

HOROSCOPE - *le jeu*

1^{er} jeu de société 'grand public' sur le thème de l'horoscope, il allie humour et convivialité. Distingué par une médaille d'Or au concours Lépine lors du salon international du jouet - 'Univers d'Enfants' 2005 à Paris - pour sa créativité, son innovation et son caractère familial, le jeu est distribué par 460 magasins spécialistes des jeux et jouets.

Deux ans après son lancement, le succès auprès des professionnels et du public marque une étape importante pour **Horoscope - le jeu** : d'une part, le lancement de la 2nde édition du jeu avec un tirage doublé (5000 exemplaires) et d'autre part, une baisse de 33% du prix de vente conseillé : de 45 Euros à 30 Euros.

Une évolution qui répond au souhait de l'éditeur ORIGINAL GAMES de faciliter l'accès d'**Horoscope - le jeu** à un public encore plus large.

A) HOROSCOPE – *le jeu* : un plaisir de jeu unique

- A₁) plaisir du jeu** pages 2 & 3
original
principe du jeu
exemples « d'épreuves »
- A₂) plaisir des yeux** page 4
une création graphique d'artiste
exemples d'illustrations
- A₃) plaisir d'un jeu unique** page 4
1^{ère} édition...collector
2^{ème} édition...prix en baisse de 33%

B) CONNU et RECONNU page 5

- B₁) dans les media**
- B₂) médaille d'Or concours Lépine**

C) UNE DIFFUSION QUI S'ELARGIT page 5

- C₁) de la vente directe 'créateur au joueur'...**
- C₂)aux réseaux de distribution spécialisés**

D) ORIGINAL GAMES, créateur & éditeur page 6

- D₁) un projet**
- D₂) une devise**
- D₃) contact**

Dossier complet ci-dessous et d'autres informations sur www.original-games.com

A) HOROSCOPE – le jeu : un plaisir de jeu unique

A₁) Plaisir du jeu :

original

L'horoscope ne laisse personne indifférent. Les media, télé, presse, radio, internet...le savent bien qui nous l'offrent dans leurs supports. **Mais, un jeu de société sur le thème de l'horoscope ? A défaut d'avoir été prévu, il existe désormais !**

Horoscope - le jeu est un jeu de plateau **grand public** (ni astrologie de spécialistes, ni ésotérisme) destiné à tous les joueurs, de 9 à 99 ans. Il associe plaisir des yeux et plaisir du jeu. Les illustrations ont été réalisées par une artiste et le principe de jeu, novateur, a été conçu pour vraiment s'amuser ensemble, en famille et entre amis.

Le jeu propose une subtile combinaison d'humour, de culture générale et d'animation autour du plateau. Il ambitionne d'être un vrai jeu 'en société' en équilibrant les chances entre joueurs d'âges ou de niveaux de culture générale différents.

Il a pour vocation d'apporter de la bonne humeur afin de créer une ambiance conviviale et d'offrir 'un plaisir de jeu unique'.

principe du jeu

Horoscope - le jeu est un jeu de société **innovant à plusieurs titres :**

- ♦ **originalité du thème de l'horoscope,**
- ♦ **combinaison de 3 modes de jeu :** prédictions pleines d'humour (horoscope oblige...), questions (avec 3 réponses proposées à chaque fois) **et surtout 'tests' interactifs avec les autres joueurs** (voir détail ci-dessous),
- ♦ **chaque joueur débute la partie sur une case différente** car chacun joue avec le pion de son 'signe astrologique'.

comment on joue ?

Horoscope - le jeu est un jeu de plateau dont le gagnant est le joueur qui termine en 1^{er} le tour des 12 signes du zodiaque.

- ♦ sur le plateau, chacun des 12 signes est symbolisé par 3 décans, soit 36 cases à parcourir,
- ♦ **chaque joueur joue avec le pion représentant son signe du zodiaque...et débute la partie sur le 1^{er} décan de ce signe,**
- ♦ à chaque tour, le joueur tourne une flèche fixée au centre du plateau pour désigner 1 des **6 thèmes de jeu : Amis, Amour, Argent, Chance, Energie ou Travail,**
- ♦ 3 types d'épreuves sont possibles dans chacun de ces 6 thèmes :
 - des **prédictions** qui font directement gagner le joueur. Elles sont toujours positives et **humoristiques** (rimes, jeux de mots etc.),
 - des **questions** en rapport avec le thème désigné. Elles rafraîchissent ou confortent notre **culture générale** et 3 réponses sont systématiquement proposées (la bonne est en gras),
 - des **'tests'** dans l'esprit de l'horoscope et **pour animer le jeu** : le joueur doit gagner des batailles de dé, avoir de la chance, deviner les préférences d'un autre joueur, 'diviner' un chiffre au dé, bluffer ses adversaires etc.

exemples d'épreuves

Dans chacun des 6 thèmes se retrouvent les prédictions, questions et tests :



exemple de carte-jeu (format réel 7 x 10 cm)

Autres exemples de... :

Prédictions :

Fréquenter la piscine vous met dans une forme olympique
Le soleil a rendez-vous avec la Lune et vous...avec la chance !
C'est l'hiver, vous avez un coup de barre mais Mars veille sur vous
Après cette balade en montagne vous êtes au sommet de votre forme
Mercure est votre allié pour faire monter l'ambiance de la soirée de quelques degrés
Suivez les élans du cœur, vous tiendrez les rênes de votre bonheur

Questions :

La boule de cristal est également appelée... : lampe chinoise, **miroir hindou** ou verre de lumière ?
Jargon. Pour un marin, ' baguer ' c'est... : amarrer un bateau, se marier sur un bateau ou **faire un nœud coulant** ?
L'histoire de Roméo et Juliette se déroule à... : Venise, Capri ou **Vérone** ?
Certains bambous peuvent pousser de 1 mètre en ... : **24, 48** ou 72 heures
Avec vos amis, pour goûter des bergamotes vous allez à... : **Nancy**, Bourges ou Grenoble ?
L'Euro est entré en vigueur le 1^{er} janvier... : 2000, 2001 ou **2002** ?

'Tests' :

Chance au jeu ? Un autre joueur choisit un chiffre de 1 à 6. Vous avancez si vous le faites en jetant le dé
Relevez le défi ! Prenez une des cartes n° 1, 2 ou 3. Si, du 1^{er} coup, votre adversaire devine le n° il avance sinon c'est vous qui avancez ! (recommencez avec chaque adversaire)
Prénom porte-bonheur ? Oui, si le vôtre comporte au moins une des lettres du mot ARGENT
Don de divination ? Trouvez la journée VIP préférée d'un autre joueur : avec l'équipe de France de football, sur le tournage d'un film, un concert rock à Los Angeles
Prêt(e) à partager votre fortune ? Jetez le dé :
1, 2, 3...gardez-là et votre place aussi
4, 5, 6...merci et avancez
Mémoire fidèle...en amitié ? Oui, si vous donnez au moins 3 numéros de téléphone d'amis ou de parents

...et plus de détails sur le déroulement du jeu sur le site www.original-games.com

A₂) Plaisir des yeux :

une création graphique d'artiste

ORIGINAL GAMES est le créateur/éditeur du jeu. Pour l'illustrer, la création graphique a été confiée à une artiste : **les signes astrologiques, le plateau de jeu et la boîte sont des créations exclusives** de Brigitte Ehrhardt pour **Horoscope - le jeu** .

Jeune artiste lorraine, Brigitte Ehrhardt s'épanouit dans le milieu des arts graphiques, de la conception graphique destinée à l'édition jusqu'à l'illustration. Titulaire d'une licence d'arts plastiques de l'Université de Metz, elle peint et enseigne la peinture.

exemples d'illustrations



Le plateau de jeu avec la flèche centrale
(format réel 36 x 36 cm)

Le jeu en situation...

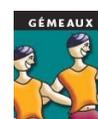
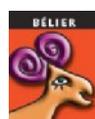
Chacun joue avec son pion-signe

Je tourne la flèche, tu lis la carte

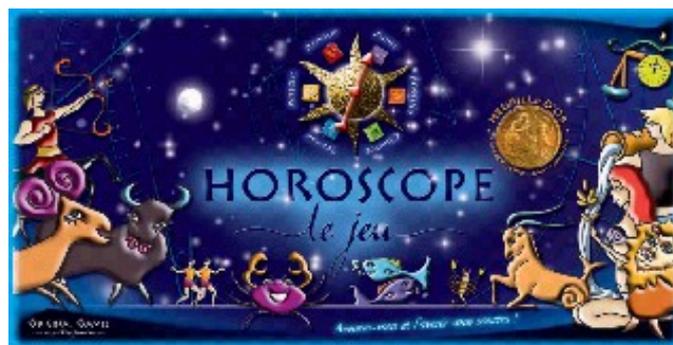
Nous répondons, devinons, divinons et bluffons...

...nous gagnons des points-bonus et avançons...

...toute la famille s'amuse !



Exemples de pions (format réel 5 x 4 cm)



Le dessus de la boîte de jeu (format réel 37 x 19 cm)

...et d'autres illustrations sur le site www.original-games.com

A₃) Plaisir d'un jeu unique :

1^{ère} édition...limitée...et personnalisée...véritable collector

Créé et fabriqué en France, **Horoscope - le jeu** a été initialement édité à **2500 exemplaires seulement**. Chaque jeu est accompagné d'un 'certificat d'originalité'. Il comporte la date, la signature originale du créateur du jeu, un numéro unique (sur 2500), les noms et signes astrologiques de l'acheteur (ou de la personne à laquelle le jeu est offert).

2^{ème} édition...toujours 100% française et prix en baisse de 33% (30€ au lieu de 45€) !

Réédité à l'identique à 5000 exemplaires (non personnalisés), **Horoscope - le jeu** conserve son originalité avec un délicat mélange d'humour et de convivialité et, grâce à la baisse du prix, fait découvrir à de nouveaux joueurs son ambiance de jeu unique.

B) CONNU & RECONNU

Horoscope - le jeu bénéficie désormais de la reconnaissance des media, des professionnels et avec le lancement de sa 2nde édition, de celle des joueurs.

B₁) dans les media :

50, c'est le nombre de présences dans les media de **Horoscope - le jeu** depuis son lancement en février 2004 (dont 36 présences sur les 12 premiers mois).

Une visibilité répétée, aussi bien sur le **plan national** – **La Revue du Jouet, Jeux Pro, L'Express, Les Echos, VSD, Télé 7 Jours, Femme Actuelle, Prima, Bien dans ma Vie, Madame Figaro** ... - que sur le plan régional dans l'Est de la France avec France 3, RTL9, Le Républicain Lorrain, L'Est Républicain, Les Dernières Nouvelles d'Alsace et les décrochages régionaux des radios NRJ, Europe2, Nostalgie, Chérie FM, France Bleu etc.

B₂) médaille d'Or au concours Lépine :

Horoscope - le jeu a été distingué par une Médaille d'Or au concours Lépine lors du Salon International 'Univers d'Enfants' 2005 à Paris.



Cette médaille récompense la créativité, le caractère innovant et familial ainsi que le lancement effectif du jeu un an plus tôt, en février 2004.

C) UNE DIFFUSION QUI S'ELARGIT

C₁) de la vente directe 'créateur au joueur'...

Chaque exemplaire de la 1^{ère} édition de **Horoscope - le jeu** étant personnalisé, la vente directe du 'créateur au joueur' a été privilégiée au lancement du jeu.

La communication personnalisée, des partenariats, les comités d'entreprises, les foires de Nancy et de Metz ont ainsi permis de faire connaître le jeu en 2004 et de séduire les premiers joueurs. La diffusion du jeu et le bouche à oreille aidant, le jeu a également été mis en place chez une centaine de buralistes en Moselle (57) et Alsace (67 & 68) pour Noël 2004.

C₂) ...aux réseaux de distribution spécialisés :

La présence au salon international Univers d'Enfants à Paris en janvier 2005 a permis - outre la distinction de la médaille d'Or au concours Lépine - de constater l'intérêt des professionnels du secteur du jeu. Intérêt confirmé lors de l'édition 2006 du salon Univers d'Enfants.

Comme suite à ces contacts établis avec les enseignes de distribution spécialisée en France et dans d'autres pays francophones, les premières mises en place se sont concrétisées dès février 2005.

Début octobre 2006, 460 magasins de jeux et jouets - Toys R Us, Joupi, King Jouet, JouéClub, Starjouet, Jouetland, Sajou et plus de 170 magasins indépendants - présentent le jeu dans 93 départements français ainsi qu'à Monaco et en Suisse. Les mois à venir devraient voir s'élargir encore la diffusion du jeu.

Ces distributeurs bénéficient de conditions d'achats (faible colisage pour le franco, tarifs) facilitant le référencement du jeu et leur garantissant une marge motivante (d'autant que le jeu n'est pas vendu en grande distribution généraliste).

D) ORIGINAL GAMES



D₁) un projet :

Horoscope - le jeu ainsi que la société **ORIGINAL GAMES** qui l'édite sont le fruit du **parcours personnel et professionnel de Pierre Krebs**. Passionné de jeux de société et de sports, il est aussi père de famille. Dans la continuité d'un parcours professionnel dans des activités 'grand public', il concrétise avec sa 1^{ère} création, **Horoscope - le jeu** et ORIGINAL GAMES son projet d'associer passion et compétences tout en exprimant sa créativité.

Des jeux auxquels il a joué depuis son enfance jusqu'à ceux qu'il voit jouer par ses enfants, Pierre a accumulé pratique, observations et idées. Cette expérience et la perspective qu'il a du jeu de société se résument aujourd'hui dans sa **devise**.

Professionnellement, Pierre a une bonne connaissance des attentes et comportements du public puisqu'il a, **depuis 20 ans, participé activement aux développements de services innovants dans le domaine des services et des loisirs (télécommunications, télévision, internet)**.

Après un parcours qui l'a conduit de Metz à Paris et au Luxembourg, c'est en Lorraine, la région où il est né il y a 43 ans que Pierre a souhaité **fonder ORIGINAL GAMES et se consacrer à la création de jeux...avec le souhait d'apporter un 'plaisir de jeu unique' aux joueurs**.

D₂) une devise :

Créer de nouveaux jeux qui, d'une part, offrent beauté esthétique et intérêt de jeu et d'autre part, associent hasard et qualités personnelles afin que petits et grands puissent jouer ensemble pour plus de plaisir.

Des jeux originaux par leurs concepts qui illustrent la volonté d'ORIGINAL GAMES de vraiment offrir aux joueurs...

'Un plaisir de jeu unique'

D₃) contact :

ORIGINAL GAMES
2, rue Véver 57000 Metz
téléphone : 03 87 50 68 03 (8h à 20h, 7/7 jours)
courriel : contact@original-games.com

PIERRE KREBS
coordonnées personnelles :
mobile : 06 76 28 52 30
courriel : pierre@original-games.com

site internet : www.original-games.com

NB : les illustrations présentées dans ce dossier peuvent vous être adressées par courriel sous différents formats (.eps etc.) sur simple demande.

Illustrations de ce dossier de presse non contractuelles : couleurs et nuances peuvent varier par rapport aux boîtes de jeux