

# **AS' TRUC**

---

## **Le jeu des trucs et astuces**

*Prix Intergénération  
Médaille d'Or du Concours Lumière  
Médaille d'Argent du Concours Lépine  
Sélectionné par l'Institut National de la Consommation  
Labélisé par le CCAS de la Ville d'Angers  
Prix ACREA de la Chambre de Commerce et d'Industrie  
Choisi par l'UDAF  
Référéncé par l'Union Nationale des ADMR*

---

## **DOSSIER DE PRESSE**

---

- I • ORIGINALITE DE L'IDEE**
- II • PRESENTATION DU CREATEUR**
- III • PRESENTATION DU JEU**
- IV • INTERET DU JEU**
- V • GAMME DE PRODUITS**
- VI • ANNEXE – FICHES PRODUITS**

**[www.astruc.net](http://www.astruc.net)**

### **EDITIONS AS' TRUC**

6 rue du pont - BP 7  
49800 BRAIN SUR L'AUTHION (France)  
Tel. : 02 41 54 00 77 - Fax : 02 41 66 93 76

**Brice ROBIN**

[brice@astruc.net](mailto:brice@astruc.net)

Gsm : 06 22 67 28 19

As'truc<sup>®</sup> est le **premier jeu de société basé sur le thème des trucs et astuces**. Vous y découvrirez des solutions simples et efficaces pour **mieux vivre** au quotidien dans votre maison. Tout en respectant la nature et l'environnement, vous réaliserez de très nombreuses petites économies. Entre amis et en famille, vous serez surpris en apprenant ces étonnants petits secrets malins qui **réunissent toutes les générations** dans un grand éclat de rire !

## **I • ORIGINALITE DE L'IDEE**

C'est au printemps 1998, que Brice ROBIN, en lisant un ouvrage sur les trucs et astuces a l'idée de présenter ces "petits trésors" au moyen d'un jeu de société. Mettre en valeur le côté ludique d'un thème aussi utile et pratique, telle est l'originalité du jeu As'truc<sup>®</sup>. Pour sa qualité d'innovation, As'truc<sup>®</sup> a été récompensé par la médaille d'Argent du Concours Lépine.

## **II • PRESENTATION DU CREATEUR**

Brice ROBIN est né le 4 avril 1965 à Angers. Après une licence de biologie et une école de commerce, il devient salarié de l'Institut Pasteur pendant 6 ans. A son départ en 1998, il décide de réaliser son projet : se mettre à son compte pour mener à bien son désir d'entreprendre à partir de son idée de jeu de société.

## **III • PRESENTATION DU JEU**

Il a fallu près de deux ans de travail pour finaliser ce produit. La recherche de plus de 500 questions-réponses liés à la maison a nécessité plusieurs mois de travail. De nombreux tests ont été effectués pour concevoir et valider une **règle du jeu à la fois simple et ludique**.

Le graphisme du jeu est basé sur une illustration d'une scène courante de la vie quotidienne, dessinée par Jean-Michel Charruault. Pleine de vie et proche d'une réalité, la maison As'truc<sup>®</sup> ressemble à une vraie maison. Chaque joueur peut ainsi mieux s'approprier le jeu.

**Le but du jeu est de construire le puzzle de sa propre maison** avec des cartes-pièces, gagnées en répondant aux questions "trucs et astuces". Pour cela, il suffit de parcourir à l'aide d'un dé le plateau de jeu en s'arrêtant sur chacune des 10 pièces (cuisine, salon, chambre...). Mais attention où vous mettez les pieds !

#### IV • INTERET DU JEU

L'intérêt du jeu réside à la fois dans la thématique, la mécanique de jeu et dans l'approche sociologique qu'il propose.

##### • UN THEME UNIVERSEL

Le grand nombre d'ouvrages édités sur ce sujet reflète l'intérêt du public en ce domaine. Or, on constate qu'il n'y avait aucun jeu basé sur cette **thématique** pourtant **universelle**, alors qu'une présentation ludique s'y prêtait parfaitement. De plus, l'utilisation de questions-réponses favorise la mémorisation de ces "petits secrets" de la maison.

- Exemples :
- Le thermostat du four indique 6. Quelle est sa température ?  
*Réponse : 180°. Il suffit de multiplier les indices par 30.*
  - Comment peindre les marches d'un escalier tout en pouvant l'utiliser ?  
*Réponse : Peignez une marche sur deux. Une fois sèches, vous peindrez les autres.*
  - Quelle astuce permet d'effacer le feutre permanent sur le tableau blanc ?  
*Réponse : Réécrivez avec le feutre Véléda puis essuyez.*

##### • UN JEU ORIGINAL

Pour construire sa maison, le joueur doit gagner chaque pièce en répondant aux questions trucs et astuces, tout en évitant les nombreuses embûches rencontrées dans les couloirs. Les "cases forums" font participer l'ensemble des joueurs, les "cases bingos" font le bonheur ou le malheur des "risques tout" et les "cases missions" apportent une notion de hasard dans le déroulement de la partie.

Drôle et plein de rebondissement jusqu'au dernier lancé de dé, chaque partie d' As'truc<sup>®</sup> est remplie de fou rire et de suspens, pour le plus grand bonheur de toutes les générations.

##### • UNE APPROCHE LUDIQUE NOVATRICE

As'truc<sup>®</sup> n'est pas un jeu de "savoir savant" mais de "savoir-faire". Il n'exclut pas les joueurs par l'absence de Culture, mais rassemble par la logique, l'expérience et le bon sens. As'truc<sup>®</sup> favorise les échanges car si un joueur ignore une réponse, il peut par réflexion trouver sa propre solution qui doit convaincre l'ensemble des joueurs ! Ainsi, on limite ainsi la mise en situation d'échec.

As'truc<sup>®</sup> **rapproche les individus quelque soit leur âge, classe sociale ou origine culturelle**. Il mutualise les savoir-faire pour mieux les transmettre aux jeunes générations.

#### V • UNE GAMME DE PRODUITS AVEC UN CONCEPT EN DEVELOPPEMENT

Le jeu de société As'truc est le premier produit d'une gamme que nous développons actuellement :

1 - As'truc Pocket<sup>®</sup> est un livre-jeu qui se glisse facilement dans la poche et qui permet d'être utilisé partout. Ce produit est aussi conçu pour être une recharge de 250 questions-réponses pour compléter le jeu de société qui en contient cinq cents. (A jouer en famille, dès 8 ans)

2 – Le jeu de 7 Familles Nature et l'Environnement vise un public plus jeune. Le but du jeu est de répondre correctement aux questions trucs et astuces pour gagner les cartes des familles GLOU GLOU, MIAM MIAM, BULLE d'AIR... Ainsi, on verra que Dame Nature a plus d'un tour fûté dans son sac ! (Dès 5 ans)

3 – La maison As'truc est conçue pour être un support d'animation de groupe. On y retrouve que les 500 questions-réponses du jeu de société sous forme de petites cartes faciles à manipuler. Dans ce produit, on fait abstraction de la mécanique ludique du plateau du jeu.

Nous travaillons actuellement à la sortie d'un nouveau jeu pour un public à partir de 3 ans.

A côté du développement de cette gamme de produit, nous mettons au service des entreprises (Gamm Vert, FNAIM, Crédit Agricole) différents supports de communications et proposons diverses animations adaptées à chaque client (Notre temps, SMABTP).

Un rapprochement avec la société *Sorcier Production*<sup>®</sup> nous a permis de réaliser un pilote mettant en scène nos As'truc. Notre objectif est maintenant de conclure un accord avec une chaîne de télévision pour développer ce concept au travers d'un programme court.

∞

Plus qu'un simple jeu de société, As'truc s'inscrit dans le développement d'un concept ludique qui met en avant la mutualisation et la transmission d'un savoir-faire pour mieux vivre et mieux consommer tout en respectant notre environnement et notre pouvoir d'achat.

Avec As'truc<sup>®</sup>, il n'y a plus de rupture entre le monde du jeu et celui de la réalité. D'une mise en application immédiate, **nos "petits trésors" sont magiques pour faciliter la vie** au quotidien. Basé sur l'observation et sur l'expérimentation, As'truc<sup>®</sup> fait appel à la logique et au bon sens de tous. Il invite le joueur à développer sa capacité d'adaptation et de débrouillardise. En mutualisant les savoir-faire, il constitue un outil de socialisation et d'aide à la fonction parentale précieuse. Utilisé comme support d'animation intergénérationnel, As'truc<sup>®</sup> transmet aux jeunes générations la richesse d'un patrimoine culturel populaire universel. Après la génération des jeux de « Savoir-savant », voici venu le temps des jeux de « Savoir-faire » !