observations. Vous et votre adversaire jouez 2 cartes corps célestes par tour. Le choix de la première carte jouée contraint la pose de la deuxième. À tel tour, complétez-vous d'abord votre carnet OU votre télescope? Les corps célestes joués dans votre télescope doivent être adjacents ; ils rapportent des points de majorité en fonction de la zone où ils se trouvent en fin de partie. Leur pouvoir se multiplie à votre série de collection dans votre carnet, mais uniquement pour le même type de corps célestes. Les doublons ne comptent pas dans votre carnet, mais permettent d'étoffer la majorité dans

Chasseurs de Nuits

vosre télescope. Observer les étoiles sans observer le jeu de votre adversaire pourrait vous coûter la victoire...

Stellium | Ankama

10 ans + | 2 à 4 personnes | 30mn | stratégie, individuel

À l'aube de la création de l'Univers, le choix de son architecte est crucial ! Vous incarnez les premières Divinités du Cosmos. Dans ce jeu de placement, vous allez positionner des astres afin de créer des alignements, tout en empêchant les autres d'en accomplir.

Mais attention, rien n'est sans conséquence : chaque astre joué (planète, étoile, comète, supernova) aura un effet particulier sur l'Univers. Piochez le bon en le reconnaissant au toucher, placez-le sur une galaxie, appliquez son influence à votre avantage, et tentez de devenir l'unique Grand architecte de l'Univers !

Panic Lab | Gigamic

8 ans + | 2 à 10 personnes | 30mn | rapidité, individuel

Des amibes se sont échappées et courent dans tous les sens, il faut vite les rattraper ! Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Lancez les 4 dés très spéciaux qui vous indiquent quel laboratoire a laissé s'échapper l'Amibe et à quoi elle ressemble. Le premier qui désigne la bonne amibe gagne un point. Mais attention, ces petites bêtes ne se laissent pas attraper facilement: elles se cachent sous les grilles d'aération et peuvent subir des mutations! Sang froid, sens de l'observation et rapidité sont les clés d'un laboratoire bien ordonné.

1969 | IELLO et Cranio Creations

13 ans + | 2 à 5 personnes | 60mn | individuel, stratégie, gestion

1963. Vous êtes responsable du programme spatial de l'une des grandes nations en compétition pour envoyer le premier homme sur la Lune.

La course à l'espace est lancée, les années sont comptées, mais la tâche s'annonce immense ! Il vous faudra gérer au mieux le budget que vous alloue votre gouvernement, recruter des scientifiques plus ou moins prestigieux, équiper votre laboratoire pour accélérer vos recherches, procéder à des missions de test et, enfin, lancer votre propre fusée en direction de la Lune. À moins que vous ne préfériez envoyer vos espions pour

Chasseurs de Nuits

freiner les équipes de chercheurs de vos concurrents...

1969 est un jeu de dé et de gestion dans lequel finesse et stratégie seront indispensables pour espérer l'emporter. Comme dans toute course, il faudra également bien surveiller ses adversaires et ne pas hésiter à adapter sa tactique pour contrecarrer leurs plans.

Space Explorers | BLAM !

12 ans + | 2 à 4 personnes | 30mn | individuel, stratégie, gestion

Recrutez les acteurs qui feront de votre folle entreprise, une épopée historique ! Prenez les rênes d'une station et assignez Ingénieurs, Chercheurs ou autres Astronautes dans leur section de prédilection !

À son tour, le joueur actif a le choix entre deux actions :

Prendre une carte de spécialiste de la pioche ou du centre de recherche.
Récupérer une carte utile ou se saisir d'une carte afin d'éviter qu'un adversaire ne l'obtienne ?

Recruter un spécialiste depuis le centre de recherche ou de sa main et de l'envoyer dans sa station de recherche.

À l'aide des trois méthodes de recrutement à votre disposition, augmentez les compétences de votre station afin d'attirer les meilleurs éléments au sein de votre équipe !

Utilisez les capacités des personnages à bon escient pour mener à bien vos projets et rentrer dans l'Histoire !

Level Up | Asmodée

8 ans + | 2 à 6 personnes | 60mn | carte, individuel, stratégie

Dans Level up, chaque joueur a devant lui une pile de cartes de niveaux (les "levels" en anglais), numérotés de 1 à 8, qu'il devra franchir l'un après l'autre (d'où le titre *Level Up*). Tous les joueurs démarrent au niveau 1. Le jeu se déroule en succession de manches. Au cours de chaque manche, quelques joueurs progresseront d'un ou deux niveaux. Dès qu'un joueur aura passé son huitième niveau, il aura gagné la partie.



Au début d'une manche, chaque joueur reçoit 10 cartes en main. Pour gagner la manche, chaque joueur tente de réaliser une combinaison de cartes qui est indiqués sur son niveau (par exemple, deux brelans plus une paire, ou une suite de 7 cartes etc.).

Pocket Rockets | Hazgaard Editions

10 ans + | 2 à 4 personnes | 20mn | collection, individuel

Dans Pocket Rockets, les joueurs vont construire les plus belles fusées et les envoyer dans l'espace afin de marquer un maximum de points.

Le système de jeu est simple. Les joueurs bénéficient, à leur tour, de quatre points d'action qu'ils vont pouvoir utiliser sur le chantier spatial. Celui-ci est composé de six cartes placées en cercle. Trois sont des chaînes de construction qui permettent d'ériger une fusée d'une couleur donnée ; le Convoyeur permet de modifier le sens de circulation ; l'Entrepôt de recyclage offre la possibilité de remettre une carte sur une pile et d'en prendre une autre dans une autre pile et l'aire de lancement permet de prendre un pion carburant et de le poser sur une fusée complète.

Astro Chronomaître | jeu indépendant

12 ans + | 1 à 99 personnes | 20mn | éducatif, individuel

Le jeu Astro Chronomaître est dédié à l'histoire de l'astronomie et de l'astrophysique. Il permet d'aborder de manière ludique les événements qui ont jalonné le développement de l'astronomie à travers les siècles. Le jeu est accompagné de textes donnant des explications correspondant aux différents événements de l'histoire de l'astronomie et de l'astrophysique. Le guide du jeu, ou chronomaître, peut utiliser ces textes pour fournir des informations en cours de partie.

Martian Dice | jeu DIY

8 ans + | 2 à 99 personnes | 10mn | stratégie, individuel, dès

Martian Dice est un petit jeu de dés dans le style "stop ou encore", et qui se joue en quelques minutes (si vous jouez avec un nombre de joueurs cohérent... c'est-à-dire moins que 99). Vous êtes des extra-terrestres qui venez effectuer des prélèvements d'espèces terriennes pour décider de qui est le véritable maître de notre planète. Vous avez jeté votre dévolu sur... les

vaches, les poulets, et... les humains (bah oui quand même). Mais vous allez devoir contrer la résistance terrienne...

Domino et Memory LSF | jeux DIY



6 ans + | 1 à 2 personnes | 20mn | mémoire, stratégie, éducatif, langue des signes française
Inspirés des célèbres jeux de memory et domino, ces deux sets en bois faits maison font se rencontrer l'espace et la langue des signes française. D'un côté des images d'astronomie (planète, Lune, télescope...) et de l'autre le signe correspondant.

Un moyen ludique d'enrichir son vocabulaire et de découvrir de nouveaux mondes !

Nous sommes en veille constante des jeux de société, et enrichissons notre ludothèque dès que notre budget nous le permet. Les personnes désirant venir avec leurs propres jeux (en concordance avec la thématique) et nous les faire découvrir, y sont vivement encouragées.

Contact

Franck Séguin - Directeur général

franck@chasseursdenuits.eu

+33 6 15 75 29 89

Jessica C. Garreau - Présidente

jessica@chasseursdenuits.eu

+33 6 74 56 76 07

www.chasseursdenuits.eu

Facebook

<https://www.facebook.com/ChasseursDeNuits>

Instagram

<https://www.instagram.com/chasseursdenuitspna/>

Twitter

<https://twitter.com/ChasseursNuits>

Youtube

https://www.youtube.com/channel/UCdYC4PsO1IV4vQEo_LeGpeg/