NUMÉRO 01

jds
JEUX DE SOCIÉTÉ

POLLEN
TEST DU JEU ET INTERVIEW D'ALEXANDRE DROIT

DOSSIER
L'ORIGINE DU STRATEGO
DU DOU SHOU QI
AU LUZHANQI

INTERVIEWS
- DOCTEUR MOPS
- PHILIPPE FASSIER
- ANTOINE DAVROU

TESTS
- EUPHORIA
- DOGS OF WAR
- KORRIGANS

Philibert
www.philibertnet.com
Quand un Super-Héros a une soirée jeux,
il passe commande chez Philibert ! Et vous ?

ÉDITO

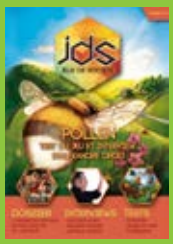
L'aventure commence. Mais avec elle se termine également plusieurs semaines de labeur et de doutes, de questions essentielles auxquelles il a fallu répondre et qui nous rassemblent ici dans ce premier numéro de JDS. Nous avons fait de notre mieux, mais nous sommes également conscients que ce n'est qu'avec le temps que le magazine progressera, donc laissez-lui juste le temps de grandir au sein de votre indulgence et de l'intérêt que vous lui porterez. Ainsi, nous pourrons vous offrir dès le prochain numéro un magazine qui, on l'espère, répondra plus à vos attentes tout en continuant d'être une source de passion et de plaisir pour nous qui travaillons dessus. Il m'a semblé plus honnête et plus sain de faire ainsi. J'ai également d'autres idées pour vous proposer un contenu de qualité qui réponde à d'autres de vos attentes, cela arrivera en temps voulu. Mais avant tout il faut poser des fondations solides si nous ne voulons pas que la maison en papier que nous sommes en train de construire s'envole au premier coup de vent.

Comme j'aime souvent le dire, rien n'est figé, et toute critique ou proposition sera entendue sans pour autant être appliquée... car les choix de chacun sont aussi nombreux que les lecteurs, impossible donc de contenter tout le monde sans pour autant marcher sur nos envies et notre ligne directrice. Nous avons mis de la passion dans ce magazine. Nous sommes aujourd'hui heureux de vous le présenter et nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à le lire que nous en avons eu à le produire.

Merci à tous ceux qui m'ont encouragé depuis le début, qui ont senti un certain potentiel dans mon projet un peu fou, à tous ceux qui m'ont épaulé dans mes choix et qui n'ont pas hésité à y participer activement. Un grand merci à tous, c'est une grande maison avec plusieurs salles de jeu que nous construisons ensemble, mais avec un soleil unique : celui de la passion qui se dégage de vous.

Je vous souhaite donc une excellente lecture, et vous donne rendez-vous très prochainement.

Vianney



JDS numéro 1, avril-mai 2015, bimestriel

Publication : Association Les 1D Ludiques - 3 rue Saint Vincent Ferrier, 22210 La Chèze.
Tél: 02 96 28 75 95, email : les1dludiques@gmail.com

Rédacteur en chef : Vianney Carvalho

Rédacteurs : Arthelius, Cédric Bartoli, Samantha Carvalho, Antoine G, Patrick Gere, Kerlaft le rôliste, Pionfesseur, Taaztaf.

Correcteurs : Cédric Bartoli, Elodie Noirmain, David Perez, Fabrice Pétré-Besse.

Conception graphique : Vianney Carvalho

Maquette : Vianney Carvalho et Samantha Carvalho

Relations presse et publicité : Samantha Carvalho (02 96 28 75 95)

Impression : Cimpress Company - Italie

Les opinions exprimées dans les pages de ce magazine n'engagent que leurs auteurs. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous aucune forme et par aucun moyen sans autorisation préalable du dirigeant de l'association Les1D Ludiques.

Les images sont copyright 2015 par leurs auteurs, de plus tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.

Remerciements à : Pascal Boucher, Yves Roig, Nicholas Bodart, Florent Toscano, Alexandre Droit, , Alain Balay, Nicolas Smeers, Docteur Mops, Gus, Marilyne Aquino, Dany Letrouarat, et à tous nos contributeurs sur Ulule.

Merci également aux sites suivants : game-icons.net, trictrac.fr, jedisjeux.net, boardgamegeek.com, jeuxsoc.fr, wikipédia.org, et tous les sites éditeurs et distributeurs.

SOMMAIRE

PASSÉ

6 **Du proto à l'édtion :** *Sam la Pagaille*

8 **Boite à outils :** *Superposition et majorité*

10 **Réflexion :** *Jouer avec ses enfants*

12 **Interview :** *Philippe Fassier*

17 **Retour vers :** *1983*

22 **Ancien primé :** *Kingdom Builder*

24 **Dis Papy ... :** *... Diplomacy*

26 **Le petit monde des figurines :** *X-wing : le jeu de Figurines*

30 **Histoire & Jeux :** *Attila le Hun*

33 **1 an après :** *Février/Mars 2014*

36 **Coup de cœur :** *Martinique*

38 **Souvenirs d'enfance :** *Sésame*

40 **L'aventurier ludique :** *Caylus*

PRÉSENT

42 **Le grand déballage :** *Winter Tales*

46 **Découvrons :** *7 jeux d'Arc-en-ciel*

48 **Boite à outils :** *Skull & Roses*

51 **Dossier :** *L'origine du Stratego*

58 **Réflexion :** *Les TOCs des gros joueurs*

61 **Curiosité ludique :** *Matchmaster, Wonderword et Sixstix*

63 **Versus :** *Deus VS Un monde oublié*

67 **La rubrique de Kerlaft :** *S'initier aux Jeux de Rôles*

70 **Coup de coeur ... :** *Witness*

72 **Jeux à 2 :** *Kulami*

74 **La réédition :** *Zack & Pack*

76 **La sélection des petits sucres :** *Kang-A-Roo*

PRÉSENT

77 **Extension :** *7 Wonders : Babel*

79 **Jeux illustrés :** *Les logotypes*

83 **Interview :** *Docteur Mops*

85 **Inteview :** *Alexandre Droit*

89 **Vue d'artiste :** *David Boniffacy*

91 **Test :** *Pollen*

93 **Test :** *Korrigans*

95 **Test :** *Euphoria*

99 **Test :** *Dogs of war*

103 **Test :** *Crabz*

DOSSIER

COUVERTURE

FUTUR

105 **À la carte :** *Comment construire un deck*

108 **Prototype :** *Troll Boyau*

110 **Prototype :** *Immortal*

113 **Interview :** *Antoine Dravrou - Superlude*

118 **À venir :** *Abyss : Black Pearl*

119 **Sale People:** *La rubrique désobligeante*

121 **La question ludique :** *Qu'est ce qui fait, selon vous, un bon jeu ?*

122 **HardGameurs :** *Analysis Paralysis*

Sam la Pagaille

Il y a de cela plusieurs mois je découvrais un jeu nommé Rainbow, ce jeu était alors en financement participatif sur une plate forme de Crowdfunding. Après quelques échanges avec son auteur, je reçois un prototype et teste le jeu en question qui, entre temps, avait changé de nom pour devenir Sam la Pagaille. Écrivant dans la foulée un petit test.

▸ Arthelius

Un peu d'histoire...

Dans ce petit jeu, le but était de gagner le maximum de cartes en trouvant la couleur manquante sur chacune des cartes arc-en-ciel, ou celle qui était en double. Une fois la couleur trouvée, il fallait alors frapper avec sa main ladite couleur parmi les sept disponibles sur la table. Le plus rapide remportant la carte, tandis que ceux qui s'étaient trompés perdaient une carte.

Dans un second mode, il était possible d'ajouter deux nouvelles règles : *Rainbow* et *Out*. *Dans Rainbow*, si toutes les couleurs étaient présentes dans l'arc-en-ciel, il était demandé aux joueurs la carte qui se trouvait au centre de la table. Dans *Out*, les joueurs frappaient la carte concernée si le blanc et le marron (deux couleurs interdites) étaient présents. Puis dans un troisième mode, on additionnait les règles *Rainbow* et *Out* pour les appliquer à la carte complète.

Enfin, une variante *Expert* était proposée dans laquelle les cartes Couleur étaient retournées pour afficher un nom de couleur écrit dans une autre nuance, le tout sur un fond de couleur. Ainsi, on pouvait décider si on jouait avec la couleur de la carte, le mot ou la couleur du mot. De quoi vous retourner l'esprit, qui avait intérêt à être bien aiguisé.

Dans cette version le jeu fonctionnait déjà très bien, mais les graphismes n'étaient pas forcément attirants.

Heureusement lorsque le jeu a changé de nom, l'auteur a décidé d'effectuer d'autres changements dont l'apparition d'un petit renard répondant au doux nom de Sam. Présent sur toutes les cartes, ce personnage les bariole avec sa queue recouverte de peinture. Une excellente manière de rendre le jeu plus attractif et amusant.

Et c'est ainsi qu'un renard est né

Entre-temps, ***Sam la Pagaille*** a réussi son financement (plateforme participative Ulule) en 2014 et est disponible dans une version éditée par Elements Editions depuis le début 2015. Les deux feuilles légères sont devenues un petit livret de règles, l'enveloppe est devenue une jolie boîte aux couleurs de l'animal et les cartes plus épaisses sont joliment illustrées. Tout a pris des formes et des couleurs d'été après un printemps déjà parlant et attirant. La règle s'est également étoffée de propos plus drôles, accentués par l'histoire du petit renard. Dans la catégorie des améliorations, les joueurs doivent maintenant crier « pas mal » en frappant la carte centrale, lorsque les 7 couleurs sont présentes au niveau 2. Cela a pour effet de faire gagner une carte au plus rapide, une de la défausse pour les suivants et rien pour le dernier ! La couleur blanche a disparu (car présente sur toutes les cartes) au

profit du seul marron qui, s'il est présent, doit être dénoncé par les joueurs en criant « pagaille » tout en frappant le plus rapidement la carte centrale *Zéro/Duo*. Le gagnant remporte la carte et le moins rapide en perd une de son stock.

Au niveau 3, on garde les règles précédentes toujours actives que l'on applique à l'ensemble de la carte et non à l'arc-en-ciel seulement. Car sur ces cartes, on trouve à la fois l'arc-en-ciel, Sam le renard et une tache.

Toujours plus de modes et de variantes

Le niveau 4 correspond en fait aux variantes proposées dans l'ancien *Rainbow*. Car oui, il existe bien des nouvelles variantes dans cette nouvelle version. La première nommée *Tandem* où il est possible de jouer en équipe de 2 joueurs, et où la carte *Zéro/Duo* est retirée. Chaque membre de l'équipe doit trouver la couleur manquante et l'autre celle qui est en double.

Le mode *C'est l'aventure* fait voler les cartes, car celles-ci ne sont plus disposées en cercle, mais dispersées sur la table.

Le mode *C'est la panique* vous fera jouer avec les deux côtés des cartes couleur, lorsqu'une couleur est trouvée on retourne la carte concernée.

Enfin, le mode *Sois pas tache !* Dans cette variante, c'est la tache présente sur la carte qui va déterminer la condition à utiliser sur la carte couleur, tournée ici sur la face verso. Il faudra donc être hyper précis et attentif.

Au-delà de l'aspect visuel réussi qui personnalise le jeu, et de cette édition réussie qui tient dans une petite boite facile à transporter, l'édition finale de Sam la pagaille propose de très nombreux modes ou variantes permettant ainsi au jeu de se renouveler et de proposer une durée de vie assez conséquente. Idéal pour les enfants, il saura aussi ravir les adultes les plus attentifs.

Mais ce n'est pas fini, car vous trouverez aussi des règles additionnelles, qui introduisent un nouveau personnage : un chat anonyme. Les 4 cartes *Chat* doivent être posées à côté des cartes Couleur. Lorsqu'une carte renard identique à celle du chat sort, c'est sur celle du chat qui faudra taper. Celle-ci rapportant 3 points au lieu d'un seul à la fin. Il est également possible de mélanger les cartes Chat avec celles des renards. Lorsqu'une d'entre elles sort, il faut taper sur la carte centrale et crier « C'est quoi chat ?». Enfin, la carte *parfaite pagaille* peut être ajoutée au talon. Si celle-ci sort, les joueurs doivent crier « Parfaite pagaille ! », le plus rapide remportant la carte ainsi que toutes les cartes présentes dans la défausse.

Pour conclure

Un véritable travail d'édition a été réalisé sur le jeu, afin de le rendre plus joli, plus attractif et plus complet. L'auteur ne s'est pas endormi sur ses lauriers et de nombreux ajouts ont été apportés, afin de parfaire l'expérience de jeu. Une jolie preuve que derrière un bon jeu, il y a avant tout une bonne idée mais aussi un travail très important, nécessaire pour obtenir un produit finalisé. Au final ces nombreuses améliorations donnent au jeu de la qualité et surtout l'envie de le découvrir.

Superposition et majorité

Arthelius

De nombreux jeux proposent un parcours, d'avancer sur diverses cases pour atteindre un but final. Le **jeu de l'oie** en est un exemple emblématique. Un jeu connu de tous, à l'histoire très intéressante, mais il faut être honnête, pas très folichon. Le fait d'avancer au gré d'un dé capricieux n'aide pas vraiment à apprécier ce style de jeu, comme c'est également le cas pour les **petits chevaux**. Autre souci dans de nombreux jeux les pions n'ont pas le droit de cohabiter sur la même case. Difficile du coup de prévoir précisément ses coups. Conséquence, le hasard contrôle entièrement le jeu et le plateau devient finalement une route pavée de mauvaises intentions.

Fort heureusement, les jeux de parcours ne sont pas amenés à disparaître du paysage ludique. Des auteurs astucieux ont réussi à contrer le hasard, non pas en le supprimant mais en donnant au joueur une certaine maîtrise de celui-ci par divers biais. Il existe de nombreuses manières de faire, mais aujourd'hui j'ai décidé de me concentrer sur une manière de contourner la position unique des pions et d'ajouter ainsi du suspense au jeu. Et pour cela j'ai choisi deux jeux en exemple : ***Camel Up*** et ***Medieval Academy***. Ces titres proposent à deux ou plusieurs joueurs qui sont à égalité, d'empiler les pions les uns sur les autres au lieu de les obliger à choisir une position ultérieure ou postérieure à un pion déjà présent.

Dans ***Camel Up*** vous allez devoir parier sur des chameaux, leur avancement sur le parcours se faisant à l'aide de dés à leur couleur, allant de 1 à 3. La principale particularité du jeu provient du fait que si un chameau arrive sur un emplacement déjà occupé, il monte simplement sur le chameau concurrent. Si le dé tiré désigne un chameau

se trouvant en dessous d'un autre, le chameau en question plus celui ou ceux qui se trouvent sur lui sont déplacés en même temps. Comme il n'existe qu'un seul dé par chameau, il est possible de prévoir les déplacements des camélidés pour mieux parier sur eux, sans pour autant perdre totalement le hasard. Il suffit d'imaginer ce principe sur le jeu des ***petits chevaux*** pour être convaincu de sa qualité ludique et de l'amusement qu'il apporte.

Dans ***Medieval Academy***, ce ne sont pas des chameaux qui se montent dessus mais les pions des joueurs en cas d'égalité. Dans chaque domaine de compétence, parmi lesquels on trouve, entre autre, la drague, la joute, ou l'érudition, les joueurs vont à tour de rôle jouer des cartes pouvant aller de 2 à 5. Ces cartes ont été distribuées aléatoirement au début du tour. Les joueurs décident alors quelle carte jouer à chaque fois, faisant ainsi progresser leur pion sur le plateau concerné (parmi 7). Tous les plateaux ne se résoudront pas forcément à la fin du tour mais simplement 2 fois dans la partie par exemple. L'intérêt c'est que si vous montez sur le pion d'un de vos adversaires vous devenez prioritaire, récoltant au passage plus de points. Vous ne passez pas derrière, ni devant, ce qui vous donnerait un avantage, là, vous vous placez juste dessus. Ça semble simple comme ça, et pourtant je peux vous assurer que dans une partie cela peut faire toute la différence. Surtout qu'il est tout à fait faisable d'avoir plusieurs cartes dans le même domaine. À vous donc de jouer votre main en fonction de ce qui se présente devant vous. Le hasard est bien présent, de par la main distribuée au début du tour, mais reste contrôlé par les décisions du joueur.

Deux manières d'utiliser la superposition des pions sur un jeu où le parcours reste une des mécaniques principales, cassant ainsi le hasard en le rendant plus contrôlable, mais aussi plus intense. Ajouter ces deux manières de gérer les pions sur un parcours, en plus d'au moins une autre mécanique, apporte de la profondeur et donne de nouvelles possibilités aux joueurs, qui ne se sentent pas pris au piège par le hasard pur.

Jouer avec ses enfants, s'adapter ou les adapter

Antoine G

Il y quelques années j'ai « investi » dans des enfants comme qui dirait. Et les voici, croissant et grandissant, qui demandent à partager du temps avec leur père, mais aussi de partager ses boîtes étranges, mystérieuses et colorées. Mais à quoi jouer avec eux, et comment ? Est-il nécessaire d'investir dans des jeux adaptés ? Est-il possible de jouer à mes jeux habituels avec eux, et si oui lesquels ?

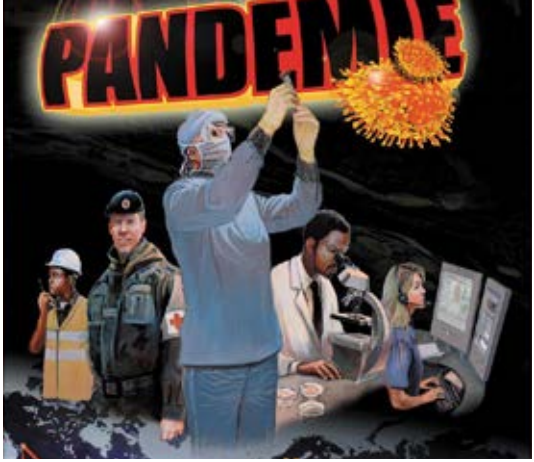
Bien entendu vous ne couperez probablement pas à l'achat de quelques jolies boîtes jaunes de chez Haba pour les plus petits : ***Le Verger***, qui pourra permettre d'apprendre que dans un jeu, il y a une règle, un gagnant et un perdant. Rapidement vous pourrez passer à *la* ***Pyramide des Animaux*** où vos gros doigts ne pourront rivaliser avec les petites mains habiles d'un enfant. Et puis vous vous ferez régulièrement humilier à ***Dobble*** ou à ***Bazar Bizarre*** (hé oui, nos chers petits sont pas mauvais du tout en reconnaissance visuelle et s'entraînent dur au centre aéré).

Comme nos rejetons sont des enfants de joueurs, vous aurez rapidement envie de passer à un peu plus sérieux. Les miens ayant plus de 10 ans, ils n'ont pu bénéficier des créations actuelles comme ***Les Trois Petits Cochons*** et les autres titres de Purple Brain par exemple. Je suis donc passé avec eux très rapidement à des jeux que l'on pourrait qualifier de « de grand ».

Il m'a fallu trouver dans ma ludo (qui n'était pas aussi garnie qu'aujourd'hui je dois le reconnaître) de quoi partager un bon moment avec eux, tout en égalisant à peu près les chances de victoire. Je vais passer sur ***Citadelles*** auquel j'ai passé un été entier à jouer avec mon grand d'une petite dizaine d'année à l'époque, sans aucune altération des règles, mais uniquement à deux.

Sur ce, le petit frère a grandi et a voulu jouer avec nous. 5 ans de différence, du coup pas de maîtrise de la lecture. He bien, croyez-moi ou pas, nous avons pu jouer, tous ensemble à ***Agricola***. Oh, pas d'objectif de victoire, pas de comptage de points, juste un bon moment à s'amuser, et à pester contre le plus petit qui a décidé de collectionner des moutons (et les enclos qui vont avec, et donc le bois). Je garde un bon souvenir de ces parties, qui mine de rien représentent un challenge (comment avoir bois et mouton quand un joueur se précipite dessus, en ayant parfaitement compris ce qu'il faut faire : jouer avant les autres, construire des enclos, prendre tous les moutons, les manger, mais pas trop).

Après cela, le voici à 5 ans en demande, et finalement peu de choix de vrais jeux pour son âge, avec du challenge dedans, un papa encore peu au fait de la chose ludique et pas de lieu ludique où demander (de l'inconvénient d'être à la campagne, et d'aimer voir des gens en vrai, j'y reviendrai).



Du coup, me voilà sortant ***Les Aventuriers du Rail*** et pensant à l'adapter à lui… une petite modification de règle et le souci est réglé : lui fait les parcours qu'il voudra, tout en respectant toutes les autres règles, alors que moi je serai obligé de faire les destinations que je pioche, sans avoir le droit de les changer ou de les défausser. Cette simple adaptation rend la chose jouable et amusante, voire équilibrée pour les deux (surtout quand il fait la collection des cartes de wagons rouges !).

Idem pour ***Carcassonne***, un simple « oubli » de la règle des champs et le tour est joué. Par contre autant pour ***Les Aventuriers du Rail*** j'ai pu revenir en arrière et expliquer la vraie règle, autant pour ***Carcassonne*** je me suis définitivement coincé (du coup il ne sort plus).

Et depuis me direz-vous ? Ma culture ludique s'est étendue, ma ludothèque aussi. Nous avons eu une grosse période coopératifs (***Pandemie, Le Désert Interdit, Atlantis Rising***). Le plus compliqué étant de laisser faire, de poser les questions (tu es sûr que tu veux faire ça ? tu n'as pas mieux comme coup ?) et d'éviter de le transformer en pousse pion.

Il va sans dire que l'arrivée de ***Mice and Mystic*** a été un moment passionnant : un thème, un matos au top, la sensation de vivre une vraie aventure, bref l'idéal, même si parfois c'est un peu long et que la pause goûter est bienvenue.

Avec les années, tous les jeux familiaux sont accessibles, à condition que la durée soit raisonnable, et nous sortons très régulièrement ***Minivilles, The City, Love Letter***. Sans compter qu'aucune soirée jeu à la maison ne démarre sans qu'il puisse participer (les joueurs sont prévenus) et là il est possible de jouer avec lui à ***7 Wonders, Five Tribes***.

Si vous souhaitez jouer avec vos enfants à des vrais jeux sans forcément sortir ce que je cite dans cet article, n'oubliez pas que vous avez la chance aujourd'hui de voir des éditeurs se spécialiser dans des jeux plus facile d'accès (Purple Brain, Ilopeli, Gigamic). Vous pouvez aussi fréquenter la ludothèque la plus proche de chez vous : au-delà du choix et des conseils, cela permet aussi aux enfant de tester un certain nombre de trucs très attirants ou bruyants et de voir que c'est pas terrible finalement.

Enfin l'essentiel, le plus important, c'est le temps passé à faire un truc avec eux, pour eux, pour s'amuser tous ensemble, que ce soit à ***Agricola*** adapté, à Mario Kart sur la console, voire au ***Monopoly Junior*** (j'ai même joué à ce truc-là !!), parce qu'en vérité on les aime, ces sales gosses !!

Arthelius

Philippe Fassier

Amateurs de labyrinthes, le nom de Philippe Fassier ne doit pas vous être inconnu. Il a officié pendant de longues années pour le magazine Jeux & Stratégie, mais également pour d'autres magazines, nous proposant des dédales plus retors les uns que les autres. J'ai eu l'honneur de l'interviewer et ainsi de percer les mystères de ses labyrinthes. Entrez avec moi et venez découvrir les tours et les détours, mais prenez garde à ne pas vous perdre.

Quelques dates :

1959 : naissance à Paris

1981 : Jeux & Stratégie n°14

1989 : Science & Vie Junior n°1

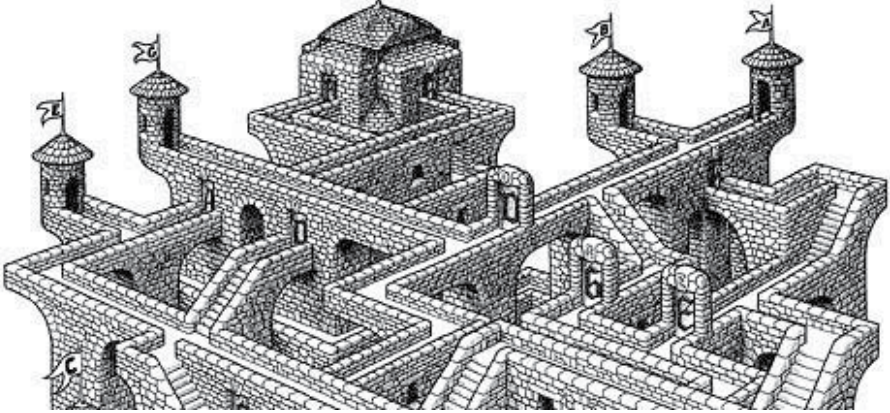
Son site web : www.fassier.fr

C'est en résolvant les problèmes proposés dans le huitième numéro de Jeux & Stratégie que vous est venue l'idée de proposer vos labyrinthes. Pourquoi les labyrinthes et pas un autre jeu d'esprit ?

Oui, c'est en découvrant le numéro 8 de la revue Jeux & Stratégie (avril-mai 1981) qui proposait un concours avec un ordinateur individuel à gagner que je me suis aperçu que j'étais capable de résoudre les énigmes proposées, au premier abord assez insolubles ; mais il ne m'est pas alors venu à l'idée de présenter mes labyrinthes à la rédaction, d'abord parce que je n'avais encore jamais dessiné de labyrinthe, ensuite parce que l'équipe de rédaction de ce magazine pouvait m'apparaître comme une élite de demi-dieux surdoués évoluant à des altitudes stratosphériques de la pensée et de l'intelligence cognitives.

Cela dit, tout en résolvant les énigmes du concours qui pouvaient me prendre plusieurs jours de gymnastique mentale, je me suis attelé parallèlement à mettre sur papier des idées farfelues de casse-tête graphiques qui demandaient un peu plus à la réflexion qu'une simple attention visuelle.

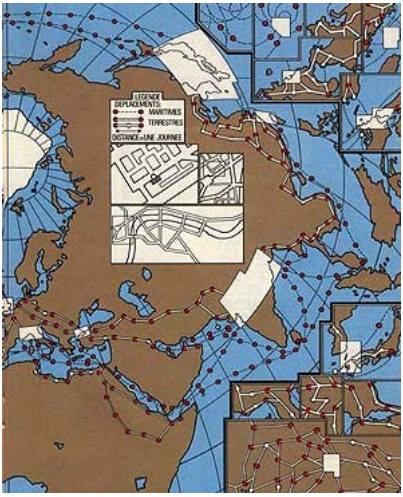
Déjà fan et admirateur de M. C. Escher, je savais qu'on ne regarde pas une de ses figures impossibles sans faire appel quelque part dans son cerveau à des réflexions sur ses propres perceptions visuelles, où l'œil n'est plus seulement sollicité comme un témoin passif mais comme pris à partie : peut-on se fier à ce que l'on voit ou doit-on extrapoler, peut-on imaginer, sait-on déduire ce qui n'est pas visible pour poursuivre



l'investigation...? De cette réflexion sont nés mes trois premiers labyrinthes : les Faces cachées du cube, Hyper Espace et Circuit désintégré. J'en avais conçu deux autres dans la foulée qui n'ont pas été retenus mais que je considérais déjà moi-même comme des «repoussoirs» et qui n'ont effectivement jamais été publiés.

Ce n'est que le 22 janvier 1982 que vous consentez à rencontrer Jeux & Stratégie. Pouvez-vous nous raconter la suite de cette aventure et vos débuts dans leur publication ?

En fait, ce n'est pas vraiment une question de consentement... Dans le courant de l'automne 1981, malgré ma timidité, j'avais osé prendre rendez-vous avec le rédacteur en chef du magazine Science & Vie qui avait accepté de me rencontrer pour que je lui présente mon dossier : un dossier de graphiste que je soumettais habituellement pour démarcher, agrémenté en l'occurrence de mes cinq labyrinthes. Je dis bien Science & Vie et non Jeux & Stratégie car à l'époque, J&S était une publication issue de S&V, mais encore dépendante de S&V. Et c'est plus de deux mois plus tard, après avoir exécuté deux illustrations sur la dérive des continents et sur les statues moaï de l'Île de Pâques, que j'ai demandé au rédacteur en chef quand il déciderait de publier ou non mes labyrinthes... C'est là qu'il m'a répondu «Vos labyrinthes ? Mais allez donc voir à l'étage au-dessus ! Ici c'est S&V !»... Il y avait comme qui dirait une petite dispute entre les deux publications dont j'ai fait les frais sans bien en comprendre les tenants. Toujours est-il que je travaillais pour le groupe Excelsior Publications, mais j'avais été mal orienté, ce qui explique le temps passé entre ma découverte du numéro 8 et ma première publication dans le numéro 14, juste après le «Spécial Labyrinthes en folie» du numéro 13... Ensuite, en tant que fournisseur extérieur, je me sentais comme un fantôme déambulant dans les couloirs, happé par qui me voyait passer et désirait me faire travailler : Casus Belli, Jeux Descartes, Science & Vie Micro, SVM-Mac, et bien d'autres publications, toutes sous la direction d'Excelsior.



On sait que vous avez débuté avec Jeux & Stratégie, mais la passion des labyrinthes est-elle plus ancienne ?

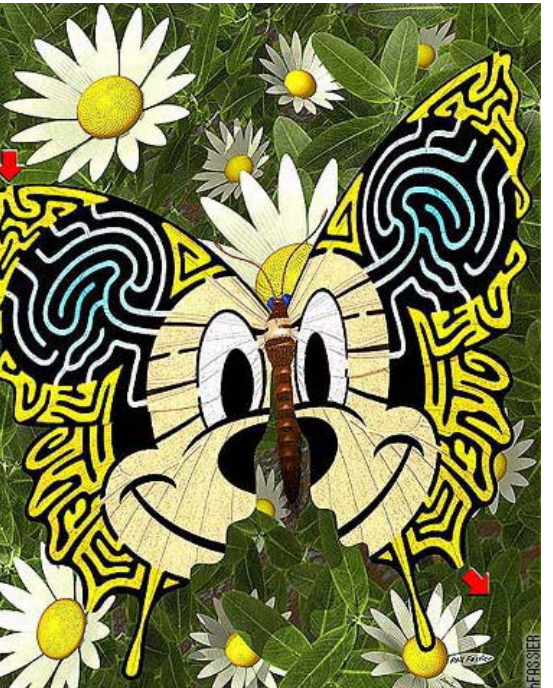
Non, pour être honnête, non. Je ne pense pas que j'étais plus attiré que d'autres enfants par les labyrinthes. J'ai une pensée particulière pour certains labyrinthes croisés dans mon enfance dont j'ai un souvenir marquant mais ça n'a rien de plus extraordinaire que toutes les autres

découvertes qui peuvent influencer une vie entière.

Plusieurs de vos labyrinthes rappellent les travaux d'Escher. À quel point vous a-t-il inspiré ?

À un point crucial, radical et même cardinal, indéniablement ! Autant Escher insiste sur l'influence des carrelages marocains et architectures rencontrées lors de son périple autour de la Méditerranée, autant lui-même m'a influencé et m'a apporté l'essence d'une réflexion sur la perspective et le remplissage d'espace. Je lui dois beaucoup, non pas parce que j'ai pu copier ou puiser des idées, mais parce qu'il a ouvert à toute l'humanité un champ pictural ; il a élargi un spectre d'expression graphique avec le même rayonnement d'influence qu'un Freud pour la psychanalyse ou qu'un Einstein pour la physique quantique. Escher, c'est la quadrature du cercle à lui seul !

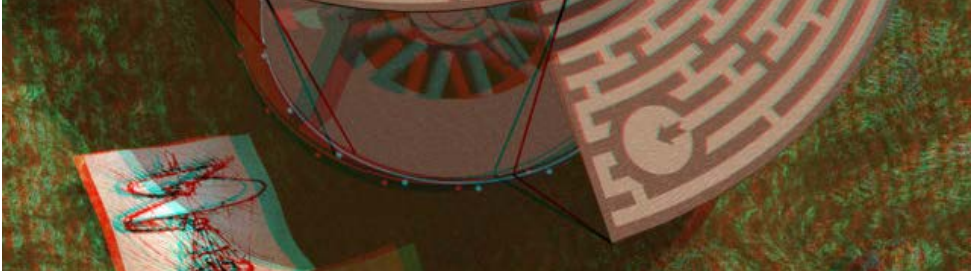
Pensez-vous que les labyrinthes puissent être de bons supports afin d'apprendre à se sortir de certaines situations ?



Hum... je ne sais pas si un problème à résoudre peut devenir une aide à résoudre d'autres problèmes. Je pense que le jeu d'échecs est un support idéal pour apprendre à se sortir de certaines situations, ne serait-ce qu'en respectant la règle de trois que j'ai toujours suivie aussi bien dans une partie d'échecs que dans les aléas de la vie : «protéger, attaquer, esquiver» (certains individus préféreront la règle «attaquer, protéger, esquiver», d'autres opteront pour «esquiver, protéger, attaquer»... c'est selon la philosophie de chacun). Mais dans les labyrinthes, je ne décèle pas une règle de vie universelle qui puisse apprendre à se sortir de certaines situations. Une règle de vie pour vivre sa vie, oui, mais pas pour se sortir de certaines situations. Les labyrinthes d'églises en sont d'ailleurs la symbolique : vous entrez dans la vie en direction du but ultime (la sagesse ou la révélation) mais des virages, des circonvolutions, des changements de direction vous en éloignent alors même que vous croyiez approcher du but, et vous croisez en sens inverse des pèlerins qui tentent d'atteindre le même but mais marchent à l'opposé (il faut noter qu'il n'existe jamais de carrefours ni d'impasses dans les labyrinthes d'églises). Être dans un labyrinthe, c'est par essence tenter d'en sortir, rester en vie, déjouer les pièges, éviter les impasses... Être dans la vie revient au même mais je ne pense pas que la résolution d'un labyrinthe apporte une vérité suprême autre que : éviter de se compliquer la vie pour éviter de s'empêtrer dans certaines situations.

Participer activement à un magazine qui parle de jeux de société ne vous a-t-il pas donné envie de créer le vôtre ?

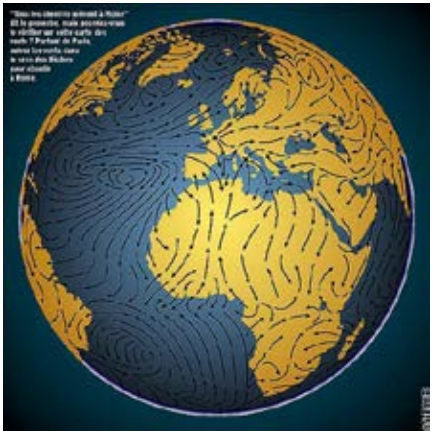
Bien sûr, là aussi j'ai ressenti des influences et des fluctuations dans mon champ d'expression. Mais les jeux de société ont eux-mêmes un foisonnement de clivages différents : les jeux de plateau, les jeux d'équipes, les jeux d'alliances, les jeux de rôles, les grands classiques... et il y a des spécialistes dans ces jeux de société qui font bien mieux que moi, donc je n'ai jamais vraiment cher-



ché à percer dans des domaines de jeux qui auraient pu me présenter une quelconque résistance ou attirance. En fait, j'avais tellement de jaillissements d'idées dans mon propre domaine des labyrinthes, une véritable source qui ne s'épuisait pas, que je n'avais pas le temps de remarquer la moindre «envie» pour un autre domaine.

Sur votre site on peut voir la chronologie de vos travaux. Pouvez-vous nous dire comment vous avez perçu l'évolution entre l'art traditionnel et le passage au numérique ?

Comment je l'ai perçue ? (sourire) Je ne peux pas m'empêcher de passer par des métaphores, désolé... Je l'ai perçue comme un changement de saison. Bon, bien sûr, certains ont peut-être une «saison préférée», mais avouez que les quatre saisons de notre planète ont chacune des attraits complètement différents et dont il serait bien difficile de décrire les frontières : passer du printemps à l'été, passer de l'automne à l'hiver, passer de l'hiver au printemps... chaque évolution entre deux domaines aussi différents que le dessin à l'encre de Chine et le numérique peut se passer d'une manière très douce et exempte de traumatisme et il n'est pas exclu de bronzer en hiver ou de se rafraîchir en été. Entendez par là qu'il peut m'arriver d'utiliser le pinceau pour le numériser ou dessiner à la main des pixels en 3D. Mises à part les considérations technologiques liées au temps qui passe et au progrès, les arts appliqués, vectoriels, traditionnels, numériques se confondent un peu comme un tout non cloisonné dans ma tête.



Vous avez intégré le corps enseignant en tant que consultant. Qu'avez-vous conservé de cette expérience ? N'avez-vous pas eu envie de prolonger votre carrière dans l'enseignement ?

J'ai intégré le corps enseignant pour transmettre le dessin en perspective. Ce que j'y ai gagné à l'origine était de chercher à apprendre comment enseigner : c'est une chose de maîtriser une discipline, c'en est une autre de l'expliquer. J'ai donc d'abord cherché à me documenter afin d'acquérir un vocabulaire standard et conforme aux autres enseignants avec des termes du genre «Séparatrice», «Pied de lumière», «Horizon accidentel», «Équerre d'ombre», «Parallèles convergentes», etc. Je me suis vite aperçu que le terrain était à défricher, à défaut d'avoir à le déchiffrer, et je me suis constitué mes propres outils car finalement peu d'ouvrages «sérieux» existaient expliquant ce qu'est la perspective et comment la maîtriser.

Je ne pense pas que j'aurais prolongé ma carrière dans l'enseignement. J'y ai goûté durant trois ans mais je n'aurais pas dépassé cinq ans, de peur de m'installer dans une routine. Tout au plus aurais-je donné des cours particuliers à qui exprime le besoin impérieux de percer les arcanes de la perspective, ce que j'ai d'ailleurs fait et professe encore à l'occasion.

Cela dit, en 2008, une école de formation m'a demandé d'agrémenter mes cours de perspective de cours de... labyrinthe ! Mais ce genre d'intervention demeure occasionnel et ponctuel.

Je sais qu'un magicien ne révèle jamais ses secrets, mais pouvez-vous nous expliquer l'élaboration de vos labyrinthes ?

J'ai écrit pour Dragon Magazine un petit traité du labyrinthe dans lequel je verse quelques recettes bien personnelles issues non seulement de mon expérience en la matière mais aussi de la simple observation de la nature... Je vous invite à y jeter un œil. Regardez les nervures d'une feuille d'arbre, vous avez un labyrinthe, imaginez une taupinière, rappelez-vous qui est le fils de l'épouse du fils de l'époux de votre grand-mère, étudiez un plan de métro, réfléchissez à l'ordre des gestes nécessaires au changement d'une roue d'automobile, imaginez votre circuit sanguin aux alentours du cœur... Les labyrinthes sont partout, leur influence est manifeste et nous vivons avec. Notre vie elle-même de la naissance à la mort n'est qu'un vaste labyrinthe aux multiples carrefours, impasses et croisées des chemins... et chacun chemine le long de sa propre solution... savoir si c'est la bonne ou la meilleure ne relève que d'une histoire de point de vue extérieur ou intérieur.

Les casse-tête sont une forme de labyrinthe, la gamme Perplexus rencontre beaucoup de succès. N'avez-vous jamais pensé à en designer ?

Je ne connaissais pas la gamme Perplexus, je découvre... D'ailleurs actuellement, un créateur est en train d'en fabriquer une gamme - Inside ze cube - grâce aux réseaux sociaux... Personnellement, j'admire et je salue l'entreprise et l'ambition mais je n'ai jamais songé à commercialiser. J'ai sculpté des prototypes de labyrinthes en 3D mais sans chercher à percer dans le domaine de la production car ce n'est ni mon métier ni ma vocation. Quelquefois on peut me faire une commande mais dans ce cas c'est similaire à une collaboration et je ne ressens pas la «paternité» intégrale de l'œuvre obtenue. Par exemple, vous pouvez voir en ligne sur France5 une émission qui m'a demandé de créer un labyrinthe («voir la vidéo» puis sautez directement à 33'00»). Cela m'a amusé mais je ne cherche pas, je n'ai pas la fibre commerciale, je reste plutôt à mon humble niveau de graphiste.

Avez-vous déjà pensé écrire un livre sur la perspective ou votre méthode de travail ?

Ho oui... et j'ai fait des essais bien sûr, mais deux freins psychologiques : le manque de vocation commerciale déjà cité au-dessus et une sorte de «phobie du bilan»... Au début, je répondais toujours «Mais pour écrire quoi ? Montrer quoi ? Je n'ai presque rien à montrer !» - et il était évident au bout de quinze ans de métier dans les labyrinthes que cette phrase sonnait faux, et c'est pourtant toujours cette même sensation... de peur de faire un bilan et de ne pas intégrer dans ce recueil LE labyrinthe suivant qui va jaillir et qui sera mieux que les tous autres. J'avoue que c'est une excuse tout à fait bancale... et je n'ai toujours pas écrit de livre.

Vous continuez à réaliser des labyrinthes. Au sein de quel structure pouvons-nous visualisez vos œuvres ?

Les derniers sont parus dans le n°100 Hors-Série de Science & Vie Junior. Vous pourrez y redécouvrir trois de mes labyrinthes imprimés. Vous pouvez entendre parler de moi lors d'une émission télévisée retransmise sur les archives de FR5 (http://liencs.fr/81u)

Et bien sûr sur mon website, mais il faudrait, je l'avoue, que je mette tout ça au clair, peaufiner l'interface, installer un portail, ordonnancer des galeries de mes œuvres reliées par des couloirs aux innombrables carrefours...

RETOUR VERS ... 1983

▸ Samantha

Je souhaite par le biais de cet alphabet vous faire découvrir ou redécouvrir les jeux sortis à une date précise. Pour débuter j'ai choisi 1983 car c'est notre année de naissance, à moi et à Vianney. Voilà, si vous êtes prêts à me suivre je vous invite à monter à bord de ma super voiture, une DeLorean pour un retour dans le passé direction 1983.

A

Humez l'air ambiant, ça sent bon l'ouest sauvage, les prairies ensoleillées et le sable chaud où les vautours virevoltent au dessus des carcasses dégarnies. Pour débuter notre retour vers 1983, la lettre A nous invite à découvrir ***Abilène***, un jeu de cow-boys et de vaches. Duels de cow-boys et déplacements de troupeaux seront vos mots d'ordre. Un vrai jeu du far-west édité par Hezagames.

Passons à la lettre B avec ***Bärenspiel*** alias "L'Ourson égaré" dans notre belle langue de Molière,

B

de Hajo Bücken séléctionné pour le Spiel des Jahres de 1983 et édité par Herder. Un jeu coopératif avec des tuiles et des dés sur le thème des ours. Et quoi de plus mignon qu'un ours, véritable symbole infantile dont un certain Winnie hante encore nos souvenirs ? Un thème adapté à l'age visé. Un bon jeu pour les petits de l'époque. Peut-être que leurs enfants pourraient bientôt jouer aux vieux jeu de l'ourson égaré qui s'est perdu dans le grenier de papy qui sait.

Dans un tout autre style mais toujours pour enfants, nous retrouvons ***Berzerk***, un jeu dont l'auteur m'est inconnu, qui fut édité par MB, issu du jeu vidéo du même nom. ***Berserk***, un jeu pour deux joueurs où il vous faudra durant trois rounds amasser le plus de points. Alternativement vous incarnerez Otto (le méchant), ses robots ou le héros humanoïde. Un combat sans merci sur un plateau labyrinthique. Un jeu qui accuse son âge mais dont le côté graphique sent bon les années 80.

C

Cross Cartes, édité par Volumétrix, remporta en cette année 1983 le gobelet d'argent du concours de créateurs de Boulogne-Billancourt. Un jeu de simulation de cross country du célèbre Alain Bideau qui a longtemps œuvré pour l'expansion des jeux de société. Si vous ne le connaissez pas je vous invite à découvrir ses œuvres.

D

On passe à la lettre D avec ***Dixit*** de Jean Tarrade édité par René Brisach. Oui, Brisach comme les cheminées, vous avez bien lu. Mais si vous êtes un inconditionnel des jeux de société, vous devez également vous dire que je suis folle et que ***Dixit*** n'est pas

de Jean Tarrade et que ce n'est pas un fabricant de cheminées qui l'a édité en 1983. Je ne parle assurément pas du jeu de Jean-Louis Roubira, édité par libellud en 2008 mais de son homonyme de l'époque, ce ***Dixit***-là étant selon toute probabilité un cadeau d'entreprise du fabricant de cheminées. Cela ne gâche en rien sa qualité de jeu de lettres, ou l'on doit créer des mots pour marquer des points, mais différemment du ***Scrabble*** qui est encore jeune.

La même année nous retrouvions, toujours avec la lettre D, le non moins connu ***Donkey Kong***. Pour ceux et celles qui ne connaissent pas ***Donkey Kong*** je pense qu'ils viennent d'atterrir sur Terre et je ne peux malheureusement rien faire pour eux. Pour les autres, vous l'aurez compris, ***Donkey Kong*** est le jeu de plateau tiré du célèbre jeu vidéo où Mario (ou Jumpman pour les puristes) doit grimper sur des échelles pour sauver sa belle. Un jeu de Jeffrey D. Breslow édité par MB qui est sorti l'année du crash du jeu vidéo.

E

Empire in arms de Harry Rowland et Greg Pinder édité par Australian Design Group pour la version australienne et par Avalon Hill la même année pour la version Américaine : du gros, du lourd, du wargame. Si vous aimez l'époque Napoléonienne et que vous parlez couramment anglais, que vous n'avez pas de vie sociale ni de travail, vous pouvez consacrer vos 24 prochaines heures à jouer à ***Empire in arms***.

F

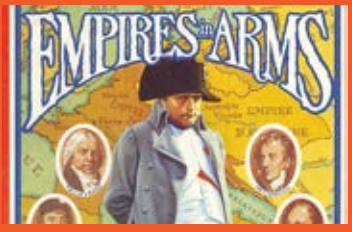
Forget it est un jeu édité par le célèbre éléphant rouge Jumbo, dont les auteurs Garrett J. Donner et Michael S. Steer ont supprimé le chiffre 6. Et oui, sur les 9 dés qui composent le jeu vous n'aurez pas une seule face 6. A la place vous trouverez, trois "for", trois "get", trois "it". Un jeu de stop ou encore où vous devrez marquer le plus de points en ne tombant pas sur la phrase "forget it" sinon vous perdez tout. Un petit jeu rapide qui à su animer les soirées à coup sûr, sauf pour les allergiques du hasard.

Sélectionné pour le Spiel des Jahres, ***Fuzzi, Heinz und Schlendrian*** de Manfred Ludwig édité par Spear est un jeu de train où il vous faudra emmener à leur station les 4 passagers du train. Mais rien n'est aussi simple qu'il n'y parait, des cartes de couleurs et la règle stipulent que les passagers ne peuvent monter qu'à un moment précis, ce qui va corser grandement le trajet. Un jeu qui met la barre un peu plus haut qu'un simple jeu de dés où les enfants devront faire appel à une certaine tactique.

G

Avec la lettre G on retrouve un second jeu de Jean Tarrade. Cette fois-ci il s'agit de ***Grand prix***, un jeu de course de voitures comme le suggère le nom, où vous devrez gérer votre véhicule pour arriver le premier. Mais attention, plus votre voiture roule vite et moins elle sera contrôlable. Le mode turbo se déclenche alors et il vous faudra lancer le dés afin de connaître le nombre de cases que votre véhicule pourra parcourir. Un jeu à tester si le hasard ne vous pose pas de problème.

Nathan édita en 1983 un jeu, ***Les Grosses Têtes***. Oui, vous avez bien lu : un jeu de plateau tiré de la célèbre émission animée par Philippe Bouvard. Qui n'a jamais entendu parler ou même entendu sur RTL les Grosses Têtes ? Toute une époque me direz-vous. Je suis bien d'accord, selon moi les termes "rétro" et "nostalgie" ont été inventés pour elle. Dans ce jeu vous devrez vous fondre dans la peau des personnages de



l'émission et les imiter afin de réaliser les gages. Un jeu pour imitateur confirmé, j'ai ouï dire que Laurent Gerra s'était formé avec ce jeu.

H comme ***Hopsy***, un jeu de Max Gerchambeau édité par Hardouin dans la collection cassette hops, dont nous retrouverons d'autres jeux dans la suite de notre alphabet 1983. Si ***Hopsy*** est introuvable de nos jours ce n'est pas forcément dramatique. Il reste facilement faisable à la maison. Le but du jeu est d'aligner ses pions, jusque là rien de bien sorcier, mais la seconde règle stipule que vous devrez alterner les pions marqués et non marqués. Les parties peuvent devenir interminable. Les jeux d'alignement ont bien évolué depuis ***Hopsy*** et ce n'est pas pour nous déplaire.

Que serait l'année 1983 si on ne parlait pas de ***L'inspecteur Gadget*** ? Tout comme le dessin animé, le jeu reste très décevant, un jeu de l'oie sur le thème du plus mauvais flic de notre enfance.

Jeu des 4 étoiles de Max Gerchambeau. Un second jeu pour cette année, enfin pas vraiment car ***le jeu des 4 étoiles*** n'est rien de plus qu'une version améliorée par certains ajouts judicieux du ***jeu de l'énergie*** édité par Miro en 1978. Le but du jeu reste le même : être le plus riche à la fin de la partie.

K et L ne furent pas représentées cette année, elles vont donc se consoler avec un gros pot de glace.

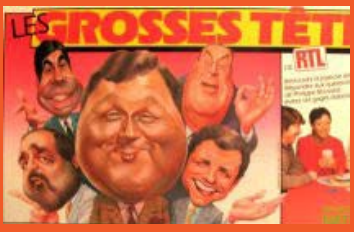
M. Le magazine Jeux et Stratégie décerna le lion d'or au jeu "***le manipulateur***" de Jacques Fradkine, qui ne fut cependant jamais édité.

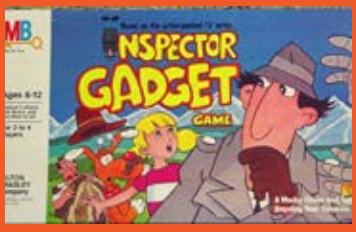
Nous voyagons un peu maintenant pour nous retrouver en Asie avec le jeu ***Maharadjah*** dans lequel il faudra ramener le plus de pierres précieuses grâce à ses 4 hommes de confiance. Mais attention, tous les adversaires sont des méchants et risquent à n'importe quel moment de vous voler vos pierres. Vous avancerez grâce à un dé, soit le rouge soit le noir, qui vous feront avancer de manière différente. Vous pourrez aussi utiliser les cobras devenant alors des cases infranchissable. Un bon et beau jeu familial de Christiane Adams édité par Schmidt.

Descartes édite en 1983 ce qui semble être le premier wargame français : ***Napoléon à Austerlitz***, une simulation simple de la très célèbre bataille d'Austerlitz de Jean-Pierre Défieux.

Pour le jeu qui suit il a fallu pas moins de 4 auteurs qui sont Felix Griauzde, Bernard Loomis, Leo J. Munson, David T. Okada pour créer le jeu ***Option*** édité chez Miro. Ce jeu de lettres qui tente de détrôner le non moins célèbre ***Scrabble***, tire son originalité des pièces triangulaires avec deux cotés et deux couleurs différentes que l'on pouvait retourner dans la limite permise par les règles.

Ping Win de Gilbert Lévy édité par Jumbo est un petit jeu pour enfant dans lequel vous incarnez 4 pingouins de la même couleur. Vous devez pousser vos adversaires hors du plateau de jeu, tout cela grâce au dé qui vous indique de combien vous pouvez





avancer. Un jeu pour enfant sur le thème de la banquise, qui sera suivi par beaucoup d'autres. Mais au fond tout le monde aime les pingouins. Il y a un jeu qui reste un mystère : il s'agit de ***Pipeline*** de Georges Galves. Il fut primé au concours des créateurs de Boulogne-Billancourt mais il ne vit jamais le jour. Je ne sais rien de plus et c'est bien dommage.

Q

Q*Bert dont l'auteur reste inconnu est un jeu dédié aux collectionneurs. Si vous ne le connaissez pas, ***Q*Bert*** est une petite créature orange sorti tout droit de l'imagination de Warren Davis et Jeff Lee. Il est devenu un grand classique des bornes d'arcade et fut adapté en jeu de société, comme de nombreux autres jeux dont ***Donkey Kong*** que nous avons vu un peu avant. La créature orange au museau protubérant fut l'un des personnages les plus populaires de son époque, après la célèbre boule jaune ***Pac-Man. Q*bert*** est donc un jeu retro pour les gamers.

R

Riombo de Reinhold Wittig se déroule dans un pays imaginaire, l'Ombagassa, où coule la rivière Ombo, basé sur le jeu traditionnel la mourre. Le joueur qui remporte la manche avance du nombre de cases reporté sur le plateau et réalise l'action correspondante. De quoi revisiter un classique, sur fond d'imaginaire. Riombo est édité par Mattel et Perlhuhn.

S

Il aura fallu beaucoup d'auteurs pour faire le jeu ***Scotland Yard*** mais il faut avouer que cela n'était pas en vain. Alors Messieurs-dame Manfred Burggraf, Dorothy Garrels, Wolf Hörmann, Fritz Ifland, Werner Scheerer, Werner H. Schlegel, bravo. Car ***Scotland Yard*** est le jeu qu'il faut découvrir ou redécouvrir, un grand classique, où tactique, déduction et esprit d'équipe sont obligatoires. Partez à la poursuite de l'ennemi public n°1 dans les rues de Londres avec ***Scotland Yard***, le jeu qui remporta le Spiel des Jahres en 1983, édité par Ravensburger. C'est un jeu que je vous invite à tester si vous en avez la possibilité.

Autre jeu primé, celui de Jacques Trocmé, ***les sources du Zambèze***, remporta le gobelet d'or du concours de Boulogne-Billancourt en 1983. Malheureusement le jeu ne fut pas édité et l'on ne trouve pas sur le net d'information sur celui-ci.

T

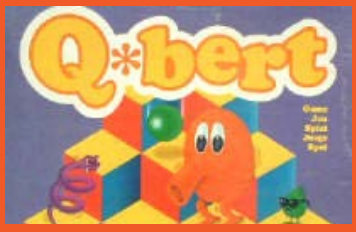
Trigo, un jeu édité par Idéal qui vous fait sûrement penser à ***Rummikub***, et vous avez raison car c'est le même éditeur qui, avec sa passion des cubes a introduit ce petit jeu pour 2 joueurs sur le marché. Dans ce jeu de réflexion vous devrez aligner trois cubes de façon à ce que les faces supérieures soient toutes de la même couleur afin de gagner. Un jeu intéressant si on pousse un peu plus loin que la première partie.

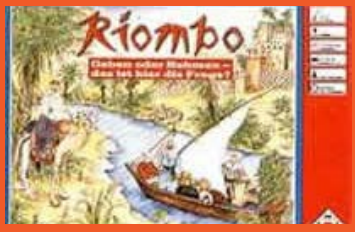
U

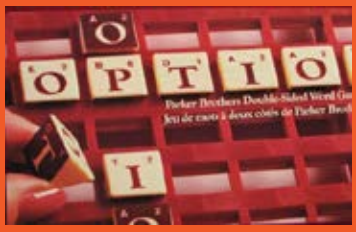
Si vous aimez les combats militaires sur fond de seconde guerre mondiale, vous serez gâtés avec ***Up*** front édité par Avalon hill. Le jeu de Courtney F. Allen est une variante du vénérable ***Squad Leader*** mais le tout en jeu de cartes. Un jeu pour les anglophones amateurs de wargames.

V

Dans un tout autre registre la lettre V nous emmène dans le monde des tout-petits avec le jeu ***Vers le château des Bisounours***. Un petit jeu édité par Miro où tous les







enfants jouerons ensemble en tournant la roulette et en remplissant d'étoiles le plateau qui mène au château. Encore un jeu aux relents de nostalgie.

W

Comme vous allez pouvoir le constater je parle couramment allemand. D'ailleurs le jeu qui suit n'est pas une torture à prononcer, c'est pire que ça. Je vous saurez gré de ne pas me flageller pour cette diction. Il s'agit de ***Wir Füttern die kleinen Nilpferde***, voilà c'est dit, je suis assoiffée mais c'est fait. Ce jeu remporta le prix spécial "beau jeu" de l'année 1983 décerné lors du Spiel des Jarhes. Un jeu édité par Perhlun de Reihnold Wittig.

X a rejoint K et L autour du pot de glace, nous ne lui en voulons pas, le pauvre. D'ailleurs ils viennent d'ouvrir une bouteille pour noyer leur chagrin. Espérons qu'ils soient présents dans notre prochain alphabet.

Y

Le jeu ***Yom Kippur*** n'est autre qu'une simulation de la bataille du Sinaï entre Tsahal et les armées syriennes et égyptiennes qui eut lieu en octobre 1973. 10 ans plus tard International Team édite ce jeu dont l'auteur n'est malheureusement pas connu. Pour finir cette alphabet nous retrouvons la dernière adaptation de jeu vidéo. Il s'agit du jeu ***Zaxxon***, un jeu de plateau dans lequel vous pilotez des avions de combat, le but étant de détruire ***Zaxxon*** le premier. Un jeu so oldies pour 2 joueurs édité par MB, ayant une fois de plus un auteur inconnu.

Z

Voilà, notre alphabet ludique 1983 est terminé. Je n'ai pas cité tous les jeux sortis cette année mais une sélection des jeux qui ont marqué l'année 1983. J'espère vous retrouver très vite pour une nouvelle année, n'hésitez pas à commenter, partager et donner vos idées.

CITATION

« Il ne faut avoir aucun regret pour le passé, aucun remords pour le présent, et une confiance inébranlable pour l'avenir »

de Jean Dutourd *écrivain français (à qui l'on doit de nombreux ouvrages sur les jeux de société.)*

Kingdom Builder

Arthelius

Nous sommes en 2012, une éternité dans le monde ludique où les sorties défilent à la vitesse de la lumière. Le verdict du Spiel de Jahres, le très célèbre prix, est tombé. Et c'est ***Kingdom Builder***, un jeu de Donald X Vaccarino et édité par Queen Games qui est primé. Il a gagné face à ***Vegas*** de Rudiger Dorn et ***Eselsbrücke*** de Stefan Dorra et Ralf zur Linde. Toujours en 2012, ***Descendance*** de Inka et Markus Brand, a remporté le prix dans la catégorie *Expert*. Mais revenons à présent à ***Kingdom Builder***, pour voir de quoi il retourne et s'il est encore d'actualité aujourd'hui.

Kingdom Builder est un jeu de placement et de majorité se déroulant dans un royaume médiéval. Mais pour être tout à fait franc, le thème est totalement transparent. Devant vous vont être disposées 4 plaques qui représentent le royaume à conquérir, découpé en hexagones, et sur lesquelles figurent différents terrains ou lieux. On retrouve donc l'herbe, le canyon, le désert, les champs de fleurs et enfin la forêt, ainsi que les rivières, mais qui ne sont, elles, pas constructibles. Ces terrains se retrouvent également sur les cartes. Ces dernières sont tirées une par une à chaque tour par les joueurs pour déterminer où ils devront construire leurs petites maisons, au nombre de 3 à chaque fois. Les lieux sont divisés en deux catégories : les châteaux qui rapportent 3 points pour chaque construction établie à proximité, et les lieux bonus qui octroient des possibilités supplémentaires aux joueurs qui construiront à côté, représentées par des jetons au nombre de 2 par lieu. Enfin, en début de partie, on tire 3 cartes ***Kingdom Builder*** parmi les 10 disponibles. Celles-ci donnent les conditions de victoires ou du moins les manières de scorer. On retrouve ici quelques figures médiévales comme le marchand ou l'artisan.

Chaque joueur reçoit 40 cités, puis le premier joueur tire une carte et construit 3 cités sur le terrain désigné. Quelques règles sont toutefois à garder à l'esprit avant de poser vos pions en bois. Il ne peut y avoir qu'une seule cité par case, il est interdit de construire sur la rivière (sauf pouvoir spécial), enfin on doit toujours construire à côté d'une cité nous appartenant, dans la mesure du possible. Dans le cas contraire, le joueur choisit un nouveau terrain où bâtir ses cités.

Les règles sont faciles à prendre en main et les parties sont assez rapides, ce qui fait de ***Kingdom Builder*** un jeu simple d'accès et clairement

familial. La présence de nombreux plateaux permet de renouveler les parties et donc de ne pas toujours jouer sur la même zone, donnant un coup de boost à la durée de vie. Malheureusement, la traduction est à la ramasse et certaines cartes sont quasiment incompréhensibles, sans parler des phrases restées en anglais ou du thème peu présent... Heureusement le matériel reste correct, même si le prix du jeu est un peu élevé.

À ce jour, deux extensions ont été réalisées : ***Nomades*** et ***Crossroads***. Une boite nommée ***Big Box***, regroupant le jeu de base et les deux extensions ainsi que l'extension ***Capitole***, est également disponible. Une manière de découvrir l'ensemble de la gamme en une seule fois.

Pour ma part, ***Kingdom Builder*** remplit parfaitement son office en proposant un jeu très accessible et cela même auprès des plus jeunes. Il est cependant assez regrettable que le thème soit aussi peu présent et que l'édition souffre de défauts de traduction. Pour autant, ne boudez pas votre plaisir, car ***Kingdom Builder*** est un jeu tactique assez subtil qui devrait plaire au plus grand nombre, même si le hasard de la pioche peut se révéler rageant à certains moments.

Aujourd'hui il est encore d'actualité et propose une expérience rafraîchissante qui n'aura aucun mal à trouver son public. Car ***Kingdom Builder*** n'a vraiment pas à rougir devant les productions actuelles.

Auteur : Donald X. Vaccarino
Illustrations : Olivier Schlemmer
Mécanisme : placement, blocage
Thème : médiéval
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 45 minutes
Édité par Queen Games
Prix approximatif : 50€

DIS PAPY ...

Antoine G

Dis Papy, de ton temps il y avait des dinosaures ? Non mon enfant, mais je jouais déjà à : ***Diplomacy***.

Dans cette rubrique je vous parlerai de vieux jeux, enfin de jeux anciens. Mes critères sont les suivants : je dois y avoir joué en tant qu'adulte, donc je ne vous parlerai pas des parties de ***Mille Bornes*** et de ***Nain Jaune*** pratiqués avec ma grand-mère, y avoir pris du plaisir (ce qui exclut de *facto* ce jeu un peu longuet, des après midi pluvieux, qui finit par voir le plateau voler à travers la pièce et qui fête ses 80 ans cette année) et être encore disponible (désolé, pas de ***Full Metal Planet*** pour l'instant).

... DIPLOMACY

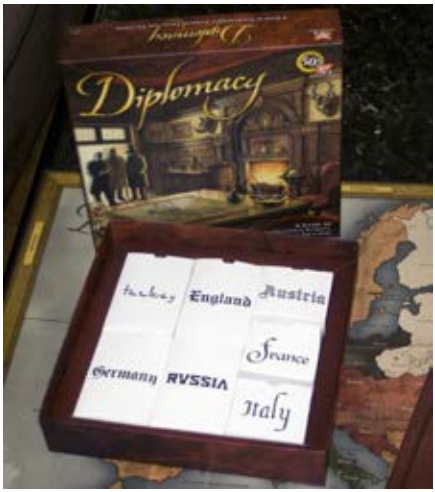
Donc si vous êtes amateurs de jeu rapide, du truc qui fait pouët, de choses ludiques que vous pratiquez avec des vrais amis et plein de hasard, vous pouvez fuir : on commence par du lourd, du gros, du truc pour vrai joueur, qui aime attendre le petit matin (du deuxième jour) que la victoire se dessine peut-être et qui ne veut pas se faire d'ami (aucun, rien, nada, que des ennemis) : ***Diplomacy***.

Je dois avouer que si c'est le premier « vrai » jeu auquel j'ai joué, je ne le pratique plus et il n'est même pas dans ma ludo personnelle. En dehors des arguments cités ci-dessus, c'est un jeu qui prend toute sa saveur à 7, et que trouver 7 joueurs pour ce jeu est un peu une gageure dans mon entourage (ou alors on sort un ***7 Wonders***). Et je ne joue pas en ligne. Et puis je tiens à garder mes amis.

Dans ce jeu, créé à la fin des années 50 par un américain, Allan B. Calhamer, vous incarnez une des grandes puissances européennes du début du 20ème siècle (France, Grande-Bretagne, Allemagne, Russie, Autriche-Hongrie, Italie et Empire Ottoman). La carte est divisée en régions dont la moitié contiennent des arsenaux, l'objectif officiel du jeu étant de contrôler la majorité des arsenaux. Chacun débute avec trois ou quatre de ces arsenaux qui permettent de « nourrir » chacun une armée ou une flotte.

À chaque tour, représentant une saison, les joueurs vont secrètement rédiger les instructions de leurs armées (bouger, soutenir, convoyer pour les flottes), puis ces ordres sont résolus simultanément. À la fin de chaque année on compte le nombre d'arsenaux en sa possession, et on réajuste le nombre de ses armées.

Tout simple en apparence ; vous devinez bien qu'aucun joueur ne peut, du moins au début, gagner seul. Chaque tour est donc précédé d'une phase dite de diplomatie (qu'il est possible de limiter dans le temps à l'aide d'un chronomètre et à condition de le respecter scrupuleusement) où chacun va essayer



de manipuler l'autre pour arriver à ses fins. Il est possible de soutenir les armées d'un autre joueur par exemple, mais aussi de convenir d'un pacte de non-agression (*qui a dit : ah bon !)*, sachant que tout est basé sur la parole donnée (*paix et amour mon ami, si j'ai fait ça c'est pour mieux tromper notre adversaire commun*) et que les promesses n'engagent que ceux qui y croient (*j'ai dit ça moi ? non !*).

Le souvenir que j'en garde ? Excellent : mécanique parfaite, aucun hasard, et qu'un groupe de sournois et de puants autour de la table (enfin puant, c'est surtout vers 6 heures du mat', dans la fumée des négociations, oui on fumait autour des tables de ce temps, monsieur !!) encore et toujours en train de négocier pour terminer cette satanée deuxième année.

Aujourd'hui je ne pratique plus. Il ne faut pas oublier que c'est d'abord et avant tout un jeu de négociations, que si lesdites négociations ne sont pas limitées dans le temps cela peut vraiment durer des heures, car atteindre l'objectif de victoire est très compliqué (il peut y avoir autant de "king making" que de retournements d'alliance pour l'empêcher). De plus l'esprit de traîtrise qu'il véhicule peut, encore plus que d'autres jeux en raison de l'intensité et de la tension générée, mettre à mal des relations amicales ludiques.

Par contre c'est un jeu qu'il a toujours été possible de jouer par correspondance. Il faut reconnaître que les outils de communication modernes sont plus efficaces que le courrier et le téléphone d'antan (quand on payait en fonction de la durée et de la distance) ! Je vous laisse rechercher sur Internet pour les sites les plus pertinents, en français comme en anglais.

Diplomacy : un jeu d'Allan B. Calhamer, disponible en import (il existait une version Asmodée mais elle ne semble plus disponible à l'heure ou j'écris), pour 7 joueurs à partir de 12 ans (il existe des règles pour moins de joueurs et on peut se demander comment jouer à un jeu de négo à 12 ans !!).

Auteur : Allan B. Calhammer
Illustrations : Vincent Dutrait
Mécanisme : conquête
Thème : guerre
Nombre de joueurs : 2 à 7 joueurs
Age : à partir de 12 ans
Durée : 180 minutes
Édité par Asmodée
Prix approximatif : 46€

X-Wing : Le Jeu de Figurines

Cédric Bartoli

- Rogue Leader à Base Alpha, nous venons de croiser une patrouille impériale, les prenons en chasse immédiatement.

- Bien reçu, Rogue Leader, nous vous envoyons les renforts. N'oubliez pas que la mission prioritaire reste la protection du transporteur de troupes.

- Entendu, Base Alpha. Les voilà ! Feu à volonté !

- Que la Force soit avec vous…

X-Wing, basé sur la trilogie originelle de la Guerre des Étoiles, a été un succès immédiat auprès des fans de la saga et des amateurs de jeux de figurines en général. Retour sur un jeu à succès qui n'a pas fini de nous surprendre… Retour sur une gamme de figurines et un jeu qui a été l'un des plus grand succès de ces dernières années.

Un matériel superbe…

Ouvrir la boite de base de ***X-Wing***, c'est redécouvrir un univers mondialement connu, mais aussi pouvoir faire partie intégrante de la saga. Et les créateurs de chez Edge Entertainement nous ont bien gâtés avec ce jeu. Ils ne s'y sont d'ailleurs pas trompés, en faisant apparaître au travers d'une feuille de plastique dans le couvercle de la boite les trois vaisseaux présents, à savoir l'emblématique ***X-Wing*** et deux chasseurs TIE de l'Empire. Au premier coup d'œil, on se rend compte ainsi que la qualité est bien au rendez vous. Les figurines sont robustes (sauf à vouloir absolument les claquer contre un mur si la Force vous abandonne aux dés..) et nul besoin de revenir sur leur peinture : on passe du « pré-peint » au « peint » tout court. Chapeau donc aux sculpteurs et concepteurs qui ont tenu à garder les bonnes échelles du jeu afin que le tout soit agréable et harmonieux.

La boite contient ensuite tout le nécessaire pour jouer : les règles bien sûr, mais aussi des dizaines de pions permettant de simuler au mieux les différentes actions ou manœuvres dont sont capables les vaisseaux. De même, vous y trouverez les indispensables cartes résumant les caractéristiques de vos vaisseaux et les dés à 8 faces dont les symboles traduiront le succès ou l'échec de vos tirs. Enfin, matériel qui fait l'originalité du jeu, les « roulettes » sont constituées de deux disques de carton tenus par une attache en plastique de très bonne facture. Après des dizaines de parties, tout ce matériel restera fort solide, pour peu que

vous y attachiez un peu de soin (ne serait-ce que les classer dans les petites pochettes en plastique fournies à cet effet). Un bien beau jeu, en somme ! … pour un jeu extrêmement prenant.

Le système de jeu est très simple, malgré le grand nombre d'informations que vous pourrez lire sur les cartes de vaisseaux, et reste très riche en possibilités.

Une première chose à comprendre est que tous les vaisseaux d'un même type sont identiques, et c'est bien le pilote qui fera la différence dans les choix tactiques. Ainsi, les valeurs d'attaque, de défense, de bouclier et de structure sont les mêmes, que votre ***X-Wing*** soit piloté par un rookie sortant de l'académie ou par Luke Skywalker. De même, afin de simuler la simultanéité de l'action, les ordres en début de tour sont secrets. C'est à cet effet que sert la roulette de chacun des vaisseaux : les ordres de mouvements sont donnés en secret, et une fois qu'ils sont placés, on ne peut y revenir. Le joueur doit donc appréhender les mouvements de sa flotte en entier, mais aussi anticiper les mouvements de l'adversaire afin de se mettre à sa portée, ou tout simplement d'éviter une collision. Chaque mouvement est simulé par une série de réglettes en carton de tailles et de directions différentes. Le joueur se sert de ces gabarits pour déplacer le vaisseau selon l'ordre qu'il a choisi de lui donner en début de tour.

De plus, ce sont les pilotes les plus faibles qui se déplacent en premier (valeur orange sur la carte), puis les plus puissants. Par contre, ces derniers tireront en premier et les plus faibles en dernier. Autre intérêt du jeu, en fin de mouvement chaque vaisseau ou son pilote peut effectuer une action : se concentrer sur le tir, sur l'esquive, effectuer un tonneau, cibler un ennemi, etc.

Très rapidement, on se rend compte de l'intérêt du jeu : tous les vaisseaux ne se déplacent pas à la même vitesse et ne peuvent pas effectuer les mêmes manœuvres ni les mêmes actions. Alors que certains sont très maniables (les chasseurs TIE notamment), d'autres (comme le X-Wing) auront l'avantage de la puissance de feu et de la résistance. Ainsi, les trois vaisseaux de la boite de base sont tout à fait suffisants pour commencer à jouer et forment deux camps tout à fait équilibrés.

Enfin, la résolution des combats est d'une simplicité enfantine. Lorsque c'est à son tour, le vaisseau peu tirer sur un ennemi à portée. Sa valeur d'attaque lui donne le nombre de dés rouges qu'il peut lancer, son adversaire lance quant à lui sa valeur de défense en dés verts. La différence des deux dés donne le nombre de touches subies. Chaque touche est représentée par une carte de dégâts dont le verso sert à expliciter les éventuels coups critiques, si les dés l'ont ainsi décidé.

D'autres éléments viennent compléter le jeu : des cartes de matériels ou des récompenses peuvent venir agrémenter chacun des vaisseaux, si celui-ci le permet. L'exemple bien connu est d'équiper votre X-Wing un astromech de type R2 afin d'upgrader votre vaisseau.

Au fur et à mesure des tours et des parties on prend conscience de l'efficacité de chacun des vaisseaux et de leur puissance de feu. Et bien entendu, le jeu n'aurait pas été le même sans l'arrivée de toute une floppée de nouveaux vaisseaux

issus de la saga cinématographique, ou de son univers étendu (oups, de l'univers « Legend », que Mickey me pardonne…).

Un univers étendu, et au-delà.

Nombre de nouveaux vaisseaux ont ainsi fait leur apparition au cours des 6 vagues de sorties qu'Edge a programmées depuis trois ans. Dans chacun de ces blisters, ou boites, on trouvera ainsi, outre l'indispensable figurine, tout le matériel adéquat : pions, cartes de vaisseau, cartes d'ajouts, nouvelles règles, nouveaux scénarios pour utiliser ce vaisseau. Chaque vaisseau coute environ 13 à 15 € pour les plus petits, jusqu'à 90 € pour le Tantive IV, lui aussi superbe malgré son échelle légèrement réduite par rapport aux autres vaisseaux de la flotte.

S'il est vivement conseillé à tout bon joueur de s'équiper de deux boites de base chacun ainsi que d'un X-Wing et d'un chasseur TIE supplémentaires en blister (incluant de nouvelles cartes non disponibles dans la boite de base), les autres vaisseaux sortis représentent bien l'univers complet de la galaxie très lointaine. Du coté des rebelles, on trouvera les Y-Wing, B-Wing, A-Wing, E-Wing, et bien évidement le mythique Faucon Millenium que l'on pourra faire piloter par Han, Chewbacca ou Lando. Les deux gros vaisseaux présents sont donc le Tantive IV et le transporteur rebelle, idéal pour les scénarios de protection ou d'escorte. Du coté de l'empire, les TIE Advanced, Interceptor, Bombe, la navette Impériale, le Decimator, et bien sûr le Slave de Bobba Fett complètent cette liste (non exhaustive) des chasseurs TIE.

Chaque fonction spécifique de chaque vaisseau viendra pimenter les scénarios à jouer ou ceux que vous pourrez inventer. Ainsi, recréer les scènes du film, comme celle de la tranchée de l'épisode IV, devient un objectif tout à fait réalisable pour 2 ou 4 joueurs motivés et ayant un budget pas forcement extravagant. Question prix, comptez ainsi de 30 à 40 € pour chaque joueur pour la boite de base. Pour un bon scénario avec quelques vaisseaux, le budget avoisinera les 150 à 200 €.

Et après ?

De nouvelles extensions sont actuellement en sortie. Après l'Empire et les Rebelles, ce sont les mercenaires qui formeront la troisième force en présence du jeu, avec une première vague de 5 vaisseaux. Enfin, un mini croiseur impérial viendra compléter la collection pour cet été.

Mais il est permis de rêver ! L'univers de Star Wars est si riche que le jeu va pouvoir s'adapter à d'autres époques. La franchise pourrait s'orienter vers les vaisseaux de la prélogie et bien entendu vers ceux de la nouvelle trilogie à partir de la fin de l'année. D'autres fantasmes pourraient aussi nous faire projeter la gamme, à la même échelle, vers du jeu de figurines terrestre avec des troupes à pied et des vaisseaux roulants pour un jeu de figurines en 6 mm.

Par contre, pour les dingues des combats à grande échelle et qui ne peuvent réaliser – et je les comprends – un croiseur sidéral d'environ 6,50 mètres (si si, j'ai calculé…), Edge nous fait le plaisir de sortir la version bataille rangée, avec la sortie d'ici quelques semaines de Star Wars Armada. Moins de pré-peint (il va falloir sortir les pinceaux et l'acrylique…), plus de vaisseaux, et une échelle plus petite, le petit frère au grand coût (90 € la boite de base, tout de même…) pourra nous faire revivre les grandes batailles de la trilogie originelle. Je vous arrête tout de suite, pour l'Etoile de la Mort, même à cette taille, prévoyez une boule de 4 mètres de diamètre… A mon avis, ça peut valoir le coup….

Blue Cocker
Blue Cocker & In Ludo Veritas présentent
In Ludo Veritas
CASTING
Un jeu mis en scene par Romaric Galonnier
mis en images par Olivier Fagnere
Le jeu où vous pourrez vous moquer
des clichés des autres...
et des vôtres !
CASTING
de 4 à 8 joueurs
à partir de 14 ans
de 20 à 40 min

HISTOIRE & JEUX

Attila le Hun

Arthelius

Là où il passe, l'herbe ne repousse pas. Cette phrase célèbre est rattachée dans la culture populaire à l'un des conquérants les plus connus : Attila le Hun. Un homme féroce qui a inspiré plusieurs auteurs de jeux, se servant de l'histoire pour la modeler selon leurs besoins afin de nous offrir des jeux vraiment différents. Nous allons les découvrir ensemble dans cet article non exhaustif sur les jeux de société ayant pour thème Attila le Hun, avis à tous les jardiniers.

Avant de nous plonger à corps perdu dans les jeux, un peu d'histoire. Notre homme voit le jour vers 395 dans les plaines du Danube, il fut roi des Huns de 434 à 453, année de sa mort. Attila était de lignée noble, fils d'un peuple sédentarisé depuis peu en Europe. Il fut très jeune initié à la cavalerie et au tir à l'arc, qui feront des Huns des archers à cheval très redoutés dans tout l'empire germanique. Ces mercenaires seront pendant longtemps des alliés de l'Empire romain, mais cette paix mercantile ne sera pas éternelle. Durant cette période un échange d'otages aura même lieu entre les deux camps. C'est ainsi qu'Aetius, un soldat romain, est envoyé à la cour du roi Roas, de 405 à 408, où il fera la connaissance du jeune Attila avec lequel il se liera d'amitié.

Attila deviendra seul roi des Huns en 445, après qu'il ait assassiné Bleda lors d'un putsch, les autres rois ralliés à sa cause l'aidant à accéder au pouvoir. Au-delà d'une étendue territoriale, c'est surtout la sédentarité de son peuple qui marquera son règne, cela et le fait que la diarchie laissa la place à un souverain unique. Pour autant il conservera un aspect rustre, avec des manières simples, préférant manger dans des assiettes en bois, tandis que ses convives mangeaient dans des assiettes en or. Des habitudes qui marqueront les ambassadeurs romains alors habitués au luxe. Attila était avant tout un guerrier.

Un fin négociateur

Alors en place, il imposera à l'Empire romain et Constantin de nombreux tributs. Ces tributs seront de plus en plus lourds. Mais tout ceci ne suffira pas à Attila. En 447, un très fort tremblement de terre détruit une grande partie de la muraille théodosienne de Constantinople, provoquant une grande famine. Attila n'étant pas gêné par la compassion, il décida d'envahir cette région. Bien que vainqueur sur différentes batailles, il décida de ne pas prendre Constantinople et de repartir avec un précieux butin. Il est temps de faire une petite pause ludique.

Tout cette période trouble, nous la retrouvons dans le jeu ***Attila***, de Karl-Heinz Schmiel, édité par Rio Grande Games. Un jeu dans lequel vous allez tenter de restaurer la paix, tout en essayant d'installer votre peuple dans le plus de régions possible. Un jeu de pose d'ouvriers dicté par des

cartes, mais surtout de majorité, entraînant divers conflits qui devront être menés aux bons moments afin de pouvoir en récolter tous les fruits. Un grand jeu de plateau où est dessinée une carte de l'Europe de cette époque et sur lequel vous allez contrôler des nations n'appartenant à aucun joueur, tiraillé entre vous étendre ou influencer le jeu. Un support ludique de qualité si vous vous intéressez à cette période trouble. Un jeu assez court avec ses 45 minutes et jouable de 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

Une paix fragile

Mais l'empereur Théodose ne l'entend de cette oreille. En 449 il tente de mettre fin à la vie d'Attila en lui envoyant un ambassadeur chargé de le tuer. Mais le préposé dévoile ses intentions au roi, ce qui aura pour effet de mettre les Romains dans une situation embarrassante. En fin tacticien, l'empereur fera traîner les diverses négociations, lui donnant ainsi le temps de regrouper ses troupes et en 450, contre un lourd tribut, il réussit à récupérer ses prisonniers romains ainsi qu'une partie du territoire qu'il avait perdu. Mais la même année Théodose décède et laisse sa place à Marcien (non il n'avait pas la peau verte et des antennes), au tempérament bien plus farouche et surtout bien décidé à reprendre ses terres des mains du roi des Huns.

Attila s'oppose alors de plus en plus à Rome, et en 450 Honoria, sœur de l'empereur Valentinien III fait directement appel à lui, ce qui ne plaît vraiment pas à son frère. Mais l'Augusta (c'est le titre de la sœur de l'empereur) propose à Attila de l'épouser en échange de son aide. C'est l'occasion rêvée pour le roi des Huns qui demande en dot la Gaule (oui, il se gêne pas lui, comme cadeau de mariage il demande juste un pays). Devant le refus de son futur beau-frère, il décide de partir en guerre contre l'Empire romain et déferle sur la Gaule. Ce qui nous amène au second jeu.

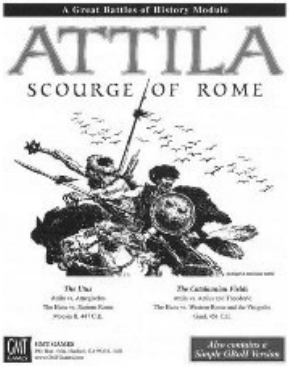
Parlons un peu de jeu

Le jeu ***Attila***, édité en 1981 par International Team, propose de revenir sur ces évènements. D'un côté on trouve Attila et de l'autre l'Empire romain et ses alliés. Les joueurs devant se disputer leur allégeance mais aussi celle du pape qui sera cruciale. Il faudra également défendre les cultures des invasions barbares qui pourront être détruites temporairement et parfois même de manière définitive. Les combats se résolvent sans dés, à l'aide d'un système proche du chifoumi. On l'utilisera égale-

ment pour rallier les peuples à sa cause et même pour tenter de faire élire Attila pape, rien que ça ! Voire antipape si Leo I n'est pas décidé à céder son trône. Une idée originale qui fait sourire. Par contre, armez-vous de patience si vous décidez d'y jouer car une partie représente 360 minutes environ, et ne se joue qu'à 2 joueurs à partir de 15 ans.

Deux amis, mais une seule guerre

En 451, Attila prend la ville de Metz au prix d'un siège long et éreintant. Puis il marchera sur Orléans. Mais encore une fois le siège dure, ce qui va donner du temps aux Romains pour regrouper leur armée commandée par le patrice Aetius, son vieil ami d'enfance. C'est d'ailleurs le contexte qu'a décidé de mettre en avant Bruno Faidutti dans son dernier jeu ***Attila***, édité par Blue Orange. Alors qu'Attila et Aetius étaient amis au temps jadis, voici qu'à la veille d'une grande bataille, celle des champs Catalauniques en 451, ils devront s'affronter. Dans ce jeu le champ de bataille reste assez limité tandis que les fiers guerriers à cheval deviennent des pions se déplaçant à la manière des cavaliers au jeu d'échec. Le but étant de bloquer l'avancée ennemie en brûlant le champ de bataille après chaque déplacement. Une manière minimaliste de figurer ces batailles en reprenant le thème des archers à cheval et de la terre ravagée que laissait Attila derrière lui. Historiquement c'est Aetius, surnommé "le dernier des Romains", qui remporta cette bataille, obligeant le roi des Huns à rebrousser chemin. Attila ressort affaibli de ces nombreuses batailles en Gaule, un peu abandonné par ses alliés qui jugent son attitude expansionniste dangereuse. L'année suivante Attila repartira en guerre vers l'Italie.



Mais cette bataille ne constituera pas la seule confrontation avec l'Empire romain. Et ce sont justement ces batailles et cette guerre qu'ont décidé de représenter la plupart des jeux inspirés par le conquérant Attila. Promis, j'arrête ici mon cours d'histoire, n'ayant plus de jeux à mettre en corrélation, si ce n'est le jeu ***Attila*** (oui, les créateurs ne sont pas très inspirés pour les noms) édité en 2003 chez GMT Games et que l'on doit à Richard Berg et Mark Herman. Il reprend l'essentiel de ces batailles dans un jeu à 2 joueurs dont les parties durent environ 240 minutes. Avec ce jeu vous pourrez revivre deux grandes batailles : celle des champs Catalauniques et la bataille contre Arnegisclus.

La mort du roi des Huns

En 453, tandis qu'Attila épousait sa cinquième ou sixième femme, Ildico, il trouve la mort durant sa nuit de noces à cause d'un saignement de nez intensif. Laissant derrière lui deux fils légitimes mais sûrement d'autres enfants non reconnus. Les Huns décidèrent alors de repartir vers l'Asie, tandis que le victorieux général Aetius fut assassiné sur les ordres de l'empereur Valentinien qui voyait en lui un potentiel rival. Attila fut enterré dans un triple cercueil d'or, d'argent et de fer par des esclaves qui seront égorgés par la suite afin que ne soit jamais révélé l'emplacement de sa sépulture qui n'a à ce jour jamais été retrouvée. Depuis, Attila est entré dans la légende comme l'un des plus grands conquérants de l'histoire.

1 AN APRÈS ...

▸ Arthelius

Nous sommes tous d'accord pour dire que l'actualité file de plus en plus vite, comme si le tonnerre voulait dépasser l'éclair. Et dans toute cette cacophonie ludique il est parfois difficile de se poser, aussi bien pour jouer que pour rejouer. S'il est bon de savoir de quoi sont faits certains jeux, il est tout aussi intéressant de se pencher sur les jeux une fois qu'ils ont fait leurs preuves. Permettant ainsi d'en faire sortir du lot, mais aussi de redonner leur chance à certains oubliés un peu trop vite. Cette lourde tâche nous attend dans cette rubrique qui va revenir sur les jeux sortis il y a un an.

Pour rédiger cet article (et les suivants), je me suis basé sur les différents tests que j'ai réalisés il y a un an, m'appuyant sur la date de parution des tests et non sur les dates de sortie. Et je commence par :

Medieval Academy

Un bref résumé avant d'entamer mon analyse. Dans ***Medieval Academy*** vous devez entraîner votre écuyer à devenir un fier chevalier. Pour cela vous devrez l'initier dans plusieurs domaines : la joute, la cour à une dame, la culture, le partage et enfin le terrible combat contre le dragon. Pour ce faire, vous devrez jouer différentes cartes représentant ces domaines à chaque manche, afin de faire avancer votre pion sur chaque piste individuelle. Mais les autres ne l'entendront pas de la même oreille et feront tout pour vous mettre des bâtons dans les roues. ***Medieval Academy*** est un jeu d'ambiance, car l'on s'amuse beaucoup, mais aussi de réflexion car il faudra ruser pour réussir à récolter le maximum de points. J'avais beaucoup aimé ce jeu lors de sa sortie, ce fut un véritable coup de cœur et une grosse surprise ludique. J'ai joué de nombreuses parties et il est à mes yeux un peu meilleur à plusieurs qu'à 2, même s'il reste tout à fait correct en duo. Je l'ai également présenté à de nombreuses reprises et il a toujours fait l'unanimité. Il fut nominé pour divers prix, et reçut même un prix lors de notre sélection des jeux 2014. Un an après j'y joue moins, à mon grand regret, pourtant il est resté dans mon étagère préférée mais voilà, les occasions de le ressortir ne sont pas toujours nombreuses. Pourtant les quelques fois où j'y ai rejoué, j'ai pris tout autant de plaisir que sur les premières parties. Et à mes yeux, un an après il reste toujours aussi bon.

Rockwell

Je fus énormément impressionné en découvrant le contenu de la boîte lors de sa réception, ça débordait de partout ! Et lorsque je pense à un jeu avec beaucoup de matériel, je pense souvent à ***Rockwell***. Dans celui-ci vous êtes à la tête d'une compagnie minière, votre

but : atteindre le centre de la Terre, avec l'aide (pas forcément volontaire) des autres joueurs. Il s'agit d'un jeu de placement d'ouvriers, de majorité, mais aussi d'enchères. Celui-ci peut être un peu rude à appréhender car les règles sont touffues, pour autant une fois apprises elles se jouent très bien grâce à une logique qui coule de source. J'avais beaucoup aimé ce jeu, sauf dans sa configuration à 2 où j'avais certes trouvé le jeu amusant et prenant mais un peu trop simple, préférant la configuration à 4 et surtout à 3 joueurs. Depuis ces parties tests, je n'ai pas vraiment eu l'occasion de le ressortir, et cela, pour deux raisons : la relecture des règles et la mise en place. Car certes il y a beaucoup de matériel, et c'est fort agréable, mais tout devoir trier reste tout de même assez contraignant. Pourtant, le thème est très bien rendu. Mais si vous décidez de vous plonger dans ***Rockwell***, sachez qu'il s'agit d'un jeu assez long, un peu fastidieux à mettre en place, et cela malgré ses nombreuses qualités.

Da Clash !

Da Clash ! vous propose de devenir le manager d'une équipe de catcheurs monstrueux, le tout géré par des jets de dés que vous allez devoir assigner à vos créatures. J'avais trouvé dommage à l'époque de ne pouvoir jouer qu'à 2 joueurs et de ne pas avoir de figurines directement dans la boîte de base, avec à la place de simples figurines en carton. Le jeu était sympathique, et proposait des combats amusants, mais pour autant je n'avais pas été entièrement séduit par celui-ci, et en dehors des parties tests je n'ai jamais rejoué au jeu. Ce fut en grande partie à cause de cette restriction du nombre

de joueurs, car l'envie d'en découdre avec mes enfants était assez grande. C'est donc le mot « dommage » qui me revient à l'esprit lorsque je repense à ***Da Clash !***

Tic Talk

Je ne suis pas un grand adepte des jeux de mots. Pour autant ***Tic Talk*** m'avait bien plu. Dans celui-ci vous deviez faire deviner à votre coéquipier les mots que vos adversaires avaient inscrits sur un papier. Mais ces mots étaient en partie dictés par les lettres imposées par les dés. Si certains mots étaient faciles à trouver, il en était tout autre pour certains. Il s'agit d'un jeu rapide et amusant, entrant dans la catégorie des party games, mais avec des mots. Je ne suis pas fan de ces deux catégories, et pourtant la sauce prenait plutôt bien ici. Si je n'y ai pas beaucoup rejoué en un an, c'est pourtant le jeu que je conseille aux personnes qui aiment les jeux de mots et qui veulent découvrir les jeux de société modernes. Idéal par exemple pour initier les fans de ***Boggle*** à des jeux un peu plus récents. Un bon jeu dans cette catégorie, même s'il s'avère qu'on ne le voit pas très souvent dans les ludothèques ou les soirées jeux. Il pourrait devenir un classique si tant est qu'on lui donne sa chance.

Armadora

J'y joue encore et avec grand plaisir, ***Armadora*** est même devenu l'un de mes jeux préférés. C'est certes tuer un peu le suspense dans l'œuf, mais tant pis. Dans ***Armadora*** vous devez amasser le plus d'or en délimitant vos territoires, tout en apposant sur les cases vos jetons possédant des valeurs différentes. Mais

avec les barrières qui servent de frontière, rien ne vous empêche d'enquiquiner également votre adversaire en le séparant de sa précieuse mine. Un jeu fourbe, drôle, rapide et qui ne prend pas de place. Et surtout que je ressors régulièrement pour y jouer une, deux, trois, voire encore plus de parties à la suite. Il est toujours aussi bon et amusant. Son seul bémol : le plateau qui se soulève, et dont le souci devait être réglé dans des éditions ultérieures, mais qu'importe.

Gare au chacal

Voici un petit jeu de cartes dans lequel vous allez devoir constituer des troupeaux d'animaux, tout en prenant garde aux chacals adverses. Le but étant d'être majoritaire sur les différents cheptels pour espérer marquer des points. Sous ses airs bien mignons se cache un jeu assez fourbe et retors où tous les coups sont permis. Bien entendu ma plus jeune a tout de suite adopté le jeu avec ses animaux si mignons, mais elle ne pouvait y jouer qu'avec l'aide d'un adulte sous peine de se faire avoir en permanence par les autres. J'ai fait plusieurs parties au cours de l'année, mais les règles restaient tout de même un peu touffues pour un jeu de ce format, et une fois ces dernières envolées de mon esprit, je n'eus que peu de fois le courage d'y revenir. Dommage, car dans mes souvenirs il s'agissait d'un jeu rapide et bien sympathique.

Blueprints

Dans ***Blueprints*** vous devenez maître d'œuvre, et votre but est de construire des édifices avec des dés de différentes matières simulées par les couleurs. La particularité du jeu étant que selon les combinaisons effectuées vous pouvez gagner des points bonus, mais également faire augmenter votre score. Mais bien entendu seulement si les dés sont cléments avec vous. J'aime beaucoup les jeux de dés et de construction, j'attendais donc ***Blueprints*** avec grande impatience. Et je ne fus pas déçu par ce dernier. Les parties sont toujours tendues, et le vainqueur ne remporte les parties que de quelques points. Il y a de la tension, du bluff, de la réflexion, mais aussi une pointe de hasard qui fait que l'on y revient facilement. J'ai eu l'occasion de le présenter à de nombreuses reprises, et le public a très souvent accroché au jeu. Mais un gros défaut perdure : la taille du sac de rangement des dés qui est bien trop petit. De plus, je déplore qu'aucune extension ne soit sortie, non pas que le jeu de base ne soit pas assez intéressant, c'est juste que j'aurais bien aimé voir ce que le jeu pouvait proposer de plus. Un jeu qui ressort encore très régulièrement grâce à ses parties rapides, et cela quel que soit le nombre de joueurs.

Voilà, le tour d'horizon des jeux chroniqués en février et mars 2014 est désormais terminé. J'espère que celui-ci vous aura été utile si jamais quelques jeux vous avaient échappés, et que vous continuez encore à jouer aux jeux qui ne font pas l'actualité, car beaucoup le méritent.

COUP DE COEUR ... MARTINIQUE

Taztaaf

Voilà un jeu pour deux joueurs qui hélas passa un peu inaperçu à sa sortie, pourtant il mérite le détour. Laissez moi donc vous tenter.

C'est en 2009 que l'auteur Emanuele Ornella sortait ***Martinique*** avec des illustrations de Monsieur Arnaud Damaegd (oui ! oui ! le frangin du patron d'Ystari). Personnellement j'aurais aimé un plus de fantaisie et de couleurs vives sur le plateau et les tuiles, ainsi qu'une vraie carte de la Martinique, c'est juste dommage mais cela ne gène en rien les parties.

La mise en place du jeu peut faire ronchonner les joueurs qui aiment démarrer rapidement une partie, mais il faut un peu de temps pour placer toutes les tuiles sur le plateau.

La mécanique maintenant ! Le joueur choisit un pirate de sa couleur, puis il prend la tuile qu'il quitte et se déplace obligatoirement de la totalité du chiffre se trouvant dessus (entre 1 et 3).

Les tuiles ainsi récupérées permettent, grâce aux dessins présents sur chacune d'entre elles, perroquets, tonneaux, sabres, coffres... de réaliser des combinaisons pour prendre des petits trésors et tenter de marquer un maximum de points pour le décompte final.

Sur d'autres, il est possible de trouver les indices servant à récupérer le grand trésor. Ils sont répandus sur le plateau sous forme de tuiles jaune parchemin qui sont face cachée et que les joueurs devront évidemment garder secrets. Heureusement il reste une solution pour que l'adversaire puisse les regarder : s'il parvient à sauter par-dessus un pirate adverse pendant son déplacement, ce dernier doit retourner face visible l'un des indices qu'il possède déjà. Cela permet de compléter ses propres indices et à la fin d'avoir plus de chances de retrouver le trésor légendaire.

Mais attention ! Si un pirate termine son déplacement sur un emplacement vide de tuile, celui-ci devra partir du plateau central pour aller se réconforter dans la taverne avec un ti-punch. Là il attendra que tous les autres pirates adverses ainsi

que ses compagnons le retrouvent pour attaquer la phase finale.

Quand tous les pirates (8 au total) se retrouvent assis au bar à picoler du rhum, la phase finale s'engage. À partir de ce moment il faudra découvrir le trésor légendaire. On ne pourra alors s'appuyer que sur les renseignements des parchemins que les pirates auront glanés au cours de la partie. Là, c'est votre cerveau qui devra réfléchir sur les coordonnées possibles pour découvrir ce satané trésor. Donc chaque joueur va devoir placer, par un système simple de quadrillage façon bataille navale (A/1, C/6…), ses pirates en commençant par le premier de la taverne sur l'une des cases de l'île qu'il pense être la bonne. Quand tous les pirates sont placés il suffit juste de contrôler si l'un d'entre eux est sur la bonne case en regardant les deux tuiles Coordonnées mises de cotés en début de partie. Si c'est le cas , la partie prend fin et donne la victoire au découvreur de ce trésor. Si vous jouez la variante plus cool, le découvreur reçoit « seulement » 20 points auxquels il faudra ajouter la valeur de vos petits trésors.

En résumé, ***Martinique*** est un jeu qui m'a attiré par ses règles simples mais qui offrent assez de réflexion pour des joueurs plus exigeants, celui-ci restant largement accessible à un public plus large et familial : les enfants sont très à l'aise avec ce jeu, même face à un adulte. La durée d'une partie est raisonnable et ne dépasse pas 30 minutes, ce qui permettra de le sortir facilement. Certains ronchons (toujours les mêmes) trouveront que c'est une mécanique abstraite que l'on a plaquée sur un thème porteur, mais pour le coup cela n'a vraiment aucune importance, le jeu est bon et surtout efficace.

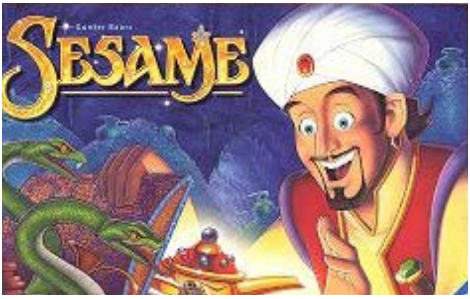
Si vous êtes fans de jeux à deux n'hésitez pas. Il faudra sauter dessus, si cette boite vous passe devant les yeux, car elle se fait rare, n'étant trouvable maintenant que sur le marché de l'occasion ou dans de très rares boutiques.

Auteur : Emanuele Ornella
Illustrations : Arnaud Demaegd
Mécanisme : déduction
Thème : pirate
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Age : à partir de 10 ans
Durée : 30 minutes
Édité par Quined White
Goblin Games
Prix approximatif : 27€

SÉSAME

Samantha

Dans la caverne des 40 voleurs se trouvait un coffre mystérieux. Ni Ali Baba ni ses descendants n'étaient parvenus à l'ouvrir. Mais vous, jeunes aventuriers, saurez-vous déverrouiller les 9 serrures pour ainsi tenter de découvrir le précieux trésor que renferme le coffre ? Aidés du génie de la lampe vous tournerez astucieusement les rouages et ouvrirez les serrures. Mais que renferme ce coffre ? Un précieux trésor ou de dangereux serpents…



Il y a de cela quelques années, 13 ans pour être plus précis, sortait le jeu ***Sésame*** édité par Ravensburger. Si je reviens aujourd'hui sur ***Sésame*** de Gunter Baars, c'est parce qu'il s'agit d'un jeu que l'on peut retrouver en ludothèque ou dans les clubs de jeux pour amuser nos chères têtes blondes, et cela assez régulièrement. À partir de 7 ans, comme l'indique la nomenclature de la boîte, les enfants et les ados pourront s'amuser à mêler hasard, réflexion et mémoire ainsi que quelques prises de risque.

Les détails du coffre mystérieux

Dans ***Sésame*** il vous faudra être attentif ! Pour commencer, vous placerez la première carte Génie et la disposerez dans son compartiment face visible. Il faudra vérifier que vous la disposez dans le bon sens, de manière à ce que les dessins de la carte soient alignés avec ceux du plateau. La carte Génie vous indiquant la combinaison qui vous permettra d'ouvrir le coffre. Dans chacune des 9 serrures un dessin apparaît. Il faut alors tourner la serrure de 1, 2 ou 3 dessins, soit vers la gauche soit vers la droite. Si le bon dessin apparaît pendant son mouvement, le joueur peut continuer sur une autre serrure ; mais si après avoir tourné 3 fois la serrure le dessin n'est pas le bon, le joueur doit céder sa place au joueur à sa gauche. Ce dernier devra tourner une autre serrure, il n'a pas le droit de continuer à tourner la même serrure que le joueur précédent. Attention, il est dans tous les cas interdit de tourner une serrure qui est déverrouillée. Bas les pattes vilains sacripants, vous ne pourrez être méchants avec vos adversaires ! On continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur déverrouille la dernière serrure.

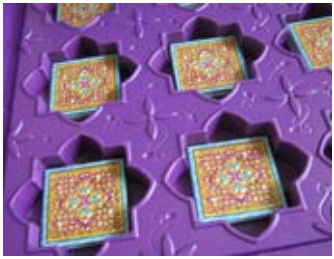
Et là ! Attention !

Une fois la bonne combinaison découverte, on a le droit d'ouvrir le coffre. Mais quel trésor se cache sous les 9 serrures ? C'est le moment de vérité maintenant que le coffre est ouvert. Le joueur a la possibilité de prendre autant de cartes qu'il veut, mais une par une. En se saisissant de la première, son cœur pourrait très bien se mettre à battre très fort car il pourrait s'agir d'un serpent au venin redoutable comme d'un trésor à la valeur inestimable. Il retourne alors la carte d'une main fébrile et découvre le trésor, il respire enfin, et peut alors choisir de continuer, en prenant le risque de tout perdre, ou d'arrêter et de conserver ce qu'il a gagné. Et que se passe-t-il lorsqu'il tire une carte Serpent ? Son tour s'arrête immédiatement et il perd tous les trésors qu'il a ga-

gnés pendant ce tour. Il faut d'ailleurs bien veiller à séparer les trésors gagnés pendant les tours précédents des trésors accumulés pendant le tour en cours. Les cartes qui viennent d'être perdues par le joueur sont mises de côté, face cachée et ne pourront être remises en jeu. Les cartes Serpent quant à elles sont mises de côté face visible. Vous refermez alors le couvercle du coffre au trésor. Si par le plus grand des hasards la première carte piochée par un joueur est une carte Serpent, il peut alors voler une carte trésor à l'adversaire de son choix, mais son tour s'arrête malgré tout.

La partie continue

Le joueur suivant recommence une nouvelle manche en tirant la première carte Génie puis les tours s'enchaînent. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes Génie ou bien jusqu'à ce que les 7 cartes Serpent aient été piochées. Les joueurs comptabilisent alors leurs points présents sur les cartes Trésor récoltées tout au long de la partie. En cas d'égalité sur le total des points, le vainqueur est celui qui a pris le plus de risques et qui possède donc le plus de cartes.



Quelques légères rides !

Vous savez maintenant comment se déroule une partie de ***Sésame***, mais qu'en est-il du matériel ? Celui-ci n'a rien à envier aux jeux plus récents, innovant par son système de disques qu'il faut tourner et son plateau qui n'est autre qu'un coffre à soulever pour découvrir le trésor caché. De bonne qualité et résistant au temps ***Sésame*** ne se démode pas et ne s'abîme pas, si l'on prend soin de sa charnière bien sûr, mais nous ne sommes pas des sauvages tout de même. Son style graphique s'inscrit dans la ligne éditoriale de Ravensburger et, malgré son âge qui lui confère un très léger aspect vintage, il reste tout de même suffisamment joli et coloré pour encore plaire aux plus jeunes d'entre nous.

Bonne humeur et dose de stress

Les parties ne sont jamais très longues, 30 minutes environ, et souvent les perdants réclament une revanche. Les enfants s'amusent et les adultes ne sont pas forcément en reste s'ils ne cherchent pas un jeu de réflexion à tout prix. De la bonne humeur autour de la table et une pincée de stress sur la découverte des trésors que l'on pioche, voilà le cocktail que vous propose ***Sésame***.

Sésame rentre dans l'adolescence avec ses 13 ans mais n'en reste pas moins un jeu toujours très actuel qui ravit encore grand nombre d'enfants. Sa mécanique marche très bien, les tours s'enchaînent avec fluidité. Le hasard reste malgré tout présent mais ne gêne pas le jeu ; il arrive que certaines parties soit moins haletantes que d'autres mais quel jeu pour enfant n'a pas souffert d'une baisse de forme par moment ? Cela ne lui enlève en rien ses qualités ludiques et l'ingéniosité de son système de coffre.

Auteur : Gunter Baars
Illustrations : Joachim Krause
Walter Pepperle, Graham Howells
Mécanisme : mémoire
Thème : 1001 nuits
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Age : à partir de 7 ans
Durée : 30 minutes
Édité par Ravensburger
Prix approximatif : 35€

CAYLUS

Patrick Gere

Ce n'est pas un hasard si j'ai choisi le jeu « *Caylus* » comme première chronique pour ce magazine. C'est sans aucun doute le jeu que je connais le mieux avec plus de quatre cents parties à mon actif sans oublier les quelques joutes en ligne que j'ai testées.

Je ne vous raconte pas cela pour rouler des mécaniques, d'autant que certains de mes compagnons de jeux sont de redoutables adversaires, mais simplement pour faire transpirer par les mots ma passion pour ce jeu.

Caylus est un jeu qui peut sembler compliqué au premier abord alors qu'il n'en est rien. Le jeu est bien pensé, que ce soit dans ses règles ou dans son matériel dont son magnifique plateau aux graphismes sobres qui vous informent intelligemment sur les différentes actions possibles.

Le Thème

Pour la petite histoire, le roi Philippe le Bel décide de faire construire un nouveau château et vous allez l'y aider. C'est un redoutable ouvrage qui demande de la main d'œuvre, ce qui attire bien évidemment ouvriers et artisans en quête de fortune. Une ville se crée autour du projet et c'est vous qui allez développer ses infrastructures. Les faveurs du roi vous attendent et les prestiges accumulés vous donneront gloire et honneur aux portes de la victoire.

Le jeu

Vous l'aurez compris, il s'agit d'un jeu de placement d'ouvriers et de construction. Les cubes représentent vos matières comme la nourriture, la soie, la pierre, le bois et l'or que vous achèterez grâce à vos précieux deniers afin de pouvoir devenir le meilleur constructeur de la ville ou de pouvoir construire directement au château. A noter que votre pécule vous servira également à payer le placement de vos ouvriers : et oui il faut bien qu'ils gagnent leur vie après tant d'efforts. Petit à petit la ville va s'étendre, ce qui vous donnera de plus en plus de choix quant à vos actions possibles. Vous devrez faire attention au prévôt qui peut avancer comme reculer, ce qui engendrera le

Récompenses : 2005 Tric Trac d'Or - 2006 General strategy - Multi-player Category - 2006 Spiel des Jahres meilleur jeu complexe – 2006 Deutscher Spiele Preis – 2006 Nederlandse Spellenprijs – 2010 TricTrac Cup d'argent – 2014 Demi-finalist

déplacement du bailli qui peut mettre certaines de vos actions en danger ou au contraire vous avantager. Il vous faudra jongler entre le besoin de matières et d'argent, les constructions dans la ville et au château, les faveurs du roi qui peuvent vous offrir nombre d'avantages, sans oublier les points qui peuvent filer à toute allure.

Caylus c'est aussi un ordre de tour non prédéterminé, différentes manières d'accéder à la victoire, un équilibrage parfait entre les joueurs riches et pauvres évitant une spirale à sens unique, bref un délice de stratégie et de réflexion.

La maîtrise

Avec cette perle ludique, il ne vous sera pas possible de vous réfugier vers la malchance, ni d'accuser le hasard, car il n'y en a tout simplement pas, vous devrez assumer votre défaite. Cette maîtrise totale du joueur est sans doute une des raisons pour lesquelles ce jeu offre des parties à chaque fois différentes.

Si comme moi vous aimez être fourbe dans les jeux et concocter des plans diaboliques pour déstabiliser vos adversaires, vous serez servi.

Entre le prévôt qui voyage sur le plateau et qui peut vous faire passer sous le nez certaines actions, l'argent qui se fait rare, les places au château qui ne récompensent que le meilleur constructeur, la possibilité de passer votre tour et d'obliger les autres à payer plus cher leurs actions, l'or qui n'est pas facile à avoir et qui vous rapportera trois points en fin de partie ou qui sera dépensé pour construire des bâtiments de prestige très puissants, votre tour de jeu qui peut changer sans prévenir vous faisant passer de la première à la dernière place, vous n'aurez pas un moment de répit.

Mon conseil

Ne vous contentez pas de faire des plans sur la comète et de regarder le plateau, observez les autres joueurs et ce qu'ils possèdent devant eux. Choisir des matières ou des deniers qui ne vous sont pas très utiles dans l'immédiat pour empêcher vos adversaires de réaliser leur plan peut vous permettre de garder votre avance.

Auteur : William Attia
Illustrations : Arnaud Demagd
Mécanisme : placement
Thème : médiéval
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Age : à partir de 12 ans
Durée : 120 minutes
Édité par Ystari Games
Prix approximatif : 35€

LE GRAND DÉBALLAGE

Arthelius

Comme diraient si bien nos amis de Westeros « L'hiver vient »… Enfin dans *Winter Tales*, il est déjà là, et ce, depuis longtemps. Transportée dans un monde imaginaire où les contes de fées sont devenus des cauchemars, la terrible reine Blanche Neige, a utilisé son nom pour imposer son règne hivernal sur le monde, aidée par les plus fourbes méchants. Dans le même temps, Dorothy, aidée par Pinnochio et Alice, est devenue le symbole de la rébellion depuis le conflit de l'automne. Parviendrez-vous à sauver le monde des contes ?

WINTER TALES

Si j'ai choisi d'évoquer ***Winter Tales*** dans le grand déballage, c'est parce que le jeu est principalement narratif, une grande partie de la mécanique tournant autour du talent de narrateur des joueurs. Difficile dans ce cas de vraiment tester un jeu à sa juste valeur. Et puis passer à côté de la qualité graphique du jeu serait criminel. Ce format d'article était donc celui qui lui seyait le mieux.

Les personnages

Les joueurs vont prendre le rôle du narrateur et faire avancer l'histoire à leur gré, grâce aux personnages des deux camps que l'on retrouve dans la boîte. Côté rebelles on retrouve Pinocchio, Grincheux, Dorothy, L'Epouvantail, Alice, la Petite Fille aux Allumettes et le Bûcheron en Fer blanc. Côté soldats, la liste est également conséquente puisqu'on trouve Lumignon, le Renard & le Chat, Stromboli, Le Chapelier Toqué, Blanche-Neige, le Lapin Blanc et le Loup. Chaque joueur fait partie d'une des factions suivantes : le printemps ou l'hiver. Le printemps est représenté par les rebelles qui ne cherchent que le retour de la saison fleurie. L'hiver quant à lui est représenté par les soldats

qui gouvernent Givreville d'une poigne de fer. Si le nombre de joueurs est impair, on ajoute un narrateur. Bien sûr, les personnages sont répartis équitablement entre les joueurs afin que le récit ne s'arrête jamais. Tous les personnages sont représentés par des pions sur des socles, épais et joliment illustrés.

Le plateau de jeu

Le plateau nous offre plusieurs lieux mythiques de cet univers : l'Usine de Cauchemars, l'Asile du Chapelier Toqué, le Parc aux Chênes, le Cimetière du Souvenir, la Prison de Givre, le Théâtre de Marionnettes, la Foire aux Merveilles et enfin le Manoir de Dorothy. Vous retrouvez ces lieux sur les aides de jeu, accompagnés d'un texte descriptif. En dessous se trouvent 7 emplacements Piste aux souvenirs, marqués d'une bougie sur deux rangées. C'est ici que seront posés les pions de quête et les cartes narration ainsi que les pions marque-page, dont je vous expliquerai l'utilité un peu plus tard.

Les cartes narration

Au nombre de 93, ces cartes ont été illustrées par les enfants de l'auteur, car ***Winter Tales*** est avant tout un jeu familial. Elles sont le cœur du jeu et de l'histoire. Ce sont elles qui vont

influencer les joueurs sur le fil de l'histoire. Elles possèdent deux faces, une par faction, dont le dessin est identique. Leur interprétation reste totalement libre, on peut tout aussi bien se référer à l'illustration qu'interpréter les symboles pour les transformer en sentiment ou ressentis.

Les jetons

On continue notre exploration du contenu de cette boîte avec les jetons. Le plus gros, illustré par une une jolie couronne, représente le joueur actif. On trouve ensuite un pion d'arbitre en forme de marteau de juge, que l'on donnera au joueur qui tiendra ce rôle, et qui aura la lourde tâche de statuer en cas de conflit, en tentant de maintenir l'histoire sur le droit chemin et en restant le plus impartial possible. Ce rôle sera tenu par un joueur qui appartient à un des deux camps, d'où la nécessité de se montrer impartial. Le joueur arbitre n'aura pas le droit de modifier les règles. On trouve ensuite 8 pions de quête, 4 par faction. Ces pions possèdent deux faces, le verso étant identique pour tous. Un pion de chaque faction sera

tiré en début de partie et représentera la quête du printemps et de l'hiver. Bien entendu, les deux devront être différents. À chaque fois qu'une nouvelle quête sera ajoutée, il faudra que celle-ci soit présentée de sorte que l'histoire puisse continuer normalement. Ces quêtes représentent le but du jeu, le seul moyen de créer des souvenirs et de prendre le pas sur ses adversaires. Les 7 pions de faction quant à eux servent à déterminer le rôle de chacun en début de partie. On mélange un nombre égal de factions avant d'en piocher une qui déterminera le camp de chacun.

La préparation

Une fois tous les éléments assimilés, la mise en place est assez simple. Chaque joueur prend un pion faction qui détermine son camp, reçoit une fiche de référence et choisit son personnage. D'un commun accord on choisit ensuite un arbitre narratif. On place sur la piste aux souvenirs le pion d'épilogue qui va déterminer le nombre de tours, et donc de souvenirs à retrouver. Une quête pour chaque faction est posée sur le plateau comme décrit dans les règles, selon la nature de celle-ci. Puis le narrateur prend la parole et débute son histoire en introduisant les deux quêtes, tout en plantant le décor, mais laissant plus ou moins carte blanche aux joueurs, donc en racontant une histoire ouverte. Puis les joueurs piochent chacun 4 cartes narration, et le premier joueur commence la partie.

En gros voici ce qui vous attend

Vous allez donc devoir raconter une histoire cohérente à partir des cartes narration, en faisant en sorte que celle-ci tienne la route, et c'est ici que tout va se jouer. Mais vous devrez aussi résoudre des quêtes, afin de rassembler le maximum de souvenirs. Mais vous ne serez pas à l'abri pour autant, car votre personnage pourra être neutralisé lors d'une bataille. La coopération sera donc de mise pour espérer sauver ses partenaires mais les pièges ne vous feront pas de cadeau non plus. Puisque deux camps s'opposent farouchement, tout ne pourra donc pas se résoudre gentiment.

Que penser de ce contenu ?

Autant le dire d'emblée, le matériel est de toute beauté, proposant ainsi des tuiles épaisses et un nombre conséquent de jetons et de cartes. Les aides de jeu très pratiques, permettent de s'y retrouver facilement. Quant aux règles, bien que touffues, elles ne sont pas insurmontables, car bien rédigées et découpées en chapitres. Une grande partie du livret est réservée à la résolution des actions et aux cas particuliers. Ce qu'il faudra surtout réussir à faire c'est s'immerger dans cet univers unique composé d'un graphisme vraiment original et de mécaniques de jeu qui collent parfaitement au thème, même si son traitement est assez inhabituel. Car si les jeux de narration ne sont pas une nouveauté, proposer autant de contenu est assez rare. Encore une fois, Edge a mis le paquet sur le matériel, le background achevant de proposer une expérience complète.

Et c'est ainsi …

Winter Tales est un jeu hybride, une réelle expérience de jeu. Si le thème des contes de fées nous ramène à notre enfance, laissant supposer que le jeu est destiné aux enfants, il n'en est rien. Les 14 ans affichés sur la boîte ne sont pas de trop pour aborder cet univers cauchemardesque, introduit par des illustrations sombres et inquiétantes. Si vous êtes un grand enfant qui aime avoir peur, tout en gardant la mainmise sur le jeu, et que vous aimez vous raconter des histoires qui font peur ***Winter Tales*** saura vous offrir une expérience originale dont vous serez le héros !

Auteur : Jocularis et Matteo Santus
Illustrations : Jocularis et Hide (Andrea Olgiati)
Mécanisme : objectif secret, récit
Thème : contes et légendes
Nombre de joueurs : 3 à 7 joueurs
Age : à partir de 14 ans
Durée : 90 minutes
Édité par Edge
Prix approximatif : 45€

DÉCOUVRONS

7 JEUX D'ARC-EN-CIEL

Ah, les arcs-en-ciel ! Qui n'a jamais regardé un jour en souriant bêtement un arc-en-ciel, spectacle de mère Nature ? Je débute ma sélection par les jeux les plus adultes de cette catégorie car, vous vous en doutez bien, le thème de l'arc-en-ciel n'est pas forcement porteur de nombreux jeux et encore moins de jeux à destination des adultes. ▸ Samantha

Sam la pagaille

Ce mignon petit renard répond au nom de Sam et sa spécialité c'est de venir mettre le bazar dans les pots de peinture, à l'aide de sa queue, sur les jolies cartes représentant des arcs-en-ciel. Votre but à vous sera d'être le plus rapide pour retrouver la couleur manquante ou celle qui est en double sur chaque carte. A ces deux possibilités très simples vient s'ajouter une pléthore de modes de jeu et de variantes, qui amplifie grandement la durée de vie. Sam la pagaille est un jeu d'observation très simple, accessible dès le plus jeune âge avec son mignon petit renard.

Korrigans

Nous le savons tous, des trésors se cachent au pied des arcs-en-ciel, et les korrigans sont bien au courant de cette légende. Aidés par leurs amis les animaux, ils vont tout faire pour mettre la main dessus en parcourant les divers terrains qui parsèment le plateau de jeu. Mais prenez garde car chaque tribu est bien décidée à mettre la main sur ce chaudron rempli d'or. ***Korrigans*** est un jeu familial, original et ingénieux, servi par un thème que l'on ne voit pas assez souvent dans les jeux mais qui sied parfaitement à cette mécanique bien huilée et très accessible, faisant de lui un mignon petit jeu très taquin et nerveux.

Voici maintenant une sélection de jeux plus enfantins qui raviront les petits bouts, pour peu qu'ils aiment les arc-en-ciel.

Arc en Ciel

Si vous n'avez que 15 minutes devant vous, ***Arc en Ciel***, édité par Tactic, est le jeu idéal. Ce jeu pour les petits bouts les ravira à partir de 2 ans. Il faudra être le plus rapide à reconstruire son arc-en-ciel le plus judicieusement possible. Parties très courtes, idéal pour les petits de 2 à 4 ans. Un beau matériel, parfait pour l'apprentissage des couleurs.

Arc en ciel Rallye

Là, je vous trouve sceptique, et bien vous avez raison car il ne s'agit au final ni de rallye ni d'arc-en-ciel. Ce jeu édité par Mediatec Diffusion en 1990 n'est

autre qu'un jeu de questions sur le département de la Haute-Garonne. Ah oui là ça fait rêver les arcs-en-ciel !

Arc-en-ciel

Ravensburger nous livre en 1998 un jeu avec un fort joli poisson, ***Arc-en-ciel***, un jeu assez simpliste pour enfants. Il n'en reste pas moins joli et à tester avec nos bambins. Le poisson Arc-en-ciel possède les plus belles écailles de tous les océans. Le poisson Arc-en-ciel scintille de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel ! Mais cette différence le rend triste et solitaire. Il décide d'offrir, une à une, ses écailles aux autres poissons afin de se faire des amis. Dans le jeu, à tour de rôle, chacun incarne le poisson Arc-en-ciel et nage de poisson en poisson pour offrir à chacun une écaille et devenir leur ami. Saurez-vous être celui qui, malgré le requin qui rode, réussira à donner ses 9 écailles ?

Chenilles arc-en-ciel

Haba nous livre un petit jeu pour enfant à partir de 4 ans. Qui sera le joueur à recomposer sa chenille en premier ? Un petit jeu simple et rapide, qui peut s'emmener partout. Les enfants pourront facilement apprendre les couleurs en s'amusant avec un beau matériel contenu dans une petite boîte métal.

Licornes dans les nuages

Mais que vois-je ? Une licorne dans les nuages ? Non, je n'ai rien pris d'illicite, c'est bien entendu du jeu de chez Haba dont je veux parler. Dans ce petit jeu de piste vous devrez collecter le maximum de cristaux afin de remporter la partie. Pour vous aider à avancer plus vite il y a les arcs-en-ciel qui créent des ponts sur lesquels les valeureuses licornes vont pouvoir passer.

Au pays des arcs-en-ciel

Et oui, moi je vous emmène en vacances. Et pas n'importe où : au pays des arcs-en-ciel, ça c'est la classe, surtout pour les petites filles de 4 à 6 ans. D'ailleurs dans cet univers hors du commun je vous invite à retrouver les couleurs de l'arc-en-ciel qui ont été volées par le méchant sorcier. Un petit jeu bien sympa et so vintage ; vous ne le trouverez probablement qu'en vide-grenier. Mais pourquoi ne pas vous laisser tenter pour jouer avec la petite dernière à ce petit jeu coopératif ? Sachant que les jeux sur les arcs-en-ciel ne courent pas les rues.

Voilà, mon petit tour d'horizon est terminé. Je vous laisse avec un arc-en-ciel dans les yeux, oui ça change des étoiles.

Skull & Roses

Le Pionfesseur

Parmi les petits jeux qui ont su marquer le monde ludique, on trouve parfois au milieu des party games quelques jeux aux mécaniques simples, novatrices mais gardant une richesse et une bonne durée de vie même après un grand nombre de parties. C'est le cas du ***Skull & Roses*** de l'auteur français Hervé Marly, et nous allons analyser aujourd'hui en quoi la mécanique de ce jeu a su renouveler et enrichir le principe de ce grand classique

Du hasard au choix des joueurs

La mécanique principale de ***Skull & Roses*** repose sur un principe similaire au ***Perudo*** : les joueurs ont chacun connaissance de leurs tuiles (équivalentes aux dés dans ***Perudo***) et doivent enchérir sur le nombre de Roses qu'ils peuvent retourner parmi toutes les tuiles, le but étant de bluffer ses adversaires sur le contenu de ses propres tuiles. ***Skull & Roses*** ajoute cependant une dimension supplémentaire au bluff en permettant aux joueurs de choisir eux même les tuiles qu'ils jouent, là où dans ***Perudo*** ils étaient tributaires du hasard. Pour comprendre l'intérêt du jeu, il faut donc se pencher sur les éléments qui permettront de comprendre quelle logique les joueurs pourraient choisir de suivre ou ne pas suivre pour tenter un bluff.

L'ordre du tour et son déroulement

Première règle importante dans ***Skull & Roses*** : les joueurs peuvent choisir d'ajouter une tuile ou de lancer une enchère durant leur tour.

Seconde règle importante : les joueurs doivent retourner leurs tuiles

en premier, en commençant par celle du dessus.Ces deux règles rendent l'ordre du tour très important : plus le joueur se trouvera vers la fin du tour de jeu, plus il sera logique qu'il joue un Crâne tôt, car il peut supposer qu'il n'aura pas le temps de jouer beaucoup de tuiles, le tour pouvant être interrompu par un autre joueur qui déciderait de lancer tôt une enchère (il est par exemple très classique de jouer un crâne dès le premier tour pour empêcher un joueur de tenter un « burn-out », c'est-à-dire lancer immédiatement une enchère pour retourner toutes les tuiles).

Bien évidemment, après le déroulement du tour, la seconde règle permet d'intensifier l'enchère puisque logiquement, un joueur ayant mis un crâne ne devrait pas lancer une enchère trop grande.

Le nombre de tuiles restantes

Lorsqu'un joueur commence à perdre des tuiles suite à une enchère ratée, il y a de moins en moins de chances qu'il joue un Crâne. Soit tout simplement parce qu'il l'a perdu, soit parce qu'il veut justement éviter de montrer qu'il a toujours son Crâne.

Le joueur ayant commencé à perdre des tuiles possède également un gros désavantage puisque si le tour traîne en longueur, il sera obligé de lancer une enchère faute de pouvoir ajouter des tuiles. Les autres joueurs vont bien évidemment abuser de cela pour le forcer à être l'initiateur de l'enchère.

Les manches gagnées et les manches perdues

L'objectif à ***Skull & Roses*** étant de gagner deux manches, lorsqu'un joueur a déjà gagné une des deux manches et retourné son plateau côté Roses, il devient potentiellement dangereux. Plus le nombre de faces Roses parmi les joueurs est grand, plus le danger d'un « burn-out » incite les joueurs à jouer leur Crâne.

Il est alors parfois intéressant de perdre volontairement une manche en lançant l'enchère maximale (le « burn-out ») alors qu'on a nous même joué un Crâne ou que l'on est sûr qu'un autre joueur en a joué un (rappelons que lorsqu'un joueur retourne son propre Crâne, il choisit lui-même quelle tuile il défaussera). Ce sacrifice peut avoir deux intérêts : soit empêcher un joueur de gagner une enchère (le plus souvent parce que cela lui ferait gagner la partie), soit devenir le nouveau premier joueur. Ce dernier coup ayant plutôt un intérêt dans des fins de parties serrées où le fait de passer premier joueur nous donne un avantage qui nous permet quasiment assurément de gagner la partie.

Conclusion

Skull & Roses offre de nombreux éléments permettant aux joueurs de trouver des indices dans le raisonnement des autres. Le but sera d'analyser à la fois les risques que pourraient prendre nos adversaires et leurs réactions face à ces risques car, ne l'oublions pas, les jeux de bluff restent avant tout des jeux psychologiques et il faudra lire dans les schémas de vos adversaires pour pouvoir les vaincre.

Auteur : Hervé Marly
Illustrations : Rose Kipik
Mécanisme : bluff, enchère
Thème : symbole
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Age : à partir de 10 ans
Durée : 15 minutes
Édité par Lui-Même
Prix approximatif : 15€

CA$H 'n GUNS
SECOND EDITION
Nouvelles règles !
Nouveaux pouvoirs !
Jusque 8 joueurs !
Découvrez la NOUVELLE version !
Encore plus simple, encore plus fun, encore plus riche !
Un jeu de Ludovic Maublanc illustré par John Kovalic
REPOS PRODUCTION
© Repos Produciton 2015

DOSSIER

L'origine du Stratego

Du Dou Shou Qi au Luzhanqi

La sortie récente de *Speakeasy* chez Capsicum Games est l'excuse parfaite pour vous parler de jeux très anciens et qui nous viennent de Chine : le Dou Shou Qi et le *Luzhanqi*, mais aussi et surtout du *Stratego*. Car lorsque l'on parle de classique, il est courant de voir citer le *Monopoly*, le *Scrabble* ou encore le *Trivial Pursuit*. Un ancien joueur taquin osera même vous parler de la *Bonne Paye*. Pourtant dans les tréfonds de la mémoire humaine d'un joueur il y a souvent un *Stratego* qui sommeille. Un général miniature qui crie « à l'attaque », entre deux souvenirs des tartes aux pommes de Tante Berthe.

Car Stratego n'est pas un jeu récent, comme en témoignent les multiples rééditions dont il jouit depuis de très nombreuses années, ainsi que ses liftings récurrents. A l'origine, il s'agit d'un jeu de Jacques Johan Mogendorff édité par Jumbo, et qui vit le jour en 1947, mais son histoire est bien plus profonde.

Aux origines de l'Attaque

Si nous connaissons tous Stratego, il faut savoir que celui-ci n'est qu'un dérivé d'un jeu plus ancien : «***l'Attaque***» breveté en 1909 par Hermance Edan. C'est donc une demoiselle qui est à la tête de ce jeu de guerre, un fait peu courant, surtout à cette époque. Le dépôt du brevet se fit le 5 février (et prendra fin à la fin de la guerre), et présente le jeu comme un simple jeu de bataille avec des pièces mobiles sur un damier. Les pions sont en carton, illustrés par des soldats en uniforme ; dans cette version, la France se bat contre les Américains. Le jeu fut édité

par la société «Au jeu retrouvé» dont le créneau était : de créer pour le renouveau des jeux anciens. Dans le livret de règles, on retrouve même l'histoire du jeu et de ses différentes versions. Bien entendu, ce jeu a disparu depuis longtemps.

Le jeu fut édité dans plusieurs versions différentes, proposant des armées de différents pays, la couleur du dos des cartes changeant selon les éditions. Les éditions suivantes proposeront des pions en bois à la place du carton, remplacés à leur tour par du plastique. La raison de ce changement, outre l'économie financière, était que les pions en bois, pas toujours droits, tombaient plus facilement.

Il fut édité ensuite sous le nom de «***Vive la quille***» en 1950 par les jeux Marvel. Ici le drapeau est remplacé par une quille, la boîte mettant en image l'expression « faire la quille » en montrant un soldat qui s'envole.

Mais dès 1919, un jeu basé sur ***L'Attaque***, cependant, dans un contexte différent vit le jour, et lui aussi fait office de précurseur du ***Stratego***, il s'agit de ***Dover Patrol***, inventé par Harry Gibson. Le jeu prend place sur la mer avec des unités navales et aériennes. En 1925 le même Monsieur réitère l'expérience avec ***Aviator***, dans lequel le placement se fait caché. Enfin en 1932, sort **Tri-Tactics** qui regroupe ***Aviator***, ***Dover Patrol*** et ***L'Attaque*** dans une seule et même boîte.

Mais ce bon vieux ***Stratego*** vit, donc, le jour aux Pays-Bas, inventé par Jacques Johan Mogendorff en 1947. Milton Bradley obtiendra la licence pour les États-Unis en 1961 et proposera la première édition napoléonienne. Pourtant si l'on remonte plus loin encore, bien avant le XXe siècle, on retrouve un ancien jeu chinois, le ***Dou Shou Qi***, également connu sous le nom d'échecs des animaux, qui fut sans nul doute la principale source d'inspiration de tous ces jeux.

Aux origines : le Dou Shou Qi

Apparu dans la Chine antique, le ***Dou Shou Qi*** est un jeu opposant 2 joueurs, appelé parfois aussi ***Xou Dou Qi*** en chinois simplifié, mais également ***Jeu de la jungle***, c'est d'ailleurs sous ce nom qu'il fut édité, il y a de cela quelques années par Matagot. Dans celui-ci, vous jouez sur un plateau représentant une jungle avec au centre une rivière, qui réduit considérablement les déplacements frontaux de masse, avec chacun 8 pièces. Ces pièces sont assujetties à une hiérarchie bien organisée, l'éléphant, le lion, le tigre, le panthère, le loup, le chien, le chat et le rat. Sachant que le rat bat l'éléphant et que le reste des rapports de force se résolvent de gauche à droite. Le joueur blanc commence en avançant une pièce orthogonalement, et il en sera de même pour le reste de la partie. Lorsqu'une pièce en rencontre une autre, la plus forte dévore l'autre (c'est la loi de la jungle), ou bien si celle qui attaque possède le même rang, sauf dans le cas du rat qui capture l'éléphant (et ne le dévore pas, ou bien ce rat a un sacré appétit), sauf depuis une case eau. Le joueur peut également capturer une pièce adverse si celui-ci tombe dans sur une case piège, indépendamment de son niveau.

La présence de cases eau n'est pas fortuite. Celles-ci possèdent des actions un peu particulières selon les animaux. Le rat est le seul animal

à pouvoir aller dans l'eau, même si dans certaines versions des règles, le chien est également autorisé à y aller. Deux rats peuvent se combattre dans l'eau, mais un rat ne peut pas attaquer un autre rat qui se trouve sur terre. Le lion et le tigre peuvent sauter par-dessus les cases eau, orthogonalement si aucune pièce ne se trouve sur leur trajectoire dans l'eau (rat ou chien selon les versions). Ces deux pièces sont alors autorisés à capturer d'autres pièces de la sorte.

Voici les règles qui composent le jeu de ***Dou Shou Qi.*** Il est clair que le ***Dou Shou Qi*** avec ses pions de différentes valeurs, son damier et son terrain inégal a influencé Stratego et son prédécesseur ***l'Attaque***.

Mais ce n'est pas fini, car le ***Dou Shou Qi*** est un dérivé du ***Xiangqi***, qui veut dire « jeu de l'éléphant » ou « de la figure », les deux mots s'écrivant de la même manière. Il s'agit d'un jeu qui se joue également avec des pièces de différentes valeurs représentant des forces militaires ou animales. Le ***Xiangqi*** serait une variante localisée du jeu d'échecs (***Chatarunga***) apparu en Inde, et qui se serait ensuite propagé à la Chine avant d'atteindre le moyen orient et l'Europe. La première évocation de ce jeu provient d'un livre datant de 569. De ce jeu découlera le ***Luzhanqi***, qui ressemble beaucoup au ***Dou Shou Qi*** ainsi qu'au ***Stratego***. En Chine, ce jeu est considéré comme un jeu de détente ou pour enfants.

Luzhanqi qui es-tu ?

Si, dans les grandes lignes, le jeu reste le même, quelques particularités viennent s'ajouter. Les pièces ne sont pas limitées dans leur déplacement mais celles-ci doivent avancer en ligne droite, de plus le plateau comporte maintenant de nombreuses cases avec des pouvoirs.

Chaque pièce n'est plus un animal mais fait parti du corps militaire, c'est ainsi que nous retrouvons parmi les 25 pièces, dont dispose un joueur, indiqué par ordre décroissant de valeur allant de 9 à 1 : un maréchal, un général, deux maréchaux, deux commandants de brigade, deux colonels, deux majors, trois capitaines, trois lieutenants, trois ingénieurs, deux bombes, trois mines terrestres et un drapeau. De plus certaines pièces possèdent des pouvoirs, les ingénieurs sont les seuls qui peuvent tourner, les autres pièces étant obligé d'aller en ligne droite, mais surtout ils peuvent désamorcer les bombes, qui en contact avec une pièce explose faisant ainsi disparaitre les deux éléments. A ne pas confondre avec les mines terrestres, qui ne bouge et qui peuvent être retirées ou non du plateau après explosion selon les règles jouées. Enfin le drapeau qui ne bouge que de l'un des deux QG et qui doit être révélé, si le maréchal concerné est détruit.

Cependant, contrairement au ***Dou Shou Qi***, qui n'avait que des points d'eau, le ***Luzhanqi*** lui propose plusieurs terrains différents marqués sur le terrain, qui sont : les cases soldat, sans effet, le quartier général composé de deux cases où sur au moins l'une des deux se trouvent le drapeau, le camp où toutes les pièces peuvent se mettre en sécurité, les lignes de front où il est interdit de s'arrêter, et les montagnes qui sont infranchissables (ce sont les deux zones dans le ***Stratego***). Les pièces se déplaçant sur les lignes de déplacement ou les voies ferrées.

Le jeu existe aussi dans une version pour 4 joueurs appelé ***Junqi***, le centre étant composé de 9 cases reliées par des routes, par contre les montagnes et les lignes de front ont disparues. Il est tout à fait possible d'y jouer en équipe. C'est du ***Luzhanqi*** que s'inspire ***Speakeasy*** le dernier jeu sorti chez Capsicum Games, où le jeu tire son inspiration de la prohibition des années 20, les guerriers étant devenus des gangsters dans une ville dévorée par la corruption, où chaque famille s'affronte pour la gouverner. Le plateau conserve ses particularités, de même pour les différentes pièces, qui bien qu'ayant changé de visage possèdent les mêmes pouvoirs.

Et le Stratego dans tout ça !

Dans Stratego, vous devez toujours capturer le drapeau adverse, et pour cela, vous pourrez utiliser les différentes unités, qui disposent chacune d'un rang. Mais parmi ces soldats se cachent certaines factions aux capacités un peu spéciales, c'est le cas de l'espion qui malgré sa force ridicule de 1, peut tuer le général possédant une force de 10. Quant aux démineurs de force 3, ils sont les seuls habilités à désamorcer les bombes, qui explosent au contact de n'importe quelle pièce. En cas d'égalité de force, les deux pièces tombent au combat, contrairement au ***Dou Shou Qi***. Le drapeau et les bombes n'ayant pas le droit d'être déplacés une fois posés.

Un but fut ajouté, ainsi que diverses subtilités afin de rendre le jeu plus palpitant et complet, tout en restant plus simple sur les fonctions du plateau. C'est donc sous cette forme que nous avons connu le ***Dou Shou Qi*** dans nos contrées, tout en sachant qu'au fil du temps, le jeu fut décliné sous diverses formes très variées, aussi bien dans la forme, que sur le thème. Il existe depuis de nombreuses années des versions numériques et videoludiques du jeu.

Les autres Stratego

Le ***Stratego*** original a connu de très nombreuses rééditions mais également des versions améliorées apportant leur lot de nouvelles idées. Même s'il est quasi impossible de parler de toutes, voici quelques exemples.

Le ***Stratego*** à 3 ou 4 joueurs : chaque participant est placé à une extrémité du plateau et le but est de conquérir, avec une pièce portant le drapeau (visible par les autres joueurs), le fort situé au centre du plateau. On retrouve la quasi-totalité des pièces habituelles, si ce n'est le nouveau canon (deux par joueur) et un changement dans les règles : les capitaines sont à cheval, ils peuvent alors se déplacer de 2 cases au lieu d'une.

Stratego s'est aussi essayé à changer de thème pour toucher un nouveau public. Et lorsqu'un jeu veut changer et rester accessible à tous, tout en restant dans un contexte guerrier, il se dirige souvent vers la science-fiction. Et c'est ce qu'il fit avec ***Stratego Sci-fi*** où les factions napoléonniennes laissent place à des sortes de Space Marines. Il y a moins de pions que dans la version de base, ce qui

permet des parties plus rapides, mais au rayon des nouveautés, vous ne trouverez rien d'autre à vous mettre sous la dent. En 2013, le même jeu, mais avec beaucoup de pions, va sortir des cartons de Jumbo : ***Stratego Quick Battle***.

Les enfants ne furent pas épargnés avec une version réalisée exprès pour eux, bien entendu sous-titrée : ***Junior***, avec le design douteux qui va avec. Ici c'est Tilsit qui édite le jeu. Les fiers grognards ont laissé leur place à des princesses, chevaliers, mages et autres dragons. Le nombre de pions est moindre et le design revu pour coller au thème. En dehors de cela le plateau ne change pas.

Stratego Legends reste à mes yeux l'un des essais les plus audacieux pour relancer la licence et lui redonner un second souffle… enfin sur le papier. Sorti en 2001 par Avalon Hill, le jeu propose de jouer des factions fantastiques, vendues en plus du jeu de base, dans des extensions. Chaque pion dispose de pouvoirs. Et c'est justement ici que le bât blesse, car tout retenir devient une vraie gageure, surtout que le design très vieillot et sombre n'aide pas. Une très bonne idée au départ qui une fois sur la table n'est pas à la hauteur.

Une autre version de ***Stratego*** non produite par Jumbo ou MB a vu le jour : il s'agit de la version guerre civile éditée par USAopoly en 2007.

En 2007 également Jumbo sortira ***Stratego*** Fortress, où il faudra construire un labyrinthe sur 3 étages, dans lequel sera dissimulé votre drapeau. Exit les armées, place aux chevaliers et autres poncifs du genre : magiciens, princesses et autres nains, sans oublier des pièges et des passages secrets. Une manière originale de revoir le jeu, mais aussi de le complexifier.

Un jeu, des univers

On passe maintenant aux licences, avec la version Marvel du jeu, où les deux joueurs vont pouvoir jouer soit les gentils soit les méchants de l'univers Marvel. Le jeu reste identique au jeu de base, si ce n'est que les personnages disposent de pouvoirs tirés des comics. Un produit pour les fans ou les enfants sorti en 2006. La juteuse licence ***Star Wars*** a aussi été adaptée au ***Stratego*** en 2002, avec un design de boîte reprenant les canons de la première trilogie, tandis qu'une autre version se base sur la série animée clone wars. ***Transformers*** n'a pas non plus été épargné, ainsi que le monde de ***Narnia*** ou encore ***Pirates des Caraïbes*** ou ***Duel Masters***, qui est lui-même un jeu de cartes à collectionner.

Il existe de nombreuses compétitions de ***Stratego*** de par le monde, la première a eu lieu aux Pays-Bas en 1991 avec plus de 100 participants. Le premier championnat du monde, quant à lui, aura lieu en 1997, organisé par la Fondation ISK, le précurseur de l'Union Stratego néerlandais. En 2007 les premières compétitions jouées contre des IA voient le jour aux États-Unis.

Les descendants de Stratego

Mais au rang des jeux qui découlent de l'***Attaque*** et de ***Stratego***, on retrouve également «Les grands amiraux», édité par Miro en 1970. Il s'agit d'une variante navale du ***Stratego*** où il est possible de bouger la cible, et surtout de sauter par-dessus les pions adverses, ce qui n'oblige pas à dévoiler la force de sa pièce, changeant profondément du jeu de base. Mais contrairement à ***Stratego***, le jeu n'a pas connu un gros succès commercial. La même année est inventé, aux Philippines, le jeu des généraux, par Sofronio H. Pasola Jr. On retrouve la même idée de pièces ayant des rôles. Les premiers essais ne comportaient pas d'espion, c'est en voyant James Bond que l'auteur eut l'idée de les

ajouter. Le jeu fut présenté publiquement le 28 février 1973 (c'est précis hein), mais fut accueilli comme une version bâtarde du jeu d'échec et fut décrié à l'époque.

Kanto, avec son nom de région japonaise (repris dans Pokémon), peut être considéré comme un descendant de ***Stratego***. Dans ce jeu, le joueur dispose de 20 pions numérotés qu'il pose face cachée, au hasard sur le plateau. À son tour de jeu, le joueur peut en révéler une et l'échanger contre une pièce de niveau inférieur, et ainsi connaitre son emplacement. Les pièces prises restent à côté du plateau faces cachées, ce qui implique d'avoir un peu de mémoire pour savoir quelles pièces ont déjà été éliminées. Une variante originale au jeu qui nous intéresse ici, avec du hasard, mais aussi de la mémoire, sorti en 1975.

L'année suivante «***Bataille de chars***» voit le jour. Une nouvelle fois ***Stratego*** est pris en exemple, mais on peut aussi ajouter la bataille navale comme source d'inspiration. Le jeu, édité par MB, sortit un an plus tôt aux États-Unis et dans de nombreux autres pays. On retrouve toujours ce système de pièces à valeurs dont l'adversaire ignore les emplacements.

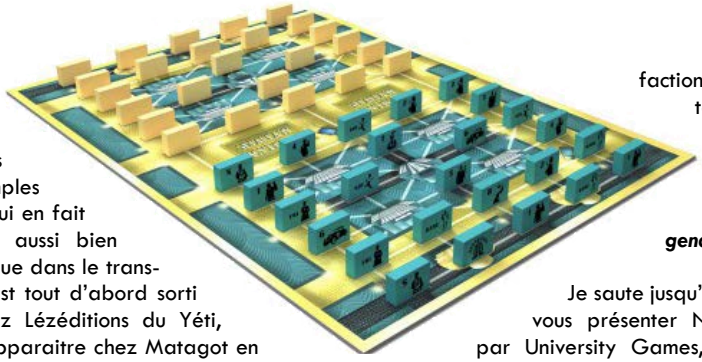
En 1978 sort ***Invasions*** de M. Marguerit, édité par Euro JID et Play-Box. Invasions est un mélange de wargame pour son plateau et ses attaques, et de ***Stratego*** pour le fait de cacher ses factions et d'avancer petit à petit, jusqu'à la zone d'influence.

En 1980, chez Idéal, on pouvait trouver un clone du ***Stratego*** qui proposait une variante originale : le jeu est électronique. Les joueurs n'ont jamais connaissance des pièces adverses, les duels étant résolus par la machine. Pour le reste des règles c'est très proche du ***Stratego*** : on doit capturer le drapeau adverse ou amener le sien sur la ligne adverse. Il est interdit de se déplacer en diagonale. Le jeu se nomme tout simplement : ***Les stratèges***.

Virus, un jeu édité par Amusphère sort en 1992 et propose de remplacer les troupes armées de Napoléon par des virus, le but étant d'amener son virus sur la case de l'adversaire. Bien entendu, les virus, clones et X possèdent des pouvoirs. Il est possible de jouer jusqu'à 4 joueurs. Un clone au thème amusant, possédant une boîte au design très années 80.

Comment ne pas évoquer ***Zoondo*** dans ce dossier sur ***Stratego***. Ici les pions font place à des cartes, et les armées fixes et identiques de ***Stratego*** sont remplacées par des armées loufoques et animalesques, que l'on peut choisir. Les extensions

sont très légères puisqu'elles sont vendues dans de simples paquets, ce qui en fait un jeu léger aussi bien dans le prix que dans le transport. Le jeu est tout d'abord sorti en 1998 chez Lézéditions du Yéti, avant de réapparaitre chez Matagot en 2006.



En 2002, Reiner Knizia revisite le classique jeu de confrontation en l'adaptant à l'univers du seigneur des anneaux, le jeu portant le même nom. Le principe reste le même au départ, deux factions se font face : d'un côté les hordes de Sauron et de l'autre la communauté de l'anneau. Mais l'auteur a su insuffler quelques points de stratégies plus poussés en ajoutant des pouvoirs différents aux personnages, et surtout deux camps diamétralement opposés pour des parties plus rapides. Ce qui est amusant c'est qu'un jeu ***Stratego Seigneur des anneaux*** a également vu le jour, mais cette fois-ci le jeu s'appuie sur son grand frère, si ce n'est que les personnages ont des pouvoirs et que Frodon doit atteindre la montagne du destin.

Aisopos, sorti en 2005, est une variante originale de ***Stratego*** où il est possible de jouer à plus de 2 joueurs, mais qui surtout utilise beaucoup moins de pions. Ce jeu nous provient du Japon et est édité par Japon Brand, son auteur se nomme Yoshigi Ogasawara. Les soldats sont remplacés par des animaux, comme dans le ***Dou Shou Qi***, chacun pouvant dévorer l'autre. Aisopos étant l'autre nom d'Esope, le célèbre auteur de fables. Vous pouvez trouver une version traduite des règles sur Ludism.fr.

En 2009 sort ***Summoner Wars***, qui pour moi possède plusieurs ressemblances avec ***Stratego***, au niveau du plateau de jeu avec ses frontières et ses murs, mais aussi dans son but qui est de tuer l'invocateur adverse. Mais le jeu propose un nouveau concept fort intéressant : il se joue avec des factions représentées par des cartes que l'on pioche dans un deck. Il existe de nombreuses armées différentes possédant des pouvoirs distincts, et c'est ce qui fait pour moi la saveur du jeu. Les factions supplémentaires sont des extensions à la manière de ***Stratego Legends***.

Je saute jusqu'en 2011 pour vous présenter Ninjutsu, édité par University Games, qui tout en reprenant les codes de ***Stratego*** (pièces invisibles pour l'adversaire) apporte son lot de nouveautés. Le jeu est transposé dans un univers de Ninja et propose de résoudre les combats à l'aide de dés (différents selon le niveau des personnages) et de cartes. Le jeu apporte ici un univers différent, même si les pions sont toujours bleus et rouges et que le plastique laisse sa place à du carton, ainsi que du hasard avec les dés. Dommage que les parties soient un peu longues.

Je sais que ce rapport est un peu capillotracté, mais pour moi, il y a un peu de ***Stratego***, très allégé, dans le jeu d'Alex Randolph : «***fantômes contre fantômes***». On avance ses fantômes face cachée, dans le but de capturer tous les bleus de l'adversaire ou d'atteindre la sortie. Certes le jeu est plus léger, et donc accessible aux plus jeunes, mais il y a pour moi quelques bribes de ***Stratego*** dedans. Ce qui m'a permis d'ajouter une bonne version junior, à mes yeux, et d'évoquer un très bon jeu.

Un nouvel éditeur, Capsicum Games, propose en 2014 un nouveau jeu basé sur le ***Stratego*** : il s'agit de ***Speakeasy***. Le jeu prend place dans les années 20, en pleine période de Prohibition et des bars clandestins, qui donnent son nom au jeu. Une nouvelle manière de redécouvrir le ***Stratego***, ainsi que ses précurseurs.

Conclusion

Stratego a su évoluer et a essayé de se renouveler au fil des ans, entraînant avec lui de nombreux autres jeux, et inspirant encore des jeux récents. Ses origines remontent à la Chine antique, mais en s'important en Europe, il a su conquérir le reste du monde et entrer dans le panthéon des classiques. Un jeu que l'on n'a pas fini de voir sur nos étals.

Les TOCs des gros joueurs

Le Pionfesseur

Cher/chère lecteur ou lectrice, aujourd'hui je vais t'enseigner l'art du savoir-vivre et de l'ordre dans le monde ludique. Car, si par hasard tu n'as jamais été confronté à des gros joueurs, il faut que tu saches que la plupart d'entre eux sont atteints de graves névroses, de tics, de manies, et qu'il convient de bien les connaître pour ne pas se risquer à endommager leur santé mentale (déjà bien atteinte). Si à l'inverse tu es toi-même un fervent joueur de jeux de société, cet article est là pour te rappeler que non : tu n'es pas fou. Ou plutôt si, mais tu n'es pas le seul. Reportage sur nos geeks préférés et leurs habitudes peu communes.

Le Tri Compulsif

Commençons par le plus commun et le moins choquant : le geek a tendance à trier son matériel bien plus efficacement qu'il ne trie ses déchets. Le sachet zip et les élastiques sont ses deux grandes armes et nul jeton, tuile ou carte ne se baladera dans sa boîte (quitte à passer pour le dealer du quartier en allant acheter des sachets zip par lots de 500). Les plus atteints trieront non seulement les éléments de jeu par type, mais aussi par couleur : un sachet pour les cubes jaunes, un autre pour les cubes bleus etc. Ceux-là sont en général les mêmes qui ordonneront également les éléments en cours de partie : il est inconcevable que deux piles de jetons/tuiles/cubes dans une réserve soient mélangées !

«On prends soin du matériel !»

Quoi de plus agaçant que de voir nos joueurs se gaver de gâteaux apéritifs et salir allègrement notre si beau matériel de jeu ? Pas de répit pour la saleté : soit la nourriture devra être bannie, soit on impose l'essuyage voire le lavage de mains avant d'autoriser qui que ce soit à toucher notre matos. Certains préféreront également que les verres de boissons se trouvent ailleurs que sur la table pour éviter tout inci-

dent fâcheux (c'est dans les jeux de rôles qu'on baptise nos feuilles de personnages, pas dans les jeux de société).

Mais la pire chose autour d'une table ça restera ce sale bourrin qui a la fâcheuse tendance à tordre les cartes quand il les joue ! Pauvres petites cartes si faibles et si fragiles dont le moindre mélange pourrait causer des encornures sur leurs bords. Deux parades à cela : soit le joueur mélangera lui-même tous les paquets plutôt que de les laisser entre les mains de ces barbares sanguinaires destructeurs de cartes (ce qui est plutôt embêtant lorsque l'on joue à ***Dominion***), soit il investira dans des protège-cartes (ce qui cette fois est juste super cher quand on joue à ***Dominion***).

L'art de bien ouvrir et ranger une boîte

Tout les gros joueurs s'accorderont pour vous dire qu'une boîte qui s'ouvre, ça fait «prout», et que ça leur procure un certain petit plaisir ritualiste. Des sociologues ont lancé une étude de plusieurs années pour tenter de comprendre la raison qui poussait les joueurs à associer ce bruit à un «prout» mais leurs investigations dans le monde ludique ne leur ont permis que de découvrir qu'ils étaient depuis tant d'années des bourreaux de cartes et ils passèrent les années suivantes de leur vie à apprendre comment mélanger soigneusement un paquet de cartes.

Un autre conseil pour éviter l'incident diplomatique chez pas mal de gros joueurs : éviter de mettre le fond de la boîte de jeu dans son couvercle après l'avoir ouverte. Ne faites. Jamais. Ça. Vous allez devoir tordre les bords du couvercle pour pouvoir sortir le fond de la boîte et le gros joueur ne le supportera pas.

De même il existe une bonne façon de refermer la boîte de jeu : il faut que le couvercle soit dans le même sens que le fond de la boîte et il faut que la règle soit posée dans le même sens que la couverture, de sorte que l'on puisse voir immédiatement la règle, le dessus de la boîte et la «4ème de couverture» sans avoir à tourner la boîte dans tous les sens (certains préfèrent même que ce soit absolument la règle en français qui trône au-dessus de toutes les autres).

Le plaisir olfactif

Là on commence à atteindre les joueurs les plus addicts. Car c'est seulement après l'achat de pas mal de jeux que l'on découvre un nouveau plaisir : celui de renifler le matériel tout neuf ! Douce odeur que celle de l'encre neuve des cartes et du livret de règles ! Le choix de l'odeur du matériel devrait être primordial pour les éditeurs afin d'éviter des cas comme ***Biblios*** qui a le malheur de sentir aussi mauvais que le jeu est génial. Chacun ses goûts mais personnellement je suis un grand fan de l'odeur des paquets de cartes de Days of Wonder, voilà c'est dit.

Le point de non-retour : ordonner les éléments de jeu

S'il y a bien une chose insupportable, c'est le désordre ! Les éléments de jeu doivent être bien posés, à leur place sur un plateau. S'il y a une case action qui a la forme du pion, ce n'est pas pour rien : vous DEVEZ mettre le pion au millimètre près sur la case action. Les tuiles, les textes des cartes et autres illustrations doivent également toutes être tournées dans une même direction (par exemple toutes les Abbayes de ***Carcassonne*** doivent si possible être orientées dans le même sens du point de vue de l'illustration).

Les cartes doivent aussi être toutes dans le même sens dans un paquet. On peut considérer qu'une carte à l'envers est comme «marquée» et cela pourrait gâcher la partie si un joueur retient quelle est cette carte. Certains dos de cartes plutôt malins sont symétriques et permettent donc aux cartes d'être dans un sens ou dans l'autre sans que cela ne change quoi que ce soit à l'illustration du dos des cartes... même si au fond le fait de savoir que derrière ce dos en apparence bien ordonné se cache des cartes qui peuvent être à l'envers peut en agacer plus d'un !

Un autre point qui échappe à la plupart des moldus : LES JETONS ONT UN SENS !!! Vous savez ces jetons qu'on aime tant «dépuncher». Eh bien ils ont une face qui est plus arrondie tandis que l'autre forme plutôt un angle droit. Et tout le monde sera d'accord pour vous dire que l'angle droit doit être contre la table et la face affichant des bords arrondis doit être visible, même si l'illustration est la même des deux côtés. Là encore, aucune explication, c'est comme ça et tâchez de vous y tenir.

Il y a également beaucoup de tocs qui dépendent de certains jeux en particulier, aussi je ne pourrai pas tous les lister ici. À titre d'exemple, dans ***Agricola*** certains insistent sur le fait que les jetons céréales et légumes doivent être empilés les uns sur les autres dans les champs et non en vrac sur ses tuiles. De même dans ***Dominion*** il faut bien défausser ses cartes dans l'ordre : d'abord celles qu'on vient d'acheter et ensuite seulement les cartes de sa main.

Le mot de la fin

Amis maniaques du matériel, soyez rassurés car nous sommes tous pareils et cet article n'est que le premier pas vers un monde où nous serons enfin compris ! Après tout, notre fascination pour le jeu ne vient-elle pas de notre plaisir à créer des règles et à les suivre à la lettre ? Et puis, qui ne s'est jamais amusé à ne pas marcher sur les lignes d'un carrelage ? Toutes ces manies ne sont qu'un sel supplémentaire au fait de jouer avec du matériel bien réel et ne témoignent que de notre passion pour les jeux de société.

CURIOSITÉ LUDIQUE

MATCHMASTER, WONDERWORD ET SIXSTIX

C'est l'avantage des jeux de société : il y en a pour tous les goûts. Et parmi cette multitude il y a parfois quelques titres qui sortent vraiment de l'ordinaire et qui deviennent des curiosités ludiques, des OLI (Objet Ludique Identifié). Et les trois jeux de cette gamme que sont *Sixstix, Wonderword* et *Matchmaster* entrent parfaitement dans cette catégorie. Pourquoi ? C'est justement ce que nous allons voir.

▸ Arthelius

Ces trois jeux sont vendus dans des boîtes coulissantes rappelant à n'en point douter des boîtes d'allumettes. Et dans quelques secondes vous en serez convaincu. Sur les côtés nous pouvons voir des motifs géométriques, différents pour chaque boîte et qui nous rappellent les grattoirs où viennent s'enflammer les petites tiges de bois. Mais c'est surtout la présence des fameuses allumettes qui ne laisse aucun doute sur la volonté aussi bien graphique qu'éditoriale d'utiliser un aspect boîte d'allumettes pour ces trois jeux afin de les faire sortir du lot et de donner un fil rouge à cette gamme.

Matchmaster

Le but dans ce premier jeu va être de prédire combien de plis vous allez pouvoir gagner, amassant au passage des bonus ou des malus selon la réussite de vos prédictions. Les cartes existent en 4 couleurs, chacune comportant un chiffre de 1 à 13. La couleur orange est l'atout, toutes les autres couleurs sont de la même force. Chaque joueur, à l'aide des 7 cartes qui lui ont été distribuées, doit alors deviner combien de plis il va pouvoir remporter avec ces dernières. Chaque allumette représentant un pli, on va parier de manière secrète et révéler tous ensemble. Si un atout est joué, les joueurs suivants devront essayer de le battre s'ils désirent remporter ce pli. Bien entendu un atout bat toutes les autres couleurs, tout comme il est possible de jouer n'importe quelle couleur de carte sans distinction, sans tenter forcément de battre la précédente s'il ne s'agit pas d'un atout. Une fois la manche terminée, on détermine si les prédictions étaient justes ou non. Si c'est le cas c'est 10 points de gagnés plus 1 point par pli remporté. Dans le cas contraire, les joueurs perdent 1 point par erreur. Les tours suivants se jouent avec graduellement de moins en moins de cartes, pour revenir à 7 cartes lors du dernier tour. Il s'agit ici d'un jeu de cartes et de plis assez classique, les allumettes ne servant que pour les paris.

Wonderword

On change de registre avec ***Wonderword*** qui nous propose un jeu de mots. Le but est de découvrir le mot formé par ses adversaires, en partant de la dernière lettre. Chaque joueur reçoit en début de partie 8 cartes avec lesquelles il va devoir former un mot, en les utilisant toutes ou non. Une fois cela fait, les joueurs posent leurs cartes face cachée, le mot étant écrit à l'envers pour aider à la lecture. Le premier joueur retourne la dernière carte et les autres ont alors 5 essais pour tenter de le deviner, chaque essai coûtant une allumette. Une nouvelle lettre est proposée si les joueurs n'arrivent pas à deviner le mot. Chaque lettre vaut 1 point, les points étant repartis entre le créateur du mot et celui qui le devine. Le créateur reçoit 1 point pour chaque lettre visible tandis que celui qui a deviné en reçoit 1 par lettre encore invisible. Si le mot n'est pas deviné, le créateur révèle le mot et gagne un point par lettre dans le mot. Le premier joueur à obtenir 24 points remporte la partie. Ici les allumettes servent de compteur d'essais.

SixStix

Cette fois-ci nous passons à un jeu de placement. Dans ***Sixstix*** vous allez devoir réorganiser vos 5 allumettes afin de les faire correspondre aux figures dessinées sur les 4 cartes données aux joueurs en début de partie. On débute la partie avec un joli trait continu, puis à chaque tour chaque joueur dispose de 2 mouvements maximum pour réussir à réaliser une des figures présentes sur ses cartes. Il est possible de déplacer ou de retirer des allumettes, mais cela compte pour un mouvement, alors que tourner une allumette qui reste en contact permanent avec les autres ne compte pas comme tel. À chaque fois qu'un joueur parvient à réaliser une figure, il gagne la carte correspondante avant d'en prendre une nouvelle pour rester à 4 cartes. Le joueur ayant réussi à faire le plus de figures à la fin de la partie l'emporte. C'est dans ce jeu que les allumettes s'illustrent le mieux et sont le mieux utilisées.

Surpris ou non ?

Cette gamme de jeux basés sur les allumettes a le mérite d'être originale, pas forcément dans ses mécaniques, mais au moins sur la qualité graphique de par son design épuré, réussi, mais aussi son parti pris volontaire et audacieux. Un risque que je tenais à mettre en avant, tant celui-ci est assez rare. Pour autant si je n'ai pas été charmé par l'ensemble de ces jeux, ***Sixstix*** étant mon préféré suivi de ***Matchmaster***, j'ai été emballé par la qualité visuelle des jeux et de leur matériel. Un OLI bien agréable qui vous intriguera forcément si vous croisez un jour leur chemin.

Deus VS Un monde oublié

Arthelius

Contrôler des nations, combattre des titans et écraser vos adversaires : voici ce qui vous attend dans beaucoup de jeux où votre place n'est autre qu'au panthéon, celui des dieux et des divinités gouvernantes et toutes puissantes. Ériger, combattre, s'étendre et dominer, c'est le lot de tout joueur de god game, des jeux où la démesure est autorisée. Que ce soit dans *Deus*, où vous dirigez une nation dépendante de la volonté de dieux que vous amadouez avec de nombreux sacrifices, ou dans *Un monde oublié* où la survie passe par le combat contre les titans. Mais tout comme les immortels, à la fin il ne pourra en rester qu'un !

Mécanique

Dans ***Deus*** votre but sera de vous étendre afin de remporter le maximum de points de victoire. Pour cela vous allez utiliser les cartes que vous aurez en main et qui vous permettront de construire divers bâtiments en payant les coûts associés. Ces bâtiments seront posés sur le plateau de jeu, déclenchant des bonus ou des actions lorsque vous jouerez de nouvelles cartes. La récupération des bâtiments et de l'argent se fait en défaussant des cartes en faveur d'un dieu. Une mécanique plutôt simple mais offrant de nombreuses possibilités. Dans ***Un monde oublié*** votre but sera d'obtenir des bannières de peuple qui vous permettront de scorer à la fin du jeu. Pour cela vous allez devoir agrandir votre royaume, construire des bâtiments et recruter de nouveaux soldats, tout ceci à l'aide de cartes que vous allez acheter dans le but d'aller combattre des titans, gardiens de bannières et de bonus. Le nombre de tours est limité et chaque action compte. Il n'y a pas vraiment de mécanique meilleure qu'une autre, les deux proposant des idées intéressantes, même si celles d'***Un monde oublié*** sont plus classiques ; cela ne l'empêche tout de même pas d'être un très bon jeu. Égalité, et si vous êtes frustré par ce parti pris, sachez que je reparlerai de l'originalité des mécaniques un peu plus loin.

Accessibilité

Cela va paraître réducteur mais pour juger ce point un seul élément ou presque me suffit : les règles. Et ici c'est assez éloquent, les règles de ***Deus*** sont assez simples à prendre en main et à retenir, le tout servi par un nombre de pages assez réduit. Celles d'***Un monde oublié*** sont déjà plus touffues et difficiles à retenir, que ce soit au niveau de la mise en place et des actions ou bien des détails, qui souvent vous font revenir régulièrement à la règle. Sur ce point il sera donc plus aisé d'expliquer et de prendre en main ***Deus***, qui remporte le point au passage.

Matériel

Voici un point très subjectif et donc très difficile à juger. Un jeu peut posséder un matériel réduit tout en étant d'excellente qualité et immersif, tout comme il peut posséder un matériel prolifique, mais de piètre qualité. Et que dire des styles graphiques ? Ce qui plaira à certains ne plaira pas à d'autres. Mais ce qu'il faut retenir c'est que ces divergences de point de vue surviennent surtout lorsque les jeux prennent des risques, créant ainsi une divergence dans les opinions basées sur les goûts personnels. Or sur ce point, aucun des deux jeux n'a pris de réels risques, tout reste assez classique. C'est souvent gage de qualité, mais cela retire aussi de la personnalité aux jeux. Que dire des doigts trop longs de Zeus sur ***Deus***, ou du trait un peu trop évasif d'***Un monde oublié***, le tout étant dans les deux cas baigné dans une nuance jaune/beige omniprésente, qui comme nous le savons tous n'est pas une couleur à forte connotation. Pour ce qui est du matériel en lui-même on retrouve dans Un monde oublié plateau, cartes, pions, tuiles : il est prolifique et de qualité. Dans ***Deus*** c'est quasiment la même

chose. C'est le style qui fait la différence. Blanc omniprésent pour Deus, et beige pour ***Un monde oublié***. Je pense donc qu'il est de bon ton de statuer sur une égalité.

Nombre de joueurs et configuration

Les deux jeux vous proposent de jouer de 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans pour ***Deus***, et 13 pour ***Un monde oublié***. Seule la durée indicative d'une partie change vraiment : 60 minutes pour ***Deus*** contre 90 pour ***Un monde oublié***. Et par expérience je peux vous dire que ces durées se sont vérifiées. De par la présence du plateau et de l'importance de s'étendre, ***Deus*** sera plus contraignant sur ce point à 2 joueurs, et cela même si les règles prévoient la différence du nombre de joueurs. L'interaction sera moins forte. Cette interaction on la retrouve dans ***Un monde oublié***, mais sur le choix des actions. Ici il n'est pas question d'expansion, mais plutôt de course à la bannière, le but final du jeu. Là aussi le jeu se modifie en fonction du nombre de joueurs. Pour ma part je trouve qu'il est plus aisé de remonter le score dans Un monde oublié lorsque l'on joue à deux que dans ***Deus*** où l'écart peut se dessiner plus vite. J'accorde donc le point à ***Un monde oublié***.

Durée de vie

Que ce soit dans ***Deus*** ou ***Un monde oublié***, les différentes piles de cartes vont influer sur la durée de vie. Si dans ***Deus*** la pioche peut changer beaucoup de choses, dans ***Un monde oublié*** le hasard est moins présent, on achète volontairement les cartes que l'on désire. Mais cela ne l'empêche pas d'offrir une durée de vie intéressante, car il serait impossible de jouer deux parties identiques (ou presque). Ce qui pourrait être un frein, c'est la durée des parties qui sont plus longues que chez son adversaire. Du coup il sera moins

aisé de le sortir régulièrement. Couplé à cela le fait que les règles sont plus complexes et vous tomberez sur le cas de figure où lorsque vous voudrez jouer après une longue absence vous serez obligé de vous replonger un peu dans les règles. Du coup je serais tenté de dire qu'à cause de tous ces petits points ***Deus*** l'emporte sur ***Un monde oublié***.

Ambiance et thème

Pas d'ambiance de folie dans les deux cas, ni festif ni proprement guerrier, les parties sont assez calmes à ce niveau là. Je vais donc me pencher sur leur thème respectif. Dans ***Deus*** vous contrôlez une civilisation qui, avec l'aide des dieux, va tenter de prospérer et pour cela vous devrez leur sacrifier des cartes. Autant le dire d'emblée : s'il n'y avait pas les dieux sur la boîte on ne saurait pas que l'on joue avec le panthéon Grec car à aucun moment on utilise leurs noms lorsqu'on sacrifie notre main. De là à dire que le thème est transparent serait un peu fort car les cartes permettent de voir que l'on progresse dans une civilisation, mais à aucun moment les dieux ne ressortent vraiment au-delà de la boîte et du nom dessus. Dans ***Un monde oublié***, tout est plus subtil et s'imbrique facilement, chaque joueur dispose de son mini plateau qui représente sa civilisation. On se sent investi d'une mission et lorsqu'une bataille contre un titan est déclenchée on a vraiment l'impression d'envoyer ses troupes au front. Ce n'est pas aussi fort que dans un wargame, certes, mais cela fonctionne plutôt bien et apporte un véritable plus au jeu que l'on ne verrait pas vraiment exister sans. C'est donc pour toutes ces raisons que j'accorde le point à ***Un monde oublié***.

Originalité

J'aurais bien du mal à vous cacher que le côté minimaliste de ***Deus*** pour un jeu de ce type et surtout avec ce thème de civilisation m'a plutôt impressionné. ***Un monde oublié*** m'a semblé plus classique sur la forme. On joue des ouvriers pour obtenir des actions, on paie nos armées et au final on gagne des bannières. Dans ***Deus*** on peut faire comboter les cartes et c'est à mes yeux le gros point fort du jeu. Et comme je le disais un peu plus haut, il est assez léger pour un jeu de ce style ; les tours s'enchaînent assez vite, le tout est assez fluide. C'est également le cas dans ***Un monde oublié*** mais sa prise en main sera plus complexe. À mes yeux donc ***Deus*** est plus original, mais tout comme pour le graphisme, ce point pourra être sujet à interprétation, car tout dépend de votre expérience de joueur.

Rapport qualité/prix

Bon là il n'y a pas vraiment photo, ***Un monde oublié*** est à 30€ environ, tandis que ***Deus*** est à 45€. Sachant que, comme je l'ai indiqué, les deux proposent un matériel très similaire, la différence joue en la faveur d'***Un monde oublié*** qui remporte ce point. Il est vrai qu'en présence des deux boîtes les différences ne sont pas énormes, aussi bien dans leur taille que dans leur contenu. La

qualité étant au rendez-vous dans les deux jeux, ce point ne pourra être statué que sur le prix seul.

Conclusion

Nous sommes devant deux jeux de civilisation, basés en grande partie sur des cartes, dont le but est d'avoir le meilleur score à la fin, le tout en faisant prospérer sa civilisation. Le matériel et les graphismes étant assez proches. Dit ainsi les deux jeux semblent très proches, et pourtant : c'est sur de petits points que les différences se jouent réellement. ***Deus*** propose des parties plus rapides et est plus simple à prendre en main, et cela même si son univers et son thème sont moins bien intégrés que son homologue. Le fait de pouvoir faire comboter ses cartes donne une véritable direction, et cela même si le hasard de la pioche peut saboter quelques tours. ***Un monde oublié*** est plus classique dans sa forme, non pas qu'il soit inintéressant, bien au contraire, mais il est intransigeant : le moindre faux pas se paie souvent très cher, le nombre limité de tours n'aide pas à prendre son temps, ni de risques inconsidérés. Vous l'aurez donc compris ***Deus*** remporte ce duel, non pas d'une tête d'avance mais en grappillant quelques détails de-ci de-là, une bataille sur le fil du rasoir qui nous a permis de découvrir deux excellents jeux.

DEUS

Points forts

+ règles simples pour ce type de jeu
+ original
+ les combos !

Point faible

- Thème peu présent

VS

UN MONDE OUBLIÉ

Points forts

+ un thème bien intégré et intéressant
+ un joli matériel
+ combattre des titans !

Point faible

- Règles sujettes à des relectures

LA RUBRIQUE DE KERLAFT

Oyez, oyez chers amis joueurs,

Sachez, vous qui lisez ces lignes que vous êtes à présent soit rôlistes, soit rôlistes en devenir.

Rôliste signifie joueur de jeux de rôles. Moi-même rôliste comblé depuis 1981, j'ai la ferme intention de vous faire partager un peu de la passion qui m'anime, pour vous présenter à mon sens le plus merveilleux et le plus épanouissant loisir du monde : le jeu de rôle.

J'entends que l'on s'agite dans la salle. Comment ? Qu'est-ce que c'est ? De quoi parle-t-on? Saperlipopette, pourquoi porte-t-il ce chapeau bizarre ?

Calmez-vous s'il vous plaît, le chapeau n'a rien à voir la dedans, ce n'est que mon chapeau de magicien. D'ailleurs les jeux de rôles ne nécessitent aucun costume. Pour information, les seuls accessoires indispensables sont un crayon, quelques feuilles de papier, des dés aux formes variables ainsi que les règles du jeu de rôles auquel vous allez vous adonner avec un plaisir non dissimulé. Bien sûr il vous faudra rajouter des joueurs, et pour mettre l'ambiance l'on peut rajouter de la musique de circonstance, un éclairage tamisé, des figurines, un tableau et feutres effaçables. Ah oui, j'allais oublier : des friandises et grignotages pour tenir de longues heures d'amusement car on ne voit pas le temps passer.

Je m'en vais de ce pas vous affranchir sur le jeu qui a ou qui va révolutionner votre vie.

Le jeu de de rôle est à mon sens un des jeux de société les plus aboutis qui soient. Il permet de vivre à plusieurs d'époustouflantes aventures avec pour seule limite votre imagination. Et tout cela sans quitter votre chaise. Vous allez pouvoir être des héros, des aventuriers, des investigateurs, des super héros, ou même des créatures mythiques. Vous serez survivant ou traqué, bienfaiteur ou malfaisant, immensément riche et influant ou vagabond... Tout est possible.

Autour de la table, nous retrouvons un maître de jeu (MJ), sorte de metteur en scène qui connaît l'univers, le scénario et les règles du jeu dans lesquels l'aventure va se dérouler. Et puis il y a les joueurs qui, pour le temps du jeu et pourquoi pas pour les parties suivantes, vont incarner chacun un personnage (souvent de composition) et lui faire vivre de trépidantes aventures en tentant de survivre et de résoudre ensemble le scénario du maître de jeu.

Le personnage de chaque joueur est décrit par une fiche récapitulant sa description, ses caractéristiques et ses habiletés ou pouvoirs particuliers. Le joueur aura pour défi de «prendre le rôle» de son personnage et, en tenant compte des particularités de celui-ci, de décrire ses actions et de le faire évoluer dans l'aventure. Nous appelons ça le Roleplay.

Tous les univers possibles sont envisageables et l'on trouvera des jeux de rôles pour tous les goûts. Du préhistorique au futuriste en passant par le médiéval-fantastique et le contemporain, l'épique, l'enquête, l'horreur, le comique, le sentimental, tout est possible car votre seule limite est votre imagination.

Garant des règles du jeu, le maître de jeu, lui, aura la formidable tâche de représenter tous les autres personnages non joueurs et de décrire l'univers et les scènes que rencontrent les personnages afin de leur faire vivre une captivante aventure.

En jeu de rôle, le hasard est arbitré par les dés mais aussi influencé par les règles du jeu choisi. Heureusement les personnages pourront par leurs spécificités influencer ce hasard.

Mais assez de boniments académiques, prenons un exemple.

Chacun est autour de la table, le maître du jeu est en bout de table, il a déplié un petit paravent cartonné destiné à cacher aux joueurs son scénario ainsi que certains jets de dés secrets. Les joueurs, leur fiche en main, s'imprègnent de leur personnage afin de le représenter au mieux.

Soit le personnage était «pré-tiré» par le maître du jeu pour gagner du temps, soit pour les plus passionnés, encadrés par le MJ, il a été créé et personnalisé par le joueur pour incarner le personnage de ses fantasmes.

La partie va enfin commencer. Il existe des centaines de jeux de rôles vendus dans les commerces spécialisés ou téléchargeables gratuitement sur internet et autant de thèmes différents, autant qu'en littérature ou au cinéma. Je compte bien vous en faire découvrir quelques-uns dans les prochains numéros.

Pour l'exemple nous prendrons le thème du médiéval fantastique avec son plus célèbre représentant "Donjons et Dragons" qui se déroule dans une ambiance digne des films inspirés par Tolkien.

Le MJ décrit aux joueurs une introduction :

"Fourbus d'avoir voyagé à travers la paisible contrée des plaines de Havrevert, votre groupe a trouvé refuge à la nuit tombée à l'auberge accueillante du Hobbit jovial dans le petit village de Vert Bourg.

Vous sirotez une coupe d'hydromel bien méritée quand une violente secousse sismique secoue l'auberge ainsi que ses occupants. Tout est sens dessus

dessous, tout le monde hurle de terreur cherchant un abri ou courant dehors. Que faites-vous ?"

C'est à cet instant que l'excitation des neurones et l'adrénaline arrivent pour nos joueurs. Chacun va faire de son mieux pour résoudre le mystère, sauver la veuve et l'orphelin, combattre et survivre à de terribles monstres et découvrir de fabuleux trésors. Sans compter les nombreux fous rires qui résulteront des situations cocasses dans lesquelles iront se mettre nos personnages.

Pour notre exemple seul le maître du jeu sait que ce tremblement de terre a été provoqué par le réveil d'un démon dans les profondeurs de la terre invoqué par un prêtre rendu fou par la lecture d'un vieux grimoire. Les joueurs vont découvrir que le tremblement de terre a ouvert dans les vieilles ruines des collines environnantes un passage vers un vieux temple maudit souterrain. L'influence du démon va attirer plein de créatures malfaisantes dans la région et nos vaillants aventuriers devront trouver un moyen de le renvoyer chez lui...

Ceci n'était qu'un exemple de partie parmi tant d'autres. Avec un autre jeu de rôle comme Cats la mascarade, vous incarnez des chats, maîtres du monde chargés de résoudre des missions tout en cachant leurs super-pouvoirs aux humains.

Dans un thème space opéra comme Cobra issu du dessin animé éponyme, vous êtes chargés de récupérer une cargaison précieuse au sein d'un entrepôt tenu par des mafieux notoires alors que vous êtes vous-même recherchés par la police intergalactique…

Trouvez vous un jeu de rôle dont le thème vous fait envie parmi les milliers qui existent.

Il est difficile de vous décrire toutes les possibilités qu'offrent les jeux de rôles en quelques lignes, le mieux est d'essayer. Il existe forcement à côté de chez vous une boutique spécialisée, un club, une association, des forums de rencontres rôlistes pour jouer chez l'habitant, des conventions de jeux et même la possibilité de jouer de chez soi avec caméras et micros…

Je suis à votre disposition pour vous guider et vous renseigner à partir du forum des 1D Ludiques, n'hésitez pas à nous rejoindre.

COUP DE COEUR ... WITNESS

Le Pionfesseur

Dans un océan ludique envahi par des jeux de gestions, des rééditions et des extensions, Ystari décide d'éditer Witness, un jeu qui apporte une bouffée d'air frais tant il prouve que l'innovation et les jeux conceptuels (certains diront «OLNI») peuvent encore trouver leur place aujourd'hui.

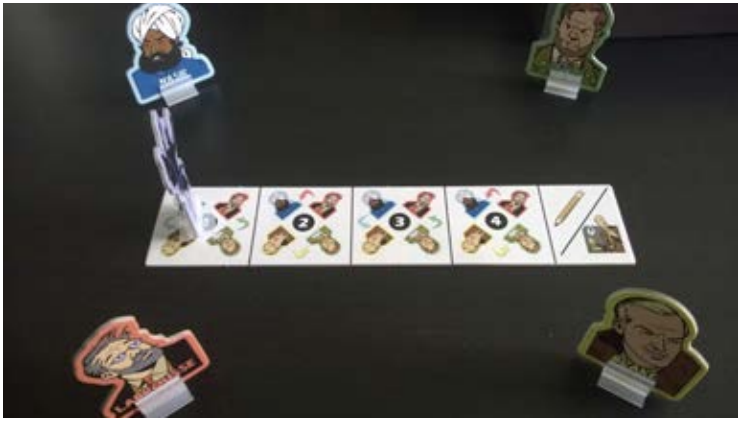
Un principe novateur

Witness est un jeu coopératif ne pouvant être joué qu'à 4 joueurs (déjà là, on sent le jeu bizarre et innovant). Les joueurs vont devoir résoudre des énigmes dans l'univers de Blake et Mortimer, le jeu contenant 64 enquêtes très différentes les unes des autres. L'idée du jeu fait penser au téléphone arabe : chaque joueur connaît un indice permettant de résoudre l'enquête et à chaque tour, deux joueurs vont murmurer simultanément leur indice à l'oreille d'un autre.

Les indices circulant dans le même sens (A murmure à B, B murmure à C, C murmure à D et D murmure à A), au bout de 4 tours les joueurs sont censés connaître tous les indices et c'est à ce moment-là que l'on ouvre le livret Questions. Les joueurs devront alors chacun répondre aux trois questions qui leur sont posées, chaque bonne réponse rapportant 1 point. Le but du jeu est d'avoir le plus de points, le maximum étant 12 puisque chacun des 4 joueurs répond aux 3 questions.

Un air de Professeur Layton

Globalement les enquêtes ressemblent beaucoup à des énigmes mélangeant mathématiques, logique et surtout mémoire. Bien évidemment, tout dans le jeu est fait pour que vous vous plantiez. Tout le génie du jeu réside dans l'idée de complexifier n'importe quelle énigme en divisant les indices en 4 et en les répartissant entre les joueurs. Malgré le petit nombre d'enquêtes possibles (une partie durant plus ou moins 10 minutes), il est assez aisé de créer des



énigmes soi-même et j'espère voir sur le net des énigmes créées par les fans.

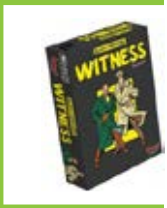
Mon avis

Si tout comme moi vous êtes un fan de logique et d'énigmes, foncez !!! ***Witness*** est absolument fait pour vous ! De même, si la simple envie de jouer à un jeu un peu différent vous titille, n'hésitez pas à jeter un œil à ce jeu. Dans tout les cas, vous ne risquez pas d'oublier une partie de ***Witness*** ! Pour ma part, je suis également ravi de voir qu'Ystari arrive très bien à se renouveler et à faire confiance à des auteurs qui ne font pas forcément partie des célébrités du monde ludique (le seul jeu de Dominique Bodin ayant été édité jusque là fut ***Vitrail*** qui, au passage, est également un jeu très innovant).

A noter également que, comme d'habitude chez Ystari, le matériel de qualité est au rendez-vous et on en a vraiment pour son argent. La thématique de Blake et Mortimer colle parfaitement à l'ambiance et il est intéressant de voir que certaines énigmes ne s'arrêtent pas à un simple jeu de logique mais feront intervenir une logique plus basée sur vos connaissances et donnent un aspect plus important à la scénarisation (je reste volontairement vague pour ne pas vous gâcher les énigmes bien entendu).

On regrettera cependant deux points : le jeu n'est jouable qu'à 4 joueurs, une configuration qui n'est pas rare, mais néanmoins assez contraignante, et le jeu possède une faible durée de vie. Il est en effet assez difficile de recommencer une énigme une fois qu'on en a compris la subtilité. Le jeu étant en plus très addictif, j'ai peur que les 7 à 8 heures de jeu qu'offre ***Witness*** ne soient vite écoulées. Encore une fois on peut très bien imaginer les joueurs créer leurs propres énigmes et je pense bien un jour tenter d'enchaîner 5 parties à 5 joueurs où chacun proposera une énigme de son cru aux 4 autres.

Auteur : Dominique Bodin
Mécanisme : déduction
Thème : BD
Nombre de joueurs : 4 joueurs
Age : à partir de 10 ans
Durée : 15 minutes
Édité par Ystari Games
Prix approximatif : 30€



JEUX À 2 ... KULAMI

Samantha

Des tuiles de bois, des creux, des billes, de l'abstrait, j'ai les mains qui tremblent à l'idée de vous faire découvrir *Kulami* d'Andreas Kuhnekath. Oui, je gâche un peu le suspense mais bon, là, nous sommes devant une catégorie que j'apprécie tout particulièrement : les jeux à 2. Et vu que j'adore le bois je suis plus que séduite. Trêve de bavardage, découvrons sans plus tarder le jeu *Kulami*.

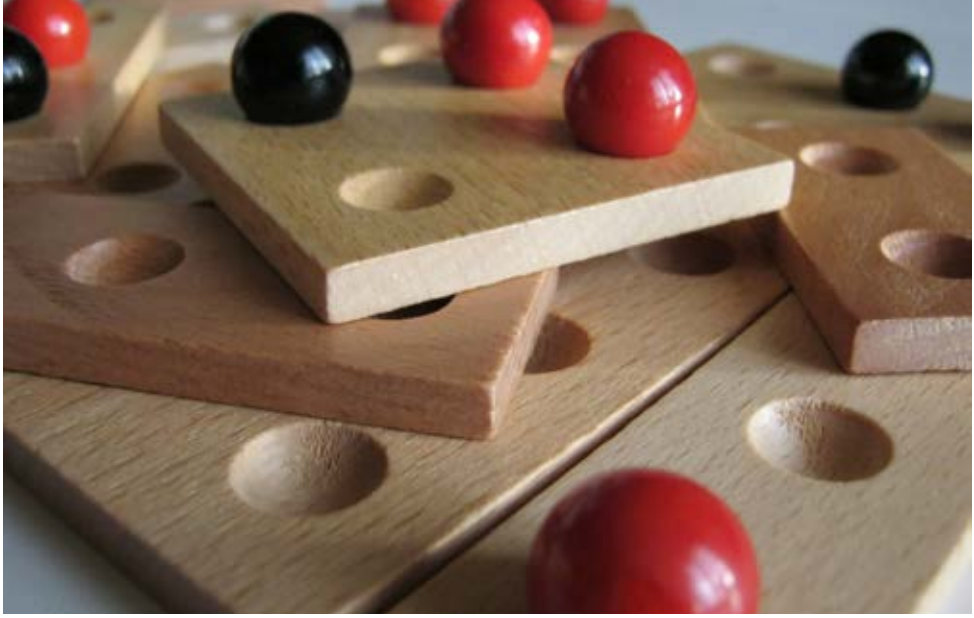
FoxMind et Andreas Kuhnekath nous livrent ici un très bon et beau jeu à 2. ***Scho K.O.***, autre jeu d'Andreas Kuhnekath sorti en 2010 nous donnait déjà le ton d'un jeu deux joueurs où la réflexion est le nerf du jeu. FoxMind, quant à lui, nous a déjà livré d'autres jeux abstraits tels que ***Octi*** et ***Six***. Ils se sont donc alliés pour notre plus grand plaisir pour cette édition de ***Kulami***.

Matériel

Cette boîte bien rigide au design sobre mais très joli s'avère remplie d'un beau matériel : 17 tuiles en bois de belle taille, 28 billes rouges et 28 billes noires, deux petits compartiments à prendre pour mettre ses billes, idéal pour jouer et ne pas courir après les billes sous la table (non, ne me dites pas qu'il n'y a que moi à qui c'est arrivé !). Les billes sont pile de la bonne taille, les tuiles de bois toutes bien taillées, pas de souci pour que les billes tiennent bien dedans. Les tuiles aux formes différentes se collent facilement les unes aux autres pour moduler à volonté le plateau de jeu. Rien à redire sur le matériel du jeu ***Kulami***, un sans-faute.

Règle

Si le but est très simple (avoir le plus de points à la fin de la partie), ***Kulami*** n'en reste pas moins profond et astucieux. Il faudra faire preuve de vigilance et bien réfléchir à ses coups pour remporter le plus de tuiles. Il faut être majoritaire sur une tuile pour l'emporter et marquer le nombre de points correspondant aux



creux de la tuile. Et c'est dans cet aspect que réside toute la profondeur de ce jeu à 2 : vous ne pouvez poser qu'une bille à la fois, verticalement ou horizontalement par rapport à la bille de votre adversaire mais jamais sur la tuile de celle-ci. Et oui, une règle bien simple et rapide à expliquer mais qui annonce de la réflexion pour gagner et piéger votre adversaire. Oui, je sais bien que ça vous plaît l'idée d'être méchant avec votre adversaire, viles créatures que vous êtes.

Ressenti durant les parties

Concentration est le mot d'ordre pour la plupart des jeux à deux et surtout les jeux abstraits. ***Kulami*** ne déroge pas à la règle et la concentration et la réflexion seront toujours bien présentes, même si par moment une pointe de regard noir ou un soupçon de moquerie feront leur apparition. ***Kulami*** ne reste pas un jeu strict où l'on n'adresse pas la parole à son adversaire, mais se joue vite et bien et la revanche est réclamée dés la fin de la première partie.

Durée de vie

Plusieurs façons de disposer les tuiles offriront des expériences de jeu plus ou moins corsées. Je vous conseille de débuter par la mise en place d'un carré de 8 par 8 pour quelques parties et ensuite de laisser libre cours aux possibilités de placement que vous proposent les tuiles, dans une limite de forme irrégulière de 10 par 10. Le jeu peut se jouer avec un large public. Accessible à partir de 10 ans il est facile à sortir autour d'un café le temps d'une petite pause. Une longue vie s'offre à lui, si bien sûr vous aimez les jeux abstraits pour 2 joueurs.

Avis

Un très bon jeu, qui a beaucoup plu aux différents joueurs qui l'ont testé avec nous. Je suis amatrice de ce style de jeu depuis de nombreuses années et je suis contente de voir que le style perdure et réussit encore à nous surprendre. Un jeu que je recommande car facile à comprendre, à expliquer et à jouer, rapide et avec un matériel de qualité. FoxMind nous livre un très beau jeu avec une belle mécanique.

Auteur : Andreas Kuhnekath
Mécanisme : placement
Thème : abstrait
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Age : à partir de 9 ans
Durée : 15 minutes
Édité par FoxMind
Prix approximatif : 35€

LA RÉÉDITION

ZACK & PACK

Paru pour la première fois en 2009, ***Zack & Pack*** est de retour sur les étals dans une version identique à la première. Si vous avez raté sa première incursion dans le monde ludique, il est temps de rattraper cette erreur, et rien de mieux que ce test pour savoir si le jeu est fait pour vous ou non.

▸ Arthelius

Au volant de votre camion vous allez devoir faire votre possible pour caser tous les objets (des cubes de différentes longueurs) désignés par 5 dés que vous lancerez au début de votre tour. Puis 1 ou 2 camions vous seront distribués selon le nombre de joueurs. Mais ces camions ne seront pas pour vous, vous allez tous devoir les retourner en même temps pour ensuite en choisir un chez un de vos adversaires ou sur le dessus de la pile. Il est interdit d'en prendre un chez soi, c'est cruel mais c'est ainsi.

Une fois votre véhicule sélectionné, vous allez devoir le remplir avec vos cubes sans dépasser ni les cases dessinées ni la hauteur proposée sur chaque tuile et qui va de 1 à 4. Fort heureusement cette phase n'est pas limitée en temps. Ne vous précipitez pas car chaque espace vide vous coûtera 1 pièce, tandis que chaque cube resté sur le carreau verra sa valeur doublée, payable en pièces également. Ce qui va grever votre budget de 75 pièces, octroyé en début de partie. Toutefois le joueur ayant dépensé le moins d'argent durant un tour gagnera un bonus de 10 pièces, ouf ! Les tours se poursuivent ainsi, vous faisant avoir de grandes sueurs froides, jusqu'à épuisement du capital d'un des joueurs.

Quelques variantes viennent égayer le tout en proposant de modifier les conditions de pioche des camionnettes. Dans « tous à Belleville », le dernier joueur peut choisir entre les camionnettes présentes et la première carte de la pile de pioche. Dans « Lamotte-Beuvron », le fait de prendre une des tuiles restantes vous fera payer 5 pièces. Enfin, dans « tous à Maubeuge », vous pouvez conserver 5 colis en fin de tour pour tenter

de les placer au tour suivant, les colis en surplus devant être payés normalement : une variante qui simplifie le jeu et le rend plus équitable, mais qui allonge aussi les parties.

L'histoire de ***Zack & Pack*** est assez amusante car au fil des ans le jeu est passé entre de nombreuses mains selon les pays où il fut édité : 999 Games, Albi, Competo / Marektoy, Hobby World, HomoLudicus, Kaissa Chess & Games, KOSMOS, Mayfair Games, Smart Ltd et chez nous par Iello. Le jeu n'a jamais changé lors de ces diverses éditions et cette dernière réédition ne diffère presque pas. De plus le jeu fut nominé en 2009 pour de nombreux prix.

Le jeu est toujours aussi stressant et fera fumer vos neurones, le hasard est bien présent et contrecarrer le mauvais tirage aux dés avec des camionnettes trop grandes ou trop petites sera toujours aussi complexe. Proposant un matériel joli et agréable à manier, ***Zack & Pack*** se révèle être un bon jeu d'apéro, où l'ambiance devra être de la partie afin d'en tirer un maximum de plaisir. Même s'il faut être concentré pour réussir à faire tout tenir dans son camion, il faudra également garder son self contrôle et de la bonne humeur lorsque les caisses s'entasseront à côté, vous faisant payer un maximum de pièces.

Aussi étrange que cela puisse paraître il n'est pas indiqué dans les règles qu'il soit possible de jouer seul au jeu, en tentant de réaliser le plus possible de chargements parfaits avec la possibilité de choisir son véhicule parmi une sélection réduite, devenant alors un casse-tête solitaire des plus plaisants tout en nous habituant au jeu. Une manière détournée de le pratiquer lorsque les joueurs viennent à manquer.

Si vous le possédez déjà, il sera inutile d'en faire de nouveau l'acquisition car le jeu est identique à la précédente édition. Par contre si ce n'est pas le cas, je vous conseille de vous y pencher lors d'une partie test afin de l'apprivoiser et qui sait? peut-être l'adopter.

Auteur : Bernd Eisenstein
Illustrations : Michael Menzel
Mécanisme : placement
Thème : urbain
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Age : à partir de 10 ans
Durée : 30 minutes
Édité par Iello
Prix approximatif : 25€

KANG-A-ROO

Samantha

Reiner Knizia est un auteur prolifique, c'est le moins que l'on puisse dire. Dans son immense ludographie il n'est pas rare de retrouver des jeux pour enfants, aux mécaniques souvent simples mais efficaces. Est-ce également le cas pour *Kang-A-Roo* ? C'est ce que nous allons voir avec ce test.

Matériel

55 cartes kangourou, plus précisément 5 cartes de 11 couleurs différentes : blanc, noir, vert, rose, jaune, marron, gris, violet, rouge, bleu et orange, toutes ces couleurs représentant un

kangourou. Il y a aussi 11 figurines en plastique identiques, si ce n'est leur couleur. Le plastique n'est pas cassant, ni trop dur ni trop souple, idéal pour les enfants. Les couleurs ne sont pas criardes, juste ce qu'il faut. Un bon matériel qui plaît aux enfants.

Règle

Vite expliqué, tel est ce que l'on retient de la règle de ***Kang-A-Roo***. Pour commencer, placez tous les kangourous au centre de la table, mélangez les cartes, mettez-en 5 de côté et distribuez équitablement les cartes qu'il reste aux joueurs. Chacun votre tour vous récupérez les kangourous présents au centre de la table ou devant les adversaires en jouant une carte de la couleur du kangourou. Mais attention, vos adversaires peuvent se défendre si ils ont une carte de la même couleur. Dans ce cas le kangourou restera devant le joueur et n'ira pas grossir les rangs de son adversaire. Une fois toutes les cartes jouées on compte le nombre de kangourous que chacun possède ; le vainqueur est celui qui possède le plus de kangourous.

Durée de vie

Même si le jeu ne se renouvelle pas, les parties s'enchaînent facilement et l'on en vient vite à compter qui a eu le plus de kangourous au bout de 5 parties. Il se joue vite et bien et reste un jeu idéal pour jouer avec les enfants sans pour autant s'ennuyer autour de la table, bien au contraire.

Avis

Un très bon jeu qui amuse petits et grands. On joue, on rigole, on contre et on perd un kangourou, mais c'est sans compter que l'on vole ceux des autres dès que l'on peut. Je conseille ce petit jeu rapide et amusant pour jouer avec nos bambins.

Auteur : Reiner Knizia
Mécanisme : gestion de main
Thème : animaux
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Age : à partir de 4 ans
Durée : 10 minutes
Édité par Piatnik
Prix approximatif : 15€

7 WONDERS : BABEL

Arthelius

Le jeu d'Antoine Bauza n'a pas fini de faire parler de lui, et par le biais de diverses extensions officielles ou non, il continue d'être un acteur actif de nos soirées ludiques. Après Cities et Leaders, voici qu'une nouvelle extension plus imposante vient de sortir il y a peu. Son nom : Babel.

Si ***Leaders*** et ***Cities*** étaient de petites boîtes rectangulaires, ***Babel*** se compose d'une grande boîte carrée aussi large que le jeu de base. Dans celle-ci, ce n'est pas une mais deux extensions que vous retrouverez, la *Tour de Babel* et les *Grands Projets*.

La Tour de Babel

L'extension ***Babel*** vous propose de jouer avec un grand plateau sur lequel vous allez poser diverses tuiles qui vont composer la tour au fur et à mesure. Sur ces tuiles, plusieurs effets différents, applicables à l'ensemble des joueurs, sont présents : taxe de construction, affranchissement des coûts, chaînage et construction gratuite, ressource gratuite, modification des récompenses militaires, prime pour différents types de cartes, modification des tarifs pour le commerce, blocage des comptoirs ou des cartes ressources ou au contraire amplification de ces dernières et enfin interdiction de construction. Vous l'aurez compris, vous retrouverez aussi bien des bonus que des malus.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 tuiles Babel, pour n'en garder qu'une, qu'il conserve face cachée, les 2 autres étant données à son voisin de gauche. Il conserve de nouveau une tuile et donne la dernière à son voisin de droite. Pour jouer ces tuiles et les ajouter à la tour, les joueurs devront défausser une carte, de la même manière que l'on pouvait déjà le faire avant pour gagner 3 pièces. La tuile n'est jouée que lorsque tous les joueurs ont résolu leurs actions, à la toute fin d'un tour. On place alors les tuiles dans le sens horaire, les suivantes recouvrant au bout d'un moment les premières posées. Tous les joueurs sont alors affectés par l'effet de la tuile jusqu'à qu'elle soit recouverte.

À la fin de la partie, les joueurs gagnent des points en fonction de leur participation à la construction de la tour, 2 points pour une tuile, 5 pour 2 tuiles, et enfin 10 pour 3 tuiles. A deux joueurs, seulement 2 tuiles peuvent être actives en même temps, la cité franche n'en recevant pas.

Les Grands Projets

La seconde extension, les *Grands Projets,* est jouable avec ou sans la Tour de Babel, celle-ci étant représentée par de grandes cartes. Ces cartes sont illustrées d'édifices que vous pourrez construire tous ensemble, apportant des bonus aux participants et des malus à ceux qui n'y participent pas. Parmi les pénalités on retrouve

la défausse de cartes spécifiques, de pièces ou de points de victoire militaires et enfin la perte des ressources apportées par sa merveille. Au rayon des bonus on retrouve des pièces ou des points de victoires militaires supplémentaires, des forces militaires en plus, un pion pour participer à un grand projet sans tenir compte de la couleur de celui-ci, un autre pour construire gratuitement un bâtiment, des points supplémentaires pour chaque étage de sa merveille construite ou un jeton pour construire gratuitement un étage, 3 points de bonus par 3 symboles scientifiques et enfin 1 jeton qui fera gagner un point de victoire par guilde construite par l'ensemble des joueurs.

Avant de débuter un âge, on prend au hasard l'une des 5 cartes correspondantes que l'on dispose au centre de la table, face visible, puis l'on place dessus autant de marqueurs qu'il y a de joueurs moins un. Ensuite, lorsqu'un joueur construit un bâtiment de la même couleur de la carte *grand projet*, celui-ci a la possibilité de participer en payant alors le coût demandé. Il prend alors en échange un marqueur. À la fin de l'âge, avant de résoudre les conflits militaires, on résout les grands projets (et Babel si vous jouez avec cette extension). Deux cas de figure se présentent alors : le grand projet est réussi, tous les marqueurs ont été pris, et les joueurs concernés reçoivent leur récompense. Il n'y alors aucune incidence pour celui qui n'en a pas. Ou alors le projet a échoué. Dans ce cas, tous les marqueurs n'ont pas été pris et les joueurs ne possédant pas de marqueurs sont sanctionnés comme indiqué sur la carte. Quant aux joueurs possédant un marqueur, ils ne sont pas sanctionnés, mais ne reçoivent pas de récompense non plus.

Alors bien ou pas ?

Si je n'ai pas été réellement convaincu par l'extension Babel, que j'ai trouvé compliquée à jouer, celle-ci vous privant d'une carte souvent bien utile, l'extension *Grands Projets* est une très bonne initiative qui apporte un réel plus. Pour les joueurs, le choix est souvent cornélien : faut-il participer à tout prix et se grever de ses ressources ou bien attendre encore et voir la réaction des autres joueurs ? Les bonus ainsi que les pénalités ne sont d'ailleurs pas négligeables.

Mais le principal souci de cette extension est à mes yeux son prix assez élevé, surtout si comme moi vous avez une préférence pour une extension et que vous ne sortez l'autre qu'à de rares occasions. Et cela, malgré la qualité du matériel, plateau et tuiles épaisses, sans oublier les cartes *grand projet* qui sont des cartes géantes.

Cela étant dit, l'idée d'inclure ce monument légendaire est une très bonne idée. Il est juste dommage qu'elle soit compliquée à jouer sauf si vous décidez d'ajouter des cartes dans le jeu, pour donner la possibilité aux joueurs de participer à sa construction sans pour autant trop les priver. Le côté coopératif des *grands projets* est une bonne initiative qui augmente sensiblement la durée de vie du jeu et permet à ce grand classique des jeux de société modernes de se renouveler.

Auteur : Antoine Bauza
Illustrations : Miguel Coimbra
Mécanisme : construction
Thème : antiquité
Nombre de joueurs : 2 à 7 joueurs
Age : à partir de 10 ans
Durée : 60 minutes
Édité par Repos Production
Prix approximatif : 30€

JEUX ILLUSTRÉS

Les logotypes

Bienvenue dans cette rubrique Jeux illustrés, dans laquelle je vais vous parler d'illustration et de graphisme. Pour cette fois j'ai décidé de vous présenter ce par quoi on identifie un jeu mais qui n'est pas pour autant la chose la plus remarquée des joueurs. Un élément qui n'est pas au centre des discussions, mais qui pourtant est essentiel pour reconnaître un jeu, je veux parler du logotype.

Qu'est-ce qu'un logo ?

Souvent nommé aussi « titre » pour les jeux de société, loin de n'être qu'une simple inscription basique, le logo est un élément graphique à part entière. Il détermine souvent à lui seul le thème ou le caractère du jeu. Désincarné de la boîte, il reste le seul représentant de l'objet ludique de base, du contenu que renferme la boîte. Et aussi étrange que cela puisse paraître tous les logos ne bénéficient pas du même traitement de faveur.

Mais avant toute chose, qu'est-ce qu'un logotype ? La définition donnée par Wikipédia est la suivante : "un logotype, plus couramment appelé « logo », est une représentation graphique qui sert à identifier de manière unique et immédiate les sociétés, associations, institutions, produits, services, événements, ou toute autre sorte d'organisations dans le but de différencier le propriétaire du logotype des autres entités. Un logotype est en général une marque écrite à l'aide d'une fonte de caractères spéciale, et disposée d'une manière particulière mais lisible."

Dans notre domaine, le logotype est donc le titre du jeu inscrit sur la boîte, dans une fonte (plus couramment appelée police de caractère) bien spécifique, qu'elle soit travaillée ou non. Et c'est justement ce point qui est intéressant car tous ne sont pas réussis, tous ne représentent pas assez bien le jeu pour être dissociés de celui-ci et qu'ils se suffisent à eux-mêmes pour assez bien évoquer le jeu.

Un logo réussi doit être lisible, joli si possible, mais ce point est très subjectif, et surtout il doit représenter le contenu de la boîte, ou du moins le thème ou le style. S'il n'est pas forcément nécessaire de partir dans des arabesques mirobolantes ni des couleurs criardes ou encore des textures à outrance, il est important de ne pas négliger ce point, car souvent il représentera le jeu. Aussi bien qu'un nom doit être le plus évocateur possible, un logo doit représenter un jeu.

Les jeux pour enfants

Mais il est temps de prendre quelques exemples pour étayer mes propos. Je vais commencer par les jeux pour enfants. Vous avez

Mes premiers jeux
Premier verger

little **CIRCUIT**

sûrement déjà remarqué que les logos de ces jeux sont souvent assez simples. Voici mon premier exemple, les jeux ***Premier verger*** et ***Little Circuit***.

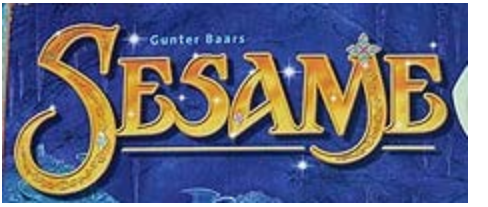
Ces deux jeux sont pour les tout-petits, le logo est simple, très proche d'une ligne d'écriture classique. Pour le premier nous sommes même devant un exemple très standardisé puisque le nom du jeu n'est ici qu'un titre qui comporte une majuscule suivie de minuscules. La seconde ligne est réalisée de la même manière. Pour le second jeu, nous pouvons observer plusieurs « fantaisies » qui donnent du caractère au logo, plutôt au titre ici. Le premier mot est inscrit en minuscule, avec une police simulant un texte écrit à la main, tandis que le second est en majuscule, première différence. De plus, les deux mots sont dans une police différente, sans oublier que les deux mots ne sont pas de la même couleur. Dans cet exemple on s'éloigne déjà de la simple ligne de texte pour trouver un logo, simple certes, mais un logo tout de même. Par contre dans cet exemple nous ne retrouvons aucune évocation du jeu.

Voici le second exemple :

Dans ce second exemple, on retrouve une nouvelle fois un jeu Haba mais pour des enfants un peu plus âgés. On remarque que la police, bien que très simple, cherche à évoquer le sentiment de fuite à l'aide de ces deux gouttes qui sortent du premier mot. Le second utilise lui aussi une police bâton, simple, seulement cette fois-ci les lettres ne sont pas alignées sur un fil, mais avec un angle différent. De plus le point d'interrogation a une place à part. Quant au dernier exemple, il se détache de la police bâton pour une approche plus moyenâgeuse, c'est certes léger, mais le crochet du D ne laisse aucun doute. Ici l'idée est de faire transparaître le thème tout en gardant un logo lisible. On retrouve également un dégradé pour mettre en relief le nom. Dans ***Qui est-ce ?*** ce sont les superpositions des mots en différentes couleurs qui créaient le dégradé.

Vos yeux pensent pour vous

On va tester un peu tout ça : si je vous montre ceci, à quoi ce jeu vous fait-il penser ?

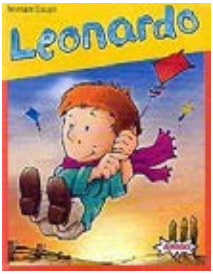


Ce titre évoque Les Mille et Une Nuits, l'orient, le sable et les déserts. Tout ceci est possible grâce aux lieux communs, aux idées reçues que nous possédons dans notre culture. Un point qui peut diverger selon les connaissances ou l'éducation de chacun. Ces lieux communs sont très utiles pour véhiculer un style très simplement. Par exemple, vous ne verriez pas un menu de restaurant chinois ne pas posséder des lettres typées asiatiques et, dans le domaine du jeu, il suffit de voir la boîte de ***Madame Ching*** pour s'en convaincre. C'est un fait, ce sont des clichés que l'on utilise pour vous donner une indication simplement par la vue, avant même que vous n'ayez vu autre chose du jeu. Mais oui, il s'agit bien d'un jeu au thème tiré des contes des Mille et Une Nuits, où il faut ouvrir des portes comme le laisse supposer le titre. Vous pouvez retrouver la boîte entière dans l'article qui lui est consacré dans le magazine.

Évocation

Mais si je vous montre ceci, à quoi pensez-vous ?

Le titre n'est pas évocateur, la police non plus et le jeu ne propose pas de réelle fioriture. Il s'agit du jeu ci-dessous.



Leonardo est un jeu de cartes avec des ballons et un petit garçon. Ici rien ne laisse deviner le contenu de la boîte. Toujours chez Amigo, on ne peut pas dire que ***Bohnanza*** soit un jeu possédant un titre et un logo très évocateurs.

Jeux pour adultes

Passons maintenant aux jeux pour adultes, dans lesquels on retrouve de très nombreux styles de jeux possédant des univers et des mécaniques très différents. Si l'on prend les jeux de réflexion abstraits, il est rare de trouver beaucoup de logos très travaillés ou du moins fantaisistes comme le montre cet exemple :

Il est d'ailleurs intéressant de noter que, malgré son nom, ***Colorio*** ne laisse rien transparaître de son thème ou plutôt de ses mécaniques. Mais certains jeux proposent quelques touches discrètes comme ces jeux :

Le premier, ***Button Up*** intègre un petit bouton, le second, ***Papillon***, un insecte ailé en place du O, le troisième, ***Diaballik***, évoque le diable avec ses petites cornes, et le dernier, ***Splits***, tente de se rapprocher du plateau de jeu. D'ailleurs celui-ci est un exemple intéressant car il y a peu le jeu est ressorti dans une version améliorée et rethématisée nommée : ***Battle Sheep***. Le thème pris est celui des moutons et le titre est clairement un clin d'œil à la bataille navale que l'on nomme « Battleship » en anglais. Mais étrangement, malgré ce thème bien plus fort, le logo ne fait pas ressortir celui-ci. La rethématisation d'un jeu est assez courante, elle permet de redynamiser celui-ci et de le mettre de nouveau sous le feu des projecteurs.

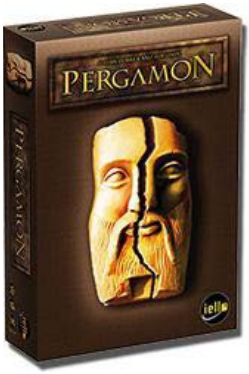
Jeux à thème

Les jeux possédant un thème fort ont souvent des boîtes dont le logo transmet ce message au joueur, faisant concorder le thème et le visuel. ***Gueules Noires*** ou ***Rockwell*** laissent transparaître

leur thème, même si cela peut rester assez généraliste car aucun élément minier n'est clairement présent, c'est le nom en lui-même qui fait le pont.

Certains jeux, d'ailleurs, jouent la carte de la simplicité et seul leur nom peut permettre d'identifier vraiment le thème du jeu ou de s'en approcher. Voici un nouvel exemple, à quoi vous fait penser ce jeu ?

Il s'agit d'un jeu dans lequel vous êtes des archéologues envoyés sur des fouilles. Ici, sans connaissances historiques ou géographiques (car Pergamon est aussi un musée en Allemagne), difficile de deviner de quoi il s'agit sans voir la boîte complète ci-contre.



Parfois on frise aussi le kitsch comme c'est le cas avec ***Panthéon*** (un très bon jeu au demeurant).

Mais tout comme pour les jeux pour enfants, certains titres désirent rester modestes en appliquant des effets simples à leur logo, je pense notamment à ***King of Tokyo*** dont le titre est un simple dégradé cerné de noir, où les lettres sont simplement déformées pour les rendre plus dynamiques. Bien entendu il existe des exemples contraires où les logos sont de véritables merveilles.

A quoi sert un logo ?

Le logo est donc un subtil mélange entre le résumé, la beauté et la lisibilité, sans oublier la possibilité de garder une part de mystère que seule l'ouverture de la boîte pourra éclairer, comme c'est le cas pour ***Concept***. Concevoir un logo est un travail complexe, qui sans vous en rendre compte vous influence déjà, et cela dès la première vision. Maintenant vous ne regarderez plus les logos de la même manière.

Le logo est une part très importante, un moyen visuel très rapide d'identifier un jeu. Voici un petit jeu où il faut reconnaître les jeux à partir de l'image d'une seule lettre tirée des logos, le tout formant le nom d'un festival. Avec cet exemple il est aisé de voir comme il est simple de reconnaître un jeu à partir d'un logo, et même lorsque cette image n'est composée que d'une seule lettre.

Maintenant je suis certain que vous ferez plus attention aux logos que vous croiserez sur vos boites de jeux.

Samantha

Docteur Mops

Nous n'avons plus besoin de vous le présenter, c'est un grand personnage du monde ludique, officiant sur le site web TricTrac. N'hésitant pas à jouer au jeu des questions/réponses avec moi aujourd'hui, à ses risques et périls. Docteur Mops se livre à nu (enfin presque) pour répondre sans détour à mes indiscrétions.

Ludographie :

• 2004 - SKAAL (Tilsit)

• 2006 - LES CHEVALIERS CACOCHYMES DE LA TABLE RONDE (Magazine JSP n°25)

Sa site internet (ou presque) : www.trictrac.net

"Doc Gyneco", je vois bien pourquoi il s'appelle comme ça, mais, vous concernant, pourquoi Docteur Mops ?

À l'occasion vous m'expliquerez pour le chanteur parce que personnellement je ne sais pas. En même temps ce n'est pas pressé car je m'en moque complètement ! "Docteur Mops" est un très vieux running gag d'un club de jeux des années 80. Je l'ai utilisé pour créer un personnage imaginaire pour une feuille de chou présentant des jeux. J'ai repris ensuite ce pseudo pour signer les articles sur les jeux et les activités de ce milieu, ce qui me permettait de trier mes mails entre mes différentes activités journalistiques et autres manigances. Aujourd'hui, comme le jeu est mon activité principale et unique, tous ceux qui m'ont connu après 1990 m'appellent ainsi. En même temps rien ne dit que je ne trouverai pas l'envie de devenir Captain Sanginaire ou Vulva la Cochonne, hein ? Encore que j'aime assez le son de The Incredible and Amazing… quelque chose. Après chacun a ses propres usages et ses goûts. Je pourrais vous présenter un tas de gens qui m'appelle « l'autre imbécile ». Vous noterez combien cela peut prêter à la confusion dans une assemblée un peu nombreuse.

Vous vous retrouvez seuls avec Phal sur une île déserte, quel jeu emportez-vous ?

Vous êtes une sacrée vicelarde, soit dit en tout amitié. Je pense que nous tenterions de monter Naufragés.net, on se disputerait au bout d'une journée et l'un boufferait l'autre ensuite. C'est là qu'on voit que Monsieur Phal aurait un avantage certain question denrées.

À quel jeu rejouez-vous régulièrement, si tant est que vous en ayez encore le temps ?

Régulièrement à rien. Je suis trop écleque… écleti… J'aime trop la variété pour ça. J'essaye aussi de faire vivre quelques vieilleries de ma ludothèque. Ajoutez à cela que je suis cyclo … Cyclisc… que j'ai des phases alors mon jeu préféré du moment doit changer tous les jours. Là en ce moment je suis dans une phase… ah zut ça vient de changer… Par contre oui, je prends du temps pour jouer « pour le plaisir » mais uniquement dans l'intimité et avec des proches.

Nous savons que vous appréciez les jeux abstraits, mais ils ne sont pas très nombreux à voir le jour chaque année. Que pensez-vous de ce constat ?

Bien vu !

Comment vous projetez-vous, dans 10 ans ?

Écoutez, j'ai déjà eu du mal à survivre jusqu'ici ! Je ne me projette que très peu. Pas plus d'un mètre. D'abord parce que je suis allergique à la gravité, ensuite j'ai du mal à me souvenir quel jour nous sommes, alors dans 10 ans… Idéalement je devrais être avec ma chérie en train de visiter une expo, de commenter une lecture et… oui bon, enfin ça ne vous regarde pas en fait !

Vous avez été jury à diverses occasions, que retenez-vous de ces expériences ?

Que les jurys et les prix sont très différents. Cela aiguise d'ailleurs le regard. Pas mal de gens pensent qu'il suffit d'avoir un avis sur les choses pour le donner. C'est une erreur grossière. Il faut en avoir plusieurs. Prenez un prix comme le Jeu de l'Année. Il faut choisir certes des jeux de qualité mais aussi des candidats potentiellement taillés pour le public auquel vous imaginez vous adresser. À Boulogne (je resigne cette année) il s'agit de choisir des projets créatifs. Au Flip de Parthenay ce sont aussi des protos avec cette grande différence que les auteurs sont en face de vous. Il y a une composante humaine très importante avec parfois des gens très en demande qui risquent d'être déçus.

Même si cela se passe généralement bien, il faut trouver ce dosage de fermeté et de bienveillance qui n'est pas toujours simple. Par ailleurs, je dirais que globalement, faire partie d'un jury est une activité de péteux donneurs de leçons. Comme ce n'est jamais payé, autant que ça fasse plaisir hein ? Plus sérieusement c'est un travail de groupe intéressant et je crois vraiment que c'est un moment d'émulation pour les créateurs qui osent s'y risquer. J'ai toujours trouvé cela très courageux de se mettre en compétition comme ça.

Quels sont les jeux qui, selon vous, marqueront cette année 2015 ?

Alors je m'en fiche d'une force ! Je n'ai pas de boule de cristal et aucun don de voyance. Chaque jour, je me penche sur deux jeux nouveaux en moyenne. Vous imaginez le défilé… J'essaye d'apporter à chacun assez d'attention pour retranscrire, non pas un descriptif mécanique mais les sensations et les motivations qu'on peut y trouver. L'objectif étant de donner assez aux lecteurs pour qu'ils salivent, soient indifférents ou renâclent. Une fois ce boulot fait, je pourrai avoir une vision plus distanciée sur un moment donné de l'édition. Mais là pour 2015 c'est beaucoup trop tôt. Et puis mon avis perso n'a aucune importance sauf si vous voulez m'offrir un cadeau d'anniversaire. Je vous donne rendez-vous en décembre pour mon article sur les jeux importants de 2015.

TRICTRAC.NET
Docteur Mops
APPROUVÉ

INTERVIEW

Arthelius

Alexandre Droit

Encore inconnu ou presque il y a quelques temps, Alexandre Droit fait parler de lui depuis quelques mois, enchaînant les sorties ludiques dans le domaine des party games. Ne se prenant jamais au sérieux dans ses créations, son leitmotiv n'est autre que le fun, et c'est dans cette ambiance bon enfant que fut réalisée l'interview que vous vous apprêtez à lire.

Ludographie :

• 2015 - RINGS UP! (Blue Orange)

• 2015 - POLLEN (Jeux Opla)

• 2014 - GLOOBZ (Gigamic)

Sa page facebook : www.facebook.com/groups/lesjeuxduguignol

Gloobz a été nommé dans divers supports médiatiques, t'attendais-tu à un tel succès ?

En fait, j'ai surtout le prisme du net, du coup, je ne m'en rends pas vraiment compte. Par contre, j'ai été agréablement surpris de me retrouver dans des listes de fin d'année. Là, franchement, quand on sait le nombre de jeux qui sortent, voir que ton jeu ressort dans les 3, 5 ou 10 jeux sélectionnés de certaines listes du type «Les meilleurs jeux de l'année !», ça fait forcément plaisir ! D'autant que ces listes sont, la plupart du temps, faites par de «vrais» joueurs. Ils en connaissent énormément et en découvrent des centaines chaque année ! Alors, oui, c'est chouette d'en faire partie ! Autre chose, et pas des moindres, Gigamic est très présent et porte le jeu d'une manière incroyable. Évidemment, ça aide aussi beaucoup !

Comment t'es venue l'idée de *Pollen* ?

Il y a environ 2 ans, je travaillais sur un jeu que j'appelais «Scorsso». C'était déjà un jeu pour deux joueurs avec un système de colonnes et deux sets de cartes avec des chiffres. Chacun posait une de ses cartes à tour de rôle et essayait d'être majoritaire tant sur les colonnes que sur les lignes. Pour faire court, le jeu fonctionnait bien, mais était trop ardu et les parties accrochées pouvaient dépasser 45 minutes. Ayant d'autres

projets en cours, je l'ai mis de côté.

Quelque temps après, je me suis remis dessus et assez rapidement, j'ai trouvé quelque chose qui me convenait vraiment. A cette période, Florent avait fait savoir que les Jeux Opla (Johanna Poncet et Florent Toscano) étaient ouverts à l'idée d'éditer d'autres auteurs. Il me semblait que ce jeu aurait pu être pensé par Florent, qu'il était donc typiquement fait pour eux ! Je me suis alors souvenu de «Micropolis, La Citadelle Assiégée», un docu-fiction où s'affrontaient des termites et des fourmis. Je me suis un peu documenté sur ces «drôles de bestioles» et ai thématisé mon jeu «façon Opla». Une fois mon prototype finalisé, je suis allé les voir. Après quelques semaines de tests et de légères modifications, Florent m'a annoncé qu'ils souhaitaient l'éditer.

Florent Toscano

« Alors quand Alexandre m'a montré son jeu remanié, il était question de fourmis contre des termites. Il avait été aguiché par ce thème après avoir vu un film datant de quelques années, «La Citadelle Assiégée», qui est un docu-fiction mettant en scène l'attaque d'une termitière par des fourmis. Le jeu nous a beaucoup plu, et on l'a beaucoup fait tourner et on y a beaucoup joué avant de se décider, parce qu'on n'est pas des rapides et on prend vachement notre temps pour être sûrs de notre coup. On a aussi très légèrement retravaillé le jeu ensemble pour l'alléger un peu. Et je me sens super responsable d'éditer un jeu dont je ne suis pas l'auteur, c'est plus stressant je crois !

Donc, pour répondre à ta question : l'idée n'était pas, via ce jeu, de faire passer un message sur le déclin des abeilles, mais avant tout de montrer l'existence des abeilles sauvages, qui sont méconnues et représentent pourtant la grande majorité des espèces. Et de montrer leur rôle prépondérant dans l'équilibre de tous les écosystèmes. Ensuite de parler du déclin. Je préfère montrer et expliquer ce qui existe, ce qui est beau et important, plutôt que mettre en avant ce qui disparaît. On le dit, on explique la gravité de la situation, mais uniquement à la fin et ça ne représente qu'une petite partie du livret. Je suis certain que pour en prendre vraiment conscience et agir, il est plus important de commencer par connaître ce qui existe. C'est ce qu'on essaye de faire au travers de cette gamme de jeu. »

C'est ton premier jeu avec Florent Toscano, pourtant vous vous connaissez depuis longtemps, pourquoi *Pollen* et pas un autre avant ?

C'est aussi le premier jeu qui n'est pas de lui ! Au hasard d'une soirée, je lui avais déjà présenté un party game, qui à mon avis pouvait trouver sa place dans sa gamme, auprès de Lincoln. Mais il ne l'a pas intéressé. Bon, après, avec Florent, nous sommes avant tout copains hein ! Il n'y a donc eu aucun calcul de ma part. Je me suis simplement dit que ce jeu (le futur ***Pollen*** donc) était vraiment fait pour les Jeux Opla. Ça me paraissait une évidence. Je suis content qu'il leur ait effectivement plu. «L'histoire ***Pollen***» commence tout juste et la vivre avec Johanna et Florent me fait tout particulièrement plaisir. J'espère qu'il va nous arriver plein de belles choses avec ce jeu.

As-tu voulu faire passer un message sur la disparition progressive des abeilles en faisant *Pollen* ?

Comme je l'ai dit, au départ, il n'y avait ni abeilles, ni bourdons ! Donc, aucun message de ma part ! Pour cette question, je préfère laisser la parole à Florent.

Peux-tu nous parler de *Ring Up!*, prévu chez Blue Orange cette année ?

Rings Up!, à l'origine, c'était *Bagooz* ! C'est certainement l'un de mes jeux qui a le plus plu aux différents éditeurs qui l'ont eu entre les mains. Mais c'est aussi un jeu qui a priori coûtait trop cher à fabriquer dans sa forme initiale : il y avait 40 bagues par joueur (soit 240 bagues au total), des sachets pour les ranger, des socles pour poser les combinaisons, une cinquantaine de cartes, des petites pinces à linge pour le

scoring… Bref, effectivement, beaucoup de matériel. Du coup, je pense que la plupart des éditeurs n'ont pas trop su comment le produire.

La plupart, mais pas tous ! Thierry Denoual de Blue Orange m'a proposé de garder ma variante enfants, dans laquelle les combinaisons ne se font pas sur trois doigts mais sur un seul. Maintenant, il y a 8 bagues par joueur (soit 48 au total) et une cinquantaine de cartes. Le jeu est plus simple, plus fun et surtout beaucoup plus rapide. Il y a toujours plusieurs modes de jeux et des variantes, qui apportent des sensations différentes. Ce jeu sortira début mars.

Peux-tu nous parler de tes prochains jeux qui sont encore à l'état de proto ?

Je travaille actuellement avec Ravensburger sur «*Dawak*». Pour le résumer rapidement, c'est un jeu de questions et d'actions simples, mais tarabiscotées ! Le but : s'amuser en «secouant les neurones» ! Il devrait sortir cet été. Un autre, qui se nomme pour le moment «*Mouse*», va être édité chez Paille. C'est un jeu de cartes dans lequel nous sommes des petites souris ! Il mélange tactique, bluff et roublardise.

Un troisième, «*Push*» est dans les mains d'un petit éditeur qui monte et que j'apprécie beaucoup. Mais pour le moment, c'est encore top secret !

Et pour finir, un projet CAListe ! Avec mes amis Nicolas Bourgoin et Florent Toscano, nous avons créé un jeu avec des sous-bocks, qui se nomme.... «*Bok*» ! C'est un jeu d'adresse, mais aussi «vicieux», car on prend un malin plaisir à voler ou éliminer les sous-bocks adverses !

Voilà pour mon actu principale. Évidemment, j'ai d'autres protos dans les cartons et des projets plein la tête !

Après avoir été édité par de nombreuses maisons d'édition, par laquelle n'as-tu pas été encore édité et avec laquelle tu aimerais travailler ?

Difficile de répondre à cette question, il y en a tellement... J'ai avant tout besoin de confiance, d'échanges, et de travail-

ler avec des personnes passionnées et créatives. Le gros plus : dans la bonne humeur !

J'aimerais bien travailler avec Blackrock ou Libellud par exemple. Et pourquoi pas avec les copains lyonnais de Bankiiiz Editions ou de Catch Up Games ? Bon, forcément, encore faut-il avoir des jeux correspondants aux gammes de chacun et que mes jeux les intéressent !

Où pourrons-nous te voir cette année pour tester tes jeux et te rencontrer ?

Du côté de Lyon, je suis facile à trouver ! Je «rôde» toujours dans ces lieux remplis de bonnes ondes : les magasins Archi chouette, Descartes, l'odyssée des coccinelles, Ukronium 1828…, le bar à jeux du ludopole ou le café-jeux «Moi j'men fous j'triche»… Tous ces lieux sont de merveilleux «créateurs de liens». J'y fais de belles rencontres et on y est toujours reçu avec beaucoup de sympathie.

Au niveau des festivals, je serai à Cannes fin février avec tous les CAListes et je présenterai mes trois derniers jeux sur les stands de Blue Orange (Rings Up!), Gigamic (Gloobz) et Paille (Pollen) ! Du coup, si on me cherche, on me trouvera ! Je participerai aussi aux «Rencontres ludiques» à Lyon, qui auront lieu les 13 et 14 mars. Je serai à Dieppe les 13 et 14 mai, puis certainement à «Paris est ludique» les 19 et 20 juin. Et plein d'autres à partir de l'été… C'est sûr, cette année, je ne vais pas m'ennuyer !

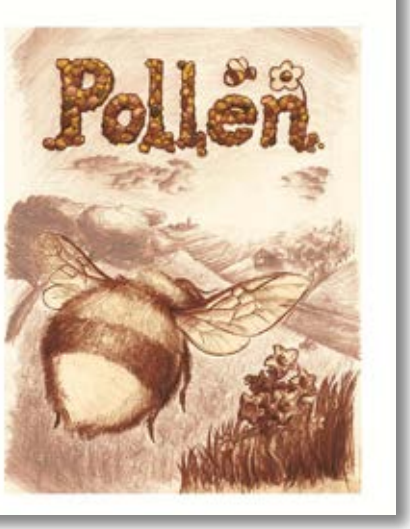
As-tu d'autres choses à nous dire ?

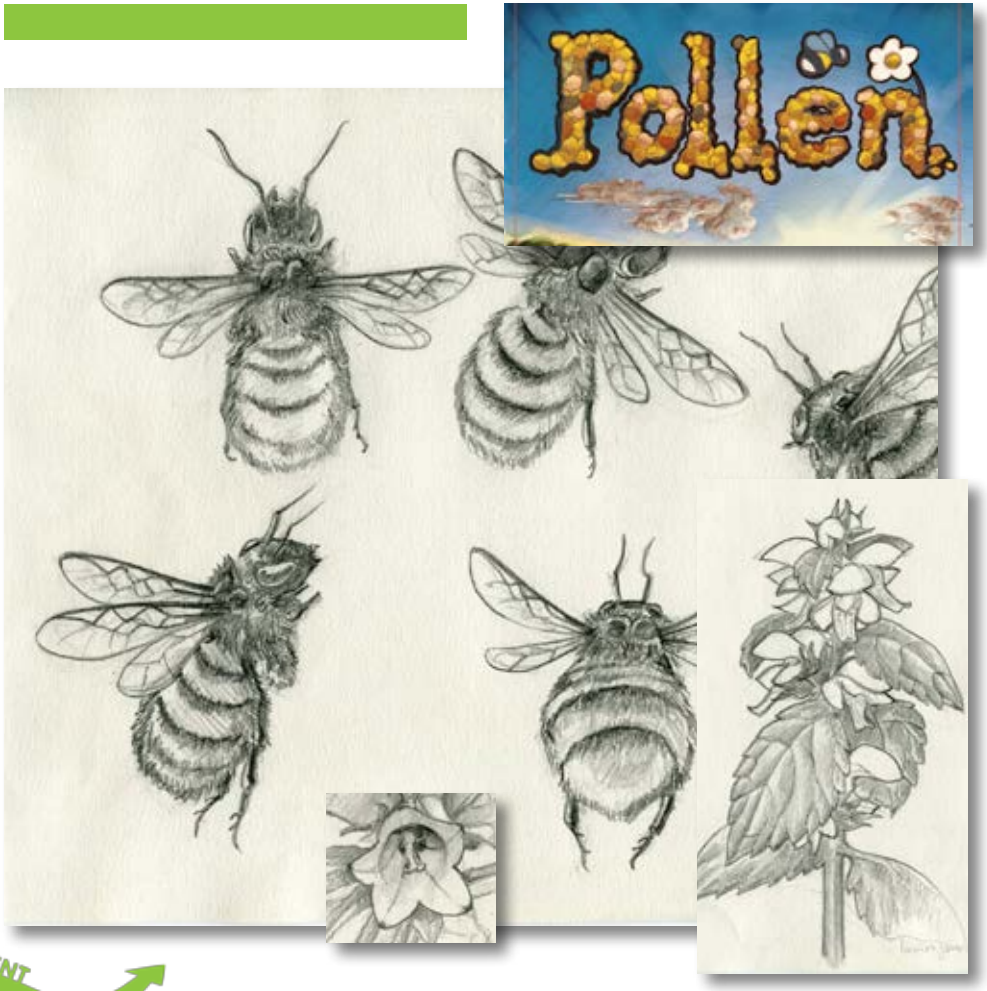
Oui ! J'ai toujours du mal à parler de moi sans parler des autres. Il me parait tellement logique de remercier les éditeurs et les illustrateurs. Sans le premier, le jeu n'existerait pas et le deuxième, d'une certaine manière, lui donne son «âme». De même, une fois le jeu sorti, ce sont les partenaires, ludothèques, cafés-jeux et magasins qui le font exister. Je trouve qu'il est bon de rappeler qu'on ne fait rien tout seul ! Donc ! Pour ***Pollen***, un grand merci à : Johanna et Florent (la team Opla !) un peu pour tout ce que l'on partage en fait ! David Boniffacy dit Bony, pour son implication et ses magnifiques illustrations. Pour ***Rings Up!***, un grand merci à Jean-Luc Guillot pour son travail titanesque. Il a découpé, ébavuré, poncé… les trois quarts des 1 200 bagues de mes 5 protos ! La team Blue Orange, et tout particulièrement Stéphane Maurel, chef de projet sur ce jeu ! Voilà encore un passionné. Marc Chouinard et Stéphane Escapa, pour leurs superbes illustrations.

Sans oublier Fabienne Guillot, ma compagne, pour tout ! Et…toi mister Vianney, pour cette interview !

VUE D'ARTISTE

David Boniffacy





TEST POLLEN

C'est un sujet qui revient très régulièrement dans les actualités ou bien dans les rapports de santé et d'écologie : les abeilles sont de plus en plus victimes des activités de l'homme. Ce qui est très grave pour notre environnement et notre avenir. Si je vous parle de cela dans ces colonnes, c'est parce qu'au-delà de son aspect jeu, ***Pollen*** diffuse un message et diverses informations sur les abeilles dans son livret de règles et qu'il serait criminel de ne pas parler de ce travail informatif de qualité. De peur de l'oublier, j'ai donc décidé de vous en parler de prime abord afin de mieux aborder le thème du jeu ***Pollen***.

▸ Arthelius

Pollen est un jeu qui se joue à 2 joueurs et dans lequel votre but sera de butiner le maximum de fleurs à l'aide de vos bourdons et abeilles. Face à vous, 5 types de fleurs sur des cartes séparées, que l'on retrouve par 3 sur chaque carte objectif. Réussir à remporter l'une de ces fleurs vous permettra de doubler vos points en fin de partie. Chaque joueur dispose donc d'un jeu de cartes à l'effigie des abeilles ou des bourdons, comportant 2 cartes pour déplacer vos insectes, le reste étant des cartes de différentes valeurs allant de 0 à 5. Une fois bien mélangées, chaque joueur prend 3 cartes sur sa pioche personnelle. À son tour de jeu, il bénéficiera de 2 points d'action qu'il pourra répartir comme il le souhaite en choisissant l'action la plus adaptée.

Parmi ces actions on retrouve : poser une carte face visible de son côté de la zone de jeu pour une action ; défausser une carte toujours pour une action ; effectuer un déplacement pour la même valeur avec la carte appropriée de son côté ou du côté adverse pour deux actions ; toujours avec une de ses cartes, mais pour deux actions cette fois-ci, poser une carte face cachée de son côté ou du côté adverse face visible pour le même coût ; et enfin retourner une carte adverse face cachée, toujours pour deux actions. Vous ne disposez que de trois rangées pour poser vos cartes, il est interdit de faire des trous. La partie prend fin lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main, son adversaire jouant alors une dernière fois. On comptabilise alors les points pour chaque colonne, celui qui en possède le plus remporte la carte fleur concernée. En cas d'égalité c'est le joueur ayant joué le plus de cartes sur cette colonne qui l'emporte et si l'égalité persiste

personne ne récupère la carte. Les fleurs représentées sur la carte objectif valent double. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

Pour les débutants, il est possible de jouer sans carte objectif, tout comme il est possible de rendre le jeu plus complexe en échangeant 5 de ses cartes en début de partie, que l'on intègre à son deck et qui compteront de la même manière que dans le jeu classique.

Les règles ne sont vraiment pas compliquées à comprendre ni à appliquer dès les premiers tours, la mécanique du jeu sera vite comprise et assimilée. Les tours s'enchaînent sans mal, mais avec une certaine tension tout de même. Est-ce que la carte face cachée que vient de poser l'adversaire est une carte forte ou juste un leurre ? De même, est-ce que je dois m'entêter sur cette fleur ou justement prendre l'initiative sur une autre ? Plusieurs questions qui n'auront de cesse d'être posées et contredites les tours suivants avec la pose d'une carte dans votre camp, ou avec la pioche de la plus forte carte du jeu. Les choix seront bien présents donnant un côté tactique léger, mais tout de même très présent. Il faudra faire les bons choix et jouer les bonnes cartes au bon moment pour réussir à remporter la partie. Surtout que celles-ci sont très tendues, la victoire ne s'arrachant que de quelques points et sur les dernières cartes.

Vite sorti, mais aussi vite joué, ***Pollen*** incite à faire plusieurs parties à la suite, pour prendre une revanche sur une victoire un peu trop facilement acquise ou pour le simple plaisir de jouer. Dommage que l'on ne puisse y jouer à plus de 2 joueurs, même s'il est toujours possible de jouer en équipe, chaque joueur jouant un tour après l'autre. Les graphismes simples mais collant bien au thème avec cet aspect crayonné champêtre plairont à la plupart des joueurs réguliers ainsi qu'aux joueurs occasionnels, faisant de ***Pollen*** un jeu multigénérationnel. Le thème bien intégré pour ce format, fait de lui un jeu intéressant sur plusieurs points : celui du jeu bien entendu, du plaisir ludique mais aussi de son message qui, sans être matraquant, a le mérite d'exister dans le livret, n'obligeant pas les joueurs à le subir tout au long de la partie. Un jeu idéal pour sensibiliser et cela à diverses occasions.

Alexandre Droit et les jeux Opla nous proposent ici un jeu gai, amusant, simple mais accrocheur où la réflexion n'est pas absente. Un jeu frais et léger qui renvoie le célèbre interlude musical de Nikolaï Rimski-Korsakov, le vol du bourdon, avec son acoustique lourde dans les cordes qui l'a vu naître, tant Pollen souffle plutôt comme un léger vent frais d'été.

Auteur : Alexandre Droit
Illustrations : David Boniffacy
Mécanisme : combinaison
Thème : insecte
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 15 minutes
Édité par Jeux Opla
Prix approximatif : 15€

TEST KORRIGANS

Tout le monde le sait, c'est au pied des arcs-en-ciel que l'on trouve les trésors, du moins d'après les légendes bretonnes, et de ces légendes les korrigans sont bien au courant. Chevauchant leurs amis animaliers ils vont tout faire pour récolter le maximum de pièces et trouver le trésor en premier.

Arthelius

De grands champs colorés s'étalent devant vous, des jaunes, des roses, des marrons, des oranges, des verts et au centre un petit bourg, le tout serpenté par une rivière où de fiers pontons se dressent. Sur les côtés du plateau des icônes soleil et nuage qui accueilleront en temps voulu les jetons de couleur, tirés un à un à chaque tour, les espaces restés vides en fin de partie indiqueront l'emplacement du très convoité trésor. Votre tribu est représentée par 2 figurines de korrigans uniques, cachés derrière votre paravent à l'effigie de vos personnages. Tout est joliment illustré, vous plongeant dans cet univers onirique, original et plaisant, le matériel de qualité aidant à l'immersion. Agréable à prendre en main, avec des règles rapides et simples.

Une fois les jetons trèfle, sous lesquels se cachent pièces ou animaux, posés sur le plateau, chaque joueur dispose ses deux petits hommes sur l'espace qui lui est attribué et s'octroie la possibilité de récupérer un jeton à sa convenance dans chacun de ces champs, et le jeu peut enfin commencer.

On tire un jeton du sac puis on vient le poser sur un des soleils libres du plateau ou sur un nuage si un jeton de cette couleur était déjà sorti. On passe le sac au joueur suivant afin qu'un nouveau jeton soit tiré lors du prochain tour. À l'aide des différents animaux, les joueurs vont pouvoir se déplacer de champ en champ, chaque animal ayant sa spécialité : si le lièvre, le mulot et l'écureuil vous permettent des déplacements simples, la taupe quant à elle vous permettra de passer d'un trou à un autre, souvent aux antipodes, tandis que l'oiseau vous permettra d'aller d'un champ à un autre de la même couleur, et la grenouille d'un ponton à un autre. Mais, petite originalité, une fois les jetons joués on ne les défausse pas, on les met devant son paravent et les animaux seront alors utilisables tout au long de la partie.

Une fois arrivé dans un champ vous pourrez regarder tous les jetons présents et en garder un. Si jamais vous prenez le dernier jeton du champ vous prenez aussi le menhir qui s'y trouve, à vos risques et périls, car en dessous ce sont différentes créatures magiques qui vous attendent, avec des intentions variables. Une fois que la septième couleur sera sortie, la course au trésor commencera. Pour l'atteindre vous devrez utiliser les jetons animaux, au rythme d'un jeton par déplacement, autant vous dire que vous aurez tout intérêt à ne pas être trop loin du magot, car si un korrigan atteint le chaudron c'est 10 points dans la poche et 15 points si vous amenez votre second korrigan. Fort heureusement, il n'y a pas de limitation au nombre de tribus possible sur la même case que le trésor. Bien entendu c'est le joueur avec le plus de points qui l'emporte.

Passant de champ en champ vous allez récupérer les divers jetons qui parsèment votre chemin, espérant au passage gagner un maximum de pièces. Mais les autres joueurs ne vont pas l'entendre de la même oreille, et le passage de malus d'un korrigan à l'autre les arrangera très certainement lorsqu'ils pénétreront dans le même champ que vous. Les trèfles sont cueillis par paquets, désertant les espaces fleuris, tandis que les menhirs petit à petit quittent leur prison éternelle, offrant aux plus chanceux de jolis bonus. Mais déjà les couleurs de l'arc-en-ciel s'entassent le long du plateau, laissant deviner au fur et à mesure l'hypothétique emplacement du trésor. Il va falloir se rapprocher pour avoir ses chances, tout en essayant de récupérer le maximum de jetons animaux afin de réussir à atteindre le beau pactole entassé dans un simple chaudron. La tension monte, tandis que les jetons se font plus rares. Le chaudron est posé, les joueurs le convoitent et ils feront tout pour l'avoir. Mais seuls les plus malins et les plus précautionneux pourront s'en emparer.

Les korrigans sont des personnages taquins et le jeu fait facilement ressortir ce point, tandis que la mécanique simple et originale s'avèrera accessible à tous et cela dès le plus jeune âge. Le tout dans une ambiance bon enfant et très familiale. Car oui ***Korrigans*** est avant tout un jeu familial, il ne le cache pas, et c'est tant mieux, car dans ce domaine il excelle. Loin d'être totalement hasardeux, juste ce qu'il faut pour renouveler les parties, il saura être un tantinet tactique afin de vous faire passer un bon moment sans pour autant allonger l'attente entre les tours inutilement. Un jeu simple, accessible, au matériel agréable et qui saura trouver sa place dans une ludothèque naissante où auprès d'une famille désireuse de jouer

avec ces mignons petits bonshommes décidément peu représentés dans le monde ludique, mais qui avec ***Korrigans*** ont su trouver un bon représentant.

Auteur : Ludovic Vialla
et Arnaud Urbon
Illustrations : Olivier Fagnère
Mécanisme : déplacement
Thème : contes et légendes
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 45 minutes
Édité par Ilopeli
Prix approximatif : 38€

TEST EUPHORIA

Dystopie : n.f. qui désigne une fiction dans laquelle une société imaginaire est organisée de telle façon qu'elle empêche ses membres d'atteindre le bonheur. Un monde qui tourne, certes, mais dont les rouages humains ne se sentent pas autre chose que des machines. Je vous ai planté le décor, car dans *Euphoria* nous serons en plein dedans. Enfin, c'est ce que nous allons découvrir.

▸ Arthelius

L'envie de vous perdre dès le départ était vraiment forte en écrivant cet article, afin de vous plonger directement dans le vif du sujet et ne pas vous faire passer à côté du message qu'il véhicule. Car ***Euphoria***, qui vient du grec, désigne la joie, l'euphorie n'est pas une uchronie (réécriture du passé) mais vous propose de jouer dans une dystopie (contraire d'une utopie). C'est un récit de fiction où les habitants d'une société sont empêchés par cette dernière d'atteindre le bonheur. Un monde qui tourne, certes, mais dont les rouages humains ne se sentent pas autre chose que des machines. Je vous ai planté le décor, car dans Euphoria nous serons en plein dedans. Enfin, c'est ce que nous allons découvrir.

Euphoria vous propose donc de vivre dans une dystopie, une société qui fonctionne avec ses codes et ses classes, suite à l'effondrement du monde tel que nous le connaissons. Vous faites partie d'Euphoria, pour autant, vous caressez le doux rêve de vous échapper de cette prison de pierre qui ceinture la cité, où la liberté individuelle n'a plus sa place. Mais Euphoria ne fut pas la seule ville touchée par le cataclysme, d'autres peuples ont subi le même sort et ont développé leurs communautés. Les wastelanders se sont ainsi attelés à travailler la terre pour subvenir à leurs besoins. Les habitants de Souterria, privés de la lumière du jour sont devenus d'excellents mécaniciens et mineurs, forgeant à la force de leurs mains un réseau complexe de tuyaux et de passages secrets. Les Icarites ont préféré prendre de la hauteur et ainsi gouverner les cieux installés dans leurs zeppelins, promettant monts et merveilles au petit peuple. Vous êtes au centre de tout cela et vous êtes bien décidé à tout changer pour laisser votre trace sur le monde.

Euphoria est un jeu de placement d'ouvriers, proposant aux joueurs,

non pas d'incarner une nation, mais plutôt de profiter de toutes leurs ressources. Une fois la boîte ouverte, nous pouvons découvrir un matériel riche, un large plateau dépliable sur quatre pans recouvert de nombreux emplacements et inscriptions, le tout accompagné de multiples icônes. Puis l'on découvre les grandes tuiles qui constitueront le marché, ainsi que les ressources sous forme de pions en bois. Des dés gravés de rouages serviront à représenter les ouvriers et de nombreuses cartes qui jonchent la boîte sont les experts et les cartes artefacts accompagnés d'aide de jeux. Tout ceci vous plonge immédiatement dans l'ambiance du jeu, qui sera parfaite par la lecture de l'introduction et de l'histoire que l'on trouve sur la règle. Celle-ci est d'ailleurs très bien rédigée et mise en en page, tout étant bien séparée, divers encarts venant servir de rappel afin de retrouver facilement une information en cours de partie. Celle-ci est accompagnée d'un résumé des règles et d'un tour de jeu, imprimé recto/verso sur une seule feuille épaisse et qui sera fort utile. Le tout forme un jeu cohérent dans son approche graphique et dans l'utilisation de son univers et appuyé par une édition de qualité qui ne vous fera pas regretter votre achat. La boite reflète bien l'originalité du jeu, même si son aspect plus géométrique ne se retrouvera pas forcément sur le reste du matériel. Être plongé ainsi quelques instants après l'ouverture de la boite dans le jeu est toujours agréable et très immersif.

Le plateau est posé sur le centre de la table, chaque pièce est mise à sa place comme indiqué dans la règle selon le nombre de joueurs, et chacun reçoit son matériel : 2 dés à sa couleur, une carte « dilemme éthique » (qui permettra de jouir d'un bonus au cours de la partie), 2 experts (un face visible et un face cachée) choisis parmi les 4 distribués en début de partie, enfin les marqueurs de moral et de lucidité sont placés sur le plateau. La partie peut commencer.

Votre but sera d'être le premier à poser l'ensemble de vos 10 marqueurs d'autorité, représentés par des étoiles en bois. Dans ***Euphoria*** vous allez tenter d'utiliser à bon escient vos alliés, mais prenez garde, car ces derniers ne doivent pas comprendre la situation dans laquelle ils se trouvent. Afin de représenter cela, le jeu dispose de 2 jauges, une pour le moral qui indique le nombre de cartes artefacts que vous pourrez avoir en main, et une pour la lucidité - ce qui est

assez ironique, qui va jouer sur le nombre d'ouvriers que vous pourrez contrôler. Après avoir lancé vos dés, vous aurez le droit d'en placer un sur les différentes cases du plateau, sachant que certaines ne sont disponibles que sous conditions. Il est également possible de jouer plus d'un dé pendant son tour, si les dés joués possèdent tous le même chiffre. Parmi les actions possibles, plusieurs sont communes à tous les territoires. Comme par exemple récupérer des ressources, dans chaque territoire il est possible de poser un dé pour récupérer 1 à 2 ressources, faire avancer le marqueur de cette faction sur la piste d'allégeance (octroyant des bonus aux joueurs possédant un expert de cette nation), et enfin jouer sur la lucidité. Ce choix se fera en ajoutant la valeur de votre dé à ceux déjà présents, selon le chiffre obtenu vous vous placerez à l'endroit indiqué, récoltant alors le bonus attitré. L'action de transformer vos ressources est également présente sur chaque nation, vous permettant de récupérer une autre ressource plus complexe à obtenir, comme la brique, l'or ou encore la pierre ou bien une carte artefact. Cela a aussi pour effet de faire avancer le mineur dans la mine associée, permettant à la fin de débloquer certaines cases. Seules les Icarites ne permettent pas de transformer les ressources à partir des tunnels, car avez-vous déjà vu des mines aériennes ? Ensuite on retrouve les marchés, en échange de ressources (leur nombre varie en fonction du nombre de joueurs) vous pourrez construire des marchés, qui vous permettront de poser un pion de prestige. Mais surtout qui imposeront aux joueurs n'ayant pas participé à sa construction de nouvelles règles bien peu enviables. D'autres actions uniques à chaque territoire sont également proposées, comme la réserve d'ouvriers qui permet de récupérer de nouveaux dés et de jouer sur les jauges de moral et de lucidité ou encore les divers lieux sur le territoire Icarite qui permettent de transformer vos ressources en divers point de prestige, carte artefact ou influence sur la piste d'allégeance à leur couleur.

Euphoria propose donc de jouer sur toutes ces différentes actions, permettant aux joueurs de bénéficier d'un large choix aussi tactique que physique. Mais tout ceci sera régulé par deux aspects très importants du jeu : le moral, qui jouera sur le nombre de cartes artefact que vous pourrez posséder, mais surtout sur la lucidité des habitants. Car à chaque fois que vous déciderez de récupérer vos dés vous devrez les relancer afin de vérifier que vos ouvriers restent assez « aveugles » au monde qui les entoure. Pour cela, vous ne devrez pas dépasser le chiffre indiqué sur la jauge sinon vous serez obligé de redonner un de vos dés, enfin un ouvrier qui aura ouvert les yeux.

Plusieurs subtilités viennent pimenter le jeu. Les experts tout d'abord qui vous permettront de bénéficier d'action bonus, le premier étant effectif de suite tandis que le suivant le sera plus tard dans la partie la nation à laquelle il appartient est assez haut sur la piste d'allégeance. Cette piste justement est primordiale, aussi bien pour récolter de précieux bonus, que pour orienter votre stratégie et l'interaction avec les autres joueurs.

Enfin la carte dilemme éthique, qui porte bien son nom vous permettra d'ajouter un marqueur d'autorité si vous décidez de choisir l'acte le plus

fasciste, ou de gagner un spécialiste dans l'autre cas, et donc de choisir de combattre cette dystopie au lieu de l'aider à grandir.

Bien entendu comme la majeure partie des jeux de placement d'ouvriers, ***Euphoria*** ne sera pas aisé à prendre en main, il faudra donc plusieurs tours avant de bien comprendre la corrélation entre chaque action, et il faudra plusieurs parties pour commencer à créer des stratégies gagnantes. Pour autant ces phases d'apprentissage ne sont pas rébarbatives, et le jeu prend petit à petit sa place dans notre tête, découvrant l'ampleur de la fourberie de nos adversaires comme la puissance de certaines actions. Mais les places coûtent chères, et les obtenir ne sera pas de tout repos, car la course à l'allégeance sera rapide et impardonnable. La lucidité de vos ouvriers pourra tourner en votre faveur comme se retourner contre vous si jamais le hasard du dé n'est pas enclin à vous aider. S'enrichir ou bien obtenir un maximum de dés ? Faire fît de ses principes ou bien se révolter ? Garder vos ouvriers dans l'obéissance aveugle ou bien les ouvrir à la lucidité. Autant de questions ludiques, mais aussi moralistes qu'il vous faudra prendre au cours de la partie. Car ***Euphoria*** ne vous laissera pas tranquille devant quelques bouts de carton et de bois. Non, ***Euphoria*** vous plongera dans une dystopie au discours politique fort, et non exempt de moral et de prise de conscience. C'est d'ailleurs ce qui fait le charme du jeu au-delà de ses nombreuses qualités ludiques. Chaque partie sera différente, faisant de lui un jeu au plaisir renouvelé. Les différentes stratégies des joueurs, ainsi que le nombre d'adversaires changeront grandement les parties, ajoutant ainsi de nombreux bons points sur sa durée de vie. Bien entendu il ne sera pas à mettre entre toutes les mains. Il serait plus à ranger aux côtés des trésors que l'on garde pour nos amis les plus précieux, à même de comprendre la valeur de l'objet qu'on leur tend, plutôt que dans la découverte ludique grand public, auquel on joue pour passer le temps.

Inutile de tergiverser, ***Euphoria*** est un excellent jeu, inutile de le nier. Bien sûr il ne sera pas adapté à tous les publics, tout comme il vous faudra du temps pour l'apprivoiser. Pour autant il serait criminel de passer à côté si vous aimez ce genre de jeu. Surtout que non content de vous amuser et divertir, il vous fera vous poser les bonnes questions avec à la clé une vraie prise de conscience. Il s'agit à mes yeux d'un jeu au message politique fort et intéressant. S'il prend l'apparence d'une dystopie, c'est pour mieux critiquer la société, sans pour autant oublier qu'il n'est qu'un jeu. A ce titre, il est là pour notre loisir et pour nous faire bénéficier de ces nombreuses qualités, renouvelant le genre d'une bien belle manière.

Auteur : Alan Stone
et Jamey Stegmaier
Illustrations : Jacqui Davis
Mécanisme : majorité
Thème : dystopie
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Age : à partir de 13 ans
Durée : 60 minutes
Édité par Morning Player
Prix approximatif : 50€

TEST DOGS OF WAR

Si les armées sont les premières à représenter la force d'une nation, en temps de guerre, les mercenaires n'étaient pas une force négligeable dans une bataille, faisant basculer une issue fatale en victoire à la force de leurs épées et de leurs lances. Ces mercenaires n'avaient ni dieu ni maître, et choisir un camp voulait souvent dire choisir la bourse la plus remplie. Dans *Dogs of war*, vous allez jouer l'un de ces mercenaires au service exclusif d'une famille, avec pour objectif de remporter la victoire finale sur vos adversaires. Retournements de situations, coup bas, trahisons rien n'est impossible pour le mercenaire que vous êtes.

▸ Arthelius

Paolo Mori est l'auteur d'***Augustus***, un jeu qui n'est pas passé inaperçu à sa sortie, remettant au goût du jour le principe du loto. Il est également l'auteur de la série des ***Pocket Battle***, encore inédite en France, mais également ***Vasco de Gama*** ou ***Libertalia***. Bref du lourd et du bon ! L'éditeur Edge n'est pas un inconnu dans le domaine même si on est plus habitué à le voir sur des wargames ou des jeux de cartes. Edge s'aventure parfois sur de nouveaux sentiers et grand bien lui fasse, car avec son expertise dans le domaine des figurines, il fait des merveilles.

Durant quatre années vous allez faire de votre mieux en temps que chien de guerre, pour faire remporter des batailles aux familles que vous défendez dans le but d'obtenir le plus de points de victoire possible. Après avoir choisi votre capitaine, vous recevrez un

paravent derrière lequel vous cacherez la carte de la famille que vous représentez, et qui vous fera gagner des points supplémentaires en fin de partie, ainsi que vos cartes tactiques (2 au départ), votre argent (5 pièces au départ) et vos troupes, sans oublier les blasons et les points de victoire. Seuls les capitaines resteront visibles de tous.

Avant chaque tour et donc année, une phase de préparation est engagée, 3 pions récompenses sont posés à côté des 3 batailles, les tuiles ordres de bataille sont mélangées puis l'on en pose 2 par conflit, enfin on dispose les 6 cartes représentant les maisons sur le plateau. S'ensuit la phase de mobilisation. Durant celle-ci les joueurs vont pouvoir acheter des troupes, mais avant cela ils reçoivent de la banque de l'argent et des capitaines en fonction de l'année dans

laquelle ils se trouvent. Les tarifs sont les suivants : Fantassin, 1 pièce pour une force de 1. Arquebusier, 2 pièces pour une force de 3. Chevalier, 3 pièces pour une force de 5. Machine de guerre, 4 pièces pour une force de 7.

La phase d'affrontement peut commencer. Durant celle-ci les joueurs vont pouvoir jouer leurs capitaines toujours accompagnés d'une unité sur l'une des cases des tuiles d'ordre de bataille. Ces tuiles comportent divers bonus : troupes en plus, carte tactique, écusson de maison, pièces ou capitaine supplémentaires. Certains n'étant accessibles qu'en jouant des unités précises ou de valeurs supérieures. Il est également possible de jouer une carte tactique durant son tour. Le joueur prend donc un capitaine, le dépose sur le bonus d'ordre de bataille désiré, pose à côté l'unité jouée avec et fait avancer le marqueur d'autant de cases que la valeur indiquée sur la carte, en faveur de la maison choisie. Son tour prend fin et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Le reste du tour se déroule de la même façon, et cela jusqu'à que tous les joueurs aient joué leurs capitaines ou qu'il décide de passer leur tour. Le premier à passer gagne le pion premier joueur.

Une fois le tour terminé on passe à la résolution de l'année. Tous les joueurs ayant posé des capitaines dans les camps des vainqueurs remportent la récompense désignée pour chaque bataille. De plus, la maison vainqueur avance d'une case sur la piste des victoires, et chaque joueur remporte 1 point de victoire par capitaine présent sur les ordres de bataille présent sur chaque bataille perdue.

Puis une nouvelle année commence, avec la phase de mobilisation. Le jeu se déroulant sur 4 années. Une fois celles-ci écoulées, on procède au décompte final en comptant ses points de victoire auxquels on ajoute 1 point par carte restant en main, 2 points par duo de pièces. Sans oublier de

décompter les blasons et la carte de soutien qui elle vaut double, la valeur de chaque blason étant multipliée par la valeur de la maison sur la piste de victoire. Ça peut donc monter assez vite.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Vous aimez les figurines ? En même temps qui n'aime pas ça ! Et ce ne sont pas les pledgers qui vont me contredire ! Et bien dans ***Dogs of war,*** vous disposez de figurines et pas n'importe lesquelles. Il s'agit de superbes figurines ! Le jeu aurait pu tourner sans, certes, mais il faut avouer que ça a de la gueule. Et ce n'est pas tout, car le reste est du même acabit. Le plateau bien que simple, est fort joli, les écussons sont tout aussi beaux et les illustrations du jeu donnent tout le caractère de celui-ci. Seuls les 3 petits bitonios rouges font un peu taches dans le décor, car le reste est splendide. Et que dire de la règle du jeu bien épaisse qui cache un background fouillé qui vous permettra, si vous le souhaitez, d'en savoir plus sur les personnages ainsi que les différentes maisons du jeu. Un énorme travail a été fait sur ce point, donnant une vraie stabilité à l'ensemble et de la profondeur. Un effort que je salue et que j'aimerais voir plus souvent sur d'autres jeux à la forte personnalité.

Pas besoin d'en dire plus. Vous l'aurez compris, je suis totalement impressionné et satisfait de l'édition de ***Dogs of War*** qui fait honneur aux joueurs parfois un peu aigris que nous sommes !

J'étais un peu dubitatif en sortant le jeu de sa boîte, j'avais bien lu le pitch, mais voilà le plateau assez abstrait ne me donnait aucune réelle indication. Le livret de règles épais m'effrayait un peu (et pour cause il y a toute l'histoire avec !). Oui il m'arrive d'être feignant sur une règle parfois, j'avoue c'est pas joli joli, mais que voulez-vous. Et puis le soir, je prends le livret et découvre que les règles sont légères, voir mêmes très courtes, pris dans mon élan je poursuis ma lecture et apprends tout sur les personnages. Le lendemain première partie, les débuts sont rudes. Il faut apprendre à bien se placer et surtout bien comprendre l'utilité de chaque élément. Une année passe (dans le jeu je vous rassure), et tout commence à être plus clair, même si l'on découvre du coup que les tours sont vraiment courts ! La tension monte, quelques trahisons viennent faire basculer le court de la partie, et les sourires de satisfaction se dessinent sur les visages. Chacun derrière ses paravents, on entasse radinement nos écussons, tout en tentant de faire monter les familles concernées. La dernière année pointe le bout de son nez, c'est la ruée sur les factions, chaque point de victoire compte, et chaque positionnement dans la bataille est balayé le tour d'après par un adversaire. Deux des batailles sont déjà scellées d'avance, mais une reste incertaine, je me positionne, récupère ma récompense et jubile de cette future victoire. Mais c'était sans compter sur la fourberie de mon fils, qui dans ce dernier tour utilise une carte trahison pour poser une machine de guerre sur la famille adverse, l'issue de la bataille est bouclée sous les rires de mon rejeton bien content de son coup fumant.

Vous aviez cru que ***Dogs of War*** était un jeu calme. Et bien, détrompez-vous ! Il y a de l'ambiance autour de la table. On est très vite pris par le jeu, essayant par tous les moyens de faire monter les familles qui nous intéressent sans se faire remarquer, tout en accumulant le plus de points de victoire. Un exercice d'équilibriste qui prend tout son sens sur le dernier tour où tout peut arriver.

Autant ne pas y aller par quatre chemins : j'ai adoré l'ambiance, je suis ressorti de mes parties avec la furieuse envie d'en refaire une, me laissant en bouche un goût sucré et un sentiment de satisfaction encore présent dans mon esprit longtemps après avoir joué.

Combinez de multiples pioches avec des stratégies divergentes et vous obtenez un cocktail idéal pour gonfler la durée de vie, surtout si le jeu s'appuie plus sur la manière qu'auront de jouer les joueurs plutôt que sur lui-même. Car il est connu que l'humain est imprévisible. Bien entendu il sera complexe de renouveler en profondeur le jeu après des dizaines de parties, du moins au niveau du matériel. Mais sa force ne se situe pas ici mais dans les rapports entre les joueurs, et la volonté de se démener dans une bataille face à de farouches adverses. C'est ce qui servira de moteur plus que le jeu en lui-même, devenant un support de qualité pour des joutes endiablées. Bien entendu il va sans dire que le jeu ne sera accessible qu'à des joueurs déjà habitués aux jeux de société, car celui-ci reste assez abstrait et pas forcément simple à prendre en main.

Voici comment résumer simplement mon avis final : merci monsieur Mori ! Merci de nous avoir offert ce jeu, qui, doté d'un matériel magnifique, nous fait passer d'excellents moments entre joueurs ou amis. Ses mécaniques simples, mais non dénuées d'intérêts donnent au jeu toute sa saveur. On réfléchit, on observe, on s'adapte, tout est là pour rendre l'expérience vivante et enrichissante. Une expérience humaine, où le rôle de chacun ressort sous les traits de son avatar. ***Dogs of War*** fait partie de ces jeux qui arrivent à s'exclure de l'entrave du temps. Vous savez quand vous débutez une partie mais une fois pris dedans, le temps n'a plus aucune importance, défilant au gré de ses envies sans que cela ne vous touche.

C'est donc pour toutes ces qualités, que je décerne cette mention, cette récompense amicale, mais précieuse à mes yeux du dé ludique !

Auteur : Paolo Mori
Illustrations : Mathieu Harlault et Christophe Madura
Mécanisme : majorité
Thème : Renaissance
Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs
Age : à partir de 14 ans
Durée : 75 minutes
Édité par Edge
Prix approximatif : 60€

TEST CRABZ

Je ne sais pas si cela provient de leur démarche si singulière, mais les crabes sont des crustacés particulièrement appréciés des créateurs de jeux. Et Henri Kermarrec a semble-t-il lui aussi succombé à leur charme. Avec toutes ses couleurs vives, la boîte de *Crabz* évoque les vacances au bord de la mer, le soleil caressant notre visage… et les crabes nous pinçant les orteils ! Fort heureusement, ils seront bien plus occupés à se pincer la carapace dans ce jeu de placement tactique aux couleurs estivales que je m'apprête à vous décortiquer.

▸ Arthelius

Crabz est présenté dans une grande boîte carrée, ce qui peut surprendre de prime abord mais qui illustre parfaitement le concept du jeu avec ses crabes de toutes les couleurs. À l'intérieur se trouve un plateau plié en quatre ainsi que des pions en bois de différentes couleurs : jaune, rouge, bleu et vert, et de différentes tailles : 3 gros, 3 moyens et 3 petits. Le tout rangé dans un thermoformage qui tient bien les pièces en place. Le style graphique très frais et simple colle parfaitement au jeu et à son thème. C'est coloré sans percer la rétine. Les pions en bois sont de très bonne qualité, il est juste dommage que le plateau qui se déplie se soulève un peu. Le système de couleur associé au nombre de joueurs sur le plateau est quant à lui très ingénieux, permettant de voir en un coup d'œil avec quels rochers jouer. Il s'agit là d'une très bonne édition qui impressionne par sa taille - étant donnée la nature du jeu - mais qui fait plaisir à voir.

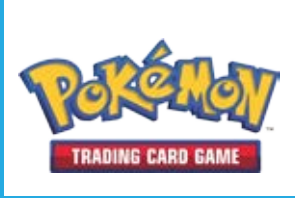
Selon que vous jouiez à 2, 3 ou 4 joueurs, la disposition des crabes sera différente, prenant plus ou moins d'envergure sur le plateau. À 2, seuls les rochers jaunes seront utilisés, à 3 les jaunes et les bleus, et à 4 l'ensemble des rochers seront occupés. Les crabes seront posés aléatoirement un à un sur le plateau avant de débuter la partie. À son tour le joueur pourra déplacer l'un de ses crabes selon ces règles : le petit crabe peut se déplacer de 3 cases, le moyen de 2 et le gros d'une seule case. De plus, un crabe doit obligatoirement terminer son déplacement sur un autre crabe, mais pour ce faire celui-ci doit être de la même taille ou plus petit ; impossible d'arriver sur un crabe plus gros. Un crabe ne peut pas

passer deux fois par la même case, et si plusieurs crabes sont empilés les uns sur les autres, seul le crabe le plus haut est déplacé. Enfin, dernière règle, si au cours d'un déplacement plusieurs groupes se forment, seul le groupe recouvrant le plus de cases est conservé. En cas d'égalité c'est celui qui possède le plus de pions qui l'emporte et en cas de nouvelle égalité c'est le joueur actif qui tranche. Des règles vraiment simples qui s'apprennent en quelques minutes. Si vous avez quelques soucis pour vous souvenir du nombre de déplacements, pas d'inquiétude, des étoiles ont été ajoutées sur les crabes pour les représenter.

Crabz est un jeu dynamique mais également très tactique, chaque mouvement devant être bien réfléchi à l'avance. Pour autant il intègre une grande part de surprise, notamment avec la vague qui élimine les groupes les plus petits, réduisant les coups possibles comme neige au soleil. Le jeu se joue très rapidement, et selon le nombre de joueurs les ressentis ne seront pas les mêmes. À 2 joueurs vous vous livrerez à une véritable joute intellectuelle, tandis qu'à 3 joueurs des alliances 2 contre 1 pourront voir le jour. Quant à la version 4 joueurs, le chaos sera plus présent et les coups moins faciles à prévoir, obligeant les joueurs à user d'adaptation. Même si la configuration à 3 peut sembler un peu déséquilibrée, les 2 autres sont très intéressantes, offrant un jeu bien différent. Les parties étant rapide, la moindre défaite pourra facilement se transformer en revanche. De plus, le jeu est parfaitement adapté pour un large public, aussi bien en terme d'âge que de style de jeux joués habituellement.

Oui, et en plus c'est très bon, autant que l'est ***Crabz***, un jeu à la mécanique simple mais intéressant, et qui sait de plus parfaitement se renouveler. La disposition aléatoire du début permet à ***Crabz*** de disposer d'une excellente durée de vie. De plus, cerise sur le gâteau, enfin, plutôt moule sur plat de frites, le jeu peut se jouer jusqu'à 4 joueurs. Un plus pas désagréable qui le propulse dans la catégorie trop peu garnie des jeux abstraits pouvant se jouer à 4. Le thème quant à lui, même s'il reste assez anodin en niveau des mécaniques de jeu, illustre joliment le jeu, lui donnant du coup, sous les pinceaux de Stéphane Escapa, un air léger de vacances rafraîchissant, le tout appuyé par une édition de qualité. Vous l'aurez compris ***Crabz*** est un excellent jeu de réflexion et d'adaptation qui plaira au plus grand nombre, un jeu idéal pour se détendre tranquillement au soleil.

Auteur : Henri Kermarrec
Illustrations : Stéphane Escapa
Mécanisme : Blocage
Thème : Marin
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 20 minutes
Édité par Blue Orange
Prix approximatif : 25€



À LA CARTE

COMMENT CONSTRUIRE UN DECK

Arthelius

Vous pensez certainement que j'ai fait là un drôle de choix, en désirant vous parler de Pokémon pour les jeux de cartes. À mes yeux Pokémon possède d'excellentes qualités qu'il serait idiot de passer sous silence sous prétexte qu'il s'agit de cartes avec des créatures infantiles. Car si Nintendo se cache derrière cette licence (et son créateur Satoshi Tajiri), pour le jeu de cartes c'est la très célèbre firme Wizards of the Coast, à qui l'on doit Magic, qui fut aux manettes de 1999 à 2003, avant de passer la main à Pokémon USA Inc. jusqu'en 2009 puis à The Pokémon Company International depuis.

Mais trêve de bavardages, si vous êtes ici c'est pour apprendre à créer un deck, un deck de base. Bien entendu cela sous-entend que vous connaissiez un peu le jeu.

Qu'est ce qu'il y a dans un deck ?

Dans un deck nous trouvons 60 cartes, et parmi ces cartes 3 catégories se distinguent : les pokémons, nos créatures qui vont se battre pour nous ; des cartes Énergies qui vont alimenter nos cartes ; et enfin les cartes Dresseurs qui seront des avantages, des bonus. Pour chaque catégorie il existe de très nombreuses cartes différentes que vous pourrez trouver dans des decks préconstruits ou des boosters, voire à l'unité. Cependant, il ne peut y avoir plus de 4 fois la même carte dans un deck, sauf pour les énergies de base, et elles uniquement.

Les énergies

Je vais commencer par les cartes les plus simples à comprendre : les énergies. Il y a les énergies de base, qui fournissent une énergie élémentaire du type plante, eau, feu, combat, etc. Il n'y pas dans les énergies de base d'énergies incolores, qui servent souvent pour les pokémons normaux, toutes les énergies de bases sont incolores . Ensuite nous trouvons les énergies spéciales qui, comme leur nom l'indique, sont un peu particulières, elles sont accompagnées d'un texte qui décrit leur action. Leur nombre est limité à 4 par deck.

Les dresseurs

On en trouve de trois types : les supporters, les objets et les stades. Les premiers servent à aider le joueur à obtenir la carte qu'il recherche ou bien à mieux gérer sa main, mais leurs spécificités ne s'arrêtent pas là. Les seconds servent à vous octroyer des avantages, par exemple soigner vos pokémons ou offrir un effet

bonus en l'attachant à un pokémon. Leurs effets sont vraiment très variés. Quant au dernier type, les stades, ils offrent des bonus à certains types de pokémons ou des avantages.

Les pokémons

Nous entrons maintenant dans le cœur du sujet, celui que vous attendiez tous : les pokémons. Ce sont eux que vous allez envoyer au casse-pipe, qui vont se battre bec et ongles pour vous. Deux lieux sur le terrain sont leur fief, l'endroit où l'on pose le pokémon actif et le banc. Il existe trois types de cartes : les pokémons de base, les pokémons évolués et enfin les pokémons EX, les Méga évolution étant une évolution des cartes EX. Les pokémons de base sont les seules cartes qui pourront être mises en jeu dès le début. De faible puissance, elles devront évoluer (lorsqu'elles le peuvent) pour devenir plus fortes, et donc devenir des pokémons évolués, même si certains pokémons sont très forts sous cette forme de base. Ces pokémons sont alors plus puissants (et souvent plus gourmands en cartes Énergie), on pose la carte sur le pokémon de base pour montrer que celui-ci a évolué, cette action ne pouvant être faite au premier tour. Certains pokémons peuvent évoluer 2 fois, de plus il existe beaucoup de cartes différentes pour les pokémons évolués. Enfin, les pokémons EX sont les plus puissants et possèdent beaucoup de points de vie. Cependant, il y a un risque à les jouer car lorsqu'un pokémon EX est vaincu, l'adversaire gagne 2 cartes Récompense au lieu d'une. C'est avec ces cartes Pokémon que vous allez faire pencher votre deck vers un type ou un autre.

Que trouve-t-on dans un deck fait maison ?

Il va falloir apprendre à gérer ce stock de 60 cartes en maximisant vos chances de piocher les cartes que vous désirez et en éliminant les cartes inutiles. Commençons par les énergies : les 24 cartes Énergie que l'on trouve régulièrement dans les decks préconstruits sont de trop. C'est selon les decks mais les réduire de moitié n'est pas inutile, pas la peine d'en avoir de trop et perdre des tours à ne piocher que ça. Quant aux supporters, ils doivent être là pour vous aider à trouver les

Les decks de bases

Nous trouvons régulièrement dans les boutiques des decks préconstruits. S'ils sont idéaux pour découvrir le jeu et voir si celui-ci nous plaît, ils seront très vite désuets par la suite à cause de défauts assez gênants. Il y a trop de cartes Énergie, la moitié n'auront pas le temps d'être utilisées et ne feront qu'encombrer votre main. De même pour les pokémons de base qui sont trop nombreux, à l'inverse des cartes évoluées qui en plus ne sont pas réellement puissantes, entraînant des risques de KO rapides et une cuisante défaite. Et avec tous ces défauts, les parties risquent de s'éterniser. C'est certes suffisant pour débuter avec les enfants mais pas pour aller plus loin.

cartes Énergies dont vous aurez besoin sans attendre de les piocher au hasard. N'hésitez pas non plus à ajouter quelques cartes qui vous feront gagner de la vitesse pour attaquer en premier.

Passons aux cartes Pokémons, le pivot central de votre deck. Deux choix s'offrent à vous : ne jouer qu'avec des pokémons de base, dans ce cas pas la peine de s'embêter avec les cartes évoluées, si celles-ci vous suffisent. Ou bien jouer avec des pokémons évolués et dans ce cas en mettre le nombre nécessaire pour réussir à faire des évolutions. Cependant tous les pokémons n'attaquent pas, certains servent de soutien. Présents sur le banc ils pourront vous aider à obtenir des avantages ou à gêner votre adversaire. De même que certains pokémons serviront d'éponge en attendant que vos pokémons les plus forts entrent en jeu, le temps de les préparer et de faire très mal au camp adverse. Même si l'envie est forte, essayez de ne pas mettre trop de pokémons différents, sous peine de diminuer l'effet et la force de votre deck. Par contre n'hésitez pas à mettre plusieurs fois votre pokémon star afin d'avoir plus de chances de le tirer.

Même si la proportion de chaque type de cartes change très régulièrement selon les formats utilisés dans les tournois ou les decks que l'on monte, voici quelques proportions à garder en tête : 20% de cartes Énergie, 35% de Pokémons et 45% de cartes Dresseur.

Vous voici maintenant avec quelques informations de base pour tenter de créer vos propres decks, et ainsi vous passer des decks préconstruits pour enfin apprécier le jeu à sa juste valeur, tout en créant un deck à vos couleurs, selon vos envies. Alors, prêts à franchir le pas en attendant le prochain article ?

Les nains sont des gros consommateurs de bière et de boissons alcoolisées, c'est de notoriété publique. Il suffit qu'ils entendent le tintement d'une chope pour rappliquer plus rapidement qu'une pucelle poursuivie par des orcs. Et l'on ne pouvait pas faire mieux que l'anniversaire du cousin Fralin pour s'adonner fièrement à cette activité rafraîchissante. Mais voilà, comme le dit le proverbe nain le premier à s'écrouler sous la table paie l'addition, et je pense que les nains ne sont pas qu'assoiffés, ils sont aussi un peu radins.

▸ Arthelius

TROLL BOYAU

À l'ouverture de la boîte, on découvre une poignée de dés marqués de points noirs ou rouges et des cartes arborant fièrement divers breuvages aux noms exotiques. L'ambiance est posée, nous ne sommes pas dans un salon de thé. Tous les visuels sont assurés par Damien Marquis qui est également dessinateur et cela se voit car ***Troll Boyau*** met son thème en avant grâce à ces illustrations légères et drôles, réalisées dans un pur style bande dessinée. Ce sont donc des cervoises tiédasses, des boches fleuris ou encore des clarets des gobelins qui vous seront servis. Ces derniers serviront à vous dégourdir le gosier, mais prenez garde : pour remporter la partie vous devrez posséder le plus de points possible tout en ayant le moins possible de cartes Sommeil, car un nain qui dort devant son verre c'est la honte dans la communauté.

Au début du tour ce sont autant de cartes que de joueurs présents plus une qui vont être étalées sur la table. Sur la carte se trouve l'illustration, un nombre de dés à atteindre pour boire le verre en une seule fois et les points qu'il est possible d'obtenir. Le premier joueur choisit une carte, le suivant une seconde, etc. Puis à tour de rôle les joueurs vont devoir tenter de boire leur breuvage, si possible cul sec, tout en évitant de le renverser. Et pour ce faire, les joueurs vont utiliser des dés, leur nombre étant déterminé par les symboles sur la carte. Sur ces dés on trouve 2 pastilles noires qui représentent la réussite de votre lancer, une pastille rouge qui elle représente l'inverse, les deux couleurs s'annulant entre elles, et enfin 4 faces blanches qui pourront être relancées si le joueur obtient au moins une pastille. Sachant qu'il est obligatoire de conserver les dés ayant obtenu des pastilles à chaque fois mais qu'il n'y a pas de li-

mite au nombre de relances. Par contre si le joueur ne sort que des dés blancs à son premier lancer il doit s'arrêter immédiatement. S'il obtient autant de pastilles noires qu'indiqué sur la carte, il boit son verre cul sec et tourne la carte breuvage vers le côté rapportant le plus de points. Cependant s'il n'a pas que des pastilles noires, il boit simplement son verre et gagne 1 point seulement. Enfin s'il y a plus de pastilles rouges, l'alcool entame son effet et le nain commence à s'endormir, on retourne donc la carte du côté sommeil.

Si deux joueurs ou plus possèdent la même carte sur la même tournée, cela provoque un défi. On ne plaisante plus ! Toutes les cartes concernées vont au centre, puis en appliquant les mêmes règles que pour un verre normal, les nains tentent de remporter le pot. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le moins de potions de nain qui l'emporte ; si l'égalité perdure on partage le lot. Des cartes spéciales sont distribuées à chaque joueur en début de partie. La potion de nain permet de gagner 1 dé pour les prochains lancers mais fait perdre 2 points lors du décompte final. Les joueurs en possèdent deux. La décoction magique permet, si le lancer de dés est réussi, de voler une carte adverse ou de gagner 1 point de plus. Enfin, le breuvage elfique, contre 4 pastilles noires obtenues sur 5 dés, permet de gagner 5 points ; si le joueur échoue il écope d'une carte sommeil en plus. La partie prend fin lorsqu'une joueur dispose de 3 cartes Sommeil devant lui. On procède alors au décompte des verres bus moins 1 point par carte Sommeil, puis des bonus sont accordés si les joueurs ont réussi à réaliser des combinaisons identiques. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

Il arrive parfois que l'on parle de jeux de café, à mes yeux ***Troll Boyau*** est de ceux-là. Rapide, drôle, parfaitement dans le thème et illustré légèrement, il possède toutes les qualités pour devenir un jeu à jouer entre amis. Bien entendu le hasard est très présent, et avoir recours aux potions de nain ne sera pas un luxe. Mais si l'ambiance est là, les mauvais jets de dés n'auront aucun mal à être remplacés par les fous rires. De petits rappels des combinaisons et des effets du tirage des dés pourraient être des ajouts sympathiques pour

prendre en main le jeu plus facilement, surtout lors des premières parties. Derrière sa première approche gaudriolesque se cache une pointe de tactique pour tenter de remporter les meilleures combinaisons, et ce petit ajout permet de terminer la partie avec un décompte des scores qui offre parfois de belles surprises. Mais ce qui ressort de ces parties ce n'est pas le vainqueur mais le bon moment passé autour de ces verres.

Auteur : Damien Marquis
Mécanisme : Combinaison
Thème : Nain
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 5 à 15 minutes

PROTOTYPE

La légende raconte qu'avec son regard Médusa pouvait pétrifier n'importe quelle personne. Autant dire qu'il ne faisait pas bon trinquer avec elle. Fort heureusement, quatre héros courageux gonflés d'orgueil décidèrent d'aller dans la tanière de la créature afin de la racourcir de 30 bons centimètres, et de régler son problème de chapeau. Il faut dire qu'avec ses serpents sur la tête difficile de trouver un couvre chef qui lui sied. C'est donc dans cette ambiance de chasse à « l'homme » mortelle que débute Immortal.

▸ Arthelius

IMMORTAL

Immortal est un jeu asymétrique où un joueur incarnera Médusa, tandis que les autres joueront les héros. Selon le mode de jeu choisi, le but sera de sortir avec un objet du palais, ou bien de réussir à tuer Médusa et à deposer sa tête dans la besace. À mes yeux c'est le mode de jeu le plus intéressant. Le plateau se compose de tuiles en forme de croix évidées au centre, et que vous allez ajouter au fur et à mesure du jeu.. C'est dans ces trous que vont être insérés les miroirs et que Médusa se déplacera, lorsqu'une cavité sera entièrement formée. Les héros quant à eux se déplaceront sur les lignes noires, où chaque interstice est marqué d'un point, le tout dessiné sur ces fameuses tuiles cruciformes. À son tour de jeu le joueur pourra jouer 2 actions, parmi ses choix possibles on retrouve : Se déplacer, d'un point à un autre orthogonalement. Poser une tuile, prise sur la pile, celle-ci ne pouvant être posée qu'à côté d'une partie déjà construite. Poser un miroir. Il en existe avec différents angles, à vous donc de choisir le plus opportun. Pivoter un miroir déjà posé de 45 à 315°. Attraper un objet magique, si celui-ci est sur une case adjacente. Échanger des objets avec un autre héros adjacent, chaque héros ne pouvant porter que 2 objets.

Médusa quant à elle, jouera 2 fois par tour, après le joueur jaune et bleu, puis après le rouge et le vert. Là aussi elle pourra jouer 2 actions, et pourra faire les choix suivants (après être apparu une première fois dans un trou formé) : Se déplacer de trou en trou, qui devront obligatoirement être formés. Se tourner pour diriger son regard meurtrier dans la direction qu'elle désire, n utilisant si besoin est les miroirs. Poser un miroir. Pivoter un miroir. Roquer avec un

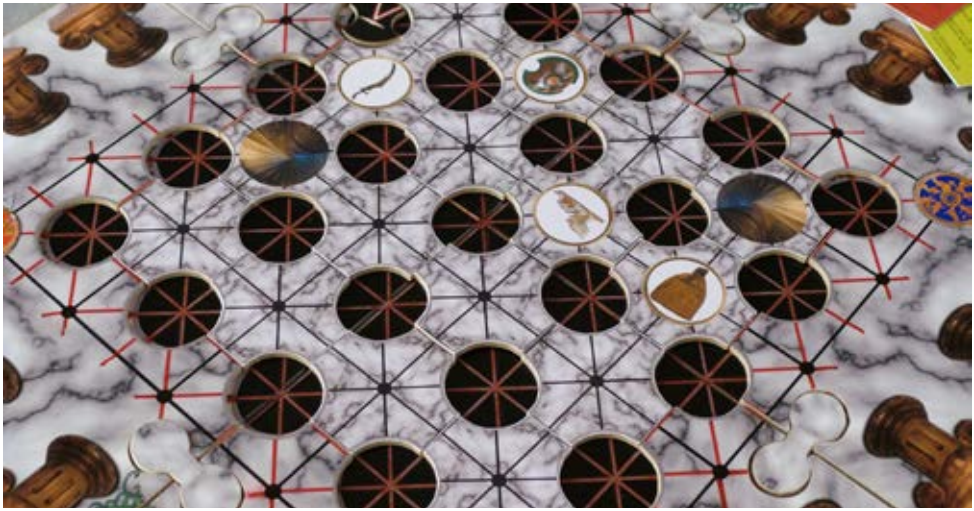
miroir, en échangeant sa place avec un celui-ci, mais attention cette action n'est possible que 3 fois dans la partie ; utiliser à bon escient donc.

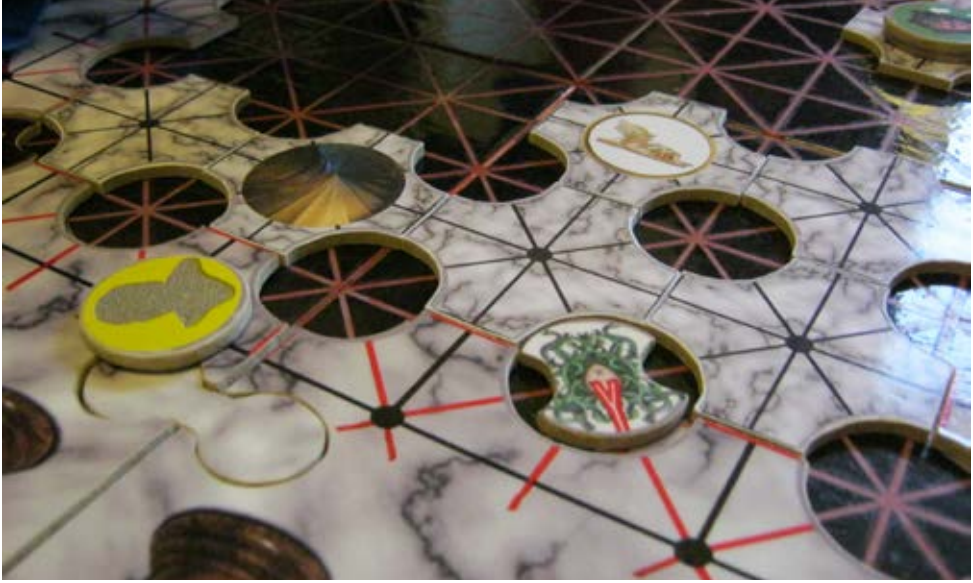
Sur le plateau seront disposés divers objets magiques pour aider les héros et surtout réussir à tuer Médusa. On retrouve l'épée d'Héphaïstos, la besace des Dieux, le bouclier d'Heracles qui peut dévier le regard pétrifiant de la créature, tout en la figeant pendant un tour, et enfin les sandales d'Hermès qui permettent de se déplacer de deux cases au lieu d'une et qui peuvent éviter le regard de Médusa. Une fois utilisés, les pouvoirs retournent sur leur case respective. Il existe aussi un escalier qui permet d'aller d'un point vers un autre dans le dédale.

Chaque héros possède un pouvoir unique et personnel : dépétrifier un autre héros, sauter par-dessus un obstacle, attirer un objet sur toute la longueur d'une travée si rien ne fait obstacle, et enfin devenir invisible et donc insensible aux rayons de Médusa pendant 2 tours, si le héros reste immobile. Si l'un des héros, en mode coopératif, réussit à traverser le palais, il pourra bénéficier d'un bonus comme libérer un autre héros, recouvrir un pouvoir, etc.

Le jeu prend fin lorsque les héros ont réussi à tuer Médusa ou si Médusa les a tous pétrifiés.

On avance dans le dédale à tâtons, en prenant garde à ne pas croiser le regard de la créature, tout en pensant déjà au tour suivant et tout en réfléchissant à ce que pourra faire le joueur qui incarne Médusa. Plus les tours avancent et plus les objets magiques apparaissent, donnant des avantages aux joueurs, mais aussi des possibilités à Médusa de poser des miroirs. La tension monte petit à petit. Un premier héros pétrifié et la panique survient. Faut-il le sauver de suite ou attendre que la femme serpent se soit éloignée en vue de toucher une autre victime ? Tout va être question de timing, car la moindre erreur ne pardonne pas. Les tours passent vite, et l'on attend peu entre ceux-ci, surtout qu'il faut être attentif aux gestes de chacun.





Tenter de tuer la créature ou l'incarner sont des rôles très différents, pour autant ils sont aussi agréables à jouer l'un que l'autre. Ce côté asymétrique permet de découvrir le jeu sous deux facettes, et de voir comment nous aurions réagi dans une situation donnée. Le stress n'est pas le même, en tant que joueur vous devrez aider les autres, mais vous pourrez aussi compter sur eux pour échafauder des stratégies payantes. Tandis que dans le rôle de Médusa vous serez seul face aux héros qui feront tout pour vous faire tomber. Autant le dire de suite gagner contre 3 héros est particulièrement jouissif, gagner à 1 contre 3 c'est la classe tout de même ! Après plusieurs parties à mon actif dans des rôles différents, je dois dire qu'il n'y a pas d'avantage à jouer un camp plus qu'un autre et le nombre de victoires est sensiblement le même. Preuve que le jeu est plutôt bien équilibré.

Présenté dans une jolie boite sobre, le matériel est très ingénieux et jouer ainsi sur les lignes et les diagonales est fichtrement bien pensé et original. L'ensemble du matériel est facilement utilisable et agréable en main. Il ne manque qu'un travail complet sur le graphisme pour lui offrir une belle unité et un univers qui lui soit propre, dans le but d'attirer encore plus les regards.

Prévu pour des joueurs à partir d'environ 8 ans, les plus jeunes comprendront vite ses mécaniques et entreront de plain-pied dans le jeu, cherchant à échapper à Médusa. Cependant, il sera conseillé de leur donner le rôle de héros, qui sera plus simple à gérer en groupe, et qui sera moins décourageant en cas de perte. Les parties durent environ 30 à 45 minutes, le jeu vise donc un public familial. Mais entre amis le jeu tournera tout aussi bien.

Immortal est une très bonne surprise, un jeu pas aussi simple qu'il n'y parait, proposant différents rôles asymétriques intéressants pour des parties intenses et remplies de suspense.

Auteur : Marcel Friboulet
Mécanisme : Élimination, parcours
Thème : Antiquité
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Age : à partir de 10 ans
Durée : 45 minutes

INTERVIEW

Antoine Davrou - Superlude

Fun, accessible et graphismes agréables sont les maitres mots des éditions Superlude. Cette année il nous ont gâté avec la sortie de 4 jeux, dont 3 pour le festival de Cannes. Le moment idéal pour revenir les jeux déjà édités, sur son parcours et l'avenir des éditions **Superlude à travers une interview.**

Jeux édités :

- 2015 - KENJIN
- 2015 - KOBAYA-KAWA
- 2015 - MAITRE RENARD
- 2014 - LA NUIT DU GRAND POULPE

Sa page facebook : www.facebook.com/pages/Superlude

Peux-tu nous donner les titres des futurs jeux estampillés Superlude et nous mettre l'eau à la bouche avec quelques détails croustillants ?

Maître Renard et ***Kenjin*** sortent mi-mars 2015 et en juin sortira ***Lutèce***, ma seconde collaboration avec Nicolas Sato et Biboun.

Le pitch : au Ier siècle après JC, Lutèce connait un essor considérable sous le règne du premier Empereur romain, Auguste. Les joueurs vont profiter de cette prospérité pour grimper dans la hiérarchie sociale de la Lutèce gallo-romaine en investissant dans différentes ressources.

C'est un jeu de majorité et de combos, avec des cartes Ouvrier et des cartes Lieux (et des sous !). Une phase de choix secrets et de pots de vin (mises) permet d'acquérir jusqu'à 2 cartes par tour. Ensuite les cartes se combinent entre elles pour acquérir à la fin de la partie un maximum de points de prestige. L'ambiance graphique est bon enfant, pas historique du tout, avec des personnages rigolos aux proportions dignes d'un jeu vidéo de type Clash Of Clans. Biboun, encore une fois, a fait un travail remarquable. J'adore ce jeu ! Son développement est terminé mais je ne me lasse pas d'y jouer encore et encore ! Normalement, il sera présenté par son auteur et moi au Off du festival de Cannes.

Ensuite, on verra. Je vais certainement consacrer le reste de l'année aux développements des jeux en cours et à la localisation des jeux à l'étranger (***Kobayakawa***,

Kenjin et ***Maître Renard*** ont fait bonne impression au salon professionnel de Nuremberg et des versions dans différentes langues sont à prévoir). ***La Nuit du Grand Poulpe*** devrait aussi connaître une édition russe courant 2015. Les prochaines sorties seront donc pour Cannes 2016 (avec au minimum 2 nouveautés).

Comment sont nées les éditions Superlude ?

Je suis un joueur depuis toujours. J'ai commencé avec les jeux de rôles dès 12 ans, et je n'ai arrêté que récemment. Les jeux de figurines aussi, surtout l'aspect modélisme et peinture, et les jeux de société bien sûr.

Je suis aussi collectionneur/transformeur de LEGO (oui je suis un AFOL, Adult Fan Of Lego) et de Playmobils, moins depuis que j'ai créé Superlude, mais ça reviendra car je pratique aussi certains jeux de figurines avec mes LEGOS et mes Playmobils.

Ce sont d'ailleurs les LEGO qui ont tout déclenché ! En tant que figuriniste je participais à de nombreuses conventions avec Frédéric Morard (auteur de ***La Nuit du Grand Poulpe*** et de ***Tralalaa***). Nos animations étaient appréciées (surtout du jeu de figurine US« indy ») et remportaient des prix. Lors de l'une d'elle j'ai présenté MFZ (Mobile Frame Zero), un jeu américain mettant en scène des combats de robots en LEG. L'animation a remporté un franc succès et le CNJ m'a proposé de venir faire des démos sur un gros salon avec eux. J'ai contacté les auteurs du jeu et j'étais sur le point d'obtenir la licence pour lancer une petite activité professionnelle avec ce jeu. Parallèlement, Frédéric Morard créait des jeux (surtout des jeux de figurines minimalistes) et lors d'une soirée au club, il nous a fait jouer un jeu musical sur des petits bouts de papier. Je n'étais pas emballé à l'idée de chanter mais bon … et en fait j'ai adoré ! Je lui ai proposé de l'éditer et j'ai créé Superlude pour pouvoir le faire. Entre temps, le projet MFZ est tombé à l'eau (pas assez rentable pour l'instant). Evidement on ne crée pas son entreprise sur un coup de tête. Cela se prépare et c'est pour moi l'aboutissement d'un long parcours. J'ai toujours souhaité monter ma propre société et mon expérience professionnelle m'avait préparé à le faire dans le secteur du jeu.

Sans entrer dans les détails, j'ai été pendant 7 ans, directeur d'une boutique Album dans laquelle j'ai créé le premier rayon jeu de société et de figurines du groupe (Album comptait alors 26 magasins en France, spécialisés en Bande Dessinée). Rapidement le rayon « jeux » est devenu le plus important rayon du magasin, dépassant même le rayon Manga ! La direction du groupe m'a alors demandé de tenter de reproduire cela sur les autres boutiques et pendant quelques temps je m'y suis attelé. C'est donc il y a 10 ans, chez Album, que j'ai posé un pied pour la première fois dans le secteur professionnel du jeu. D'autant plus que nous étions proches des bureaux d'Asmodée et que Marc Nunes, Croc, Philippe Mouret et Guillaume Gilles-Naves venaient s'approvisionner en BD chez nous.

Et pendant cette époque « Album » j'avais aussi monté un petit site de vente de bitz (pièces individuelles) Games Workshop, « La Boite à

Rabiots ». C'était le premier du genre en France et il tournait plutôt pas mal. Ensuite d'autres ont pris le relais. Durant un autre pan de ma vie (7 ans aussi !) j'ai été responsable commercial (et rédacteur/concepteur) dans plusieurs agences spécialisées dans le marketing par le jeu (jeux-concours, advergames, seriousgames, ...), et c'est alors que je travaillais pour l'une de ses agences que l'occasion de lancer ma propre entreprise s'est présenté.

J'ai préparé mon projet pendant 6 mois avant de créer Superlude. modèle économique, plan de financement, recherche de financements, de partenaires pour le packaging, la fabrication et la distribution de mes jeux. Et en août 2013 Superlude était né.

Superlude est encore jeune comment se sont passées ces premières années d'existence ?

Mon premier jeu, ***Tralalaa*** est sorti en décembre 2013, donc en ce beau mois de février 2015 cela fait 15 mois d'activité seulement. Le mois prochain j'aurais un catalogue de 5 jeux, commercialisés en français et en anglais. Autant te dire que je n'ai pas chômé ! Cependant, c'est absolument génial de faire ce métier ! J'ai conservé mon enthousiasme du début et ce n'est pas près de s'arrêter !

J'ai rencontré de nombreuses personnes formidables qui travaillent avec moi ou m'encouragent. Et même si l'arrivée d'un petit nouveau, avec ses qualités et ses défauts, fait grincer les dents de quelques fâcheux, dans l'ensemble l'accueil de la profession est assez cordial, avec une compréhensible retenue tout de même, dans l'attente de voir ce que va devenir Superlude. Les relations avec certains jeunes éditeurs comme moi sont même parfois franchement bonnes, il y a une saine émulation et je l'espère des amitiés se sont créé Et puis, lors des nombreux salons et évènements auxquels je participe en boutiques, en association ou en ludothèque, je suis enthousiasmé par l'accueil qui est réservé à Superlude ! vendeurs, ludothécaires et joueurs me donnent une force incroyable !

Au-delà de la passion pour le jeu et du bonheur de travailler dans ce milieu, Superlude est avant tout une entreprise et sa pérennité devra être assurée par les ventes, en France et à l'étranger. Pour l'instant, avec seulement deux jeux en vente sur les 14 premiers mois d'activité, j'avoue que Superlude est encore fragile. ***La Nuit du Grand Poulpe*** a encore du mal à trouver son public (les jeunes ados et leurs parents geek) malgré ses grandes qualités. Pour ***Tralalaa***, ce sera surtout sur le long terme que le jeu trouvera sa place. Je suis confiant.

Les trois nouveautés du premier trimestre 2015 (***Kobayakawa, Maître Renard et Kenjin***) devraient

faire franchir un nouveau cap à Superlude et assurer cette pérennité. La sortie de Lutèce en juin 2015 consolidera tout ça.

Les jeux Superlude ont tous un point commun : des graphismes et illustrations toujours marquantes. Peux-tu nous livrer les illustrateurs avec qui tu souhaiterais travailler ?

Je viens du monde de la BD et du graphisme, j'ai toujours baigné dans un univers d'excellence graphique et c'est fondamental pour moi de travailler avec des artistes de grands talent et surtout des artistes dont je suis fan !

J'en oublie certainement mais j'aimerais confier mes jeux à des artistes comme Paul Bonner, El Gunto, Reuno, Xavier Colette, Matthieu Leys-

senne, Christian Nauck, Nicolas Bouvier, Clément Lefèvre, Pierre-Antoine Moelo, Aimé Jalon, GabanGoto, Vincent Dutrait … et tellement d'autres ! Je ne cite pas Paul Mafayon et Naïade car on bosse déjà ensemble sur des jeux à paraitre fin 2015, début 2016. Et j'ai aussi un jeu prévu avec le très talentueux Djib pour 2016 (***La Nuit du Grand Poulpe, Sabordage, 7 Wonders, Clash Of Rage,*** …) J'ai hâte de commencer !

A titre personnel, peux-tu nous faire part des jeux que tu préfères, pour toi un bon jeu c'est quoi ?

Je suis très très éclectique en matière de jeu. J'aime les « petits » jeu très malin, avec une belle profondeur (***Eat Me If You Can, Dungeon of Mandom, 8 Minutes Empire,*** …) mais aussi (et surtout) les jeux immersifs, aux thèmes forts et aux illustrations qui font rêver (***Lords Of Xidit, The Adventurers, Isla Dorada, Black Fleet,*** …).

Je joue assez peu aux gros jeux de gestion à l'allemande, surtout parce qu'ils sont souvent assez moches et les parties trop longues ! Sinon, je joue souvent en famille ou entre amis à ***Citadelles, Times'up, Timeline, C'est pas faux, Contrario, Diavolo, Minivilles, Sushi Dice, Tokaïdo, The Island, Disque-Monde, Ankh-Morpork, Kingsburg, King Of Tokyo, Les Bâtisseurs,*** … Je continue à acheter des jeux de rôle, dans l'espoir d'y jouer un jour, et récemment c'est ***Dragon de Poche*** et ***Oltrée***, tous deux de John Grümph qui m'ont le plus marqués. Je joue aussi à ***Tranchons et Traquons***, des éditions Les Livres de l'ours, avec mes enfants et leurs amis. En matière de jeux de figurines, je citerai l'excellent système générique ***Song Of Blades and Heroes*** (jouable même avec des Playmobils et des LEGO !)

Il n'est pas impossible, un jour, de voir Superlude éditer un jeu de rôle ou un jeu de figurines. J'ai déjà commencé à y réfléchir …

Pour moi un bon jeu c'est un jeu qui fait rêver, qui chatouille le cerveau, qui encourage la bonne humeur des participants. Et s'il fait les 3 à la fois alors là c'est un TRES bon jeu

Quels conseils donnerais-tu aux auteurs qui souhaiteraient proposer leur jeu aux éditions Superlude ?

Attendre ! J'ai un planning déjà bien rempli, donc à part la perle rare, je vais un peu me calmer sur les projets.

Sinon, je cherche un bon jeu coopératif, un party-game qui innove, un jeu de gestion minimaliste et profond, un jeu avec 1 seul élément matériel, un jeu avec des chats, un jeu sur les Hama (pêcheuses japonaises en apnée), un

jeu de cowboys, un jeu supportant (commercialement parlant) un thème de SF, un jeu me permettant d'assouvir mon goût pour les kamons des clans samuraïs, un jeu avec des dinosaures, un jeu d'adresse avec des sous-bock, et aussi .... Ah mais oui c'est vrai, j'ai promis de me calmer ...

Comment choisis tu le thème des jeux que tu édites ? As-tu une passion pour le Japon étant donné que deux des titres du catalogue Superlude ont une connotation asiatique ?

En effet, j'ai toujours été fasciné par l'esthétique japonaise, de la tasse de thé à l'armure de samouraï en passant bien sûr par le design graphique contemporain, l'architecture traditionnelle ou le meilleur de l'animation ou du manga. Je ne suis cependant pas un spécialiste même si je lis pas mal de trucs sur tout ce qui concerne le Japon. J'ai un peu pratiqué le kobudo et l'Aïkibudo aussi. Il est certain que cet intérêt marqué pour le Japon et les jeux minimalistes japonais va continuer à influencer la ligne éditoriale de Superlude, si tant est que j'en aie une ...

J'ai de nombreux autres thèmes de prédilection (mythologies, monde animal, cartographie, histoire antique, vikings, architecture, art contemporain, contes et fables, ...) sur lesquels j'aimerais travailler et naturellement ils me viennent à l'esprit lorsque je teste un prototype pour la première fois et que je laisse mon imagination vagabonder. Dès la première partie, si le jeu me plait, je l'imagine avec tel ou tel thème, tel ou tel illustrateur idéal sur ce thème, et aussi comment le thème apporterait de nouveaux éléments à la mécanique ou simplement justifierait la mécanique existante. Mécanique et thème sont liés et la cohérence de l'un par rapport à l'autre est essentielle. Je ne plaquerais pas un thème japonisant (ou autre) sur une mécanique si ce thème n'apporte rien au jeu. Je ne m'interdis presque aucun thème, et un reportage, un film, une bd ou une exposition peuvent m'inspirer d'une manière inattendue !

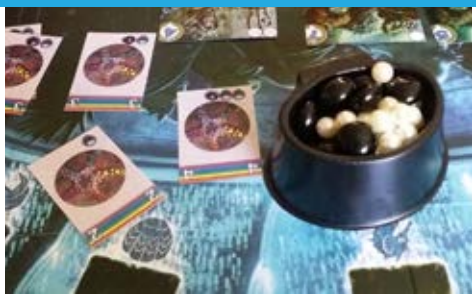
Où pourras t'on te retrouver cette année ?

Je serais bien sûr au FIJ des Cannes, puis au festival Jeux & Co d'Epinal, au salon Jeux d'Esprit à Evry, à Ludinord, au festival des jeux d'Issy les Moulineaux, à l'Alchimie des jeux de Toulouse, peut-être à Finist'aire de Jeux (***La Nuit du Grand Poulpe*** est nominé pour le « Prix des Z'illus ») et bien sûr à Paris est Ludique pour la sortie de ***Lutèce***. Je ne suis pas encore décidé pour le FLEUR et LudiBreihz, qui tombent pendant les vacances et je dois ménager un peu ma famille !

Bien sûr il y aura Essen en octobre ! Pour la suite, on verra. En dehors de ces rendez-vous incontournables, je vais me balader pour présenter les jeux Superlude dans les boutiques et les ludothèques, en région parisienne, à Lyon, à Rouen et à Strasbourg. Toutes mes dates sont sur la page facebook de Superlude ou sur le site.

Tu n'as encore jamais utilisé le crowdfunding, pour les jeux Superlude, ne serais tu pas tenté par cette expérience ?

Pas encore en effet. Mais je suis très attentif à ce qui se passe autour de ce nouveau mode de communication et de financement. J'ai bien un projet en cours de développement (illustré par Paul Mafayon) initialement prévu pour être lancé sur Kickstarter, mais le jeu n'est pas terminé et donc j'envisage plutôt ça sur fin 2015, début 2016.



ABYSS : BLACK PEARL

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'Abyss a fait parler de lui ces derniers mois en remportant de nombreux prix ludiques et graphiques. Sorti à la rentrée 2014, Abyss renouvellera d'ici quelques mois son plaisir de jeu avec la sortie de sa première extension.

Nommée Black Pearl, cette extension mettra l'accent sur des perles noires représentant la corruption gangrenant les profondeurs sous-marines d'Abyss. Chaque perle noire donnera un malus de -1 point en fin de partie, et même -5 points si vous êtes celui qui en possède le plus. Autant dire qu'il faudra les utiliser avec parcimonie… On trouvera aussi de nouveaux seigneurs : les contrebandiers. Au nombre de huit, ils permettront de se débarrasser des embarrassantes perles noires. Les sentinelles, autre nouveauté de cette extension, permettront de réserver des seigneurs ou des alliés afin d'éviter que les cartes vous passent sous le nez pendant le tour de vos adversaires.

Deux nouvelles cartes viendront également rejoindre chaque famille de seigneur déjà présente. Vingt épaves feront également leurs apparitions et pourront être fouillées pour gagner plus de points,avec un système de stop ou encore, basé sur la redondance des cartes de mêmes valeurs empêchant de gagner des points supplémentaires. Quatre nouveaux lieux feront également leur apparition ainsi que les étoiles de mer, une nouvelle famille d'alliés qui servira de joker.

Tout ceci devrait donc apporter plus d'interactions et de coups bas entre les joueurs, ce qui n'est pas pour nous déplaire. On nous promet que si le jeu sera plus complet il n'en sera pas plus complexe pour autant, l'accessibilité restant un critère d'importance. Pas de cinquième joueur avec cette extension, une volonté des auteurs qui ne voulaient pas briser l'équilibre du jeu ni prendre le risque de rallonger la durée d'une partie.

L'extension est actuellement entre les mains de Xavier Collette, qui travaille d'arrache-pied pour nous offrir un travail aussi somptueux que sur le jeu de base. Autant dire que j'en salive d'avance, en attendant vous pouvez en avoir un petit aperçu avec les images qui illustrent cet article.

L'extension Black Pearl devrait être disponible à la rentrée 2015, soit tout juste un an après la sortie du jeu de base.

Si vous êtes fan du travail de Xavier Collette, vous pouvez d'ores et déjà retrouver l'ensemble de son travail sur Abyss dans l'artbook sorti en mars 2015. Une excellente initiative qui met en avant le travail de cet artiste, et qui j'espère sera le premier ouvrage d'une longue série dans ce domaine.

QU'EST CE QUI FAIT, SELON VOUS, UN BON JEU ?

Pascal Marc : Un jeu qui me fait sortir de la réalité pour entrer dans la sienne.

Frederic Vuagnat : Quand je me dis «Punaise pourquoi je n'y ai pas pensé avant»

Nicholas Bodart : Un jeu qui offre une expérience de vie, à chaque partie, renouvelée

Fred Martin Synbeelabs : Un jeu qui, par son alchimie mécanique - dynamique - esthétique, arrive à créer un univers dans lequel les joueurs prennent du plaisir à être ensemble

Kréo le Jeu : Un bon jeu est un jeu qui fait société, c'est à dire qui a un goût, pour chacun, de plaisir d'être ensemble !

Manu Bedouin : Les éclats de rires entre potes ...

Olivier Grassini : c'est pour moi un jeu qui puisse te permettre d'incarner complètement et intensément ton personnage, qui privilégie la création de l'émotion plutôt que la technique brute.

Nicolas Mathieu : Un bon jeu, je sais pas, le principal, c'est une bonne partie !

Cédric Blue Landru : On en fait une autre ?Quoi ??? il est déjà 3h du mat !!!

Martin Vidberg : Un jeu où on finit tous à poil.

Mi Ga : Un bon jeu, selon moi, c'est d'abord un moment convivial, un lieu de retrouvaille. Peu importe la complexité du jeu, l'ingrédient principal étant l'amusement.

Parta Jeux : Un bon jeu, c'est un jeu qui dès lors que la partie s'achève on se dit «On en refait une ?»

David Playzen : Ce qui fait un bon jeu, ce sont les joueurs autour de la table... Le reste c'est de la mécanique.

Delphine RL : Un bon jeu, c'est un jeu qui rassemble et qui fait passer un bon moment.

Vin Parker : Simplement le jeu qui quand on le termine, on se dit «Bon. On refait une partie ?»

Marcel Friboulet : Y a en a qui déballent et qui jouent ! Ceux-là... C'est bof ! Et puis, y en a d'autres qui déballent et qui jouent ! Ceux-là... C'est Houaouu... C'est comme ça qu'on dit chez nous dans l' «Bouchonnois»...

Jérôme Cazaux : sans conteste la frustration! Sans frustration pas d'envie de rejouer. Et aussi justement la rejouabilité. Si les parties se ressemblent toutes pas envie d'y rejouer non plus.

Alain Balaÿ : Un bon jeu, ça n'existe pas ! Par contre, des bonnes parties, oui ! C'est à dire le choix d'un jeu correspondant aux personnes et au moment présent. Et sinon, un jeu bien fait est un jeu ou tout (les mécanismes , la thématique, le matériel, les illustrations, la jouabilité, l'accessibilité) concoure à magnifier les émotions et les expériences (le game play) qu'il propose.

Rv Rigal : Un bon jeu... c'est celui qui fait l'unanimité autour de la table, qui fait que tous les joueurs ont envie de s'en refaire une...

Axelle Bouet : Un univers apte à produire des interrogation, générer des émotions palpables par les questionnements et les dilemmes qu'il suscite , encourager des réactions, faire penser et donner à réflexion, rêver, et donner à rêver.

Mariano Alda : Un jeu qu'on a envie de montrer et de jouer avec ses amis. Simplement pour le plaisir qu'il procure. Parce qu'il amène les gens à se rassembler, à se voir...

Joàn Collet : Un jeu qui apporte ce petit frisson, ce sourire au coin des lèvres, qu'on ne saurait expliquer...

Da Doops : Les gens avec qui on y joue...

Jean-Claude Pellin : Un bon jeu me fait apprendre quelque chose de mon vis-à-vis.

Sayginou Tralilou : Pour moi, c'est celui qui a réussi à emmener mon esprit se balader dans un univers d'ogres, de blé, de guerriers, de mort-vivants, d'or ou de meeples, juste le temps d'une partie.

Cedric Di Noto : c'est un jeu partagé où le temps , toujours trop court, passe à travers les tours et nous laisse qu'une seule envie, celle d'y revenir pour notre plus grand plaisir

Dominique Breton : Un jeu est bon quand il me fait vivre quelque chose, n'importe quoi, mais il faut que je vive une expérience.

Léandre Proust : Un bon jeu, ça se reconnait parce que ça fait ressortir le côté masochiste du joueur : c'est quand tu as pris du plaisir à jouer alors que tu as perdu lamentablement. Mais tu ne sais pas trop pourquoi, tu en redemandes et tu veux absolument refaire une partie !

Carole Cravero : Un bon jeu est un jeu auquel on a plaisir à jouer et rejouer et que l'on a envie de partager

Florian Sirieix : Une évasion dans un univers imaginaire

Fabrice Morel : l'adéquation entre le thème la mécanique les illustrations et le matériel donnant une envie régulière de sortir la boite et de la partager même 20 ans après son achat .

Maud Berthod : Des sourires, des regards complices échangés, des éclats de rire... parfois des engueulades... c'est l'Amour! ... ha bah dis donc... c'est aussi un bon jeu ^^

N'hésitez pas à participer à la prochaine «Question ludique», en vous rendant sur la page Facebook des 1D Ludiques.

SALE PEOPLE

DAMIEN TIPIM
IL S'ENFUIT APRES AVOIR TUER UN JOUEUR

CHARLES ACETYLENE
LE SULTAN DES COUPS DE POING

FABIEN ET YVES
DANS LA SUITE NON OFFICIELLE DE WAYNE'S WORLD

Les HardGameurs

Analysis Paralysis

hardgameurs.com 801

CHUNKY FIGHTERS
ROBIN HOOD GAMES
CHUNKY FIGHTERS
CONRAD COURSI
CHUNKY FIGHTERS
ALDÉBARAN TROME
CHUNKY FIGHTERS
BASTET BHÔL
FREAK, FIGHT AND FUN !
METTEZ-LUI LA TÊTE AU CARRÉ !
CHUNKY FIGHTERS
CARLOS AMGAL
FREAK, FIGHT AND FUN !
METTEZ-LUI LA TÊTE AU CARRÉ !
CHUNKY FIGHTERS
GÉLVANHAN POULPE
FREAK, FIGHT AND FUN !
METTEZ-LUI LA TÊTE AU CARRÉ !
UN JEU D'ESCARMOUCHE FUN ET DÉJANTÉ !

Le second numéro de JDS arrive bientôt !

Venez participer à sa campagne sur Ulule

+

Abonnement à partir de 10€,
pour recevoir jusqu'à 5 numéros + 1 hors série
si les objectifs sont atteints.

Plus d'informations en cliquant sur la page