



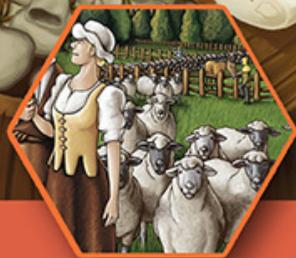
jds

JEUX DE SOCIÉTÉ



# PIRATOONS

TEST DU JEU ET INTERVIEW  
D'ACT IN GAMES



## DOSSIER

L'AGRICULTURE DANS  
LES JEUX DE SOCIÉTÉ

## INTERVIEWS

- GUS DE GUS & CO  
- OLIVIER FAGNIÈRE

## TESTS

- HOYUK  
- CACAO



# Blackrock GAMES

## EDITEUR



## DISTRIBUTEUR



[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)

Retrouvez-nous sur



et



## Édito

Il est de coutume de dire que pour un nouveau magazine, le plus compliqué est de sortir le second numéro. Je dois dire que c'est souvent vrai, mais pour JDS ce ne fut pas forcément le cas, et je me réjouis de vous retrouver une seconde fois dans ces colonnes. Les retours sur le premier ont été très bons, quelques propositions de modifications ont été apportées et celles-ci vont être étudiées avec attention afin de vous les proposer à partir du troisième numéro. Il était encore trop tôt pour le dire, mais JDS fonctionnera sur un principe de saisons, comme pour les séries, une par année.

Ce sera donc l'occasion de revoir certaines choses et de faire évoluer le magazine entre chaque, une manière originale de le concevoir et indirectement de nous imposer des délais pour repenser celui-ci régulièrement.

Nous avons plein d'idées pour la suite, et cette campagne un peu particulière de financement par le biais d'Ulule nous a permis de tester de nouvelles manières de vous proposer JDS, d'explorer de nouvelles choses pour vous gâter encore plus, tout en vous proposant un contenu toujours riche. Plusieurs projets ont été mis en place pour cela et vous seront proposés petit à petit.

JDS est un nouveau-né et comme tous les enfants il est plein de vie, et ne cesse donc de bouger et de changer, de grandir et de se modifier, et cela, u gré de nos envies, de vos remarques et des nouvelles idées qui surgissent. JDS c'est notre bébé, mais aussi un peu le vôtre, et c'est ensemble que nous le faisons grandir, en apportant chacun un peu de nous. Tel un bambin curieux, il expérimente, explore le monde qui l'entoure et avance en apprenant des personnes qui lui sont chères.

Je vous souhaite une excellente lecture et à très bientôt pour un nouveau numéro de JDS. en attendant, amusez-vous bien.

Vianney



JDS numéro 2, juillet-août 2015, bimestriel

Publication : La Carotte Culturelle - 3 rue Saint Vincent Ferrier, 22210 La Chêze.  
Tél: 02 96 28 75 95,  
email : [contact@lacarotteculturelle.com](mailto:contact@lacarotteculturelle.com)

Rédacteur en chef : Vianney Carvalho

Rédacteurs : Arthelius, Samantha Carvalho, Antoine G, Patrick Gere, Nicolas Gourmaud, Kerlaft le rôliste, Aurélien Lefrançois-Fidaly, Ludo de la ludo, Nicolas Mathieu, Pionfesseur, et Tapimoket.

Correcteurs : Elodie Noirmain, 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 : Pixartprinting SpA - 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 : nos rédacteurs et tous nos contributeurs sur Ulule, mais aussi à Tapimoket, Gus, Flavien de Playtime, Les dragons nains, BGF, Dany le trou à rat, lthaque et la ludothèque Mallatruc.

Merci également aux sites suivants : [game-icons.net](http://game-icons.net), [trictac.net](http://trictac.net), [jedisjeux.net](http://jedisjeux.net), [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com), [jeuxsoc.fr](http://jeuxsoc.fr), [wikipédia.org](http://wikipédia.org), et tous les sites éditeurs et distributeurs.

# SOMMAIRE



## PASSÉ

- 6 Du proto à l'édition :**  
*Masterline*
- 8 Boîte à outils :**  
*La mémoire*
- 11 Réflexion :**  
*Rencontres Ludiques*
- 14 Interview :**  
*Gus de Gus&Co*
- 19 Retour vers :**  
*1995*
- 24 Ancien primé :**  
*Blokus*
- 26 Dis Papy ... :**  
*... Scotland Yard*
- 28 Le petit monde des figurines :**  
*De Bellis Antiquitatis*
- 33 Histoire & Jeux :**  
*L'Hanse Teutonique*
- 36 1 an après :**  
*Avril/Mai 2014*
- 40 Coup de cœur :**  
*Le lièvre et la tortue*
- 42 Coup de cœur :**  
*Nieuw Amsterdam*
- 48 L'aventurier ludique :**  
*Fresco*



## PRÉSENT

- 51 Le grand déballage :**  
*Loony Quest*
- 55 Découvrons :**  
*7 jeux de tortue*
- 57 Réflexion :**  
*De l'art de bien jeter un dé et mélanger des cartes*
- 60 Dossier :**  
*L'agriculture dans les jeux de société*
- 71 Réflexion :**  
*Les probabilités appliquées aux jeux de société*
- 75 Curiosité ludique :**  
*La 3<sup>ème</sup> force*
- 77 Versus :**  
*Mice & Mystics VS Andor*
- 82 La rubrique de Kerlaft :**  
*Découvrir les jeux de rôle*
- 86 Au delà de nos frontières :**  
*Chat-Pêche*
- 88 Jeux à 2 :**  
*Attila*
- 90 La réédition :**  
*Saint Pétersbourg*

# PRÉSENT

- 93** La sélection des petits sucrés : **107** Test :  
*Cache-Cache Dino*  
*Piratoons*
- 95** Extension : **111** Test :  
*Minivilles Marina & Green Valley*  
*Hoyuk*
- 98** Jeux illustrés : **115** Test :  
*la mise en avant des illustrateurs*  
*Cacao*
- 101** Tranche de vie : **118** Test :  
*d'un Ludothécaire*  
*Animal Suspect*
- 103** Interview :  
*Thibaut Quintens*  
*pour Act In Games*



KERLAFT SAMANTHA TAPIMOKET PATRICK GERE PIONFESSEUR



ANTOINE G LUDO DE LA LUDO NICOLAS GOURMAUD NICOLAS MATHIEU ARTHELIUS



AURÉLIEN LEFRANÇOIS-FIDALY ZOD TIPIM

p 60

## DOSSIER



## COUVERTURE

p 103



# FUTUR

- 120** À la carte : **131** La question ludique :  
*Quelques notions de stratégie*  
*L'habit ne fait pas le moine, est-ce aussi*  
*valable pour les jeux de société ?*
- 123** Prototype : **132** Strip  
*Précieuses Demoiselles*
- 126** Interview : **133** Sale People  
*Olivier Fagnère*
- 130** À venir : **134** HardGameurs :  
*Le petit chaperon rouge*  
*Les couleurs*

# DU PROTO À L'ÉDITION

## Masterline

J'ai parfois la chance de découvrir un jeu avant que celui-ci ne soit connu du grand public, à ce moment crucial où l'auteur en est encore à tâtonner pour améliorer son jeu, espérant le meilleur pour lui. Puis ce jeu trouve le chemin de l'édition, il se transforme, se module, changeant parfois de robe et subissant quelques allègements mécaniques. **Masterline fait partie des jeux qui ont vécu cette aventure, que je m'en vais vous narrer.**

► Arthelux

### Au début le jeu était bleu

Oui, vous avez bien lu mon titre qui semble ne rien à voir avec le jeu, et pourtant. Voici à mes yeux l'un des changements majeur qui fut effectué sur le jeu : son graphisme. Dans la première version, le jeu était

abstrait, arborant des coloris bleutés et noirs sur fond blanc, seules quelques icônes venant égayer l'ensemble. Dans la nouvelle version, le jeu prend son inspiration dans le *steampunk* et propose pour le coup de jolis rouages collant parfaitement avec les mécanismes du jeu, basés sur la rotation. Mais d'ailleurs, quelles sont ces mécaniques ?

### Un jeu qui tourne comme une horloge

**Masterline** est un jeu de cartes (carrées) qui se joue à 2 joueurs et basé sur l'alignement de 5 motifs, en l'occurrence les fameux rouages de couleur bronze ou argent. Une fois les cartes mélangées, on pose une carte au centre qui servira à débiter la partie. Puis chaque joueur reçoit 4 cartes qui constitueront sa main (dans la version prototype, le joueur disposait de 5 cartes). Puis le premier joueur - le dernier à avoir fait de la mécanique - choisit sa couleur de rouage en fonction de sa main.

Les joueurs doivent effectuer les 2 actions suivantes durant leur tour et dans cet ordre : piocher une carte puis poser une carte de leur main sur un emplacement libre, en respectant les règles de pose. Si la carte comporte un pouvoir, représenté par une icône au centre, le joueur peut l'actionner. Parmi les pouvoirs on retrouve : le cadenas, qui empêche toute rotation de la carte ; la rotation, qui permet de tourner une carte adjacente dans le sens indiqué ; et enfin le joker, à fond violet, qui peut être associé avec toutes les autres cartes. Peu de changements dans les règles sont à noter entre cette version et le proto, si ce n'est que toutes les rotations ont été regroupées en une seule explication dans la règle. Il est cependant dommage que les illustrations ne soient disponibles que dans les autres langues que le





français. N'hésitez pas à y jeter un œil lorsque vous la lirez pour mieux comprendre le jeu.

Les règles sont simples à comprendre et se lisent en 5 minutes, ce qui permet à **Masterline** d'être un jeu accessible, quel que soit le public ou l'âge. Son format réduit permet de le transporter partout dans sa petite boîte rigide et vraiment jolie. On pourrait trouver les graphismes un peu sombres par rapport au proto, mais ce serait renier la qualité graphique de cette refonte.

### Masterline en boîte

Le principal changement se fit donc au niveau graphique, mais aussi sur la taille des cartes, qui s'est vue réduite. De même pour la rédaction des règles qui ont gagné en légèreté et en clarté, et cela même si les exemples sont moins nombreux. Le jeu a bien changé depuis ma première rencontre avec le proto, qui se cherchait encore. **Masterline** saura satisfaire les amoureux des jeux de réflexion, et surtout les joueurs cherchant un jeu simple, rapide et facile à transporter, tout ceci pour un prix modeste. Un jeu à découvrir, maintenant qu'il est disponible en magasin.

### L'avenir : Masterisland

Il aurait été dommage de parler de Masterline sans toucher quelques mots sur Masterislands le nouveau jeu de cette gamme qui a vu le jour il y a quelques semaines à travers un financement participatif. Toujours avec un principe de connexion le jeu vous propose d'être des pirates partis découvrir de nombreuses îles remplies de richesses. La victoire s'acquiert en récoltant les cartes qui servent de terrains de jeu grâce à une subtile mécanique de jeu. Si vous n'avez pas encore succombé, je vous recommande d'y jeter un œil, vous pourriez avoir une excellente surprise. ■



Auteur : Jonathan Bizet  
Illustrations : Gwen Vibancos  
Mécanisme : blocage  
Thème : steampunk  
Nombre de joueurs : 2 joueurs  
Âge : à partir de 7 ans  
Durée : 10 minutes  
Édité par Sofa Games  
Prix approximatif : 15€







des paires, soit pour gagner des points ou, comme ici, pour déclencher des pouvoirs et invoquer les Gigamons. Bien entendu, ce n'est pas le seul jeu utilisant la mémoire chez les enfants. Les sempiternels *Memorys*, thématisés à outrance, ne sont pas passionnants et n'offrent pas de réel challenge ou idées novatrices. Cependant, on peut réussir à être original avec des jeux basés sur la mémoire : c'est le cas par exemple de **Pique Plume** chez Gigamic, qui associe mémoire et parcours, l'idée étant qu'une poule avance plus vite si les joueurs parviennent à se souvenir de l'emplacement de deux tuiles identiques. Autant vous dire que l'idée de déplumer les autres motive grandement les mémoires. Toujours chez Gigamic, **Les fantômes de Minuit** demande aux joueurs de retrouver les fantômes, 2 par 2, avant que l'horloge n'atteigne minuit. Une notion de stress avec une échéance augmente la tension du jeu. Ici, la mémoire n'est plus la seule capacité sollicitée, la gestion du stress entre aussi en ligne de compte. Dans **Sherlock**, paru chez Hlopeli, les joueurs devront aussi se servir de leur mémoire, mais cette fois-ci pour attraper le coupable le plus vite possible, tous ensemble. Un jeu coopératif où l'entraide est de mise, ainsi que la mise en commun des informations. Preuve que mémoire ne rime pas toujours avec compétition. C'est aussi le cas pour **Playa Playa**, chez Bioviva, où les joueurs vont devoir retrouver les animaux désignés par le dé, le tirage du dé jouant ici sur les tours de jeu et sur le hasard des objectifs. J'aurais également pu citer **la Chasse aux**

**monstres**, édité par le Scorpion Masqué, qui propose un challenge coopératif.

Tous vous les nommer serait impossible. Mais il est intéressant de noter que la mémoire, qui joue un rôle très important dans le développement de l'enfant, peut être intégrée de diverses manières dans des jeux aux buts très différents.

### Quand je serai grand, j'aurai une mémoire d'éléphant

Les adultes ne sont pas pour autant délaissés, de nombreux jeux intégrant la mémoire dans leurs mécaniques. Si ces jeux ne sont plus centrés uniquement sur elle, elle fait partie intégrante du jeu, devenant un rouage d'une mécanique plus importante. Cependant, certains jeux en font leur atout principal. C'est le cas par exemple d'**Hanabi**, où chaque joueur ne verra pas son jeu, révélé au fur et à mesure par les autres joueurs. Il faudra donc réussir à se rappeler ses cartes afin de créer les bonnes combinaisons qui permettront de réaliser le plus beau feu d'artifice. Il y a de la mémoire, mais aussi de la prise de décision avec les informations qui seront révélées. Le tout se jouant tous ensemble, en coopération.



Plus spécifique, le jeu **Agent Hunter**, de chez Iello, va demander aux joueurs de se servir de leur mémoire et de leur déduction pour découvrir et se souvenir de ce qui se cache sous les cartes adverses. Un véritable duel de mémoire, de déduction, mais aussi de chance pour ce jeu jouable uniquement à 2 joueurs.



Un parfait exemple du jeu de mémoire n'est autre que **Witness**, dont nous avons parlé dans le précédent numéro, où il faut réussir à retenir toutes les informations que l'on nous glisse à l'oreille, pour ensuite répondre à des questions. La mémoire est hautement sollicitée, car on ne peut noter aucune information en cours de partie, juste à la fin de chaque manche, une nouvelle information étant ajoutée à chaque tour.

Dans un autre registre, **Call to Glory** demande aussi d'avoir une bonne mémoire, afin de se rappeler les cartes prises par les autres joueurs et ne pas débiter une série inutilement. Voici une autre manière d'utiliser la mémoire, non pas en se souvenant de ce que cachent des tuiles ou des cartes, mais en se souvenant des cartes prises par les autres. **Off the dead** reste également un bon exemple de jeu de mémoire pour adultes, où la recherche de paires sera vitale si vous ne voulez pas vous transformer en zombie.

La mémoire peut également être associée à une autre mécanique très intéressante : le draft. C'est le cas par exemple dans **7 Wonders**, **Seasons** ou **Sushi Go!** où l'on doit se rappeler les cartes que l'on a données à son ou ses adversaires afin d'établir une stratégie sur la partie à venir, toutes les cartes ayant plus ou moins une interaction entre elles. Un excellent exemple pour vous montrer qu'ici la mé-



moire n'est utilisée que durant une courte phase de jeu, et non sur la totalité de la partie.

### Je m'en souviens

La mémoire reste une mécanique simple et une capacité déjà présente chez tous les joueurs. Dès lors, il est simple de l'utiliser, d'en jouer, et de la coupler à d'autres mécaniques pour rendre un jeu plus intéressant. Surtout que la mémoire est souvent accompagnée d'une autre capacité, ou plutôt sentiment : le doute. Et celui-ci peut faire des ravages chez les joueurs, provoquant souvent des fous rires auprès des autres joueurs qui feront tout pour faire douter le joueur en porte-à-faux. Il est également intéressant de voir comment la mémoire peut aussi bien être adaptée pour des jeux pour enfants que pour adultes. Pour les plus jeunes elle est centrale, pour les adultes celle-ci devient souvent complémentaire d'une autre mécanique.

La mémoire est donc une mécanique caméléon, apportant son soutien ainsi qu'une part de hasard basée sur les capacités des joueurs. Nous ne sommes pas tous égaux face à elle, c'est pour cela que le nombre d'éléments à retenir est souvent restreint et que l'information est souvent donnée par paires au maximum, aidant ainsi à la mémorisation. Elle peut aussi intervenir dans des phases courtes de jeux, comme c'est le cas dans les jeux de draft : sollicitée en début de partie ou de tour, elle le sera beaucoup moins par la suite. Pourtant, elle sera bien là.

La mémoire est une mécanique hybride et naturelle, souvent sous-jacente ou imbriquée dans d'autres, qui a su s'immiscer dans de très nombreux jeux. Le tout sera de s'en souvenir lorsque vous y jouerez. ■



## Rencontres ludiques

► Aurélien Lefrançois-Fidaly

**Comment décrire les Rencontres Ludiques ? Formellement, il s'agit d'une formation destinée aux professionnels du jeu, avec au programme des temps d'ateliers et des conférences étalés sur quatre jours... mais en réalité, cette réunion entre acteurs ludiques de profils variés va au-delà de cette ambition affichée. Enquête dans le massif du Vercors.**

### Enseigner et transmettre

Évènement trisannuel trouvant ses racines dans différents cercles ludiques du sud-est de la France, tels que la Maison du jeu de Grenoble, les Rencontres Ludiques ou simplement « RL », c'est une formation de quatre jours destinée aux professionnels et amateurs du jeu. Chaque édition dispose d'une thématique fil rouge guidant les réflexions lors des différents ateliers de la formation. Pour cette quatrième édition s'étant déroulée du 11 au 14 mars dernier, il ne s'agissait ni plus ni moins que de « Quand jeu rime avec politique. Penser, transmettre, agir ». Le type de thématique qui laisse une part plus importante au débat qu'au consensus.

La conférence d'ouverture donnait d'ailleurs le ton. Après la présen-

tation de différents aspects pratiques, l'on nous a posé différentes questions telles que « Faut-il nécessairement revendiquer ses valeurs pour les défendre ? ». Les participants devaient alors se positionner dans la pièce (un côté « oui », un côté « non », un centre incertain) et se regrouper pour discuter de leur avis sur la question. La parole était ensuite donnée à différentes personnes pour lancer un débat. Une belle façon de se mettre dans l'ambiance.

Une large part des RL était dédiée aux ateliers, des temps de formation répartis sur des séances de trois heures. Avec une trentaine d'ateliers proposés, il est souvent difficile de choisir son thème lors d'un créneau donné, un atelier pratique tel que « Techniques de fabrication d'un circuit à billes » côtoyant un temps de réflexion collective sur « Le jeu, une pratique émancipatrice » ou une découverte législative via « Lecture politique de la réforme des rythmes scolaires ».

À chacun de choisir sa voie donc. Heureusement, sur chaque séance se désignait un secrétaire (volontairement, si, si !) sur qui reposait la responsabilité de prendre en note tout ce qui se déroulait pendant l'atelier afin de le retranscrire dans les « Actes ». Ce docu-





mis de mieux comprendre ce que pouvait signifier le jeu pour d'autres personnes.

D'autres étaient davantage dirigés et permettaient d'acquérir une nouvelle technique : création de jeux en bois, définition concrète de jeu libre, prototypage de jeux de société... Par exemple, ce dernier atelier proposait d'expérimenter une méthode consistant à analyser des jeux, leur ajouter des règles et de se servir de ce petit échauffement en « Game Design » pour imaginer plus sereinement de nouveaux concepts de jeux. Les participants ont même été amenés à tester brièvement leurs créations.

ment produit après chaque édition des rencontres est disponible au téléchargement moyennant une licence « Creative Commons Attribution » regroupant tout le contenu de la formation. Ce qui ne manquera pas d'intéresser les absents, les participants frustrés par un emploi du temps trop serré ou les curieux de tout poil.

### Ne pas confondre atelier et atelier

La formation s'inscrivant dans le mouvement de l'éducation populaire, de nombreux ateliers relevaient de l'ordre de la construction collective où les animateurs étaient simultanément modérateurs et participants. Prenons l'exemple de l'atelier « En faisant jouer, quelles transformations sociales visons-nous ? ». Pour appréhender ce thème presque effrayant, nous avons suivi une démarche personnelle consistant à identifier et partager les éléments marquants de nos vies autour du jeu. Nous avons ensuite identifié les dénominateurs communs entre ces événements pour en déduire ce que le jeu peut apporter à chacun. Une démarche très personnelle qui nous a per-

### Dans Rencontres Ludiques, il y a Rencontres...

Mais ce qui a fait aussi la force de l'événement, c'est sa convivialité propice aux rencontres entre professionnels de milieux parfois disjoints. Des ludothécaires, animateurs, éducateurs, créateurs et universitaires se retrouvaient soudain au milieu des montagnes dans des chambres collectives, mangeaient dans un réfectoire collectif et se réunissaient dans un espace de rencontre tout aussi collectif, rempli de tapisseries, disposant d'un bar proposant café, bière artisanale et mojito... et bien sûr plein à craquer de jeux de société. Alors on parle, on regarde nos badges respectifs et on se pose cette question ô combien répétée lors des quatre jours : « de quelle structure tu viens ? », on échange et on construit des projets futurs ensemble.

Finalement, en dehors des temps d'atelier et de conférence, on aurait pu se croire en colonie de vacances. Sans nier le lot de rires, de danses et





de découvertes ludiques qu'a pu produire cet environnement. Il n'était pourtant pas question de rester oisif : la majorité du temps libre a donné naissance à des événements « OFF », initiatives individuelles ou collectives de partage à propos de sujets n'ayant pas été abordés en ateliers.

On a donc eu droit à la découverte d'une "ludo-mobile", camionnette aménagée pleine à craquer de jeux faisant office de ludothèque itinérante ; la présentation d'une association gérant un lieu de ressources collectives et d'auto-responsabilisation ; une soirée « Murder Party » pour 24 personnes (!) qui donna lieu le lendemain à une analyse permettant une reproduction postérieure au sein d'une structure ; ou encore une discussion sur les expériences liant jeu et voyage – comment peut-on jouer tout en voyageant dans des pays dont on ne maîtrise pas la langue ? Avons-nous observé des pratiques différentes entre les pays que nous avons traversés ? Comment organiser un voyage ludique ?

### ...mais aussi Ludiques

Afin de renforcer les aspects théoriques proposés par la formation, les Rencontres Ludiques ont aussi accueilli deux conférences. Au programme on retrouvait l'histoire et la transmission de sagesse de Daniel Descomps, fabricant de jouets rustiques et animateur d'un atelier éponyme quelque peu inhabituel à l'heure du jeu de société en plastique made in China. Aux antipodes technologiques se trouvait Emmanuelle Jacques, enseignante chercheuse dans le domaine du jeu vidéo, particulièrement intéressée par la problématique du jeu sérieux et de la gamification, pratique consistant à introduire des

mécanismes proches du monde ludique dans la vie quotidienne, pour le meilleur ou pour le pire.

La spécificité de l'événement passa aussi par des éléments uniques participant à la création d'un langage commun. La monnaie locale n'était pas l'euro mais l'« Airelle », symbolisée par de petits cailloux de couleur à acheter à certains moments clés. Des journaux, parfois parodiques et parfois non, étaient distribués chaque matin. Des petits mots étaient lus à voix haute lors du dîner, permettant ainsi de faire passer des messages cruciaux tels que de nouvelles rimes au mot « Ludothécaire » (« plus jamais précaire ») ou autres propositions parfois plus potaches).

### Retour vers le futur

Bref, vous l'aurez compris, aux Rencontres Ludiques on a appris beaucoup mais on a joué aussi pas mal. Si les ateliers de formation ont été essentiels pour approfondir ses propres pratiques ludiques, la mise en relation ludique a également tenu une part importante. Mais qu'on ne s'y trompe pas : par la création de liens, c'est bien des collaborations à venir que l'on amorce, et par ce biais un pas supplémentaire dans la professionnalisation et la légitimité du jeu. Car si le jeu de société est un marché en pleine expansion, je ne vous apprendrai rien en affirmant qu'il reste tout de même difficile de justifier des activités ludiques auprès de tout type de structures. Rien de plus normal dans ce cadre que de chercher à justifier les vertus de notre passion et à les transmettre à de plus en plus de gens. ■

Retrouvez plus de détails sur les Rencontres Ludiques, ainsi que les Actes des versions précédentes (en attendant la mouture 2015), à cette adresse : <http://rencontresludiques.org>

## Gus de Gus&Co



Officiant depuis de très nombreuses années dans le monde du Jeu dans ce beau pays qu'est la Suisse, il est surtout connu sur le net pour son site Gus&Co qu'il tient depuis de nombreuses années avec d'autres rédacteurs. Il a accepté de répondre à mes questions en revenant aux origines de sa passion, nous dévoilant au passage sa manière de considérer le monde du jeu de société. Une interview à cœur ouvert.

### Quelques dates :

1989 : lancement de Kronos (association)

2007 : Lancement de Gus&Co (blog)

2009 : Ouverture du bar à jeux (Génève)

Son site web : [www.gusandco.net](http://www.gusandco.net)



### Quel est ton parcours et comment est née l'idée de Gus&Co ?

Bonjour Vianney, merci de m'accueillir dans ton nouveau magazine et longue vie à JDS !

J'ai connu un parcours plutôt ordinaire. Comme la très très grande majorité des (vieux) joueurs. Ado, j'ai découvert le jeu de rôle à la fin des années 80 en Suisse Romande. Ce fut une véritable révélation. Qui devint une passion qui ne m'a depuis jamais quittée.

En même temps que la pratique du jeu de rôle, notre équipe de joueurs passait également quelques soirées délirantes sur les JDS « de l'époque ». **Res Publica, La Vallée des Mammouths, Fief, Supergang, Full Metal Planet, Civilisation...** Ce genre de jeux dont les parties prenaient seulement entre 8h et 15h... Tout cela a bien changé depuis. L'arrivée des **Colons de Catane** au milieu des années 90 a véritablement révolutionné le paysage ludique. Des règles courtes. Un format de parties courtes et tendues qui donne envie de rejouer.

En 1989 je lançais Gus&Co, alors appelé "Kronos", association d'organisateur d'événements ludiques, notamment de jeux de rôle grandeur nature (GN). Je me souviens d'ailleurs de notre tout premier GN comme si c'était hier, une *murder* pour une vingtaine de personnes dans le cabinet dentaire de mon père. De nuit. Une histoire de dentiste assassiné, forcément. Je suis incapable de te dire ce que j'ai mangé hier à déjeuner, mais je me souviens encore très bien de ce tout premier événement en novembre 1989. L'enthousiasme à développer le scénario. Le trac en accueillant les



joueurs à l'entrée. Le plaisir partagé à vivre une réelle aventure en vrai. Tant de moments forts qui remontent à plus de 25 ans et que nous cherchons encore et toujours à vivre.

Avec quelques pauses bien méritées, notre association a organisé plus de 80 événements depuis 1989. Dans des châteaux médiévaux. Dans des cavernes. Dans des forts souterrains. Dans des villes. Dans des écoles. Dans des maisons abandonnées. Même dans un abattoir abandonné. Le comble pour un végétarien.

En 2007 nous avons lancé notre blog Gus&Co pour partager notre passion du jeu sous toutes ses formes : plateau, jeux de rôle, GN, poker. Et en 2009 nous avons ouvert le Bar à Jeux de Genève, un café-jeux associatif et bénévole en plein centre-ville de Genève. Ouvert une fois par mois, il accueille près de 100 personnes par soirée, avec des jeux à découvrir en avant-première et souvent des invités, éditeurs et auteurs de jeux. Et une petite carte bio, éthique et végétarienne.

Depuis des années, le Bar à Jeux est véritablement devenu un lieu chaleureux où les gens apprécient venir et passer la soirée à découvrir des jeux en avant-première.

***Qu'as-tu gardé et appliqué au monde des jeux, de tes années d'études journalistiques ?***

Ce qui m'intéresse avec Gus&Co, c'est un traitement de l'information qui évite la promotion, la com' publicitaire des éditeurs. Un journaliste se doit d'apporter une analyse, une approche plus

qualitative que juste le relais des communiqués de presse. J'ai étudié (entre autres, dont la théologie) le journalisme à l'université, et cet aspect déontologique représente une véritable valeur à laquelle je tiens. Je ne veux pas que Gus&Co soit une vitrine publicitaire pour présenter les prochains jeux qui sortent. Nous essayons de proposer un contenu enrichi, analytique. Et fun. Surtout. Avec beaucoup de «ouate depoque» aussi dedans. C'est bien ça.

***Tes articles comportent souvent des titres sulfureux ou du moins percutants. Pourquoi cette volonté de vouloir choquer ou accrocher le public dès la première phrase ?***

J'espère ne pas choquer nos lecteurs, ce n'est pas notre but. Comme nous essayons de proposer un contenu riche, intéressant, taquin et chatoyant à nos lecteurs, il serait dommage que nos articles passent inaperçus. Surtout dans ce maelström d'informations que sont devenus les blogs et les réseaux sociaux.

Le titre d'un article représente sa carte de visite. Aujourd'hui, si tu ne proposes pas un titre accrocheur, captivant, personne ne va prendre la peine de lire ton article. C'est l'effet manchette des journaux. Notre but est de donner envie de lire.

***Gus & Co fait la part belle aux créations originales tirées de jeux édités. Comment trouves-tu ces talents ?***

Gus&Co, à l'époque, c'était pour Gus & Corinne, ma compagne devenue depuis mon épouse et mère de mes deux enfants (enfin, c'est ce qu'on

m'a confirmé à la mat'...). Mais bien vite, & Co s'est transformé en & Compagnie. Gus&Co, c'est une constellation d'actifs et créatifs.

Nous accueillons sur notre site et dans notre association quiconque exprime le désir de rédiger, de créer autour du jeu. Je suis extrêmement reconnaissant, et fier, de compter de nombreuses contributions aussi fabuleuses que riches et intéressantes.

En fait, ce n'est pas tellement moi qui trouve ces talents, ce sont eux qui prennent contact avec nous. Ils doivent peut-être trouver que notre site laisse la part belle aux créations et sort des ornières publicitaires.

### ***As-tu des retours des éditeurs sur ces créations ?***

Non, aucun retour. À peine un éditeur qui nous a demandé de bien préciser que les extensions proposées sur notre site étaient « non-officielles ». Cet éditeur avait été contacté par des journalistes qui avaient cru que ces extensions étaient officielles. Joli.

***Tu publies régulièrement sur l'aspect scientifique des jeux ou les études qui leurs sont consacrées. Crois-tu que le jeu ne soit pas encore assez pris au sérieux ?***

J'ai enseigné à l'université, je suis à présent enseignant au lycée à Genève. Et j'ai toujours voulu être médecin-légiste. Ce qui me passionne c'est l'analyse, l'induction, la déduction, pour affiner ma compréhension du monde qui nous entoure. Enfant, j'ai été abandonné par mes parents et j'ai grandi en orphelinat. Je pense que ce besoin de comprendre mon environnement remonte à ce besoin de comprendre ce qui m'est arrivé personnellement. C'était la minute psychanalyse. Nos articles plutôt « scientifiques », analytiques, répondent à ce besoin.

### ***Le crowdfunding a changé nos habitudes de consommation. Comment perçois-tu cela d'un point de vue journalistique et de joueur ?***

Quand le crowdfunding a été lancé il y a 2-3 ans, le phénomène m'interpella. M'agaçais, même. Aujourd'hui, le crowdfunding est devenu une tendance lourde, voire majoritaire dans le monde du jeu de rôle par exemple.

Franchement, au vu du nombre de jeux de plateau et d'éditeurs ayant « pignon sur rue » qui se lancent dans ce mode de financement, je me demande comment les autres font encore pour éditer des jeux autrement : moins de risques financiers, com', réservations.

Dans ta question tu dis que nos habitudes ont changé, mais pas tellement en fait. La seule différence, c'est que tu achètes un jeu qui n'est pas encore fait, c'est tout. Sinon rien n'a véritablement changé : la peur de rater une offre spéciale des early-birds (loss aversion), les stretch-goals qui créent un sentiment positif et un attachement au jeu (branding), la viralité (confirmation sociale).

Non, finalement, rien n'a trop changé. Juste qu'il faut désormais attendre entre 1 et 3 ans pour recevoir son jeu commandé. Car oui, le crowdfunding est devenu une plateforme de commande. Une boutique en ligne de préco. Ni plus ni moins.

***Que penses-tu de la naissance récente de nombreux sites parlant de jeux de société, et de l'effet de mode qui est survenu à la fin de l'année 2014 autour de celui-ci dans les médias classiques ?***



Mais tant mieux, plus on en parle, plus le jeu de société se démocratise. Et il en a bien besoin pour sortir du carcan poussif des jeux de société dits traditionnels, Monopoly, Bridge, Pictionary.

**Depuis quelque temps, de nombreux jeux grandeur nature voient le jour. Que penses-tu de cette percée du jeu dans le monde réel, toi qui organises régulièrement des événements à Genève ?**

Le GN, comme le jeu de rôle, connaît depuis 2012 un nouvel âge d'or. J'ai connu le tout premier âge d'or, au milieu des années 90, quand tu pouvais à l'époque participer en Suisse Romande à 1-2 GN par mois. Gus&Co (alors Kronos) était très actif, nous comptions sur une véritable communauté de rôlistes passionnés et passionnants. Les joueurs ont vieilli, ont eu des enfants, ont alors été rattrapés par la vie et leur emploi du temps.

Depuis 2012 donc, les jeux de rôle comme les GN sont clairement de retour en force. À ceci près qu'ils s'adressent désormais à tout un chacun, ils se sont démocratisés. Prenons l'exemple de nos **Sherlock Holmes Live** ou de nos **Zombies Invasion**. Ce sont des GN, mais ouverts à tout le monde, pas uniquement à la communauté de rôlistes. Nos participants se lancent dans des aventures terrifiantes avec des zombies ou deviennent des enquêteurs urbains sans savoir qu'ils sont des rôlistes et qu'ils pratiquent une activité réservée à des "spécialistes". La preuve, depuis ce deuxième âge d'or commencé en 2012, nous avons fait jouer plus de 5000 joueurs. Dont une aventure pirate fantastique pour 2000 joueurs sur une journée. Le branding du GN s'est modifié. Et tant mieux.

**Comment ces jeux grandeur réelle sont-ils perçus par le grand public que tu peux croiser lors de ces manifestations ?**

Très très bien, à tel point qu'ils en redemandent.

Chaque fois que l'un de nos événements s'achève, les participants demandent à connaître la date du prochain. C'est ce qui nous motive énormément à continuer.

Je me demande d'ailleurs si le cinéma 3D n'y est pas pour quelque chose. Les lunettes, c'est sympa, tu as l'impression d'y être, mais du coup tu as envie d'y être vraiment, plus que ça. D'où les GN qui offrent des expériences passionnantes et immersives.

**Tu sembles beaucoup apprécier les jeux de zombies, lesquels sont tes préférés ?**

En plateau ? Clairement **Dead of Winter**, y a pas photo. Tu prends **BSG** et **The Walking Dead**, et ça te donne ce jeu qui te fait passer une soirée épique et palpitante. Tous les autres jeux de zombies se ressemblent trop, figouzes, déplacement, attaque, etc. (bâille)

**Et pour les autres types de jeux ?**

J'apprécie beaucoup les jeux de gestion. Parce que je suis un grand amateur de Hard Fun (opposé au Simple Fun). Mais j'aime également les jeux d'ambiance et fun pour changer. Enfin, je me considère comme joueur flexible et versatile. Mais je

crois que c'est le cas de la plupart des joueurs. Nous avons tous des jeux ou des genres favoris, mais nous apprécions aussi de changer. Essayer autre chose.

**Quels jeux attends-tu le plus en 2015 ?**

**Time Stories.** Comme 78% des joueurs francophones. Parce que je me réjouis de voir ce que ça donne. Mais je crains l'effet «Batman» des années 80. Le buzz était tel des semaines, des mois avant, que l'attente surpassait le film. J'espère que **Time Stories** ne subisse pas le même sort. Grosse attente. Pour finalement dé-



devoir ? Ou qu'on dise finalement : «tout ça pour ça» ? On a tous des exemples de buzz surgonflés pour des jeux au final très moyens.

**Quels sont les points importants que devrait prendre en compte le monde du jeu dans les années à venir, d'après toi, pour évoluer au-delà de sa position actuelle et innover encore plus ?**

L'émotion. Les jeux de société sont adultes. «Né» dans les années 90 avec *les Colons de Catane*, le jeu de société moderne fête exactement ses 20 ans cette année. Personne n'a remarqué cette célébration. D'ailleurs, en 2015 on fête également les 40 ans du jeu de rôle. Le double du jds moderne.

Donc oui, maintenant qu'il a 20 ans, le jeu de société devrait nous proposer des jeux moins mécaniques, moins froids, et beaucoup plus immersifs. C'est bon, on a fait le tour des deck-buildings, des awalé, des drafts, des jeux de gestion. Il est temps que le jeu de rôle nous fasse vivre une réelle expérience. Émotionnelle. Pas juste intellectuelle.

Je reviens sur *Dead of Winter*. Le meilleur jeu de 2014 selon moi. Qui te prend par les tripes (oui c'est un jeu de zombies...), te fait réfléchir à la condition humaine, à ce que tu serais prêt à faire pour survivre. Contre les autres.

**Pour les lecteurs curieux, peux-tu nous annoncer quels sont les projets pour Gus & Co dans les mois à venir ?**



Nous travaillons avec le département de la culture de la ville de Genève. Nous sommes en train de finaliser une enquête permanente et immersive pour les enfants à Genève dans trois différents musées et tous liés. Une enquête hyper ouverte et hyper créative. Nous essayons d'éviter les «simples» chasses au trésor linéaires et passives dans lesquelles on est poussé par l'organisateur. Dans cette enquête, les enfants sont les véritables héros de leur aventure. Une valeur très importante pour nous. Placer le joueur, l'individu, au centre du récit. C'est lui qui va le construire. Chaque enfant aura vécu une aventure différente. Prévu en automne 2015.

Également la 2e saison de *Panic Room Experience*, un Escape Game que nous avons lancé à Genève en décembre 2012.

Et bien sûr, notre prochain *Zombies Invasion* en septembre 2015. Avec des lieux juste incroyables. Nous avons tout un village, des écoles, des refuges, un terrain de jeu gigantesque. Et effrayant.

J'ai toujours 2-3 envies. Dont une aventure en hiver en raquette à neige à la Jason Bourne. Et une enquête dans toute la Suisse. Pour 2016 ? Pas impossible en fait. Mais je ne vous en dirai pas plus. Même sous la torture. Même si vous me proposez une tartine de cenovis. Quoique.

**Peut-être un site aux couleurs de Gus&Co ?**

Notre blog nous convient très bien. Un site, ça signifie plus de temps devant l'écran à développer. Et moins à organiser. Tristoune. Ce n'est pas qu'on se contente de peu, c'est qu'on préfère se dégager du temps pour créer.

Merci Vianney pour cet interview et encore une fois, longue vie à JDS!!!! ■



## RETOUR VERS

●●● 1995

► Samantha

Petit détour dans les années 90, où les couleurs des vêtements rimaient avec fluo et les punks à gogo, les films d'action, la danse à tout va et Bruce Willis en marcel. Ha ! Les années 90, l'adolescence, l'insouciance et un peu de mauvais goût. Mais qu'en était-il des jeux ? Allons ensemble découvrir ou redécouvrir les hits et sorties des années 90 : départ pour l'année 1995. Si vous êtes prêts pour le voyage, c'est parti !

# A

Vous aimez l'argot ou bien vous souhaitez le découvrir et une partie de *Trivial Pursuit* ne vous fait pas peur. Alors *Argotics* est fait pour vous. Max Gerchambeau, aidé de Mattel, nous livre le premier jeu de ce retour vers 1995. Un Alphabet qui débute avec classe, non ? Bon, pour les plus polis d'entre vous, voici *Avalam Bitaka* un jeu où il faut se creuser les méninges pour empiler ses pions sur ceux de son adversaire et ainsi former le plus grand

nombre de piles. Un jeu abstrait, édité par FilsFilsInternational, créé par Philippe Deweys, *Avalam Bitaka* reste, encore de nos jours, un beau jeu en bois pour deux joueurs.

# B

Franck Monnoury, édité par ALGO, nous livre le jeu *Bermude*, dans lequel il faudra habilement placer ses billes afin de réaliser une chaîne de 9 boules de sa couleur. *Bermude* reste un jeu abstrait de 2 à 4 joueurs qui plaira aux amateurs de réflexion non thématisée.

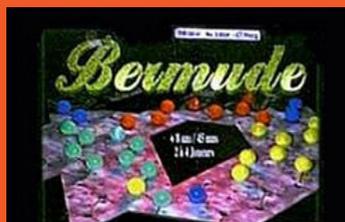
# C

*Chats Perchés* mêle habilement l'univers des cartoons et le jeu, avec ce titre où plusieurs matous devront échapper à Brutus, le chien de garde motorisé. Un jeu pour enfants, qui reste dans la longue lignée des jeux MB de l'époque. Pour les plus grands et solitaires des joueurs, Guy Jeandel vous permet de vous creuser la tête avec un casse-tête numérique nommé *Cogitus*. Dans ce jeu, vous devrez replacer 32 chiffres en colonnes et lignes, dont la somme est imposée au départ. Un jeu pour les amateurs de logique et de mathématiques.

# D

*Divertimento* est le jeu préféré des professeurs de musique. Idéal pour l'apprentissage du solfège et de l'écriture musicale. Il ne sera pas à mettre dans les mains d'un public non initié, mais reste une référence qui ressort dans les différentes écoles de musique de France, édité par les Editions Henri Lemoine.

*El Grande*, le jeu de Wolfgang Kramer et Richard Ulrich, édité par Rio Grande Games,



**E** est le jeu de « Caballeros » qui vous donne envie d'être le plus influent de tous les grands Hommes d'Espagne. Il remportera l'année suivante le Spiel de Jahres. Est-il nécessaire d'en dire plus ? Je pense que tout le monde connaît ce jeu ou du moins sa renommée. Ceux qui n'y ont pas encore joué seront sévèrement punis, alors dépêchez-vous de vous le procurer. Courrez à la ludothèque la plus proche, ou chez le premier joueur que vous connaissez !

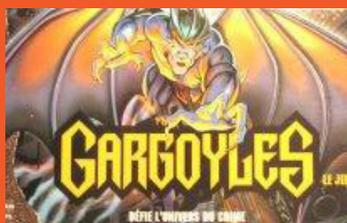
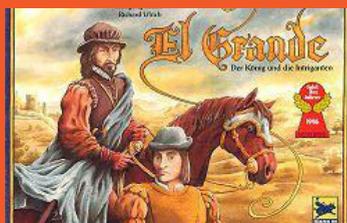
**F** Si vous connaissez **Ballast**, il y a de fortes chances pour que vous aimiez aussi **Fire**, ancêtre du jeu de Michael Sohre. Beau, sobre et élégant, voici les adjectifs qui caractérisent ce jeu. Entre objet de décoration et jeu d'habileté, il n'y a qu'un pas. **Fire** en est la preuve. Une partie ne dure que 15 minutes, alors pourquoi s'en priver ? Il est le jeu à laisser à porter de main sur un meuble ou une étagère, où il attirera le regard curieux de vos invités par ses belles pièces en bois et saura les divertir le temps d'un café.

**G** **Gargoyles**. Si l'évocation de ce nom vous remémore le temps passé devant la télévision ou à jouer avec votre petit frère fanatique de ces justiciers de la nuit, alors vous trouverez sûrement un intérêt au jeu **Gargoyles**. Paru chez MB, à des fins quelque peu commerciales. Car, même si le matériel reste bien sympa (un plateau 3D et des figurines cartons), le cœur du jeu reste assez creux. Mais pour se replonger dans la nostalgie, nous sommes parfois prêts à tout.

**H** Il y a aussi des jeux pour les plus petits en 1995, comme le mignon **Hoppel Poppel**. Un jeu édité par Haba de Heinz Meister. **Hoppel Poppel** est idéal pour les plus jeunes (moins de 4 ans). Il s'agit d'un mélange de loto et de dés de couleurs, où les enfants pourront jouer avec les petits animaux de la ferme. **Hijara** de Martin Samuel édité par Giseh Verlag est un jeu, pour deux joueurs, qui donnera des sueurs froides. Quelques petites perles, un plateau à rouler dans son tube et vous pourrez l'emporter partout. De quoi réfléchir en toute circonstance avec un partenaire quel qu'il soit.

**I** On prend des anges, des démons, Asmodée éditions et l'auteur de jeu Croc, vous secouez le tout et vous obtenez un jeu de cartes à collectionner nommé **Intervention divine**, tout droit sortie de l'univers d'**In Nomine Satanis Magna Veritas**. Les deux joueurs incarnent un camp différent. Tout se fait en construisant son propre deck, et donc avec beaucoup d'argent, car grand nombre de cartes puissantes sont rares et coûtent cher. Ce qui ne propulsera pas les ventes des boîtes d'**Intervention Divine**, qui reste malgré tout un bon jeu de deck.

**J** Cette année-là, MB édita un jeu coopératif, inspiré du film Jumanji. Le jeu, malgré son côté commercial et hasardeux, encore et toujours dû aux dés, n'en restera pas moins un jeu coopératif qui conserve parfaitement l'esprit du film. Si vous êtes un passionné des safaris et que Jumanji, le film, vous



a marqué à ce point, n'hésitez pas à fouiner les vide-greniers et autres lieux d'achats d'occasion pour vous procurer **Jumanji**, le jeu de plateau.

**K** Si vous connaissez **Tabula Rasa**, mais que vous ne le trouvez nulle part, pas de inquiétude. En 1995, est sorti la réédition du jeu, alors renommé **Knights of Charlemagne**. Bon, effectivement, ça commence à dater un peu aussi, vous ne trouverez donc ni l'un ni l'autre en boutique. Mais ce serait dommage de ne pas le chercher un peu. Car, dans ce jeu, Reiner Knizia nous livre une grande partie de notre histoire et ça, c'est plutôt bien plaisant. Alors merci à Reiner Knizia et Playroom entertainment.

**L** **Labyrinthe Junior**, comme son nom l'indique, est dédié aux plus jeunes. **Labyrinthe junior** est le même que son grand frère, mais en plus facile. Il se joue avec les moins de 8 ans qui ne veulent pas trop se compliquer le jeu. Un Labyrinthe de plus parmi la longue lignée de la gamme. Dans un tout autre registre, et pour les amateurs de BD, et plus particulièrement de la BD Joe's Bar, il y a le jeu **La bourre**. Crissements de pneus et accélérations pour griller les radars, coups en douce et franches rigolades sont au programme. Un jeu d'ambiance pour les fans de Joe's Bar, créer par Jacky Goupil, alors si vous aimez les motos, foncez !

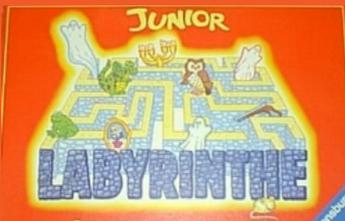
**M** Charles B. Darrow, ce nom vous dit quelque chose ? Oui, oui, je vous parle bien du soi-disant auteur du très peu célèbre jeu

le **Monopoly**. Et si je vous en parle, c'est qu'en 1995 l'édition limitée **Monopoly 60<sup>ème</sup> anniversaire** voyait le jour. Rien que ça ! Je sais, vous êtes déçu de ne pas la posséder, mais rassurez-vous, il y en a tellement d'autres que vous pourrez forcément trouver le vôtre. Bon, il n'y avait pas que le **Monopoly**, il y avait aussi **Mimes et compagnie** ! Dans un tout autre registre, celui-ci conviendra plus pour les anniversaires d'enfants. Avec mimes et devinettes, rien de révolutionnaire, mais il suffira à occuper les enfants le temps d'un après-midi. Édité par Living and Learning et sûrement difficilement trouvable de nos jours, il n'en reste pas moins facile à expliquer pour égayer les goûters avec plein de petits monstres.

**N** **New York** de Sid Sackson, édité par Piatnik, n'est autre qu'un jeu de construction de ville. Il vous faudra développer le plus de bâtiments et être le plus riche pour remporter la victoire. Devenez-vous le meilleur promoteur de la ville de New York ?

**O** **Odysée**, de Hartmut Witt, voit le jour en 1995, édité par Hexagames. Il s'agit d'un jeu de plateau avec des cubes en bois, des cartes petit bateau et des pions en bois. Vous retrouverez du placement et de la tactique dans **Odysée**. Tout ceci avec un thème Grec, qui vous fera embarquer avec Ulysse pour son voyage de retour vers Ithaque.

Fun connection a pris le risque, que dis-je ? À oser jumeler pingouins et dames chinoises. Oui, vous avez bien entendu. Si vous ne le connaissez



**P**as, voici **Pengus**, un jeu initiatique, idéal pour apprendre aux plus jeunes joueurs à débiter dans les dames chinoises avec des petits pingouins mignons.

**Q**uixo, voici comment réinventer le jeu du tic-tac-toe ou plus communément le jeu du morpion, avec un jeu plus réfléchi et plus beau. Comme toujours, chez Gigamic, **Quixo** dispose d'un beau matériel pour un bon jeu à deux joueurs. Des cubes en bois qui coulissent pour chambouler les plans de l'adversaire. Des règles simples pour un jeu toujours d'actualité. Bravo à Thierry Chapeau pour ce **Quixo** qui plaît toujours autant.

**R** Si les noms d'Alan R. Moon et Mick Ado vous disent quelques chose, c'est peut-être que vous connaissez **Gloria Picktoria** ou **Cot Cot Collec'**. Alors vous avez sûrement trouvé le jeu que je voulais vous faire découvrir en cette année 1995, leur ancêtre : **Reibach & Co**. Toute première édition d'un jeu rapide et simple, où il faut amasser le plus de collections. Edité par FX Schmid, **Reibach & Co** reste un jeu minimaliste d'un grand auteur.

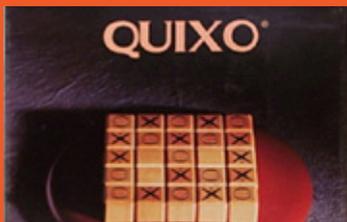
**S**i je vous dis « sale affaire, atmosphère angoissante, et soirée enquête ». Je suis sûre qu'il ne vous manque que quelques indices pour trouver le jeu dont je veux parler. Je rajoute donc Thibaud Béghin et Benoît Clerc, les auteurs. Là, je suis sûre que vous y voyez déjà plus clair. Il s'agit bien de **Série noire à l'encre rouge**. Une des meilleures

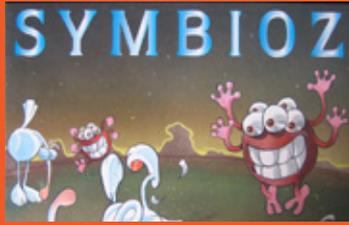
enquêtes parmi les **Soirées Enquêtes**. L'analogie aux 10 petits nègres est bien présente, mais je ne vous en dirai pas plus. Je vous invite à le découvrir par vous-même, si ce n'est pas déjà fait. J'aimerais également vous parler d'un jeu certes moche, mais drôle et très calculatoire, **Symbioz**. François Bachelart et Christophe Pinard, nous proposent dans cette édition un jeu totalement loufoque, mais qui ne manquera pas de réflexion. Osez-vous vous dresser contre les sales Krapites de l'adversaire qui attaquent vos Krogules ? Pour en savoir plus, direction le jeu **Symbioz**.

**T** Envie de partir en vacances, ça c'est cool. Mais, il y a mémé et elle adore son scrabble. Vous ne voulez pas emmener le scrabble de mémé, pas de problème, il y a **Topword voyage**, enfin ça c'était en 1995. Parker Games édite le jeu **Topword**, de Elliot Rudell, en édition voyage pour le plus grand plaisir des cruciverbistes.

**U** **Uno Stacko** est le fils caché de **Jenga** et de **Uno**. Une idée qui aurait pu fonctionner. Mais comme je le dis : « qui aurait pu ». Car, effectivement **Uno** reste un jeu qui a marqué grand nombre d'enfants et **Jenga** a eu le même effet. Mais, **Uno Stacko** ne resta pas autant dans les esprits, Mattel ne réussissant pas à nous convaincre. Et au final, ce n'est pas si dommage.

**V** **Voltaire**, le nom pourrait laisser croire à un jeu littéraire et philosophique et bien nous sommes dans le vrai. **Voltaire** se joue





seul, c'est un des rares jeux de lettres solitaires porté sur un plateau. Un scrabble, mais à jouer seul, une création de Guy Jeandel, qui malgré son plateau magnétique ne remportera pas un franc succès.



**Hero Quest** vous connaissez, je n'en doute pas. Aujourd'hui, je vous propose de recentrer votre attention sur l'univers warhammer avec

le jeu **Warhammer Quest**. Édité par Games WorkShop, le jeu d'Andy Jones reste un très bon jeu pour initier les plus jeunes au warhammer et ainsi créer des liens forts en groupe. Un jeu idéal pour les moins de 14 ans, pas avant car un peu complexe. Si vous pouvez vous le procurer, surtout n'hésitez pas.



**Youpi, les petits curieux**, voici un jeu de chez Ravensburger, que vous pouvez retrouver au détour d'un vide-grenier. Mais achetez-le uniquement pour jouer

avec des tout petits. **Youpi** est un jeu éducatif de devinettes à deux propositions, où la réponse est très simple. Vous poserez la question présente sur la carte et le petit joueur devra trouver la bonne

réponse, qui lui permettra d'avancer sur le plateau de jeu. Une façon amusante d'élargir le vocabulaire des enfants tout en s'amusant. Voilà l'idée des auteurs C. Clément et C. Lesage, en créant le jeu **Youpi, les petits curieux**.



Nous finissons notre alphabet avec un jeu Michael Kiesling, **Zündstoff** où vous aurez 45 minutes pour devenir le meilleur astronaute et conquérir les planètes en atteignant le soleil le premier. Pourrez-vous relever le défi à bord de votre fusée ?

En avant et direction l'espace.

1995 s'achèvera ainsi, comme vous vous en doutez, je n'ai pas cité tous les jeux de l'année. Je vous dis à très vite pour de nouvelles aventures dans le passé des jeux. Et revenez-nous entier de votre conquête spatiale et ludique. ■

## CITATION

*« L'amour du jeu est tellement universel et sa pratique tellement agréable que cela doit être un péché. »*

de Edward F. Murphy





Si les classiques sont toujours les mêmes (je ne vous ferai pas l'affront auditatif de vous les nommer), **Blokus**, qui n'est pas le plus cité, en fait pourtant bien partie. Beaucoup de joueurs y ont déjà joué et de nombreux festivals et ludothèques n'hésitent pas à le proposer. Pourtant, plus rares sont ceux qui savent que **Blokus** a reçu l'As d'Or en 2001 et en 2002 le Spiel. Quatorze ans plus tard, il est bon de revenir sur celui-ci afin de déterminer si sa place de classique et d'élite est encore légitime ou non.

### Devinez ce qu'il faut faire dans Blokus

Et bien il faut bloquer ses adversaires. La question n'était pas très ardue, et la réponse coulait de source. Ce qui est important c'est de savoir comment le faire. Et cela passe forcément par une petite présentation du matériel. Chaque joueur va choisir une couleur et recevoir une panoplie de 21 pièces de plastique de formes différentes constituées de carrés. À leur tour de jeu, les joueurs vont devoir poser une pièce de leur choix, en commençant

par un angle du plateau. Puis aux tours suivants, les nouvelles pièces posées devront toucher une pièce de la même couleur, par un coin uniquement, jamais par un côté. Le but étant de placer le maximum de pièces tout en faisant son possible pour bloquer ses adversaires et les empêcher de jouer.

Rien de très complexe, et pourtant le plateau va se remplir très vite, réduisant les possibilités de pose comme peau de chagrin. Chaque pièce non posée fera perdre en fin de partie 1 point par carré, tandis qu'une pose totale de ses pièces fera remporter 15 points et 20 points si vous finissez avec le carré solitaire. Autant vous dire que la compétition sera tendue. À 2 joueurs, chacun joue 2 couleurs, et à 4 joueurs il est possible de jouer en équipe. À 3, le jeu est plus contraignant car à la fin de chaque tour, alternativement, un joueur doit poser une pièce de la quatrième couleur.

Enfin, il est possible de jouer seul en utilisant **Blokus** comme un casse-tête. Voici pour le petit rappel des règles.

### Le plastique c'est fantastique

Et **Blokus** fait immédiatement penser à **Tetris** avec ses pièces composées de carrés de couleur. Mais le fait de





devoir et pouvoir bloquer les autres reste le seul point commun que partagent les deux jeux. Si les premiers tours semblent évidents, les suivants seront bien moins simples, et réussir à poser ses plus grandes pièces relèvera parfois de l'exploit tant la place disponible se retrouve découpée par leurs formes longilignes. Les parties restent agréables et les plus jeunes apprécient souvent le jeu. Tout comme les personnes plus âgées grâce aux règles parfaitement accessibles et un matériel plutôt bien pensé, si l'on exclut la boîte qui ne retient aucune pièce à sa place, mélangeant le tout avec une facilité déconcertante. Mais pour les joueurs plus aguerris, même ceux qui aiment les jeux abstraits, il ne sera pas le meilleur représentant du genre, la faute à quelques défauts pénalisants et surtout des configurations de jeu pas toujours optimales.

### L'art d'être carré

Loin de proposer un challenge creux et sans intérêt, **Blokus**, avec ses règles simples, reste un jeu d'esprit et d'observation intéressant. Certes, la redondance des situations, amenée par une manière de jouer assez similaire sur chaque partie aura raison de sa durée de vie. Pour autant il est assez rare de cracher sur une partie. Car si la boîte et son thermoformage mal pensé et inutile pourra en faire criser certains, sa mise en place rapide pourra faire pencher la balance en sa faveur pour une petite partie entre-deux ou en famille.

Mais le plus gros souci viendra de sa configuration 3 joueurs qui est assez contraignante, chaque joueur doit penser à jouer une pièce neutre lorsque vient son tour de le faire, soit un tour sur 3. Avec ce que cela implique d'oubli et de concentration perturbée. De plus, certaines parties auront tendance à s'éterniser un peu, surtout à 4 où l'attente entre chaque tour pourra

être importante à cause d'un choix de pièce qui donne un peu le tournis en début de partie. Mais le fait de jouer 2 couleurs à 2 joueurs ne rendra pas les parties plus courtes dans cette configuration et pourra même créer quelques confusions. Néanmoins il ne faudra pas le juger trop sévèrement, et cela malgré les défauts énoncés dans cet article.

### Et aujourd'hui

Le jeu n'a pas si mal vieilli que cela. Bien entendu il faut le voir pour ce qu'il est, un jeu familial avant tout. Pour autant il n'est pas mauvais ou désagréable, et le hasard n'est pas si présent que cela, le rendant malgré tout intelligent et calculatoire. De là à l'acheter en neuf si vous êtes un joueur habitué, je ne pense pas, mais sur un vide-grenier ou en occasion pourquoi pas, pour découvrir un classique et ainsi parfaire ses connaissances ludiques. Il est amusant de voir que l'auteur Bernard Tavitian a proposé quelques années plus tard (en 2010) un autre jeu, très similaire à **Blokus** mais où les pièces se touchent par les côtés : il s'agit de **Nexos** pour lequel j'ai une petite préférence. Durant ces 14 années qui nous séparent de sa sortie, de nombreuses itérations ont vu le jour : pour 2 joueurs, en 3D, même en jeu vidéo, il y en a pour tous les goûts mais ceci est déjà une autre histoire. ■

Auteur : Bernard Tavitian  
Mécanisme : placement, blocage  
Thème : tetraminos  
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
Âge : à partir de 8 ans  
Durée : 20 minutes  
Édité par Sekkoia  
Prix approximatif : 38€





## DIS PAPY ...

► Antoine G

Pour rédiger cet article, je suis allé chercher le jeu le plus ancien de ma ludothèque, blanchi sous le lourd poids des ans. 30 ans de présence sur mes étagères, rapporté d'Allemagne à l'époque (mais pas d'Essen). Et pourtant pas une ride, vaillant comme au premier jour ! Je vous parle là d'un des plus anciens Spiel des Jahres, celui de 1983 (Le SdJ est né en 1979) : **Scotland Yard**.

**S**cotland Yard est un jeu coopératif asymétrique, dans lequel un des joueurs va incarner Mr X, un fugitif, et les autres joueurs, de 2 à 4, des détectives (mais j'ai souvent joué à deux, le policier jouant l'ensemble des détectives ; il faut juste gérer les tickets de chaque détective indépendamment). Le plateau de jeu représente le centre-ville de Londres, avec ses lignes de métro, de bus, de taxi et même de bateau. Les stations sont numérotées pour pouvoir tracer le che-



## ... SCOTLAND YARD

minement de Mr X. Les stations de taxi permettent de passer d'un point à un autre, voisin ; celles de bus d'aller un peu plus vite et celles de métro de traverser une grande partie du plateau d'un seul coup. Je reviendrai sur le bateau un peu plus loin.

Le but de Mr X est d'échapper à ses poursuivants au terme des 24 tours. Le but des détectives est de se retrouver au même endroit que lui. Normalement, il y a un détective gagnant, celui qui attrape Mr X, mais je n'ai jamais joué avec cette règle !

Facile, me direz-vous. La subtilité étant que Mr X n'apparaît sur le plateau que tous les 5 tours à partir du troisième.

Au départ, les joueurs sont répartis sur le plateau grâce à des tuiles numérotées, Mr X gardant la sienne secrète et les détectives se positionnant sur le plateau en fonction de la tuile tirée. Chaque détective dispose d'un stock fixe de tickets de taxi, un peu moins de bus et encore moins de métro. Mr X dispose de quelques rares tickets et de « tickets noirs » qui lui permettent de prendre n'importe quel transport, y compris le bateau (les détectives n'ont pas accès à ce moyen de transport). Mr X a aussi à sa disposition un plateau, avec une feuille où il marquera le numéro sur lequel il se trouve et qu'il recouvrira d'un ticket de la couleur du transport qu'il utilise à ce tour.

Cela permet aux joueurs de tracer les possibilités de placement et de se déplacer en fonction pour resserrer les mailles du filet autour de Mr X. Les détectives doivent donner le ticket qu'ils utilisent à Mr X à l'issue de leur déplacement.

## Les descendants

Bien sûr, ce jeu a connu de nombreuses éditions chez Ravensburger, y compris avec des cartes différentes et des règles supplémentaires, sa dernière édition comprenant une application pour tablette. Parmi les enfants de ce jeu, comment ne pas penser aux *Lettres de Whitechapel* (Edge, Gianluca Santopietro et Gabriele Mari, en réimpression à l'heure où j'écris ces lignes). Plus complexe, il est accessible à un public plus aguerri. N'y ayant pas joué, je n'en dirai pas plus.

On peut aussi penser à l'excellentissime *Mr Jack* (Hurrican, Bruno Cathala & Ludovic Maublanc) et ses dérivés.



Toute la difficulté pour les détectives réside dans la gestion des tickets de transport, qui se raréfient au fur et à mesure de la partie. Quoi de plus rageant que d'apercevoir Mr X

à l'arrêt de bus voisin et de ne pas pouvoir y aller ? La gestion du déplacement « grande distance » (métro) est aussi importante pour pouvoir se re-placer rapidement en cas d'erreur dans les suivis des déplacements de Mr X.

Pour Mr X, la part de bluff est importante. Il doit se retrouver à des endroits où il peut multiplier ses déplacements, apparaître dans des lieux où il peut se sauver loin et rapidement (si possible des bouches de métro) et surtout utiliser ses fameux « tickets noirs » de la façon la plus efficace possible. Il a aussi la possibilité de jouer deux fois de suite, deux fois dans la partie, pour apporter de la confusion dans les plans des détectives ou s'échapper d'une situation critique.

Voilà, le jeu est décrit, le plus simplement du monde. Mais en quoi ce jeu est-il aussi intéressant, et pourquoi n'a-t-il pas ou peu vieilli ?

Tout d'abord c'est un jeu coopératif, à ma connaissance le tout premier du genre. Sa mécanique est très simple, facile à saisir, y compris pour des débutants, même si un Mr X débutant aura du mal à échapper à des détectives plus aguerries (et vice versa). C'est aussi un jeu sans aucune part de hasard, en dehors du placement initial (mais qui est suffisamment bien pensé pour l'atténuer), et qui va demander de prendre des notes. J'ai encore dans la boîte des arbres de possibilités incroyables !

Enfin, mais c'est plus personnel, je garde des souvenirs de certaines parties dans des lieux publics, avec à la clef des crises de fous rires mémorables. En effet, je ne vous l'ai pas dit mais le joueur incarnant Mr X se voyait à l'époque doté d'une magnifique visière en carton (voir photo) qui donnait un look... détonant. Cette visière est aujourd'hui remplacée par une casquette, un peu plus seyante.

Ce jeu est accessible à tous publics, à partir de 9/10 ans pour les enfants de joueurs, 12 ans pour les non joueurs.

Si vous ne connaissez pas ce jeu, allez-y, vous devriez le trouver dans votre ludothèque de quartier, votre crêmerie préférée ou à défaut dans la grande surface spécialisée la plus proche. ■

**Auteur :** Werner Schlegel, Dorothy Garrels, Fritz Inland, Manfred Burggraf & Werner Scheereret  
**Wolf Hoerman**

**Illustrations :** E. Binz-Blanke

**Mécanisme :** déduction

**Thème :** policier

**Nombre de joueurs :** 3 à 5 joueurs

**Age :** à partir de 10 ans

**Durée :** 180 minutes

**Édité par :** Ravensburger

**Prix approximatif :** 35€



# LE PETIT MONDE DES FIGURINES



## De Bellis Antiquitatis

► Nicolas Gourmaud

**DBA** Parce que c'est plus simple à dire que **De Bellis Antiquitatis**....

De la Guerre Antique. Tel est donc le nom en français de cette règle. Dans le monde du jeu de figurines, on parle de règles car, si quelques systèmes de jeu que sont ces règles s'accompagnent des figurines produites par le même éditeur, ce n'est pas systématique, voire impossible. Comment un producteur de figurines historiques pourrait prétendre à imposer un brevet sur les Mamelouks de la Garde de Napoléon par exemple ?

**DBA** étant un jeu d'histoire, il obéit à cette règle : il est LA règle. À vous de vous procurer votre matériel pour jouer.

Donc, **DBA** est une règle de jeu de figurines et d'histoire (on dit aussi wargame, c'est comme vous le souhaitez) pour les périodes antiques et médiévales. Cette nouvelle version de la règle est de superbe qualité même si elle reste sobre : de la taille d'un album de Tintin à la couverture rigide, les quatre photographies

de la 4ème de couverture sont les seules de tout le livre !

Sur les 152 pages du livret, la partie règle s'étend sur 13 pages seulement et est complétée de 16 pages de graphiques expliquant les situations. L'essentiel est constitué des listes d'armées (plus de 100 pages pour 313 listes différentes hors variantes et déclinaisons), le tout suivi d'index pour retrouver facilement les termes techniques de jeux ou avoir accès à des listes d'armées par zone géographique.

Les listes d'armées sont regroupées en 4 périodes : la période « Chariots » couvre de -3000 à -500, la « Classique » de -500 à 476, le « Haut Moyen-âge » se poursuit jusqu'en 1071 et la dernière période s'arrête en 1520. Pour faire simple, vous pourrez simuler des combats entre armées qui n'ont pas encore recours aux armes à feu, sauf quelques bombardes balbutiantes.

### Le Game play

**DBA** est une règle simple sans être simpliste et qui garde un niveau correct de simulation tout en ayant un format très abordable, idéal pour l'initiation, les débutants ou des joueurs voulant faire des parties rapides.

En chiffre ? On peint tranquillement son armée en deux semaines (après le boulot, le week-end...) qui se compose de 12 plaquettes de figurines et on joue en une heure. Pour comparaison, chrono en main, **DBM** se joue en 4 heures lors des tour-

## De Bellis Antiquitatis

Version 3.0



by Phil Barker and Sue Laflin-Barker

Quick play wargames rules with army lists for ancient and medieval battles

© Wargames Research Society 2004. All Rights Reserved.

104

## Puisqu'on parle d'Histoire...

**DBA** est né en 1990 pour sa version 1.0. Sa version 3.0 vient de sortir fin 2014 après 10 ans de calme. Ses heureux parents sont Phil et Sue Barker et Richard Bodley Scott. Elle est née suite à une présentation d'une ébauche de règles qui tenait en deux pages devant la « Society of Ancient », une association basée au Royaume-Uni dont l'objet est de promouvoir l'histoire antique et médiévale et le jeu d'histoire.



Cette règle fut la première d'une série : **De Bellis Multidinis** (DBM) – qui a cédé la place à **De Bellis Magistrorum Multidinis** (DBMM) - et de **Bellis Renationis** (DBR) ou encore **Horde of The Things** (HOTT).

**DBM** est une version plus complexe – plus complète diront certains – et ayant supplanté la très touffue 7ème de **WRG**. Elle fut de nombreuses années le standard des tournois antiques et médiévaux en 15 mm avant de périr et être remplacée par **DBMM** sans toutefois faire autant l'unanimité. **DBR** est orienté Renaissance et il y a même des tentatives de **DBN**, N étant pour Napoléon... **HOTT** est une version du niveau **DBA** mais qui quitte l'historique pour s'attaquer au médiéval fantastique.

Pour écrire leur règle, les auteurs se fient à leurs propres recherches. Ainsi, sur la composition de telle ou telle armée, si elle est construite comme cela c'est qu'ils en ont trouvé trace sous cette forme lors d'un récit, sur un bas-relief... Eux ou d'autres universitaires ! Bien sûr, au regard des connaissances, certains choix ont été faits, dictés par un souci de transcrire au mieux dans la règle ce que l'on sait qu'il advient dans la réalité... Pour chaque armée dans le livret de règles, une note source la ou les références qui ont conduit à édicter cette liste.

appartements peuvent y jouer et le niveau de détail des figurines reste agréable. À cette échelle, on joue sur une surface de 60 par 60 cm.

Les armées sont composées de 12 plaquettes mais peuvent inclure des variantes. Ces variantes sont plus ou moins « historiques » mais si elles sont possibles c'est que les auteurs ont des sources qui leur permettent de dire qu'elles avaient existé un jour lors d'une bataille. Et, nouveauté de la règle V3, il est possible d'avoir des troupes alliées pour certaines listes, rejoignant en cela un peu plus la règle grande sœur **DBM** et offrant un plus grand choix, toujours historique.

Si on compare **DBM** – qui fonctionne avec un système de points pour constituer son armée – avec **DBA**, on arriverait au constat que les armées ne sont pas équilibrées à **DBA**. C'est vrai. Mais l'objectif n'est pas de faire de la compétition

mais de pouvoir jouer des situations et cela rapidement. Ainsi une armée d'Indiens Classique avec ses trois éléphants serait potentiellement mieux dotée qu'une armée composée de troupes légères et peu aptes au choc. Mais la manœuvrabilité et le choix du terrain qui revient au défenseur atténue ces « injustices ». Mais de toute façon, la limite de la simulation historique c'est lorsque la légion romaine affronte les guerriers jaguars Aztèques. **DBA** permet de le faire et c'est un des côtés fun du jeu mais,

nois et l'armée d'un joueur regroupe entre 35 et 140 plaquettes. Une plaquette, c'est entre un modèle et 7 figurines...  
Le système propose quatre échelles de jeux – i.e. la taille des figurines : 2, 6, 15 et 25 mm. Personnellement je n'ai jamais rencontré de 2 ou 6 mm. Le 25 mm est très beau mais peu joué : comme on joue avec de la figurine métal, ça revient cher et il faut une place plus grande. Le 15 mm est le standard : même les parisiens et leurs petits



comme vous le savez sûrement, ce n'est officiellement pas arrivé.

Les troupes qui composent une armée sont soit des troupes à pieds, soit montées. Effet direct, chaque troupe possède deux potentiels de combat, un contre chaque catégorie. Pour les piétons, apparaît avec la nouvelle version une notion qui rapproche du détail de **DBM**, lui conférant un aspect plus simulation : la notion de troupes « Solides » ou « Rapides ». Le qualificatif parle de lui-même !

Côté monté, outre les éléphants un rien patauds, on trouve des chariots - classés en cavalerie ou en chevaliers - de la cavalerie légère, des fourgons de guerre, des chars à faux, de la chamellerie... Côté piétons, les plus légers sont les Psiloï (sorte de tirailleurs avant l'heure, nommés Peltats chez les Grecs) et des auxiliaires – seules deux troupes pouvant se mouvoir et combattre sans malus en terrain difficile – des lances, des piques, des épéistes (la Légion romaine par exemple), des archers (longs, courts, arbalétriers...), des hordes et des bandes guerrières...

Un tableau indique la taille des socles et le nombre de figurines par plaquette par échelle de jeux et même l'équivalence si on veut un jour jouer à **DBM** / **DBMM**. Avec un rien d'habitude, il est très facile de repérer la qualité de la troupe simplement en regardant comment est composée une plaquette sur la table. Avec des armées qui percutent, il faut compter 30 à 40 minutes de jeu et avec des armées qui manœuvrent, une petite heure.

### Le Tour de jeu

Les joueurs effectuent un tour de jeu alternativement. On commence par lancer un dé 6 pour obtenir son nombre d'ordres, les fameux PIP. Ils servent pour donner des ordres de mouvement dans toutes les situations où le mouvement à effectuer est complexe : rotation, mouvements retenus, demi-tour, mouvements latéraux... C'est d'ailleurs à ce niveau que la V3 de la règle apporte le plus de nouveautés en rendant le jeu plus fluide, plus rapide. Pour faire simple, aller tout droit en avant ou évoluer en suivant la route ne demande plus d'ordre. Fini les situations où, par manque de chance au dé, vos troupes restent devant l'adversaire, l'arme aux pieds...

Aux mouvements succèdent les tirs des deux camps – sauf pour l'artillerie qui vient de se déplacer.

Arrivent enfin les combats qui sont obligatoires lorsque contact il y a. Vient alors le tour de l'autre joueur qui fait de même, et ce en alterné, jusqu'à ce qu'un joueur ait perdu 1/3 de ses effectifs.

### Les Combats : le moteur du jeu

Le principe de résolution des combats est simple : deux plaquettes qui s'affrontent additionnent leur potentiel de combat concerné (contre les piétons ou contre les montés) au résultat d'un jet de dé. Peuvent intervenir de nombreux modificateurs comme les soutiens ou débordements qui permettent d'augmenter sa valeur ou de diminuer celle de l'adversaire.

Ensuite c'est simple : Plus, je pousse ; double, je tue. Il faut alors gérer les éventuels effets de recul (Oh, mais que va faire le popotin de mon éléphant reculant contre cette haie de phalange qui est aussi mienne...). Il existe alors un nombre important de cas particuliers qui donnent le côté historique de ce qui ne serait qu'un 421 amélioré sinon.

Pour exemple : une cohorte de la Légion romaine qui se heurte à une tribu gauloise. Bonne cohésion pour la première, bien formée et habituée à se battre, c'est de la Lame et elle a 5 en facteur de combat. Les gaulois sont moins formés et se basent plus sur les valeurs individuelles pour bastonner. Ils n'ont que 3. Avec 1 D6 en plus de chaque côté, ça va être dur pour ces derniers de faire le double (impossible en fait) mais... S'ils arrivent à bousculer l'ordre serré de la Légion romaine, la supériorité au corps à corps de leur technique individuelle de combat prendra le dessus en faisant voler en éclats la cohésion romaine. Traduit en règle de jeu, ça donne qu'il leur suffit de faire plus au lieu du double pour dépecer la Légion. Plus faible mais si ça passe...

### Alors, on joue ?

Pour conclure, **DBA** est une très bonne règle d'initiation. Si on passe l'austérité de la présentation. Un blog consacré à la V3 vient d'ouvrir ainsi qu'un groupe FB et il existe des aides de jeu très fonctionnelles à télécharger ou disponibles à l'achat avec une bonne finition. Après 10 ans de sommeil, si les groupes de support ne sont

plus très actifs, de vénérables anciens donnent signe de vie et une communauté est en train de renaître.

Parce que la mise en œuvre d'une nouvelle armée est rapide et donne du plaisir autant par cette facilité de changement que par l'occasion renouvelée de découvrir d'improbables civilisations par la recherche de sources iconographiques, et tout cela sans devenir obsessionnel, une seule conclusion : VENEZ JOUER !

La bataille de Kadesh, victoire égyptienne ou hitite ? Vaste sujet dont vous pourrez débattre avec fougue lors de vos rencontres. Ou pas, si, comme moi, votre plaisir c'est d'avoir pilé l'armée adverse et de vous rouler par terre en criant « J'ai gagné, j'ai gagné » ! ■

### Sur un plan personnel...

J'ai découvert **DBA** lorsque je vivais à Poitiers il y a plus de 20 ans. En comparaison des autres jeux de figurines que je pratiquais, cette règle m'a immédiatement plu car, si elle possède (encore) un aspect un peu rugueux, c'est la seule que je connaisse qui permette de varier les plaisirs de peinture et de jeu en changeant aussi facilement d'armée jouée. C'est aussi et surtout une initiation en une heure, une heure et demie, temps qui se rétrécit à une grosse heure au maximum avec la nouvelle version.

Au FLIP (le festival de Parthenay, en juillet), avec l'association REEL, nous avons souvent organisé des journées **DBA** : Initiation l'après-midi et tournois le soir qui regroupaient en général plus de 40 personnes - dont les 2/3 jouaient pour la première fois ce jour-là !

Pour ce faire, j'avais élaboré trois types d'aides de jeu : les réglottes récapitulant les informations de mouvement au recto et de combat au verso ; un A4 reprenant tous les éléments de règle intervenant pendant la partie, dont les trois tableaux de résultats de combat pour en connaître les effets d'un coup d'œil ; et les fiches propres à chaque armée en jeu qui fournissent toutes les caractéristiques spécifiques de chacune.

Ce sont les versions de celles-ci pour la V3 que je propose sur ma boutique en ligne.





**Spécialiste du jeu de société**



[www.bella-ciao.fr/boutique](http://www.bella-ciao.fr/boutique)

8, rue Croix de Malte - 45000 ORLEANS

## *Votre Soirée* **Ambiance Casino**

- Baccara
- Black Jack
- Craps
- Poker *Nos Tables*
- Roulette



*Avec notre équipe de croupiers*

*Un Après-Midi, une Soirée pour ...*

- Se retrouver en Famille,
- Briser la glace lors d'un séminaire,
- Une fête de Comité d'Entreprise,
- Un évènement associatif,
- Une manifestation publique...
- Retrouver un esprit d'équipe ...

## **Grands Jeux Thematiques**

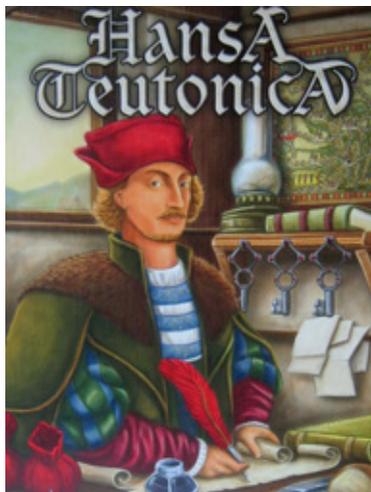
- Murder Party costumée,
- Soirée Enquête,
- Troll Ball en extérieur





Si le jeu éponyme est bien connu des joueurs, il en est tout autre pour le contexte historique dans lequel celui-ci prend racine. Pourtant la Hanse Teutonique fut un carrefour commercial très important du XIIe au XVIIe siècle. C'est ce que nous allons découvrir dans cet article qui va retracer l'histoire de cet axe historique à travers les jeux *Hansa Teutonica* de Andreas Steding et *Hansa* de Michael Schacht.

La Hanse vit le jour après la fondation de la ville de Lübeck, en Allemagne du Nord en 1158. Elle fit suite à la création de la communauté des marchands allemands saisonniers de Gotland en 1161. Les marchands de Lübeck, qui possédaient déjà une guilde à Londres, obtinrent du roi Henri III le droit d'y créer des associations en 1266. Celles-ci fusionnèrent avec la Hanse de Cologne en 1281 pour former la fameuse Hanse Teutonique. Mais au fait, qu'est-ce qu'une Hanse et qui sont les Teutons ?



## HISTOIRE & JEUX

### L'Hanse Teutonique

► Arthelius

#### J'ai bien dit les Teutons avec un U

Les Teutons sont un peuple germanique qui voit le jour vers -100 av. J.-C., leur nom provenant du celtique latinisé en *Teutoni*. Mais cette étymologie prend aussi racine dans de nombreuses autres langues comme le hollandais, le français ou encore le suédois. Au Moyen Âge, l'ordre des chevaliers Teutoniques sera formé. Le terme Teuton devenant une manière caricaturale de nommer les Allemands.

Une Hanse est donc l'association de différents marchands, souvent autour d'un point géographique, la Hanse Teutonique regroupant plusieurs villes de l'Europe du Nord disposées le long de la mer du Nord et de la mer Baltique. La principale dif-

férence, c'est que les riches marchands de cette Hanse disposaient de droits attribués par les rois européens, contrairement aux autres qui étaient plus modestes. Et c'est dans ce contexte commercial que prend place le jeu.

#### Hansa Teutonica

Dans *Hansa Teutonica*, sorti en 2009 chez Argentum Verlag, vous allez jouer le rôle de ces fameux marchands à la recherche de villes dans lesquelles ouvrir de nouveaux comptoirs. C'est à partir de l'écritoire à votre couleur que vous allez devoir gérer vos affaires. Sur celui-ci seront disposés des cubes



qui, au fur et à mesure de leur retrait par le biais de bonus, vous permettront d'obtenir de nouvelles actions. La valeur des villes reliées en fin de partie, la couleur des comptoirs disponibles, le nombre d'actions par tour, de négociants que vous pourrez jouer et de marchands que vous pourrez récupérer, voici toutes les infos que vous pourrez retrouver sur cet écritoire.

Le plateau, très simplement illustré dans le pur style graphique de l'époque, reprend les principales villes ayant appartenu à la Hanse. C'est ainsi que nous retrouvons les villes de Halle, Lübeck, Stade, Hannover ou encore Arnheim, et bien d'autres encore. Chaque ville y dispose d'un ou de plusieurs emplacements, circulaires ou carrés, où un comptoir pourra être ouvert lorsqu'un joueur aura réussi à relier deux villes avec ses cubes. Votre but sera donc de relier ces villes pour gagner des actions bonus, des points ou pour ériger un comptoir. Le nombre de cubes et d'actions étant limité, il faudra gérer au mieux vos possibilités. Surtout que les autres joueurs ne seront pas les derniers à vouloir prendre votre place pour relier en pre-

mier les villes, puis gagner des points à chaque voyage effectué entre deux cités.

Le choix du thème est fort original, il est juste dommage que celui-ci ne ressorte pas plus et qu'il n'aide pas à la compréhension des règles un peu complexes à assimiler lors de leur lecture. À aucun moment nos cubes ne semblent se transformer en riches négociateurs à nos yeux. Pour autant il serait dommage de passer à côté d'un excellent jeu, qui propose de revisiter un pan historique intéressant. Mais sans plus attendre, reprenons le cours de notre récit.

### La mondialisation avant l'heure

À son apogée, la Hanse comptait plus de 200 villes, rendant impossible leur énumération, même si le noyau actif représentait environ 80 villes, faisant affaire avec les villes de Novgorod, Bergen, Londres et Bruges (qui pourra faire l'objet d'un autre article d'ailleurs). Il va de soi que l'expansion de la Hanse s'accompagna d'une évangélisation de masse, relayée par l'ordre des chevaliers Teutoniques. Bien entendu, tout cet argent brassé servira grandement aux dirigeants de cette partie du monde, ainsi qu'aux nobles et aux religieux les mieux placés, pouvant ainsi allégrement jouer de leur influence par le biais de la Hanse. Mais il est temps de vous proposer un second interlude.





### Hansa, tout simplement

Un autre jeu sur le même thème vit le jour avant *Hansa Teutonica*, il s'agit de *Hansa* de Michael Schacht, édité par Uberplay. Ici ce sont les marchandises vendues par les joueurs qui sont au cœur du jeu. Le navire que vous contrôlez avec vos amis joueurs allant de ville en ville pour vendre ou acheter de nouvelles marchandises. Il faudra donc choisir entre se développer et échanger ses produits contre des points de victoire, tout en prenant garde à renforcer sa présence sur la Hanse afin de générer un maximum de revenus.

On retrouve la notion de comptoir, que l'on pourra ouvrir en échange de marchandises afin d'accroître ses gains, mais aussi son commerce. Tout ceci en suivant les différents ports dans un sens unique, mais attention, car le bateau sera commun à tous les joueurs. Graphiquement, le jeu reprend lui aussi les codes graphiques historiques afin de ne pas dépayser le joueur, ou du moins assez pour le faire rentrer dans le jeu (ce qui doit faire assez mal).



### Le déclin

Si la Hanse fut prospère durant de nombreux siècles, en 1361 le roi Valdemar IV coule la flotte de celle-ci, principal moyen de transport des marchandises, portant ainsi un sérieux coup à la mainmise qu'elle avait exercé jusqu'alors sur cette partie de l'Europe. Fort de cet exploit, le roi forma ensuite la ligue de Cologne en 1367. Mais au XV<sup>e</sup> siècle, le déclin de la Hanse ne fera que s'aggraver, suite à la défaite de Lübeck face aux Danois en 1534-1535. Puis la guerre de Trente Ans suivit, enfonçant encore un peu plus le clou, jusqu'à sa dernière diète qui se tint en 1669 et où seulement six villes étaient représentées. Le traité de Westphalie, signé en 1648, annonçant la fin de la guerre de Trente Ans et de celle de Quatre-Vingts ans (on ne faisait pas petit à l'époque, et deux guerres en même temps), marqua le déclin officiel de la Hanse, qui disparaîtra peu à peu, après trois siècles de prospérité.

### Un rôle majeur

Durant trois siècles, la Hanse Teutonique fit la pluie et le beau temps sur la mer Baltique et la mer du Nord, jouant de ses richesses et de son influence pour tirer dans l'ombre les ficelles de la vie politique en Europe. Un pouvoir commercial immense que l'on retrouve aujourd'hui encore, mais sous une autre forme, dans nos entreprises mondiales. Si vous êtes désireux d'en savoir plus et de découvrir cette période historique, je ne saurais que trop vous conseiller de jouer aux deux jeux présentés dans cet article, en attendant la sortie du prochain numéro. ■

# 1 AN APRÈS ...

Pour ce second numéro, il y a du lourd. Rien qu'en lisant les noms, je salivais d'avance à l'idée de vous parler à nouveau de certains jeux. Je ne sais pas si vous êtes prêts, mais moi oui, donc c'est parti !

► Arthelius



## Shinobi wat-aaah !

Si Purple Brain est plus connu pour sa gamme de jeux tirés de contes, il s'est aussi essayé à d'autres jeux un peu différents, et **Shinobi** en fait partie. Dans **Shinobi** (oui désolé, je vais laisser de côté le "wat-aaah !", ça sera moins violent), vous allez devoir fédérer d'anciens clans, dans un monde tiré du Japon féodal. Pour cela, vous allez jouer avec de jolies cartes au format tarot, sur lesquelles seront illustrés les différents clans, chacun possédant une valeur variable, mais surtout un pouvoir à 2 niveaux, déclenchable lors de la pose des cartes par duos ou trios. Ces pouvoirs dévastateurs vont totalement chambouler la partie. Le jeu propose deux modes de jeu, le "petit scarabée" pour apprendre à jouer et le "grand maître" où les points sont comptés sur 3 tours et où un boss final inconnu vous attend !

Ma première partie m'avait emballé. Le matériel superbe, le dynamisme du jeu couplé à une mécanique amusante m'avaient convaincu. C'est donc naturellement que j'ai enchaîné les parties, présentant de jeu à de nouvelles personnes, ce qui me fit changer d'avis à son propos, suite à diverses parties où j'ai été littéralement pourri par mes adversaires sans pouvoir rien faire. Si **Shinobi** est un excellent jeu, il n'est pas forcément simple à présenter et à proposer à des joueurs novices, qui auront tendance à ne pas se souvenir de certains points ou comment activer les pouvoirs. Si le jeu reste toujours bon et plaisant, même après une année d'existence où je ne l'ai pas laissé prendre la poussière dans un placard, mais plutôt continué à le proposer au public, il faudra tempérer votre ardeur et bien choisir vos partenaires de jeu sous peine d'être déçu. **Shinobi** n'y sera pour rien, mais les joueurs et leurs manières ont une grande influence sur le jeu. D'ailleurs, monsieur de chez Purple Brain, à quand une extension avec de nouveaux clans ?





## Sam la Pagaille

Le voici ! Je lui avais consacré un article dans le premier numéro de JDS, que je vous laisse consulter si vous désirez avoir plus d'informations sur les règles. Un an après, le jeu est sorti dans sa version définitive. La version que j'avais testée en avril 2014 portait alors le nom de **Rainbow** et le mignon petit renard n'était pas encore présent. J'ai eu l'occasion d'y rejouer il y a peu dans sa nouvelle version qui, sans changer sur le fond, a été grandement améliorée pour en faire un excellent jeu d'observation, avec de multiples règles additionnelles. Sûrement l'un de mes jeux préférés dans la catégorie des jeux d'observation, que je n'hésite pas à présenter lors de soirées. Un jeu qui risque très bien de devenir un classique dans les années à venir si on lui laisse sa chance. Chose que je vous invite à faire.

## Boxes

**Boxes** vous propose de devenir des négociateurs ou plutôt les acheteurs aux enchères de jolis caissons remplis... de... d'objets insolites dirons-nous. Parfois de valeur, parfois non. Munis de votre liasse de billets vous aurez le droit de consulter une partie du contenu d'un boxe avant de vous lancer dans de folles enchères, qu'elles soient ouvertes, avec des montants allant crescendo, ou fermées avec des montants fixes. Se jouant en équipe ou bien chacun pour soi, **Boxes** est un très bon jeu d'ambiance auquel j'ai eu l'occasion de rejouer

à maintes reprises. Les règles sont simples, le concept attire et pouvoir faire des enchères à la maison fait toujours sourire. **Boxes** fonctionne aussi bien avec des novices qu'avec des joueurs plus confirmés. Un jeu d'apéro qui fait son office dans la joie et la bonne humeur. Une valeur sûre si vous désirez proposer un jeu frais sur les enchères où la bonne ambiance est au rendez-vous, le tout servi par des graphismes simples qui collent parfaitement, et une boîte totalement raccord avec son thème.



## Bioutifoul

Lorsque je l'avais découvert il y a 1 an, **Bioutifoul** m'avait beaucoup plu, le thème et la réalité du marché de l'art étant parfaitement exploités et employés. Dans **Bioutifoul**, vous allez devoir acheter des tableaux de différents artistes pour ensuite jouer sur leur cote, afin de les revendre une fois que leur cote explose. Un jeu plus fin qu'il n'y paraît, où le hasard n'est pas si présent que l'on pourrait le croire. Pour autant, les graphismes et le





thème du jeu n'attirent pas forcément les foules, et réussir à le sortir est parfois un peu difficile. De plus, les règles ne sont pas toujours simples, et après plusieurs mois sans y jouer il faudra obligatoirement y revenir avant de débiter une partie. Ce qui est fort dommage pour un jeu de cette taille, et c'est ce qui a provoqué petit à petit le fait qu'il ressorte moins qu'au début. Pourtant il reste très agréable et bien ficelé.

### Sultaniya

Nous avons beaucoup entendu parler d'**Abys**, l'autre jeu de Charles Chevalier (en collaboration avec Bruno Cathala) qui est sorti la même année, à quelques mois d'intervalle, mais moins de **Sultaniya**. Pourtant, à mes yeux, il mérite que l'on s'y attarde. Dans celui-ci, vous allez devoir ériger un palais grâce à des tuiles comportant des couleurs, mais aussi des ornements qu'il va falloir faire correspondre. Fort heureusement, des djinns seront là pour vous prêter main forte grâce à leurs pouvoirs. J'ai beaucoup rejoué au jeu depuis les parties tests. **Sultaniya** attire beaucoup grâce à son matériel de toute beauté et à ses règles pas compliquées

à comprendre ni à expliquer. Cependant **Sultaniya** n'est pas creux et possède une belle courbe d'apprentissage qui m'a fait revenir dessus régulièrement durant cette année passée. Un jeu que je recommande chaudement si vous ne le connaissez pas encore, car désormais je sais qu'il n'y a rien à craindre sur sa durée de vie, et il y a fort à parier qu'il saura attirer l'attention lorsque vous sortirez les jolies figurines de leur boîte.

### Golden Horn

Décidément il y a du lourd dans cette sélection. Le jeu de Leo Colivini m'avait grandement plu il y a un an et depuis je n'ai eu de cesse d'y jouer. Dans la boîte de beaux bateaux en carton, dans lesquels il faudra charger des marchandises pour les livrer ensuite dans l'autre port, ont tout pour plaire. **Golden Horn** est un jeu très tactique où chaque coup compte. La mécanique de déplacements, empêchant tout chevauchement de bateaux sur la même tuile, accompagnée de la possibilité de jouer des cartes bonus, offre une grande profondeur de jeu. Que ce soit à 2, 3 ou 4 joueurs, **Golden Horn**





sait s'adapter et offrir toujours autant de plaisir aux joueurs. Il faut dire que les bateaux et les entrepôts font leur effet. Un jeu magnifique, tendu et intelligent qui est malheureusement passé un peu à la trappe malgré toutes ces qualités, et auquel il est temps de rendre justice.

### Perlinpinpin

Ce jeu avec des princesses fait fureur auprès des enfants. Je ne compte plus les parties faites avec ma fille. Du point de vue de la durée de vie, vous pouvez donc être rassurés, de même pour le matériel qui n'a pas subi l'outrage du temps malgré les nombreuses manipulations. Le but est simple : réveiller les princesses endormies au centre de la table en utilisant les cartes Prince charmant. Mais attention aux quelques cartes aux pouvoirs terribles qui parsèment la pile. Une subtilité réside dans les cartes chiffrées qui, additionnées, peuvent être défaussées avec la carte indiquant la somme,

faisant tourner la main rapidement. Un jeu pour enfants, certes, mais où les adultes ne s'ennuient pas. **Perlinpinpin** devrait traverser les années sans encombre.

### Vikings

Dans **Vikings** vous allez devoir participer à une phase d'enchère tendue, dans le but d'étendre votre territoire composé d'îles, pour ensuite gérer ses habitants aux capacités particulières que vous allez y placer au fur et à mesure. Tout ceci est chapeauté par une roue qui rend les enchères très intéressantes et non dénuées de choix, où le prix des lots varie au fil du tour. Beaucoup de paramètres sont à prendre en compte, rendant le jeu complexe, mais complet. Il ne s'agit pas d'un jeu familial, mais celui-ci pourra sortir assez facilement avec des joueurs habitués. Pour les plus courageux, il existe même une variante encore plus poussée. J'ai réalisé plusieurs parties depuis le test, mais les règles sont assez compliquées à expliquer et à maîtriser, avec leurs subtilités qui souvent fragilisent le ressenti des joueurs envers **Vikings**. Et si j'ai toujours autant de plaisir à le sortir, il est parfois difficile de trouver le public qui saura lui donner sa chance. Pourtant, ce n'est pas l'originalité qui lui manque. Mais beaucoup de joueurs lui préféreront d'autres jeux de Kiesling.

Je pense que vous avez déjà de quoi faire avec tous ces jeux, si vous ne les connaissez pas tous, en attendant le prochain article d'un *an aprés*. Bons jeux ! ■





## COUP DE COEUR ... LE LIÈVRE ET LA TORTUE

► Pionfesseur

Rien ne sert de courir, il faut marquer des points ! Le lièvre et la tortue, 3ème jeu de la gamme de contes pour enfants de Purple Brain, s'inscrit dans ce que certains appellent le courant «minimaliste japonais» dont le porte-drapeau est le fameux Love Letter. Gary Kim, l'auteur de Souk et Koryo, revient donc nous démontrer avec Le lièvre et la tortue que cette école des mécaniques simples et efficaces a encore de beaux jours devant elle.

### Qui a dit («pour les enfants») ?

Si le jeu possède une variante pour les enfants (n'ayant pas pu la tester je ne me prononcerai pas sur cette dernière), le jeu demeure un des plus complexes et intéressants de sa gamme. On est là dans un classique jeu de course à objectifs secrets qui renouvelle le genre en proposant deux innovations. Tout d'abord le système de pose de cartes : les joueurs ont en main des cartes représentant les cinq animaux

participant à la course et chacun à leur tour vont poser devant eux autant de cartes qu'ils le souhaitent d'un même animal (et complèteront ensuite leur main à six cartes). L'astuce c'est que le tour s'arrête lorsque soit huit cartes, soit quatre cartes d'un même animal sont posées. Les animaux se déplacent alors chacun à leur tour, et on arrive là à la seconde innovation : chacun des cinq joueurs possède un mode de déplacement qui lui est propre. Ainsi, le lièvre n'avancera pas s'il est premier et que quatre cartes Lièvre sont en jeu, la tortue avance inexorablement à chaque tour d'au moins une case, ou bien le loup pourra effrayer les autres animaux et les empêcher d'avancer.

Une fois cette phase effectuée, on entame un nouveau tour en changeant de premier joueur, et ce jusqu'à ce que trois des cinq animaux arrivent sur le podium où ils rapporteront alors des points en fonction de leur place (chaque joueur possède deux animaux en tant qu'objectif secret). Même si l'on peut avoir cette impression à première vue, le jeu est peu axé sur le bluff et c'est plutôt la gestion de sa main qui sera le centre de la mécanique de jeu.

### Un équilibre au poil de loup

Malgré sa simplicité, on sent que *Le lièvre et la tortue* a été pensé à la micro-règle près, que ce soit dans l'équilibre des personnages (de par la répartition des cartes ou bien l'ordre dans lequel ils se déplacent) ou dans les petites subtilités que l'on comprendra





en jouant. Le jeu offre donc une grande richesse et nous promet une très bonne durée de vie. Mention spéciale à l'auteur et probablement l'éditeur qui ont sûrement dû tester de nombreuses fois le jeu pour pouvoir obtenir cette parfaite.

### Un beau matos c'est bien, oui mais...

Développé dans son écrin en forme de livre et avec ses magnifiques illustrations de Mathieu Leysenne (qui a illustré, pour citer celui que je considère comme sa plus belle œuvre, le jeu *Jamaïca*), *Le lièvre et la tortue* nous en met plein les mirettes et une première réaction des joueurs sera souvent «oh c'est joli!». Oui c'est joli, mais il ne faut pas oublier que le matériel est avant tout fait pour être pratique, et sur ce point là aïe aïe aïe...

Le thermoformage est très peu pratique et c'est toute une gymnastique pour réussir à faire rentrer tout le matériel dans la boîte. Vous risquez également de cauchemarder la première fois que vous ouvrirez votre boîte face à ce calvaire que seront les autocollants des personnages. Ils ont des formes tellement complexes qu'il faut être extrêmement minutieux pour les enlever de la planche d'autocollants sans les abîmer et sans emporter la planche avec (surtout ce fichu lièvre et ses grandes oreilles). Et ça, ce n'est qu'un dé-

but parce qu'ensuite il vous faudra MONTER LE PODIUM !!! Oh mon dieu, c'était affreux ! Juste pour l'anecdote, sachez qu'après avoir passé au moins 5 ou 10 bonnes minutes à monter ce truc, je me suis aperçu que j'avais réussi à mettre la seule planche importante, celle où sont notés les points que rapporte chaque place, à l'envers, ce qui fait que j'ai dû tout recommencer ! Non mais sérieusement, ce truc est fait pour des enfants non ?

Derniers points sur le matériel : le jeu contient la fable du lièvre et la tortue (perso je m'en fiche complet) et une carte goodies pour le jeu des **3 petits cochons** (j'aime moyennement l'idée marketing derrière, là par contre). Un autre détail : l'intérieur de la boîte-livre contient une aide de jeu, plutôt sympathique mais absolument inutile vu qu'il y a des cartes d'aide de jeu totalement identiques prévues pour chaque joueur.

### Mon avis

*Le lièvre et la tortue* est un jeu qui a tout de suite fait mouche chez moi. Le jeu est dynamique, fluide, tout en gardant une profondeur qui permet un renouvellement des parties et suscitera l'intérêt des amateurs de petits jeux simples mais malins. Si le matériel est impressionnant de par sa qualité, il sera également la cause du seul bémol de ce jeu : son côté peu pratique à cause de ces petits détails un peu énervants. Néanmoins, le matériel reste un aspect mineur et le jeu promet de rester, probablement pendant un petit moment, le meilleur de la gamme. ■

Auteur : Gary Kim  
 Illustrations : Mathieu Leysenne  
 Mécanisme : pari  
 Thème : conte  
 Nombre de joueurs :  
 2 à 5 joueurs  
 Age : à partir de 7 ans  
 Durée : 20 minutes  
 Édité par Purple Brain  
 Prix approximatif : 23€





## COUP DE COEUR ... NIEUW AMSTERDAM

► Tapimoket

### Ne tournez pas cette page !

Vous aimez les jeux de développement bien ficelés ? Vous ne connaissez pas **Nieuw Amsterdam** ? Alors il est grand temps de le découvrir, sa sortie datant de fin 2012.

Oui...oui... je vous entends déjà : «Ça ne m'intéresse pas ! Moi ce que je veux, c'est de la nouveauté !»

Et pourtant, vous auriez tort de tourner cette page sans en savoir un peu plus. Tout d'abord, sachez que **Nieuw Amsterdam** a quand même été nominé aux International Gamers Awards de 2013. C'est un prix que les joueurs experts connaissent bien (ou le devraient), offrant une sélection des meilleurs jeux de l'année avec des grands succès experts tels que **Terra Mystica**, **Myrmes**, **Tzolk'in**, **Bora Bora**...

Il est donc important de signaler que **Nieuw Amsterdam**, même s'il vous est inconnu, s'est présenté aux côtés d'autres jeux prestigieux. Et ce n'est pas pour rien puisqu'il a de nombreux atouts que je vais m'empresse de vous faire découvrir...

### Présentation

Tout d'abord, **Nieuw Amsterdam** contient un imposant matériel. Vous aimez le cube en bois ? Et bien vous en aurez ! Plus de 200 pièces

de bois dont principalement des maisons qu'il faudra construire, mais aussi des barils pour le blé, des planches pour le bois, des cubes pour les marchandises, les marqueurs de score des joueurs et les tentes du peuple indien «Lenapes».

Je parle bien des indiens en effet, puisque **Nieuw Amsterdam** se déroule au début du XVII<sup>e</sup> siècle lors de la colonisation d'une petite île sur le bord du fleuve Hudson aux États-Unis, rachetée par les néerlandais pour une bouchée de pain aux peuplades locales. Finalement, ces indiens seront chassés peu à peu avec l'arrivée des colons.

Cette petite île deviendra la fameuse île de Manhattan au cœur de l'immense cité de notre actuelle New York.

Voyez comme vous avez bien fait de lire cet article, car vous aurez appris deux choses : non seu-



lement, que **Nieuw Amsterdam** relate l'histoire de l'île de Manhattan, mais aussi que vous allez devoir coloniser cette île en y implantant les premières maisons. Vous devrez aussi y installer quelques fermes pour nourrir les habitants et également commercer avec les indiens pour acheter et revendre de précieuses peaux d'animaux en chargeant des navires pour le continent européen.

Nous voilà enfin plongés dans un bon jeu de gestion comme on les aime.



### Mais en détail ?

Si vous êtes arrivés jusqu'ici, c'est que vous commencez à trouver le jeu alléchant. Il est temps alors de rentrer dans le détail.

**Nieuw Amsterdam** va se dérouler en six manches de jeu. Cela peut paraître peu, mais croyez-moi, vos méninges vont surchauffer pour être certains que vous ne vous êtes pas trompés dans vos choix et vos actions. Il faudra compter environ 20 à 30 minutes de jeu par joueur.

Chacune des six manches fait appel à plusieurs phases. Le jeu les découpe en onze par manche, mais on peut les distinguer en quatre groupes seulement. La première phase étant de mettre en jeu les éléments nécessaires pour la manche en cours... C'est-à-dire que nous mettrons quatre cartes de navires au port, quatre cartes de «domaine» pour y implanter les fermes, et finalement des peaux que les indiens Lenapes seront prêts à échanger contre des marchandises diverses.



Une fois la mise en place terminée, on débute la manche en sortant de manière aléatoire des jetons d'action qui seront disposés par colonne sur le plateau, dans une jolie illustration de caisse en bois. Trois types d'action sont disponibles :

- Des actions «Villes» (Orange) pour établir de nouvelles habitations sur l'île ou pour lancer des élections par quartier qui seront sources de points de victoire.
- Des actions «Domaines» (Blanches) pour s'installer sur la rive, défricher la forêt et, en fin de manche, y récolter le blé pour nourrir les habitants de l'île.
- Des actions «Commerces» pour acheter des peaux aux indiens et les charger à bord de navires marchands en partance pour l'Europe et, là aussi, gagner des points de victoire et de l'argent.

On débute alors une phase d'enchères dans l'ordre des joueurs. L'ordre est déterminé par un jeton numéroté que chacun a en sa possession. Le premier joueur va choisir une colonne en posant son jeton et faire une offre, puis on effectue un tour de table, et un seul, pour que les autres joueurs puissent faire de meilleures propositions.

C'est déjà à ce niveau que **Nieuw Amsterdam** va nous offrir à la fois un système ingénieux mais surtout beaucoup de dilemmes dans



nos décisions. En effet, contrairement à d'autres jeux, l'offre pourra être faite non seulement à l'aide de notre précieux pécule durement amassé, c'est-à-dire à l'aide de notre argent, mais on pourra miser aussi des biens, comme notre blé, notre bois, nos caisses de marchandises et même nos peaux d'animaux. De plus, comme il n'y a qu'un tour de table, si vous êtes le premier à parler il faudra donc proposer une enchère à la fois assez haute pour dissuader vos adversaires, mais pas trop afin de conserver assez de ressources pour réaliser vos actions et entretenir vos maisons en fin de manche.

Il est donc nécessaire de tout calculer, de se dire que si vous payez en bois, en aurez-vous assez pour construire, tout en sachant que vous allez défricher la forêt pour en avoir de nouveau ? Mais peut être allez-vous devoir payer un florin de taxe pour y parvenir ? Oui, la décision sera rude... Être le premier enchérisseur vous donne plus de choix mais vous oblige à bien préparer votre offre et probablement à dépenser plus.

Enfin, celui qui remporte la première enchère devient alors le nouveau premier joueur, premier pour acheter des peaux, des domaines et des navires parmi les choix proposés... Youpi ! Enfin, presque... Puisque vous serez, à la manche suivante, le premier à faire une offre, et donc aurez le risque d'être surenchéri ou de dépenser trop. Oups !

### Bon, maintenant on agit...

Une fois la phase d'enchères réalisée, les joueurs vont, dans l'ordre, effectuer leurs

actions. Elles vont bien sûr dépendre des jetons que l'on a acquis aux enchères («Villes»), («Domaines»), («Commerces»). On aura donc trois tours de tables puisque les actions se feront par type de jetons d'action, quitte à jouer plusieurs fois l'action si on a plusieurs jetons du même type. On traitera alors d'abord les actions «Villes», puis «Domaines» et enfin «Commerces».

C'est parfois intéressant d'enchaîner le même type d'action puisqu'on pourra, par exemple, prendre un domaine avec une action «Domaine», puis défricher pour gagner le bois, sachant que le défrichage est aussi une action «Domaine».

Mieux encore, tous les joueurs, à chaque type d'action, auront droit à une action «Bonus» provenant des quartiers de la ville. Ceci même si on n'a pas les jetons du type d'action en cours...

Cette action «Bonus» sera parfois indispensable pour compléter les actions des jetons acquis aux enchères, mais elle offrira aussi des bonus pour optimiser la suite de notre développement. Ainsi, dans notre exemple précédent, pour défricher la forêt il faut d'abord construire des fermes sur le domaine acquis, et devinez... ceci n'est possible que si l'on réalise une action «Bonus». Ces actions «Bonus» permettent aussi de réaliser des actions indispensables, comme acheter ou revendre du bois ou du blé, construire un entrepôt sur son dock, etc...

En résumé, les actions des jetons, pour ne pas trop expliquer toutes les règles en détail, vont donc permettre de développer nos maisons dans les quartiers de l'île pour recevoir des points de



L'autre effet de l'expansion des domaines est la réduction petit à petit du nombre de campements. Ceci n'aura aucune conséquence sur le jeu, mais on ne pourra que saluer cette volonté de montrer aux joueurs les effets de la colonisation sur les peuplades indiennes. Ils vont fuir leur territoire et disparaître peu à peu.

victoire par des élections, mais aussi pour obtenir des actions «Bonus» gratuitement. On pourra faire l'acquisition de terrains pour y développer des fermes, défricher et obtenir du bois pour nos constructions de maisons et de fermes, et du blé pour nourrir les maisons de l'île. Enfin, on fera l'acquisition de peaux auprès des indiens en échangeant des marchandises, que l'on pourra charger à bord de navires pour obtenir des points et des florins. On peut donc constater que les actions sont indispensables les unes aux autres.

### N'oublions pas le côté historique

Avec *Nieuw Amsterdam*, nous voilà donc plongés dans l'histoire des premiers colons d'Amérique. Développement, agriculture, commerce, tous ces aspects entraînent bien les joueurs dans le thème. Mais l'auteur, Jeffrey Allers, nous rappelle également la tragédie des indiens Lenapes...

Certes, nous allons commercer avec eux pour leur acheter des peaux, mais après avoir acquis des domaines et installé des fermes, on va défricher les terrains pour obtenir du bois. Et cette action aura pour effet de faire «reculer» petit à petit les campements des indiens Lenapes, mais aussi d'en réduire le nombre. Ce recul aura pour incidence d'en éloigner votre comptoir et vous obligera, si vous ne déplacez pas celui-ci près de leurs nouveaux campements, à naviguer sur le fleuve Hudson. Tout cela sera traduit, en terme de règles de jeu, par la dépense de blé, probablement pour simuler le temps à naviguer et donc nourrir les commerçants pendant le voyage.

À l'époque, on se souciait peu d'exploiter les plus faibles pour en tirer un gros paquet de florins sonnants et trébuchants. Les choses changeront plus tard. Les plus riches n'exploitent plus les faibles pour des florins, mais pour des dollars...

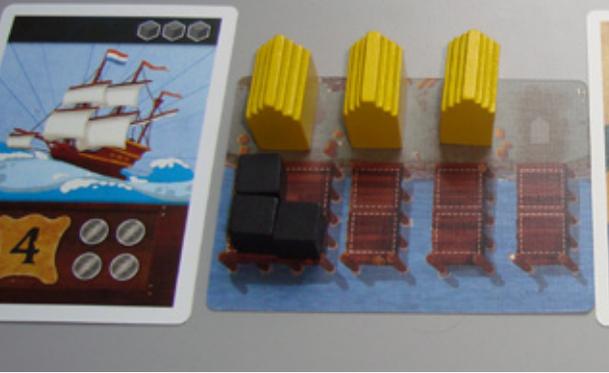
### La manche se termine

Lorsque toutes les actions sont réalisées par les joueurs, on procède à une phase de maintenance comme dans tout bon jeu de gestion qui se respecte.

On récolte le blé issu de nos fermes, puis on nourrit les habitants de l'île. On reçoit des marchandises des bateaux que l'on aura acquis pour le commerce des peaux.

Et enfin, on reçoit de l'argent de nos habitations... Et oui... les impôts ! Bien entendu, il faudra être majoritaire dans le quartier pour en gagner plus et tout au moins être présent pour en recevoir.





vous permettront de construire des habitations, de les nourrir. Vous aurez besoin de vos marchandises pour acheter des peaux, pour charger les navires qui vous donneront de l'argent et, en retour de nouvelles marchandises. Cet argent et ces ressources vous donneront alors accès à des actions via les enchères. La boucle est bouclée...

Mais ce sera surtout le système d'enchères qui viendra ajouter un réel dilemme. En effet, cette fois on ne mettra pas que son argent, mais aussi ses ressources ! Et il faudra bien calculer ce que vous comptez réaliser avec les actions obtenues et le reste de vos ressources. Vous allez miser de l'argent, mais combien faut-il garder une fois les actions en main ? Vous allez miser des ressources, mais que devez-vous avoir en stock pour construire, nourrir ? Quelles sont les nouvelles ressources que vous allez obtenir au cours de la manche et donc que vous pourrez miser pour la phase d'enchères ? Et là, pas question de se tromper ! Le système d'enchères de **Nieuw Amsterdam** est un des éléments moteurs qui rend ce jeu aussi captivant.

Je vous passe de subtils détails, comme la nécessité de développer vos docks pour stocker des marchandises ou la suppression d'habitations si vous ne pouvez pas nourrir tout le monde.

### Au final

Après six manches au cours desquelles vous aurez optimisé au mieux vos enchères et vos actions... tout au moins essayé de le faire... on procède au fameux décompte final. Une dernière élection est lancée pour tous les joueurs. N'oublions pas que ces élections dépendent des habitations construites par quartier. Enfin, vos ressources et peaux en stock viendront compléter votre score de quelques points supplémentaires...

Vous avez le meilleur score ? Vous voilà devenu directeur général de la colonie de Nieuw Amsterdam !

### Bon d'accord, c'est un jeu de gestion et alors ?

Et alors ?...

Et alors, **Nieuw Amsterdam** est vraiment un bon jeu puisque tous les éléments du jeu s'imbriquent les uns aux autres pour former une chaîne continue où chaque ressource, chaque choix, chaque achat sera important pour ne pas perturber le reste de votre stratégie. Ainsi, vous allez avoir besoin de vos actions pour acquérir des domaines, de votre bois pour y installer des fermes, pour obtenir à nouveau du bois et du blé, qui

Le deuxième avantage de **Nieuw Amsterdam** est la mesure de difficulté des règles. Pas trop longues, pas trop nombreuses, elles restent assez faciles à assimiler mais offrent une courbe d'apprentissage importante. Plus vous ferez de parties, plus vous allez éviter le piège des enchères trop élevées ou trop faibles et plus vous allez optimiser vos enchaînements dans vos actions et obtenir de l'argent et des ressources.

Encore un avantage, le plateau est illustré par un résumé de quasiment toutes les règles avec une





iconographie très claire pour toutes les phases. Un vrai régal lorsque vous ressortez le jeu après quelques mois pour faire un rappel des règles sans devoir relire toutes les pages du livret. Si on voit de plus en plus d'aides de jeu, je trouve celle de **Nieuw Amsterdam** très claire, complète et bien présentée.

Enfin, les illustrations du plateau de jeu sont très bien réalisées pour bien faire ressortir le thème de la colonisation.

### Mais alors pourquoi est il resté dans l'ombre ?

Si je devais donner une explication personnelle, je dirais que **Nieuw Amsterdam** est un très très bon chanteur mal sapé parmi de grosses stars.

En effet, c'est également à la même période que sont sortis les superstars **Terra Mystica**, **Myrmes** et **Tzolk'in** dans la catégorie des jeux pour joueurs experts.

Sans vouloir lui jeter la pierre, White Goblins, l'éditeur de **Nieuw Amsterdam**, s'est donc vite retrouvé dans l'ombre de ces trois superstars du jeu avec des supers éditeurs comme Filosofia, Ystari et Iello qui sont fortement implantés en France. Mal distribué, mauvaise communication, **Nieuw Amsterdam** va fortement souffrir face à ces trois excellents jeux qui seront sur toutes les scènes ludiques du paysage français.

Et ce sera **Terra Mystica** qui va rafler le prix de l'international Gamers Awards et bien d'autres

concours. **Myrmes** emporte l'as d'or et le Tric Trac d'or, **Tzolk'in** le Tric Trac d'argent et d'autres prix en Suisse et au Japon. Ce qui est tout à fait mérité également. Mais notre **Nieuw Amsterdam** se contentera de rester dans l'ombre.

De même, selon moi, il souffre également d'une illustration de boîte pas suffisamment accrocheuse, pourtant réalisée par le même illustrateur que le célèbre **Endeavor**. Le format de la boîte, plus petit qu'une boîte standard, ne lui sera pas non plus favorable malgré un énorme matériel. Je dirais même que ce format est presque sous-dimensionné car il faut ruser pour bien tout faire entrer à l'intérieur. Voilà pourquoi j'évoquais le terme de «mal sapé».

Et c'est dommage !!!

Oui, c'est vraiment dommage, car **Nieuw Amsterdam** bénéficie de notes qui rivalisent avec les meilleurs jeux de gestion, voire même parfois les dépasse sur certains sites spécialisés. Il ne me reste plus qu'à vous conseiller d'y jouer un jour pour découvrir un excellent jeu... qui est resté dans l'ombre. ■

Auteur : Jeffrey D. Allers  
 Illustrations : Joshua Cappel  
 Mécanisme : gestion  
 Thème : commerce  
 Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs  
 Age : à partir de 12 ans  
 Durée : 90 minutes  
 Édité par Iello et  
 White Goblins Games  
 Prix approximatif : 45€



# L'AVENTURIER LUDIQUE



## FRESCO

► Patrick Gere

**Si je vous parle de Michel-Ange, Léonard de Vinci, Annibale Carracci, Piero della Francesca ou encore Domenico Ghirlandaio, vous aurez compris que la peinture n'est pas très loin. Des artistes dont plusieurs fresques célèbres ont fait le tour du monde dans un conscient culturel et coloré.**

On a beau aimer l'art de près comme de loin, il peut arriver pour certains d'entre nous de trouver ce type de thème pas très fun pour un jeu de société, comme un manque de ludisme contaminé sans doute par des a priori. Si de Vinci m'écoutait, il enverrait dans ma face de pion une de ses citations : « Qui blâme la peinture blâme la nature. »

Il est vrai que face à des hordes de barbares, des châteaux forts, des dieux puissants, de la magie, des sorts, des samouraïs, des galaxies lointaines et autres univers, un jeu qui parle de

peinture peut sembler fade, voire destiné aux amoureux de cette expression figurative ou abstraite.

Et pourtant, aussi bien que l'air ne fait pas la chanson, le thème ne fait pas la mécanique et vous auriez tort, en tant que joueur débutant comme aguerri, de ne pas vous mettre à table autour d'un *Fresco*.

Les techniques picturales parlent d'intensité, de couleurs et de rythme. Je ne pourrais pas choisir meilleurs termes pour décrire le jeu de société *Fresco*.

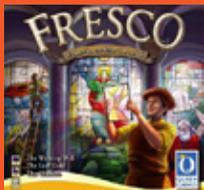
### Le thème

La vieille fresque du plafond de la cathédrale est en mauvais état, ce qui n'est pas acceptable pour l'évêque qui attend une visite importante. Les meilleurs peintres de fresques de la Renaissance sont recrutés afin de restaurer



## Les extensions

Cerise sur le tableau, trois extensions (01-Les portraits, 02-Les commandes de l'évêque, 03-Les mélanges de couleurs spéciaux) avec des degrés de difficulté sont fournies dans la boîte de base afin de rassasier votre gourmandise ludivore.



D'autres extensions existent comme 04- Les feuilles d'or, 05- Le puits aux souhaits, 06- Les vitraux, 07- Les parchemins, 08- Les cloches, 09- Le mur de Fresko, 10- Le médecin.



Le réveil des ouvriers, qui détermine l'ordre des tours, est un des points forts du jeu. Vous devrez choisir si vous vous levez tôt ou pas en sachant que comme l'adage le dit « l'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt ». Vous réveiller aux aurores vous donnera de sérieux avantages, comme rénover des fresques avant les autres peintres, profiter des commandes de portraits et celles de l'évêque ou encore avoir le choix des tuiles au marché. Cependant, même dans un univers de couleurs, on ne vit pas au pays des Bisounours et la contrepartie pour le joueur qui se réveillera avant les autres sera de payer plus cher ses peintures.

rer au plus vite cette merveille. Prouvez votre talent et obtenez les faveurs de l'évêque, c'est votre réputation qui est en jeu.

## Le jeu

**Fresco** est un jeu de pose d'ouvriers qui, certes, ne révolutionne pas le genre mais qui apporte une fraîcheur particulière de par l'immersion dans le thème et du matériel magnifique qu'il propose. Il s'agit d'un jeu léger, simple à comprendre, avec des règles extrêmement bien écrites, visant un public familial sans pour autant rebuter les joueurs avertis, qui ne sont pas à prendre avec des pinceaux.

Vous pourriez croire qu'il suffit de se lever au chant du coq pour foncer sur la piste de score et de s'assurer ainsi des victoires écrasantes. Sauf que le ou les joueurs qui caracolent dans les points choisiront en dernier leurs places sur le tableau des heures de réveil, un détail qui permet de bien équilibrer le jeu.

Bien entendu, **Fresco** ne s'arrête pas là, car même si vous êtes un lève-tôt, qui dit peinture dit mélange. Par exemple un petit cube bleu + un petit cube jaune vous donnera du vert. Et oui, vous l'avez compris, vous devrez jongler entre vos matières pour obtenir les couleurs adéquates dans votre atelier.





Même si votre tâche est ardue - la vie d'artiste n'est pas simple -, quelques commandes de portraits pour des nobles vous permettront d'arrondir vos fins de mois, car dans **Fresco** il vous faudra également gérer vos finances avec sagesse.

Que vous soyez maître ou apprenti, la vie n'est pas toujours un long fleuve tranquille et il vous faudra puiser dans vos réserves pour trouver la motivation. Motivation mesurée sur une échelle et qui vous donnera une action supplémentaire si vous avez la pêche et, a contrario, vous en enlèvera si vous vous retrouvez en bas de l'échelle.

Vous aurez également à disposition un petit paravent derrière lequel vous pourrez secrètement programmer le nombre d'assistants que vous désirez envoyer au travail.

Si vous voulez une visite guidée du plateau de jeu, sachez qu'au marché vous pourrez acheter des couleurs ; à la cathédrale vous réaliserez des parties de la fresque pour empocher des points de victoire supplémentaires ; à la galerie de portraits, pièces et autres avantages vous seront octroyés ; à l'atelier vous ferez vos mélanges de couleurs et enfin au théâtre vous améliorerez votre humeur et donc votre motivation.

En bref, **Fresco** est un jeu original qui conviendra aussi bien aux adultes qu'aux enfants. Il vous enchantera par la beauté du matériel et ses illustrations entièrement en adéquation avec son thème et sa mécanique.

### Mon conseil

Si vous êtes des joueurs aguerris, jouez directement avec les extensions prévues dans la boîte de base, votre plaisir de jeu n'en sera que meilleur. Si vous en avez l'occasion, procurez-vous l'extension 06- Les vitraux. ■



Auteur : Marco Ruskowski et  
Marcel Süsselbeck  
Illustrations : Olivier Schlemmer  
Mécanisme : placement  
Thème : renaissance  
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
Age : à partir de 10 ans  
Durée : 60 minutes  
Édité par Queen Games  
Prix approximatif : 35€





## LE GRAND DÉBALLAGE

► Arthelius

Février 2015. Dans l'effervescence du festival de Cannes, le jeu **Loony Quest** de David Franck et Laurent Escoffier, reçoit le prix spécial du jury. C'est donc une excellente excuse pour y revenir, mais non pas par le biais d'un test qui ne mettrait pas forcément en valeur son matériel peu habituel, mais plutôt à travers un grand déballage qui sied mieux à son statut. Il est temps d'ouvrir la boîte et de nous plonger dans l'univers de **Loony Quest**.

Vous aimez les jeux vidéo ? Et les jeux de société ? Si vous avez répondu oui aux deux questions, il y a de fortes chances pour que **Loony Quest** vous intéresse tout particulièrement, car il serait fou de renier l'inspiration vidéoludique qui en est à l'origine. Et donc de passer à côté d'un jeu qui allie les deux avec brio.

### Un jeu qui ne casse pas des briques...

Comme pourrait le faire le célèbre plombier Mario, mais qui les contournerait plutôt. Votre but final sera simple : avoir le plus de points possible. Pour cela, vous allez devoir traverser différents niveaux représentés par des feuilles illustrées que vous allez encastrer dans la boîte, logiquement nommée "console de jeu" dans la règle. Il existe 7 mondes en tout, scindés en 6 niveaux chacun, sauf le dernier qui n'en compte que 4. Puis chaque joueur va se saisir d'une plaquette de support, blanche d'un côté et illustrée de l'autre, sur laquelle on va poser un écran transparent (que, dans ma logique de jeu vidéo et ma nostalgie de la Vectrex, j'ai tendance à nommer "overlay"). Voilà, vous êtes prêts pour jouer. Ah non ! Il vous manque l'objet qui va faire le lien entre tout cela, qui va vous donner les pleins pouvoirs et révéler vos capacités : il s'agit du feutre, avec sa petite brosse pour effacer, qui sera bien utile.

# LOONY QUEST

## C'est dans les grosses boîtes que l'on trouve les items

Enfin, dans **Mario Kart**, car dans **Loony Quest** ça sera sous forme de jetons Malus et Bonus. Parmi les 28 jetons Bonus on retrouvera 5 Balais qui vont permettre de donner un jeton Malus à un autre joueur de son choix ; 8 jetons Banane qui, comme de vils félons, vont pouvoir être lancés sur l'écran d'un autre joueur, non pas pour le faire glisser, mais pour l'empêcher de pivoter son écran, et surtout de dessiner à cet emplacement car le jeton ne peut être déplacé. Vous trouverez également 5 Boucliers, activables pendant le décompte des points, et qui vont servir à annuler la perte de points d'expérience (les points de victoire en somme) causée par les pièges ; si le joueur touche plusieurs pièges en même temps, à lui de déterminer lequel ne fera pas effet. Les 5 jetons Moustique vont servir à gêner l'un des adversaires en l'obligeant à poser ce jeton en équilibre sur le bout de son feutre sans le faire tomber ; s'il tombe, le joueur doit le replacer avant de continuer à dessiner. Enfin, vous trouverez 5 XP qui serviront à avancer son marqueur de 2 cases supplémentaires sur la piste des scores lors du décompte. Tous ces jetons bénéfiques arborent un fond vert qui permet de les reconnaître facilement, en plus de leur forme.



## C'est la faute à la manette

C'est une excuse que vous pouvez souvent entendre de la bouche des mauvais perdants lorsque vous jouez aux jeux vidéo. Ici, cela ne risque pas d'arriver (quoique ça pourrait très bien être la faute au feutre), pour autant les malus ne seront pas absents du jeu. Parmi les 24 jetons Malus, vous retrouverez 4 Borgnes, qui obligeront le joueur touché à fermer un œil, je ne sais pas comment font les pirates avec un seul œil, ne me demandez pas ; 5 Crampes, qui vont vous obliger à dessiner avec le bras tendu sans plier le coude ; 5 Inversions, avec lesquelles vous allez devoir dessiner avec votre main non directrice, bonjour les dessins difformes. On trouvera également 5 Pinces, qui vous obligeront à tenir votre feutre entre votre auriculaire et votre pouce, un crabe dessinerait peut-être mieux que vous à ce moment-là. Et enfin 5 Vortex, qui vont faire passer votre plaque de support du côté illustré pour un tour, autant vous dire que la tâche sera alors bien plus ardue.

## Il n'y a pas que Snake qui a une mission

Sur chaque feuille, une illustration représente le niveau que vous allez devoir traverser en dessinant le parcours



sur votre calque, avant de vérifier vos talents en fin de tour en les juxtaposant. Un cartouche vous donne des indications et les objectifs de ce niveau, séparé en deux zones. Dans la zone de la mission, vous retrouverez le nombre de fois où la mission pourra être accomplie, accompagné d'une icône vous expliquant la nature de celle-ci, certaines missions pouvant avoir plusieurs objectifs. À côté, le nombre de points remportés en réalisant cette mission, associé à un élément de mission nécessaire au bon déroulement de cette dernière. Parmi les objectifs à remplir, il y a : *relier*, qui va vous demander de relier les deux points illustrés ; *parcourir*, qui va vous demander de partir d'un point pour ensuite parcourir le niveau, sans pour autant atteindre un second point, le but étant souvent d'amasser des objets ; *entourer*, où, comme son nom l'indique, vous allez devoir entourer des éléments bien précis ; et enfin *pointer*, qui va vous demander de marquer certains éléments d'un simple point. Parfois, une sournoise icône "30 secondes" fera son apparition, vous aurez alors 30 secondes (décomptées par le sablier) pour observer le niveau avant que la feuille ne soit retournée. Sournois, je vous l'avais dit.



### Tout bon RPG commence par une quête

Dans ce cartouche, la nature des éléments est déterminée par deux couleurs distinctes : le vert pour les objectifs bénéfiques et le rouge pour les objectifs qu'il vaudrait mieux éviter, nommés à juste titre "pièges". Le nombre de points d'expériences indiqué en dessous déterminant ce que vous risquez de perdre ou de gagner. Les jolies pièces jaunes vous rapporteront des bonus, tandis que les ennemis et les blocs vous retireront la plupart du temps des points, sauf s'il vous est demandé de les tuer, et là c'est bien plus drôle. Mais attention, car si vous traversez le symbole Crâne, l'ensemble des points d'expérience gagnés sera perdu. On ne plaisante pas avec les symboles de mort ! Tout ces jolis points durement acquis seront ensuite retranscrits par le biais de petites targettes à l'effigie de votre héros, et qui viendront se glisser le long de la boîte où figure une longue piste de score carrée.

### Dessinez c'est gagné

Oui, c'est pas un clin d'œil à un jeu vidéo, mais tant pis, c'est tout à fait à propos. Car oui, dans **Loony Quest** vous allez dessiner, et pas qu'un peu ! Je vous le rappelle, vous allez devoir dessiner le parcours sur votre plaque personnelle, tout en évitant les pièges et en récoltant les items bonus nécessaires à la



réalisation de votre objectif. Mais voilà, quelques conditions seront requises pour que les missions soient remplies. Les dessins ne peuvent jamais se toucher ou se ramifier, il est donc interdit de créer des boucles qui se touchent, des superpositions de traits ou de créer plusieurs chemins, ou alors ces dessins seront annulés. Mais pire encore, tout type de dessin se trouvant sur la plaque et non demandé par la mission annule tous les autres, et aucun point d'expérience ne pourra être remporté. De même si vous dépassez le nombre de dessins requis. Dur, dur.

### Another world, enfin plusieurs même

**Loony Quest** vous propose de parcourir 7 mondes, composés de plusieurs niveaux, représentés sur les feuilles réversibles. Ou comment résumer ce paragraphe en une seule phrase. Parmi ces mondes on retrouvera les classiques du genre : le monde de la jungle, celui de la glace éternelle (et glissant), celui du désert, du monde antique avec ses colonnes, de la lave (situé dans un volcan, bien sûr), le monde technologique et le temple pour finir. Bref, tous les poncifs du genre que l'on retrouve dans tout jeu qui se respecte, et qui rassurent les joueurs. Tout ceci superbement illustré bien entendu, et surtout résumé sur un joli poster avec au verso une belle carte du monde dans son ensemble, à la manière d'une map.

### Warning !

On s'attendrait presque à voir s'inscrire ce mot en lettres rouges lumineuses lorsque le boss de fin arrive sur ces entrefaites sur la console de jeu. Car oui, dans **Loony Quest** vous devrez aussi affronter des boss, sinon l'adaptation n'aura pas été parfaite. Mais attendez-vous au pire car c'est une sorte de koala coincé dans une armure qui vous attend pour le premier niveau, un rat chevauchant un sca-

rabée géant pour le troisième ou encore un squelette géant tirant des lasers pour le quatrième monde. Je ne vous donne pas la description des autres afin de vous laisser la surprise. Mais vous l'aurez compris, c'est un bestiaire assez loufoque qui vous attend.

### Mieux que Mario Paint

Il serait criminel de ne pas évoquer le matériel et surtout la qualité graphique de celui-ci. La boîte déborde de matériel : plaques, feuilles de niveau, feutres, jetons, il y a de quoi faire. De plus, comme à son habitude, Libellud nous a gratifié d'une qualité graphique exceptionnelle. Même si le jeu ne bouge pas, ne possède pas d'animations, on se prend au jeu et on aurait presque l'impression de voir s'animer les créatures, plus loufoques que patibulaires. Sur ce point il n'y a vraiment rien à reprocher, l'illusion et l'immersion sont totales. Si vous avez gardé une âme d'enfant, et que vous avez un certain penchant pour les jeux vidéo, nul doute que **Loony Quest** devrait vous intéresser et même vous plaire, avec son ambiance à toute épreuve, ses niveaux qui apportent une belle originalité (et une belle durée de vie), un matériel de qualité. Tout ce qu'il faut pour passer un bon moment en famille ou entre amis entre deux parties, qu'elles soient vidéoludiques ou de plateau. ■

Auteur : Laurent Escoffier  
et David Franck  
Illustrations : Paul Malafayon  
Mécanisme : observation  
Thème : jeux vidéo en boîte  
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs  
Age : à partir de 8 ans  
Durée : 20 minutes  
Édité par Libellud  
Prix approximatif : 30€



### GARE À LA TOILE



Notre « Roberto Fraga » national n'est pas rentré les mains vides d'Allemagne, en ce beau mois de juin 2015, il est revenu avec un prix très prisé : le KinderSpiel des Jahres, attribué une fois par an au meilleur jeu pour enfants.

Gare à la toile propose un matériel tout à fait original qui attire l'œil tout de suite, il s'agit de son plateau en 3D composé de deux pans. Sur celui du dessus vont venir se poser 2 araignées aimantées, tandis qu'en dessous les petites fourmis vont se démener pour arriver jusqu'à l'arrivée, surveillées par l'araignée qui pend juste au-dessus d'elles. Les 3 dés de différentes couleurs vont vous permettre de déplacer vos fourmis, de vous cacher sous la souche, mais aussi de bouger la terrible araignée, et de faire peser la menace sur vos adversaires.

Aider par un matériel ludique, original et fort amusant, les enfants comme les plus grands auront grand plaisir à s'adonner aux joies du magnétisme et de la chasse amicale. Il faut dire que ce grand plateau cubique donne forcément envie de se pencher sur le jeu. Et il sera dommage de ne pas découvrir un KinderSpiel ! Surtout lorsqu'il s'agit du premier KinderSpiel reçu par un auteur français. Qui serait assez fou pour refuser une partie, et ainsi passer à côté d'un plaisir ludique, simple, mais efficace.



### AGENT TROUBLE



« Garde tes amis prêts de toi, et, tes ennemis encore plus près », voici un dicton qui pourrait devenir un précieux conseil dans Agent Trouble, et reste peut être la devise de son auteur Alexander Ushan.

Seul contre tous, l'espion va devoir réussir à deviner la destination des agents, tandis que lui devra tout faire pour ne pas griller sa couverture. Par un subtil jeu de questions/réponses,



les joueurs vont devoir démêler le vrai du faux et ainsi deviner qui est l'espion caché dans leur rang, tandis que celui-ci devra jouer un double jeu. Attendre et risquer d'être suspecté, ou bien poser des questions pour trier le vrai du faux, en risquant d'en dire trop, voici le terrible dilemme que vous allez devoir résoudre, dans la peau de ces agents décidément bien troubles.

Pur jeu d'ambiance et de bluff, Agent Trouble, s'avère idéal pour des parties en groupe où la discussion se partage le rôle principal avec les fous rires et la bonne ambiance.



# DÉCOUVRONS

## 7 JEUX DE TORTUE



Il existe de nombreux jeux ayant pour thème les tortues. Même si la plupart sont faits pour les enfants, leurs qualités ludiques ne doivent pas écarter les adultes. Bien au contraire, il se pourrait que dans cette sélection vous trouviez votre bonheur et quelques perles à essayer.

Je vous ferai grâce des nombreux jeux sans grand intérêt, estampillés "Tortues Ninja", qui ne sont que des adaptations sans grande inspiration de jeux plus connus.

► Arthelius

### Torteliki

Je débute avec un jeu pour les plus jeunes dans lequel votre but sera de retrouver 2 tuiles identiques qui correspondent à l'une des tortues posées au centre. Le souci

c'est que nos 3 tortues ne vont pas conserver leurs jolies carapaces de couleur : celles-ci vont être échangées régulièrement lorsqu'un joueur trouvera la bonne combinaison. Il vous faudra donc de la mémoire pour réussir à regrouper un

nombre conséquent de tuiles, symboles de votre victoire. Les petites tortues sont très bien faites et plongent les enfants directement dans l'ambiance et sauront leur faire de l'œil avec leurs

couleurs vives. Les règles sont très simples, ce qui permet d'initier les plus jeunes aux jeux de société grâce à un système de memory intéressants et original.

### Tortuboom

Je continue mon exploration des jeux pour enfants en enchaînant avec **Tortuboom**, qui est cette fois-ci plus un jeu de dextérité. Dans celui-ci vous allez devoir ajouter des crabes et des tortues au centre du plateau en fonction du nombre déterminé par le dé, tout ceci dans le but de faire tomber les tortues à l'eau. Les pièces épaisses sont très jolies et le petit palmier ne manquera pas de donner un air de vacances à votre table de jeu ou votre salon. La boîte indique que le jeu est accessible à partir de 5 ans, mais il sera possible de commencer plus jeune. Un petit jeu bien sympathique, joli et qui saura amuser les enfants qui prendront un malin plaisir à expulser les tortues hors de la zone de jeu.

### La tortue Tatoune

C'est connu : les tortues, lorsqu'elles ne se dorment pas la pilule sur la plage, elles font des courses. Et c'est justement ce que vous allez faire avec **La tortue**

**Tatoune** et ses jolies tortues entièrement en bois possédant des roues. Il vous propose carrément de refaire les jeux olympiques, mais avec des tortues, et cela à travers 5 jeux différents. Un jeu de dextérité avec lancer de tortues dans le but d'atteindre l'animal cible tiré en début



de partie. Vous trouverez également un jeu de course simpliste basé sur un dé ; le second jeu de course, qui propose d'intervertir les carapaces afin de créer la surprise, est un jeu moins hasardeux où vous pourrez faire avancer la tortue possédant l'une des couleurs sorties. En retournant le plateau vous pourrez jouer au foot, où le nombre de shoots est déterminé par le dé. Enfin, on termine avec un jeu de mémoire et d'adresse. Un jeu complet proposant plusieurs manières d'occuper nos chers bambins.



### Tortuga

Lorsque les tortues décident de jouer à saute-mouton, ça donne **Tortuga**. Le principe est simple : réussir à amener l'une de vos tortues sur le territoire adverse.

Pour cela vous devrez avancer sur un joli plateau en tissu en prenant garde qu'au tour suivant votre reptile ne se fasse pas retourner par l'adversaire. Fort heureusement, les tortues retournées pourront rejoindre votre camp, une astuce qui ne sera pas de trop car celles-ci ont interdiction de reculer, laissant derrière elles leur camp à l'abandon. Un jeu quasi abstrait dans ses mécaniques, mais joliment édité avec ses petites tortues en bois, le tout vendu dans un tube qui ne prend pas de place.



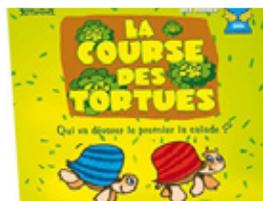
### Le lièvre et la tortue

Ces deux-là n'ont pas fini d'être en compétition ! Mais pour une fois ils ont invité des amis dans cette course folle, où votre but sera de faire gagner vos animaux à l'aide de cartes et de combinaisons, sans pour autant révéler clairement vos intentions à vos adversaires. Un jeu de bluff, de déduction et de paris à l'ambiance survoltée, pouvant être joué assez jeune, le tout servi dans une boîte en forme de livre, qui rend hommage

au conte et qui entre parfaitement dans la gamme de l'éditeur. Je vous invite à mieux découvrir ce jeu dans la rubrique "Coup de cœur".

au conte et qui entre parfaitement dans la gamme de l'éditeur. Je vous invite à mieux découvrir ce jeu dans la rubrique "Coup de cœur".

### La course des tortues



Le jeu de Reiner Knizia nous propose de faire concourir de sympathiques tortues en bois à une grande course, dans le but d'aller manger le plus de salades possible. À votre tour vous allez devoir jouer une carte pour faire avancer ou reculer les tortues présentes sur le plateau, qui pourront s'empiler et se déplacer en groupe. Fort heureusement, les autres joueurs ne connaissent pas votre couleur. Vous allez donc devoir user de bluff et de stratégie pour espérer arriver le premier auprès de vos chères salades. Un jeu qui peut se jouer à partir de 6 ans, permettant ainsi d'aborder la stratégie et le bluff de manière assez légère. Il est à noter que quelques temps plus tard, est sorti le même jeu sous l'appellation « **La maxi course des tortues** ».

### Hase & Igel



En 1978 sort le jeu **Hase & Igel**, qui en 1979 sera le premier jeu primé au Spiel des Jahres. Un jeu historique qui est ressorti en 2000 avec un visuel lorgnant du côté de

la course de formule 1. Dans nos contrées il est plus connu sous le nom de « **Le Lièvre et la Tortue** » créé par David Parlett en 1974, avant d'être édité par Ravensburger. Le gros avantage du jeu c'est que le hasard est totalement absent de cette course, et que pour avancer il va falloir dépenser des carottes durement gagnées. Pour aller plus loin plus rapidement, il faudra alors dépenser plus de carottes, le coût se multipliant. Mais en reculant, vous récupérez des carottes là encore de manière exponentielle. Un grand jeu qui n'a pas pris une ride. ■



## De l'art de bien jeter un dé et mélanger des cartes

► Pionfesseur

Ahhhhh les dés et les cartes !!! Je pense que nous pouvons remercier l'humanité d'avoir inventé ces générateurs de hasard qui peuplent aujourd'hui 95% de nos boîtes de jeu. Ces objets se retrouvant donc dans la plupart de nos parties de jeux de société, qui rappelons-le est une activité très sociale, il me semble important de vous enseigner les bons et les mauvais usages de ces objets (à force d'écrire des articles du genre vous pourriez en venir à penser que je ne suis qu'un ludophile complètement maniaque et déséquilibré, auquel cas bien entendu, vous auriez raison, même si je n'aime pas le terme «déséquilibré» qui me rappelle trop le jeu Antike). Mais au fait :

### Pourquoi devons-nous bien jeter un dé ?

Il y a deux situations que l'on souhaite éviter lorsque l'on jette un ou plusieurs dés : il ne faut pas que le dé roule trop au risque de tomber de la table et il ne faut pas, à l'inverse, qu'il roule trop peu, sans quoi on risquerait de se taper le fameux «Non mais tu me relances ton 6 là, ton dé il a pas roulé, tu triches». Ajoutez à cela tous les éléments du jeu qui sont sur la table et qui constituent un véritable parcours d'obstacles : il ne faudrait surtout pas heurter une figurine ou un pion (qui n'a jamais connu cette fameuse situation du «mince, j'étais à 26 ou 27 points de victoires déjà ?») et surtout, SURTOUT, il ne faut pas que le dé finisse «cassé» contre un rebord du plateau. On entrerait alors dans un débat interminable à base de «oui mais c'est bon, il est pas cassé» ou de «quand le dé est cassé, on rejette juste ce dé ou on relance tous les dés ?», etc, etc.

Imaginez alors la complexité d'un simple jet de dés lors d'un wargame où les joueurs en jettent des brouettes au milieu d'un champ de bataille de figurines ou de minuscules jetons. Il existe donc moult techniques que les joueurs aguerris ont su développer au fil des décennies pour palier tous ces soucis.





ser une vraie piste de dés pour réduire le vacarme qu'ils font. À noter qu'un simple tapis est également parfois utilisé mais cette fois dans l'unique but de réduire le bruit, pas pour empêcher les dés de tomber/se «casser»). Cette technique est donc souvent utilisée par les joueurs de wargames ou autres jeux d'escarmouches car il s'agit souvent de jeu à 2 où la boîte peut être située aisément à portée des 2 joueurs.

La tour à dé : LA meilleure méthode ! Similaire à la boîte-piste de dés, la tour à dé possède également l'avantage d'être un objet geek

ultime. Si vous ne savez pas ce que c'est, foncez chercher sur Google.

### Les Techniques de lancer de dés

**Le shaker :** Une technique qui consiste à joindre vos mains dans lesquelles vous secouez de manière virulente vos dés pour ensuite les jeter. On pourra ainsi pallier le problème des dés qui ne roulent pas assez puisqu'ils sont bien «mêlés») dans vos mains, cela vous permettra donc de ne pas avoir à les jeter trop fort. À noter qu'une seule main peut suffire s'il y a peu de dés à lancer.

La «main au bord de la table) : Afin d'éviter les chutes de dés, il arrive que, dans un soubresaut de panique, on place en rempart sa main ou son bras en bord de table. C'est sommaire mais efficace.

Le «dé n'est jamais cassé) : Pour pallier le problème des dés cassés, il est possible de créer une convention avec ses amis joueurs où l'on admettra que si le dé est cassé, on garde la face qui serait visible si l'on enlève l'objet contre lequel le dé est à cheval.

La boîte-piste de dés : Plutôt applicable avec les grosses boîtes, cela consiste simplement à effectuer tous les jets de dés dans le couvercle de la boîte de jeu afin d'avoir une zone où les dés ne peuvent ni tomber ni être «cassés»). Le souci de ce procédé est qu'il nécessite que l'on se passe souvent la boîte car elle est rarement atteignable par tous les joueurs. En outre, le bruit que font les dés dans la boîte peut en agacer plus d'un (la version avancée de cette technique serait d'utili-

### Et les cartes dans tout ça ?

Plus complexes à manipuler et plus fragiles que les dés, les paquets de cartes méritent une attention toute particulière. S'il est assez aisé de faire rouler un dé suffisamment pour qu'il nous donne un résultat aléatoire, bien mélanger un paquet de cartes sans trop les abîmer est une épreuve délicate que peu de néophytes savent faire instinctivement.

Personnellement, je préfère mélanger moi-même la plupart des paquets de cartes, hormis pour les jeux de deck-building comme **Dominion** où les autres joueurs seront tout de même régulièrement bombardés de «on abîme pas les cartes, hein !!».

### Les Techniques pour mélanger les cartes

**La coupe :** Bon, je ne sais pas s'il y a encore des gens qui pensent que simplement couper un jeu suffit à le mélanger mais dans le doute je le rappelle : couper un jeu est le pire mélange possible. Arrêtez de faire ça. Sérieusement.

Le mélange «à l'américaine) : Une technique qui consiste à séparer le jeu en deux pour insérer chacun des deux paquets ainsi obtenu l'un dans l'autre en effleurant avec les pouces les cartes pour qu'elles tombent les unes après les autres



(une caractéristique de cette technique est qu'il est extrêmement difficile de l'expliquer à l'écrit, vous remarquerez). Le mélange est efficace mais c'est également le meilleur moyen de détruire vos cartes.

**Le mélange «à la française» :** Ce mélange pourrait être considéré comme étant une suite de coupes : on prend le paquet dans une main et on le bat avec l'autre en en prenant des morceaux pour les insérer à d'autres endroits. Le plus souvent, cette technique est employée par des bourrins qui, en plus de mélanger peu efficacement votre paquet, abîmeront la moitié de vos cartes. Astuce du Pionfesseur : si vous ne tirez que légèrement la partie du paquet que vous retirez avec la main qui bat, vous n'attraperez que quelques cartes isolées et le mélange sera à peu près potable.

Le «je jette toutes les cartes au milieu de la table et je les bouge de partout avec mes mains comme si elles étaient une machine à laver» : Aussi appelé mélange «à l'arrache», il est évident que c'est également un des pires moyens de prendre soin de vos cartes.

**Les mélangeur de cartes :** Peut-être avez-vous déjà vu en magasin ce genre d'outil qui, comme son nom l'indique, est là pour mélanger les cartes à votre place. Je n'ai jamais pu en tester mais il paraît que les cartes s'abîment bien plus vite avec ce genre d'appareil. À déconseiller donc.

**Le mélange avec protège-cartes :** Les protège-cartes sont des alliés de choix lorsqu'il s'agit de mélanger votre jeu. On peut alors effectuer n'importe quel mélange en se souciant moins de la fragilité de ses cartes. Bien évidemment, la

contrepartie est le prix (car n'oublions pas : plus de protège-cartes = moins de jeux).

**La technique du consciencieux (que bien évidemment j'utilise) :** Il s'agit probablement du meilleur choix lorsque l'on veut associer mélange efficace et sécurité pour les cartes. On distribue toutes les cartes en plusieurs paquets (selon le nombre de cartes, 5 à 10 paquets suffisent) qu'on empile ensuite pour obtenir un nouveau jeu bien mélangé. Bien évidemment on peut distribuer dans un ordre aléatoire pour ajouter une pincée de hasard au mélange. Unique inconvénient : c'est la technique qui prend le plus de temps. Mais à force, vous arriverez à être de plus en plus rapide dans la distribution des cartes, et puis vous pouvez également partager le paquet en plusieurs parties et demander aux autres joueurs de vous aider à mélanger.

**Variante pratique de la technique consciencieuse :** On prend le paquet dans une main puis alternativement on place une carte au dessus puis en dessous d'un autre paquet qui se forme dans l'autre main. Si on suit ce mélange d'une ou deux coupes, le jeu est assez bien mélangé et les cartes ne sont à aucun moment abîmées.

## Conclusion

L'aspect matériel du jeu de société par rapport au jeu vidéo apporte ce genre d'us et coutumes : chacun possède sa petite technique, sa petite astuce pour bien mélanger des cartes ou pour bien lancer un dé, et c'est dans ce genre de détails que nos jeux prennent toute leur saveur. Montre-moi comment tu mélanges, je te dirai qui tu es, comme dirait l'autre. ■

# DOSSIER

## L'agriculture dans les jeux de société

Dans ce domaine, un auteur a su faire son trou jusqu'à devenir l'emblème des jeux agricoles. Cet auteur c'est Uwe Rosenberg. Pour autant, il serait réducteur de ne consacrer un dossier qu'à ce Monsieur, laissant alors de côté les autres jeux tirant parti de ce thème rural. Car, mine de rien, le thème agricole a su s'immiscer un peu partout afin de combler l'attente d'un public très large.

► Artheluis

L'étymologie du mot Agriculture provient du latin « ager » qui veut dire champ et « colere » qui veut dire cultiver. L'agriculture est un processus qui consiste à aménager son écosystème pour en tirer parti du mieux possible afin de se satisfaire ses besoins alimentaires. Cela passe souvent par le travail de la terre, même si ce n'est pas la seule manière de procéder à l'agriculture. Les premiers hommes se nourrissaient de la chasse et de la cueillette, avant de développer de nouveaux outils et de passer un nouveau cap dans l'évolution en inventant l'agriculture, qui permet aux tribus de se sédentariser. Cette activité est, depuis, devenue la principale manière de se nourrir dans le monde avec l'élevage, qui souvent sont réalisés en même temps. En effet, elle offre un parallèle productif intéressant, que je vais d'ailleurs utiliser dans ce dossier. Chaussez vos bottes et prenez vos fourches, on s'en va faucher la récolte ludique.

### Animaux et enfants réunis depuis la naissance

L'agriculture est, tout naturellement, associée à l'élevage et donc à la ferme. Et qui dit ferme dit souvent enfants. Les

éditeurs de jouets s'en sont donnés à cœur joie avec les fermes, et les éditeurs de jeux également. Il n'est d'ailleurs pas rare que la ferme soit l'un des premiers jeux que reçoit un enfant. Les animaux faisant parti des premiers avatars que les enfants manipulent, en témoigne la pauvre girafe nommée « Sophie », malmenée dès les premiers mois de la vie d'un enfant. S'ensuivront divers doudous, ours ou peluches en forme de lion. Les enfants et les animaux, une histoire d'amour qui dure. Il n'est donc pas étrange de retrouver la ferme comme thème central de nombreux jeux et au pied des premiers sapins de Noël. Il est plus courant de retrouver une ferme dans une chambre d'enfant qu'une entreprise miniature avec ses « open space ». Et pourtant, les deux sont tirés du monde du travail. Si l'on reste dans le thème animalier, les enfants devront souvent attendre quelques années avant de recevoir en cadeau un cabinet vétérinaire, souvent réservé aux filles en plus. Pourquoi ? Je ne saurais vous dire.

Dans un jeu ayant pour thème la ferme, nous retrouverons principalement des animaux, un bâtiment agricole, un autre d'habitation, un silo ou une étable, ainsi qu'un tracteur et le petit fermier qui chapeaute le tout. Même si les fermières sont régulièrement présentes dans les jeux. Je passerais sous silence les très nombreux jeux de mémoire et d'encastrement avec des animaux afin de me consacrer à des jeux un peu plus gros et intéressants.

### Ma première ferme

Lorsque l'on parle de jeux pour enfants, on pense souvent à Haba, chez qui nous pouvons trouver 2 jeux ayant pour thème la ferme ou du moins les animaux qui s'y trouvent. Le premier **Chahut à la ferme !** vous propose de retrouver les animaux de Thilo en reconnaissant leur cri. Le premier joueur à découvrir



5 animaux l'emporte. Un jeu simple, plus simple qu'**Hop ! Hop ! Galopons !**, dans lequel il vous faudra ramener les chevaux à leur box, tout en récupérant les sacs d'avoine et de carottes, à l'aide des dés, et avec surtout beaucoup de chance. Le plateau évoque, sans équivoque, le monde de la ferme. Le jeu **Happy**

**Farm**, également pour les plus jeunes, et édité par Beleduc, vous propose également d'évoluer dans une ferme, le but étant d'obtenir le tracteur, le tout en avançant sur un parcours, où il est possible d'échanger les animaux gagnés. Des jeux idéaux pour initier les plus petits.

Mais passons à quelque chose de plus consistant avec **Ma première ferme**, le nom annonçant, de suite, la couleur. Dans ce jeu édité chez Bioviva, les enfants (et les adultes) vont devoir placer les animaux dans leurs habitats et leur donner les bons aliments. Fort heureusement pour les plus petits, le jeu est fourni avec des plaques de rappel. Mais pas seulement, car vous trouverez également un petit livret pédagogique très bien fait, qui ne vient donc pas alourdir les règles puisque ce dernier est à part. Comme à son habitude chez Bioviva, le jeu est réalisé en matière recyclée, dans une démarche écologique intéressante qui ne gâche en rien la qualité du matériel.

Enfin pour en finir avec les mignons animaux de la ferme, rien de tel que **Fun Farm**, sorti en 2014 chez Iello et qui vous propose de jouer avec de jolies figurines de couleur à l'effigie des animaux. Le but : attraper le plus d'animaux possible, en capturant l'animal désigné par les cartes et les dés. Un jeu de rapidité et d'observation pour les plus jeunes.

### Fermier d'un jour

La plupart des jeux pour enfants ayant pour thème la ferme et ses animaux vont utiliser des mécanismes assez similaires : mémoire, observation et hasard (souvent déterminé par un dé). Ces jeux, étant destinés aux enfants les plus jeunes, grâce à leur thème, ne disposent



pas de mécanismes plus lourds, ou ne prennent que très rarement la gestion des ressources en compte. Tout se limitant la plupart du temps à reconnaître l'alimentation de chaque animal, ou les animaux eux-mêmes. Pour autant quelques jeux parviennent à sortir du lot, et à s'éloigner des sentiers battus, ou encore à proposer un contenu pédagogique qui ne soit pas rébarbatif. L'idée étant d'initier les enfants avec des éléments qui leur sont familiers et qui leur parlent : les animaux. Ainsi, ils pourront plus facilement assimiler quelques mécaniques qu'ils retrouveront par la suite dans des jeux plus conséquents.

Il ne sera pas rare de trouver un jeu basé sur la ferme dans les ludothèques ou les écoles, voire même dans les foyers. Il faut dire que les animaux ont la cote auprès des enfants, et savent faire passer un message avec sympathie, surtout auprès des plus jeunes.

### Quand les animaux s'en mêlent

Oui, dit comme cela, ce n'est pas forcément appétissant. Pourtant c'est un fait, notre alimentation provient principalement du travail de la terre et de l'agriculture. Et si les enfants ont de quoi faire avec les jeux tirés de la ferme, les jeux pour adultes ne sont pas dénués d'élevage. Je



### Super Farmer

Le cas de *Super Farmer* est un peu à part et possède une histoire fort intéressante. Ce jeu fut conçu par Karol Borsuk en 1943, pendant la seconde guerre, suite à la fermeture de l'université de Varsovie où il enseignait comme mathématicien. Il avait inventé ce jeu afin de subvenir aux besoins de sa famille. Ce jeu fut alors oublié, avant

de ressortir dans les années 90, alors édité par Granna. Puis dans les années 2000, il connut une nouvelle version hommage, un peu améliorée, appelée *Rancho*, et réalisée par Michael Stajszczak. Dans celle-ci, les joueurs peuvent, en plus de faire reproduire leur bétail, acheter des pâturages. Votre but étant d'obtenir un animal de chaque, tout en prenant garde à ce que ces derniers ne soient pas dévorés par les prédateurs de la forêt voisine.

reviendrais un peu après sur *Agricola*, mais laissez-moi évoquer pour le moment : *Terres d'élevage* d'Uwe Rosenberg et édité par Lookout Games, qui laisse le champ libre à l'élevage. Conçu pour être joué uniquement à 2, laissant de côté les aspects agricoles du jeu pour se concentrer sur les animaux. Les règles restent similaires à *Agricola*, avec 8 tours pour boucler le jeu et donc faire les bons choix pour tenter de remporter la partie. Car tout va aller très vite, vos animaux seront représentés par des meeples en bois, vous plaçant directement à la tête de cheptels. Une excellente manière de mettre les deux pieds dans l'élevage, grâce aux bons soins ludiques d'Uwe Rosenberg, et de s'initier en douceur à *Agricola*.

Un peu spécifique, *El Gaucho* de Arve D. Fühler, édité par Argentum Verlag, vous propose d'être à la tête d'un ranch où l'on élève des vaches et des taureaux. Votre but est de rassembler des cheptels de la même couleur afin de scorer au maximum. Pour cela, vous devrez prendre des dés dans le rodéo prévu à cet effet et les assigner à des actions. Un jeu de pose d'ouvriers, mais aussi de collection où il faudra diviser et utiliser au mieux ses meeples, nom-



més ici gauchos. Tout a été fait pour vous plonger dans le thème, et le jeu y arrive avec brio tout en proposant des mécaniques intéressantes et bien utilisées.

Passons à l'élevage de cochons avec **Happy Pigs** à sortir chez Iello à la fin de l'année, et qui n'était sorti qu'en anglais et surtout en chinois, ce qui est normal puisque son auteur Kuraki Mura est natif de là-bas.

Dans celui-ci, vous devrez élever des cochons pour les engraisser à l'aide d'items prévus à cet effet, dans le but de les vendre plus cher ensuite. Malheureusement, vous serez conditionné dans ce travail par le rythme des saisons qui apporteront leur lot d'évènements.

Plus léger et prévu pour les enfants au départ, avec ses graphismes mignons, **Gare au chagal** de Damien Marquis, édité par Malitris édition. Il vous propose d'être à la tête de plusieurs cheptels d'animaux où il y a une véritable notion d'élevage. Le but final est d'avoir la majorité sur chaque groupe afin de remporter le maximum de points. Une jolie preuve que l'élevage ne passe pas toujours par un matériel conséquent.

Gestion de tours, de dés, ou encore de tuiles ; les jeux prenant comme inspiration l'élevage ne sont pas avares en mécaniques différentes et originales. Bien entendu les notions de vente et de gains parfois utiles pour remporter la partie, sont souvent présentes. Tout comme la reproduction amenant de nouveaux animaux bonus, et faisant souvent partie intégrante des jeux, afin d'apporter à ces derniers du réalisme. De même avec l'utilisation des pièces en bois, lorsque cela est faisable, afin d'être raccord avec le thème et identifier plus facilement les espèces. Bien entendu, j'aurais pu évoquer **Dungeon Lords** qui vous met à la tête d'un élevage, mais non pas animalier, mais constitué de créatures fantastiques,



non éloignant du sujet. Le matériel dans les jeux d'élevage est souvent conséquent, et cela pour notre plus grand plaisir, même si **Gare au chagal** a constitué un contre-exemple assez parlant.

### Vendre et acheter

Mais une fois vos animaux durement élevés, rien ne vous empêche d'aller les vendre au marché aux bestiaux. Car cela fait aussi partie du métier d'éleveur. C'est d'ailleurs ce que vous propose **La prime aux cochons**, de Stefan Dorra, un jeu dans lequel vous allez vous rendre au marché dans le but de remporter les plus beaux cheptels, représentés par des tuiles hexagonales sur un plateau. Mais malheureusement, les places seront chères, et vous devrez jouer des coudes pour avancer dans cette foule, tout aussi pressée que vous de mettre la main sur la pièce rare.



Dans **Boursicocotte**, de Rüdiger Koltze édité chez Asmodée, vous devrez également vous rendre au marché aux bestiaux, mais cette fois-ci, le plateau est remplacé par de simples cartes. Enchère et bluff seront nécessaires pour remporter les plus beaux animaux et surtout faire le plus de lots possible. Ici, nous avons plus affaire à un jeu d'enchère qu'un jeu d'élevage pur et dur, le thème n'étant là que pour habiller le jeu. Ce dernier, est sorti la première fois en 1996 chez Ravensburger, avant de ressortir en 2003 chez Asmodée, et d'être, de nouveau, présent dans le

## Les ressources

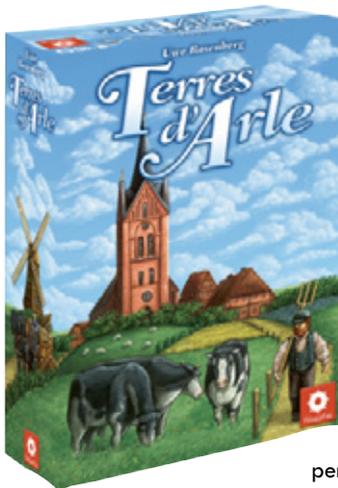
Si les paysans travaillent la terre ce n'est pas pour rien, c'est pour récolter des céréales, des fruits ou des légumes. Et il n'est pas rare de retrouver ces mêmes denrées dans les jeux, aussi bien dans un rôle de but à atteindre, que de ressources. Comme si leur nature alimentaire, et donc importante à notre survie, se manifestait également dans les jeux pour devenir des ressources. Toujours nécessaires mais pas uniquement à notre survie corporelle, mais, cette fois-ci, engagées dans une survie mentale dont s'abreuve les joueurs. Monnaie d'échange, points de victoire, ou ressources de base, les produits cultivés savent se modeler au gré des besoins des jeux.



catalogue de Ravensburger en 2009 dans une nouvelle version.

### Revenons à la terre avec Uwe Rosenberg

Il est temps de nous recentrer sur les jeux principaux de ce dossier : les jeux ayant pour thème l'agriculture. Lorsque nous parlons de tels jeux, le symbole de cette catégorie est souvent **Agricola**, qui porte son thème dans son nom, et qui a marqué toute une génération de joueurs. Dans ce jeu vous allez être amené à diriger une exploitation agricole et animalière, tout en gérant également la nourriture pour alimenter votre famille qui n'aura de cesse de s'agrandir. Pour cela, vous devrez choisir une action par tour, parmi une sélection restrictive où lorsqu'un joueur se pose, il est impossible d'effectuer la même action. Mais pour couronner le tout, dans **Agricola** les tours sont comptés et les améliorations salutaires n'arriveront qu'au fur et à mesure du jeu. Et à tout ceci s'ajoute, en option selon l'envie et le niveau des joueurs, des actions et des rôles supplémentaires grâce à des cartes. **Agricola** est un jeu exigeant et dans lequel la frustration fait partie intégrante du jeu. S'y essayer, c'est accepter de ne pas pouvoir tout faire, mais simplement de son mieux pour rem-



porter la partie. **Agricola** est presque le symbole et la base, en même temps, des jeux d'agriculture. Celui-ci caractérise en un seul jeu cette activité et a su intégrer et assimiler, ses éléments pour rendre le jeu le plus réaliste possible et le plus complet. Ou presque...

Car en 2014, Uwe Rosenberg va nous proposer un nouveau jeu, jouable à 2 joueurs uniquement, comme le fut **Terres d'Élevage** en son temps. Il s'agit de **Terres d'Arle**, dans lequel vous serez toujours à la tête d'une exploitation, mais près d'Arle, une ville côtière renommée en son temps. Si vous avez trouvé qu'**Agricola** était réaliste et pointu, ce n'est rien par rapport à **Terres d'Arle** où la gestion est encore plus complexe et complète, comme en témoigne le livret de règles, qui s'est littéralement gonflé par rapport à son grand frère. Le jeu va se découper en saisons, chacune apportant son lot d'actions. Votre but est de recouvrir votre terre par la tourbe exploitable, afin d'y faire pousser des céréales, mais aussi pour élever des animaux. Tout ceci, dans le but d'aller les vendre plus tard dans différents villages de la région, après avoir acquis les véhicules adéquats. Tous les paramètres sont à prendre en compte, et encore une fois, la frustration sera de la partie. Le jeu est vraiment costaud et si vous voulez vous y essayer, faites-le en connaissance de cause. Pour autant, nous n'avons jamais été aussi proche de la réalité dans un jeu de société agricole.

Mais déjà en 2012, Uwe Rosenberg, toujours autant attaché au monde agricole, avait proposé un jeu adapté d'un jeu flash trouvable sur internet, il s'agit de **Farmerama**, édité par Ravensburger. Et si le visuel ainsi que la base fait penser à un jeu léger, il n'en est rien,



Mais l'exploitation de terres n'est pas que le souci de **Key Harvest**. D'autres jeux, parfois plus exotiques, vous proposent de gérer de belles plantations. C'est le cas, par exemple, de **Puerto Rico** de Andreas Seyfarth, édité lui aussi par Rio Grande Games et Ravensburger. Dans celui-ci, vous serez toujours à la tête d'une exploitation, mais basée sur l'île antillaise se trouvant dans

et lorsque l'on connaît le bonhomme, cela ne peut pas nous étonner. Un jeu jouable à plusieurs, mais aussi en solo, comme les autres jeux de cet auteur que j'ai pu nommer ci-dessus, dans lequel vous allez devoir gérer des animaux, dans le but de les nourrir et de les faire rentrer dans votre ferme. Un jeu qui n'a vraisemblablement pas laissé sa trace.

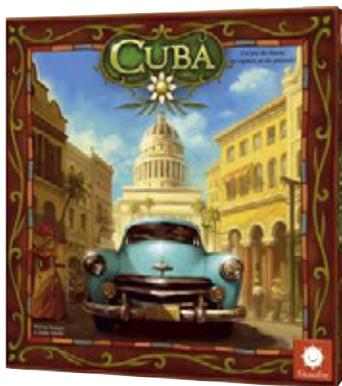
Uwe Rosenberg a su marquer toute une catégorie de jeux, en devenant presque un symbole dans les jeux agricoles. Impossible de parler d'eux sans évoquer **Agricola** ou ses confrères, qui ont su porter le jeu à un niveau très élevé.

### Cependant, ce ne sont pas les seuls jeux

D'autres auteurs se sont essayés à l'aventure agricole. Je pense notamment à Richard Breeze avec son jeu **Key Harvest** sorti en 2007, chez Rio Grande Games, mais uniquement en anglais. Dans celui-ci, vous allez devenir le gérant médiéval de terres cultivables. À vous alors de gérer vos terres au mieux, et de ne pas négliger les paysans qui y travaillent, afin de faire la meilleure moisson possible. Chaque joueur avance avec un plateau personnel, qu'il va falloir remplir au mieux et surtout le plus logiquement possible. Le tout sera chamboulé par des événements qui servent de compte tours.

Atlantique. Ici, il n'est plus question de blé ou de haricots, mais plutôt de sucre et de café, histoire de coller aux couleurs locales. Un jeu avec des rôles qui vont déterminer vos actions, mais aussi celles des autres joueurs durant le même tour. Tout ceci dans le but de faire progresser votre exploitation en amassant et vendant le plus de marchandises possible, l'ensemble aidé par des bâtiments à pouvoirs. C'est un jeu très tactique, mais aussi avec beaucoup d'interaction, sans que celles-ci ne soient pour autant guerrières.

Restons dans cette partie du monde avec **Cuba**, de Michael Rieneck et Stefan Stadler édité par Eggertspiele, qui lui aussi vous demandera de gérer votre exploitation, mais de tabac cette fois-ci, car vous êtes à Cuba tout de même. Là aussi, vous aurez des rôles à gérer, mais également des lois à suivre, que vous voterez au parlement, le tout lorgnant donc sur **Puerto Rico**, mais également sur **Caylus**. Ici aussi, chaque joueur doit gérer ses plantations à partir d'un plateau personnel, sur lequel viennent se poser différentes tuiles. Le jeu de Michael Rieneck et Stefan Stadler, édité par Filosofia, avait fait grande impression à Essen en 2007. Deux autres jeux reprenant l'ambiance et la localisation de Cuba et s'inscrivant comme ses descendants sont sortis ensuite, il s'agit de **Santiago de Cuba** et **La Havane**.



## Tomates tueuses

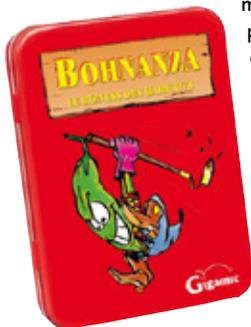
Les plantes ne sont pas toujours de sympathiques végétaux, et le cinéma n'est pas le seul support à enfanter des créatures monstrueuses. Au détour d'une partie de *Smash Up* de Paul Peterson (dans l'extension *Même pas peur*), vous pourrez tomber sur de terribles tomates tueuses, bien décidée à bouloter la race humaine. Mais rassurez-vous, les plantes de *Plants VS Zombies*, (tiré du jeu vidéo), n'ont qu'une idée, décimer les hordes de zombies. Et cela, à travers 2 jeux : *Risk* (édité chez USAopoly) et un jeu de cartes original dédié à la licence, uniquement sorti en Chine. À vous maintenant de prendre garde, lorsque vous cueillerez vos plantations, à ne pas tomber sur une tomate tueuse, mais plutôt une plante protectrice.



## Chacun son potager et les tomates seront bien gardées

L'agriculture évoque le travail de la terre, mais rien ne vous empêche de vous essayer à la culture de fruits et de légumes, même si cela doit passer par le partage de votre potager avec d'autres joueurs. C'est sur ce postulat que débute *Garden Dice*, où votre but sera d'obtenir la belle récolte au sein d'un potager commun, et tout ceci à l'aide de dés, sinon il n'y avait aucun intérêt à ce que le jeu se nomme ainsi. Tous les éléments sont donc réunis dans le jeu, plants, outils de jardinage, tuile soleil mais aussi nuisibles avec les lapins et corbeaux qui feront tout, pour saccager votre récolte. Le jeu de Doug Bass, édité par Meridae Games a fait l'objet d'un kickstarter réussi en 2013, avant de débarquer sur nos étals.

Bien entendu, rien ne vous empêche de vous spécialiser dans un légume, c'est d'ailleurs ce que vous propose *Bohnanza*, toujours de Uwe Rosenberg, et édité par Amigo. Ce dernier vous met à la tête d'une exploitation de haricots que n'aurait pas renié Pif gadget et son haricot sauteur, étant donné la tête des légumes et les jeux de mots qui constituent leurs noms. Dans *Bohnanza*, qui n'est qu'un jeu de cartes, vous devrez récupérer les



haricots par lots, afin de les vendre ensuite ou les échanger avec les autres joueurs. Et cela, au meilleur moment pour en tirer le plus d'argent possible. Un jeu de collection, de négociation et de prise de risque qui tient dans une poche.

**Scoville** de Ed Marriott, qui fit l'objet d'un financement participatif en 2014, vous propose lui aussi de vous lancer dans la culture de légumes, en tentant de gérer au mieux les em-

placements du plateau qui feront jaillir du sol les précieux végétaux. Le tout mené par de multiples actions et une pose régie par des règles précises, qui laissent la place au croisement des plants. Le graphisme fait penser à *Garden Dice*, tandis que le principe semble tout droit sorti d'un jeu vidéo basé sur les exploitations agricoles. Pour autant le jeu semble assez costaud, car ce sont 60 à 90 minutes qui sont annoncées pour un public à partir de 13 ans.

Sous ses airs légers (bien qu'un peu vieillot, car il date de 1989) se cache à l'intérieur de la boîte de *Dicke Kartoffeln*, un jeu exigeant s'étalant sur plus de 120 minutes, vous plaçant à la tête d'une exploitation de patates, rien que ça. Possédant 5 champs, vous allez devoir faire prospérer votre exploitation sur plusieurs années, en prenant garde à la rotation des cultures, l'observation du marché, les insectes, mais aussi et surtout, les conditions météorologiques. La première édition pouvait se jouer de 2 à 4 joueurs, tandis que les suivantes pouvaient se jouer jusqu'à 6. Le jeu de Doris Matthäus et Frank Nestel propose un challenge complet et rarement vu dans ce domaine.





## Kraut & Rüben

de Gerd Fenchel, édité en 1998 par Kosmos, continue de parfaire cette sélection en vous proposant de gérer au mieux vos plantations de légumes, selon une carte se-

crète. Bien entendu, de nombreux nuisibles connus des jardiniers tels que les escargots, les taupes et autres, viendront semer la pagaille. A vous, ensuite, de sélectionner les bons jardins au moment opportun afin de marquer le plus de points.

Nombreux sont les jeux de plantation à évoluer sur un plateau, où chaque emplacement viendra accueillir un légume une fois les conditions requises. Réussir ces plantations passera par des dés, des actions ou bien des cartes. Afin de coller au mieux au thème, les auteurs ont privilégié le plateau de jeu afin d'immerger encore plus les joueurs, et ainsi ne pas faire sortir les légumes de nulle part.

### Mangez des pommes

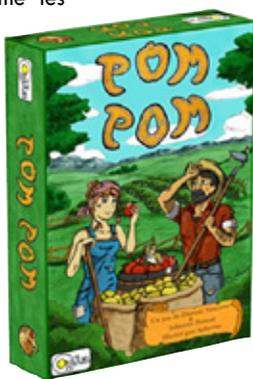
Si, petit à petit, je me suis éloigné des champs pour me diriger vers les potagers ce n'est pas pour rien. Car sans être mis en avant, il existe plusieurs jeux prenant comme thème les vergers. Bien entendu, **Le verger** et **Le petit verger** sorti chez Haba en 1986 et que l'on doit à Anneliese Farkaschovsky, vous sont venus à l'esprit instinctivement, mais ils ne sont pas les seuls. Il est vrai que ces jeux coopératifs ont su faire leur trou et devenir de véritables classiques des ludothèques. Il faut dire que le matériel et les mécanismes originaux pour l'époque, savent donner envie.

Mais pour les joueurs plus gourmands, je ne saurais que trop leur conseiller de s'essayer à **22 pommes**, un petit jeu de Juan Carlos Pérez Pulido édité par Cocktail Games, où vous devrez ramasser exactement 11

pommes rouges et 11 pommes vertes. Pour ce faire, vous devrez récolter les fruits dans la travée dans laquelle se trouve l'exploitant. Un jeu de pure tactique et blocage pour 2 joueurs, qui propose de nombreuses variantes, et qui avec son format miniature peut s'emporter partout.



Mais les pommes n'ont pas inspiré que cet auteur, Florent Toscano et Johanna Poncet ont également jeté leur dévolu sur elles pour leur premier jeu : **Pom Pom**, qui mit le pied à l'étrier à Florent Toscano pour lancer sa maison d'édition, et surtout la diriger vers une édition équitabile et responsable. Le jeu permet de redécouvrir les fruits et légumes, et surtout de connaître leurs saisons de pousse, tout ceci pour les récolter en temps et en heure avant l'ouverture du marché. Le jeu, accompagné d'un livret explicatif sur les fruits et légumes, étire l'expérience de jeu au-delà de la simple consommation ludique.



Chez les plus jeunes, on trouvera également quelques fruits, un thème assez courant dans les jeux de cette catégorie. Ce qui différencie **La course aux fruits** de Pascal Bernard et Julien Marty, édité chez Asmodée, des autres jeux, c'est qu'il faudra aider Albert, le jardinier, à ramasser ces fruits, en participant à un concours de ramassage. Tout ceci représenté par des cartes avec des fruits, et d'autres avec des animaux, qui possèdent des pouvoirs et qui vont tout faire pour empêcher les autres d'obtenir la meilleure cueillette.

Restons avec les jeux pour les plus jeunes avec **Jardin Fou** édité par Paille Éditions, et que l'on



doit à Yves Renou. Dans ce jeu, vous allez devoir être le premier à placer toutes vos plantations dans les onze parterres du jardin, en prenant garde à respecter les règles de placement et à la bonne répartition des fruits, légumes et des fleurs. Il s'agit avant tout d'un jeu de connexion, couplé de gestion de tuiles mais exempt de hasard. Un jeu riche aussi bien dans ses couleurs que dans ses mécaniques. Il est amusant de voir à quel

point les fruits et notamment les légumes ont su inspirer les auteurs, mais souvent pour des jeux plus légers que ceux prenant l'agriculture pour base. Ici, quelques cartes ou jetons suffisent pour créer un jeu, une expérience, mais aussi faire passer un message et retranscrire un thème. La gestion d'un jardin, représentée par un plateau rempli de cases, fait souvent partie du matériel de base. Les enfants n'ont d'ailleurs pas été les derniers à bénéficier de ce type de jeu. Même si je me suis dangereusement approché des jeux parlant de jardins, ce n'est rien face à la multitude de jeux qui utilisent ce thème floral, et dont nous aurons l'occasion de reparler à un autre moment. Preuve que la nature inspire les auteurs.

### Et pendant ce temps-là de l'autre côté du globe

Si je vous dis panda, bambous et jardins de couleur, il y a de fortes chances que vous me répondiez : **Takenoko**. Car oui, même si **Takenoko**, de Antoine Bauza, édité par Bombyx, c'est l'histoire d'un panda gourmand, il ne faut pas oublier que pendant ce temps-là, le pauvre jardinier



s'échine à faire pousser les bambous. Certes l'agriculture n'est pas forcément représentée comme j'ai pu l'évoquer jusqu'ici et pourtant, il est bien question de gestion de terre. Il est nécessaire de faire pousser quelque chose par le biais de l'irrigation des parcelles de terre, où pousseront les bambous. Une petite ruse excusable, en attendant de voir apparaître un jeu sur les rizières ou la culture des terres en Asie.

Mais nos amis américains ne sont pas en reste non plus. Surtout du côté de l'Amérique du sud, chez les Mayas, Incas ou Aztèques, avec bien entendu la culture du cacao, plante symbolique de ces peuplades, qui a su inspirer de nombreux auteurs, aux côtés du non moins célèbre maïs. Comme dans **Tzolk'in** de Simone Luciani et Da-

niele Tascini, où la céréale jaune sert de monnaie tout au long du jeu, notamment pour le paiement des poses des ouvriers. Oui, c'est un peu tiré par les cheveux, mais j'avais envie de parler de cette céréale que l'on ne trouve que dans les jeux se déroulant de l'autre côté de l'Atlantique.

Pour autant d'autres jeux proposent d'exploiter les champs américains, c'est le cas avec le très bien nommé **Cacao** (en test dans ce numéro), de Phil Walker-Harding et édité par Filosofia,

qui propose de récolter le célèbre fruit des dieux afin de le revendre par la suite au meilleur prix. Le but étant d'être le plus riche tout en explorant la jungle qui nous entoure, en formant un damier entre les tuiles des joueurs et celles de la jungle. Un jeu qui mettra en appétit les joueurs avec son matériel dont le thème ressort très bien avec de jolies fèves de cacao en bois.

## Coopération et plantation

Le but n'est pas toujours d'être le plus riche, il existe aussi des jeux où il faut travailler ensemble. C'est le cas dans **Le temps des récoltes** de Jim Deacove, édité par Sunny Games, où il faudra récolter le plus vite possible, tous ensemble, avant que l'hiver ne vienne avec son froid meurtrier. Un jeu sous forme de puzzle. Il en est de même dans **Pacha Kuri**. Il s'agit d'un jeu de questions et de défis coopératif, sur la culture dans les pays défavorisés et le commerce équitable. Le jeu a terminé son financement il y a peu, et propose dans son matériel une très jolie balance en bois.



**Chocotati** de Günter Burkhardt, édité par Quined Games, vous propose également de gérer ce fruit, mais sous sa forme transformée : le chocolat. Des offrandes sont au programme pour pouvoir réaliser les actions que propose le jeu, mais sous forme d'enchère entre les joueurs, afin de récolter le maximum de points. Un jeu de poids moyen pour les plus gourmands des joueurs.

Se déroulant en Afrique, **Santiago** de Roman Pelek et Claudia Hely, édité par Amigo, vous propose d'endosser le rôle d'agriculteur au Cap Vert, où l'eau est une denrée rare, et où il faudra irriguer les champs à la manière de **Takenoko**. Les tuiles, qui seront posées sur le plateau, vont être gagnées par le biais d'enchères. L'irrigation en fin de tour joue un rôle important sur la productivité. Un jeu empreint de logique et idéal pour sensibiliser sur les différentes manières dont sont gérées les cultures selon les pays et leurs conditions climatiques.

## Et « Vin » le moment de ...

Parler de viticulture. Car oui, le vin provenant des raisins que l'on fait pousser dans le sol, il serait dommage de passer sous silence la viticulture. Plusieurs jeux nous proposent de gérer des exploitations viticoles, c'est le cas notamment de **Viticulture**, le bien nommé de Alan Stone et Jamey Stegmaier, édité par Stonemaier, et Morning Player dans nos contrées. Ils nous proposeront, pour le coup, une version française, chose presque logique étant donné le nom de la plupart des vins présents dans le jeu. Celui-ci vous met donc à la tête d'une exploitation viticole, où vous devrez gérer la pousse des vignes, mais aussi vos employés afin de produire les meilleurs vins possibles, tout ceci sous les bons ou mauvais auspices des saisons. Si **Agricola** est le symbole de l'agriculture, avec sa exhaustivité, **Viticulture** est celui du vin. En effet, celui-ci est complet et exploite tous les aspects



de cette transformation alcoolisée pour en faire un produit ludique de qualité.

Mais **Viticulture** n'est pas le seul jeu à proposer de gérer une exploitation viticole, nous avons également **Vinhos** de Vital Lacerda, sorti en 2011 chez Iello, et qui nous emporte au Portugal. Chaque joueur dispose d'un plateau personnel, situé sous le plateau central où vont se jouer toutes les actions. Vous disposez alors de 6 ans pour remporter la partie, en implantant diverses exploitations dans les régions du pays, chacune disposant de particularités. Loin d'être un petit jeu, **Vinhos** vous propose des parties s'étalant sur plusieurs heures, une chose à prendre en compte avant d'en entamer une.



dis que les adultes pourront se pencher sur des jeux de cartes, un peu méchants, ou bien tomber directement dans la marmite de jeux plus conséquents. Étant donné le thème, il est normal de trouver bon nombre de jeux de gestion, pour autant les auteurs ont su proposer diverses mécaniques pour gérer nos terrains de jeux, que ce soit par des dés, des cartes actions ou de la pose d'ouvrier. Le thème de l'agriculture possède de nombreuses ramifications, et

il n'est pas rare de croiser quelques animaux ou ouvriers parfois prompts au sacrifice dans un même jeu. Graphiquement et thématiquement c'est la même chose, l'offre est large, les haricots de **Bohnanza** feront sourire, tandis que les visuels de **Viticulture** ne pourront qu'appuyer l'aspect sérieux du jeu. Mais aussi les mignons animaux de **Ma première ferme**, alors que dans **Agricola**, les graphismes seront plus utilitaires qu'autre chose.

### Mangez 5 fruits et légumes par jour

Ce dossier touche maintenant à sa fin. Comme vous avez pu vous en rendre compte, il existe une multitude de jeux différents abordant les thèmes de l'agriculture et de l'élevage, souvent associés dans les jeux. Il y en a pour tous les goûts et tous les âges. Les plus petits auront de quoi faire avec des jeux de connaissance ou des memory, tan-

Tout comme les plantations qui jonchent nos champs, le monde du jeu offre de nombreuses graines qui ne demandent qu'une seule chose, être plantées par des joueurs aimant, afin que ces derniers récoltent les fruits de leur labour ludique, le sourire aux lèvres. ■





## Les probabilités appliquées aux jeux de sociétés

► Nicolas Mathieu

Laissez-moi vous introduire (Ludo a une copine comme ça...)

Terme mathématique et donc éminemment barbare, la probabilité est l'essence même des jeux de hasard et donc par extension des jeux de société (à quelques très très rares exceptions près).

Qu'est-ce que la probabilité (pour ceux du fond qui n'écoutaient pas) ?

Une probabilité, c'est quelque chose qui est envisageable. Par exemple, sur un dé à 6 faces normalement constitué, il est envisageable de faire un « 6 » donc c'est probable. Par contre, il n'est pas envisageable de faire « 0 » ou « 7 », donc improbable.

Revenons à notre dé à 6 faces, que va-t-il pouvoir nous sortir ? Soit « 1 », soit « 2 », « 3 », « 4 », « 5 » ou « 6 » avec la même probabilité. C'est-à-dire que si l'on veut faire un « 1 », nous avons 1 chance sur 6 de le faire (et surtout 5 chance sur 6 de ne pas le faire !).

Dans un tableau, ça nous donne :

Dé			
Probabilités	1/6	1/6	1/6
Dé			
Probabilités	1/6	1/6	1/6

Mais concrètement ? (Ludo avait aussi une copine qui avait une crête...)

Prenons le jeu **Minivilles** (en vente dans toutes les bonnes crémèries - et peut-être dans les moins bonnes mais là, je ne peux pas vous aider, j'y vais pas).

Au début du jeu, on lance 1 dé, donc on a autant de chances de faire « 1 » ou « 2 » ou « 3 » ou « 4 » ou « 5 » ou « 6 ». Par contre les cartes disponibles n'ont pas la même « équiprobabilité » (le nombre de chances n'est pas le même) :

Valeurs	Nom de la carte	Probabilité	Gains
1	Champs de blé	1/6	1 pièce
2	Ferme	1/6	1 pièce
2-3	Boulangerie	2/6 soit 1/3	1 pièce
3	Café	1/6	1 pièce
4	Supérette	1/6	3 pièces
5	Forêt	1/6	1 pièce
6	Stade	1/6	Jusqu'à 2 ou 4 ou 6 pièces
6	Chaîne TV	1/6	Jusqu'à 5 pièces
6	Centre d'affaires	1/6	-





Il y a 1 carte « 1 », 1 carte « 2 et 3 », 1 carte « 3 », 1 carte « 4 », 1 carte « 5 » et 3 cartes « 6 » (et des cartes supérieures qu'on ne peut atteindre avec 1 seul dé).

On voit donc que la carte qui devrait s'activer le plus souvent est la boulangerie puisque sa probabilité est d'une chance sur trois.

En début de partie, chaque joueur a 2 cartes en jeu, le Champ de blé et la Boulangerie, donc à chaque fois qu'il lance le dé il a  $1/6 + 2/6 = 3/6$  (soit  $1/2$ ) → 1 chance sur 2 de gagner 1 pièce (1 pièce + 1 pièce / 2 = 1 pièce).

S'il achète une nouvelle Boulangerie ou un nouveau Champ de blé, il n'améliorera pas sa probabilité.

S'il achète une carte qu'il n'a pas (hormis la Ferme qui se déclenche sur un « 2 » et le Café qui se déclenche sur « 3 »), il améliore la probabilité. Prenons l'exemple de la supérette.

Maintenant il a : le Champ de blé, la Boulangerie et la Supérette soit  $1/6 + 2/6 + 1/6 = 4/6$  (soit  $2/3$ ) → 2 chances sur 3 de gagner 1,5 pièces en moyenne (1 pièce + 1 pièce + 1 pièce + 3 pièces / 4 = 1,5 pièces) mais en réalité, s'il gagne, il a 3 chances sur 4 de gagner 1 pièce et 1 chance sur 4 d'en gagner 3...

Il fait « 1 » ou « 2 » ou « 3 »	Il fait « 4 »
Il gagne 1 pièce	Il gagne 3 pièces

Sinon, de base, sur un tour on a :

Il fait « 1 » ou « 2 » ou « 3 »	Il fait « 4 »	Il fait « 5 » ou « 6 »
Il gagne 1 pièce	Il gagne 3 pièces	Il ne gagne rien : 0, nada...

Donc  $1/6 + 1/6 + 1/6 + 3/6 + 0/6 + 0/6 = 6/6$  (soit 1) → on a donc 1 chance sur 2 de gagner en moyenne 1 pièce.

Ce qui fait que dans **Minivilles**, nous avons d'un côté la probabilité d'activer une carte et de l'autre un rapport de gain différent suivant la carte.

Et enfin, pour compliquer, certaines cartes s'activent uniquement sur votre lancer de dé (les vertes et violettes), d'autres sur le lancer des autres joueurs (les rouges) et enfin d'autres sur le lancer de n'importe qui (les bleues).

Sur une partie à 4 joueurs lançant 1 seul dé (oui parce que à un moment, on va en lancer 2, mais patientez, j'y arrive), nous avons 3 chances sur 6 de gagner à notre tour (le champ de blé + la boulangerie) puis 1 chance sur 6 durant le tour des autres joueurs (le champ de blé, qui est une carte bleue). Ça veut dire qu'à notre tour, on a 3 chances sur 6 de perdre et durant le tour des autres joueurs 5 chances sur 6 de perdre...

Les chances de perdre sont égales au produit des quatre probabilités de perte :  $3/6 \times 5/6 \times 5/6 \times 5/6 = 375/1296$  soit 28,9 % donc celle de gagner :  $100 - 28,9 = 71,1$  %.



### Que va-t-on gagner (en moyenne) ?

On reprend ce qui a été expliqué plus haut (faut suivre un petit peu !), durant son tour :  $1/6 + 1/6 + 1/6 + 3/6 + 0/6 + 0/6 = 6/6$  (soit 1) → on a donc 1 chance sur 2 de gagner en moyenne 1 pièce.

Durant le tour du joueur suivant, seule notre carte bleue fait effet, on a donc 1 chance sur 6 de gagner en moyenne  $1/6$  de pièce (soit 0,166, c'est pas beaucoup).

Idem pour les 2 autres joueurs. Ce qui donne un gain  $6/6 + 1/6 + 1/6 + 1/6 = 9/6 = 3/2$  pièces en moyenne (soit 1,5 pièces en moyenne).

Que peut-on conclure à ce niveau ? C'est que les cartes bleues, c'est pas des cartes de crédit mais direct du cash !!! Non, redevenons sérieux (jouer, c'est sérieux !), à ce stade (et à 4 joueurs) les cartes bleues permettent d'améliorer ses gains en moyenne de 50 %, ce qui n'est pas négligeable.

À 2 joueurs, nous aurions  $6/6 + 1/6 = 7/6$  (soit 1,166 pièces en moyenne), une amélioration d'à peine 17 %, beaucoup moins rentable.

À 3 joueurs, nous aurions  $6/6 + 1/6 + 1/6 = 8/6$  (soit 1,333 pièces en moyenne), une amélioration de 33 % (bien mais pas top...).

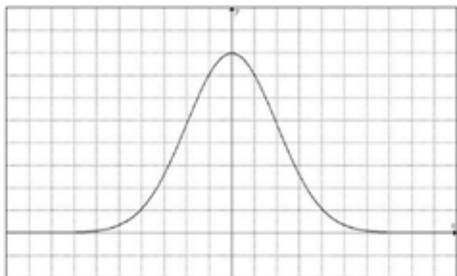
Donc au niveau de la conclusion de cette conclusion, on peut se dire qu'en fonction du nombre de joueurs, il faudra ou non partir sur les cartes bleues.

### Oui mais ? Y a pas de mais !

Maintenant, si on lance 2 dés, la table des probabilités change car il y a plus de façons de faire « 7 » que de faire « 2 » ou « 12 ». L'événement « 1 » disparaît quant à lui puisqu'il n'est plus possible (il n'est plus envisageable comme je le disais en début d'article. Je vais me fâcher, faut suivre là sinon, la prochaine fois, je vous fais un article sur les enjeux sociétaux de la bataille).

Dés	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Combinaisons	▣ ▣	▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣
		▣ ▣	▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣
			▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣
				▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣
					▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣
Probabilités	1/36	2/36	3/36	4/36	5/36	6/36	5/36	4/36	3/36	2/36	1/36
en % →	2,7 %	5,6 %	8,3 %	11,1 %	13,9 %	16,7 %	13,9 %	11,1 %	8,3 %	5,6 %	2,7 %

Note : pour aller plus loin, lisez donc un article sur Abraham de Moivre, précurseur entre autres de la théorie des probabilités et cela vous mènera discrètement jusqu'à la loi normale (ou de Gauss ou encore de Gauss-Laplace ou de Laplace-Gauss ou stop, elle a plein de noms... j'vous met un dessin, car il paraît que ça vaut mieux qu'un long discours).



Dans le cas de 2 dés, la carte « Fromagerie » a normalement plus de chance de sortir que les autres.

6 sur 36, ça donne 0,167 tandis que les cartes « 6 » et « 8 » sont à 5/36 soit 0,138 soit légèrement moins.

Une routine qui fonctionne bien avec ce jeu (à 4 joueurs) est la combinaison « Forêt » (5), « Mine » (9) et « Fabrique de meubles » (8). Si l'on possède ces 3 cartes, le tableau ci-dessous s'applique.

Valeurs	Nom de la carte	Probabilité	Gains
5	Forêt	4/36	1 pièce
8	Fabrique de meubles	5/36	6 pièces (si on a les 3) mais ça peut monter à beaucoup plus
9	Mines	4/36	5 pièces

Note : Le texte de la « Fabrique de meuble » est « recevez 3 pièces de la banque pour chaque établissement de type « roue dentée » que vous possédez » (soit « Forêt » et « Mine »). On peut en avoir plusieurs de chaque, ce qui donne les gains suivants qui n'ont rien à voir avec les probabilités mais ça donne une bonne idée de la puissance du truc pour faire un beau « finish him ! » :

Gain = Nombre de « Fabriques de meubles » x Nombre de « Roues dentées » x 3

Donc si vous avez 1 « Fabrique » et 1 « roue dentée », ça vous rapportera 3 pièces.

2 « Fabriques » et 1 « roue dentée », ça vous rapportera 6 pièces.

1 « Fabrique » et 12 « roues dentées », ça vous rapportera 36 pièces.

6 « Fabriques » et 1 « roue dentée », ça vous rapportera 18 pièces.

6 « Fabriques » et 12 « roues dentées », ça vous rapportera 216 pièces. J'lui ai dit « Jacques mais c'est de la folie, il faut vendre la caravane », vous savez ce qu'il m'a dit ? Il m'a dit « Banco ! ».

→ Sachant qu'il n'y a que 6 « Fabriques de meubles » disponibles à l'achat ainsi que 6 « Forêts » et 6 « Mines ».

Néanmoins, à 4 joueurs, les « Forêts » et « Mines » étant des cartes bleues et la « Fabrique de meubles » étant une carte verte, il sera en moyenne plus rentable d'avoir des « Roues dentées » bleues puisque celles-ci marcheront aussi durant le tour des autres joueurs (les « Mines » rapportent 5 pièces et ont la même probabilité à 2 dés que les « Forêts » qui ne rapportent qu'une pièce. Cela n'est bien sûr pas valable à 1 seul dé puisque l'événement « Mine » n'est pas envisageable).

En conclusion, il peut être intéressant de s'attarder en tant que joueur sur les probabilités des événements d'un jeu (bien que ça puisse sur certains être rapidement complexe) mais je pense qu'il est assez impératif de le

faire quand on est créateur d'un jeu pour équilibrer certaines phases autrement qu'au feeling ou à l'inverse pour créer des dissymétries, si je peux m'exprimer ainsi...

Voilà, je vais vous laisser là pour l'instant. Si ça intéresse du monde, j'essaierai de proposer des analyses probabilistes de quelques petits jeux (car pas fou le gars, je m'y risquerai pas sur les lourdingues...), merci à Jérôme Gauran pour sa relecture. ■



# CURIOSITÉ LUDIQUE

## LA 3<sup>ÈME</sup> FORCE



Les jeux d'actualité ne sont pas les seuls à proposer des choses qui sortent du lot, et pour ce second article de « curiosité ludique » j'ai décidé de vous présenter un ancien jeu, assez atypique : la 3<sup>ème</sup> Force, un jeu magnétique encapsulé, paru chez Capiépa en 1978. Un joli saut dans le temps que je vous invite à partager avec moi.

► Arthelius

Capiépa est une maison d'édition qui a vu le jour en 1964 avant de disparaître en 1979. Entre-temps elle a édité le **Boggle** et tous ses dérivés étranges, ou encore **Peaux Rouges contre Longs Couteaux**. Un éditeur assez actif qui a eu de nombreux jeux dans son catalogue. Et pour mieux situer la production ludique de cette année 1978, c'est l'année de la sortie de **Dix de chute**, ou du **Simon** pour les plus connus. Deux jeux qui ont su se frayer un chemin jusqu'à nos mémoires.

### Le pouvoir du magnétisme

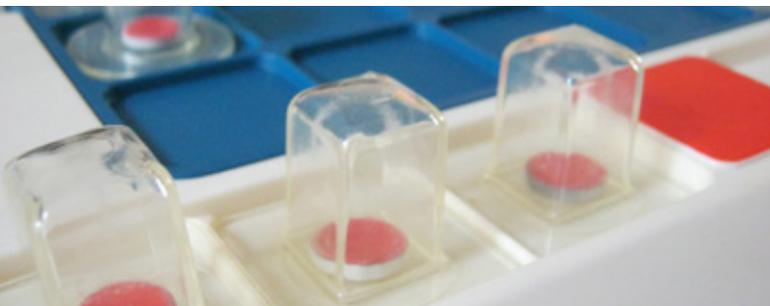
C'est donc avec cette fameuse 3<sup>ème</sup> Force que vous allez devoir jouer, mais vous allez surtout devoir la contrôler si vous espérez vaincre votre adversaire. Vous débutez la

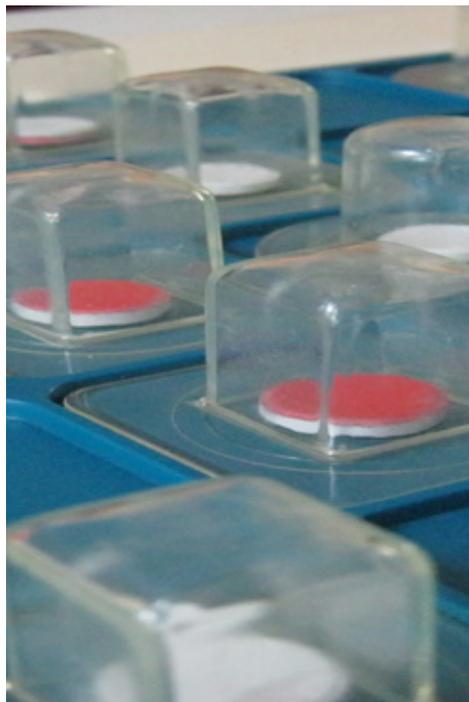
partie avec 6 pions cylindriques ou cubiques à votre couleur, où est enfermée une pastille réversible rouge et blanche. Cette pastille pourra alors se retourner lorsque vous poserez votre pion sur certaines cases du tablier, donnant alors un pion à votre adversaire si la petite pastille s'est retournée. Mais d'autres cases ne produiront aucun effet. Tout dépend de la polarité sur laquelle votre pièce est tournée et sur quelle polarité elle atterrit. Tout sera alors question de magnétisme. Votre but : réussir à aligner 4 pions à votre couleur. Lors de votre tour, vous pourrez introduire une nouvelle pièce devant vous ou avancer une pièce d'une case dans n'importe quelle direction, ou encore sauter par-dessus une pièce (sans la prendre) comme aux dames, tout en pouvant exercer plusieurs sauts à la suite si la configuration le permet.

Vous avez ici l'ensemble des règles qui restent assez légères, le livret de règles n'étant pas exempt d'illustrations et plutôt bien rédigé.

### En quoi c'est curieux alors ?

Entre 1970 et 1980, plusieurs jeux utili-





sant des aimants furent édités. Je pense par exemple à **Shogun** (avec lequel j'ai hésité pour cet article) qui utilisait lui aussi des aimants, mais cette fois-ci pour faire tourner des roues chiffrées indiquant le nombre de déplacements que pouvait effectuer la pièce. Ici l'idée est la même, chaque déplacement introduisant un certain suspense, qui sera très vite balayé par un peu de mémoire et une connaissance visuelle du plateau. On pourrait craindre que le jeu ne se renouvelle que très peu, la durée de vie des jeux de l'époque n'étant pas le point fort, mais ce n'est pas le cas grâce aux targettes interchangeables dans lesquelles sont glissés les aimants. Malgré cela le jeu reste assez léger et une fois l'astuce comprise, le jeu ressemble beaucoup à un morpion auquel on aurait ajouté des aimants.

### Mais aujourd'hui alors ?

Comme l'indique le titre de la rubrique, il s'agit d'une curiosité et à ce titre **la 3<sup>ème</sup> Force** remplit entièrement son rôle, étant un objet assez étrange qui impressionnera les plus jeunes lors des premières parties. Cependant il n'est pas plus mauvais que d'autres jeux d'alignement que l'on retrouve encore sur nos étalages aujourd'hui. Bien entendu, tout ceci reste assez hasardeux au départ, et les parties ne seront pas bien longues, mais pour autant elles ne seront pas plates et sans saveur. Le matériel, bien que désuet avec son plastique épais et un peu cheap, reste très solide, l'intérêt du jeu résidant malgré tout dans ces pions réversibles, changeant d'humeur au gré du magnétisme. Si vous prenez en compte l'âge avancé du jeu, vous n'aurez aucun mal à être indulgent et à avoir un regard nostalgique ou curieux sur ce jeu qu'est **la 3<sup>ème</sup> Force**. ■



Mécanisme : alignement  
Thème : magnétisme  
Nombre de joueurs : 2 joueurs  
Age : à partir de 8 ans  
Durée : 20 minutes  
Édité par Capiépa



# VERSUS



## Mice and Mystics VS Andor

► Artheluis

Ce versus est placé sous le signe de l'héroïsme, de l'épique, sous l'égide de deux grands jeux : **Mice and Mystics** et **Andor**. Deux jeux salvés par les joueurs, et qui ne manquent pas de similitudes, proposant tous deux une aventure coopérative découpée en plusieurs chapitres. Le tout sous couvert d'une légende et d'une histoire qui posent les bases de deux univers distincts. En avant pour une bataille entre **Mice and Mystics** et **Andor**.

### Mécanique

Les deux jeux ont en commun, ce qui a permis de réaliser ce versus d'ailleurs, le fait qu'ils soient coopératifs. Pour autant, ils ne seront pas semblables en tout point. Bien entendu, le concept de base de **Mice and Mystics** et **Andor** sera de vous raconter une histoire et surtout de vous la faire vivre, en devenant des acteurs du récit. Ce qui va changer entre les deux ce sera la façon d'at-

teindre vos objectifs et le cheminement pour y arriver. Vous démarrerez avec des personnages à pouvoirs, chacun ayant sa spécialité et des caractéristiques différentes : armes, points de vie, compétences, etc. Le tout résumé sur des tuiles personnages qui vont évoluer au fil de l'aventure.

Pour le déroulement d'une partie, chaque jeu va débiter par la mise en place du décor, par le biais de cartes pour **Andor** et grâce à un livret pour **Mice and Mystics**. Pour la suite, le jeu se déroulera sur des grandes tuiles pour **Mice and Mystics** et un plateau réversible pour **Andor**. Bien entendu, l'obtention d'objets et différentes confrontations seront au programme, tout se résolvant à l'aide de dés. De surcroît, divers obstacles viendront contrarier vos plans. Une manière légère de résumer ces deux jeux forts complets. **Andor** est un peu plus fluide à ce niveau, ses mécaniques plus simples à appréhender, tout étant géré par un système assez limpide. **Mice**





**and Mystics** est un peu plus complexe, et ses mécaniques un peu plus ardues à bien intégrer et surtout à retenir. Ce qui fait qu'**Andor** gagne ce point d'une courte tête.

### Accessibilité

**Andor** bénéficie d'une grande qualité et d'un avantage : son apprentissage progressif des règles. Il suffit d'ouvrir la boîte, de prendre le livret de règles et de se laisser guider. Tout se fait au fur et à mesure. Ce qui n'est clairement pas le cas avec **Mice and Mystics**, pour lequel il faudra prendre le temps de lire et de comprendre les règles avant de vraiment se lancer dans une partie. Autant vous dire que du point de vue accessibilité, **Andor** l'est largement plus, et remporte donc ce point haut la main.

### Matériel

**Andor** et **Mice and Mystics** sont des jeux qui font baver rien qu'en voyant le matériel. Au-delà de la beauté quasi hypnotique qu'exercent les figurines de petites souris sur les joueurs, **Mice and Mystics** ne propose pas un plateau double comme **Andor** mais des plaques ou tuiles géantes, sur lesquelles les joueurs vont évoluer. Ce qui renouvelle grandement les différentes aventures, offrant des cadres bien différents, entièrement scénarisés et originaux. Un très bon point pour lui. Mais ce n'est pas tout : des cartes, un plateau, ainsi que divers jetons vous attendent dans la boîte, qui est remplie à craquer. Sans oublier les deux livrets, l'un pour les règles, l'autre pour la narration.

Du côté d'**Andor**, pas de figurines en plastique, mais des jetons en carton sur socle accompagnés de fiches cartonnées représentant les héros où les deux sexes sont sélectionnables. Du coup l'identification en prend un coup, et de ce côté-là **Mice and Mystics** avec ses héros bien décrits avec leurs propres caractères permet de mieux s'identifier et se prendre d'affection pour eux. Malgré tout, **Andor** n'est pas radin : une fois le grand plateau déplié, vous pourrez y poser de nombreux marqueurs et jetons qui serviront de repères dans le jeu.

Bien que se jouant différemment, et avec un matériel distinct, les deux jeux proposent un matériel de qualité et réussi, auquel a été apporté le plus grand soin. Mais au final, avec ses figurines en plastique, ses plaques plus modulables et son livret narratif, tout ceci couplé à des héros plus attachants et un univers plus original, fait que **Mice and Mystics** remporte ce point.

### Nombre de joueurs et configuration

Si **Andor** indique 10 ans, ce sont 14 qui sont conseillés pour **Mice and Mystics**, un choix que l'on peut contredire étant données la nature coopérative du jeu et les différentes parties que j'ai pu jouer avec des enfants plus jeunes. 10 ans semble donc être pour moi l'âge idéal pour les deux jeux. Pour ce qui est du nombre de joueurs, **Andor** indique 2 à 4, contre 1 à 4 pour **Mice and Mystics**, il sera donc possible de jouer en solo dans le second jeu. Ici j'aurais tendance à dire que cela peut aussi être le cas dans **Andor**, même si tout l'intérêt des deux jeux réside véritablement dans le fait



de jouer à plusieurs. Enfin, pour la durée d'une partie, les deux boîtes indiquent 60 à 90 minutes. Ce qui est tout de même assez faux. Oui, j'ose le dire ! Car vous imaginez bien que pour ce genre de jeux, ce sont plutôt plusieurs heures qui vous attendent, surtout que, malgré la présence de plusieurs scénarios distincts, tous se suivent. Et qu'un scénario dépasse souvent à lui tout seul la durée indiquée. Enfin, cela ne prend pas en compte le temps que prend la mise en place, car du coup il est rare de ne faire qu'une seule partie. Comptez donc plutôt 90 à 180 minutes. L'un comme l'autre n'offre de configuration plus intéressante, les deux étant effectivement plus simples avec plus de joueurs, offrant ainsi plus de possibilités. Malgré ces considérations, aucun des deux jeux n'arrive véritablement à se démarquer, terminant donc sur une égalité.

#### Durée de vie

Le moins que l'on puisse dire c'est que ces deux jeux proposent une durée de vie très importante, propulsée par de très nombreux scénarios. **Andor** propose 6 légendes, tandis que l'histoire de **Mice and Mystics** est composée de 11 chapitres. Soit presque le double. En revanche, l'intérêt de ces deux jeux, une fois l'aventure terminée, sera grandement diminué car l'effet de surprise ne sera plus présent, les conditions de victoires et les éléments perturbateurs étant toujours les mêmes. La surprise sera donc quelque peu



émoussée. Pour remédier à cela, si vous avez apprécié y jouer, vous pourrez vous procurer les extensions disponibles pour chaque jeu. Cependant, de base, **Mice and Mystics** propose quasiment le double de quêtes par rapport à son confrère, ce qui n'est pas négligeable et lui fait remporter ce point.

#### Ambiance

Si c'est l'aventure que vous recherchez en jouant, vous serez gâté avec les deux jeux, l'un en proposant une plus « grande » que l'autre à cause de la taille de ses héros. Une fois votre fiche de personnage en main et la lecture de vos capacités effectuée, vous vous sentirez tout de suite investi d'une mission. L'immersion est immédiate. Bien entendu, selon la nature de votre personnage, vos objectifs seront parfois différents, à vous de gérer aux mieux vos capacités afin de rester le plus efficace possible. En terme d'ambiance, ils se valent donc, l'un se déroulant à plus grande échelle, avec des monstres démoniaques, en carton toutefois, tandis que l'autre est plus « minuscule » avec des monstres plus insectoïdes ou rongeurs, sous forme de figurines. Dans les deux cas, vous vous sentirez pris dans l'aventure. Par contre, un point essentiel différencie les deux jeux : la narration. Même si cette dernière est présente dans **Andor** par le biais de grandes cartes, ce n'est rien par rapport à l'épais livret consacré à l'histoire que propose **Mice and Mystics**, qui s'étale sur pas moins de 55 pages. Sur ce point **Mice and Mystics** enterre lit-





téralement **Andor**, avec une scénarisation poussée à l'extrême, qui repousse les limites du simple jeu de plateau, et lui fait remporter ce point.

### Originalité

Parvenir à proposer un jeu où la narration est le pivot central avec une telle immersion reste le fruit d'un travail de qualité conséquent. Et c'est un point commun que partagent les deux jeux. Tous deux sont originaux et proposent une aventure scénarisée et graduelle, originale. Bien entendu, dans leur fonctionnement, ils comportent quelques similitudes, pour autant ils sont assez différents et proposent deux expériences bien distinctes. Je pourrais dire que **Mice and Mystics** est plus original avec ses petites souris aventurières, pourtant le jeu m'a toujours fait penser au comic de David Petersen : *Légendes de la garde* (*Mouse Guard* en VO). Est-ce que Jerry Hawthorne s'en est inspiré ? Je ne saurais vous dire. Par contre, il est amusant de noter qu'il existe un JDR sur ce comic. Malgré tout, il est vrai qu'il reste assez original pour être signalé, et remporter d'une tête ce point, face à un **Andor** tout de même assez classique dans son thème et le traitement de celui-ci.

### Rapport qualité/prix

Comptez environ 40€ pour **Andor** contre plus de 50€ pour **Mice and Mystics**. Le premier dispose de beaucoup de matériel, mais en carton, tandis que le second propose de très jolies figurines. Le matériel est abondant dans les deux cas, vous ne serez pas volé. Il est à noter que des extensions ont vu le jour pour **Andor : Nouveaux Héros**, qui introduit de nouveaux... héros, et qui permet de jouer jusqu'à 6 joueurs, puis **La légende de Gardétoile** qui vous propose une nouvelle aventure accompagnée de nouveaux ennemis, personnages et objets. Enfin, **Voyage vers le Nord**, qui est aussi cher que le jeu, vous propose une nouvelle aventure complète, où le jeu de base sera tout de même nécessaire. Pour **Mice and Mystics**, même chose, deux extensions ont vu le jour : **Le cœur de Glom**, qui vous propose une nouvelle aventure accompagnée de nouvelles cartes et figurines, et **Chroniques des Sous-Bois**, aussi chère que le jeu de base, qui propose une nouvelle aventure complète, mais nécessite le jeu de base. Pas grand-chose à voir ici, mais un spin off de la série est prévu, il s'agit d'un jeu de combat nommé **Tail Feathers**. Comme vous avez pu le comprendre,





**Andor** et ses extensions reste moins cher que son congénère **Mice and Mystics**, et cette différence, d'un peu plus d'une dizaine d'euros permet à **Andor** de remporter légitimement ce point.

### Conclusion

À titre purement personnel, j'ai préféré **Andor**, plus accessible, plus simple et surtout disposant de règles plus claires. La consultation d'une FAQ n'étant pas un passage obligé pour celui-ci. Pour autant, ça serait enterrer un peu trop vite **Mice and Mystics**, qui propose un univers unique et cohérent, où la narration est l'élément central, contrairement à **Andor** où c'est l'aventure qui prime. Il est clair que les

deux jeux constituent un investissement assez conséquent, proportionnel au matériel qu'ils proposent. Il est primordial de bien établir un choix avant de se lancer à corps perdu. Si vous n'avez joué à aucun jeu d'aventure ou jeu de rôle, je vous conseille vivement de vous tourner vers **Andor** qui saura vous prendre par la main. Mais si la narration, des figurines superbes et un univers original vous attirent, dans ce cas **Mice and Mystics** saura répondre à votre attente, mais armez-vous de patience face à sa règle. Assez complémentaires au final, les deux sauront vous offrir des expériences différentes selon ce que vous recherchez dans un jeu et comme aventure épique ! ■

## MICE AND MYSTICS



### Points forts

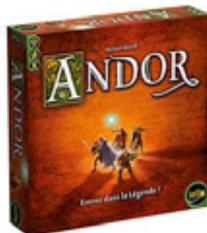
- + de magnifiques figurines
- + une narration au premier plan
- + un plateau évolutif

### Point faible

- règles touffues et comportant quelques imprécisions

# VS

## ANDOR



### Points forts

- + règles hyper immersives et progressives
- + très accessible
- + système de jeu bien rôdé

### Point faible

- scénarios un peu linéaires



## LA RUBRIQUE DE KERLAFT

Votre magicien rôliste préféré espère avoir éveillé votre intérêt pour le merveilleux monde du jeu de rôle papier dans JDS n°1.

Une foule de questions doit maintenant se bousculer dans vos cerveaux ludiquement passionnés de jeu, et vous vous dites :

“Ça a l'air sympa tes jeux de rôle mais comment on fait pour y jouer ?

Ça se trouve où ? J'ai rien trouvé, ni au rayon livres ni au rayon jouets de mon supermarché.”

C'est normal, jeune rôliste en devenir, il faut aller en boutique spécialisée. Chaque ville qui se respecte possède ce havre de bonheur, repaire de rôlistes de tout poil et lieu idéal de recrutement de joueurs ou de maîtres de jeu. Pour les ruraux les plus isolés, Internet propose des boutiques en ligne.

Un moyen facile de découvrir ce loisir si délicieusement addictif est de venir le découvrir en conventions. Tout au long de l'année, se succèdent chaque semaine des dizaines de salons et conventions ludiques qui mettent à l'honneur les jeux de rôle à travers des parties de démonstration souvent menées par leurs auteurs.

Pour tous les jours, il existe également moult clubs, associations, salles de jeux, et même des forums Internet de rencontre rôliste, car c'est une activité qui se pratique principalement à plusieurs.

Quoique, il existe des jeux de rôle possédant des aventures à jouer en solo, sous forme édulcorée, comme les célèbres «Livres dont vous êtes le héros» avec par exemple la palpitante saga des «Loup Solitaire» aux Éditions Le Grimoire ou le vénérable jeu de rôle **Tunnels et Trolls** dans sa version 8 en français, disponible sur [www.lulu.com](http://www.lulu.com). Ils offrent des aventures jouables en solo basées sur les règles du jeu à plusieurs.

Mais je digresse, car le jeu de rôle tire toute sa saveur de l'interaction entre joueurs à travers les aventures de leur personnage.



Faire une partie de jeu de rôle c'est, comme j'aime à le dire, ressentir le mélange des plaisirs du théâtre, du cinéma, du jeu plateau et l'exaltation de partager à plusieurs des aventures au delà de la limite de nos imaginations individuelles.

La principale spécificité de ce type jeu est le “role-play”, terme consacré pour définir l'incarnation vocale

et intellectuelle (voire gestuelle) des joueurs qui, pour le temps de la partie, vont jouer le rôle de leur personnage, décrire ses actions, le faire parler jusqu'à dénouer l'intrigue menée par le maître du jeu. Ce dernier a d'ailleurs la fonction la plus intéressante car il doit relever le challenge d'incarner successivement tous les personnages rencontrés par les autres protagonistes. Il est également garant de l'univers, des règles du jeu, de l'intrigue et de l'ambiance dans leur cohérence et dans leur équité.

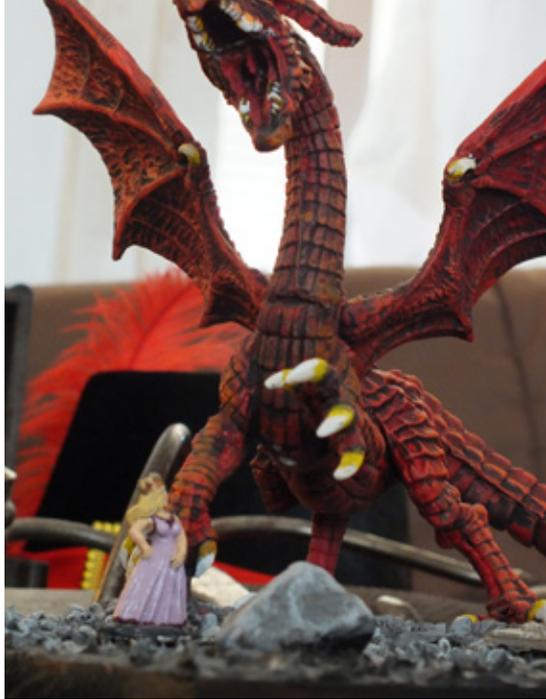
Le hasard est géré par les dés, ce qui rend la partie encore plus ludique et imprévisible. Les dés sont de formes géométriques variées et sont parfois complétés par des cartes ou des jetons.

Selon moi, Il est préférable de jouer une partie en tant que joueur avant de passer maître du jeu. Mais certains s'en sortent très bien la première fois.

Une partie de jeu de rôle est avant tout un bon moment à partager. Pour ma part, je retiens de chaque partie la richesse des échanges, les fous rires, les souvenirs d'une aventure rivalisant avec les meilleurs scénarii, et surtout l'envie de recommencer.

Une autre spécificité du jeu de rôle, lorsque l'on joue plus souvent, est que votre personnage évolue. Il prend de l'expérience, s'améliore et peut se dépasser à la partie suivante. Il est comme le héros d'une série télévisée qui enchaîne les épisodes et continue à vivre des aventures de plus en plus palpitantes.

J'ai par exemple un personnage auquel je me suis un peu attaché, il s'agit d'un Libre Mar-



chand, capitaine d'un gigantesque vaisseau spatial, qui se nomme Vladimir Ivof. Je l'interprète avec l'accent russe et sa personnalité est partagée entre les responsabilités sévères inhérentes à ses missions et à son grade et sa volonté de protéger son équipage. Les autres joueurs incarnent des membres influents de la passerelle de commandement et certains tentent même de devenir calife à la place du calife. Ce jeu de rôle s'appelle **Rogue Trader**, il est édité chez Edge et se déroule dans le célèbre univers de **Warhammer 40 000**. On y incarne des sortes de pirates de l'espace ayant reçu des lettres de marque de «L'Empereur».





En général, on choisit un personnage qui nous ressemble mais c'est tellement amusant de tenter d'être crédible en étant quelqu'un d'autre. Jouer une femme si l'on est un homme, un rustre si l'on est délicat...

Il peut être amusant d'interpréter d'autres personnages de composition complètement à l'opposé de votre personnalité. Je prends pour exemple le personnage d'un magicien au jeu de rôle *Earthdawn* (Black Book Éditions), au thème médiéval-fantastique, dans lequel nos vaillants aventuriers tentent de combattre des «horreurs», sortes de monstres antédiluviens. Ce personnage est un couard, vaniteux, manipulateur et particulièrement opportuniste. Affublé de tares et de défauts, il est presque impotent et tant sa force que sa constitution sont ses points faibles. Son seul pouvoir est une magie approximative qu'il ne maîtrisera que si il acquiert assez d'expérience, le rendant alors quasi invincible (grobill pour les intimes). En attendant cette hypothétique expérience, il ne doit sa survie qu'à ses abominables défauts. Par exemple, nous arrivons au moment d'affronter un horreur, point culminant de l'aventure (le boss de fin de niveau pour les intimes). Mon magicien, trop faible pour attaquer de front la créature, va s'enfuir lâchement prétextant chercher de l'aide et laissant ses compagnons seuls face au danger. Il va guetter caché l'issue du combat. Si le monstre est trop fort et décime son équipe, il attendra le bon moment pour récupérer les possessions

sur les corps morts de ses «amis», s'enfuira et rentrera en héros, seul survivant d'une aventure titanesque se faisant chanter ses louanges et ses faux exploits dans les tavernes et les cours des princes. Si son équipe vainc le monstre, il s'arrangera pour réapparaître au bon moment et porter le coup de grâce s'appropriant la gloire d'avoir occis la bête. Ce genre de personnage est un truculent défi d'interprétation, tant stratégiquement que dans le roleplay. Toute la sombre beauté réside dans le fait que si dans le jeu, les autres aventuriers du groupe n'ont aucune raison de suspecter leur compagnon magicien de trahison et de lâcheté, les joueurs, parfaitement conscients de mon odieux manège, n'ont pas le droit de tenir compte dans leurs choix de jeu de ce que leur personnage ignore.

L'essentiel étant toujours de passer un moment mémorable à plusieurs.

Je dis à plusieurs car les personnages des joueurs se veulent complémentaires afin que l'aventure se déroule en donnant un rôle primordial à chacun. Par exemple, un sera habile en négociation, un autre en furtivité, en combat ou bien même en pistage.

Les joueurs ont leur personnage résumé dans leur fiche de personnage et il va être amusant pour chacun de tirer son épingle du jeu au bon moment, rendant indispensable son rôle dans l'aventure.



A contrario, foirer lamentablement un moment clé de la partie peut apporter son lot de fous rires. En effet, dans certains jeux on retrouve la notion d'échec critique (fumble pour les intimes), c'est-à-dire un jet de dé malheureux qui provoque un loupé spectaculaire quelles que soient les circonstances. Je me souviens d'une aventure dans laquelle nous avons brillamment réussi moult épreuves au vieux jeu de rôle **James Bond**, interprétant de fougueux agents secrets au service de Sa Majesté. Nous avons démasqué un habile traître cambrioleur et nous nous apprêtions à le remettre à nos supérieurs alors que celui-ci tentait de s'échapper. Je tentais (mon personnage) de lui tirer dans le pied pour l'immobiliser. Un échec critique a rendu mon action tout autre : la balle est partie dans la mauvaise direction percutant une bonbonne de gaz sporifique, endormant toute mon équipe et laissant indemne le bienheureux cambrioleur. Le lendemain dans la partie, nous avons été libérés par une foule de paparazzi du coffre de la banque dans laquelle nous enquêtons, nus comme des vers. Et faire la première page du journal local ainsi était du plus mauvais effet pour les agents secrets que étions censés être. Le meneur de jeu en est tombé de sa chaise tellement il riait en nous décrivant la scène.

D'autres situations cocasses sont sources d'hilarité. Pendant une partie de **Donjons et Dragons** nous nous sommes retrouvés téléportés par un puissant sortilège au sommet d'une montagne

et voilà notre groupe aux prises avec un yéti géant. Le combat a fait rage et chacun a grimpé sur la formidable créature pour tenter de l'occire. Celle-ci, déséquilibrée, tomba en arrière dans la pente avec le groupe surfant sur son corps tout en lui assénant de multiples coups.

Arrivés en bas, la créature morte, le maître du jeu nous demande "et maintenant que faites vous ?". Inconsciemment, le voleur du groupe cri le premier «(je le fouille !). Tout interloqués, nous fixons le maître de jeu qui, plein de repartie, répond : «tu trouves une bourse, non, deux !».

Il nous a bien fallu une demi-heure pour nous remettre de ce fou rire...

Je pourrais vous parler encore pendant des heures, mais je vous en garde pour la prochaine fois. Je vous parlerai de différents univers possibles de jeu. De la préhistoire sauvage aux futurs les plus originaux, en passant par le polar contemporain et bien d'autres. Vous vous rendrez compte qu'il existe des jeux de rôle pour tous les goûts, y compris les plus exigeants d'entre vous.

En attendant JDS numéro 3, je vous donne rendez-vous sur le forum des 1D ludiques pour répondre à vos questions, échanger et vous conseiller sur ce merveilleux monde des jeux de rôle. ■



## AU DELÀ DE NOS FRONTIÈRES ... CHAT PÊCHE

► Arthelius

Les chats aiment le poisson, c'est de notoriété publique. Ce que vous savez peut-être un peu moins c'est que ces mêmes félins n'hésitent pas à se munir de seaux et de cannes à pêche pour aller taquiner le goujon. Mais la pêche n'est pas un long fleuve tranquille, et pierre qui roule n'amasse pas les poissons.

### Une boîte à sardines

Dans cette petite boîte en carton aux tons verdoyants se cachent des cartes carrées et des longues, d'autres en forme de seau ou arborant un joli bouchon. Premier constat très agréable : les cartes sont bien épaisses, et se manipulent sans mal. De plus, les illustrations qui accompagnent le jeu sont fraîches, délicieusement dessinées à la main pour un rendu naturel, amusant et réussi. Les 36 cartes Étang qui sont imprimées sur les deux faces sont de formes carrées, tandis que les 12 cartes Équipements, aux couleurs des petits chats tous différents, sont plus classiques. Enfin, les seaux sont des cartes détournées qui



nous plongent directement dans le thème. C'est donc un véritable effort, payant, qui a été réalisé sur l'édition de **Fish'n'Stones**. Un travail de qualité qui accompagne agréablement l'expérience de jeu.

### Qui va à la pêche la repêche

Votre but est des plus simples : avoir le plus de poissons possible à la fin de la partie, ceci en faisant attention à éviter les cailloux. En début de partie, chaque joueur reçoit 3 cartes, une représentant son petit chat et deux autres vierges. Puis l'on dispose, face visible, 9 cartes Étang en un carré de 3x3, sur lesquelles on pourra retrouver des poissons, des cailloux ou bien tout simplement de l'eau, une carte vide donc. Chaque joueur va ensuite poser ses 3 cartes face cachée devant la rive qui lui fait face, soit les 3 cartes devant lui. Puis le joueur possédant la jolie carte avec le bouchon, la carte premier joueur, peut choisir d'appâter les poissons. Cette action, facultative, consiste à prendre l'ensemble d'un point de pêche (une pile ou bien une seule carte, si elle est seule) et à le déplacer vers une carte ou un tas adjacent, orthogonalement. Enfin, les

joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur, vont dévoiler leurs cartes et récupérer une carte ou une pile se trouvant dans la colonne qui fait face au chat. Il est interdit de consulter les piles, c'est donc parfois un peu au petit bonheur la chance. Ensuite on passe la carte premier joueur à son voisin de gauche, puis on dispose de nouveau une carte sur les 9 emplacements, qui pourra en recouvrir une ou plusieurs autres si la place n'était pas vide. Puis le jeu se poursuit ainsi sur 4 tours avant de se terminer. On compte alors ses poissons auxquels on soustrait les cailloux, le joueur ayant pêché le plus de poissons l'emporte. En cas d'égalité, c'est celui avec le moins de cailloux qui gagne. C'est très simple et cela se joue très vite.

### La pêche a été bonne ?

**Fish'n'Stones** est un jeu très rapide et amusant, un jeu qui plaira aux plus jeunes avec son matériel attrayant et ses règles simples, sur lequel on pourra revenir régulièrement sans s'ennuyer. Ne croyez pas que le jeu ne sera qu'un enchaînement de lancers de canne à pêche et de chance. Il faudra tenter de deviner les actions des autres joueurs pour réussir à pêcher le plus de poissons possible en une seule fois. Tout comme il faudra user de mémoire pour se souvenir de ce que cachent les différents tas, qui n'auront de cesse de se faire recouvrir au fil des tours. Le fait de pouvoir attirer les poissons est une possibilité amusante qui ajoute encore plus de déduction au jeu, qui n'en manque pas par ailleurs. Un

### Règles pour le poisson doré, extension du jeu



Ce fantastique poisson doré, qui remplace dans la pile une carte d'eau vide, transforme en fin de jeu les points négatifs d'une carte pierre en points positifs.

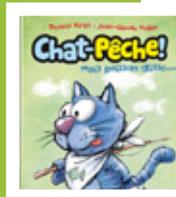
excellent moyen d'apprendre aux plus jeunes à anticiper. Un jeu de prise de risque où le



hasard est quasiment absent, si ce n'est dans la pioche des cartes. **Fish'n'Stones** est clairement un coup de cœur et je le recommande aux personnes désireuses de découvrir un jeu original et bien fichu qui ravira vos yeux et votre goût du jeu, surtout que selon mes sources le jeu devrait être distribué prochainement en France par PMW Distribution, sous le nom de Chat-Pêche. ■



Auteur : Denis Kirps  
et Jean-Claude Pellin  
Illustration : Gediminas Akelaitis  
Mécanisme : bluff  
Thème : animaux  
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
Age : à partir de 7 ans  
Durée : 20 minutes  
Édité par Logis





## JEUX À 2 ... ATTILA

► Arthelius

**Attila le Hun, terrible conquérant du monde antique nous revient ici dans un jeu équestre, inspiré du jeu d'échecs, qui se joue en quelques minutes ou coups selon le terme que vous préférez. Qui d'Attila ou de Aetius (le général Romain) sortira vainqueur de cette bataille ?**

### Devenir un envahisseur

Une fois le plateau composé de 4 parties (2 de 6 cases et 2 de 4 cases) placé, vous poserez dessus vos 3 pions comme bon vous semble. Même si pour les premières parties je vous invite à suivre l'exemple donné par la règle. Puis chacun votre tour, vous allez déplacer un pion de la même manière que le cavalier aux échecs c'est-à-dire en formant un L sur 3 cases. Il n'est pas interdit de passer au-dessus du vide ou un autre pion du moment que vous finissez votre mouve-

ment sur une case vide. Une fois le mouvement terminé vous poserez une tuile Terre brûlée sur une case vide du plateau. Plus personne n'aura alors le droit de se poser dessus mais il sera toujours possible de passer par-dessus. Le but étant de bloquer l'adversaire et que celui-ci ne puisse plus faire aucun mouvement. Vous pouvez d'ores et déjà jouer, vous avez en quelques phrases l'ensemble des règles.

### Allumer le feu !

Le matériel est très limité et c'est ce qui fait le charme ludique du jeu : 4 plaques servant de terrain de jeu et pouvant être mises comme bon vous semble, 3 pions en bois par joueur et des tuiles pour recouvrir les cases, le tout servi avec sa règle dans une boîte métallique embossée. Tout ceci est de très bonne qualité, tout

comme les illustrations qui, en s'éloignant du côté sérieux et historique, apportent de la fraîcheur et un aspect joute amicale des plus plaisants. Il n'y a vraiment rien à redire sur l'édition du jeu, tout tenant parfaitement dans le thermoformage prévu à cet effet.

### Un duel entre deux hommes

Les règles sont lues en 5 minutes montre en main et





comprises encore plus rapidement. On place ses pions, on effectue son premier mouvement puis l'on pose une tuile Incendie, et là le déclin se fait : c'est retors et très vite vous allez vous retrouver bloqué. Il va falloir ruser pour s'échapper de ce boubier, tout en essayant de faire tomber votre adversaire dans votre piège. Vous déplacez votre second cavalier, votre adversaire en fait de même et déjà l'un de vos destriers est bloqué définitivement. Vous avez eu beau être prudent, votre adversaire vous a piégé, à vous d'en faire de même. Vous traversez les lignes adverses en laissant derrière vous un joli sol enflammé, à votre tour de le bloquer. Les pièces se rapprochent de plus en plus. Les flammes les enferment dans un guet-apens incendiaire des plus dangereux, les coups sont maintenant comptés. Un tour passe et voici que deux pions du camp d'Attila sont bloqués. Et malgré sa remarquable esquivance pour se sortir de là, le joueur rouge l'emporte. Mais qu'importe, car cette victoire n'appelle qu'à une seule chose : une revanche !

### Attila le retour

Je m'avance peut-être, mais Attila est de ce style de jeux que l'on aime ou déteste dès la première partie. Si vous faites partie du premier cas, nul doute que vous reviendrez dessus. Les parties sont extrêmement courtes et appellent à de nombreuses revanches. On le sort, on joue une ou plusieurs parties, et tout ceci en quelques

minutes. C'est simple, rapide et facile. Attila sera même idéal pour initier les personnes ayant une très très légère connaissance des échecs pour les amener doucement vers d'autres jeux et cela quel que soit leur âge. De plus, la possibilité de pouvoir placer le plateau et les pions comme bon nous semble rallonge considérablement la durée de vie, tout en rendant parfois les parties plus complexes et encore plus tendues. Ce qui n'est pas pour me déplaire.

### Attila le conquérant

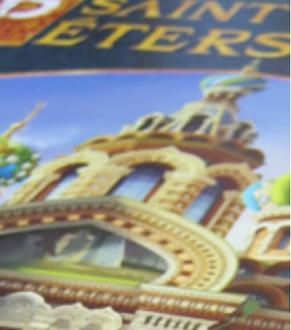
Attila est un jeu parfaitement taillé pour offrir une excellente expérience de jeu à 2. Il saura égayer avec énormément d'entrain et de réflexion en étant simple, accessible, rapide, mais non dénué d'un certain suspense, et surtout d'une durée de vie excellente, vos soirées.

Un jeu que je vous recommande chaudement si vous aimez jouer à 2 à des petits jeux le temps d'une pause bien méritée, plongés dans l'histoire et la tactique. ■



**Auteur :** Bruno Faidutti  
**Illustration :** Cyril Bouquet  
**Mécanisme :** blocage  
**Thème :** historique  
**Nombre de joueurs :** 2 joueurs  
**Age :** à partir de 7 ans  
**Durée :** 15 minutes  
**Édité par :** Blue Orange  
**Prix approximatif :** 15€





## LA RÉÉDITION

# SAINT PÉTERSBOURG

La réédition de *Saint Pétersbourg* est une excellente nouvelle. Ce jeu à la très bonne réputation avait disparu de nos étals, il y a quelque temps maintenant, après avoir rencontré le succès. S'affranchissant de ses visuels un peu particuliers, il revient avec de nouveaux atours et modèles, que cet article va vous présenter.

► Arthelius

### Qui est-il ?

Pour tous ceux qui ne connaissent pas encore *Saint Pétersbourg*, il s'agit d'un jeu de cartes mais surtout de gestion prenant pour cadre la célèbre ville russe. Si le thème aurait tout aussi bien pu être autre, cela n'empêche pas le jeu d'être de qualité et de proposer des mécaniques bien rodées où la frustration parfois inhérente à ce type de jeu est ici totalement absente ou presque. Mais voici comment fonctionne *Saint Pétersbourg*.

Le but est simple : avoir le plus de points en fin de partie en gérant ses ressources, bâtiments et nobles. Chaque joueur reçoit en début de tour un pion en bois correspondant aux différents types de cartes. Ce pion permettra au joueur qui le possède d'acheter en premier tel type de cartes.

Les phases d'achat commencent par les ouvriers. On place 8 cartes sur le plateau, offrant ainsi un large choix. Les joueurs vont alors pouvoir acheter des cartes chacun leur tour en payant le coût indiqué grâce à des billets. Lorsque tout le monde a passé, on continue avec la catégorie suivante : les bâtiments. Les cartes Ouvrier qui n'ont pas été achetées restent en place, diminuant alors le nombre de cartes Bâtiment disponibles. Chaque joueur achète ce qui l'intéresse avant que tous ne passent, pour continuer avec les nobles, et enfin finir par les cartes Échange qui vont venir se superposer à d'autres cartes de la même catégorie. À la fin de chaque phase, les cartes sont évaluées et chaque joueur reçoit son dû : points de victoire ou argent. Il est également possible de réserver jusqu'à 3 cartes dans sa main pour les jouer plus tard en payant leur coût habituel.

À la fin d'une manche, les cartes non achetées descendent d'un cran, coûtant alors une pièce de moins. Et le jeu se poursuit ainsi jusqu'au moment



où l'une des piles se voit entièrement vidée. On termine la manche en cours normalement, puis on procède au décompte final en tenant compte des nobles, qui rapportent graduellement plus selon leur nombre puis l'on compte l'argent restant. Toute carte restant en main donne un malus de 5 points. Le joueur avec le plus de points l'emporte. Voici un bref résumé afin de vous poser le décor et vous donner envie d'en savoir plus si vous ne connaissez pas encore le jeu.

### La Russie, un pays froid, très froid

Le moins que l'on puisse dire c'est que le nouveau design du jeu ne plaît pas à tous, et pourtant nous serions de mauvaise foi en disant que celui-ci est de moins bonne qualité que la précédente édition. Certains vous diront qu'il n'a pas le charme de son prédécesseur. En effet le style est différent, mais moins bon je ne pense pas, l'autre étant - n'ayons pas peur des mots - tout de même assez laid. On pourra parler de charme, mais ici c'est plus le mot "nostalgie" que j'entends. Certes, les nouveaux graphismes sont assez froids mais restent fonctionnels, ce qui est assez logique vu que le jeu se déroule en Russie. D'accord, cette raison est vraiment mauvaise. Il est vrai que le thème reste malgré tout assez peu chaleureux, et que bien le représenter n'est pas chose aisée. Les illustrations sont parfaitement classiques, certes un peu lisses, mais en aucun cas de mauvaise facture, restant la plupart du temps parfaitement lisibles et dans la moyenne des autres jeux produits dans cette catégorie. Vous n'achèterez peut-être pas le jeu pour sa beauté, mais au moins il ne vous fera pas non plus reculer en voyant le visuel de la boîte, ce qui reste un atout non négligeable sur son prédécesseur.

La qualité du matériel n'est pas à critiquer, les cartes sont maniables, pas trop fines, quant aux pions de grande taille ils ne dénotent pas. Le plateau est fonctionnel sans être un prix de beauté. Le tout est donc de très bonne qualité, seul le style pourra plaire ou non.

## Les modules

Le premier module, le Banquet, ajoute 15 nouvelles cartes comportant de nouveaux personnages et qui devront être ajoutées à votre main avant d'être jouées.



Vous ne pourrez les utiliser qu'en respectant les conditions d'utilisation durant votre tour. Ces cartes apporteront de nombreux bonus, et sont utilisables avec le jeu de base si l'on retire les 3 cartes Marché. Le second module, En bonne compagnie, ajoute de nouvelles cartes pour chaque catégorie avec de nouveaux pouvoirs, histoire d'apporter un peu de nouveauté au jeu. Avec le module 3, les Assistants sont offerts en début de tour. Leur nombre varie selon le nombre de protagonistes et sont donnés au joueur de droite à la fin du tour, tournant ainsi entre les joueurs. Leur particularité : faire descendre le coût des cartes dans la catégorie où ils officient.

Le quatrième module, les Évènements, ajoute de nouvelles cartes disposant de différents pouvoirs et agissant directement sur l'offre de cartes et le jeu. Chaque joueur est libre de jouer l'une des 6 cartes au début de son tour, dans la limite d'une seule carte par tour et par joueur. Le module 5, les Affectations, permet de bénéficier de 3 cartes bonus, qui devront être défaussées une par une. La première lorsque vous atteindrez 20 points sur la piste de score, la seconde à 35 points, la dernière restant en votre possession jusqu'à la fin de la partie. Enfin, le dernier module, les Obstacles, se divise en deux catégories, les bonus et les obstacles proprement dits. En début de partie 3 bonus sont placés près des cases 10, 50 et 70 de la piste de score et 2 obstacles sont pris aléatoirement et placés près des cases 20 et 35. Dès qu'un joueur atteint cette case, il applique son effet.





### Rencontre avec le peuple russe

**Saint Pétersbourg** est un jeu très bien huilé, parfaitement équilibré, même si jouer les nobles pourra s'avérer fatal pour les adversaires. Cependant il reste plaisant de bout en bout et n'est jamais punitif. Tendus, oui, mais il y a aura toujours des possibilités, à vous de bien les exploiter. De plus, le nombre de joueurs aura une influence sur les parties : à 2, le jeu s'avèrera un peu long tandis qu'à 4 ou 5 joueurs, il sera un peu court. Cela ne remet pas en cause ses qualités ludiques pour autant, il faudra simplement utiliser la bonne configuration pour en tirer le maximum de plaisir selon vos envies.

En outre, dans cette nouvelle édition plusieurs extensions ont été ajoutées par rapport à la première version du jeu. Nommées « modules », elles sont au nombre de 6 (voir encart). Autre ajout, le Marché qui permet de jouer jusqu'à 5 joueurs en utilisant la seconde face du plateau. Sur celui-ci seront disposées de nouvelles cartes, représentant des denrées et dont la phase d'achat aura lieu entre les ouvriers et les bâtiments. Le marché sera lui aussi soumis à une évaluation. Cette nouveauté apporte plus de stratégie et de profondeur au jeu.

Bien entendu, il est déconseillé d'utiliser toutes les extensions en même temps, sous peine de rendre la partie interminable et confuse.

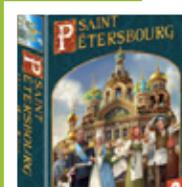
### Je vais vous dire ce que j'en pense, moi, du tsar

C'est vraiment un plaisir de voir de nouveau **Saint Pétersbourg** sur nos étals. Surtout que ce-

lui-ci a subi une véritable refonte, non pas dans ses règles de base, mais sous forme d'ajouts non obligatoires. Certes, graphiquement le jeu a également bien changé, et cela ne plaira pas à tout le monde. Mais qu'importe, la qualité, bien que froide, est tout de même au rendez-vous. Il est juste dommage que son prix reste assez élevé avec ses 40€ qui risquent de l'empêcher de se pavaner auprès des nouveaux joueurs, et donc de les faire passer à côté de ses excellentes mécaniques. Ces dernières ne s'articulent pas autour de la frustration, comme on peut souvent le voir, mais plutôt autour de la bonne gestion de son jeu, de la prise modérée de risque et surtout de calculs. Un jeu où le hasard n'a pas sa place, ou presque.

Quelques mots maintenant sur les nouveaux modules : même si certains restent assez anecdotiques, ils permettent de renouveler le plaisir de jeu et de rallonger la durée de vie, pour un jeu plus fin et plus modulable selon les envies. Si vous n'avez jamais touché à **Saint Pétersbourg**, voici une excellente occasion de le découvrir car, malgré son âge, il n'a rien perdu de sa superbe ludique. ■

Auteur : Karl-Heinz Schmiel  
et Bernd Brunnhofer  
Illustrations : Anne Pätzke  
et Irene Bressel  
Mécanisme : Gestion  
Thème : historique  
Nombre de joueurs : 2 à 5  
joueurs  
Âge : à partir de 10 ans  
Durée : 60 minutes  
Édité par Filosofia  
Prix approximatif : 45€



# LA SÉLECTION DES PETITS SUCRES



## CACHE-CACHE DINO

► Samantha

Une petite boîte au design enfantin avec des dino rigolos dessus... Ah, mais oui, on parle bien de Cache Cache Dino, ce jeu qui fera jouer petits et grands enfants avec entrain. Un jeu préhistorique pour amuser les petites graines de paléontologues.

### Un p'tit Cache-Cache ?

Justement, qu'est-ce qui se cache dans cette boîte ? 36 tuiles Dinosauriens, recto verso et bien épaisses, elles résisteront à l'assaut des petites mains comme des plus grandes. Sous le couvercle on peut également retrouver deux dés identiques en bois avec 6 faces de couleurs différentes, et une règle qui explique les deux jeux auxquels vous pourrez jouer avec ces 36 tuiles. Oui, deux jeux, pour deux fois plus d'amusement.

### À vos tuiles, prêts, partez !

Sortez les tuiles et les dés. Disposez toutes les tuiles face "arbre", vos dinosaures étant cachés derrière les branchages. Le premier joueur lance les dés, il lui faut alors trouver un dinosaure qui comporte les deux couleurs des dés. Il y a donc deux dinosaures possibles : si les couleurs de vos dés sont rouges et marrons, vous aurez alors un dinosaure rouge aux taches marrons et également un dinosaure marron aux taches rouges. Il y a un dinosaure de chaque couleur qui ne possède pas de taches, ils sont donc totalement unis. Donc si vous faites un double rouge il faudra trouver le T-Rex tout rouge. Le plus petit chasseur

de dino commence, il lance les dés et réussit à retourner la bonne tuile ! Il peut alors relancer les dés et continuer. Malheureusement pour lui s'il ne retourne pas la bonne tuile, c'est au joueur suivant de lancer les dés. On continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à capturer 5 petits dino. Il remporte alors la victoire et les autres demandent vite une revanche.

### Et clac ! T'as plus de main !

Si ce mode est légèrement simpliste et ne joue pas sur la rapidité, il en va tout autrement avec le suivant. Vous disposez les tuiles face visible, de sorte à voir la totalité des dinosaures. De ce côté, plus d'arbres et de feuillage, juste des dinosaures colorés face à nos mains fébriles. Dans ce mode de jeu, tout le monde joue en même temps, le premier joueur lance les dés, il faudra alors être le plus rapide à poser sa ou ses mains sur les dinosaures dont



les couleurs correspondent. Youpi ! Vous avez réussi à attraper un dino. Mais attention, il faudra bien le protéger car si les dés reforment la même combinaison et que vous ne plaquez pas votre main dessus rapidement pour le défendre, les autres joueurs peuvent s'en emparer. Lorsque vous réussissez à attraper un dino qui comporte les bonnes couleurs et que vous venez de lancer les dés, votre tour continue. Relancez les dés et c'est reparti, soyez plus rapide que vos adversaires. Le premier joueur à s'emparer de 5 dinos remporte la partie, qui a été à n'en pas douter sera vive et intense.



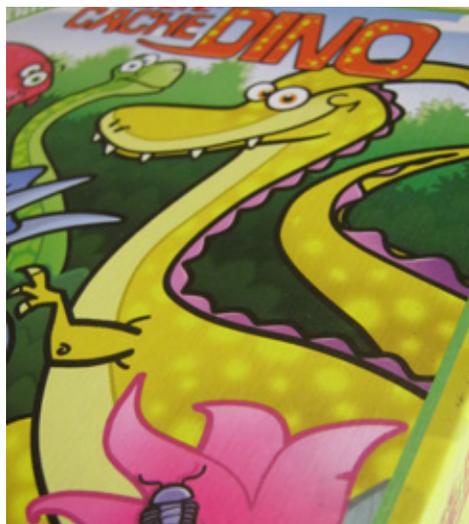
### Steuuuuplait encore une !

Les parties sont courtes et souvent animées, les enfants comme les grands s'amuse. Et je ne vous cacherai pas que même entre grands, il est drôle de claquer sa main sur le dino de son adversaire pour lui voler son bien. Voir ses yeux effarés devant notre geste et notre sourire de cocker est très jouissif. Oui, je suis vilaine, mais avec les enfants je ne souris pas quand je leur vole le petit dino, c'est déjà

ça. Il n'est pas rare que les parties s'enchaînent, 15 minutes de jeu ça passe vite lorsque l'on est à fond. Et même si vous n'avez pas trop le temps, restez à jouer une partie pour lancer les enfants et hop, ils se débrouillent tout seuls pour la revanche.

### 2 en 1, petit et pratique !

Petits et grands apprécient de jouer ensemble, **Cache Cache Dino** est facile d'accès dès le plus jeune âge (4 ans). Les petits bouts s'amuse avec la version "memory" du jeu, appelée variante « Nestor » dans la règle. Mais le jeu ne reste pas dénué d'intérêt pour les plus grands qui passeront sûrement plus de temps sur la variante « Daniela ». Ils enchaîneront les parties et les claques sur les mains pour capturer leurs précieux dinos. En conclusion, un petit jeu bien sympa à emmener partout pour jouer avec toute la famille et les amis. ■



Auteur : Federico Dumas  
 Illustrations : Guido Favaro  
 Mécanisme : observation  
 Thème : dinosaure  
 Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs  
 Age : à partir de 4 ans  
 Durée : 20 minutes  
 Édité par Red Glove et Olympe  
 Prix approximatif : 15€



# EXTENSION



## MINIVILLES : Marina et Green Valley

► Arthelius

En 2014, Moonster Games chamboule le monde ludique en sortant Minivilles, de Masao Suganuma, adaptation française de Machi Koro, qui vous propose de devenir le créateur et le maire d'une ville, mais en miniature. Une ville qui ne va cesser de s'agrandir grâce aux extensions Marina et Green Valley, que je vous propose de découvrir.

La première extension, estampillée d'un "1", n'est autre que **Marina**, sortie à la fin de l'année 2014, tandis que la seconde, **Green Valley**, est sortie début 2015 et arbore une boîte aux tons orangés. Toutes deux sont proposées dans des étuis en carton classiques pour les jeux de cartes, qui entrent parfaitement dans la boîte de base. Mais il est temps de partir en vacances avec...

### Marina

Ce sont 13 nouveaux bâtiments qui voient le jour avec **Marina** : le Chalutier, le Champ de fleurs, le Petit bateau de pêche pour les cartes bleues ; la Halle de marché et le Fleuriste pour les cartes vertes ; le Sushi bar, la Pizzeria et le Moonster burger pour les cartes rouges et enfin la Maison d'édition et le Centre des impôts (tout de suite moins sympa celle-là) pour les cartes violettes. À celles-ci viennent s'ajouter de nouvelles cartes Objectif : l'Hôtel de ville qui est gratuit et qui rapporte automatiquement une pièce si vous n'avez pas d'argent, le Port qui coûte 2 pièces et qui permet d'ajouter 2 à un jet de dés de 10 ou plus et l'Aéroport qui

coûte 30 pièces et qui permet de recevoir 10 pièces si vous ne construisez rien pendant votre tour. Ces nouvelles cartes s'ajoutent aux 4 de base, portant le nombre d'objectifs à 6 en tout. Chaque joueur débutant avec un Champ de blé, une Boulangerie et dorénavant un Hôtel de ville pour créer un tout petit village, le tout accompagné de 3 jolies pièces pour investir.

Deux options s'offrent désormais à vous : jouer avec les nouvelles cartes et les règles de base ou avec la règle optionnelle qui est la suivante : mélangez toutes les cartes quelle que soit leur couleur pour former une unique pioche face cachée. Puis piochez des cartes du paquet afin de former 10 piles d'établissements différents. Si des cartes de même nature sortent, mettez-les simplement les unes sur les autres. Si à un moment du jeu il ne reste plus que 9 piles, il suffit de piocher de nouvelles cartes afin de créer une dixième pile. Il est conseillé dans la règle





de jouer avec un établissement violet de moins que le nombre de joueurs, et cela pour toutes les cartes violettes. Si deux effets se produisent en même temps, les cartes violettes passent après.

### L'eau est super bonne

Cette extension induit une nouvelle manière de jouer et propose de nouveaux bâtiments, permettant ainsi au jeu de se renouveler en offrant de nouvelles capacités. L'ajout de l'Hôtel de ville est par exemple une très bonne idée, empêchant ainsi les joueurs de rester sur le carreau pendant plusieurs tours à cause de mauvais jets de dés. Malgré ces nouvelles cartes, le jeu reste très équilibré. J'ai essayé de jouer en premier l'Aéroport avec son effet très puissant et, malgré un retard important, j'ai réussi grâce à celui-ci à revenir dans la partie et à la remporter. **Marina** constitue donc une très bonne extension qui vient compléter l'expérience **Mi-**

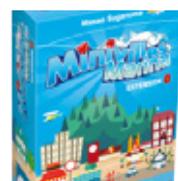
**nivilles**, tout en lui apportant une nouvelle manière de jouer, créant des ruptures de stock qui ajoutent de la stratégie au jeu.

### Le vent souffle sur la prairie

Comme la précédente extension, **Green Valley** amène son lot de nouvelles cartes, au nombre de 72, réparties entre l'Épicerie, l'Entreprise de travaux publics, la Banque de Minivilles, l'Entreprise de déménagement, la Cave à vin et le Moonster soda pour les cartes vertes qui représentent la moitié du jeu ; parmi les cartes bleues vous retrouverez le Champ de maïs et le Vignoble ; dans les rouges le Restaurant 5 étoiles et le Club privé, et enfin dans les violettes l'Entreprise de rénovation, la Start up et l'Arboretum. Pas de nouvelles cartes Objectif ici. La grande nouveauté de cette extension est la possibilité de fermer certains établissements en les inclinant à 90°, ce qui a pour effet d'annuler la production de cette carte. Un établissement fermé pouvant être de nouveau ouvert grâce au résultat des dés, tout simplement en relevant la carte. Les cartes fermées comptent tout de même lors de certains décomptes, notamment pour les cartes vertes.



Auteur : Masao Suganuma  
 Illustrations : Noboru Hotta  
 Mécanisme : gestion  
 Thème : urbain  
 Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
 Age : à partir de 7 ans  
 Durée : 30 minutes  
 Édité par Moonster Games  
 Prix approximatif : 12€





### En hiver les fleurs ne poussent plus

Ce titre, on dirait un haïku, ou presque. Voici une manière détournée de vous dire que si l'extension **Marina** apportait son lot de nouveautés par le biais de nouvelles règles et cartes, ce n'est pas vraiment le cas de **Green Valley**, où le fait de fermer des établissements perturbera plus vos adversaires qu'autre chose. Le principal attrait de cette extension est de proposer de nouveaux bâtiments qui pourront être ajoutés aux cartes de bases ou avec celles de **Marina**, pour ensuite être jouée avec la variante en pile commune. Cependant, prenez garde car le nombre de cartes va monter exponentiellement et déséquilibrer un peu le jeu. Je ne saurais donc que vous conseiller de ne pas tout ajouter, mais de sélectionner les cartes avec lesquelles vous désirez jouer. **Green Valley** ap-

porte de nouvelles cartes, et ça c'est très bien, quelques nouveautés avec la fermeture et les déménagements, mais moins qu'avait pu le faire **Marina**. Pour autant, le fait d'avoir de nouvelles cartes n'est pas désagréable et apporte un certain renouveau.

### Devenir une mégalopole

C'est un peu l'impression que vous aurez en ajoutant les deux extensions. Si toutes deux apportent de nouvelles cartes ouvrant sur de nouvelles combos, **Marina** et sa nouvelle règle ralentissent totalement le jeu, tandis que **Green Valley** joue la carte de l'ajout plus classique. Si vous avez aimé **Minivilles**, ces deux extensions devraient faire votre bonheur. Et si vous étiez passé à côté lors de sa sortie, n'hésitez pas à lui laisser une chance avec cette nouvelle règle qui insufflé de la tactique au jeu et casse le hasard, parfois repoussant, du dé. Ces deux extensions prolongent l'expérience **Minivilles**, l'amplifient et la transforment afin d'en faire un jeu modulable où chacun pourra trouver son compte pour des parties courtes, mais intenses. ■



Auteur : Masao Suganuma  
 Illustrations : Noboru Hotta  
 Mécanisme : gestion  
 Thème : urbain  
 Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
 Age : à partir de 7 ans  
 Durée : 30 minutes  
 Édité par Moonster Games  
 Prix approximatif : 12€



# JEUX ILLUSTRÉS

► Arthelius

## La mise en avant des illustrations



Si je vous avais touché deux mots de l'artbook d'*Abyss* dans l'encart portant sur la future extension du jeu dans le premier JDS, je ne pouvais décemment pas passer à côté dans ce second numéro, tandis que « Abyss The Universe » est enfin entre mes mains. C'est également une excellente porte d'entrée pour parler de la mise en avant des illustrations tirées de jeux de société en dehors de leur cadre habituel.

Si dans le monde du jeu vidéo, de l'animation ou du cinéma il n'est pas rare de trouver dans les boutiques spécialisées des artbooks sur nos sujets favoris, c'est une grande première pour les jeux de société. Et ce pas a été franchi par Bombyx qui nous propose aujourd'hui un artbook sur *Abyss*, jeu qui avait beaucoup fait parler de lui avec ses 5 boîtes différentes (seul le visuel changeait, pas le contenu) et ses illustrations de toute beauté, lors de sa sortie il y a quasiment un an.

Car depuis quelques années, les éditeurs ont véritablement mis l'accent sur la qualité des illustrations, comprenant grâce aux chiffres que de nombreux achats compulsifs ou rejets se faisaient simplement sur la première impression visuelle donnée par la boîte. De quoi réfléchir activement à la manière de mettre en avant ses jeux, et ainsi propulser les ventes.

### Un artbook pour les gouverner tous

Cet artbook n'est pas un simple regroupement des plus belles illustrations mâtinées de croquis et de commentaires parfois creux des auteurs, comme nous pouvons habituellement le voir. Il va plus loin et propose de fouiller le contexte du jeu, d'étendre et d'expliquer l'univers dans lequel le jeu évolue, à cheval entre l'artbook et le roman illustré. Car c'est toute une histoire qui va vous être contée à travers cet ouvrage, poussant le caractère uniquement visuel et plaisant d'un artbook au-delà de ses frontières pour proposer quelque chose de plus fouillé et qu'il aurait été impossible de réaliser sans les auteurs derrière le jeu. Un produit que nous aimerions voir plus souvent dans nos bacs, aussi bien pour le plaisir des yeux que celui de la lecture d'un récit de qualité, qui arrive à évoquer les différents personnages rencontrés dans le jeu à travers un fil rouge narratif fort plaisant à lire et à découvrir. C'est donc à travers un peu plus de 100 pages que vous allez pouvoir découvrir les fondements d'*Abyss* grâce aux textes de Thomas Hervet, Rozenn, Lionel Davoust, Mathieu Gaborit et David Calvo, en français et en anglais, le tout mis en page par Juliette Schreiner et Xavier Collette. Un livre joliment édité, qui j'espère fera date chez Bombyx et donnera des idées aux autres éditeurs. Une excellente idée que je ne pouvais qu'applaudir des deux

ains et vous encourager à découvrir, aussi bien pour le plaisir des yeux que celui du joueur.

### Invisible aux yeux de tous

Si nous sommes tous d'accord pour dire que les illustrations jouent un rôle essentiel dans notre acte d'achat, nous serons moins nombreux à leur accorder réellement de l'importance, les relayant parfois à des supports utiles mais pas indispensables. Pour autant, qui n'a jamais râlé devant l'absence d'icône-graphie sur une carte, de l'utilisation misogyne d'un personnage féminin, ou encore devant des illustrations trop sombres ou pas assez explicites d'un jeu ? Lorsque nous faisons cela, c'est parce que le côté sensoriel d'une image s'est transformé en matérialisme et symbolisme utilitaire, prompt à recueillir nos avis pour leur qualité d'objet et d'indicateur plus que purement graphique. L'habillage visuel s'est transformé en vecteur d'information. Et c'est là la difficulté de l'illustration des jeux de société, trouver le juste milieu entre beauté et utilité. Rares seront les illustrations disposées sur certains éléments simplement pour la beauté de la chose sans pour autant devoir servir le jeu. Chaque pièce illustrée, ou presque, devra véhiculer une idée, une mécanique ou un symbole. Rien ne reste vierge de tout message dans un jeu. Si le héros porte une armure, c'est parce qu'il doit représenter un guerrier, si une femme porte une blouse et des lunettes, c'est qu'elle doit représenter la classe scientifique. Si la carte indique un chiffre, c'est que celui-ci aura une importance, souvent plus que l'illustration en elle-même. Rien n'est laissé au hasard, ceci est délégué aux dés. Chaque élément est présent pour prendre le joueur par la main et lui rappeler le bon ordre des choses sans le



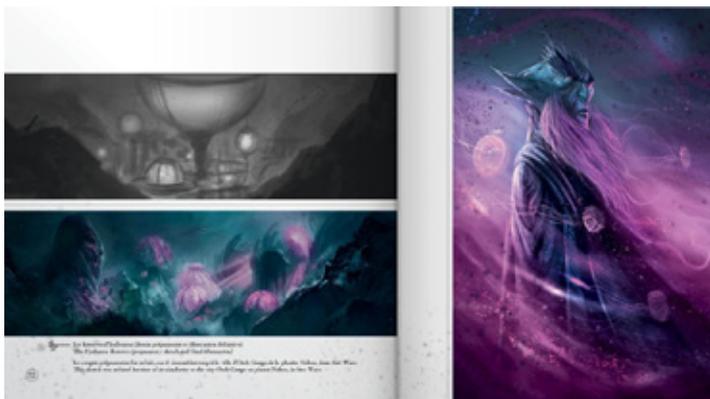
lui crier sans cesse. Il y a une frontière entre le fonctionnel et le beau, que l'illustration de jeu de société ne cesse d'estomper pour la rendre la plus transparente possible, mélangeant les deux avec brio pour une compréhension accrue.

### Et l'art dans tout ça ?

Si le débat fait rage pour savoir si les jeux vidéo sont de l'art, la question est moins souvent posée à propos des jeux de société. Et pour cause, rares sont les jeux à pouvoir transgresser les règles du symbolisme pour devenir de simples vecteurs de beauté, sans autre but que d'exister et de tenter de faire passer un message. Il faut dire que les créateurs eux-mêmes ne sont pas reconnus comme des artistes, il suffit de se pencher sur la protection juridique du jeu pour se rendre compte du statut qui lui est imposé. Même les jeux qui prennent comme thème l'art, comme *Fresco* ou *Bioutifoul*, sont obligés d'affubler leurs éléments de symboles et autres repères ou points. C'est un poncif et une obligation instaurée par le jeu de société. Et dans de telles conditions, difficile de se sortir de ce carcan utilitaire, joli certes, mais avant tout pratique.

### Les mauvais élèves

Quelques jeux arrivent cependant à tirer leur dé du gobelet. C'est le cas par



exemple d'**Onirim** qui a pris le parti de proposer des illustrations sommaires tout en essayant de coller au thème. Effectivement, le thème onirique du jeu aide à transformer cette prise de risque en quelque chose de réussi et de cohérent. C'est également le cas de **Dixit** qui propose une expérience personnelle et parfaitement subjective, où les seuls éléments « jouabilisés » sont les marqueurs de vote et le plateau de score. La plupart des jeux Djeco, bien que parfois très classiques, réussissent à proposer quelque chose de différent en terme de visuels, avec un style graphique qui leur est propre, et font qu'ils ne laissent pas insensible. La nomenclature et le nom du jeu étant inscrits de la manière la plus simple qui soit. Bien entendu, ces styles qui sortent des canons de beauté véhiculés par les grandes licences prennent un certain risque qui peut parfois les empêcher de sortir du lot et de se faire connaître.

### Connaître et être reconnu

Et justement, faire connaître ses jeux, c'est le souci de tous les éditeurs pour réussir à les faire sortir du lot. Et si quelques expositions durant divers festivals permettent de mettre en avant le travail de certains illustrateurs comme le ferait une galerie d'art, il est assez rare de voir ce travail véritablement mis en avant, au moins dans une certaine mesure. Des éditeurs n'hésitant pas à cacher le nom des artistes derrière les pinceaux au fin fond d'une règle, empêchant le maître de cérémonie oculaire de figurer fièrement sur la boîte. Pourtant, de nombreux jeux n'auraient jamais connu un tel succès sans eux. C'est donc une bonne chose que depuis quelques années les jeux arborent des illustrations de plus en plus



belles (cet avis est parfaitement subjectif) mais qui surtout nous invitent à entrer dans leur univers grâce à un travail cohérent qui nous tend les bras. Passant ainsi un accord tacite avec le joueur, afin que, malgré les phénomènes magiques, paranormaux ou étranges qui surviendront durant la partie, il continue d'y croire.

### De nouveaux horizons

C'est donc dans cette perspective de vulgarisation et de mise en avant du travail graphique des illustrateurs que je salue la sortie de cet artbook. Le jeu sort ainsi de sa boîte pour nous être présenter à nu, paré d'atours verbaux des plus somptueux. Un superbe moyen de rendre hommage au travail de l'artiste, Xavier Collette dans le cas de l'artbook **Abyss**, et de le faire connaître, tout en offrant un outil pour mieux assimiler et apprécier l'univers dans lequel évolue le jeu. Tout le travail exercé en amont, qui reste bien trop souvent dans l'ombre et méconnu du public, est ainsi mis en avant. C'est par le biais d'une parfaite communion entre les illustrations et les idées mécaniques du ou des auteurs qu'un jeu arrive le mieux à offrir une expérience complète et immersive. C'est donc en brisant ces barrières, en faisant s'étendre le jeu de société vers de nouveaux horizons, que nous arriverons à le rendre plus concret et à lui faire prendre son envol. Et non en reléguant le travail de chacun au fond d'une geôle où seuls les gardiens de prison pourraient contempler la beauté perdue d'une œuvre, en crachant dessus pour ce qu'elle serait devenue : une boîte sans âme. ■



## TRANCHE DE VIE D'UN LUDOTHÉCAIRE

► Ludo de la ludo

**A** lors tout d'abord il convient de me présenter succinctement, pas par envie, plutôt par politesse !

Donc je suis un jeune ludothécaire de presque 40 ans, jeune oui, un an de poste c'est jeune, un an mais déjà beaucoup de choses à raconter. Non pas par explosion d'un éventuel ego surdimensionné, non, plutôt par envie de partager, car être ludothécaire c'est aussi un peu aimer partager.

Par quoi commencer... Une facette de mon métier ? Métier qui, je dois le dire, est très souvent mal perçu (« Pff jouer c'est pas du boulot m'sieur ! »), mal compris (« Et sinon ça s'apprend vraiment vot' boulot là ? »), et souvent envié (« Rhhhaa la chance que tu as de jouer toute la journée !!! »)... Bon faut l'avouer, j'adore mon métier, mais parfois tout n'est pas rose, il y a des moments de solitude, d'interrogation, de doute, de speed. En fait c'est un métier, quoi !.

Moi ce qui me plaît, c'est conseiller et orienter mes adhérents vers des jeux vers lesquels ils ne seraient pas allés spontanément et qui vont, j'espère, coller à leurs goûts ludiques... Ce qui me plaît aussi, c'est proposer à des enfants des jouets qu'ils ne trouveront à coup sûr pas chez eux... Ce qui me plaît, c'est expliquer un jeu de société à un groupe d'hommes barbus (euh non, je n'ai pas d'attrance parti-

culière pour ce public précis, c'est juste pour symboliser le côté expert ludique de ces personnes !) qui ont plus l'habitude de s'avaler un livret de règles en anglais traduit du finnois de 172 pages plutôt que les explications fluides et complètes d'un professionnel aguerrri du jeu de société moderne (oui là je parle de moi, ben quoi ?).

Ah ! Je vous ai pas raconté ? 2015 a été pour moi ma première fois à Cannes !! En même temps, annoncé comme ça, vous allez sûrement croire que je me prends maintenant pour un grand réalisateur ou une star de ciné en devenir... Non, que nenni, je ne parle évidemment pas de ce Cannes-là, pas le Cannes des cinéphiles ou cinéphages, pas le Cannes de l'utilisation massive et médiatique d'un certain tapis rouge, non. Moi, le Cannes dont je veux vous parler, c'est le Cannes de la convivialité, du partage, du plaisir, de la famille, entre potes, sous un soleil naissant et timide, un Cannes



où les plages sont plutôt désertes, le Cannes du Festival International des jeux 2015 !

Le Festival de la France ludique et joueuse, celui où les geeks et les familles joueuses se retrouvent aux même tables, là où les amateurs d'un certain totem et ceux qui préfèrent les « kubenbois » peuvent se croiser en masse dans les allées (sans se lancer des meeples dans la face !)... Le Festival de tous les jeux, et cette année, pour une première fois, celui aussi des jouets et activités créatives... Un bonheur pour un amateur de jeux... Le paradis sur trois jours !



Alors vous avez dû en lire des lignes sur le palmarès, les récompenses, les jeux en exclusivité et je ne reviendrai pas là-dessus. Par contre, moi j'ai vécu cette première comme un enfant qui ouvre ses cadeaux le matin de Noël, avec timidité et excitation.

Déjà il fallait que je retrouve mes amis suisses à qui j'avais donné rendez-vous, car faire le FIJ seul c'est comme partir en vacances au Tibet avec un maillot de bain et des palmes : inimaginable !

Une fois cela fait, et avec juste 10h de train dans les pattes (et une sciatique naissante...), après avoir laissé mes affaires à l'hôtel (oui c'est préférable fin février, début mars, oubliez les campings !), quelle fut ma joie immense d'apercevoir les célèbres Playmobils géants à moins de 500 m !

Ensuite, muni de mon badge « kifépalakeu » j'entrais pour la première fois dans ce Palais des Festivals, et là le choc : des gens, des jeux, des couleurs, des sourires, encore des gens, et des jeux, des jeux, des jeux... et puis si comme moi vous êtes un fervent aficionado des Tric Trac TV, quel sentiment positif de croiser toutes ces personnes qui d'habitude hantent mon écran de PC ! Des éditeurs, des auteurs, des illustrateurs, des présentateurs... tous noyés dans ces vagues de joueurs anonymes et tellement accessibles, et sympathiques... le jeu est vraiment un secteur particulier, pourvu que cela dure...

Bref, ce week-end a été concentré, rempli, touffu de rencontres, de poignées de mains, de prises de photos, et surtout de parties de jeux de société, des courts, des longs, des beaux, des simples, des minimalistes, des éclatants, des poilants, des conviviaux, des pour enfants, des exclusivités, des pas encore sortis, des primés, des déçus de ne pas l'avoir été, d'extensions, de rééditions et j'en passe... Tous ne m'ont pas procuré du plaisir, des larmes dans les yeux, des cris de joie... mais au final chaque instant passé entouré de tous ces joueurs m'a conforté dans mon métier, ma passion et mes choix de vie... Le jeu sera toujours un élément central et indispensable !

Bon, après, le plus dur - à part les soirées off du festival où tu galères à trouver une chaise, et ensuite aucune table pour l'associer, ou l'inverse - ce fut le départ et un retour à la vie normale. Il paraît que toutes les bonnes choses ont une fin, pour moi en tout cas cela ne fait que commencer...

Bon je vais vous laisser car j'ai des boîtes à contrôler (vous savez qu'il faut compter les pièces, toutes les pièces, quand un jeu revient du prêt !!!) : 2 boîtes de Zombicide, 1 de Battlestar Galactica, 1 d'Agricola... c'est tout ! Arghhhh !

Bon, faites-moi penser la prochaine fois à vous parlez de ma malédiction... ■



## Thibaut Quintens pour act in games

*Peux-tu nous présenter la nouvelle maison d'édition Act in games ?*

Act in games est une maison d'édition belge de jeux société qui s'est développée grâce à quelques premiers projets ludiques financés par des partenariats privés. L'enjeu dans ce cadre est d'apporter une création et un développement sur mesure pour que le jeu devienne, entre autres, un support de communication d'une valeur, d'une image de marque ou d'un évènement. Les 3 premiers projets de Act in games ont été édités dans cette veine : **Hao**

**Hao** avec le parc de Pairi Daiza, **Chronicards**, **L'histoire des Diables Rouges** avec On the Go Editions, la RTBF, la VRT et l'URBSFA et **Taste of** avec le groupe Delhaize. Au-delà de la relation commerciale, c'est un travail de partenariat qui se met en place où chaque partenaire s'investit avec ses ressources et ses compétences.

En tant qu'éditeur du jeu de société, le challenge est de combiner l'attente du client avec celles de sa cible. En tant qu'auteur, tout se recentre autour d'une création (ou adaptation d'une mécanique) à partir d'une thématique imposée pour un résultat où le plaisir ludique est l'enjeu essentiel... car Act in games souhaite proposer des jeux qui peuvent potentiellement trouver vie à travers un réseau de distribution JDS plus « classique ».

*Quel est ton parcours de joueur et d'auteur ?*

Je n'ai eu la télévision que très tard étant jeune (et je remercie aujourd'hui mes parents d'avoir tenu la pression de mes soeurs et moi;-) mais

Petit nouveau dans le monde de l'édition, mais pas celui du jeu de société, Thibaut Quintens a décidé de sauter le pas et de se lancer dans l'édition pour son jeu Piratoons. Il s'agissait de l'occasion idéale pour aller lui poser quelques questions, et en savoir plus sur l'origine de sa passion et l'avenir d'Act in Games.



### Ludographie :

- 2015 - PIRATOONS

Son site internet : [www.piratoons.eu](http://www.piratoons.eu)



les soirées étaient rythmées par des jeux, en tous genres. Je n'ai jamais vraiment arrêté de jouer aux jeux de société, sauf peut-être pendant mon adolescence (et encore, j'ai le souvenir de quelques belles nuits de jeux de rôle). Le premier tournant de ma carrière ludique a été la création, en équipe, d'un outil ludo-pédagogique, *Optimove*. J'étais coordinateur d'une ASBL et nous avons gagné un appel à projet autour de la question de la mobilité urbaine à destination d'un public scolaire de 15 à 17 ans. Ce jeu a, quelques années plus tard, été développé dans une version « junior » pour les enfants de 8 à 12 ans.

Mais ce qui a totalement renversé ma carrière, c'est un rêve, concrétisé en 2009, d'un voyage à la rencontre de populations locales en utilisant le jeu de société comme moyen de communication. D'un voyage prévu pour 6 mois, il s'est prolongé sur plus de 2 ans... et a vu naître, à mon retour en 2011, une association « Let's Play Together » ([www.letsplaytogether.be](http://www.letsplaytogether.be)).

En tant que président-fondateur de cette « ludothèque nomade », je coordonne bénévolement une équipe de 16 animateurs et formateurs autour de projets ludiques très variés et avec des publics très divers. C'est dans ce cadre, entre autres, que j'ai aussi l'occasion de jouer encore un peu ;-) En tant qu'auteur, j'ai également commis

**Hao Hao** avec Jim Dratwa. Un jeu accessible dès 6 ans qui offre une petite fraîcheur d'approche autour d'un jeu de mémorisation.

*J'ai découvert Piratoons pour la première fois à Ludinord en 2014, et à ce moment-là il n'était pas encore question d'une édition. Tout a été très vite, non ?*

Le jeu a toujours été voué à être édité (enfin, on l'a toujours rêvé et travaillé dans ce but-là en tout cas) mais au départ, je ne pensais pas que ce serait par Act in games dont la ligne éditoriale n'était pas au départ prévue pour cela. Quand tu as découvert le jeu à Ludinord, je pense que nous avions déjà les visuels bien avancés... et nous avons ensuite travaillé d'arrache-pied, boostés par la sélection au CNJ. Et





c'est là que tout a basculé. En quelques jours, nous avons reçu plusieurs intérêts marqués d'éditeurs et distributeurs... C'était un peu la folie d'ailleurs et il a fallu prendre des décisions très rapidement. Une discussion plus particulièrement a marqué un tournant dans la décision, celle avec un éditeur qui, au cours de l'échange, nous a honnêtement laissé entendre que le travail d'édition était en fait quasiment terminé. Ça a réveillé tous mes sens, torturé pas mal mon esprit, pour finalement me décider de vivre l'aventure jusqu'au bout... De la création à l'édition en passant par l'auto-financement. C'était une prise de risque importante... mais quand on rêve on ne compte pas ;) et du coup, j'ai re-peaufiné tout le travail autour de l'édition pour sortir **Piratoons** quelques mois (de folie) plus tard.

*Est-ce que le thème de Piratoons était défini d'avance ?*

**Piratoons** n'a pas fait exception à la règle de chacun des projets de Act in games jusqu'ici. L'idée a été motivée, durant les premières semaines, par un possible partenariat avec d'autres partenaires, dont un éditeur de jeux vidéo (Fishing Cactus). Tous, nous étions motivés par un projet de création/ sortie d'un jeu de société - jeu vidéo : même thème, même nom... mais méca-

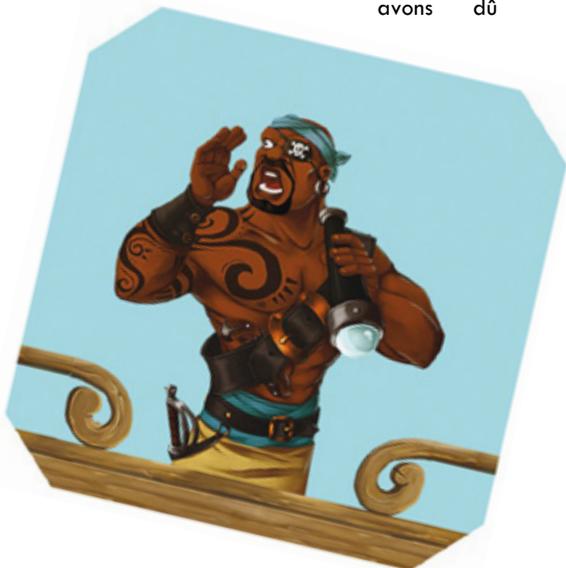
nique absolument spécifique à chaque univers. Fishing Cactus a mis un nom et un thème sur la table (avec quelques recherches déjà d'illustrations) : Piratoons ! Olivier Grégoire et moi avons bossé sur une idée très rapidement. Alors que les autres abandonnaient le projet, par manque de moyens principalement, Fishing Cactus a tout de même proposé de rester dans la course et d'apporter ses compétences autour du développement graphique. Donc, les pirates, oui c'était défini d'avance.

*Le thème pirate est très courant dans les jeux de société. N'avais-tu pas quelques réticences à l'utiliser ?*

Bien que conscients du thème surexploité dans le jeu de société, nous n'avons, Olivier et moi, jamais vraiment réfléchi à cette question en terme de limite... mais plutôt en terme de nouvelles opportunités, défis créatifs. Qu'est-ce qui colle bien avec ce thème et sera encore original ?

*Pourquoi avoir fait appel à plusieurs illustrateurs différents ?*

C'est le studio Fishing Cactus qui a d'abord mis à disposition 3 illustrateurs pour la plus grosse partie du travail. Par manque de temps ensuite, nous avons dû





passer par une 4e personne pour la finalisation des règles et aides de jeu notamment.

*Penses-tu adapter le jeu pour proposer une version vaisseau spatial, dirigeable ou château fort, bref une même mécanique, mais dans des univers différents ?*

L'envie nous a traversé l'esprit déjà plusieurs fois à Olivier et moi... et nous avons plusieurs idées en tête. Et pour la petite histoire, avant de prendre la décision d'éditionner **Piratoons**, un éditeur nous a approché en nous proposant de développer le jeu autour d'une mécanique similaire avec des châteaux forts. Décidément, elle revient cette idée de château fort !

*Pourquoi ne pas être passé par le crowdfunding pour ce premier jeu ?*

C'est une excellente question... qui m'a surtout traversé l'esprit quand j'ai reçu les premiers devis du jeu :) - Mais deux raisons fondamentales m'ont tenu à l'écart de la tentative. La première est que je suis un fervent défenseur des magasins spécialisés... et qu'un rapide sondage dans le milieu a plutôt penché vers le non ! La seconde, est que le monde virtuel m'est assez étranger et que, à en croire des amis qui l'ont tenté, un crowdfunding demande un suivi important que je n'aurais pas eu de plaisir à assurer. Et qui dit jeu dit plaisir...

*Est-ce que Act in games accepte actuellement des projets d'auteurs ?*

Oui, absolument ! Act in games a d'ailleurs déjà travaillé avec un auteur en lui achetant sa licence pour un an pour un projet spécifique.

*Quel sera le prochain jeu d'Act in games ?*

Le prochain jeu de Act in games est un jeu coopératif basé sur une mécanique de dominos-cascade. Il verra le jour pour Essen de cette année. Et comme travailler avec Olivier a été un pur bonheur de co-création, on a rempli à deux et on y travaille ardemment depuis plusieurs mois.

*À titre personnel, quels sont tes jeux préférés ?*

J'ai sincèrement trop de jeux préférés pour les énumérer. J'aime vraiment de tout, mais pas tout le temps et pas avec tout le monde. Mon plaisir autour d'un jeu, je le trouve davantage dans ce qu'il peut offrir, à un moment donné avec un groupe donné.

*Où pourra-t-on vous retrouver cette année ?*

Suivez-nous sur la page agenda de [www.piratoons.eu](http://www.piratoons.eu). ■



# TEST PIRATOONS



La légende de La Dent du Pélican promet gloire et richesse à tous les pirates du monde. Il va sans dire que nos affables et avares pilleurs des mers se sont emparés de celle-ci afin d'en faire leur route de vie, se lançant dans une épopée tumultueuse. Mais encore faut-il posséder un navire, et un navire digne de ce nom. Et autant vous dire qu'à ce niveau-là, la compétition va être rude !

► Arthelius

## Passer de la barque au galion

À la tête d'un frêle navire, votre but va être de l'agrandir et de former le maximum de combinaisons durant les 8 tours qui composent une partie. De grandes tuiles viendront alors s'ajouter pour composer un grand navire. À la fin de la partie, on comptera les différentes combinaisons formées par les majorités, les connexions, les familles, et l'on déduira à tout ceci les emplacements vides. Bien entendu, le joueur le plus riche recevra un bonus, tout comme celui qui possède le navire le plus rapide ou le plus imposant.

Munis des meeples à votre couleur, vous allez tenter de remporter le maximum de tuiles, réparties en cinq familles. Une fois le coffre rempli de tuiles Bateau et Équipement, on place le couvercle, avant de retourner le tout pour faire apparaître l'ensemble de l'offre qui compose ce tour. On pourra retrouver de longues tuiles Bateau,



ainsi que des tuiles plus petites qui viendront s'ajouter à la coque ou au pont et qui représentent des pièces d'artillerie, des membres d'équipage ou encore des voiles. Le tout joliment illustré dans un style comique mais pas douteux ni lourd, afin d'offrir à l'ensemble une corrélation avec le titre.

## Les jeux sont faits, rien ne va plus !

Le sablier retourné, les joueurs devront se dépêcher de placer leurs meeples tous en même temps, afin de gagner le maximum de tuiles ; une fois le temps écoulé ça sera la majorité qui déterminera les gains. Mais un joueur pourra également décider de mettre fin à un tour en criant « stop ! ». Bien entendu, quelques règles de bonne conduite seront suivies scrupuleusement durant cette phase. Il est interdit de reprendre un pion déjà placé, de le déplacer ou même de le redresser si celui-ci est tombé à l'ex-



térieur (afin de ne pas désavantager les capitaines crochets, il est possible de n'utiliser qu'une seule main), tout comme il est interdit d'égrener ses meeples, et encore plus de faire exprès de cacher la vue aux autres joueurs, pensez aux pauvres êtres ne possédant qu'un seul œil. Attention, car le non-respect des autres joueurs, comme pousser les meeples, vous entraînera directement sur le banc de touche pour ce tour.

Une fois cette phase terminée, on gagne 1 pièce par meeples non déposés dans le coffre. Puis on procède au partage, les majorités déterminant les butins de chacun. En cas d'égalité, les joueurs ex æquo sont retirés de la table et c'est le suivant (s'il y en a un) qui remporte la table. Les tuiles non remportées sont laissées dans le fond du coffre pour la phase d'enchère. Durant celle-ci les joueurs vont procéder à une enchère chinoise. Les pièces jetées à la mer au tour précédent sont ajoutées. Une enchère chinoise consiste à mettre de manière dissimulée dans sa main la somme que l'on désire engager, avant de la révéler tous simultanément. Ici les égalités s'annulent. Le joueur ayant engagé le plus d'argent choisit en premier la tuile qu'il désire acquérir, puis c'est au tour des autres dans l'ordre décroissant des mises. Attention, il n'y a qu'un seul tour d'enchère.

Ces deux phases constituent les étapes importantes pour construire votre navire, mais c'est

également le moment le plus chaotique et injuste du jeu car tout le monde va vouloir s'approprier les meilleures tuiles, c'est de bonne guerre ! Attendez-vous donc à régulièrement vous faire houspiller par un joueur qui vous tiendra rigueur de lui avoir soutiré, à un grain de sablier de la fin, son précieux hublot qui aurait terminé sa combinaison. Mais les pirates ne se font pas de cadeaux, c'est bien connu, chacun pour soi !



### Ô mon bateau, oh oh oh !

Vient le moment tant attendu par les joueurs, celui de la construction du navire. Il sera possible de modifier votre navire et les éléments qui le composent à tout moment du jeu, afin de le configurer au mieux, ce qui est très rassurant. Vous allez donc devoir poser vos tuiles



### Il est temps de compter

Une fois les 8 tours achevés et les navires montés, on procède au décompte des points. Des petites tuiles de rappel seront là pour vous aider dans cette tâche qui, mine de rien, reste assez complexe ou du moins complète. On va donc déterminer quel navire est le plus rapide grâce aux voiles, le plus riche grâce aux doubblons et enfin le plus gros à l'aide des tonneaux qui flottent

duement acquises tout en tentant de créer des combinaisons, et en gardant à l'esprit ce qui vous manque pour gratter quelques points. Les Hublot, Sabord et Quartier iront sur la coque, tandis que les Voile ou Pont iront sur le pont du navire. Mais attention au nombre de places qui est restreint et qui devra être géré comme le reste. Il faudra donc jongler entre gourmandise, prise de risque, hasard et chance, pour compléter au mieux son navire. Mais tout doit rentrer sur les longues tuiles qui composent votre navire, sinon cela part à la mer avant d'être repêché lors de la prochaine enchère. Les symboles sur les coques aident à monter son bateau le plus judicieusement possible. Tout se coulisse parfaitement grâce au matériel très bien pensé et fort agréable à manipuler, tout est facilement lisible. Seules l'observation et la mémoire seront mises à rude épreuve lors des phases de pillage.

en bas de chaque tuile Bateau. Ensuite, chaque connexion correcte entre 2 tuiles rapporte 2 points, tandis qu'une mauvaise en retire 2. Puis chaque emplacement vide fait perdre 2 points au joueur en ayant le plus. Enfin, on comptabilise les familles : chaque triplette identique rapporte 5 points, chaque triplette différente dans un équipement de même nature en rapporte 4, et chaque double 2 points. On additionne tout ceci et le joueur avec le plus de points l'emporte.

### C'est la mer qui prend l'homme

C'est exactement ce qui m'est arrivé avec **Piratoons**, où tel un moussaillon du dimanche j'ai été pris dans ses flots. Surpris lors de la première partie, m'attendant à un jeu de gestion plus traditionnel, j'ai su me faire à sa bouille et l'ai apprécié de plus en plus tandis que les tours





s'égrenaient. Il faut dire que les phases de pillage proposent une action intense où les retournements de situation ainsi que les fourberies sont nombreux. La tension monte alors petit à petit, proposant des choix cornéliens aux joueurs qui n'attendent qu'une chose : pouvoir mettre la main sur la tuile manquante. Mais voilà, les enchères sont peu nombreuses et les places coûtent cher. Il faudra donc régulièrement se rabattre sur un autre choix, surtout que les autres joueurs ne vous laisseront pas le temps de regarder attentivement les tuiles. Il faudra être vif et malin si vous voulez remporter les meilleures pièces d'artillerie et d'équipage. Les tours passent vite, et cela pour le plus grand plaisir des joueurs.

### Un bateau qui ne prend pas l'eau

Le système de coffre est fort ingénieux et fait que, couplé au hasard des pioches, **Piratoons** se renouvelle très bien et pourra profiter d'une longue durée de vie. Jouable assez jeune, il saura séduire les enfants, les parents, mais aussi les joueurs plus aguerris grâce à sa fourberie, sa durée de vie et ses tactiques. Bien entendu, à 4 joueurs il sera plus complexe de se frayer un chemin jusqu'aux tuiles désirées, mais ce que le jeu perd en clarté il le gagne en fun, et à 2 joueurs il saura proposer un challenge intéressant où chaque pièce compte. La configuration à 3 joueurs offrant un joli mélange des deux autres.

**Piratoons** est donc une excellente surprise, et est aussi bon qu'on l'attendait. Réussissant à renouveler le thème de piraterie pour laisser de côté le pillage des ports sur un grand plateau comme bon nombre d'autres jeux avant lui, il propose une expérience proche du party game, mais avec un côté tactique bien plus prononcé que pour la plupart des jeux de cette catégorie. Surprenant et amusant sont les principaux adjectifs qui me viennent à l'esprit lorsque je pense à lui. Et si moi je l'ai trouvé très bon, les autres joueurs qui ont partagé mes parties ont carrément fondu pour lui, faisant de lui leur petit coup de cœur. Un jeu réussi sur de nombreux points, qui ne souffre à mes yeux d'aucun défaut, le tout emballé dans une édition de très grande qualité qui vous émerveillera dès l'ouverture de la boîte, car tout a été pensé pour vous immerger et vous plonger dans le jeu dès la première ouverture du coffre. Et c'est avec plaisir que vous prendrez la mer en sa compagnie. Bon vent, **Piratoons** ! ■

Auteurs : Thibaut Quintens et Olivier Grégoire  
 Illustrations : Amandine Flahaut, Antoine Petit, Nina Clauzel et Olivier Bogarts  
 Mécanisme : rapidité et enchère  
 Thème : pirate  
 Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
 Age : à partir de 8 ans  
 Durée : 30 minutes  
 Édité par act in games  
 Prix approximatif : 35€





# TEST HOYUK

Voici une boîte bien mystérieuse, avec son titre formé de pierres qu'un pâle soleil vient réchauffer de sa lumière immaculée. Une boîte de taille conséquente, dans laquelle de nombreuses tribus ont été enfermées depuis des millénaires. Il ne tient qu'à vous de l'ouvrir et de leur donner vie afin qu'ils se dépendent sur la Terre. ▶ Arthelius

Si le jeu porte ce nom, ce n'est pas par hasard. Çatal Höyük est le nom d'une ville néolithique, la plus imposante au monde, située en Anatolie, fondée en 7000 av. J.-C. et qui comptait un millier de familles. Elle avait développé une culture importante que l'on va d'ailleurs retrouver dans le jeu. Et il est d'ailleurs temps de s'y pencher.

## Dans la vallée, la la la

Vous allez donc incarner une tribu parmi les 5 disponibles, chacune ayant un pouvoir utilisable avec le mode expert. Votre but va être de vous étendre et de récolter le maximum de points, à l'aide des constructions que vous allez pouvoir ériger sur le plateau, mais en prenant garde aux calamités qui vous guettent. Un tour se déroule en plusieurs phases. La première, la construction, jouée deux fois, va vous permettre d'ajouter des bâtiments à votre couleur sur le plateau à l'aide de tuiles comportant 3 cases. Les deux premières



concernent vos maisons, tandis que la dernière laisse souvent un choix restreint entre les 4 bâtisses disponibles du jeu soit : la maison, l'enclos, le four ou le totem. Cette pile n'est reformée que lorsqu'elle est vide. La seconde phase concerne les calamités, représentées sous forme de cartes, et déterminées par le niveau de difficulté choisi. Un petit pictogramme indique la nature de la calamité à laquelle les joueurs devront faire face, et dont on retrouve la description dans la règle. Cela concerne souvent le retrait de constructions, bousculant les précieuses majorités. Puis l'on passe à la troisième phase : les cartes Aspect. Lors de cette phase, on va comparer les quartiers et les constructions qui les composent. C'est le joueur disposant du pion Premier joueur qui choisit le quartier à évaluer en premier, puis le second joueur et ainsi de suite. On va donc compter qui dispose de la majorité de fours, de totems et d'enclos pour chaque quartier, cela ayant pour



effet de faire gagner une carte du même symbole que l'aspect évalué dans la pile correspondante (ceci est vrai pour le mode de jeu le plus simple). En cas d'égalité c'est le joueur ayant le plus de maisons à étage dans le quartier qui l'emporte ; si l'égalité persiste, personne ne remporte cette carte. De même si un joueur est seul dans un quartier, l'évaluation n'aura pas lieu, et cela, pour tous les aspects. Et enfin, si une pile de cartes est vide, aucune carte ne pourra être piochée, ce qui arrivera assez souvent et donnera de la tactique au jeu. Enfin, on termine avec la dernière phase du tour où les piles Aspect sont réapprovisionnées avec les éventuelles cartes jouées durant le tour. Les joueurs prennent leur pile de cartes jouées, en ne séparant pas leur tas, et replacent le tout sous une pile des cartes Aspect. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes par pile, de même qu'une carte avec un totem peut, du coup, très bien se retrouver sous la pile des fours. Puis le possesseur du pion Premier joueur le donne à un autre joueur de son choix, indiquant la fin du tour.

### S'unir pour être plus fort

Je n'ai fait que vous évoquer les phases de jeu, mais il possède quelques règles supplémentaires, surtout en ce qui concerne la pose des tuiles et l'utilisation des cartes Aspect. Les maisons pourront s'ajouter à un quartier existant ou bien créer de nouveaux quartiers (avec ce que cela implique de risque), mais elles devront être adjacentes, les diagonales n'étant pas autorisées pour des maisons d'un même quartier. Quant aux enclos, ils ne devront jamais être enfermés entre les maisons, un côté devant rester libre. Pour les fours et les totems, c'est plus simple, ils viennent

se poser sur les maisons, mais il est interdit d'en mettre deux par maison. Il est également possible de construire un et un seul étage par maison, à condition que le toit soit vide et surtout que la maison vous appartienne. Les calamités pourront transformer vos maisons en ruines, mais jamais une ruine ne pourra redevenir une maison, il faudra alors retirer la tuile et en poser une nouvelle. Enfin, en construisant des maisons vous formerez des



familles en les regroupant dans un même quartier, les ruines étant tout de même rattachées au quartier. Par contre, il n'est pas autorisé de relier deux quartiers en ajoutant une tuile entre eux.

Passons aux cartes Aspect. Elles peuvent être jouées de deux manières différentes, au début des différentes phases. Soit en utilisant leur symbole pour construire, soit en les additionnant pour gagner le nombre de points indiqué sur les cartes, ce nombre étant bien entendu graduel. Si l'on peut avoir autant de cartes que l'on désire devant soi, il ne sera pas permis de jouer plus de cartes en une seule fois que le nombre de familles que l'on possède. Les illustrations ne servent qu'à embellir les cartes.



Il existe deux variantes, ou plutôt modes, intermédiaire et expert, qui apportent leurs lots de nouveautés et surtout de difficulté.

### Des maisons sous forme de tuiles

Toutes ces règles ne seraient rien sans un matériel sur lequel les appliquer. Et de matériel, **Höyük** n'en manque pas ! Sur le grand plateau, plié en 6 pans, est dessiné un léger quadrillage. Différentes tuiles carrées viendront s'y poser d'une certaine façon, dictée par de longues tuiles rectangulaires. Sur les côtés on disposera les cartes Aspect et le matériel restant, soit les fours et les

final il n'en est rien, le style graphique léger et simple choisi pour le jeu donnant un côté limite burlesque au tout. **Höyük** propose un matériel de qualité, qui impressionnera par sa profusion. dommage que la boîte ne soit pas plus engageante avec ses nuances de gris et de mauve qui ne laissent rien transparaître du contenu.

### Je voudrais déjà être roi

Tout débute doucement tandis que l'on pose tranquillement ses premières maisons, formant ainsi les premières familles et quartiers. La nature, clémente pour le premier tour, permet à chacun

de poser les jalons de sa future stratégie. Mais les tours suivants seront bien moins calmes : fourberies, prises de position et calamités viendront balayer le terrain de jeu, et chaque opportunité qui se dessine devra être saisie au vol. Les piles se vidant à vive allure, il faudra scorer le plus vite possible, tout en prenant garde à conserver ses majorités sur les quartiers durement acquis. Et plus il y aura de joueurs, plus il sera difficile de conserver la mainmise, mais aussi de se propager pour créer de nouveaux quartiers, les places étant très chères. Il faudra constamment faire des choix, entre s'étendre ou donner de la hauteur à ses bâtisses, jouer ses cartes Aspect ou les conserver.



totems sous forme de pions en bois pour la partie d'initiation, et les pions Bétail et Villageois pour les autres modes. Le matériel est épais et de qualité. Graphiquement le jeu est très bien illustré, les icônes étant parlantes et fonctionnelles. Malheureusement je les trouve un peu sombres, ce qui donne un léger aspect terne au jeu, alors qu'au

L'installation du matériel peut être un peu longue, ce qui fait que le jeu aura peut-être un peu de mal à sortir. Surtout que sous ses dehors de jeu pour gros joueurs, se cache un jeu assez familial,



ou du moins plus léger qu'il n'y paraît, à la limite du jeu abstrait par ses mécaniques de placement, loin de la gestion habituelle pour ce type de jeu. Il faut dire que l'épais livret de règles - 20 pages - n'aide pas à se faire une autre idée au premier coup d'œil. Le tout est d'entrer dans le jeu et de se laisser porter par une première partie découverte, avant de creuser ses nombreuses possibilités. Avec ses trois modes de jeu et le hasard des pioches, couplés à l'aléatoire des tactiques des joueurs, **Höyük** dispose d'une bonne durée de vie.

**Höyük** propose une courbe d'apprentissage et de progression très importante. De plus, selon le nombre de joueurs autour de la table et le mode joué, les parties seront bien différentes. Le chaos s'ajoutant peu à peu au fur et à mesure que les convives viendront grossir les rangs des joueurs, le tout pouvant totalement basculer à travers les cartes Calamité, qui peuvent littéralement balayer certaines majorités. Un point qu'apprécieront les joueurs qui aiment jouer à un jeu où le hasard vient bousculer les choses, mais qui pourra gêner les joueurs qui aiment avoir un contrôle plus fin sur les jeux auxquels ils jouent.

Encore une fois, avec ses configurations au ressenti bien différent et ses 3 modes de jeux, **Höyük** possède une très bonne durée de vie, chaque partie étant différente. Il faudra apprendre à s'adapter et à tester diverses tactiques si vous désirez profiter pleinement du jeu et tirer le meilleur de ses mécaniques.

#### Se poser et établir sa demeure ou repartir

**Höyük** est un jeu surprenant. L'illustration de la boîte ne laisse que peu d'indices sur le style de jeu qui nous attend, et lors de l'ouver-

ture de celle-ci nous ne pouvons qu'être dubitatifs devant tant de tuiles et de pions en bois. Tout nous laisse présager un jeu assez complexe, où la gestion de ressources sera reine. Mais il n'en est rien. **Höyük** possède des règles et des mécaniques bien plus simples qu'il n'y paraît, du moins pour le mode d'initiation. Pourtant, cela ne l'empêche pas de proposer un jeu complet où la courbe de progression est importante, tout autant que le nombre de parties différentes que vous pourrez faire selon le nombre de joueurs. **Höyük** se révélera petit à petit, ne laissant ap-



paraître ses trésors qu'au fur et à mesure, et il serait dommage de passer à côté de cette expérience de jeu. Surtout qu'une extension, nommée **Anatolia** est d'ores et déjà prévue. ■

Auteur : Pierre Canuel  
Illustrations : Pierre Canuel  
Mécanisme : majorité  
Thème : préhistoire  
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
Age : à partir de 12 ans  
Durée : 90 minutes  
Édité par MAGE Company  
Prix approximatif : 40€





# TEST CACAO



Le cacao à partir duquel on fabrique le chocolat est à n'en point douter un fruit pour les gourmands. Tout comme le sont les jeux de société pour nous autres joueurs. De petites saveurs sucrées que l'on aime dévorer avec plaisir, se délectant de chaque miette de mécanique en se léchant les doigts, le tout servi sur un plateau de couleur qui donne envie et faim d'en savoir plus. Cacao, un jeu pour les gourmands ? Cela se pourrait bien.

► Arthelius

## Une saveur qui se dégage de la boîte

La charmante autochtone qui nous tend les bras sur la boîte, nous présentant l'élément principal du jeu qui lui donne son nom, le cacao, ne pourrait mieux nous introduire dans son univers. Un coulisement de boîte plus tard, nous pouvons découvrir le matériel scrupuleusement rangé dans un thermoformage taillé à sa mesure, laissant apparaître les différentes tuiles et pièces colorées du jeu. Nos papilles ludiques sont en émoi. Mais notre palais, lui, reste méfiant, préférant attendre de connaître les règles avant d'attribuer ou non un prix culinaire amusant au jeu. Chaque joueur jouera avec un petit village personnel et un jeu de 11 tuiles à sa couleur, le petit meeple servant à avancer sur la piste des champs irrigués pour tenter de gagner un maximum de points en fin de partie. Quant aux tuiles à dos noir, elles



serviront à étendre la luxuriante jungle où vous attendent de nombreux bonus. Tout ceci constituant un bel ensemble de pièces simples, claires et fonctionnelles, joliment mises en couleur sans pour autant agresser l'œil. Une édition simple mais de qualité et de goût, surtout en ce qui concerne le thermoformage qui comprend des petits emplacements spécifiques pour ranger les meepls, un détail certes, mais qui fait plaisir à voir.

## Le fruit des dieux

Voici comment est surnommé le cacao dans le jeu. Ce fruit précieux, vous allez devoir en récolter le plus possible, dans la limite de 5 en même temps, afin de les revendre par la suite sur le marché au plus offrant. Le but final étant d'être le plus riche. Pour ce faire, à votre tour de jeu, vous devrez choisir parmi les 3 tuiles que vous avez en main



celle que vous allez jouer pour agrandir la jungle et ainsi l'explorer.

Quelques règles de pose seront à respecter : un damier de tuiles « jungle » et de tuiles « ouvrier » (vos tuiles de joueur) devra se former au fur et à mesure, 2 tuiles de même nature ne pouvant être mises côte à côte. Mais lorsqu'un espace se crée à l'angle ou entre 2 tuiles Ouvrier, le joueur actif est obligé de le combler à l'aide de l'une des 2 tuiles Jungle retournées face visible sur la table. Plusieurs trous peuvent ainsi être comblés lors d'un même tour. Sur les tuiles Ouvrier sont dessinés 4 meeples, toujours, répartis différemment selon les tuiles. Ils serviront à activer les pouvoirs des tuiles Jungle à raison d'une activation par ouvrier, et cela quelle que soit la couleur des meeples qui les jouxtent. Vous pourrez ainsi récolter des fèves de cacao, des pièces, avancer sur les champs irrigués, récupérer des jetons Soleil, vendre vos fèves ou enfin vous positionner majoritairement sur les temples. Chaque tuile Ouvrier ne sera activée qu'une seule fois, sauf en cas d'amélioration vers la fin de la partie, qui surviendra surtout à 4 joueurs.

Une fois la pile des tuiles Jungle épuisée, vous pourrez, en échange d'un jeton du soleil, améliorer une tuile que vous avez déjà posée en en superposant une autre avant d'activer de

nouveau les pouvoirs des tuiles adjacentes. Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont joué la totalité des tuiles de leur main. On compte alors qui a la majorité sur chaque temple, le joueur à la première place recevant 6 points et le second 3. Puis on passe aux jetons Soleil qui rapportent chacun une pièce d'or si vous ne les avez pas utilisés. Enfin, on additionne aux



points se trouvant sous le porteur d'eau puis la somme des pièces récoltées tout au long de la partie. Le joueur le plus riche remporte la victoire. En cas d'égalité c'est le joueur avec le plus de fèves qui gagne.

### Explorer la jungle

À la tête de votre village, vous allez devoir explorer la jungle petit à petit en ayant comme seule vision les deux prochaines tuiles sorties sur la table. Il faudra donc ruser et être attentif aux coups des autres pour pou-



voir bénéficier des meilleures tuiles et des meilleurs coups. Fort heureusement, vous disposez d'une main de 3 tuiles qui, utilisées à bon escient, pourront vous faire gagner de précieuses pièces.

Même si une certaine attention est nécessaire, il s'est dégagé des différentes parties de **Cacao** auxquelles j'ai pu jouer, un sentiment de légè-



reté et de loisir fort agréable. À aucun moment ce ne fut la course effrénée aux points, chacun jouant tranquillement en essayant de maximiser ses chances. Les règles étant légères et facilement compréhensibles même pour le joueur novice, le jeu se pratique simplement. Pour autant celui-ci n'est pas creux, loin de là, il propose un challenge tout à fait intéressant. Au final, il m'est apparu comme une récréation plutôt qu'une compétition, comme une pause ludique estivale emportée par le thème sucré et les graphismes légers qui l'habillent.

### Un voyage le cœur léger

On joue à **Cacao** pour se détendre, pour passer un bon moment tous ensemble, les 45 minutes annoncées par la boîte passant telle une brise légère sans que l'on s'en aperçoive et sans qu'aucun sentiment de frustration ne vienne entacher la partie. Quant aux 8 ans préconisés, ils sont également de bon conseil, le jeu étant tout à fait abordable à cet âge-là.

On revient vers **Cacao** régulièrement et avec grand plaisir pour s'aérer l'esprit sans pour autant jouer à un jeu creux et sans saveur. Car **Cacao** n'en manque pas, de saveur, et tel un dessert encore inconnu, mais auquel on a hâte de goûter, il saura ravir votre fin palais de joueur gourmand en vous délectant de sa mécanique raffinée et légère, laissant en bouche un goût sucré agréable qui ne disparaîtra pas de sitôt. ■

Auteur : Phil Walker-Harding  
 Illustrations : Claus Stephan  
 Mécanisme : placement  
 Thème : Amérique latine  
 Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
 Âge : à partir de 8 ans  
 Durée : 45 minutes  
 Édité par Filosofia  
 Prix approximatif : 33€





# TEST ANIMAL SUSPECT



**Le nom est des plus évocateur car dans Animal Suspect vous aurez réellement un air suspect et incarnerez un animal ; vous serez donc un animal suspect. Un jeu qui ne manque pas de rires et de dérision. En famille ou entre amis, ayez l'œil vif et la main prête à bondir sur le canard. Attention c'est parti, les animaux suspects sont lâchés, gare à vous !**

► Samantha

## Un petit canard !

Cette petite boîte orange, bien rigide, cache un drôle de petit canard en plastique de bonne qualité, au son fort peu mélodieux, et qui plaît énormément aux bébés et aux chiens, allez savoir pourquoi. On trouve également un gobelet secret, en plastique, avec une grille dessus. Non, il n'y a pas de trésor à l'intérieur et rien qui puisse être ingurgité. Il y a des dés, juste deux dés de couleur bleu et rouge, qui vous serviront à déterminer la combinaison que vous devrez effectuer. Glissées dans le thermoformage, 120 petites cartes toilées vous attendent pour vous faire mimer les pires bêtises possibles : 60 cartes bleues avec le nom d'un animal et 60 cartes rouges avec une expression. Toutes recto/verso, soit 120 animaux et 120 expressions, de quoi vous amuser fort longtemps avant d'épuiser la totalité des combinaisons possibles.



On retrouve également un plateau de jeu sur lequel figurent 12 emplacements pour les cartes, répartis en deux lignes de six avec un chiffre au-dessus de chacun, correspondant aux dés. Nous avons fait le tour de la boîte. Maintenant que nous connaissons son contenu, découvrons ce que nous pouvons en faire.

## Disposons et jouons

Sur le plateau nous disposerons 12 cartes, six bleues et six rouges. À côté de ce dernier, une pile de cartes Animaux et une pile de cartes Expressions seront posées afin de remplir le plateau à chaque tour. De l'autre côté du plateau, le canard et le gobelet secret seront mis à disposition des joueurs. Il faudra prévoir de la place pour l'imitateur afin qu'il puisse donner libre cours à son imagination et une table bien solide pour les parties entre adultes qui auront tendance à se jeter sur le pauvre petit canard.



Une fois tous ces préparatifs effectués, la partie peut commencer. Le meilleur imitateur de canard commence à jouer et l'on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est parti, le premier joueur se lance ! Il secoue le gobelet à dés et repère à quelles cartes correspondent les chiffres indiqués. Il tente de mimer l'animal et son expression en même temps, car il est interdit de mimer l'un puis l'autre. Si les dés déterminent une loutre triste, ou une pieuvre amoureuse, vous ne pourrez pas mimer l'animal puis l'expression. Je sens bien vos regards dubitatifs et vos sourcils se froncer à l'idée de mimer de tels animaux dans des expressions parfois étranges, mais vous n'avez encore rien vu.



### Ayez l'air ridicule

On dit que le ridicule ne tue pas. Effectivement, il ne tue pas et il peut même vous faire gagner, ou perdre. Ce qui est certain c'est que dans les deux cas vous amusez tous les joueurs autour de la table. Et vous rirez tout autant qu'eux, c'est garanti. Les animaux comme les expressions sont très variés. Le hasard des dés peut parfois vous jouer des tours si vous ne voyez vraiment pas comment mimer une huître courageuse. Mais je vous assure qu'à ce moment-là, vous n'arriverez plus à vous arrêter de rire, tant votre compagnon de jeu usera de prouesses théâtrales pour remporter la carte qui lui apportera la victoire.

Le tout c'est de dépasser la peur du regard des autres et le tour est joué, un bon exercice pour la confiance en soi.

### On s'en refait une

Avec **Animal Suspect** vos soirées ou après-midi entre amis vont être animés. Rien de tel pour mettre l'ambiance avant le barbecue, l'été sur la terrasse, ou l'hiver sur la table du salon devant la cheminée. Vite installé, vite expliqué et vite joué. Les parties sont différentes en fonction des cartes que vous tirez, mais aussi des joueurs autour de la table. Chacun a sa vision du mime et il est rare de voir deux fois le même animal avec la même expression, mimé de la même façon par

deux personnes différentes. C'est ce qui fait qu'**Animal Suspect** est drôle, chacun y trouve un moyen de s'exprimer et de dépasser l'appréhension du ridicule pour passer un bon moment.

### Que de rires !

La pièce est toujours animée de rires et de bruit lorsqu'**Animal Suspect** est de sortie, mais c'est le principe. Un bon jeu d'ambiance qui amusera petits et grands et les fédérera pour de bons moments souvent inoubliables. ■

Auteur : Bruno Faidutti  
et Nathalie Grandperrin  
Illustrations : Christophe Swal  
Mécanisme : imitation  
Thème : animalier  
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs  
Age : à partir de 8 ans  
Durée : 20 minutes  
Édité par Gigamic  
Prix approximatif : 20€





# À LA CARTE

## QUELQUES NOTIONS DE STRATÉGIES

► Arthelius



Dans le premier JDS nous avons vu comment créer un deck qui corresponde à vos envies. Mais il est temps de voir comment s'en servir au mieux afin de remporter vos parties, et cela passe par l'apprentissage de la stratégie.

### Une équipe équilibrée

Une bonne équipe possède des pokémons de types et de capacités différentes. Ce qui veut dire que votre équipe devra comporter des pokémons forts, d'autres qui serviront de soutien et enfin des pokémons qui débiteront la partie et qui vous serviront à temporiser. Très souvent, le défaut des débutants est de ne vouloir mettre que des pokémons forts, en laissant de côté les autres pokémons de soutien. Et ne vouloir se concentrer que sur la force brute, c'est passer à côté de la stratégie et de l'attrait principal du jeu, tout en courant à la défaite face à des jeux équilibrés. On ne choisit pas ses pokémons en premier, mais sa stratégie, et l'on voit ensuite quels pokémons conviendront le mieux à celle-ci.

### Tempérer son ardeur

Car voilà, créer le deck parfait dès la première fois reste de l'utopie. C'est en testant ses cartes puis en l'affinant que l'on arrive à obtenir le deck désiré mais surtout efficace. Il ne sert à rien de se précipiter sur toute une série de cartes sur lesquelles vous n'avez entendu que du bien, il faudra d'abord créer la

base de votre deck pour ensuite l'agrémenter des cartes dont vous aurez besoin. L'idée étant de tester son deck et voir si celui-ci est bon et nous plaît, avant d'acheter de nouvelles cartes pour l'affiner.

### Créer un équilibre

Voici une manière simple d'imaginer la création d'un deck, tout en vous donnant une piste de réflexion exploitable : prenez une carte forte, et étudiez la faiblesse à laquelle elle sera sensible, car aucune carte n'est parfaite. Puis demandez-vous ce qui la rend puissante et quels défauts sont liés à elle, et surtout ce qu'il faut privilégier : la résolution de sa faiblesse ou bien faire en sorte de la rendre encore plus puissante ? Il faudra donc trouver le bon équilibre entre puissance, coût et récurrence des types les plus joués ou non.





Tout ceci nous amène à la résolution des problèmes et surtout à diverses nouvelles questions : comment corriger les défauts ? Quelles cartes utiliser pour les contrecarrer ? Comment ajouter de la puissance ou réduire le coût en énergie pour les attaques les plus puissantes ? Le but étant de trouver des combinaisons qui fonctionnent ensemble, et à partir de ce moment-là vous pourrez réellement débiter la construction de votre deck. Beaucoup d'ajustements passeront par des cartes objets ou pokémons de soutien. Et surtout, gardez à l'esprit les proportions dont nous avons parlé dans le précédent article. Tout ne sera qu'équilibrage et finesse.

### Un pilier pour soutenir votre jeu

Votre jeu va donc souvent s'articuler autour d'un pokémon et donc d'un type et de ses besoins. Les autres pokémons venant soutenir le premier, et les autres cartes vous aidant à obtenir ce que vous recherchez. N'oubliez pas, les combinaisons sont quasiment infinies et si une carte n'offre pas un potentiel optimal, peut-être qu'une autre le fera. Ou même, une carte efficace pourra être surclassée par une autre qui fera la même chose pour moins cher ou d'une meilleure manière.

C'est en testant votre deck face à d'autres joueurs que vous serez plus à même de comprendre ce qu'il faut changer, quels sont vos points faibles et vos points forts. La première étape

importante est donc de créer un deck qui fonctionne et dans lequel vous aurez le moins de cartes possible en terme de ressources et de cartes utiles. Retirez les doublons inutiles et maximisez vos renforts ou effets. Certains pokémons feront partie de votre deck simplement pour tenter de contrer les pokémons de vos adversaires, leurs rôles n'étant pas de vous faire gagner, mais simplement de contrer ces pokémons adverses renforts. Cependant, si votre deck demande trop de cartes pour les contrer, c'est que celui-ci ne doit pas être assez bon, et donc qu'il est temps de le revoir.

De même pour les cartes Supporter, si certaines sont omniprésentes quel que soit le deck, d'autres seront plus spécifiques. Il est donc important de bien les choisir pour pouvoir obtenir de leur part les renforts que vous recherchez. Quant aux objets et aux stades, ils seront encore plus précis et précieux pour votre deck,





venues moins puissantes et les échanger contre des cartes plus adaptées aux jeux joués. Si cela passe par le remplacement de votre pokémon « pilier », le deck sera profondément modifié et des réglages et des tests plus importants seront à prévoir pour atteindre de nouveau l'équilibre.

### S'inspirer

Si vous êtes un peu perdu au début, n'hésitez pas à consulter des magazines ou des sites web qui parlent des cartes les plus jouées et ainsi voir s'il est possible de les intégrer dans votre jeu. De même que les meta games (les jeux les plus joués dans les tournois) sont des sources d'inspiration précieuses. Mais n'oubliez pas, le plaisir de créer son deck passe avant tout par des essais et par le plaisir de découvrir et de tester de nouvelles pistes, et non copier à la lettre un jeu gagnant. C'est en explorant de nouveaux decks, parfois peut-être étranges ou mal équilibrés que vous parviendrez à trouver de nouvelles combinaisons.

une étape primordiale pour le rendre unique et efficace ! N'oubliez pas non plus l'effet de certaines cartes Énergie qui peuvent apporter de jolis bonus.

### Faire évoluer son deck

Une fois votre deck terminé, ne vous y attachez pas trop, car il vous faudra y revenir très régulièrement pour changer des cartes en fonction des nouvelles extensions qui sortiront et offriront de nouvelles possibilités, ainsi que des nouveaux pouvoirs à contrecarrer. Et c'est justement ce qui fait la force des jeux de cartes à collectionner, le fait que le jeu ne soit jamais fixe et que les joueurs doivent constamment s'adapter. N'hésitez donc pas à consulter les nouvelles cartes afin de déterminer ce qui change réellement et ainsi voir comment modifier votre deck pour le rendre plus fort et plus résistant. Il ne faudra pas hésiter à remplacer les cartes de-

### S'ouvrir aux autres

N'hésitez pas à imprimer vos cartes pour simplement les tester, de même qu'il est possible sur certains sites de créer des decks virtuels pour les jouer avec d'autres joueurs. Une fois vos tests concluants faits, vous serez plus à même de savoir quelles cartes manquent à votre jeu, et ainsi vous les procurer. Maintenant à vous de jouer ! ■



Que seraient les princesses sans leurs princes charmants ? Pas grand-chose. Du moins, c'est ce que pensent les grandes pontes de Disney. Et, c'est dans cette ambiance matrimoniale que prend racine le jeu Précieuses Demoiselles. Un jeu pour enfants avec un thème très marqué, mais qui pourra aussi plaire aux joueurs, comme vous allez pouvoir le constater.

► Arthelius

## PRÉCIEUSES DEMOISELLES

**D**ans Précieuses Demoiselles, le but sera de reformer les célèbres couples Disney, comme Ariel avec le prince Eric, ou Belle avec la bête. Pour cela, vous allez devoir faire preuve de mémoire et de chance pour espérer les retrouver et ainsi gagner un maximum de gemmes, symboles de vos points de victoire.

### Des princesses en boîte

Une petite boîte pour un contenu imposant. Car, à l'intérieur, vous retrouverez 36 tuiles à l'effigie des amoureux, chacune contenant un prince ou une princesse associé à une couleur de gemme, et autant de cartes avec les mêmes informations. Des plateaux individuels servant de rappel pour les couples, et pour compter ses points en fin de partie. Des petites tuiles « sac » pour entreposer ses précieuses pierres de couleur. Un gros dé en bois. Un plateau « fée » où déposer les gemmes qu'il sera possible de récolter et enfin de nombreuses gemmes de 6 couleurs différentes. S'agissant d'un prototype, il est donc toujours compliqué de juger le matériel, pour autant, ici, il est parfaitement fonctionnel. Il faudra juste trouver une autre couleur que le orange pour les gemmes transparentes afin de ne pas créer de confusion avec les cartes ayant des gemmes jaunes ou rouges. De même que les fameuses pierres pourraient être un peu plus grandes afin de bien les identifier. Il s'agit là des seuls reproches graphiques que j'aurais à faire au jeu, qui remplit parfaitement son office dans ce domaine pour un prototype.

### Deux anneaux pour les lier

Que serait un monde de princesses et de princes, sans de multiples mariages (j'ai pas





dit tous ensemble ou en même temps). Et si cela ne constitue pas la mécanique principale, effectuer ces retrouvailles vous accordera de jolis bonus comme vous allez pouvoir vous en rendre compte dans l'explication de règle, que je m'approprie à vous décrire. Une fois que chaque joueur a récupéré ses plateaux et le petit sac à sa couleur, on leur distribue 5 cartes, plus une que l'on va poser face visible devant soi, en déposant dessus la gemme à la bonne couleur. Les 36 tuiles vont être mises face visible au centre de la table en un carré de 6x6. La partie peut alors débuter. À son tour de jeu, le joueur va jouer une carte de sa main pour ainsi déplacer la couronne. Ce déplacement pourra se faire seulement si la carte indiquée est accessible par l'horizontale, la verticale ou la diagonale. Si c'est le cas, la tuile est retournée, la couronne posée dessus, le joueur pose sa carte et met une gemme dessus, ainsi que sur le plateau fée correspondant à la carte. Ensuite le joueur lance le dé. Plusieurs possibilités peuvent survenir. La face « fée » va demander au joueur de retrouver l'une de ses cartes posées devant lui, s'il y parvient, il remporte la gemme de la carte désignée, qui se trouvait jusqu'alors sur le plateau fée. S'il se trompe, son tour se termine. S'il tombe sur la sorcière il pourra tenter de retrouver la carte posée d'un adversaire, et ainsi voler la gemme de la carte. Enfin à l'aide de la face gemme, le joueur pourra transférer une gemme d'une de ses cartes sur le plateau de score afin d'empêcher tout vol. Lorsqu'un couple est formé, on gagne une gemme bonus, et celui-ci ne pourra plus être défait. Une fois le tour du

joueur terminé, celui-ci récupère une carte parmi les trois proposées sur la table.

Le jeu se termine lorsqu'il n'est plus possible de déplacer la couronne, ou bien si toutes les tuiles ont été retournées. On récupère l'ensemble de ses gemmes, puis l'on tente de former des lots. Posséder 6 gemmes, une de chaque couleur rapportant 20 points, les lots suivants ne pouvant être constitués que de gemmes de la même couleur pour des valeurs progressives, 6 gemmes



identiques rapportant 15 points par exemple. Bien entendu, une gemme se trouvant dans un lot ne peut être utilisée pour un autre lot. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

### Tu étais au courant qu'ils avaient rompu

Derrière ce titre très presse people ou discussion de comptoir, se cache mon ressenti sur le jeu. Si le thème ne m'a pas interpellé et pour cause (même si j'ai entendu dire

## A-RAOK : les Anciens

Un autre thème est actuellement testé sur le jeu, dont voici quelques mots des auteurs. L'équilibre du monde est en danger car les éléments de la Nature ont été scindés en 2, suite au dérèglement climatique; Dana et Lugh, deux déités, ont besoin de trouver un apprenti digne de ce nom pour les seconder dans leur tâche de rééquilibrer la Nature : ce sera celui qui aura gagné le plus de gemmes, car il aura alors compris comment elle fonctionne.»

Les couples sont devenus des éléments de la nature auquel on doit rendre leur attribut. Le dé n'existe plus et a été remplacé par une suite de 3 jetons à face unique qu'on pioche et renouvelle en fonction de la stratégie adoptée (tour de jeu et ordre de pioche) : Dana, Lugh, Roue de l'Année. Le plateau de résumé des gemmes a disparu et l'on gère directement sur les cartes dévoilées. Il y a deux figurines qui se déplacent sur le plateau. Voici pour les changements depuis la rédaction de cet article.



enfant, mais qui s'avère plus dispensable pour un jeu plus orienté pour la famille, et donc pour un autre thème. Car malgré tout Précieuses Demoiselles dispose de qualités assez intéressantes pour attirer d'autres personnes que les petites filles et leurs mamans. J'ai effectué plusieurs parties et aucunes ne ressemblaient à une

qu'une autre version avec un autre thème serait prévue), j'ai trouvé Précieuses Demoiselles bien pensé. Il s'agit d'un jeu assez malin et tactique où les différents tours ne ressemblent pas à une suite insipide de retournement de tuiles. Il faut réfléchir pour voir quelle carte prendre et quelle gemme voler, afin de former le maximum de couples et surtout de lot en fin de partie. La tension monte petit à petit, pour arriver à son paroxysme lors des derniers tours. Surtout que si la couronne ne peut pas atteindre certaines tuiles vous serez obligé de vous rabattre sur d'autres choix, chamboulant quelque peu vos plans. Mon seul regret ira à l'utilisation du dé, qui apporte, du coup, trop de hasard au jeu, et empêche l'établissement d'une stratégie sûre sur le long terme. Un choix logique pour un jeu pour

autre, ce qui laisse présager du meilleur pour la durée de vie.

### Du coup Aurore est-elle dispo ?

Sous ses allures de jeux pour enfants, et surtout pour filles (même si les garçons peuvent y jouer sans souci), se cache un jeu intéressant et assez tactique, non dénué de retournements de situation. Un jeu malin, rapide et assez fun, où la mémoire est une mécanique originale, servant un système de jeu plus profond. Malheureusement, soyons honnête, en l'état, je veux dire au niveau du thème, il aura du mal à trouver un autre public que celui qu'il vise. C'est pour moi un véritable frein, car le jeu mérite, et peut plaire à d'autres types de joueurs, ou à une autre tranche. Il ne manque pas grand-chose à Précieuses Demoiselles, un léger travail d'édition pour qu'enfin, il puisse déployer son potentiel, et que la citrouille se transforme en carrosse. ■



**Auteur :** Delphine Roch et Pascal  
**Mécanisme :** Mémoire  
**Thème :** Princesse  
**Nombre de joueurs :** 2 à 4  
joueurs  
**Age :** à partir de 8 ans  
**Durée :** 20 minutes





## Olivier Fagnère

### Comment es-tu venu à illustrer des jeux de société ?

Je dessinais à l'époque (2002/2003) une BD («Relais&Mago», Semic) dont on avait l'ambition de développer un univers étendu (site internet, séries annexes à l'univers, etc.). C'est ainsi que j'ai été mis en relation avec Guillaume Blossier. La série s'est arrêtée mais Guillaume m'a proposé d'illustrer *Red Hot Silly Dragon* pour Tilsit. Voilà c'était parti !

### Comment t'es-tu retrouvé à illustrer Casting, le dernier jeu de chez Blue Cocker ?

Je crois qu'Alain Balay, suite au FLIP où il a signé le jeu avec Romaric Galonnier, a discuté avec Matthieu D'Épenoux des illustrations du jeu. Matthieu, pour qui j'ai illustré de nombreux jeux, lui a gentiment soufflé mon nom.

### Les personnages sont assez caricaturaux, pourquoi ce choix graphique ?

Au début, on était parti sur un style très cartoon (style qui me vient naturellement). Mais en testant le jeu avec ces premières moutures, il est apparu qu'un style trop décalé pouvait nuire à la mécanique du jeu. On est



Illustrateur de nombreux jeux de société, Olivier Fagnère sait jouer des pinceaux pour illustrer des jeux très différents, changeant de style au gré du vent et des univers qu'il illustre. Maître dans l'art de dessiner des korrigans ou pour dresser le portrait-robot de futurs grands acteurs, Olivier Fagnère répond à mes questions dans cette interview, illustrée comme il se doit.

#### Ludographie :

- 2015 - CASTING (Blue Cocker et In Ludi Veritas)
- 2014 - SAM LA PAGAILLE (Elements Editions)
- 2014 - KORRIGANS (Ilo-peli et Editions du Matagot)
- 2013 - VISUAL PANIC (Cocktail Games)

Son site internet :  
<http://roughstuff.over-blog.com>



donc parti sur un style un peu plus réaliste. Ensuite les visages ne devaient pas être «neutres», ils devaient exprimer suffisamment de choses pour que les joueurs puissent formuler des propositions facilement.

#### Tu n'as pas eu envie d'insérer encore plus de portraits de stars ?

Personnifier trop les personnages aurait rendu le jeu trop facile, les références liées à des célébrités auraient été trop évidentes. Je suis parti sur des anonymes, même si certains peuvent ressembler à des gens connus.

#### Tu as travaillé sur les deux jeux édités par Elements Editions. Comment s'est déroulée cette collaboration ? Est-ce que d'autres jeux sont prévus dans un avenir proche ?

Cédric Duwelz avait fait appel à moi pour **Zig Zag**. Notre collaboration s'est faite simplement : je lui faisais des propositions graphiques, il les triturait, je les réadaptais. Bref, un jeu de ping-pong bénéfique. Et comme ça s'est bien passé, il m'a proposé **Sam La Pagaïlle**. Dessiner un personnage cartoon, comment résister ? Pour le moment, aucun autre jeu n'est prévu, mais je retravaillerai pour Cédric avec plaisir.

#### Tu as travaillé sur *Korrigans*. Est-ce que les univers oniriques sont des mondes qui t'attirent, que tu aimes illustrer ?

Pour *Korrigans*, l'univers était simple, c'est le bestiaire des légendes celtes. Je crois que c'est une

mythologie tellement documentée que tout le monde s'y glisse facilement, moi le premier. J'ai choisi de me laisser aller à une interprétation libre de ces petits êtres et j'y ai pris beaucoup de plaisir.

#### D'ailleurs quelles sont tes sources d'inspiration ?

Je suis du genre boulimique quand il s'agit de culture, mes références sont donc très diverses. Disons que ça va du bon vieux Looney Tunes aux comics US, en passant par du manga, de la BD franco-belge pour finir sur le dos de la tortue du Disque-monde... Je trouve facilement un truc intéressant dans ce que je lis ou vois, même si c'est un détail, je le stocke quelque part dans ma tête, et quand je l'ai digéré ça ressort sans que je m'en rende compte. Et là je me rends compte que ma métaphore est dégoûtante !





### Y a-t-il des illustrateurs dans le monde du jeu dont tu apprécies particulièrement le travail ?

Oui, bien sûr ! J'aime beaucoup le travail de Maëva Da Silva (son côté «acharnée du crayon» m'impressionne). Arnaud Demaegd, en plus d'être un type charmant, sait développer en une image des univers riches nourris d'une culture fantastique solide. J'aime beaucoup le style enfantin (mais super maîtrisé) de Mélanie Fuentes. Et plein d'autres encore !

### Depuis quelques années nous assistons à une montée en qualité des illustrations dans le domaine du jeu. L'as-tu ressenti dans ton travail ? Est-ce que les commanditaires sont devenus plus exigeants ?

Oui, il faut dire que ça partait de loin ! Je trouve que ce besoin de belles illustrations de la part des éditeurs et du public est très motivant. Ça me force à me remettre en cause à chaque projet, à m'améliorer et cette dynamique me convient.

**Il y a peu, les éditions Bombyx ont sorti un artbook tiré des illustrations réalisées par Xavier Collette pour le jeu Abyss. Aimerais-tu sortir, toi aussi, ce type d'ouvrage graphique ?**

C'est très gratifiant de voir son travail reconnu au delà de son but premier. Si l'occasion se présente j'en serais très heureux (et un peu intimidé).

### Peux-tu nous parler de tes futurs projets ?

À ce moment précis, je n'ai pas de projet concret de jeu (même si je travaille avec Guillaume Blossier sur un projet de «chasse au trésor») pour le Labo Ludik). Mais on fait souvent appel à moi «en urgence», je ne m'inquiète donc pas. Pour le reste, je suis en train d'illustrer un livre sur les échecs et j'ai plusieurs projets de livres «jeunesse». ■





## LE PETIT CHAPERON ROUGE

Il était une fois, enfin il y a deux ans de cela, dans une petite bourgade à l'abri des regards indiscrets, naissait un gros cerveau violet moustachu. Mais que pouvait bien nous réserver cette chose étrange ?

### Des jeux pardi !

Et pas n'importe quels jeux, des jeux basés sur les contes. Purple Brain Créations ou plutôt Benoit Forget a mis au monde plusieurs jeux inspirés des contes, on y retrouve notamment : Les 3 Petits Cochons, mais aussi la Cigale et la Fourmi (leur dernière production), et bientôt, oui tout prochainement vous pourrez jouer au Petit Chaperon Rouge et son loup bien évidemment.

Annick Lobet nous livre ici un jeu coopératif, un peu de mémoire, de stop ou encore et une bonne dose de stress pour les enfants. Juste ce qu'il faut pour prendre beaucoup de plaisir à jouer. Les illustrations de Jérémie Fleury sont parfaites et le style graphique comme toujours colle à merveille au jeu.

### Qui a peur du grand méchant loup ?

Vous incarnez le petit chaperon rouge, qui comme tout le monde le sait,

doit amener, un pot de beurre et une galette à sa mère-grand. Mais voilà le loup rôde et vous devrez être plus rapide que lui pour arriver jusqu'à la chaumière. Vous retournerez habilement les jetons cueillettes en fonction des cartes chemin qui vont se dévoilées au fur et à mesure de la partie. Il faudra faire preuve de patience et de témérité pour remporter la partie.



### Ne pas se fier aux apparences !

L'habit ne fait pas le moine pourrait être l'adage de Purple Brain Créations, qui malgré le côté quelque peu enfantin de la gamme des contes, sait nous livrer un jeu avec une réelle profondeur. Le petit chaperon rouge ne déroge pas à la règle et prouve une fois encore que les familiaux ne sont pas que pour les enfants. Il possède un autre mode de jeu asymétrique, que je vous inviterai à découvrir dès la sortie du jeu. Je peux juste vous dire d'ores et déjà que vous prendrez plaisir à jouer le loup.

Un jeu qui plaît aussi bien aux petits qu'aux grands joueurs. Rapide et amusant Le petit chaperon rouge ne manquera pas de rejoindre les autres jeux de la gamme sur leur étagère dédiée. Un sans-faute pour ce Petit Chaperon Rouge dont nous avons hâte de vous en dire plus. ■



# ' LA QUESTION LUDIQUE '

## L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE, EST-CE AUSSI VALABLE POUR LES JEUX DE SOCIÉTÉ ?



**Philippe Tapimoket** Un bon jeu n'est pas forcément beau. Un beau jeu n'est pas forcément bon. Mais je préfère un beau et bon jeu que l'inverse.

L'aspect de la boîte, donc très souvent l'illustration, est un élément indispensable pour qu'il soit choisi en premier sur l'étagère de votre boutique préférée.



**Mathieu Kaufmann** Uniquement à Talisman.



**Fabrice Morel** : l'habit ne fait le moine ludique mais il y contribue pas mal.

je place ce sujet sur le même plan que la cuisine, un bon plat bien présenté et toujours meilleur que le même plat mal présenté je le démontre tous les jours depuis 30 ans , le visuel agit sur le cerveau et prépare celui ci au plaisir, après et seulement après vient le gout ou utilisation (pour le jeu) donc oui le visuel est très important mais ne doit pas être une tromperie.



**Nicolas Mathieu** C'est le marketing qui fait l'habit, les moines eux, ils font les bières INDISPENSABLES à tout jeu de société qui se respecte !



**Marcel Friboulet** : Je pensais qu'un vilain auteur ne pouvait pas faire un bon jeu ! Mais je suis tordu...



**Frédéric Ormieres** Je sais que certains de mes amis ont une toute autre idée là-dessus, mais en ce qui me concerne, l'esthétique est un plus, mais pas l'essentiel. Je trouverai dommage de me priver d'un excellent jeu, juste parce qu'il ne me plaît pas graphiquement (et croyez moi, il y en a plein !). L'essentiel est à l'intérieur !...



**Fred Martin Synbeelabs** : L'esthétique générale et des illustrations belles et «immergeantes» sont un plus dont j'ai maintenant du mal à me passer.



**Alexis Mabilotte**  
Ma femme était pas emballée visuellement par Battle at the Kemble's Cascade. Pas fan des jeux vidéo rétro, elle y croyait moyennement. Après avoir testé, elle a adoré. Comme quoi, l'habit ne fait pas le jeu.



**Ludovic Chatillon**  
Bien sûr ! L'enrobage est parfois plus présent que le goût ! Mais le leurre ne dure pas, et le joueur tombe de moins en moins dans le piège grâce notamment à la multitude de com qui fleurit !



**Olivier Faure** Pour ludix je me rends compte qu'au fur et à mesure que les années passent tu as des protos de plus en plus beaux. Les créateurs n'hésitent pas à jouer la dessus car ils savent que le jeu va attirer le public et les jurys. Un beau jeu attire toujours l'envie même si ben parfois on est déçu. Mais je suis aussi d'accord à Monsieur Toscano c'est pas parce que c'est moche que c'est pas bien !



**Joàn Collet** : Un jeu au visuel hideux... peut être délicieux. (Hansa teutonica, Intrige...) .  
Alors avant de juger à la hâte ôtez leur leurs immondes couvercles, plissez les yeux si cela peut vous aider à surmonter leur laideur.....Et laissez vous charmer.... Ou pas.



**Mariano Alda** : L'aspect visuel est quand même important même si la mécanique et le plaisir ludique prévalent. Il ne faut pas qu'on soit obligé de fermer les yeux ou de prendre un motilium pour jouer.



**Florent Toscano** : Ben ouais, c'est vrai. Une jolie boîte renferme-t-elle toujours un joli jeu ? Et à l'inverse une boîte dégueu ne contient-elle qu'un mauvais jeu ?...



**Kevin Civy** Selon moi, l'esthétique d'un jeu n'entre pas en compte dans la qualité de celui-ci, son ergonomie en revanche y entre beaucoup.  
La qualité d'un jeu c'est avant tout une bonne mécanique et une bonne explication de celle-ci. Un thème peut aider, mais tous les jeux de pirates ne se valent pas, pareil pour les zombies d'ailleurs. Un bon jeu c'est un juste milieu que chacun doit trouver entre l'esthétique, la mécanique, le thème et l'ergonomie qui permet de marier tout ça.

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

## LA PROCHAINE QUESTION SERA : LES JEUX DOIVENT-ILS ÊTRE PÉDAGOGIQUES ?

### LE STRIP DE TIPIM



# SALE PEOPLE



**MARIE ET  
WILFRIED FORT**  
LEURS REACTIONS FACE  
AU DERNIER PROTO  
DU CAJON

**ALEXANDRE DROIT**  
**AUJOURD'HUI**  
**IL REVELE SON**  
**ADDICTON AUX ALIENS**



**MOPS ET PHAL**  
**UN COUPLE**  
**ENFIN NORMAL !**

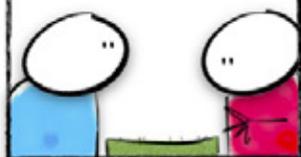


**FABRICE MOREL**  
SA PASSION DES  
SPAGHETTIS RESSURGIT  
AU GRAND JOUR !

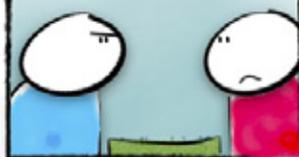


## Les couleurs

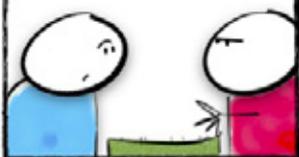
Je prends  
les Bleus



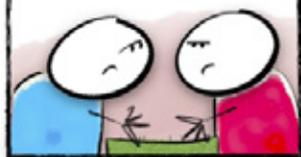
Non !!  
Les Bleus sont  
à moi !!



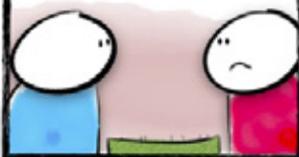
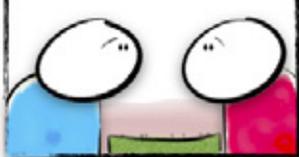
Tu rigoles ?  
Cette fois,  
c'est moi !



Les Bleus,  
je les veux  
et c'est basta !

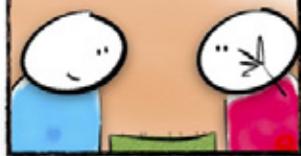


Ma faute !  
Les jeux  
d'affrontement,  
ça me rend  
agressif

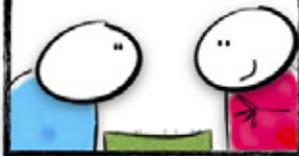


Mazette, il fallait le dire !  
Je sors un jeu coop ?

Ghost Story ?

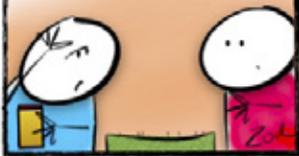


A condition que  
je sois le taoïste  
Bleu



Pour éviter que je  
t'en foute une...

...que dirais-tu de  
jouer au bridge ?



«Voilà un jeu minimaliste. Vous pensiez que c'était simple un carré de 3 tuiles sur 3 ? Pauvres innocents ! Vous allez rire !»

Doc Mops - Tric Trac

# Le lois des COURASOUS

**Blaise Muller  
Jonathan Munoz**



**Paille**  
EDITIONS  
distribution

Pour 2 à 4 joueurs - 15 min - à partir de 6 ans  
[contact@jeux-opla.fr](mailto:contact@jeux-opla.fr) / [olivier.t@paille-editions.fr](mailto:olivier.t@paille-editions.fr)