

DOSSIER DE PRESSE

[kosmopolit]

*Des langues dont vous n'aviez jamais
entendu parler, que vous n'imaginiez
pas entendre et encore moins parler !*



**Un jeu de
société...**

Immersif

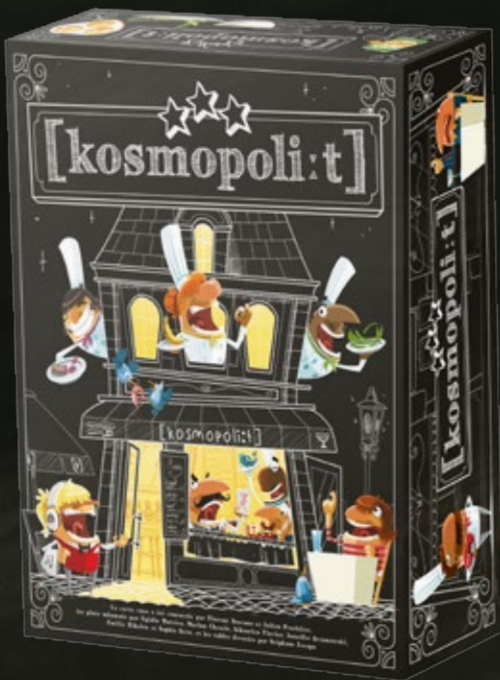
Rapide

Fun

Inédit

Surprenant

...Et coopératif



Sortie le 11 Janvier 2020

Prix public conseillé : 24,00€



LABEX
ASLAN

PULSALYS

— université
— lumière
— LYON 2

« Génialissime et très innovant. »

Chamboultou

« C'est super drôle ! Un jeu à suivre !!! Moi c'est acquis d'office. »

Philippe Tapimoket Gallois - La Communauté des Ludistes Francophones

« Ultra bien. »

Girl dot game

« Le concept est génial et le jeu, à cheval entre le party game et le jeu éducatif, vraiment délicieux. »

Jeu Descouvre - Les Muzo

« Mon coup de cœur. »

Des Jeux Une Fois

« Déjà dans mon top favori. »

Lolipop - Marc Sibille

« Gros coup de cœur. »

Ludidice

**« Un travail complètement hors norme.
Un vrai appel d'air. Félicitations aux chefs ! »**

Ludovox - Shanouillette

**« L'extraordinaire Kosmopolit. Celui-là,
vous êtes obligé de l'essayer. C'est non négociable. »**

Thierry Sayes - Sajou

« Un jeu vraiment original et une expérience assurément ludique. »

Un Monde de Jeux - Martin Vidberg

**« Les Jeux Opla sont parvenus, fins cuisiniers des mots,
à nous proposer une expérience ludique délicieuse. »**

Trictrac - Germain Winzenschtark



Revivez en 6 minutes le service du soir dans le restaurant le plus cosmopolite du monde !

[kosmopolit] se joue de 4 à 8 joueurs parmi lesquels il y a toujours une **Serveuse**, un **Maître d'Hôtel** et des **Cuistots**.

La **Serveuse** gèrera la salle de restaurant sur l'appli. elle aura ses écouteurs sur les oreilles et pourra prendre les commandes des clients qu'elle transmettra aux **Cuistots** et surtout au **Maître d'Hôtel**. Sauf que nos clients viennent du monde entier, et souhaitent déguster des plats typiques qu'ils demandent dans l'une de leurs 60 langues natives !

Le **Maître d'Hôtel** note du mieux qu'il peut toutes les commandes de la **Serveuse**, et les répète en permanence aux **Cuistots**. Il a le rôle pivot du restaurant, il fait le lien durant toute la partie entre la salle et la cuisine, et a la charge de coordonner et manager l'ensemble.

Chaque **Cuistot** gère des types d'aliments en ayant les tas de cartes correspondant, et est aussi le cuisinier expert d'un continent : il a donc toutes les cartes de ce continent. Chacune de ces cartes correspond à une langue, et comprend les 6 plats que l'on sert dans cette langue. Chaque plat est écrit par une translittération (tel qu'on l'entend en français), et accompagné du nom et dessin d'un de ses ingrédients.

Quand un **Cuistot** a trouvé un plat sur une carte, il demande aux autres l'ingrédient nécessaire (s'il ne l'a pas lui-même) et donne ces 2 cartes (langue + ingrédient) au **Maître d'hôtel**. Ce dernier ajoute donc à ces 2 cartes la carte Table adéquate (qu'il avait normalement bien noté !!) et donne le tout à la **Serveuse**.

Dès que la **Serveuse** le peut, elle va servir la table sur l'appli en sélectionnant la table en question, puis le bon ingrédient, puis la bonne langue !

Alors, client satisfait ?



Évolutif !

Vous n'aurez accès qu'au niveau 1 et devrez débloquer les autres ! Puis vous pourrez ouvrir le dernier paquet de cartes avec de nouveaux ingrédients et de nouvelles langues !

Hyper rejouable !

Une centaine d'objectifs à réaliser et des scores à pulvériser !

Plein de surprises...

Certains niveaux avec un inspecteur du Guide Michelin, certains plats inexistant à découvrir, et tellement d'autres...

Un jeu hybride !

Un jeu de société avec un chouette matériel physique...



Et virtuel !



« L'appli, chose rare pour un jeu hybride, est à la fois indispensable et discrète. Elle donne le la, et garde la trace, mais le palpitant du jeu est définitivement dans l'humain. Nos sens, nos capacités, nos échanges. Entendre, écrire, parler, se comprendre. Rire. »

Ludovox - Shanouillette

Derrière le jeu...

Plus de 3 ans de développement et des dizaines d'intervenants à travers le monde !

A l'origine de ce jeu, une envie du laboratoire CNRS-Université Lyon2 Dynamique Du Langage (DDL) de Lyon, de développer un support ludique pour sensibiliser le public à la richesse et à la diversité des langues du monde. C'est alors qu'a débuté un partenariat entre l'équipe du laboratoire et la maison d'édition de jeux de société lyonnaise Jeux Opla. Avec toujours plus de passion et d'ambition, le projet a évolué en un objet ludique inédit, une expérience de jeu originale, immersive et déroutante.

Pour cela, une collecte de données a été réalisée dans le monde entier auprès de 60 locuteurs natifs de leur langue, afin de refléter au plus près cette richesse et cette diversité. Les commandes des clients que le Serveur entend via l'appli et répète aux autres joueurs sont ainsi de vrais énoncés !

La travail réalisé pour construire la base de données et collecter ces sons est hors-normes et s'est étalé sur plus de trois années.

Le gros plus !

Il serait dommage que tout ce travail de recherche et ce contexte ne profite pas aux joueurs au-delà du jeu, c'est pourquoi un livre de 60 pages accompagnera le jeu pour vous faire voyager dans l'intimité de la richesse et la diversité des langues du monde !



Une fabrication 100% locale et responsable !

Comme tous les Jeux Opla, [kosmopolit] est intégralement écofabriqué en France !



Derrière le jeu...

Du monde !

Chez les Jeux Opla

L'auteur et éditeur Florent Toscano valorise son passé de chercheur en Biologie pour adopter cette démarche particulière dans la réalisation de ses jeux. Il a déjà tissé des partenariats étroits avec les équipes de Luc Jacquet, la LPO, Handicap International...

L'auteur Julien Prothière s'est spécialisé dans le développement de jeux coopératifs (Dream On, Kreus...).

L'illustrateur Stéphane Escapa compte plus de 60 jeux de société qui ont bénéficié de son coup de crayon !



Créée par Florent Toscano et Johanna Poncet en 2013, la maison d'édition Jeux Opla s'attache à mettre du sens dans les jeux de société qu'elle développe, tant au niveau de la réalisation et du traitement des thèmes, qu'au niveau des mécaniques de jeux et des process d'une écofabrication 100% française !

Au labo Dynamique Du Langage

Jennifer Krzonowski, Marion Cheucle & Egidio Marsico s'occupent notamment des actions de médiation scientifique du laboratoire.

Sophie Kern, directrice du laboratoire au moment du lancement du projet, est directrice de recherche spécialiste du développement du langage chez l'enfant

Sébastien Flavier est informaticien, spécialiste de conception et développement de base de données linguistiques.



Depuis déjà 25 ans, le laboratoire DDL a à cœur d'explorer la diversité linguistique du monde mettant un accent particulier sur les langues peu connues. Collectant des données aux quatre coins du monde, le laboratoire s'intéresse également à l'évolution du langage et des langues, au développement du langage chez l'enfant, aux dysfonctionnements et aux processus neurocognitifs du langage.

Chez Pulsalys

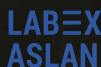
La chef de projet Emilie Ribeiro coordonne les transferts de savoir scientifique entre le milieu académique et les sociétés privés.

Dans le monde entier !

60 locuteurs natifs enregistrés de par le monde et des dizaines d'intermédiaires...

PULSALYS La plate-forme Pulsalys Elle a pour mission de transférer les technologies et savoir-faire issus des laboratoires de l'Université de Lyon vers la société civile via la mise sur le marché d'innovations pour contribuer au développement économique et à la création d'emplois.

Les structures participantes :



[kosmopolit] Un jeu Opla, parmi tant d'autres :



Jeux

N.B. : Comment écrire « [kosmopolit:t] » ?
L'orthographe du nom est phonétique et s'écrit entre crochets, en minuscule et avec deux petits triangles opposés. Eh non, Ce ne sont pas deux points ! Mais nous ne vous en tiendrons pas rigueur si vous écrivez « [kosmopolit:t] ».

Rejoignez-nous sur www.jeux-opla.fr et sur les réseaux :