

Osmosis

Règles du jeu
et un peu plus





Florent Toscano, éditeur

Il existe tellement de jeux d'association d'idées que je ne pensais pas en proposer un dans notre collection. Mais le jour où Agnès nous a fait jouer à ce qui allait devenir Osmosis, j'ai vécu ce qui n'arrive pas si souvent : une expérience ludique cognitive et cohésive vraiment particulière, intelligente, stimulante, et réellement fun ! Associer la jeune et talentueuse Charlotte, sortant juste d'un stage chez nous, en lui proposant d'illustrer son premier jeu, fut une deuxième évidence. Quant au fond présent dans ce jeu, je vous en laisse la surprise...

Salut à vous, joueuses et joueurs !
Je vais vous expliquer les règles de mon petit jeu... Gardez à l'esprit le plus important :

**décrivez les associations,
pas les cartes !**



Au sujet du S.A.V.

Nous apportons beaucoup de soin et d'attention à la fabrication de nos jeux. Si malgré cela, vous constatez un problème ou un élément manquant, ou que cela advienne au cours de la vie du jeu (que nous espérons longue et intense !), envoyez-nous un message à : commande@jeux-opla.fr.

VIDEO-RÈGLES



Jeux Opla
2 rue Bara - 69003 Lyon
contact@jeux-opla.fr
www.jeux-opla.fr



Jeux Opla
donner sa réponse



Association



Jeux Opla



Jeux Opla

<https://jeux-opla.fr/association>

Contenu du jeu

Ce jeu contient 228 cartes réparties ainsi :

- 126 cartes Idée.
Image au recto et Mot au verso.



- 7 cartes Numéro.
Numérotées de 1 à 7.



- 56 cartes de Vote.
Chaque joueur aura les 7 cartes de Vote de sa couleur, numérotées de 1 à 7.



- 28 cartes Mission.

Il y a 7 cartes pour chaque niveau de difficulté du jeu :

I : découverte

II : facile

III : initié

IV : expert



Détails de chaque Mission pages 14 à 17.

- 3 cartes Manche.



Et ce livret.



Règles du jeu

Idée générale

Choisissez ensemble une Mission, et associez les cartes Idée qui vous semblent pertinentes pour réaliser cette Mission, mais... sans décrire ce que vous y voyez !

But du jeu

Osmosis est un jeu **coopératif**.

Une partie se joue en **3 manches**.

Vous devez remporter **au moins 2 manches pour gagner la partie**. Si vous gagnez les 3 manches, vous remportez la partie avec panache.

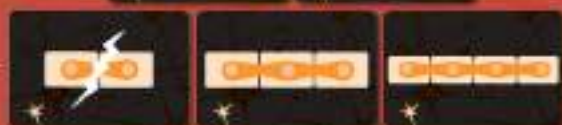
Lors de votre première partie, privilégiez le niveau 1 !



Mise en place

1. Posez les 3 cartes Manche sur la table.
2. Choisissez un niveau de difficulté, mélangez les 7 cartes Mission de ce niveau, et posez-en 5 faces visibles (laissez de côté les 2 autres cartes).
3. Alignez les 7 cartes Numéro au centre de la table de façon que tout le monde les voie bien.
4. Associez à chaque carte Numéro une carte Idée, côté Image.
5. Chaque joueur prend ses 7 cartes de Vote.

Mise en place



Joueur 1



Joueur 3



Joueur 2



Déroulement du jeu

Chaque Manche se divise en 3 phases :

discutez, associez, révélez.

Phase 1 : Discutez

Vous devez vous mettre d'accord, tous ensemble, sur la Mission que vous souhaitez réaliser parmi celles disponibles (5 lors de la 1^{re} manche), et en même temps sur quelles cartes idée vous allez associer pour réaliser cette Mission !

Comment y parvenir ?

Vous pouvez discuter entre vous autant que vous voulez.

Vous pouvez décrire les types d'associations que vous imaginez, **mais en aucun cas vous ne pouvez dire quoi que ce soit qui permette aux autres joueurs d'identifier une ou plusieurs cartes.**

Vous ne pouvez donc pas dire que vous avez en tête un Duo arrondi, ou mortuaire, ou climatique : **ça permettrait d'identifier clairement certaines cartes.** Mais un Duo symbolique, ou visuel, ou thématique, car tout peut être symbolique, visuel et thématique !

Vous pouvez également expliquer à vos partenaires comment vous réalisez une Mission :

Je vois un Duo évident !

Oh ! Et même 2 Duos !

Un qui raconte une histoire, et l'autre avec les 2 cartes dans le même thème. Mais ils ont une carte en commun... Ça pourrait nous faire un Trio ?



De mon côté je vois

plutôt une carte qui pourrait chronologiquement déclencher une autre carte.

On pourrait isoler la carte déclencheuse pour en faire un Solo !



En résumé, vous pouvez expliciter comment vous réalisez votre Mission, mais pas pourquoi.

Quelques exemples

Je peux dire

Dans mon Duo, une carte peut entraîner l'autre.

Un seul mot pourrait vous permettre d'identifier de la même façon 3 cartes.

J'ai 2 Duos : un plutôt visuel et l'autre plutôt narratif.

Il y a un Trio qui doit être évident pour certaines personnes, mais pas pour tout le monde.

Les 4 cartes de mon Quatuor ont un lien thématique.

Les 4 cartes peuvent être ordonnées de manière chronologique.

Une des 3 cartes de mon Trio déclenche les 2 autres, on peut isoler cette carte pour en faire un Solo !

Contextuel, de même nature, exhaustif, simultané, consécutif, inévitable, complémentaire, qui raconte une histoire...

Je ne peux pas dire

Dans mon Duo, les 2 cartes sont des objets.

Je vois un Trio fruitier.

J'ai 2 Duos : un avec des triangles et un avec des animaux.

Toi, avec ton métier, c'est sûr que tu vas voir ce Trio.

Les 4 cartes de mon Quatuor sont en lien plus ou moins direct avec l'Égypte.

On n'a qu'à ordonner les 4 cartes dans l'ordre des numéros.

Mon Trio est constitué de cartes qui commencent par une voyelle.

Cuisinier, fermier, aérien, végétal, explosif, animalier, enfantin, bureaucratique, très gros, qui se remplit de liquide, en lien avec l'heure, qui tient dans la main, planétaire...

Bref : décrivez les associations sans décrire les cartes !

Vous serez peut-être un peu perdus lors de la 1^{re} manche puis une magie sociale opérera entre vous et naturellement vous échangerez d'une nouvelle façon :

bravo, vous venez de créer un langage malgré vous !

Et surtout, à partir du moment où vous vous demandez si vous pouvez ou non dire quelque chose, c'est probablement que vous ne pouvez pas !



Exemples de discussion

1



Je vois un Duo évident ! Ça fait une petite histoire : une carte qui peut entraîner une autre.

2



Moi j'ai un Dup, plutôt thématique aussi, mais ça ne fait pas une histoire !

3



Moi c'est un peu thématique aussi...

4



Oui !!! Je suis d'accord, en rajoutant une carte à mon Duo, je vois la même chose ! Et ça raconte une histoire !

5



6



7



Je ne vois toujours pas vos Trios, mais je me rends compte qu'avec mon histoire de départ, je peux ajouter 2 cartes pour faire un Quatuor qui raconte toujours la même histoire !

Alors moi j'ai un Trio avec une carte qui, associée avec une autre, symbolise quelque chose qui amène à la 3^e carte.

Et tu ne peux pas le transformer en Trio, comme nous ? C'est peut-être la même chose ?

Ok, je fais ça, mais j'y crois pas !



Déroulement du jeu

Phase 2 : Associez

Quand tout le monde semble d'accord, chaque joueur va voter en posant devant lui, faces cachées, ses cartes de Vote correspondant aux numéros des cartes Idée sélectionnées.

Par exemple,

> pour un Trio, vous faites un paquet de 3 cartes de Vote.

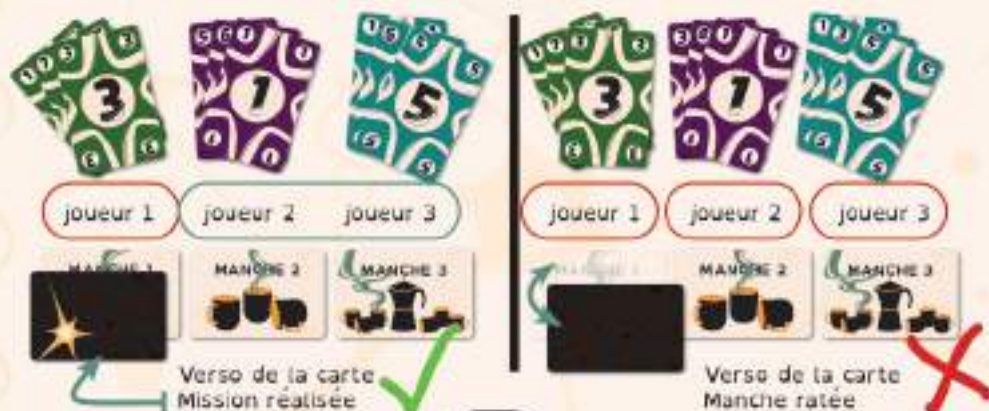
> Pour un double Duo, vous faites 2 paquets de 2 cartes de Vote.

Phase 3 : Révélez !

Vient le moment crucial où tout le monde révèle ses cartes de Vote.

• Si la majorité absolue d'entre vous est en osmose (avec exactement les mêmes cartes de Vote, regroupées exactement de la même manière dans le cas de Missions comportant plusieurs associations, et ordonnées de la même manière dans le cas d'associations impliquant un ordre) : **la manche est gagnée !** Vous prenez alors la carte Mission réalisée, que vous posez retournée sur la carte Manche jouée. Vous n'aurez donc plus cette Mission disponible lors de la prochaine Manche.

• En revanche, s'il n'y a pas la majorité absolue : **la manche est perdue**. Vous retournez alors simplement la carte Manche jouée face perdue. Cette Mission reste disponible pour la manche suivante.



Déroulement du jeu

Nouvelle manche !

C'est facile : si les cartes Idée sont côté Images, vous les retournez côté Mots ; si elles sont côté Mots, vous les remplacez par 7 nouvelles cartes côté Images.

Si la pioche de cartes Idée est épuisée, mélangez toutes les cartes défaussées et reconstituez une nouvelle pioche.

Vous démarrez la nouvelle manche avec les cartes Mission qui restent (vous ne pouvez donc pas réaliser à nouveau une Mission que vous avez déjà réussie au cours de la partie). Par exemple, si vous gagnez la 1^{re} manche, il vous restera le choix entre 4 cartes Mission lors de la 2^e manche.

Fin de partie

- Vous avez perdu les 2 premières manches ? **La partie est perdue.**
- Vous avez joué 3 manches ?
- 1 seule manche gagnée : **la partie est perdue.**
- 2 manches gagnées : **la partie est gagnée.**
- 3 manches gagnées : **la partie est gagnée avec panache !**



Variantes



La faculté d'adaptation cognitive dont notre cerveau sait faire preuve est stupéfiante ! Alors comme on aime que vous soyez stupéfaits par vous-mêmes, on vous propose quelques variantes de jeu...

LA PLUS FACILE



Le renoncement

Au cours de la discussion, d'un commun accord, les joueurs désignent l'un d'entre eux, qui élimine l'une des cartes Idée. Il en reste 6.

Variantes

LES PLUS DIFFICILES



Sens interdit !

A chaque début de manche, l'un d'entre vous retire au hasard l'une des cartes de Vote de sa main. Il la consulte secrètement et devra se débrouiller pour que l'association majoritaire gagnante ne contienne pas ce numéro.



Sens obligé !

A chaque début de manche, l'un d'entre vous retire au hasard l'une des cartes de Vote de sa main. Il la consulte secrètement et devra se débrouiller pour que l'association majoritaire gagnante contienne ce numéro.



Le conflit

Ce sont les variantes Sens interdit et Sens obligé que l'on pratique simultanément. L'un des joueurs retire donc d'abord l'une des cartes de Vote de sa main qui ne devra pas faire partie de l'association majoritaire gagnante, puis une deuxième carte de Vote qui devra impérativement faire partie de l'association majoritaire.



L'inconscient

A chaque manche, on détermine qui a le plus parlé durant la manche précédente (1 des joueurs pour des parties à 2, 3 ou 4 joueurs ; 2 joueurs pour des parties à 5 ou 6 joueurs ; 3 joueurs pour des parties à 7 ou 8 joueurs). Ces joueurs n'ont pas le droit de parler durant cette manche !

Variantes



Le mode Challenge

Laissez les cartes Manche dans la boîte.

Posez les cartes Mission en 4 pioches (une par niveau) sur la table, faces cachées.

Piochez 3 cartes dans la ou les pioches que vous souhaitez et posez-les faces visibles : voilà les Missions possibles lors de la 1^{re} manche.

Jouez une première manche.

Si vous perdez la manche, la partie est terminée.

Si vous remportez la manche, mettez de côté la carte Mission que vous avez réalisée et remplacez-la en piochant une nouvelle carte dans la pioche de votre choix. Enchaînez avec une nouvelle manche, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous perdiez une manche. Alternez toujours une manche Images et une manche Mots.

A la fin de la partie, votre score correspond au total des neurones présents sur les cartes Mission gagnées.

Pour jouer en plusieurs temps, mettez simplement de côté les cartes Mission réussies et reprenez plus tard !

Tentez de battre votre record lors d'un prochain défi, à moins que vous n'ayez réussi à remporter les 28 manches d'affilée !

Exemple de
cartes Mission
réalisées durant
les 3 premières
manches.
Total = 9 points.



Les cartes Mission

Niveau I



Solo : 1 carte



Trio : 3 cartes



Duo : 2 cartes



Quatuor : 4 cartes



Duo ordonné : 2 cartes

L'une est positionnée avant l'autre et les cartes doivent être positionnées exactement dans le même ordre par une majorité absolue de joueurs pour que la manche soit gagnée.



Double Duo : 2 cartes + 2 cartes

Lors de la phase de vote, il faut faire explicitement 2 tas de 2 cartes de Vote. Les cartes de Vote doivent être réparties exactement de la même manière entre les 2 tas par une majorité absolue de joueurs pour que la manche soit gagnée.



Duo opposé : 2 cartes

2 cartes présentant une opposition.

Les cartes Mission

Niveau II



Solo : 1 carte



Trio : 3 cartes



Duo + Solo :
2 cartes + 1 carte



Trio + Duo :
3 cartes + 2 cartes



Trio avec leader : 3 cartes



Quatuor avec leader : 4 cartes

L'une des cartes de Vote est positionnée avant les 2/3 autres. En plus d'avoir les 3/4 cartes identiques, c'est la même carte qui doit être positionnée en premier pour une majorité absolue de joueurs pour que la manche soit gagnée.



2 Duos ordonnés :
2 cartes + 2 cartes

Les cartes Mission

Niveau III



3 Duos :
2 cartes + 2 cartes + 2 cartes



2 Trios :
3 cartes + 3 cartes



Trio avec leader : 3 cartes



Quintet avec leader : 5 cartes



Trio ordonné : 3 cartes



2 Duos ordonnés :
2 cartes + 2 cartes



Quatuor avec leader et finisseur : 4 cartes

4 cartes de Vote avec une carte positionnée en premier et une en dernier. En plus d'avoir les 4 cartes identiques, c'est la même carte qui doit être positionnée en premier et la même carte en dernier pour une majorité absolue de joueurs pour que la manche soit gagnée.

Les cartes Mission

Niveau IV



2 Duos :
2 cartes + 2 cartes



Quatuor + Duo :
4 cartes + 2 cartes



3 Duos ordonnés :
2 cartes + 2 cartes + 2 cartes



2 Trios ordonnés :
3 cartes + 3 cartes



Quatuor ordonné :
4 cartes



Quintet ordonné :
5 cartes



Quintet avec leader et finisseur : 5 cartes

5 cartes de Vote avec une carte positionnée en premier et une en dernier. En plus d'avoir les 5 cartes identiques, c'est la même carte qui doit être positionnée en premier et la même carte en dernier pour une majorité absolue de joueurs pour que la manche soit gagnée.



*Je vous laisse jouer quelques parties et
revenir ensuite lire ce qui suit !*

Je m'appelle Sabina. Sabina Spielrein.
« Spiel », en allemand, ça veut dire « jeu » :
il n'y a jamais de hasard dans la vie ! Ce jeu est
celui que j'aurais adoré inventer pour faire
jouer certains de mes contemporains...
Mais avant de vous les présenter, laissez-moi
me présenter !

Je suis née en 1885 dans une famille
juive bourgeoise à Rostov-sur-le-Don,
en Russie. Je viens à Zurich en 1904 pour
me faire soigner à la clinique psychiatrique
du Burghölzli, où je suis traitée par Carl Jung,
jeune psychiatre alors en plein développement
de ses méthodes psychanalytiques.

Avec lui, notre relation fut... complexe !
Je fus à la fois sa patiente, son élève, sa
collaboratrice, et même peut-être son
amante (bien que les détails restent
controversés, moi je sais tout !).
Notre correspondance, longtemps tenue
secrète, montre une forte intensité affective
et intellectuelle.

J'entre aussi en relation avec Freud, auquel j'adresse mes idées. Je deviens membre de la Société psychanalytique de Vienne en 1911. Je me donne à fond et suis l'une des premières femmes psychanalystes. Je retourne ensuite en URSS, où je continue à pratiquer, enseigner, et diffuser la psychanalyse...



...jusqu'à ce que celle-ci soit interdite par le régime stalinien dans les années 1930. Je suis assassinée par les nazis en 1942, avec mes deux filles, lors du massacre des Juifs de Rostov.



Mais alors, pourquoi est-ce qu'on m'a oubliée ?

Déjà, parce que, comme d'autres oubliées, j'ai eu la drôle d'idée d'être une femme ! Mes idées furent parfois réappropriées sans crédit.

De retour en URSS, je suis victime de la répression stalinienne qui interdit la psychanalyse et détruit ses institutions. C'est tellement dangereux de penser...

J'étais proche de Jung mais aussi de Freud, donc au croisement de deux écoles rivales, ce qui a contribué à mon effacement. Ben oui, les figures ambivalentes, c'est pas bon pour l'image.

Mon assassinat par les nazis et la destruction de mes archives personnelles ont conduit à une perte dramatique de traces historiques. Aux oubliettes, Sabina !





Pourquoi j'aurais adoré inventer ce jeu ?

Communiquer sans mots directs

Ça rejoint mon idée : l'inconscient s'exprime par des images, des symboles, des détours, et pas forcément par des mots clairs.

> Dans Osmosis, on communique sans nommer ni décrire les cartes.

Créer du sens ensemble

Selon moi, la pensée se construit dans la relation, à plusieurs, même sans se parler directement.

> Dans le jeu, il faut se comprendre sans tout dire, et trouver un accord implicite avec les autres.

Changer d'avis, se transformer,

c'est parfois détruire une vieille idée pour faire place à une nouvelle.

> Quelquefois, il faut laisser tomber ses premières idées pour rejoindre celles du groupe.

Jouer avec l'ambiguïté

J'aimais cette idée que le sens n'est jamais fixe, que les symboles peuvent dire plusieurs choses à la fois – comme les rêves.

> Les cartes peuvent être ambiguës, ouvertes à plusieurs interprétations.



Mes contemporains à qui j'aurais rêvé de soumettre ce jeu...

Carl Gustav Jung, 1875-1961, psychologue et psychiatre suisse, fondateur de la psychologie analytique. Il est connu pour ses travaux sur les archetypes et l'inconscient collectif.



Sigmund Freud, 1856-1939, neurologue autrichien, fondateur de la psychanalyse, rien que ça ! Il est connu pour ses théories sur l'inconscient, les rêves et le complexe d'Œdipe.

Anna Freud, 1895-1982, psychanalyste autrichienne, fille de celui du dessus. Elle est connue pour ses contributions à la psychanalyse des enfants et à l'étude des mécanismes de défense.



Melanie Klein, 1882-1960, psychanalyste autrichienne, pionnière de la psychanalyse des enfants. Elle est connue pour ses travaux sur la technique du jeu (ça vous parle !) et les relations d'objet. Elle aurait adoré ce jeu !

Viktor Frankl, 1905-1997, neurologue et psychiatre autrichien, fondateur de la logothérapie. Il est connu pour son approche centrée sur la recherche de sens.



Lou Andreas-Salomé, 1861-1937, écrivaine et psychanalyste russe. Elle est connue pour son essai sur la perte de la foi et ses textes psychanalytiques sur le narcissisme et la création en rapport avec l'amour.

Marie Bonaparte, 1882-1962, princesse grecque et psychanalyste. Elle est connue pour avoir traduit les œuvres de Freud et pour avoir étudié la sexualité féminine.



Sándor Ferenczi, 1873-1933, psychanalyste hongrois. Il est connu pour ses travaux sur les traumatismes infantiles et l'identification à l'agresseur, et pour la mise en œuvre de la technique thérapeutique active.

Des variantes pour surprendre encore plus votre esprit !

Le renoncement

« La destruction prépare
la transformation. »

Sens interdit !

« Toute pulsion de vie contient
une tendance à sa propre
limitation. »

Sens obligé !

« L'individuation passe par
l'intégration de ce qui était
d'abord étranger. »

Le conflit

« C'est dans le conflit des
opposés que la conscience se
construit. »

L'Inconscient

« Ce qui ne peut être dit est
souvent ce qui agit le plus
puissamment. »

Mode challenge

« La vie psychique tend vers une forme
supérieure, mais par des échecs et des
renaissances. »



Un siècle plus tard...

Il est injuste qu'une Sabina ait été oubliée, comme c'est le cas pour beaucoup d'autres, et trop souvent des femmes.

Néanmoins, les travaux de Freud, Jung, Spielrein et les autres sont à regarder, aujourd'hui, différemment. Datant du début du siècle, ces intuitions ont donné naissance à de nombreuses branches de la psychologie qui les ont enrichies, nuancées et parfois critiquées. Recontextualisation :

Des innovations scientifiques peu fiables : étant des défricheurs, leurs théories (inconscient, pulsions, archétypes...) étaient basées sur des observations personnelles, et non sur des méthodes rigoureuses vérifiables.

Des concepts flous : beaucoup de leurs idées sont difficiles à mesurer ou à prouver (l'inconscient par exemple), donc inutilisables en recherche actuelle.

Une vision datée historiquement : née à la fin du XIX^e siècle, dans un milieu intellectuel très daté, la psychanalyse porte en elle-même les limites de ceux qui l'ont inventée. Certaines de ces analyses sont totalement dépassées : celles sur la sexualité, sur la place des femmes, sur les normes sociales et morales au sens large.

Néanmoins, ces intuitions se sont enrichies de nombreuses thérapies scientifiquement validées. Beaucoup de ceux qui ont donné naissance aux thérapies comportementales et cognitives, à la psychothérapie existentielle ou humaniste, avaient commencé avec la psychanalyse. Et les neurosciences donnent raison à plusieurs de leurs propositions. La psychanalyse est, en outre, aujourd'hui, un élément-clé de notre culture avec sa vision du psychisme, du développement de l'être, de nos relations avec les autres et le monde. Elle irrigue aujourd'hui encore nos productions artistiques, que ce soit la peinture, la littérature ou le cinéma.



Le mot de la fin est pour moi, Violaine Gelly, la biographe de Sabina !

Créer un jeu autour de Sabina Spielrein, l'idée de Florent Toscano et Agnès Largeaud, m'a d'abord surprise puis interloquée et, en définitive, séduite. Au vu du résultat, je suis sûre que Sabina aurait beaucoup aimé lui avoir servi de marraine. Imaginez un instant cette pionnière de la psychanalyse, armée

de son esprit vif et de sa curiosité insatiable, découvrant un outil qui, comme elle, cherche à explorer les méandres de l'esprit humain et du lien avec les autres.

Sabina, qui a été la première à mettre en pratique les associations de mots dans sa collaboration avec Jung, aurait sans doute vu en ce jeu une formidable opportunité d'exprimer des émotions cachées et des pensées enfouies. Chaque carte, un miroir de nous-même, une porte ouverte sur notre imagination. En jouant, vous ne faites pas que vous divertir avec vos amis, vous créez un espace où les mots dansent et s'entrelacent. Sabina aurait aimé l'idée que chacun puisse, à travers les illustrations de Charlotte Lacroix, associer des idées, jongler avec les mots, comme elle le faisait avec les enfants autour du dessin. Après tout, l'art et le jeu sont des langages universels qui transcendent les barrières de l'âge et de l'expérience. En créant des ponts entre les mots, les participants s'aventurent dans un voyage intérieur, un peu comme les petits artistes qu'elle a guidés. Qui sait, une simple carte pourrait évoquer un souvenir d'enfance ou une émotion longtemps réprimée, nous rappelant ainsi que, comme le disait Sabina, « le jeu est une forme de découverte de soi ».

En conclusion, ce jeu est bien plus qu'un simple divertissement. Il est un hommage vivant à l'esprit audacieux de Sabina Spielrein. Alors, laissez-vous porter, amusez-vous et, surtout, n'oubliez pas d'explorer les trésors cachés de votre propre esprit. Qui sait, peut-être découvrirez-vous quelque chose de vous-même que vous ne soupçonniez même pas !

Violaine Gelly, journaliste et psychopraticienne. Auteure de « La vie dérobée de Sabina Spielrein », Ed. Fayard (2018).

Notre démarche

Depuis 2011, tous nos projets sont développés dans une logique de respect social et environnemental. Ce jeu a ainsi été entièrement fabriqué localement, en région Auvergne Rhône-Alpes, de façon la plus responsable possible. Comme il ne vient pas d'une production lointaine, il ne sera en retour pas exporté à l'autre bout du monde. Il ne sera pas non plus vendu à une plateforme au poids monopolistique et aux pratiques sociales, écologiques et fiscales approximatifs. Comme dans tous nos jeux, on a tenu à lui donner le plus de sens possible pour votre plus grand plaisir !

**100%
FAIT EN
FRANCE**



L'anecdote de production

Aujourd'hui j'aimerais vous parler d'une coquille malicieuse. Après l'impression des cartes de ce premier tirage de 12 000 exemplaires, nous avons remarqué une erreur. Sur la face « Mot » d'une carte, le texte est imprimé à 90°... Ce n'est pas bloquant mais ça soulève une question : est-ce qu'économiquement et écologiquement ce serait judicieux de réimprimer 660 000 cartes pour une seule erreur ? Peut-être que nous aurions agi différemment si nous n'étions pas les Jeux Opla, mais nous avons décidé de laisser cette erreur. Nous ne ferons pas de S.A.V. mais peut-être que si le jeu est un succès, nous ajouterons une carte correctrice dans une éventuelle extension. Toutefois, là où cette coquille est malicieuse c'est que, compte tenu de l'histoire de Sabina qui sert de toile de fond à ce jeu, l'erreur n'aurait pas pu mieux tomber. Je vous laisse retrouver la carte de travers et probablement sourire en voyant quel mot a été victime de notre distraction... Il n'y a peut-être pas de hasard.

Remerciements

Merci à Florent d'être qui il est et de faire ce qu'il fait comme il le fait, en particulier d'éditer Osmosis. ☺

Merci à Charlotte d'avoir si bien habillé Osmosis en y intégrant tout ce que j'avais en tête et bien plus encore.

Merci à Bony pour son franc-parler inspirant, à Fabienne pour sa bienveillance apaisante, à Max pour son enthousiasme et sa vigilance. Merci à mes cousins et petits-cousins pour leurs retours enthousiastes sur bébé Osmosis, qui m'ont motivée à poursuivre. Merci aux LaboJoueurs et à tous les autres testeurs qui lui ont permis de grandir. Enfin merci à Bertrand pour son soutien indéfectible.



Merci beaucoup à Florent et Agnès de m'avoir fait confiance en me laissant illustrer Osmosis, et d'avoir fait de mon tout premier jeu illustré une expérience aussi humaine et enrichissante.

Merci à Bony pour tous ses conseils, son accompagnement et ses discours motivants. Merci à tous mes camarades de classe de 4^e année Édition Multimédia, à l'École Émile Cohl, pour leurs retours sur mes illustrations.

Merci à mes parents pour leur investissement sans faille, et enfin merci à Lewis pour toute la motivation qu'il m'a apportée lorsque je devais allier mes cours et ce projet.



Merci avant tout à Agnès de me faire confiance pour m'avoir confié son trésor. Et son amitié ! À Charlotte pour l'avoir sublimé. À mon équipe qui y a cru autant que moi. Aux centaines de joueurs qui nous ont enthousiasmés. À ma maman Annie pour le soutien sans faille.

À Chamboulou. À toutes les boutiques qui ont tellement cru dans ce jeu. À ceux avec lesquels l'osmose est la plus parfaite : ma Nora de tous les jours, et mon Jean de toujours !

Aide de jeu

Jeu coopératif pour 2 à 8 joueurs.

But du jeu : gagner au moins 2 des 3 manches d'une partie.

Chaque manche se compose de 3 phases durant lesquelles vous jouez en simultané :

1. Discutez

Parlez autant que vous voulez pour vous mettre d'accord sur la Mission à réaliser parmi celles disponibles et les cartes Idée à associer parmi les 7. Les cartes Mission sont détaillées pages 14 à 17.

Vous pouvez décrire les associations que vous imaginez, mais JAMAIS vous ne pouvez dire quoi que ce soit qui permettrait aux autres joueurs d'identifier une ou plusieurs cartes.

Retrouvez des exemples, de ce que vous pouvez dire ou non, **page 7**.

2. Associez

Quand tout le monde semble d'accord, chaque joueur vote en posant devant lui, faces cachées, ses cartes de Vote correspondant aux numéros des cartes Idée sélectionnées.

3. Révélez

Tout le monde révèle ses cartes de Vote :

- La majorité absolue des joueurs a voté la même chose : **la manche est gagnée !**
- La majorité absolue des joueurs n'a pas voté la même chose : **la manche est perdue.**

Alternez les manches images et les manches Mots.