

SORTIE LE 7 FÉVRIER 2020



WILD SPACE

DOSSIER DE PRESSE

WILD SPACE EST UN JEU DE CARTES À COMBO, AVEC DES EFFETS SIMPLES ET ACCESSIBLES



Aux confins de l'Empire, une nouvelle galaxie vient d'être découverte !
À la tête de votre vaisseau, vous partez explorer ce nouvel eldorado rempli de trésors et de mystères. Naviguant de planète en planète, vos découvertes vous permettent de faire grossir les rangs de votre Équipage. Recrutez Spécialistes et Robots pour profiter de leurs capacités. Attirez à bord les Émissaires de l'Empire qui vous confieront de nouvelles missions, sources de Crédits. Cette nouvelle Galaxie foisonne de merveilles, alors tirez-en profit et devenez l'explorateur le plus fortuné.



Wild Space procure l'excitation des jeux de cartes à combinaisons avec des règles accessibles. À chaque tour, un système ludique de sélection d'actions vous propose deux options simples : ajouter une carte à votre Équipage ou en piocher de nouvelles. Quand vous jouez une carte, vous activez son effet si les cartes de votre Équipage vous permettent de remplir sa condition. Poser des cartes est donc utile pour bénéficier d'effets puissants, mais sert aussi à réunir les conditions qui vous permettront de déclencher les prochains effets. Apprendre à planifier ses actions est la clé pour déclencher des combinaisons efficaces et poser plusieurs cartes d'un coup. Et ce d'autant plus, qu'en fin de partie c'est la composition de votre Équipage qui vous rapportera les Crédits indispensables à la victoire.

COMMENT JOUER ?

UNE PARTIE DE WILD SPACE SE JOUE EN **10 TOURS**

À CHACUN
DE VOS TOURS...

1 JOUEZ UNE NAVETTE SUR LA PLANÈTE DE VOTRE CHOIX

2 EFFECTUEZ L'ACTION CORRESPONDANTE

Ici, poser une carte.

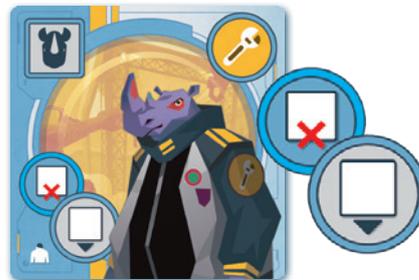
3 ACTIVEZ L'EFFET DE LA CARTE QUE VOUS VENEZ DE POSER

Vous pouvez enchaîner plusieurs poses de cette façon

EXEMPLE D'ENCHAÎNEMENT



Poser ce Singe Botaniste permet de jouer immédiatement une nouvelle carte Mécanicien.



Le Rhinocéros Mécanicien donne la possibilité de défausser une carte de sa main pour en poser une nouvelle.



En jouant cet Émissaire Singe, on pioche immédiatement une nouvelle carte.

LE MATÉRIEL

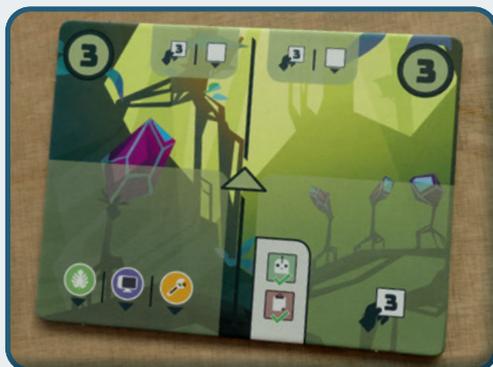
LES NAVETTES

Chaque joueur possède 5 Navettes à sa couleur, qu'il va jouer 2 fois durant la partie. Quand tous les joueurs ont utilisé leurs 5 Navettes 2 fois, la partie prend fin.



LES PLANÈTES

Le joueur choisissent leurs actions en jouant leurs Navettes sur les Planètes disponibles. Elles permettent de piocher ou de poser de nouvelles cartes.



LES CARTES ÉQUIPAGE

Les joueurs constituent leur Équipage en posant des cartes devant eux. Chaque fois qu'un joueur pose une carte, il peut déclencher son effet, s'il réunit ses conditions grâce aux autres cartes déjà présentes dans son Équipage. Les cartes servent donc à déclencher des combos, tout autant qu'à gagner des Crédits.



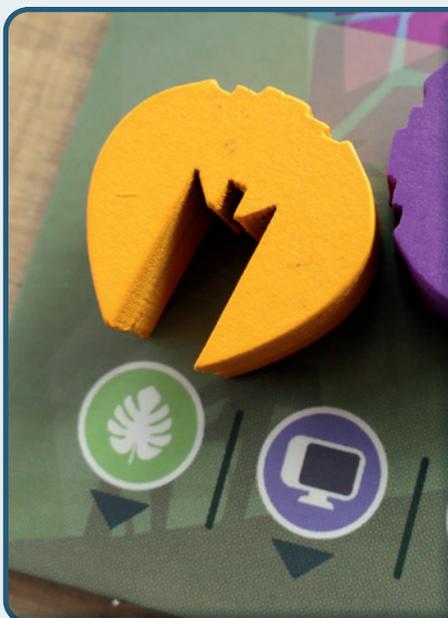
UN JEU DE COMBO ACCESSIBLE

Chaque carte dispose d'un effet simple qui permet soit de poser une carte supplémentaire, soit d'en piocher de nouvelles. Cet effet ne s'active qu'une seule fois dans la partie : au moment où la carte est mise en jeu. Les joueurs enchaînent donc facilement et rapidement les poses de cartes pour développer leur jeu. Wild Space procure toute l'excitation des jeux de cartes à combinaisons grâce à des mécanismes simples, rendant le genre accessible à une large catégorie de joueurs.



RAPIDE À METTRE EN PLACE ET À JOUER

Il n'y a aucune carte à trier en début de partie. Chaque joueur en reçoit quatre et prend les cinq vaisseaux à sa couleur. Les cinq planètes sont placées au centre de la table avec le reste des cartes. La partie peut immédiatement commencer. À son tour un joueur utilise une seule de ses Navettes puis effectue l'action correspondante. Il résout les effets éventuellement déclenchés puis on passe au joueur suivant. Wild Space est facile à sortir parce qu'il est rapide à jouer.



UN UNIVERS GRAPHIQUE FRAIS ET ORIGINAL

Wild Space plonge les joueurs dans un imaginaire pétillant, magnifiquement mis en image par Amélie Guinet. Le traitement graphique, proche du jeu vidéo, et le style anthropomorphique rendent la science fiction accessible au plus grand nombre. Les Navettes en bois, au design original, renforcent l'immersion quand les joueurs voyagent de planète en planète. Tour après tour, les joueurs composent leur Équipage et partent à la découverte d'une mystérieuse Galaxie.



L'ÉQUIPE

UN JEU DE JOACHIM THÔME

Joachim vit depuis toujours à Bruxelles. Bien que l'essentiel de son énergie soit consacrée à la réalisation et la production de films, il occupe malgré tout une partie de son temps libre à faire de la musique et imaginer des jeux, ce qui l'amuse beaucoup. Son premier jeu, Dicium, est sorti en 2018. Wild Space est le deuxième d'une série qu'il espère bien plus longue... Dans ce jeu, son goût pour les combinaisons et le développement tente de se faire fluide et nerveux, avec une petite touche de poésie animale et intergalactique.



ILLUSTRÉ PAR AMÉLIE GUINET

Après des études en Concept Art à Bellecour Ecole, Amélie est devenue un petit couteau suisse dans le jeu vidéo indépendant. Elle a opéré en tant que Graphiste 2D, Game Artist 2D puis Directrice Artistique chez La Poule Noire. Parallèlement, elle a aussi fait de l'illustration pour de l'édition et un jeu de société (Unlock). Dresser des identités graphiques sur des univers variés pour l'industrie ludique l'enchanté !

WILD SPACE PAR CATCH UP GAMES

Catch Up Games est une maison d'édition lyonnaise fondée en 2014 par Clément et Sébastien. Passionnés de jeux de société depuis de nombreuses années, ils se sont retrouvés autour du désir commun d'éditer des jeux proposant un matériel de qualité et des mécanismes originaux. Leur souhait est de travailler en étroite collaboration avec les auteurs et illustrateurs qu'ils éditent afin de proposer des jeux à la forte personnalité. Après des titres comme Paper Tales, Cubirds, Fertility ou Pharaon, Wild Space est le neuvième jeu de Catch Up Games.



INFOS PRATIQUES

WILD SPACE est un jeu édité par **CATCH UP GAMES** et distribué par **BLACKROCK**. Le jeu sera disponible dans les boutiques spécialisées à partir du **7 FÉVRIER 2020**, au **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ DE 25 EUROS**.

CONTENU DU JEU

- 108** cartes Équipage
- 10** tuiles Planètes
- 25** pions Navette en bois
- 5** jetons Vétéran
- 1** bloc de score
- 12** cartes pour le mode solo
- 1** livret de règles



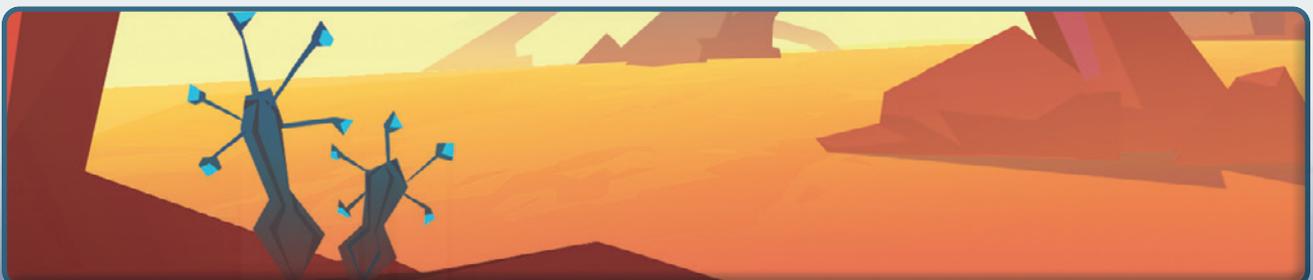
- NOMBRE DE JOUEURS :** 1 à 5
- ÂGE :** à partir de 10 ans
- DURÉE DE LA PARTIE :** 30 minutes
- TYPE :** combinaison de cartes
- THÈME :** science fiction à poils
- TAILLE DE LA BOÎTE :** 20 x 20 x 5,4 cm
- DISTRIBUTION :** Blackrock Games
- DATE DE SORTIE :** 7 février 2020
- PRIX PUBLIC CONSEILLÉ :** 25€

RETROUVEZ TOUS LES VISUELS DU JEU :

<https://www.dropbox.com/sh/gkgn8gao5epsk64/AAAUFTc3sH342lsEgS2568F-a?dl=0>

TÉLÉCHARGEZ LES RÈGLES :

https://www.dropbox.com/s/5x605p3zy1qnkvq/wildspace_regles_fr.pdf?dl=0



PARTEZ À LA CONQUÊTE DE LA GALAXIE



WILD SPACE

UN JEU DE **JOACHIM THÔME** ILLUSTRÉ PAR **AMÉLIE GUINET**

**CATCH UP
GAMES**

CONCEPTION JOACHIM THÔME ILLUSTRATION AMÉLIE GUINET MODE SOLO SÉBASTIEN KHM CHEF DE PROJET CLÉMENT MILKER GRAPHISME MANOËL VERDIEL
RELECTURE CAMILLE MATHIEU CASTING POULPY LE POULPE, BILBOU LE HIBOU, MONKYKI LE SINGE, RIRI LE RHINO, DAISY L'IGUANE, TEDDY L'OURS ET BOB LE ROBOT
ÉDITÉ PAR CATCH UP GAMES DISTRIBUÉ PAR BLACKROCK GAMES MERCI DE JOUER C'EST BON POUR LA SANTÉ