



**JDS**  
JEUX DE SOCIÉTÉ



**KUMO-HOGOSHA**  
INTERVIEW  
DE PATRICK GERE



**DOSSIER**

LES JEUX  
EN SOLITAIRE

**INTERVIEWS**

- GEEKLETTE  
- MARTIN VIDBERG

**TESTS**

- SYLVION  
- METAL ADVENTURES  
- PROGRÈS

Découvrez l'extension

# ABYSS

## KRAKEN

Sortie Novembre 2015



[www.studiobombyx.com](http://www.studiobombyx.com)

Suivez bombyx





- . Jeux de Société
- . Jeux de Cartes
- . Jeux de Figurines
- . Jeux de Rôles



Tarifs spéciaux pour  
les associations et ludothèques  
Contactez nous...

[www.alchimiste-games.fr](http://www.alchimiste-games.fr)



L'Alchimiste  
Rue Maurice Hollande  
51100 Reims FRANCE  
Tél. : 03 26 09 44 34  
[contact@alchimiste-games.fr](mailto:contact@alchimiste-games.fr)

# LA LECTURE VOUS A PLU ?

N'HÉSITEZ PAS À VENIR ACHETER LE MAGAZINE AU FORMAT PAPIER SUR NOTRE BOUTIQUE : [WWW.LACAROTTECULTURELLEFR/BOUTIQUE](http://WWW.LACAROTTECULTURELLEFR/BOUTIQUE)

OU EN CLIQUANT SUR CETTE PAGE

NUMÉRO 01

FORMAT A5,  
COULEUR,  
DOS CARRÉ

NUMÉRO 02

NUMÉRO 03

**Jeux de Société**

**TESTS**

**KUMO-HOGOSHA**  
INTERVIEW  
DE PATRICK GERE

**DOSSIER**  
L'ORIGINE  
DU DON  
AU LUT

**DOSSIER**  
L'AGRICULTURE  
LES JEUX DE

**DOSSIER**  
LES JEUX  
EN SOLITAIRE

**INTERVIEWS**  
- GÉRILLETTE  
- MARTIN VIDBERG

**TESTS**  
- SILVION  
- METAL ADVENTURES  
- PROGRÉS



NUMÉRO 3 DÉJÀ EN VENTE

[WWW.LACAROTTECULTURELLEFR/BOUTIQUE](http://WWW.LACAROTTECULTURELLEFR/BOUTIQUE)



Voici entre vos mains (fébriles ou non), le troisième numéro de JDS. On dit souvent, dans le monde de la presse et dans le divertissement, que le plus difficile est de sortir le second. Celui-ci est d'ores et déjà derrière nous, la preuve en est avec le présent numéro.

Je ne sais pas ce que vous en penserez après avoir terminé votre lecture mais, à mes yeux, ce numéro est le plus abouti. Du moins jusqu'au prochain, enfin c'est ce que j'espère. Quelques nouveautés ont fleuri, je vous laisse la surprise intacte, mais le fond a aussi progressé, se transformant pour toujours proposer plus de réflexions, de découvertes et surtout de passion. De nouveaux rédacteurs nous ont rejoint, nous offrant ainsi leur vision du jeu, et cela pour une expérience toujours partagée. D'ailleurs nos portes restent ouvertes à tous, sans de quelconques restrictions, et si la plume vous démange n'hésitez pas à nous rejoindre.

Petit à petit nous glissons vers la fin de cette première saison. Si j'ai beaucoup évoqué de futurs projets, je peux vous dire que ces derniers suivent leur petit bonhomme de chemin, prenant leur temps pour se peaufiner et se bonifier. Ils n'ont pas été abandonnés, mais encore une fois tout bouge et se modifie en permanence. Quant à la prochaine saison nous avons déjà commencé à travailler dessus. Nous avons envie qu'elle garde le meilleur de cette première saison, tout en apportant de nouvelles choses et de nouvelles manières d'aborder le jeu. Tout ceci pour l'amener dans vos mains, tranquillement installés dans votre coin de lecture le plus douillet. Mutations, changements, nouveautés et peaufinage sont les mots d'ordre du magazine et, par le biais de ces multiples saisons, nous espérons réussir à nous renouveler sans cesse, tout en surprenant à chaque fois.

Mais il sera bien temps de reparler de tout ceci dans l'édito du prochain numéro. En attendant, bonne lecture, et n'oubliez pas de vous amuser !

Vianney



JDS numéro 3,  
septembre-octobre 2015,  
bimestriel

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

Rédacteur en chef : Vianney Carvalho

Rédacteurs : Arthelius, Samantha Carvalho,  
Antoine G, Patrick Gere, Kerlaft le rôliste,  
Aurélien Lefrançois-Fidaly, l'acâtriateur, Cyrille  
et Vianney Leroy, Ludo de la ludo, Nicolas  
Mathieu, Jean-Claude Pellin et Tapimoket.

Correcteur : Fabrice Pétré-Besse.

Conception graphique : Vianney Carvalho

Maquette : Vianney Carvalho et Samantha  
Carvalho

Relations presse et publicité : Samantha Car-  
valho (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** **Jeu recite** :  
*P.I.*
- 10** **Du proto à l'édition** :  
*Shindra*
- 12** **Boîte à outils** :  
*Les disques*
- 15** **Réflexion** :  
*Les Mécanicartes*
- 17** **Interview** :  
*Martin Vidberg*
- 20** **Retour vers** :  
*1974*
- 24** **Ancien primé** :  
*Manhattan*
- 26** **Dis Papy ...** :  
*Sherlock Holmes Détective Conseils*
- 28** **Histoire & Jeux** :  
*Les poilus*
- 31** **1 an après** :  
*Juin/Juillet 2014*
- 36** **Coup de cœur** :  
*Amon Ra*
- 41** **L'aventurier ludique** :  
*Dungeon Fighter*



## PRÉSENT

- 44** **Le grand déballage** :  
*Realm of Wonder*
- 47** **Découvrons** :  
*7 jeux sur la préhistoire*
- 49** **Réflexion** :  
*La face cachée du cube en bois*
- 52** **Dossier** :  
*Les jeux en solitaire*
- 60** **Réflexion** :  
*Mon analyse de Splendor*
- 63** **Curiosité ludique** :  
*Moo Stick*
- 65** **Versus** :  
*Tigre et Euphrate VS Medina*
- 69** **La rubrique de Kerlaft** :  
*Découvrir les univers*
- 72** **Au delà de nos frontières** :  
*Edo Yashiki*
- 74** **Au delà de nos frontières** :  
*The Game*
- 78** **Jeux à 2** :  
*Te Kuiti*
- 80** **La réédition** :  
*Tales of the Arabian Nights*

# PRÉSENT

- 83** La sélection des petits sucrés :  
*Le tombeau maudit*
- 85** Extension :  
*Smash Up : Monstres Sacrés*
- 87** Jeux illustrés :  
*L'importance du Background*
- 90** Tranche de vie :  
*d'un Ludothécaire*
- 92** Interview :  
*Patrick Gere*

- 95** Vue d'artiste :  
*Frédéric Genêt*
- 97** Test :  
*Sylvion*
- 100** Test :  
*Metal Adventures*
- 104** Test :  
*Progrès évolution de la technologie*



SAMANTHA



CYRILLE LEROY



ANTOINE G.



KERLAFT



L'ACARIÂTRE



ARTHELIUS



THOMAS  
HEDRICH



LUDO DE LA  
LUDO



NICOLAS  
MATHIEU



AURÉLIEN  
LEFRANÇOIS-  
FIDALY



PATRICK GERE



TAPIMOKET



QUILICUS



JULIEN NESME



ZOD

## DOSSIER



p 52

## COUVERTURE

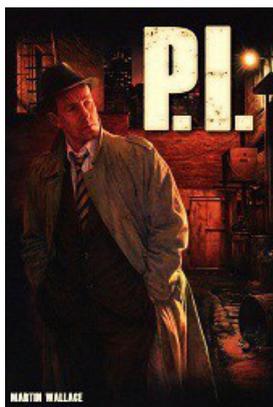


p 92

# FUTUR

- 107** Réflexion :  
*Âge, durée et nombre de joueurs, la trinité du jeu de société*
- 110** À la carte :  
*Comment aborder les tournois officiels*
- 114** Prototype :  
*Neepolo 13*
- 116** Interview :  
*Geeklette*

- 119** À venir :  
*Le 7th continent*
- 121** La question ludique :  
*Les jeux doivent-ils être pédagogiques ?*
- 123** Le strip de Julien Nesme
- 124** La grille de Quilicus
- 125** Hard Gameurs



## JEU RÉCITE

**P.I.**

**Je m'appelle Conan Tracy et je vis dans une cité sombre où le crime, la débauche et l'argent facile sont devenus le quotidien d'une poignée de nantis, prêts à tout pour devenir encore plus riches. Même à enfreindre la loi. Et en tant que privé mon rôle est de résoudre ces crimes en traquant le moindre indice à travers cette cité noire, embourbée dans une masse grouillante où seules quelques lumières parviennent à jaillir.**

► Arthelius

### Ma cité, ma vie

Notre grande ville qui ne dort jamais se découpe en plusieurs quartiers que j'ai pris en photo pour en reconstituer un joli aperçu sur un panneau dans mon bureau. Ceci dans le but de m'y retrouver plus facilement dans mes enquêtes. Ces quartiers ou lieux très connus sont : Lakeside, un coin paisible qui borde le lac, Forest Dark avec sa sombre forêt de sapins noirs, Little Italy, le quartier des restaurants, Trocadero, celui de la fête jusqu'au bout de la nuit, Ocean Drive, le quartier riche de la ville, China Town dont le nom évoque à lui seul son origine, Central Station, la grande gare, Miami Street, une rue commerçante, Read House avec ses bars et ses cinémas, Union Square, le quartier chic, Downtown, le quartier des affaires avec ses gratte-ciel immenses, Rick's Café, tenu par un grand gaillard, Waterfold, le coin paisible qui donne sur l'océan et enfin Skid Row, le quartier pauvre.

### Une enquête peu banale

J'étais assis à mon bureau, regardant à travers les persiennes de ma fenêtre l'avancée animalière de la foule qui grouillait sur l'avenue, lorsqu'une enveloppe glissa sous ma porte. Alerté par le bruit, je me levai en trombe, prêt à en découdre, tandis qu'un rayon de soleil rougeoyant éclairait l'enveloppe kraft qui attirait mon attention. Une fois prise en mains, je pus découvrir une lettre me proposant

un contrat, une nouvelle enquête. J'étais sur le point de jeter tout ceci dans la corbeille, tant la manière de proposer cette requête avait été grossière, lorsque dans ma main tomba une liasse de billets qui m'invita fortement à revoir mon avis. Pris par un regain d'intérêt je déchiffrai à la hâte le dos de la lettre. Accompagnant ces éléments, je trouvai deux photos, avec le nom d'une personne, un certain Maurice. Sur le second cliché, on pouvait apercevoir plusieurs voitures descendre l'éclatante rue de Main Street. Enfin je découvris un petit papier de la taille d'une carte où était écrit « Bank Job », sans doute le crime qui était reproché à ce fameux Maurice. Mais en détaillant un peu mieux la lettre, je compris que ces éléments ne faisaient pas partie de mon enquête, mais de celle d'un autre privé qui allait devoir découvrir le fin mot de cette histoire, tandis que je résoudrais celle qu'il avait en sa possession. Un jeu mystérieux, où chacun des privés allait devoir se confronter aux autres afin de savoir qui serait le meilleur.

Bien entendu l'idée de ne rien révéler aux autres des éléments en ma possession me traversa l'esprit, mais la lettre stipulait que les moindres rétentions d'indices ou signes de triche, seraient sanctionnés. Impossible de mener mes comparses sur de mauvaises pistes sans en subir les conséquences, sous peine d'être mis au placard et d'échapper à la grosse affaire qui m'attendait si je résolvais ces 3 enquêtes avant les autres. Afin de mieux m'y retrouver dans toute cette histoire,

je décidai d'ajouter à mon superbe panneau en liège garni de photos des bouts de papier aux quatre coins, sur lesquels je pourrai reporter les points remportés par les autres privés et les éventuels malus que je pourrais recevoir en cas d'erreurs. Ainsi, je pourrai savoir à tout moment si je décrocherai ou non cette fameuse affaire. De plus, je pus ajouter deux petites tuiles en carton à ce panneau pour chaque lieu, un indiquant un suspect et l'autre un crime potentiel. Le tout était donc de savoir qui avait commis quoi et dans quel lieu. Heureusement, d'autres éléments sous forme de petits bouts de carton illustrés d'une photo de suspect, d'un lieu ou d'un crime devaient être ajoutés sur chaque lieu de mon panneau. Ainsi, nous avions tous les mêmes éléments et l'enquête pouvait commencer.

### Un chapeau, un imper et de la déduction

En recevant cette mystérieuse lettre, j'étais devenu le participant volontaire d'un jeu étrange dans lequel j'allais devoir m'illustrer. Fort heureusement l'auteur de ce jeu de piste, un certain Martin Wallace semblait enclin à me donner quelques détails sur la manière de procéder, du moins c'est ce qu'il indiquait dans sa missive. Mon chapeau sur la tête et mon imper sur le dos, mon enquête débuta à Central Station, où je me rendis sur le champ. Alors que je fus à peine arrivé sur place, je fonçai sur la première cabine téléphonique que je trouvai, et composai le numéro qui m'avait été donné.

À l'autre bout du téléphone, un autre joueur qui disait se trouver à gauche de mon cabinet, il s'agissait donc d'un autre privé pris dans ce jeu. Je lui demandai s'il possédait les éléments de mon enquête concernant le lieu dans lequel je me trouvais. Afin de ne pas éveiller de soupçons en cas d'écoute, il me répondit : 1 cube et 1 disque. De retour chez moi, je pus ajouter ces deux marqueurs sur mon plan, avant de comprendre grâce à la lettre, enfin le

léger manuel, que le disque voulait dire que l'une des indications se trouvant sur ce lieu était juste. S'agissait-il du lieu, du crime ou de la personne ? Je n'en savais encore rien. Le cube, quant à lui, indiquait qu'un indice se trouvant sur un lieu adjacent appartenait à mon enquête. Ça avançait à petits pas. C'est alors que le téléphone retentit.

À l'autre bout, un autre privé, disant se trouver à Ocean Drive et me demandant si les éléments dont j'avais connaissance par le biais de mon enveloppe étaient justes ou non par rapport à sa position. Ce fut à mon tour de lui répondre : 3 cubes. Le bougre avait récolté plus d'indices en une seule fois que moi. J'allais devoir me dépêcher si je voulais remporter cette manche.

### Une investigation courte mais intense

Puis, me rendant dans de nouveaux lieux, je pus petit à petit éliminer certains éléments de mon enquête, affinant alors la maigre piste que j'avais à l'aide des disques et des cubes que l'on me faisait poser au fur et à mesure. Fort heureusement, afin de préciser certains doutes, je pouvais également désigner un lieu, une personne ou un crime, à partir d'une sélection de 9 cartes, en demandant directement à mon binôme si cet élément était concerné ou non dans mon affaire. Tout commençait à se mettre en place. Pourtant,





combiné. J'avais vu juste. Un sourire se dessina sur mon visage tandis que je rentrai au bureau afin d'épingler mon succès sur mon panneau, en dessous de la case 7, échappant du coup aux terribles chiffres suivants, qui baissaient de 2 en 2.

### Une enquête qui bat son plein

Mais rien n'était encore fini, deux autres enquêtes allaient m'être allouées. Il n'était pas question de s'endormir sur ses lauriers. Et la suivante ne se fit pas attendre, passant le dessous de ma porte comme la première fois. Le mode opératoire n'avait pas changé, tout comme les règles de ce nouveau tour de jeu. Me rendant de lieu en lieu, et de coup de fil en coup de

au début, tout ceci m'avait paru bien obscur, et ce n'est qu'en devenant le joueur de ce jeu original, que je pus comprendre comment résoudre ces enquêtes. Et c'est avec stupeur que je me rendis compte qu'en partant de simples lieux, il était possible de regrouper des indices et ainsi déduire les éléments de mon enquête.

Il était temps de faire un choix : continuer à affiner mes suspicions pour trouver le dernier élément de mon enquête, ou bien tenter ma chance en partant de la déduction que je pouvais faire à partir des cubes. Je me rendis à Union Square, pris en main le bout de papier où figurait le numéro de téléphone, et lançai avec force à mon interlocuteur le nom du coupable, son crime et le lieu où celui-ci avait eu lieu. Un simple mot passa à travers le

fil, je remontais la piste, tandis que l'un de mes adversaires se trompait sur son enquête, lui donnant un douloureux malus de 2 points.

Mais tout se passa pour le mieux, et de nouveau je pus épingler une étiquette « second case » en dessous du chiffre 7. Les autres en étaient au même point, ayant terminé leur enquête à la suite de ma résolution. Tout allait se jouer sur la dernière enquête, qui débuta plutôt mal. Rendu au cœur de la ville, à Main Street, la pêche aux indices fut infructueuse, aucun cube ni disque à disposer sur ce lieu, tandis que les autres récoltaient de nombreuses indications. Si je ne me dépêchais pas, ils allaient passer devant moi et il ne me resterait plus que les miettes. Mon rival, à qui je donnais des indications, approchait du but,



je le sentais dans la moindre de ses demandes téléphoniques. Au prochain coup de fil, il me donnerait sa conclusion, j'en étais persuadé. Tâtonnant pour deviner de maigres indices, l'obtention de cubes était laborieuse. Puis mon rival m'appela comme convenu et me donna son tiercé gagnant. Je restai quelques instants sans parler, il se gratta la gorge et je lui lançai sur le ton de l'affront qu'il y avait une erreur, lui infligeant un malus.

J'avais encore une chance, et la pêche suivante fut très fructueuse : en récoltant 3 disques, j'avais la totalité des éléments et, au coup de fil suivant, je pus dévoiler l'ensemble à mon interlocuteur qui ne put qu'acquiescer. C'en était fini. J'avais remporté ce jeu étrange et simple d'un auteur fourbe mais ingénieux. Me faisant vivre une aventure originale et riche en expériences, qui, si l'occasion se représentait, ne manquerait pas de m'intéresser de nouveau.

### L'avenir

À ce jour je n'ai pas reçu de nouvelle enquête, ni même la promesse d'une grosse affaire qui m'aurait été faite. Mais je garde à l'esprit ce sentiment de victoire intellectuelle, où, lâché dans cette ville austère pleine de dangers, j'ai dû m'entêter pour comprendre les mécanismes de ce jeu, ne comprenant qu'au fur et à mesure les conséquences et le résultat de mes investigations qui n'étaient pas dus au seul hasard, mais bien à ma force de déduction. Une seule erreur aurait suffi à me faire perdre un temps précieux. Bien sûr la chance a été avec moi à quelques reprises, mais ce n'est pas ce que je garde à l'esprit. Je préfère garder ce vent de fraîcheur qui a soufflé sur ce moment de ma vie, espérant secrètement une chose, qu'il revienne avant que ne disparaisse cette époque, telle la fumée s'échappant des cheminées d'une cité très active.

Tandis que j'empoigne mon manteau et juche mon chapeau sur la tête, je regarde avec nostalgie mon plan parsemé de ses épingles, cubes et autres disques, en me disant « ce Martin Wallace, ça doit être un type talentueux, j'aimerais bien lui payer un verre un jour. » ■



**Auteur : Martin Wallace**  
**Mécanisme : déduction**  
**Thème : polar**  
**Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs**  
**Age : à partir de 13 ans**  
**Durée : 90 minutes**  
**Édité par Treefrog Games**  
**Prix approximatif : 30€**



# DU PROTO À L'ÉDITION

## Shindra

**Il y a un an le jeu Shindra était en financement participatif sur Ulule, et fort heureusement celui-ci à réussi à atteindre son objectif, sinon je ne serais pas en train de vous en parler aujourd'hui. L'occasion parfaite d'y revenir et de voir ce qui a changé entre le proto et l'édition finale.**

► Arthelius

### Un jeu inspiré

Cela n'aura pas échappé aux joueurs de jeux vidéo qui ont croisé la route de Final Fantasy VIII, Shindra semble s'inspirer du célèbre jeu le Triple Triad, un jeu simple mais terriblement addictif. Et c'est une très bonne chose car celui-ci n'a jamais vu le jour en physique. Cependant il propose

châtiment si la carte suivante est inférieure à celle qui a été retournée, une sorte de réaction en chaîne. Enfin, il y a le Virus : lors de la pose, si la carte est le résultat de la soustraction de deux cartes ennemies en contact, celles-ci sont retournées. Les cartes faibles sont donc très importantes également, un fléau pouvant être déclenché suite à un virus à partir des deux cartes contaminées.

### Les nouveautés de cette édition

La règle nous apprend que le terme Shindra (qui se prononce « chine dja ») provient de l'île de Mayotte et signifie « avancer, vaincre les obstacles, agir ». Cette petite explication permet de nous introduire dans l'univers. Premier ajout, et non des moindres, la boîte qui arbore ici de jolies jeunes femmes en train de se battre, mais avec un léger sourire narquois. On peut s'interroger sur cette présence féminine sur la boîte, mais pourquoi pas, le reste est parfaitement sobre, recou-

de nombreuses autres idées.

### Un cataclysme en boîte

Le jeu va se jouer sur un plateau composé de 16 emplacements. Chaque joueur va choisir un peuple, aztèque ou grec, et prendre les 18 cartes correspondantes numérotées de 2 à 10. Ensuite les joueurs choisissent s'ils jouent jour ou nuit, représentés de chaque côté des cartes. Votre but sera d'avoir le maximum de cartes à votre couleur sur le plateau en fin de partie, en jour ou en nuit.

Avant de débiter, les joueurs choisissent 9 cartes parmi celles qui leur ont été données. Chaque joueur dispose d'un éventail pour les dissimuler. À son tour de jeu le joueur posera obligatoirement une carte, mais pas forcément adjacente à une déjà présente sur le plateau. Le but étant de retourner les cartes sur la face à sa couleur, on pourra y parvenir de 3 manières différentes. Le Châtiment : si la carte posée est plus puissante que la ou les cartes qui lui sont adjacentes elles sont retournées ; les diagonales ne comptent pas. Il y a le Fléau, qui se produit après un





vert de noir. Au dos une présentation succincte du jeu et de son contenu, sans oublier la nomenclature. Fait peu courant, aucun logo d'éditeur n'est présent, juste des informations de contact.

Les cartes avec lesquelles j'avais pu jouer lors de la campagne ne ressemblaient pas aux cartes finales. Bien entendu le style graphique était assez similaire et le principe de jour et de nuit déjà présent, mais les illustrations étaient bien différentes. Sur l'édition définitive, les personnages sont mieux réalisés, plus finis et les cartes sont lisibles plus facilement. Même si les personnages sont sensiblement restés les mêmes. Le second peuple était d'ailleurs les Vikings.

Mais l'essence du jeu était déjà bien présente. De même pour les paravents qui cachent le jeu des joueurs : les illustrations sont différentes, mais la forme reste la même. Dans la version éditée, le plateau est devenu rigide, ce qui donne un véritable confort au jeu. De même pour la règle bien entendu qui n'est plus de simples feuilles blanches, mais un petit livret.

### Un combat de titans

L'édition finale a donc apporté une finition de qualité au jeu, mais sans trahir le matériel de base et l'univers qui avait été développé jusqu'alors. C'est donc avec plaisir que j'ai retrouvé les mêmes ressentis ludiques avec cette version de Shindra, avec un matériel de meilleure qualité bien entendu. Le jeu se comprend en quelques minutes et propose un challenge qui se renouvelle parfaitement grâce à des cartes supplémentaires. Malgré ses règles simples à compren-

dre et la rapidité des parties, le jeu n'est simpliste pour autant et propose une véritable dimension tactique, et cela même avec le jeu de base. Les retournements de situations sont fort nombreux et tout peut basculer en quelques tours. C'est agréable, c'est fluide, plein de réflexion, avec des parties rapides et dynamiques. De plus, le jeu est tout à fait accessible aux plus jeunes à partir de 8 ans. Shindra est un jeu intuitif et diablement malin qui ravira les plus tacticiens d'entre vous mais aussi les joueurs débutants.

### Les dieux sont parmi nous

Il existe un mode avancé où le jeu se déroule avec 3 dieux. Lorsqu'un joueur choisit un dieu il doit alors se défausser de 5 cartes de son deck, 3 étant demandées et définies par le dieu, tandis que les 2 autres sont choisies par le joueur. Chaque dieu possède deux pouvoirs, un jaune accessible sans paiement et un second en rouge qui se déclenche après avoir sacrifié et dévoilé les 2 cartes Offrande mises de côté au début. La partie se déroule alors en deux manches. Il est également possible de cacher l'identité du dieu en sacrifiant 6 cartes au lieu de 5. ■

**Auteur :** Nasseime Chihabouddine

**Mécanisme :** confrontation

**Thème :** antique

**Nombre de joueurs :** 2 joueurs

**Age :** à partir de 8 ans

**Durée :** 7 minutes

**Édité par** Nasseime

Chihabouddine

**Prix approximatif :** 20€





## Les disques

► Arthelius

À première vue ils ne semblent pas prendre part aux mécaniques, pourtant derrière leurs jolies bouilles dodues se cachent de multiples manières d'influencer le jeu ou de prendre note de votre progression. Petite plongée dans un monde circulaire aux atouts non négligeables.

### La quadrature du cercle

De prime abord, ils semblent tous se ressembler, ces fameux disques qui coulisent, laissant apparaître dans leurs fenêtres de différentes tailles de multiples informations. Pourtant, à y regarder de plus près, si la forme diffère peu, le contenu peut être très différent selon la manière dont ils sont employés et l'imagination des auteurs de jeux.

Il convient dès lors de différencier les disques à fenêtres des disques où un pointeur désigne une action à la manière d'un « spinner » (petit disque où une flèche tourne sous l'impulsion d'un coup d'index ou avec le souffle du joueur, comme dans *Twister*). Dans le cas présent c'est le premier qui nous intéresse, là où aucun hasard n'est présent.

### Combien tu gagnes, toi ?

Sa fonction la plus simple reste le marqueur de score, comme c'est le cas dans *Gloobz* par exemple. D'une simple rotation du disque, le joueur peut marquer les points récoltés et ainsi noter son avancée sans crayon ni feuille. Un disque numéroté de chiffres croissants, un cache par-dessus avec une fenêtre, et pour tenir le tout une petite attache au centre. Une manière pratique de noter son score, mais une utilisation assez basique.

### Plusieurs critères en un

Dans le cas de *King of Tokyo* ou son petit frère *King of New York*, les fiches personnages sont affublées de deux disques. Là encore, leur fonction première est de noter. Pour autant, si l'un des disques sert toujours à marquer





vos points de victoire, l'autre a pour fonction d'indiquer vos points de vie. Certes toujours en suivant un système numérique croissant, mais cette fois-ci pour noter autre chose que les points de victoire, le disque pouvant avancer mais aussi reculer, et ainsi donner une indication sur l'état de santé des personnages.

### Un marqueur complexe

La forme reste simple dans nos précédents exemples, mais il en est tout autre dans **Metal Adventures** où ce n'est pas un simple disque qui vous est proposé mais plusieurs, regroupés sous le nom de roue. Sur celle-ci vous retrouverez la puissance de votre vaisseau (donc sa force d'attaque, une nouvelle donnée), ses dommages (des malus), le jugement des pirates (un autre malus mais sur un autre point du jeu), et enfin le disque classique des points de gloire. Tout ceci étant regroupé sur une seule base où les disques sont groupés par deux, l'un au-dessus de l'autre. Une manière originale de marquer plusieurs informations sur un seul et même support.

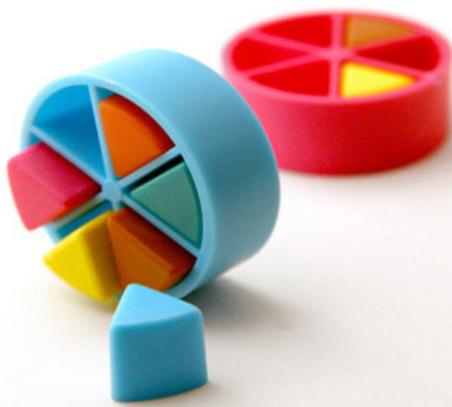
### Faire un choix

Laissons de côté les disques à fenêtres ou encoches pour nous pencher sur un disque directement inspiré des horloges, il s'agit des disques de joueur de **La nuit du Grand Poulpe**, où à l'aide de leur disque les joueurs vont pouvoir désigner un lieu où se rendre avec leurs deux pions. Il est donc possible dans le cas présent

de faire deux choix différents avec un seul disque. Ici, fini la linéarité du mouvement, le joueur peut effectuer un tour complet du cadran si cela lui chante, ce qui importe c'est son choix final. En centralisant les choix sur un support circulaire, le joueur dispose d'un meilleur point de vue, facilitant ainsi sa décision.

### Une légère digression

En parlant de disque, il est quasiment impossible de ne pas penser au plateau circulaire du **Trivial Pursuit**, la différence étant que pour être un disque, le support doit tourner et être recouvert par un autre élément et souvent posséder une fenêtre. Pourtant on pourrait dire que le plateau de **Realm of Wonder** n'est au final qu'un grand disque. Bref je joue sur les mots, mais cela n'a pour but que de vous montrer que les disques sont parfois là où on ne les attend pas.





D'autres jeux proposent aussi des supports circulaires pour donner des informations, c'est le cas par exemple de **Warhammer : Diskwars** où les disques servent de support de rappel pour les informations concernant chaque race, mais également d'outil de mesure. Il en sera de même dans **Desperados of Dice Town**, où des disques serviront de rappel, donnant de multiples informations.

Autre manière de jouer avec des disques : en les utilisant comme pièces de jeux. Comme c'est le cas dans le célèbre jeu de récré « les pogs », où l'habileté est l'élément principal du jeu. Les

disques peuvent également n'être que de simples tuiles plus arrondies comme dans **Bonbons**, jeu de mémoire où les confiseries se cachent sous ces fameux disques. Ou comme dans **Petits monstres**, où les joueurs doivent retrouver les monstres désignés par le dé, en retournant les disques qui se trouvent devant eux, un peu à la manière de **Bugs & Co**, où les joueurs doivent aussi retourner les tuiles pour former des combinaisons.

### Un petit tour et puis s'en vont

Si la forme ne diffère jamais, le cercle immuable, les informations qu'elle sert peuvent être de natures tout à fait différentes. Le disque reste un support de choix pour visualiser facilement diverses informations ou pour noter son score en se passant d'un papier et d'un crayon. Ne sous-estimez pas son utilité ou la profusion de ses fonctions et utilités, car derrière cette bouille ronde se cache toute une manière d'apprivoiser le jeu. ■





## Les Mécanicartes : le jeu pour créer des jeux

► Aurélien Lefrançois-Fidal

**Comment initier de nouvelles personnes à la création d'un jeu de société ? C'est à cet épineux problème qu'essayent de répondre les Mécanicartes, outil ludique permettant de décomposer les jeux pour mieux les reconstruire.**

### Et si on créait un jeu ?

À l'origine, il y avait un projet : Ludi Vojago, un tour d'Europe d'ateliers de conception de jeux de société dans différentes structures telles que des écoles ou des centres culturels. Mais comme pour tout autre acte créatif, la réalisation d'un jeu n'est pas toujours intuitive, surtout pour des publics n'ayant pas une pratique régulière du jeu de société.

Les Mécanicartes ont été créées comme support d'initiation. Ces dernières se présentent comme un jeu de 36 cartes format « Magic » décomposées en trois couleurs représentant des composants de jeu de société. La couleur rouge correspond au matériel de jeu tel que les dés, les figurines ou le matériel créatif. Les cartes vertes sont les compétences utilisées par les joueurs pour jouer avec succès au jeu : logique, narration, négociation... Enfin, les cartes bleues, les plus nombreuses,

représentent des mécanismes de jeu, tantôt larges (coopération, déplacement, gestion de ressources...), tantôt plus spécifiques (draft, majorité, programmation...).

Chaque carte dispose d'un nom, d'une illustration, d'un texte d'ambiance et d'une définition formelle.

Les trois éléments vont plus ou moins parler aux participants en fonction de leur âge et de leur expérience ludique : des enfants préféreront souvent se fier au texte d'ambiance alors que des joueurs réguliers de jeux « expert » seront à l'aise avec une définition formelle plus précise mais plus austère. Les cartes sont réparties selon trois niveaux de difficulté, ce qui permet d'isoler si besoin les cartes difficiles à appréhender (telles que « programmation » ou « culture générale »).

### Comment on s'en sert ?

Le jeu dispose aussi d'une 36<sup>e</sup> carte « mode d'emploi ». D'ailleurs, comment utiliser ces cartes ? Tout d'abord, elles peuvent servir à analyser et personnaliser des jeux existants. Quelles cartes correspondent à un jeu ? Sont-elles « majeures » ou « mineures » ? Les analyses font souvent naître des





débats sains permettant de déconstruire les éléments d'un jeu : les cartes cachées sous la merveille de **7 Wonders** sont-elles un élément d'identité secrète ?

On rajoute ensuite une carte inutilisée lors de l'analyse, le défi étant d'inventer une nouvelle règle du jeu incluant la carte tout en préservant les anciennes. Exemple : comment inclure du bluff dans **Dobble** tout en respectant le rythme effréné du jeu et le mécanisme de correspondance ?

Cet exercice mental permet de s'initier au « game design », guidé par un grand nombre de contraintes, et peut aboutir à des résultats intéressants à partager avec d'autres joueurs par la suite.

Autre possibilité : on tire une carte de chaque couleur au hasard et on s'en sert comme contraintes initiales pour créer un nouveau jeu. La créativité naissant souvent de la contrainte, c'est là une bonne façon de savoir où partir pour entamer une nouvelle création ludique. Imaginez vous devoir réaliser un jeu incluant des dés, utilisant une identité secrète et faisant appel à la narration : de quoi généreusement se tordre le cerveau ! Il est aussi intéressant d'inclure en parallèle un thème, aspect ludique absent des Mécanicartes car trop large pour une classification.

### La magie opère

Un tel atelier de conception est particulièrement riche au sein d'une équipe de quelques personnes : les idées de chacun se confrontent, les interprétations divergent souvent, des compromis doivent être trouvés et expliqués.

Les premiers moments sont consacrés au « brainstorming » : qu'est-ce que je vais pouvoir faire avec

ces cartes ? Il est souvent conseillé d'utiliser une carte particulière comme point de départ fort et intégrer les autres par la suite.

En utilisant les cartes et les envies de chacun, il faut désormais déterminer les éléments qui façonneront la première forme du prototype : quel est le but du jeu ? Quelles sont les conditions de victoire et de défaite ? Comment se déroule un tour de jeu (ou équivalent) standard ?

À ce moment-là, il est envisageable de changer une carte ou de la mettre de côté : si un compromis délicat menace la stabilité du prototype nouveau-né, la carte n'est plus nécessaire.

Et lorsque certaines de ces questions ont été résolues même partiellement, il est alors temps de construire le premier prototype. Généralement très simple, aux graphismes minimaux voire inexistant, pas complètement rodé, il représente pourtant la magie de l'acte créateur : quelques heures avant, il n'existait pas même sous forme d'idée !

### Je ne suis pas d'accord avec les cartes !

Les Mécanicartes se veulent également collaboratives. Achetables en ligne, elles sont téléchargeables gratuitement sous licence Creative Commons Attribution.

Mais surtout, il existe un wiki permettant à chacun d'apporter ses commentaires sur une méthode d'atelier ou sur chaque carte. Vous avez un exemple de jeu illustrant une carte ? Vous doutez de la pertinence d'un texte ? Vous voulez partager des exemples de créations réalisées grâce à ces cartes ? Venez consulter et compléter le wiki : <http://fr.mecanicartes.wikia.com> ■



## Martin Vidberg

**Tu multiplies les casquettes : illustrateur, auteur, blogueur. Comment fais-tu pour gérer tous ces rôles ?**

Je ne le vois pas comme cela. Aujourd'hui, mon métier est d'illustrer l'actualité et la presse. Je le fais parfois sur un blog et je deviens blogueur, parfois en presse et je suis illustrateur, parfois en livre et je suis auteur. Mais dans le fond seul le support change, la casquette est la même.

**Au dernier festival de Cannes (2015), tu as proposé aux blogueurs de se rencontrer pour débattre et voir comment ils envisageaient l'avenir de leur activité. Pourquoi cette envie de fédérer cette communauté ?**

Pour le simple plaisir de la rencontre. Les journalistes, qu'ils soient professionnels ou amateurs, n'ont que rarement l'occasion d'échanger sur leurs passions. Cette rencontre a été l'occasion de se retrouver et de mettre un visage sur un nom. Il n'y avait pas d'autre intention et je n'ai pas fédéré de communauté.

**Qu'as-tu retenu de cette rencontre ? Est-ce que celle-ci sera amenée à être réitérée chaque année ?**

J'ai surtout découvert des gens que je ne connaissais pas. J'espère qu'ils ont autant pris plaisir que moi à échanger librement. Après tout, si on écrit sur nos passions, c'est qu'on a envie d'échanger. Je ne sais pas par contre si cette rencontre aura lieu l'an prochain puisque je n'en ai pas parlé au festival. Mais je n'ai rien contre.

**Tu as présenté peu avant Cannes un visuel de jeu nommé « Un doigt dans la chatte ». Autant dire que le titre a fait parler de lui, mais peux-tu nous dire ce qui se cache derrière ce titre sulfureux ?**

Professeur, mais surtout connu pour son rôle d'illustrateur, Martin Vidberg nous gratifie régulièrement de ses petits strips sur l'actualité par le biais de son blog, mais aussi, et c'est ce qui nous intéresse aujourd'hui, nous fait part de ses découvertes ludiques. Une personne engagée et engageante que je vous invite à découvrir avec cette interview.



### Ses participations graphiques :

2011 : CASSE-TOI POV'CON

2012 : SI J'ÉTAIS PRÉSIDENT

Son site web :  
[www.martinvidberg.com](http://www.martinvidberg.com)

J'ai bricolé une parodie de jeu de société avec ce nom qui l'est encore plus pour déconner lors du off du festival et sur Facebook. C'est sans doute là que tu en as entendu parler mais ce n'est absolument pas un projet sérieux et je ne cherchais pas d'éditeur. Je suis d'ailleurs plutôt amateur de jeu de gestion à l'allemande.

### Pourquoi avoir choisi ce titre ?

Parce que c'est impubliable. C'est le principe d'une parodie et des caricatures : je grossis le trait parce que c'est rigolo.

### Depuis de nombreuses années, tu dessines des patates. D'où te vient cette passion pour ce tubercule ?

Cela fait 15 ans que je dessine ces personnages simplement parce qu'ils fonctionnent bien pour la parodie et qu'ils sont devenus ma signature. La principale difficulté, pour un auteur, est de trouver une place et un style immédiatement identifiable. On me demande souvent pourquoi je dessine ces personnages, mais la vraie question que je peux retourner c'est : pourquoi arrêterais-je de les dessiner ?

### Tu t'intéresses de très près au dessin de presse en étant un chroniqueur assidu du monde politique. Comptes-tu créer un jeu autour de ce thème pour les prochaines élections comme lors de ta participation aux illustrations du jeu de Ludovic Maublanc : *Casse-toi pov' con* ?

*Casse-toi pov'con* était une expérience enrichissante et une très belle collaboration avec Ludovic Maublanc et Matthieu d'Epenoux. Peut-être que le jeu ressortira pour les prochaines élections. Peut-être que non. Il faudrait plutôt poser la question à l'éditeur qui est le véritable papa du jeu puisque c'est lui a défini le thème et le cahier des charges. Pour ma part, je ne fais aucun projet sur ce thème. J'aimerais plutôt réussir à travailler sur un jeu de gestion tel que ceux auxquels je joue. Mais je ne suis pas certain d'en avoir le temps.

### Crois-tu qu'il soit possible de transmettre un message fort par le biais des jeux de société ?

Je possède un millier de jeux à la maison. Aucun d'entre eux ne m'a fait passer un message. Certains nous font passer de jolis moments, d'autres nous font vivre des expériences intenses. Peut-être que quelques-uns véhiculent des valeurs, mais en tant que dessinateur de presse, je ne choisirais pas le jeu de société pour « faire passer un message ». D'ailleurs, *Casse-toi pov'con* ne véhiculait aucun message. C'était un simple jeu d'apéro.

### Le monde du jeu de société a bien changé ces dernières années avec l'arrivée massive de nombreux nouveaux intervenants. Quel bilan dresses-tu de cette période que nous vivons ?



Je me suis passionné pour le jeu à une époque où les auteurs et nombre d'éditeurs restaient essentiellement amateurs. Aujourd'hui tout le monde se professionnalise, ce qui implique des contraintes de productivité, des calculs sur le marché du jeu qui peuvent aussi poser des problèmes et parfois limiter la créativité. En regardant tout cela, je me dis qu'on est peut-être au sommet de

la vague et qu'il faudra bien redescendre. Il y a sans doute trop de jeux qui sortent, trop d'éditeurs pour un public limité. Il y aura sans doute de la casse et des déçus. Mais pour moi qui joue, tout va bien : je trouve des jeux à mon goût et je ne vois pas de raison de m'inquiéter pour mon avenir de joueur.

### Quelles sont tes attentes pour les années à venir ?

J'espère continuer à être surpris et découvrir chaque année une dizaine de jeux géniaux auxquels je n'ai pas l'impression d'avoir déjà joué.

### Quels sont tes projets ?

En tant que joueur, jouer. Si je continue à en trouver le temps, c'est que tout va bien. Et comme auteur de bande dessinée, j'aimerais simplement continuer à le faire et pouvoir en vivre. Ce n'est déjà pas simple, du coup je n'ai pas beaucoup plus d'ambition. ■



## RETOUR VERS

... 1974

► Samantha

Cette fois-ci je vous emmène dans les années 70, plus précisément en 1974. La majorité passait de 21 à 18 ans, et oui, plus jeunes et plus mûrs. Certains d'entre nous votaient peut-être déjà, en pleine élection présidentielle. Et pendant que Valéry Giscard d'Estaing devenait président, nous pouvions jouer avec les dernières sorties du moment. Allez, en route !

# A

**Air traffic**, ou comment se prendre pour le capitaine de bord d'un gros avion. Votre mission, si vous l'acceptez : emmener tous les passages d'un aéroport à l'autre, sans encombre bien sûr. **Air traffic** pourrait se résumer ainsi : rentabilité, royalties, kérosène, et surtout pas de voyage à vide. Nathan édite un jeu original pour l'époque, comparé aux **Monopoly** et **Cluedo**. un jeu de gestion à partir de 2 joueurs, si vous avez 1h30 devant vous et une envie de nostalgie importante à assouvir.

# B

**Banco sur le pétrole**, voilà qui donne envie. Ah non pas trop... il faut croire que la crise du pétrole de 1973 donna des idées à MB et son ou ses auteurs, car une fois n'est pas coutume, les auteurs ne sont pas mentionnés. **Banco sur le pétrole** vous plonge dans un jeu long dans lequel vous devrez gérer votre argent, forer et ruiner les autres. La petite touche sympa c'est le plateau de jeu en 3D qui sert à forer avec un disque troué. **Banco sur le pétrole** n'en reste pas moins un jeu très long pour un intérêt limité.

# C

**Contigo**, créé par Franck Thibault et édité par 3M, est un jeu de placement de pions, croisement parfait entre les traditionnels jeux de l'**awalé** et **des échecs**. Un jeu abstrait qui peut attirer plus d'un curieux à se pencher sur son contenu et ses règles.

# D

**Dominoto** d'Alain Bideau, un jeu certes très laid mais qui s'avère bien sympathique. Vous allez devoir poser des cartes pour construire votre route et empêcher les autres d'y parvenir. Un jeu bien malin de pose de cartes, de course et de connexion.

# E

**Events**, un jeu anglais à la boîte so vintage, chez 3M. Jouez au petit historien avec ces 300 événements et ce jeu de mémoire qui vous fera revisiter l'histoire. De 4 à 8 joueurs pour des parties de 60 minutes, **Events** saura faire vrombir vos neurones, une sorte de **Trivial Pursuit** avant l'heure.



**F** Avec *Follyfoot*, saurez-vous gagner suffisamment d'argent pour sauver les poneys ? Gérez les courses et le hara afin d'amasser des billets. Édité par Whitman Publishing, *Follyfoot* voit le jour en 1974 avec toute une collection qui tourne autour, de quoi ravir les amoureux des poneys et du vintage.

**G** *Ghost Train*, le train fantôme, un jeu qui vous plonge dans l'effroi, enfin presque. Si vous aimez les ambiances de fête foraine et d'Halloween, ce jeu est la perle rare qu'il vous faut avec son plateau 3D et sa thématique qui a su ravir bon nombre de joueurs. Denys Fisher Toys nous sert ici un bon jeu bien sympa qui plaira au jeune joueur en quête de frisson.

**H** *Hôtel*, qui n'a jamais joué ou entendu parler de ce jeu ? Si vous me dites que vous ne le connaissez pas, vous devez être soit très jeune, soit coupé du reste du monde depuis des années.

**I** *Inclination*, le jeu édité par Interlude CEJI, est un jeu de poursuite entre pions ou la gravitation fait tout son effet. Oui, car dans *Inclination*, plus les billes se déplacent plus le plateau est susceptible de changer de direction. Un jeu très sympa à jouer en famille surtout si vous aimez les jeux de gravitation universelle.

Jouet Vera éditait en 1974 le *Jeu de l'ULTIMOT*, un jeu dans lequel il faut composer des mots

**J** avec les 5 cartes de sa main. Le dernier à pouvoir poser un mot gagne l'*Ultimot*. Un jeu de lettres qui ne restera pas dans les annales, mais qui a sûrement bien tourné en famille avec mémé le dimanche après-midi.

**K** *Kangaroo* d'Alex Randolph, édité par Ravensburger, est un jeu de stop ou encore avec des kangourous. Son successeur, *Die heisse Schlacht am kalten Buffet*, fut nominé au Spiel en 1990. Dans le même genre il vaut mieux jouer à *Can't stop* qui ne présente pas de bug de règle, malheureusement présent dans *Kangaroo*.

**L** Qui n'a jamais rêvé d'être riche ? Avec *Le Millionnaire*, vous allez réaliser un fantasme : pouvoir compter tous vos billets et devenir millionnaire. Oui, rien que ça. Un jeu de tactique saupoudré de chance et de compétition, qui reste un bon jeu d'argent et dont je n'ai malheureusement pas le nom de l'auteur.

**M** *Masco*, un jeu de combinaisons, édité par FX Schmid. Cousin du *Mastermind*, *Masco* possède moins de possibilités mais reste un jeu assez original avec ses cubes de bois qui représentent des visages de couleurs. Le détective devra retrouver la combinaison, 18 cartes Visage venant aider le joueur. Un petit jeu rapide à tester si vous en avez l'occasion.

Édité par SPEAR, dans la lignée des jeux abstraits



**N** de l'éditeur, *Nil* se démarque par sa modernité. Si le hasard garde une grande place dans ce jeu, il n'en reste pas moins un jeu de réflexion. Le matériel ressemble beaucoup au *Scrabble* : les tuiles sont piochées dans un sac et mises sur une réglette comme dans ce dernier, mais ici nous ne formons pas des mots mais le fleuve Nil. À vous donc de le construire sans trop d'embûches.

**O** *Optimots*, jeu de Noël Astier édité par Volumix. Le matériel de ce jeu permet de jouer selon deux modes différents, avec les dés ou avec les tuiles. Dans les deux cas il s'agira de recréer des mots. Un jeu de lettres pour 30 minutes de réflexion linguistique intense.

**P** *Perds pas la boule*, un jeu de Henry Sala édité par Gay-Play. Si *le jeu du Baccalauréat* avait un fils plus fun, ce serait *Perds pas la boule*. il faut tourner la flèche et trouver un mot qui commence par la lettre en lançant sa bille dans le pot. Je n'ai rien à ajouter de plus que son slogan : un jeu follement gai, un jeu Gay-Play.

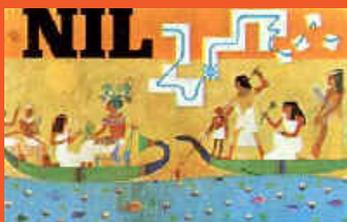
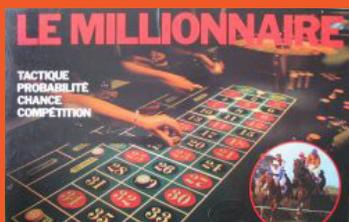
**Q** Dans la collection « Casino » de chez Ravensburger, le jeu *Quaro* tient une bonne place. C'est une fois encore monsieur Alex Randolph qui nous livre un jeu de pions ou il faut réaliser des alignements de 4 pions de 4 couleurs. Ce jeu trouvera tout son intérêt dans le jeu en équipe à 4 joueurs.

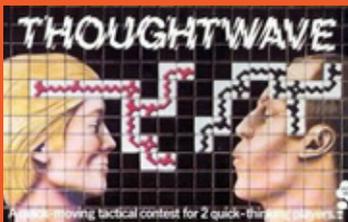
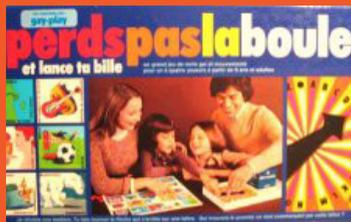
**R** *Rubik's cube*, que dire, tout le monde le connaît. C'est grâce à lui que de nouveaux casse-têtes ont pu voir le jour. Il reste indémodable et joué partout dans le monde et par toutes sortes de joueurs, une belle prouesse pour un cube en plastique. Merci à Ernő Rubik et à Idéal pour ce jeu qui traverse les âges sans prendre une ride.

**S** *Sperre* est un jeu de labyrinthe ou le hasard a une place très importante. Résolument familial, ce jeu ne passionnera pas les foules. Malgré une idée sympathique, *Sperre* ne restera pas le jeu de labyrinthe par excellence, mais il étoffera la collection d'un labyrinthisse passionné. Un jeu édité par Spear.

**T** *Thoughtwave*, un jeu de connexion simple, mais d'une grande profondeur. Parker édite une petite perle ludique du fameux Eric W. Solomon. Il faut relier les deux bords du plateau par des ondes télépathiques, rien que ça. Les tactiques vont se mettre en place et les cerveaux vont devoir s'activer pour gagner la partie. Vous pouvez retrouver la règle et le matériel nécessaire pour jouer sur le site [jeuxsoc.fr/](http://jeuxsoc.fr/).

**U** *UFO Distruggete Base Luna*, et oui rien que ça. La lettre U nous fait voyager jusqu'en Italie avec le jeu édité par Salini. Un jeu sur les extraterrestres qui vient d'une grande série des années 1970 avec livre et série TV. Un jeu du célèbre Gerry Anderson.





V

**Voetbal Toto**, seul jeu édité par Meermin, nous arrive tout droit des Pays-Bas. Un jeu de paris sportifs sur les matchs de foot.

Un jeu assez étrange pour 2 à 8 joueurs. Sûrement très dur à trouver en France, mais seul jeu avec la lettre V de l'année 1974.

W

**Wabanti**, un jeu avec des boullons et des dés, voilà qui n'est pas commun. Jouer avec des boullons s'avère distrayant mais **Wabanti** peut vite devenir lassant à cause des dés qui

par leur hasard créent des parties interminables. Un jeu de Reinhold Wittig édité par Kosmos.

X

Klaus Palme, Tom Werneck et l'éditeur Heyne nous livrent **Xenophon**. Un jeu de gestion, de placement et de stratégie militaire sur fond d'histoire grecque, pour 2 à 4 joueurs. Lancez les dés et

agissez en conséquence pour limiter les pertes et combattre vos adversaires. Incarnez le célèbre Xénophon et voyagez dans l'histoire grecque avec une bonne dose d'imagination, car ce n'est pas

le matériel de l'époque qui vous transportera en Grèce antique.

Y

**Yucatan**, de Joli Quentin Kansil édité par Gamut of Games, est un jeu de course basé sur un jeu original des Indiens Yucatan. Son cousin est le **Parchisi** ou **Patolli**,

plus connu chez nous sous le nom de **jeu des petits chevaux**.

Z

**Zug** est un jeu de D.J. Springgay. On le retrouve dans le magazine Games and Puzzles de 1974. L'auteur, un joueur d'échecs, inventa ce dérivé du célèbre jeu

dont il est un grand amateur. Le but de **Zug** est d'emmener tous ses pions sur la ligne adverse. Pas très original, mais une manière détournée de jouer pour les amateurs d'échecs. ■

## CITATION

« Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer. »

de Friedrich Nietzsche





Nous sommes en 1994, l'année de la coupe du monde de football aux États-Unis, ce qui n'a strictement rien à voir avec le sujet de cet article. Pas plus que le fait que ce soit le Brésil qui ait remporté la coupe. Et je n'ai aucune autre excuse pour expliquer cette introduction. Par contre, je peux vous dire que Manhattan est un quartier de la ville de New York, qui a inspiré le jeu dont je m'apprête à vous parler.

► Arthelius

### Allez plus haut...

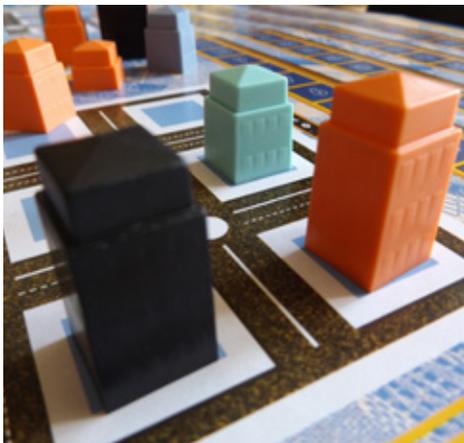
... comme dirait Tina Arena, chanteuse choisie pour être rattaché avec l'année présentée. Le but dans **Manhattan** est simple : avoir le plus de points à la fin de la partie. Ce qui va être plus compliqué c'est la manière d'y parvenir. Le plateau dispose de 6 quartiers sur lesquels vous allez construire vos immeubles. Le jeu s'articule autour de 3 manières de scorer : avoir le plus haut gratte-ciel rapporte 3 points,

être majoritaire dans un quartier en rapporte 2, enfin chaque bâtiment donne 1 point. Chose extrêmement importante dans le jeu, le fait que les immeubles ne soient pas nominatifs. Il est tout à fait possible à un joueur de construire par-dessus l'immeuble d'un autre, à condition qu'il possède au moins le même nombre d'éléments que le précédent propriétaire.

Autre subtilité du jeu : les cartes. Sur celles-ci vous trouverez un carré de 9 cases, dont une sera rouge. Cela aura pour but de vous indiquer à quel endroit vous aurez le droit de construire, parmi les 6 quartiers disponibles. Vous pourrez construire sur n'importe quel quartier, mais seulement à un endroit précis.

Mais cela ne s'arrête pas là. Au début de chaque tour vous devrez choisir 6 éléments de 1, 2, 3 ou 4 étages parmi les 24 dont vous disposez. Une fois

les 6 pièces jouées, on procède au décompte de chaque quartier et chaque joueur marque ses points. Le jeu se déroule en 4 manches.



### Un peu de kitsch en boîte

Avec ses tours en plastique de couleur pastel, son plateau très années 90, et sa boîte



qui ne dit rien de bon, il est clair que **Manhattan** n'accroche pas les joueurs grâce à ses qualités graphiques. Pourtant, le jeu est parfaitement fonctionnel et se lit très bien. Ce n'est certes pas joli, mais qu'importe, le jeu a tout de même bénéficié d'un soin particulier, et cela malgré son aspect kitsch. Une petite refonte graphique ne pourrait pas lui faire de mal, même si à mes yeux **New York 1901**, sorti chez Blue Orange cette année, pourrait en être considéré comme un digne descendant, tant celui-ci semble proche de **Manhattan**. Ce qui est loin d'être une remarque désobligeante, bien au contraire.

**Manhattan** a connu 2 éditions différentes : une en 1994 par Hans Im Glück et Ludodélire (celle qui a servi à illustrer cet article) et une autre en 1996 par Mayfair, aux États-Unis, qui ne semble pas avoir frôlé le sol français.

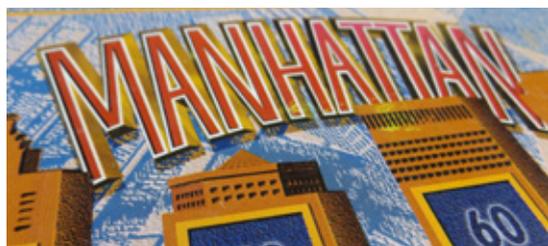
### Un jour j'irai à New York avec toi

Pas forcément pour déconner toutes les nuits comme le propose Jean-Louis Aubert, mais pour voir à quoi ressemble Manhattan de plus près. En attendant, vous pourriez très bien occuper ce temps libre en jouant à **Manhattan**, tant celui-ci reste un excellent jeu. Le *Spiel des Jahres* qu'il a reçu en 1994 n'était aucunement volé. **Manhattan** reste parfaitement intéressant à notre époque, en offrant un jeu profond, malin et très tendu où les interactions entre les joueurs sont nombreuses, car rien n'est jamais acquis définitivement. Les joueurs les plus calculateurs prendront un véritable plaisir à jouer avec les majorités et à calculer au mieux leurs coups. Quant à la durée de vie, il n'y a rien à craindre, il y a assez de paramètres qui se différencient d'une partie à une autre pour ne jamais jouer deux fois la même chose. Un jeu que je vous recommande chaudement si vous avez la chance de le voir passer dans un vide-grenier ou dans une ludothèque.

### Variantes

J'ai trouvé sur le site *Jeuxsoc.fr* de François Haffner de nombreuses variantes. Je ne vais pas vous les détailler pour ne pas gâcher la surprise, mais elles m'ont semblé particulièrement intéressantes pour renouveler les parties et ajouter un grain de folie au jeu.

La première introduit le célèbre monstre Godzilla qui vient piétiner fébrilement les immeubles du plateau sous les ordres des cartes. Si la destruction complète d'un immeuble vous fait peur, vous pourrez jouer avec la variante « bébé monstre », moins méchante. Quant à la dernière variante, elle propose de n'ajouter qu'un quartier constructible à la fois, en débutant avec un nombre limité. De quoi vous occuper durant de longues heures, si vous décidez de visiter son site que je ne peux que vous recommander encore une fois. ■



Auteur : Andreas Seyfarth  
Mécanisme : placement  
Thème : immobilier  
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
Age : à partir de 10 ans  
Durée : 60 minutes  
Édité par Ludodélire  
Prix approximatif : 35€





## DIS PAPY ...

► Antoine G

Après avoir (re)découvert « Scotland Yard », pour ce numéro nous restons dans les brumes londoniennes afin de nous plonger dans un classique, un OLN (Objet Ludique Non Identifié) : Sherlock Holmes Detective Conseil (SHDC pour la suite).

### Londres : ville propice aux histoires

SHDC est sorti pour la première fois en France en 1985, sous une forme très atypique encore aujourd'hui : un classeur. Ce classeur contenait les enquêtes sous forme de feuillets, un plan de Londres, des fac-similés du Times et quatre petits livrets : règles du jeu, présentation et solution des enquêtes, questions utilisées pour vous mesurer au maître, et un annuaire de Londres pour vous guider dans



## ... SHERLOCK HOLMES DÉTECTIVE CONSEIL



la résolution des énigmes posées. Les feuillets, eux, décrivent ce que l'on peut trouver dans les différents lieux que notre enquête nous amènera à visiter. Cette version du jeu obtint le « Spiel Des Jahres » en 1985.

En 2010, Ystari récupère, non sans mal, les droits du jeu et effectue un remarquable travail de refonte des enquêtes, sur le fond et la forme. Par exemple, 60 entrées sur 9 pages pour la première enquête dans la première édition, contre 70 et 18 pages pour l'édition de 2011. Pour la forme je vous laisse juger avec les illustrations de l'article, mais on notera la présence d'indices graphiques absents de la première version. Le jeu ressort dans une boîte qui contient 10 livrets d'enquête, chaque livret contenant la présentation, l'enquête, les questions et la solution.

### Les extensions

Depuis, plusieurs extensions sont sorties sous forme de livrets ou de boîtes, certaines enquêtes demandant de gérer les déplacements, d'autres se déroulant en lieu clos.

### Des énigmes retorses

SHDC est sans doute l'un des jeux les plus simples à expliquer et à jouer, mais après il faut résoudre les énigmes ! L'un des joueurs va lire la présentation, puis va s'ensuivre une discussion entre les participants pour savoir ce qu'il convient de faire et quel lieu visiter. Les joueurs disposent d'exemplaires du Times du

**À lire :** L'intégrale des nouvelles et des romans de Sir Arthur Conan Doyle reprenant le personnage de Sherlock Holmes (des éditions électroniques sont dispo gratuitement !)

**À voir :** Deux séries se détachent nettement de la multitude d'adaptations :

Sherlock Holmes, 1984/1994 (mais 4 saisons, la télé britannique est remarquable, mais... britannique), avec Jeremy Brett, dispo en DVD

Sherlock, adaptation moderne des nouvelles, avec Benedict Cumberbatch et Martin Freeman. 3 saisons, en cours, dispo en DVD et sur Netflix.



jour de l'enquête, et de ceux des précédentes, dans lesquels peuvent figurer des indices (ou non). Le joueur suivant va lire le paragraphe correspondant audit lieu puis l'on recommence, et ce jusqu'à ce que les joueurs estiment qu'ils en savent suffisamment pour résoudre l'énigme et répondre aux questions posées. Questions que l'on ne découvre qu'à la fin. Ici vous pourrez décider d'établir un score, individuellement ou collectivement, ou de simplement confronter votre solution à celle proposée par le grand détective lui-même.

### Adieu classeur

Comme je l'ai déjà dit, la forme de ce jeu, aussi bien par le matériel que par son contenu, est totalement atypique, même si la version d'Ystari n'a pas l'originalité du classeur.



C'est un jeu qui s'adresse à tous, d'un groupe de joueurs aguerris à votre vieille tante fan de romans policiers. Il n'est pas indispensable de connaître son détective sur le bout des doigts, même si la connaissance des préceptes posés par Holmes au cours de ses récits peut aider.

Le matériel comme le thème est ultra simple à déployer et parlera à tous. Bien entendu la discussion sera plus vive à 5 ou 6 joueurs qu'à 2, voire tout seul, mais chacun va se prendre au jeu et devrait y trouver du plaisir. Merci à la Ludothèque Pirouette à L'Isle Adam (95) pour le prêt du classeur original. ■

**Auteur :** Suzanne Goldberg, Gary Grady et Raymond Edwards

**Illustrations :** Arnaud Demaegd

**Mécanisme :** enquête

**Thème :** policier

**Nombre de joueurs :** 1 joueur et plus

**Age :** à partir de 12 ans

**Durée :** 90 minutes

**Édité par :** Ystari

**Prix approximatif :** 40€





Cela fait plus d'un siècle que la Première Guerre mondiale a débuté. Pourtant celle-ci reste toujours aussi présente dans nos têtes, et cela pour le bien de nos mémoires qui ne doivent pas oublier l'horreur de ce premier conflit ayant enflammé la planète. Durant cette guerre de 4 ans, les soldats français se sont illustrés et ont reçu un surnom : les « poilus ». Afin d'honorer leur courage et présenter cet événement à la jeune génération, Sweetgames a sorti un jeu, qui va servir de base à cet article.

### Les poilus, un nom qui ne manque pas de piquant

Ce surnom donné aux soldats français, uniquement pendant la Première Guerre mondiale, provient de l'argot et désigne quelqu'un de courageux, de viril. Dans son ouvrage *L'Argot de la guerre*, d'après une enquête auprès des officiers et soldats, Albert Dauzat explique même la signification de ce terme : « Avant d'être le soldat de la Marne, le "poilu" est le grognard d'Austerlitz, ce n'est pas l'homme à la barbe inculte, qui n'a pas le temps de se raser, ce serait trop pittoresque, c'est beaucoup mieux : c'est l'homme qui a du poil au bon endroit, pas dans la main ! ». Tout est dit, je pense. Pour autant ce terme était déjà utilisé un siècle avant pour désigner les



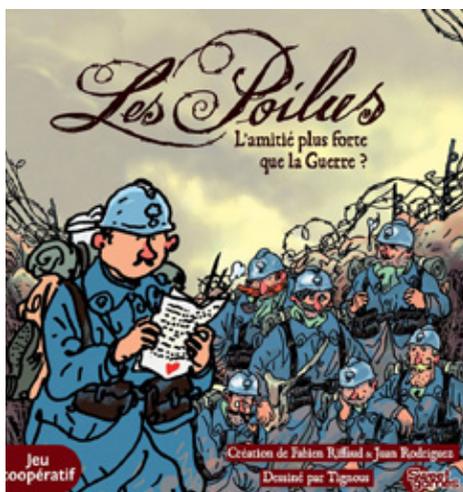
## HISTOIRE & JEUX

### les Poilus

► Arthelius

soldats parisiens et des faubourgs, courageux et audacieux au combat. Cependant le poète et écrivain Jehan Rictus, qui était beaucoup lu dans les tranchées, utilisait le mot « poilu » pour désigner l'homme du peuple. Ce terme sera rapidement adopté par l'ensemble des Français, qu'ils soient du peuple ou de la bourgeoisie.

Contrairement à ce qui est souvent dit, le mot « poilu » ne provient pas d'un manque d'hygiène capillaire des soldats, dû au manque de bonnes conditions, mais bien de ces origines littéraires. Il leur aurait été impossible d'avoir une longue barbe avec l'emploi des masques à gaz et la réglementation militaire qui l'interdisait.





### De nombreux symboles

Le masque à gaz va justement faire partie des symboles présents dans le jeu, au même titre que le sifflet et l'obus. Le sifflet était utilisé pour réunir les troupes et les prévenir, quant à l'obus je ne vous ferais pas l'affront de vous expliquer sa fonction. Dans le jeu **Les Poilus**, vous devrez réussir à vider la pile des épreuves sans vider celle du moral, élément extrêmement

important pour les soldats vivant dans des conditions inhumaines dans les tranchées. De même pour les conditions climatiques qui sont représentées dans le jeu par la nuit, la pluie et la neige. Ces symboles et ces conditions climatiques, vous les retrouverez sur les cartes du jeu. Si 3 types de menaces identiques sortent, la mission qui vous a été confiée est un échec. Mais seulement la mission, pas la partie complète.



### Une fraternité à toute épreuve

Les poilus durent faire face à la guerre mais aussi à des conditions de vie, ou plutôt de survie, désastreuses, ne pouvant compter que sur la fraternité pour rester debout dans cette tourmente et ne pas sombrer dans la folie ou l'individualisme destructeur pour toute une unité. C'est d'ailleurs cette fraternité qu'illustre le jeu avant toute autre chose, cette manière de rester soudés ensemble. Cela par le biais de tuiles Discours sur lesquelles sont inscrits des messages d'encouragement envers ses compatriotes. De même pour les tuiles Soutien qui permettent d'aider ses compagnons de jeu à la fin des tours en leur attribuant une tuile qui, pour celui qui en a récolté le plus, autorise à se défaire de 2 cartes Coup dur ou à récupérer son porte-bonheur. Car dans cette situation horrible les soldats avaient besoin de symboles auxquels se raccrocher. D'ailleurs le jeu est sous-titré « l'amitié plus forte que la guerre ? », un message fort que nous aurions du mal à mettre en doute une fois la partie achevée. C'est pour cela que l'idée de faire des **Poilus** un jeu coopératif est une riche idée et prend tout son sens avec le contexte historique dans lequel il évolue.

### Moral et longueur de temps

La guerre a éclaté le 28 juillet 1914 pour ne prendre fin que le 11 novembre 1918.



Quatre ans de guerre où plus de soixante millions de soldats seront impliqués. Un nombre colossal par rapport à la population mondiale de l'époque. Si la première année vit se dérouler une guerre de mouvement, les trois années qui suivirent firent place à une guerre de position, obligeant les soldats à se murer dans les tranchées, tandis que les capitales européennes étaient bombardées par les dirigeables. Le jeu tente d'illustrer cette période longue et invivable en utilisant un mouvement de transfert de cartes en fin de tour, appelé « baisse de moral ». Durant cette phase, autant de cartes que le total restant dans les mains des joueurs vont être ajoutées à la pile des épreuves. Si la dernière carte de la pile du moral est révélée, le jeu prend fin et les joueurs ont perdu.

C'est dire l'importance du moral dans le jeu, mais aussi durant la guerre, tandis que le conflit s'éternisait.

### Ces héros : les poilus

C'est donc un véritable hommage que nous livre **Les Poilus** de Fabien Riffaud et Juan Rodriguez, illustré par le regretté Tignous. Une manière de ne pas oublier et de découvrir de manière ludique un pan de notre histoire pour les plus jeunes, en mettant en avant la fraternité et la survie en groupe où chaque membre compte.

Le jeu est de nouveau en boutique par le biais d'une version revisitée, surtout au niveau des règles qui sont disponibles en libre service sur le site de l'éditeur, pour tous ceux qui possèdent la précédente version.

Un jeu historique qui a su éviter l'écueil de l'ennui pour nous raconter une histoire humaine. ■



**Auteur : Juan Rodriguez et Fabien Riffaud**

**Illustrations : Tignous**

**Mécanisme : coopératif**

**Thème : 1ère guerre mondiale**

**Nombre de joueurs : 2 à 5  
joueurs**

**Age : à partir de 10 ans**

**Durée : 30 minutes**

**Édité par Sweet November**

**Prix approximatif : 20€**



# 1 AN APRÈS ...

C'est une sélection assez large que je vous propose de découvrir pour ce troisième numéro. Des jeux pour enfants, mais aussi pour adultes, des jeux coopératifs et d'autres plus virulents. Il y a de quoi s'amuser et surtout voir si ces titres sortis il y a un an sont toujours aussi bons ou si, petit à petit, ils ont sombré dans l'oubli, balayés par une actualité toujours plus bouillonnante. Retour sur les mois de juillet et août 2014 en compagnie de mes collègues de rédaction qui sont aussi venus donner leur avis sur ces jeux.

► Arthelius



la subtilité qui se dégage du jeu peut échapper aux enfants. Un thème plus adulte ou du moins plus universel n'aurait pas été une mauvaise idée, je pense. Pour autant voici un jeu fort agréable sur lequel je vous conseille vivement de vous pencher.

## Monte Banana

Un jeu très malin, comme un singe, qui, avec quelques cartes et une montagne inutile mais tout de même sympathique, arrive à vous proposer une expérience de jeu fine et intéressante. Vous allez devoir gérer une main de cartes à chiffres dans le but d'arriver le plus haut sur la montagne. Mais ceci en utilisant la totalité de vos cartes, en prenant donc le risque de redescendre et de passer à côté des bananes tant convoitées. Très malin je vous disais. Le seul souci est pour moi son thème et son traitement, car celui-ci reste enfantin alors que

## Minivilles

C'est presque devenu un classique, enfin il est en passe de le devenir. **Minivilles** se joue aussi rapidement qu'il se sort. Certes il y a beaucoup de hasard (qui est compensé par l'arrivée des extensions, à découvrir dans le second numéro de JDS), mais le jeu reste à mes yeux fort agréable et plaît énormément aux novices ou aux joueurs plus confirmés, et même aux plus jeunes (ma fille de 5 ans me réclame souvent d'y jouer). Donc oui, **Minivilles** avec son système d'achat de cartes par le biais de jets de dés a de quoi plaire. Surtout que l'attente





entre les tours est réduite par la possibilité de gagner de l'argent pendant le tour des autres, rendant le jeu très dynamique. **Minivilles** ressort régulièrement, et ce n'est pas près de s'arrêter.

### 18, soldats du feu

Premier jeu coopératif de cet article, **18, soldats du feu** vous propose d'incarner un pompier intervenant avec ses collègues dans une maison en feu. Vote but : sauver le plus de personnes possible avant que la bâtisse ne s'écroule. Utilisant un système proche de la bataille navale pour la propagation de l'incendie, **18** propose un challenge assez corsé qui peut être compliqué davantage par l'introduction de variantes. Un très bon jeu coopératif, traduit du jeu **Flash Point** sorti aux USA, et qui fut sponsorisé par les pompiers de Paris pour la version française. Le jeu tourne encore de temps en temps, mais celui-ci plaît étrangement plus aux jeunes qu'aux adultes. Pourtant le réalisme qui s'en dégage (si on oublie les pions civils très kawaiï) devrait le attirer, mais il n'est rien. Un jeu à tester malgré tout avant de se jeter dans les flammes de l'achat.

### Hawaiki

Vous connaissez le **Uno** ? Oui, très certainement. Et bien **Hawaiki** c'est la même chose ou presque. Il faudra réussir à vous débarrasser de vos cartes en premier, le tout avec des règles de combinaisons plus fluides et des défausses multiples qui déclenchent des pouvoirs. Mais ce qui rend le jeu si intéressant c'est une idée géniale : celle de devoir remercier son adversaire lorsque celui-ci vous donne une

carte supplémentaire. Je sais, comme ça, ça ne semble pas grand-chose et pourtant ça change tout, faisant de lui un très bon jeu d'ambiance que vous pourrez ressortir à de nombreuses occasions.

### Madame Ching

Un très joli matériel, des illustrations superbes, une règle ingénieuse, une mécanique intéressante, mais pourtant la sauce ne prend pas. J'ai joué plusieurs parties, mais à chaque fois le même ressenti surgissait, le jeu s'avérait assez long et brouillon. Pourtant, comme je vous le disais, la mécanique de base avec son déplacement sur différents axes selon les cartes jouées est intéressante, mais cela ne suffit pas à faire de **Madame Ching** un excellent jeu. Un bon jeu certes, mais pas au-delà. Et c'est bien dommage, car j'avais véritablement envie de l'aimer, il avait tout pour y parvenir et pourtant... Comme quoi parfois ça ne se joue pas à grand-chose.





### Elemon

Voici un jeu qui impressionne par son matériel très joli et pose immédiatement une ambiance enchantée sur la table. Il est clair qu'il saura éveiller la curiosité des plus jeunes, à qui ce jeu n'est pas forcément destiné car les règles et la longueur des parties risquent malheureusement de les décourager. Pourtant, le postulat de base était intéressant : créer la pierre philosophale en accumulant des points d'alchimie ou en invoquant les fameux monstres. Le jeu tourne bien, il n'y a pas de réel souci dans les mécaniques, malgré tout il y a à mes yeux un petit quelque chose qui cloche, qui fait qu'il ne ressort pas souvent si ce n'est pour impressionner la galerie. Dommage.

### Enigma

Si vous aimez faire chauffer vos neurones, **Enigma** est fait pour vous. Les challenges qu'il propose ne sont pas toujours hyper complexes, entre les tétraminos, les balances, les

tuyaux et les tangrams. Ce qui va compliquer les choses c'est le fait que votre défi devra être réalisé le plus vite possible, du moins plus vite que vos adversaires. Si le jeu est très plaisant sur ses énigmes, la partie construction du réseau est par contre assez mal pensée, et plombe un peu le jeu. On vient très vite à jouer sans cela, prenant les cartes comme des défis, transformant ce jeu à plusieurs en jeu solo. C'est donc une chose à prendre en compte avant de vous le procurer. Y jouerez-vous pour les défis ou pour jouer à plusieurs ?

### Battle Sheep

Je vous le dis d'entrée de jeu, j'aime **Battle Sheep** et je ne rechigne jamais à en faire une partie. Matériel plaisant, règles simples et profondeur de jeu inouïe, il n'y a pas grand-chose à jeter dans ce jeu. Le système de tuiles interchangeable pour le plateau, les déplacements vous obligeant à séparer votre troupeau, pour certes vous étendre, mais aussi vous rendre plus vulnérable, tout est bien pensé





et intéressant. J'ai grand plaisir à y rejouer mais aussi à le proposer à des joueurs novices car il allie la simplicité des règles des jeux abstraits à un thème bien présent qui du coup ne les rebute pas. De plus, les jetons en plastique sont

arriver jusqu'au trésor avant le dragon, et cela en piochant les bonnes tuiles. Bien entendu il y a une grosse part de hasard, mais la tension sait aussi se montrer présente et, au fur et à mesure que les tuiles Dragon sortent, la pression se fait plus forte. Même les adultes sont pris dans l'ambiance et se méfient du danger. Mais si le jeu passe aussi bien, c'est qu'il est simple, rapide, amusant, mais surtout parce qu'il s'agit d'un jeu coopératif, donc chacun y va de sa petite remarque avant qu'un autre joueur ne tire une tuile. Ce qui ajoute pas mal à l'ambiance. Un excellent jeu, aussi bien en famille que pour servir de support de découverte.



vraiment agréables à manipuler. Je vous avais bien dit que je l'appréciais beaucoup. Si vous l'avez, rejouez-y, et si vous ne le possédez pas encore je ne vois même pas ce que vous faites encore là !

### Le trésor des lutins

Voici un jeu que je sors assez régulièrement. Pas forcément pour m'y adonner personnellement, même si faire une partie ne me dérange jamais, mais plutôt pour faire découvrir les jeux de société à des personnes qui n'y jouent pas ou peu. Les règles sont simples :

### Invazions

Voici un jeu que j'avais beaucoup apprécié il y a un an et qui continue de me plaire. Les parties sont toujours très tendues, que l'on soit humain ou zombie, et remporter la partie ne tient toujours qu'à un fil. Il s'agit d'un jeu de deckbuilding asymétrique où un joueur joue les survivants humains qui vont tout faire pour défendre leurs bases et ne pas se faire dévorer, tandis que le ou les autres joueurs vont jouer les zombies affamés. Le jeu est vendu avec plusieurs scénarios possibles, en utilisant des cartes différentes, ce qui renouvelle grandement la durée de vie et permet de proposer des parties toujours différentes. Pas forcément facile à comprendre au début, il devient bien plus limpide une fois quelques tours entamés. Un excellent jeu coopératif, de deckbuilding et sur les zombies, que demander de plus ?



sortir n'ont pas été nombreuses, et cela n'est nullement dû à ses qualités ludiques, ni graphiques, mais plutôt au fait que chaque année les jeux d'ambiance sont fort nombreux à sortir et que se démarquer de la masse n'est pas chose aisée. Et à mes yeux **Totem !** a grandement souffert de cela. Pour autant je ne serais nullement contre le fait d'en faire une petite partie de temps en temps, car monter son totem en prenant en compte les pouvoirs de la dernière carte posée est très intéressant et fort ingénieux. Un jeu à redécouvrir.

### Time Masters

Voici un jeu pas simple à aborder. Il faut dire que le thème même du voyage dans le temps implique d'entrée de jeu un univers assez complexe. Cependant **Time Masters** sait nous offrir des mécaniques intéressantes et renouvelle facilement l'expérience de jeu tout en apportant quelque chose d'original aux jeux de deckbuilding. Mais il ne sera pas aisé de le ressortir fréquemment, la faute à un thème SF et un système de jeu qui seront loin d'être accessibles pour le grand public. Et il y a ces règles que vous serez obligé de relire avant de jouer si vous n'avez pas fait une partie récemment. Pourtant, si vous aimez le deckbuilding et l'originalité, c'est vers lui que vous devriez vous diriger.

### Totem !

Ce petit jeu d'ambiance fort sympathique est idéal pour les soirées entre amis. Amusant avec juste ce qu'il faut de fourberie et de coups bas. Pourtant les occasions de le

### Theseus

**Theseus** propose une expérience assez étrange car, que l'on joue à 2 ou avec plus de joueurs, le jeu sera bien différent. À 3 et 4 joueurs, il sera assez chaotique, les actions des autres joueurs pouvant littéralement détruire votre stratégie, et l'on finit souvent par errer dans la station en tentant de gérer au mieux ses déplacements afin de ne pas subir trop de dégâts, tout en essayant de récolter quelques bonnes cartes au passage. Pourtant, le matériel et l'ambiance qui se dégage du jeu sont véritablement réussis. Mais à mes yeux la sauce ne prend pas vraiment. Par contre, à 2 joueurs le jeu devient plus contrôlable et surtout bien plus tactique : le chaos disparaît totalement pour laisser place à un calcul minutieux de ses coups. Malgré tout, le jeu est rarement ressorti à cause des règles qui restent assez complexes à retenir, vous obligeant à y revenir entre deux parties trop espacées. ■





## COUP DE COEUR ... AMON RA

► Tapimoket

### Après l'Amérique du sud... l'Égypte

Super Meeple, maison spécialisée dans la réédition de jeux de société, nous avait transporté au Mexique avec la sortie de son premier jeu. En effet, leur choix s'était tourné vers **Mexica**. Sorti en 2002, **Mexica** est un excellent jeu de placement de ces messieurs Kramer et Kiesling, deux grandes pointures parmi les auteurs de jeux... Avec ce grand succès de l'époque, Super Meeple visait juste et bien. De plus, il faut l'avouer, le matériel de la nouvelle version est tout simplement magnifique ! L'aventure va d'ailleurs continuer avec les mêmes auteurs puisque nous devrions avoir prochainement les excellents **Tikal** et **Java**.

Après ces choix judicieux, Super Meeple va repartir ensuite vers une nouvelle mission...

Les mains posées sur les hanches, il plia légèrement les genoux, puis tendit son bras vers le ciel pour s'envoler, cape rouge au vent... Cette fois, ce sera direction l'Égypte et ses pyramides !

Merci de relire le paragraphe ci-dessus en diffusant la BO de Superman... Vous verrez, ça donne encore plus d'effet...

Alors qu'il planait sur les bordures du Nil, le regard de Super Meeple se tourna cette fois vers **Amon Ra**, un jeu du fameux Reiner Knizia. Célèbre

auteur, il est également le père de **Tigre et Euphrate** réédité récemment chez Edge, de **Brains** sorti cette année chez Matagot, de **Blue Moon**, **Res Publica**, **Vendredi 13**, et des dizaines d'autres titres... Autant dire encore une fois que Super Meeple a choisi une grosse pointure. J'oserais même dire que cet auteur est une véritable usine de création de jeux à succès !

Sorti en 2003, **Amon Ra** n'a jamais été édité en France. En effet, celui-ci est resté en Europe au-delà de nos frontières et notamment chez ces grands consommateurs de jeux de société que sont les Allemands. Ce sera donc une première pour nous... Enfin, vous vous doutez bien que quelques boîtes avaient réussi, quand même, à filtrer les frontières. Et j'ai justement la chance d'en avoir un exemplaire. Du coup, il ne me reste plus qu'à vous présenter **Amun-Re**, titre qu'il portait alors en 2003, et voir de quoi il retourne.



Attention cependant, au moment où je rédige ces lignes, Super Meeple est encore en pleine mission et la version française n'existe pas encore. Mais après le travail réalisé sur **Mexica**, on ne peut espérer qu'une belle révision du matériel et peut-être un ou deux ajustements. Afin de ne pas me faire jeter dessus quelques tomates avariées ou pire encore, des pierres, je resterai prudent et je précise bien que je présente, ci-dessous, la version de 2003. De même, les photos qui illustrent cet article sont réalisées à partir cette ancienne version.



### Amun-Re est un jeu de gestion...

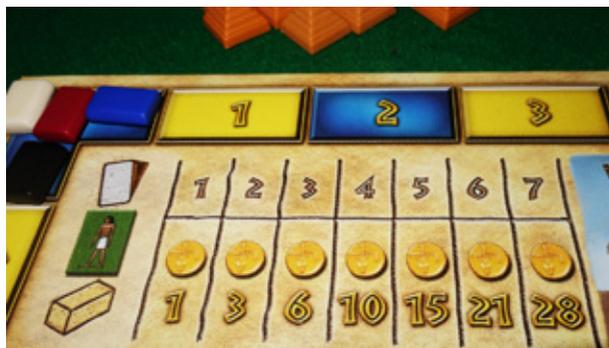
Avec un auteur allemand et un succès en Allemagne, on s'en doutait un peu. Même si nos amis germaniques ont beaucoup changé sur les choix de leurs jeux, il faut reconnaître que le jeu de gestion était maître là-bas à cette époque. Virus qu'ils nous ont transmis, par la suite, grâce à nos boutiques spécialisées préférées...

### Amun-Re se déroule en Égypte...

Toujours dans l'antiquité, cette fois le décor de l'Amérique du sud bascule dans ce pays grandiose qu'est l'Égypte. Et qui dit Égypte antique dit... ?

Les pyramides, bien sûr ! Un grand bravo à celles ou ceux qui ont donné la bonne réponse !

En effet, dans **Amun-Re**, il sera question de bâtir principalement ces monuments, mais pas seulement...



### Entrons dans le détail

**Amun-Re** va se dérouler en six manches durant lesquelles vous allez tenter d'amasser un maximum de points grâce à vos constructions, mais aussi avec l'agriculture, les offrandes aux dieux et les temples.

À chaque tour, plusieurs choses seront à réaliser. Tout d'abord, il faut acquérir des régions pour y bâtir des pyramides et y cultiver les terres. On aura alors des régions à « vendre » par un tirage de cartes, égal au nombre de joueurs. L'achat se fera aux enchères. Au début, vous disposez de 20 pièces d'or pour pouvoir miser et vous battre pour acheter le terrain convoité. Le système est très simple, puisqu'il fonctionne sur le même principe que le jeu **Cyclades**... Enfin, je devrais dire que c'est **Cyclades** qui en a repris la mécanique, puisque **Amun-Re** est sorti six ans avant.

Pour résumer le principe, on peut choisir une somme sur une carte Terrain en y déposant un jeton, mais si quelqu'un vient mettre une meilleure offre avec son propre jeton, il ne vous reste plus qu'à aller voir ailleurs. Et là aussi vous pouvez éjecter quelqu'un en faisant une offre supérieure autre part... Qui lui-même pourra aller sur une autre carte Terrain et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun ait choisi un terrain... Retenez qu'à chaque fois que vous faites une offre sur un terrain déjà choisi, il faut miser plus. Au bout d'un moment, il faudra bien se dire que l'argent, c'est bien...



mais ça ne pousse pas comme ça et qu'il vaut mieux en garder pour la suite !

Certains terrains offriront quelques bonus comme des pierres, qui serviront à bâtir, de l'argent ou encore des cartes Pouvoir qui vous donneront des... pouvoirs (oui, on s'en doutait...mais bon, c'était pour voir si vous suiviez). En dehors de ces bonus, il faudra également penser à leur position géographique sur le plateau, leurs champs, leurs revenus, leurs temples s'ils en ont (ne pas confondre avec les pyramides)... Et oui, tout cela est important pour un tas de raisons que nous verrons plus loin. Une fois les terrains acquis, on marque alors ses territoires en y plaçant un jeton Propriété.

C'est alors que vont démarrer les achats... Pardon ? Vous avez fait trop d'enchères ? Quel dommage ! Durant cette phase, on va s'acheter plein de trucs, enfin... trois types d'achat. On pourra acquérir des cartes Pouvoir, des paysans et des pierres... La méthode d'achat suit la devise « plus tu achètes, plus c'est cher »... Oui je sais, normalement c'est l'inverse de nos jours, mais au temps des pharaons, peut-être que...

Les cartes Pouvoir vont apporter des... ?... Et bien oui, des pouvoirs !... Bon sang ! Encore un grand bravo à celles et ceux qui ont de nouveau donné la bonne réponse. Ces cartes permettent un tas de choses que je vous expliquerai un peu plus loin. Patience...

Les paysans achetés vont bosser dans vos champs, enfin si vous en avez, car certains territoires sont aussi secs que mon verre de bière à la fin d'un

festival ludique. Ces paysans, donc, vont surtout vous apporter des revenus pour les prochaines manches. Certains terrains ont la chance d'en voir dès le début.

Enfin les pierres vont vous permettre de construire les fameuses pyramides ! Trois pierres, et vous pouvez en construire une... Avec six pierres, vous en faites deux, etc. Ces pyramides seront très importantes pour les décomptes des points. On pourra même construire ses pyramides en plusieurs fois et donc laisser des pierres dans la région avant d'en atteindre le nombre requis.

Note : dans la traduction de la règle, on utilise le terme « brique » au lieu de « pierre ». Non mais... une pyramide en briques, ça ne fait pas sérieux, non ? Moi je garde « pierre », ça fait plus réaliste quand même...

Les achats étant faits, on pense qu'il est temps de toucher un peu d'argent. Que nenni ! Nous avons oublié notre fameuse divinité, le dieu Ra (« Amon » pour les intimes) ! C'est donc l'heure de faire des offrandes...





Ensuite, les régions avec un chateau donneront des revenus si, comme on l'a vu, le temple du pion Offrande affiche un chateau. Seulement deux régions sans chateau rapportent des pièces : une à 4 et une à 8 ! Quels seront les heureux propriétaires de celles-ci ?

Bien entendu, il faudra, encore une fois, dépenser de l'argent. Cette offrande se fera en simultané, c'est-à-dire que tous les joueurs vont offrir de l'argent pour former un pot commun. On prend secrètement des pièces de sa réserve puis on dévoile tous ensemble. L'argent étant sous forme de cartes avec une somme inscrite, on peut même mettre un montant négatif à ce niveau, puisqu'une carte indique un « - 3 »... Ouh, le radin ! (d'où l'expression « être un Ra »?... non, laissez tomber, je dois me tromper). Il faut savoir tout de même que plus vous allez faire monter cette offrande, plus le dieu sera clément avec vous et favorisera les cultures, et donc le revenu apporté par les paysans... Mais rappelez-vous, qui dit paysans dit champs et tout le monde n'en aura pas forcément.

Pire encore, certains n'auront pas intérêt à ce que cela grimpe trop haut puisque quelques terrains ne rapportent des revenus que si l'offrande finale se situe entre 2 et 12 pièces, pour avoir le petit chateau dessiné sur la piste des offrandes (cf photos). Et oui, certains terrains ne rapportent que s'ils ont ce fameux chateau dessiné. Et comme par hasard, ce sont justement ceux qui ont le moins de champs.

Maintenant que nous avons bien dépensé, il est grand temps de gagner des sous !

C'est bien simple, le calcul se fait de la façon suivante : chaque paysan dans un champ rapporte la somme indiquée par le chiffre du temple où se trouve le pion Offrande. Ainsi, si le pion Offrande est entre 3 et 12, la piste offrande indique un « 2 », donc chaque paysan rapporte deux pièces.

Voilà nos finances renflouées, ouf...

On enchaîne ainsi les trois premières manches. À chaque fois, on aura de nouveaux territoires. Ainsi, si on calcule, chaque joueur aura trois terrains à la fin de la troisième manche. Comme vous pouvez le voir, tout cela n'est pas si compliqué à comprendre.

La troisième manche sera aussi celle d'un décompte intermédiaire. Ahhh ! Voilà nos points !

Tout d'abord, chacune des pyramides sur nos terrains rapporte un point. Puis chaque série de trois pyramides, chacune dans un terrain différent nous appartenant, donne trois points. Enfin, le joueur qui a le plus de pyramides sur un terrain à l'ouest du Nil (donc à gauche sur le plateau, le fleuve passant en plein centre) gagne cinq points. Puis on fait la même chose pour l'est (les égalités donnent des points à tous les joueurs concernés).

Ensuite, si nos terrains ont des temples, on aura des points qui correspondent au chiffre indiqué par le pion Offrande.

Vous comprenez alors que le choix des terrains est primordial, à la fois pour vos revenus mais aussi pour les points de victoire. Il faut donc les choisir judicieusement au moment des enchères ou bien espérer de belles offrandes.

Enfin, certaines cartes Pouvoir (tiens... les revoilà) sont des objectifs qui donneront des points supplémentaires. Par exemple, il faut avoir nos trois terrains qui bordent le Nil, ou encore avoir neuf paysans, etc...

Passons au plus amusant ! Enfin, je veux dire... bouleversant.

Après la troisième manche, on passe à la quatrième (incroyable, n'est-ce pas ?), mais ce sera surtout, comme nous l'indique la règle, le passage de l'ancien royaume au nouveau. Personnellement, je l'aurais appelé : « Comment mettre de la tension ». En effet, à la fin de la troisième manche, les joueurs vont devoir retirer leurs marqueurs de territoire, ainsi plus aucun terrain n'appartiendra aux joueurs. De même, tous les paysans retournent à la réserve ! Cependant les pyramides et les pierres vont rester en jeu. Oups !

Vous comprenez tout de suite qu'il va falloir se battre pour reprendre les meilleurs territoires. En effet, on ne remettra en jeu que les terrains qui ont servi aux trois premières manches. Les autres, s'il en restait, sont retirés de la partie. On retombera donc forcément sur les mêmes que ceux qui ont déjà (ou probablement déjà) des pyramides. J'espère que vous avez économisé votre argent pour les enchères à venir !

Trois nouvelles manches ont alors lieu sur le même principe que celles de l'ancien royaume. À la fin de la sixième, on fera un nouveau décompte (pyramides, temples et objectifs) en ajoutant en plus des points pour l'argent qu'il nous reste.

Bien entendu, le pharaon qui aura le plus de points remporte la partie...

Un petit mot sur les cartes Pouvoirs... (comme je vous l'avais promis)

Il ne me reste plus qu'à vous donner quelques informations sur les cartes Pouvoir. Je ne vais pas toutes vous les décrire, mais sachez que certaines, en dehors des objectifs que l'on a déjà vu, interviennent à des moments précis du jeu. Ainsi, certaines vont donner des bonus au moment des enchères, d'autres au moment de la construction de pyramides, d'autres encore au moment des récoltes, etc. En tout, il y en a douze sortes différentes. Plus vous en possédez, plus vous aurez de bonus...

### Voilà vous savez tout...

Comme je vous l'ai dit, je vous présente la version d'**Amun-Re** version 2003... Il y a de fortes

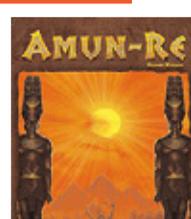


chances que notre héros ludique, Super Meeple, prévoie quelques changements, notamment sur le matériel. Je sais, de source sûre, que les règles ne devraient pas changer, si ce n'est peut-être sur une variante. Je ne connais pas non plus avec certitude la date de sortie de cette réédition. Bien qu'il soit indiqué « été 2015 » sur le site de Super Meeple au moment où je rédige cet article, il y a de fortes chances que ce soit repoussé à un peu plus tard...

**Amun-Re** est un grand classique du jeu de gestion. L'argent et le choix des terrains sont les deux éléments principaux du jeu, qu'il faudra manipuler avec beaucoup de stratégie. Les règles restent abordables, ce qui met **Amun-Re** à la portée de nombreux joueurs. De plus, à l'époque, il avait arraché plusieurs récompenses comme le « Deutscher Spiel Preis » (ne pas confondre avec le Spiel des Jahres), l'international Gamers Awards (l'une de mes récompenses préférées) et deux autres encore... Tout cela, bien sûr, c'était en 2003.

Est-ce que Super Meeple, le héros ludique à cape rouge, va réussir à conquérir de nouveau vos cœurs ? Affaire à suivre.. ■

**Auteur :** Reiner Knizia  
**Illustrations :** Franz Vohwinkel  
**Mécanisme :** gestion  
**Thème :** Égypte  
**Nombre de joueurs :** 3 à 5 joueurs  
**Age :** à partir de 12 ans  
**Durée :** 75 minutes  
**Édité par :** Rio Grande Games et bientôt par Super Meeple  
**Prix approximatif :** 40€



# L'AVENTURIER LUDIQUE



## DUNGEON FIGHTER

► Patrick Gere

Vous avez toujours rêvé d'être un magicien à la barbe blanche comme le célèbre Merlin, un ménestrel avec son psaltérion qui chante aussi bien que vous dans votre douche, un elfe anorexique et son arc, une jeune fille « innocente » toute de rose vêtue qui cache bien son jeu avec sa hache sanguinolente, un voleur affublé d'une cape sombre qui vous dissimule dans la nuit, un nain alcoolique tombé dans la bière, un chevalier fier et courageux qui court autour des tables rondes, une guerrière sexy qui fait des nœuds dans les serpents ou encore un mister univers qui en a plus dans les muscles que dans la cervelle ? Et bien il suffisait de demander.

Bienvenue dans l'univers burlesque de **Dungeon Fighter**, un labyrinthe rempli d'impitoyables monstres qui essaient de vous empêcher d'atteindre le boss final et de devenir une légende dans ce jeu médiéval-fantastique.

Vous l'aurez compris, les personnages de ce jeu n'ont pas inventé l'eau froide mais ce n'est pas bien grave car, au pire, vos héros vont mourir de rire face aux terribles monstres qui protègent les trésors du labyrinthe. En effet, il vous faudra faire preuve de courage pour battre nounours, chevaliers sans têtes, poivrots agaçants, rats malicieux, loups-garous, bébés dragons, gobelins, trolls, méduses, hydres, vieilles folles aux chats, démons et nombreux autres vilains méchants.

### Le thème

Il y a fort longtemps (c'était hier, je crois), les vrais héros disparurent ne laissant place qu'à des hordes de charlatans mythomanes qui s'inventaient exploits et autres aventures. Ayant eu vent de cette disparition, le roi ne put supporter cette idée, lui qui rêvait d'un royaume rempli d'aventuriers légendaires. Il était temps d'agir afin de s'assurer que cette épidémie de bêtises cesse avant que son royaume ne devienne la risée



## Les extensions



Quatre extensions sont déjà sorties. La première, *Dungeon Fighter : Feu à volonté !*, vous apporte un personnage supplémentaire, du nouveau matériel tout aussi sympathique que la boîte de base et quelques nouvelles règles qui mettent du piment à la partie. La deuxième extension, *Dungeon Fighter : Raz-de-marée*, vous emmènera dans les profondeurs des océans et vous fera surfer sur les vagues. Encore une fois ici c'est une excellente extension qui apporte quelques éléments bien sympathiques au jeu comme de nouveaux dés, nouveaux lancers et autres pouvoirs. Deux autres extensions que je n'ai pas eu l'occasion de tester existent : *Dungeon Fighter : Avis de tempête* qui vous emmènera dans le Canyon aux Mille Vents de l'Effroi et l'extension *Dungeon Fighter : Rock and Roll* qui vous conduira dans l'ultime donjon : les Mines des Richesses colossales.



des livres d'histoire. Le roi chercha pendant longtemps à travers montagnes et forêts le plus terrible des labyrinthes et décida d'y enfermer les soi-disant héros autoproclamés du royaume. Pour ces quelques pauvres aventuriers, le temps des histoires inventées au coin du feu était terminé, il était temps de faire face à la réalité et d'affronter de vrais monstres afin de prouver sa bravoure et son courage et trouver la sortie du labyrinthe de la mort.

### Le jeu

*Dungeon Fighter* est un jeu d'aventure médiéval-fantastique qui vous demandera souplesse et dextérité, avec une pointe d'humour.

Si vous aimez les jeux où vous restez assis concentré sur le plateau et où le hasard n'est pas de mise, passez votre chemin et croisez les doigts pour qu'aucun roi ne vous enferme dans le labyrinthe, car ici vous devrez vous lever, vous accroupir, fermer les yeux, faire de la gymnastique, tendre les mains et prier les dieux de la chance lors de vos lancers de dés.

En début de partie construisez votre labyrinthe et sélectionnez le niveau de difficulté, choisissez votre héros, car aussi bêtes soient-ils, chacun à des pouvoirs particuliers qui aideront l'équipe à réussir la mission. Ici le chacun pour soi est mal vu, c'est un jeu d'équipe et comme souvent dans la vie, ensemble nous sommes plus forts.





La carte de votre héros comprend vos points de vie, votre équipement de départ et vos capacités propres. Le plateau central est circulaire et ressemble à une cible où vous lancerez vos dés afin d'atteindre les plus gros chiffres pour démolir au plus vite les horribles monstres.

À la base trois dés sont disponibles qui, selon la face, vous offrent différentes actions possibles. Heureusement il est possible d'avoir des dés supplémentaires en bonus et c'est même indispensable si vous comptez arriver au bout de l'aventure. Certaines pièces du labyrinthe vous permettent soit de reprendre de la vie grâce à la fontaine de jouvence, soit d'acheter des cartes qui vous offriront des armes, pouvoirs et autre aide supplémentaire afin d'augmenter vos chances de réussite. Pour cela il vous faudra récolter des pièces d'or que vous mettrez précieusement de côté dans votre bourse.

Les illustrations qui doivent bien faire rire les plus jeunes sont colorées et magnifiques, quant au matériel il est bien sympathique avec son plateau central affublé de bouts d'os qui feraient saliver n'importe quel chien, sa tour en 3D qui certes n'est pas indispensable mais donne un relief bien agréable sur votre table et les quelques autres éléments en carton dur et autres dés colorés.

**Dungeon Fighter** est un jeu simple à expliquer qui conviendra à tout type de joueur qui a gardé une âme d'enfant et qui n'est pas allergique à l'autodérision. Certains disent qu'il est un lointain cousin du **Donjon de Naheulbeuk**. Bien que personnellement je sois fan des cubes en bois, de stratégie et tactique, j'ai bien apprécié ce jeu pour son côté décalé et collaboratif.

#### Mon conseil

Faites du yoga ou autres assouplissements et soyez heureux de perdre, car au final le plus important n'est pas de participer, mais bien de rigoler. ■



**Auteur :** Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino et Aureliano Buonfino  
**Illustrations :** Giulia Ghugini  
**Mécanisme :** coopératif  
**Thème :** Heroic-Fantasy  
**Nombre de joueurs :** 1 à 6 joueurs  
**Âge :** à partir de 7 ans  
**Durée :** 45 minutes  
**Édité par :** Iello  
**Prix approximatif :** 40€





## LE GRAND DÉBALLAGE

► Arthelius

Comme toutes les histoires, ce récit débute par « il était une fois », suivi d'éloges sur la beauté du royaume qui vous entoure. Cependant si vous désirez que celui-ci reste un joyau prospère, vous allez devoir le protéger afin que votre bon roi puisse continuer à utiliser la magie pour défendre ce royaume aux six régions. Et surtout vous allez devoir l'aider à restaurer sa beauté et son unité en épaulant le roi dans sa quête.

# REALM OF WONDER

### Le story book

Tout l'univers du jeu et son histoire sont racontés dans cet épais livre traduit en neuf langues, dans lequel vous allez également retrouver la nature de votre quête. Une fois la carte de quête tirée, il faudra vous rendre dans le story book pour lire la quête qui vous a été confiée parmi les 5 disponibles. Selon le nombre de joueurs, les objectifs ne seront pas les mêmes. Il vous sera demandé de construire un certain nombre de forts ou bien de récolter des tuiles Tour ou des points de magie, de remporter 3 épreuves de bataille ou enfin de disposer des jetons Fort sur différentes régions. Chaque mission est décrite par un texte et narrée pour vous faire entrer dans l'univers du jeu.

### Un monde qui tourne

Il est impossible de passer à côté d'une table où est présenté **Realm of Wonder** sans être attiré par ce très grand plateau qui tourne. Une fois le contour monté, vous allez disposer une première série circulaire du plateau avant de mettre au centre la tuile ronde qui représente le château du roi.

La plus grande des roues abrite les différents lieux d'habitation des personnages que vous allez incarner (et que je vous présenterai un peu plus

loin). Ils reprennent les classiques de la fantasy, à savoir le désert, la jungle, la forêt, le territoire de glace, le monde magique et le volcan. Vous retrouverez ces mêmes terrains sur le second cercle. Certaines cases sont zébrées, vous y déplacer vous coûtera 2 actions au lieu d'une. Des murs sont également présents pour bloquer votre avancée, ainsi que 4 autres symboles : la Tour, qui vous permettra de piocher un jeton à la même effigie ; le Puits magique, qui vous permettra d'acheter 1 carte magique contre 3 points de magie et de récolter 1 point de magie par tour s'il est fortifié ; la Pierre runique vous permettra de faire tourner un disque du jeu ; enfin le Vortex magique n'est autre qu'un téléporteur reliant deux vortex sur le même disque pour y voyager contre 3 points de magie.

### Monstre y es-tu ?

Vous aurez le choix entre 6 personnages à incarner, enfin plutôt des monstres puisqu'il s'agit d'un golem, d'un troll, d'un gnome, d'un cyclope, d'un yéti et enfin du plus humain de tous : le magicien. Chacun dispose d'une très grande tuile épaisse, joliment illustrée, sur laquelle vous allez disposer les jetons Tour gagnés, le jeton Pouvoir spécial et non loin de là les points de magie accumulés, représentés sous forme de jetons. Vous aurez également à votre disposition une petite hutte en bois qui viendra se positionner sur votre territoire, représentant ainsi votre maison, ainsi que 10 palets en bois de la même couleur qui serviront à établir des fortifications sur le plateau et à les



marquer de votre sceau. Bien entendu chaque paysage se trouvant derrière les personnages sur l'illustration rappelle leur lieu d'habitation, la couleur des personnages étant bien caractérisée pour chacun et reprise dans la colorimétrie de cette grande tuile.

### De puissantes cartes

Tout l'univers de *Realm of Wonder* tourne autour de la magie, c'est donc parfaitement logique de la retrouver sous forme de jetons, mais surtout sous forme de cartes dans le jeu. Ces cartes possèdent de nombreux pouvoirs allant du gain de points à celui de vitesse, en passant par des bonus de déplacement ou des malus pour les autres joueurs. La montgolfière vous permettra de passer par-dessus les obstacles, sans oublier la pierre runique pour vous aider à tourner les disques, le transfert pour déplacer un de vos forts, le sous-marin pour vous déplacer de plage en plage et enfin le contre-sortilège qui vous permet bien entendu de contrer un sort adverse.

### Jouer de mauvais tours

Durant la partie vous pourrez également récolter des tuiles Tour, sous lesquelles se cachent différents bonus très importants dans le jeu. C'est grâce à elles que vous pourrez gagner de nouvelles cartes magiques, mais aussi tomber sur des monstres et les combattre à l'aide de lancers de dés. Les monstres sont au nombre de 3 : le Cyclope



d'une force de 1, le Vampire avec une force de 2, et enfin le Dragon avec une force de 3, ces forces s'ajoutant au résultat du dé. De votre côté, vous pourrez être aidé de chevaliers que vous trouverez aussi sous les tours. Ces monstres sont très importants car en vaincre 3 vous permettra de remporter la partie. Vous trouverez aussi des boules magiques, maudites ou non, qui vous feront également remporter la partie si vous en découvrez 3. Parfois, enfin, ce sont des potions magiques que vous pourrez retrouver, elles vous octroieront différents bonus. Quant aux coffres, ils vous permettront de tirer des cartes magiques qui seront ensuite distribuées entre les joueurs.

### Fort comme un dé

L'obtention d'avantages et la conquête des territoires vont passer par la construction de différents forts, représentés par vos palets, que vous possédez par 10. Cette action vous coûtera 3 points de magie. Il est interdit aux autres joueurs de pénétrer sur une case possédant un fort ennemi si ce n'est pour le conquérir en construisant un fort plus haut que le précédent. Ces forts peuvent monter jusqu'à 3 étages, devenant dès lors des forteresses qui pourront servir de base de ralliement à la place de votre maison lorsque vous perdrez une bataille. Et ces batailles justement, vous allez pouvoir les mener contre les monstres, mais aussi contre les autres joueurs, toujours grâce aux dés ou en jouant des chevaliers ou bonus et des cartes



disposant de symboles de muscle. Le perdant perd alors autant de cartes que le vainqueur le désire ou alors récupère de la part de son adversaire une boule magique maudite.

### Un univers féérique palpable

*Realm of Wonder* est un jeu proposant un univers palpable grâce à ses illustrations réussies mais surtout très détaillées. Chaque carte, chaque élément a été finement travaillé, rien n'a été oublié. Les grandes tuiles sont là pour témoigner de la qualité d'édition, et que dire de cet immense plateau qui fait immédiatement envie ? Cette immersion est prolongée par la présence de figurines joliment taillées qui apportent encore plus de personnalité au jeu. Le travail sur les couleurs a aussi bénéficié d'un soin particulier, facilitant la lecture du plateau et des autres éléments du jeu.

C'est tout ce petit travail minutieux, accompagné d'un matériel de qualité, qui donne à *Realm of Wonder* envie de s'y adonner, de se plonger dans cet univers magique étrange mais unique. ■



Auteur : Max Wikström  
Illustrations : Sami Saramäki  
Mécanisme : conquête  
Thème : fantasy  
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs  
Age : à partir de 10 ans  
Durée : 60 minutes  
Édité par Mindwarrior Games  
Prix approximatif : 50€



# DÉCOUVRONS

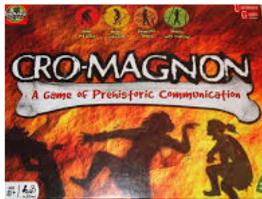
## 7 JEUX SUR LA PRÉHISTOIRE



En ces temps reculés, l'humanité n'était pas très avancée mais cela n'a pas fait peur aux créateurs à qui cette période de l'histoire a inspiré de nombreux jeux. Et aussi étrange que cela puisse paraître, la différence entre les genres est grande, il y en a pour tous les goûts comme vous allez pouvoir vous en rendre compte avec cette sélection non exhaustive de jeux inspirés de la préhistoire.

► Arthelius

### Cro-Magnon



Les hommes préhistoriques n'étaient pas forcés de se servir de flèches, pourtant ils avaient déjà inventé de nombreuses choses dont les stéréotypes. Et ce

ne sont pas les différentes tribus du jeu qui me contrediront. Votre but : faire deviner des mots aux autres joueurs grâce à un large panel d'actions qui comprend le mime, l'imitation par grognement, le dessin ou encore le modelage.

**Cro-Magnon** est avant tout un jeu d'ambiance, mais celle-ci n'a pas oublié d'être déjantée et n'aura aucun mal à emporter tous les joueurs de la famille dans des fous rires

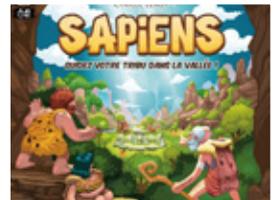


incontrôlables qui resteront dans l'histoire. Il est à noter qu'un second jeu dans la même série a vu le jour : **Cro-Magnon Rrrévolution**.

### Ouga Bouga

C'est de notoriété publique, les hommes préhistoriques s'exprimaient avec des cris et des paroles très approximatives. Enfin, c'est ce que nous supposons. Partant de ce constat **Ouga Bouga** vous propose de reproduire ces sons à cheval entre mots et sons gutturaux. Le premier joueur retourne sa carte, annonce l'onomatopée écrite dessus, puis désigne un autre joueur qui va faire de même en énonçant la précédente et ainsi de suite jusqu'à qu'un joueur ait une défaillance mémorielle, le tout en ajoutant des actions en cours de route, vous donnant une expression peu reluisante. Un jeu d'ambiance assurément, où vous ne devrez pas avoir peur d'être ridicule, ni de vous amuser.

### Sapiens



S'installer dans une vallée verdoyante est une chose, mais réussir à trouver de quoi s'abriter et se nourrir en est une autre. Et c'est justement la

gestion subtile de ces deux points qui va faire tout l'intérêt et le but de **Sapiens**. Jonglant entre l'extension de votre tribu sur des territoires déjà conquis et l'occupation de nouveaux, vous n'allez pas avoir la vie facile avec les pouvoirs des autres qui feront tout pour vous mener la vie dure. Fort heureusement, vous aurez ces mêmes

pouvoirs et certains ne seront pas de trop pour permettre de continuer à jouer. Cet ingénieux remake des dominos dispose de graphismes chatoyants et une profondeur de jeu assez importante pour vous faire passer d'excellents moments.



### Höyük

S'installer et occuper de nouveaux territoires, c'était l'une des principales occupations des hommes de la préhistoire. Dans **Höyük** vous allez

devoir posséder la majorité dans les différents quartiers afin de récolter le maximum de points et de cartes, en plaçant au mieux vos bâtisses et vos troupeaux. Disposant de différentes variantes, **Höyük** saura vous proposer une expérience intéressante et graduelle grâce à son matériel imposant et disponible en nombre. Un jeu plus fin qu'il ne semble de prime abord et qui saura proposer une expérience subtile aux joueurs expérimentés comme aux novices. Je vous invite à découvrir son test dans ce numéro.



### L'âge de pierre

Voici certainement l'un des jeux les plus connus de cette sélection. **L'âge de pierre** est un jeu de gestion à l'allemande avec ce que cela comporte de *kubenbois*. Tout

ceci avec une ambiance et un thème fortement représentés. Aidé de vos 5 membres de tribus vous allez pouvoir effectuer plusieurs actions, au son des dés qui roulent sur le plateau de jeu. Un plateau bien pensé et des illustrations de qualité font de **L'âge de pierre** un jeu de premier choix.

Un jeu subtil mais assez court pour ce format, qui plaira énormément aux stratèges épris de l'humanité en devenir.

### Mégawatts : premières étincelles



Avant de faire des étincelles avec des centrales électriques, les hommes en faisaient avec des pierres. Loin de l'ère moderne du jeu de base, **Megawatts** :

**premières étincelles** vous ramène à l'âge de pierre. Ce qui est parfaitement raccord avec le retour aux bases que propose le jeu par rapport à son grand frère. Enchères et gestion au plus juste seront au programme. Un jeu qui propose tout de même des parties avoisinant les 120 minutes, à réserver donc aux joueurs les plus patients et déjà habitués aux jeux plus costauds, mais qui ont une réelle affection pour cette licence ou cette période de l'histoire.

### Clans



Les humains avaient beau être peu nombreux sur Terre il y a plusieurs centaines de milliers d'années, la place restait malgré tout limitée. Le moindre rapprochement de

tribus un peu trop envahissantes et c'était la guerre. Or vous êtes représenté par une couleur inconnue des autres, à vous alors de faire progresser votre tribu à travers les différents âges pour lui offrir le maximum de points en fin de partie. Mais chaque ère offre de précieux bonus qui ne feront qu'attirer les convoitises, au risque de dévoiler votre couleur. Un jeu très subtil qui demandera beaucoup de réflexion et de bluff pour parvenir à remporter la partie. **Clans** ne demande qu'à être découvert ou redécouvert. ■



## La face cachée du cube en bois

► L'acariâtre

Parmi les éléments qui peuplent nos boîtes de jeu, le cube monochrome a acquis une aura toute particulière. À tel point qu'il est devenu l'étendard d'un genre : le jeu de gestion de l'école allemande aujourd'hui rebaptisé « jeu de cubes en bois » (qu'on trouve parfois orthographié « cubenbois » ou « kubenbois » par ses adeptes comme par ses détracteurs).

Le cube à face numérotée, aussi appelé « dé », a certes une place bien ancrée et très ancienne dans le jeu. Mais que vient y faire son cousin le cube en bois lisse, uni et neutre d'aspect ?

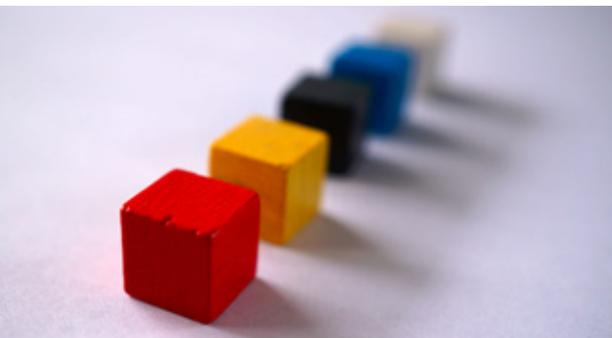
### Considérations ludiques

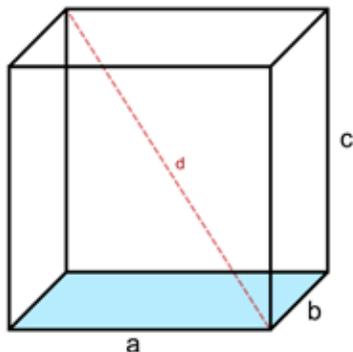
Les jeux de « l'école allemande » (le terme est bien entendu réducteur, là n'est pas le propos)

sont connus pour mettre en œuvre des compétitions indirectes. L'affrontement face à face des wargames est proscrit. Le gagnant de la partie sera le joueur qui aura démontré son habileté de gestionnaire en tirant le meilleur parti des éléments et mécaniques à sa disposition.

La manipulation de petits soldats n'étant pas au menu du jour, il s'agit de faire évoluer sur le plateau des ressources d'un autre genre. On en trouve principalement trois types : les ressources financières simplement représentée par des pièces ou billets, les ressources « humaines » sous la forme des bien connus meeple ou de cubes s'ils sont très nombreux. Enfin les ressources matérielles qui elles aussi prennent souvent la forme de ces fameux cubes en bois.

Ainsi ces cubes peuvent représenter selon les jeux de l'or, du bois, de la pierre (entre autres dans *Tzolk'in* ou *Glen More*), des barils de marchandises (*Black Fleet*), des gangsters (*The Boss*), des nobles (*San Marco*), du pigment de couleur (*Fresco*), de l'uranium ou « Yellowcake » (*The Manhattan Project*), des larves de fourmi (*Myrmes*), des villages (*A Few Acres of Snow*), des rails (*Trains*), des maladies infectieuses mais en plastique, c'est plus technologique (*Pandémie*), etc. La liste est infinie ou presque.





De manière plus abstraite, les cubes peuvent aussi servir de simples compteurs : points de victoire dans **Tigre et Euphrate** ou points d'influence dans Notre Dame.

### Considérations géométriques

Revenons un instant sur la forme de l'objet : le cube est parfaitement équilibré. Par la rigueur de ses traits, il incarne la droiture, l'efficacité sans fioriture.

La taille la plus courante du cube en bois ludique est un pavé de 1 cm de côté (parfois 8 mm pour les plus jeunes). Le plus souvent il est réalisé en bois (d'érable ou de hêtre par exemple) même si le plastique a connu son heure de gloire.

### Considérations pratiques

Du point de vue de l'éditeur, le cube en bois n'a que des avantages. La forme même est particulièrement facile à produire. Comme elle est partagée par de nombreux jeux, la production de masse rend ses prix très abordables. L'objet prend par ailleurs très peu de place dans la boîte.

Du point de vue du joueur, le cube en bois ne roule pas sur (puis sous) la table. Répandu, il est facile à remplacer en cas de perte. Connue et reconnue, on est toujours heureux de le retrouver. Peut-être rappelle-t-il au joueur, ce grand enfant nostalgique, les cubes en bois d'un autre format qu'il empilaient étant bébé ?

### Considérations historiques

Difficile d'identifier le premier jeu à avoir introduit le cube uni comme élément de jeu. Mais on en trouve par exemple déjà dans Alaska en 1977 et dans beaucoup d'autres depuis.

### Considérations chromatiques

La forme étant unique, ce sont les couleurs qui vont distinguer les différents éléments en scène dans le jeu. Certaines associations sont évidentes et, le plus souvent, l'or héritera du jaune, la pierre du gris et le bois du marron ou du vert.

Mais parfois la pierre est bleue (dans **Bruxelles 1893**, le gris ayant échoué au fer) et la « nourriture non périssable » orange (**Robinson Crusoe**).

### Après le cube

Dans le matériel de certains jeux, on peut observer des tentatives pour réinventer le cube. On trouve alors des disques (le concurrent direct du cube, il s'en est d'ailleurs fallu de peu pour que les jeux de gestion soient estampillés « jeux de disques en bois »), des cylindres, des pyramides, des bâtonnets, des prismes à base octogonale, etc. Souvent il s'agit de se rapprocher de la forme de l'élément ainsi représenté et d'améliorer la lisibilité du jeu en variant les jetons.

Cela permet aussi de diversifier les formes et les couleurs pour multiplier le nombre d'éléments représentables. Notamment pour les jeux où





jaunes vus et revus. De grands enfants, disais-je.

Pour les jeux de gestion et leurs auteurs, il y a sans doute aussi une tentative de se débarrasser d'une image poussièreuse. Pour attirer de nouveaux publics vers ses sommets de réflexion aride, le jeu se pare d'atouts plus séduisants. Proposer de simples cubes en bois en guise de matériel de jeu passerait presque aujourd'hui pour de la paresse ou un manque d'originalité de l'auteur et

de l'éditeur.

chaque joueur se voit attribuer une couleur et tous les cubes associés.

Mais les vrais amateurs ne s'y trompent pas : le seul vrai cube en bois est celui qui est cubique. Logique.

### Fini le cube ?

Pourtant, fier étendard d'une génération de joueurs passionnés, le cube en bois est actuellement malmené. Quelques signes forts en attestent :

Certains jeux (**Nations**) préfèrent proposer des jetons de carton (seulement deux dimensions !) affichant l'illustration de l'élément concerné.

De nombreux éditeurs font le choix de proposer des jetons Ressource aux formes évocatrices plutôt que d'user du sempiternel cube en bois ou de ses variantes tout aussi abstraites (**Agricola** et ses petits animaux, **Barony** et ses cités). Ils en font même un argument promotionnel. Ainsi le Kickstarter d'**Euphoria** proposait, parmi ses tout premiers paliers, l'abandon des cubes génériques au profit de formes plus travaillées : éclairs, nuages ou pommes en bois coloré.

On voit même des créateurs indépendants proposer des kits de remplacement des cubes en bois de certains jeux célèbres par leurs équivalents en objets 3D.

Ces jetons d'un nouveau genre sont rendus possibles par la diminution des coûts de fabrication. Ils sont aussi révélateurs d'une tendance forte du jeu de société à améliorer la qualité du matériel proposé. Tendance clairement visible du côté des projets à financement participatif par exemple.

Ce remplacement du cube en bois est censé favoriser l'immersion du joueur. Récupérer trois pépites d'or en plastique s'avère en effet plus jouissif que trois cubes

### Réellement dépassé ?

Victime de son succès, le cube en bois est-il devenu trop générique ? La tendance actuelle pousse à le croire.

Mais sa faiblesse fait aussi sa force. Sa neutralité d'aspect le rend soudainement indispensable à de nouvelles formes de mécanique :

Dans **En Route vers les Indes**, le simple cube en bois, à la forme si « passe-partout » représente tour à tour de l'or, un navire, une ressource ou la propriété d'un bâtiment. Malin.

Dans un tout autre genre, le « bag building », variante en sac du « deckbuilding », requiert aussi les services de ce parallélépipède parfait comme dans **Hyperborea**. Au toucher, un cube est un cube.

Dans les jeux qui débordent de matériel et de figurines toujours plus détaillées, les simples cubes en bois trouvent aussi leur place. En refusant les artifices au sein d'une surenchère d'effets, leur présence devient une évidence. Comme marqueurs (**Clash Of Cultures**, **Alchimistes**) ou modestes éléments de jeu (**Eclipse**).

En se réinventant, le cube en bois garantit ainsi pour longtemps encore son rôle d'indispensable compagnon de jeu.

D'ailleurs, chaque mode étant amenée à créer son propre rejet, je vous promets le retour en force prochain du « vrai cube en bois », rustique, fier et nostalgique de nos premiers émois ludiques. ■

# DOSSIER

## Les jeux en solitaire

Dans la dénomination « jeux de société », il y a le mot « société ». Il est donc presque illogique de parler de jeux solo lorsque l'appellation même de ce loisir comporte un appel au regroupement. Pourtant, il existe bien une catégorie, peut-être moins prisée, de jeux pouvant se jouer seul. Et malgré les idées reçues, cela ne comprend pas que les réussites et autres casse-têtes. L'offre est bien plus large que cela et mérite amplement qu'un dossier leur soit consacré.

► Artheluis

### Un retour aux sources

Bien avant que nos jeux de société modernes n'intègrent, très récemment d'ailleurs, des modes solo, les jeux de cartes, jeux très anciens s'il en est, avaient déjà pensé aux joueurs solitaires. Si les dés étaient les fervents favoris du peuple, leur emploi en solitaire était assez réduit contrairement aux jeux de cartes qui, assez rapidement, proposèrent de s'y adonner seul. Au XIX<sup>e</sup> siècle ce furent même plusieurs ouvrages qui virent le jour sur le sujet, occupant ces dames de la bourgeoisie lors de leurs longues après-midi pluvieuses.

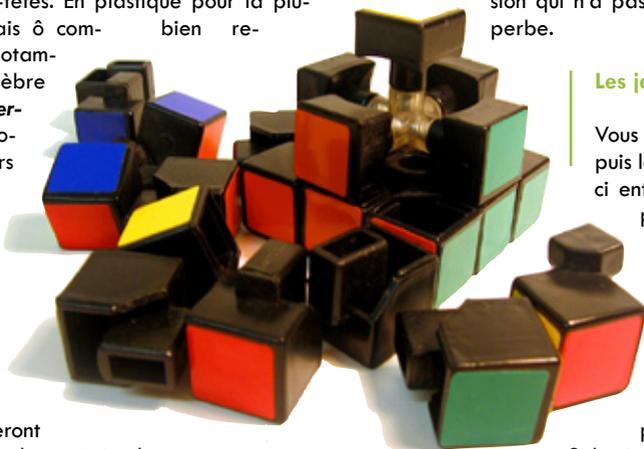
Mais lorsque l'on parle de jeux solitaires, il n'est pas rare d'entendre parler d'un autre style de jeux se jouant seul : les casse-têtes. Le but peut parfois varier : décoincer une pièce imbriquée dans une autre, amener une bille jusqu'au point d'arrivée, réussir à ouvrir un mécanisme, bref les idées ne manquent pas. Pour autant ils ont tous un point commun : partir d'une situation qui semble impossible à défaire, pour ensuite mettre les neurones du joueur à rude épreuve, tout ceci

dans le but de réussir à résoudre l'énigme. Et les premiers représentants de ces objets très recherchés par les céphaloclastophiles (nom donné aux collectionneurs de casse-têtes) ne datent pas d'hier. Le premier casse-tête connu, nommé le *stomachion*, fut retrouvé en Grèce et attribué à Archimède qui a vécu au III<sup>e</sup> siècle av J.-C. Il était composé de 14 pièces qu'il fallait assembler pour réaliser de nouvelles formes. Le tangram semble découler de ce dernier.

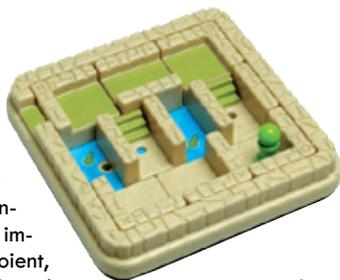
Mais il existe dans la conscience collective un casse-tête symbolique, il s'agit du Rubik's Cube. Recouvert de 54 carrés de couleur, le but est de le faire pivoter graduellement afin que toutes ses faces possèdent des pastilles de couleur identique. De nombreuses personnes se sont illustrées dans la résolution des Rubik's Cube, réussissant à battre des records de vitesse ahurissants. Depuis sa création en 1974 par Ernő Rubik, les créateurs ont redoublé d'ingéniosité pour renouveler ce casse-tête populaire et le décliner sous de nombreuses formes.

### La nouvelle génération

Lorsque nous nous rendons dans notre boutique préférée il n'est pas rare de tomber encore sur ces bons vieux casse-têtes, souvent en bois, où les pièces imbriquées les unes dans les autres ne demandent qu'une seule chose : être délivrées ! Pourtant les plus curieux d'entre vous auront déjà remarqué qu'à côté de ces sculptures de bois on peut également trouver un nouveau genre de casse-têtes. En plastique pour la plupart, certes, mais ô combien redoutables. Je pense notamment à la célèbre gamme des *Perplexus*, qui proposent plusieurs défis aux niveaux graduels. Les moins téméraires commenceront avec le *Rookie*, tandis que les plus aguerris se pencheront plus sur l'*Épic*. Le but est simple :



faire gamber une petite boule le long de couloirs escarpés en la faisant passer par les endroits les plus improbables qui soient, souvent en défiant la gravité. Si de nombreux clones ont vu le jour, peu ont réussi à dépasser ou même à égaler les originaux.



Un éditeur s'est illustré dans la gamme des casse-têtes et des jeux à jouer en solo : Smart Games qui propose une gamme de jeux très étendue où, avec un matériel toujours identique (petites voitures, murs de forteresse, billes, etc.), le but sera de réussir à relever les différents défis qui vont en se complexifiant. Les thèmes sont divers et très variés et depuis peu certains de leurs produits sont même proposés au format livre pour pouvoir être emportés partout. Mais ce ne sont pas les seuls à vendre ce type de jeux : l'éditeur Think Fun propose également des casse-têtes où la résolution passe par la manipulation de lasers ou de billes et de cages, et autres idées farfelues.

Les casse-têtes n'ont donc pas fini de mettre vos méninges à rude épreuve. Jouant sur vos capacités à résoudre une situation donnée, ils permettent de développer la déduction chez les jeunes et de divertir les plus âgés. Une passion qui n'a pas perdu de sa superbe.

### Les jeux solo

Vous les attendiez depuis le début et les voici enfin, les jeux créés pour être joués en solitaire. Des jeux uniques où le joueur est au centre de la mécanique, seul face au jeu qui ne lui fera pas de cadeaux. Si les jeux de société sont

## Jeu de patience

Le terme de « patience » ou de « jeu de patience » est souvent employé comme un synonyme de la réussite. Or ce rapprochement est erroné. Du XVIII<sup>e</sup> au début du XX<sup>e</sup> siècle, le mot « patience » désigne un jeu où le but est de recomposer une image complète à partir de plusieurs morceaux éparpillés. Si cela vous rappelle quelque chose, c'est normal, c'est la définition que l'on peut donner aux puzzles. Et c'est légitime car c'est le terme employé en anglais pour désigner les patiences. La confusion, quant à elle, proviendrait du fait que ces patiences étaient la plupart du temps réalisées avec des cartes. L'histoire raconte que le terme « patience » aurait été utilisé pour la première fois en 1811 par Stendhal. Les patiences connaîtront un certain essor au XIX<sup>e</sup> siècle avec la parution de nombreux ouvrages, notamment celui de la marquise Fortia en 1842.



ding (gestion de deck) où vous devrez vous débarrasser des cartes les plus faibles pour en acquérir de plus puissantes afin de faire face aux dangers qui seront de plus en plus pernicieux. Ce jeu retors propose un challenge assez relevé, où les choix nombreux provoqueront irrémédiablement votre défaite ou votre victoire, le tout avec un système original et bien pensé.

### L'univers étendu de Shadi Torbey

Pour autant ce n'est pas le seul jeu à pouvoir

être pratiqué seul. Shadi Torbey est même devenu un spécialiste du genre en proposant de nombreux jeux solitaires, tous se déroulant dans un même univers imaginaire. Le premier de cette gamme, **Onirim**, prend comme base le monde des rêves. Il est principalement constitué de cartes (comme beaucoup de jeux solo) et vous met au défi de retrouver les 8 portes de différentes couleurs avant que la pioche ne s'épuise. Si sur le papier cela ressemble fortement à une réussite, le jeu est assez bien pensé pour offrir de véritables choix, et surtout intègre différents pouvoirs qui vous permettront de juguler le jeu et ainsi remporter la partie. Il peut également se jouer à 2, comme les autres jeux de la gamme que sont **Equilibrion**, **Sylvion** (à retrouver dans ce même magazine en test) et **Castellion**. Tous ont comme point commun de vous faire vivre une aventure solo unique. Il est d'ailleurs intéressant de voir comment tous ces jeux intègrent le même univers et offrent un style graphique très particulier, certes, mais qui habille chaque titre de la même patte. Proposés avec des extensions intégrées dans la boîte, les jeux de Shadi Torbey savent se renouveler et proposer des défis intéressants et immersifs.

considérés comme des jeux se jouant à plusieurs, de nombreux créateurs se sont penchés sur la question du jeu en solo, partant du principe qu'il n'est pas toujours possible d'avoir des compagnons à portée de main. Partant de ce postulat, ils ont inventé plusieurs titres où le jeu fera office d'adversaire. Souvent composés de cartes, ils ont la réputation de n'être que de simples réussites améliorées. Pourtant il n'en est rien, et ces jeux ont su proposer de nouveaux défis pour divertir les joueurs solitaires.

L'un des jeux les plus connus de cette catégorie n'est autre que **Vendredi**, de Friedemann Friese, souvent cité dans les listes des jeux solo. Celui-ci vous invite à prendre la place du célèbre compagnon de Robinson Crusoé et à affronter l'île à l'aide de cartes selon un principe de deckbuild-



## Le print'n'play n'est pas en reste

S'il existe une offre intéressante de jeux solo sur le marché, les créateurs proposent également, de manière gratuite, des créations tout à fait intéressantes. C'est le cas par exemple de Jason Sondoh, avec le jeu **Barricade Zombie** où votre but sera de réparer votre véhicule pour vous échapper de ce guêpier, tout en essayant de dégommer le maximum de mangeurs de cerveaux. Et tout ceci à l'aide de dés et de choix cruciaux. Un jeu assez minimaliste dans le fond, mais aussi dans la forme, qui tiendra facilement dans un sac, vous offrant une expérience de jeu assez rafraîchissante. Mais ce cher Jason Sondoh n'en est pas à son coup d'essai car, par le biais de son blog Experimental Playground, c'est toute une multitude de jeux qu'il nous propose gratuitement, parfois en français, jouables en solo ou à plusieurs. Une véritable manne ludique de jeux rapides et amusants.

En son temps **Zombie in my pocket** de Jeremiah Lee avait également défrayé internet, proposant une expérience de survie forte avec un jeu minimaliste tenant dans une poche. Si la première tentative était en print'n'play, depuis le jeu a vu le jour en édition classique par le biais de Cambridge Games Factory. Le jeu a eu tellement de succès que de nombreuses déclinaisons sur différents thèmes ont vu le jour. Là encore, il s'agit d'un jeu qui tient dans la poche.

Mais les zombies ne sont pas la seule source d'inspiration des créateurs de jeux en print'n'play. On peut également retrouver des jeux de gestion comme **Maquis** de Jake Staines, qui vous place à la tête d'une troupe de résistants. **The Dungeon of D** de Jack Darwid vous propose d'évoluer dans un univers fantasy dans les dédales d'un crasseux donjon. Quant à **Utopia Engine**



de Nick Hayes, il vous plonge directement dans un univers steampunk où vous allez devoir reconstruire un moteur légendaire pour contrecarrer l'apocalypse. Et si vous avez des envies de puzzles, celles-ci pourraient être comblées avec **Elevenes for One** de David Harding, un jeu composé uniquement de 13 cartes. Les univers ne manquent pas, seule la motivation et le temps pourront être des freins à la découverte de ces jeux gratuits et souvent en anglais.

## Jouer contre le jeu

Dans tous les jeux cités jusqu'alors, le joueur se retrouve face au jeu, une confrontation souvent rude où le hasard peut devenir un précieux allié comme le pire des ennemis. Cependant certains auteurs ont réussi à passer outre ce défaut inhérent aux jeux solo, à l'aide de pouvoirs supplémentaires ou de choix souvent cornéliens mais précieux pour l'avancée de l'aventure. Le joueur est donc confronté à un joueur fantôme dépourvu de sentiments, qu'il incarne lui-même en réalisant ses actions, mais aussi celles du jeu. Un duel muet où le joueur doit déjouer des pièges à l'aide de ses méninges, de ses prises de risque et de sa chance.

## Avez-vous envie de devenir un héros ?

C'est la belle promesse que vous font les livres dont vous êtes le héros. Créés par Ian Livingstone



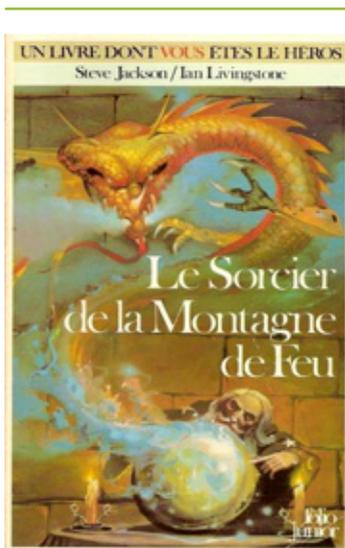


## Les civbots

Un jeu méritait bien que l'on en parle dans un encart, il s'agit d'*Historia* où, dans le mode solo, vous devez jouer non pas contre un joueur fantôme, mais 5 ! Nom-més « Civbots », vous allez de-voir les affronter dans le but de

réunir le plus de points de victoire. Vous allez donc devoir jouer ces 5 joueurs fantômes un à un à la fin des tours afin de réaliser votre partie. Le paroxysme du jeu solo.

et Steve Jackson, ces ouvrages vous proposent de vivre une aventure unique par le biais d'un roman, où vous devez choisir la suite de l'aventure et prendre les décisions à la place du héros. Si certains ouvrages restent assez basiques, avec une simple liste de choix vous emmenant à des chapitres différents, d'autres poussent le concept plus loin en devenant de véritables jeux de rôle à jouer en solo, avec des dés à jeter et des points de compétences à gérer. Les combats sont forts nombreux dans ce type d'ouvrage, mais les énigmes ne sont pas non plus en reste, et les univers à avoir abrités ces récits sont nombreux et variés, il y en a pour tous les goûts. Si la fantasy reste le genre le plus représenté, d'autres ouvrages tentent de nouvelles choses. Il vous sera donc possible de visiter des mondes futuristes ou d'autres tout aussi originaux. S'ils ont connu un véritable déclin à la fin des années 90 avec l'arrivée de loisirs plus immersifs, ils ressurgissent du passé depuis peu, par le biais de nouvelles éditions ou de nouveaux supports comme la BD ou même d'applications pour smartphone. La série à avoir lancé le genre en France en 1982 fut *Le Sorcier de la Montagne de feu*, et la série du *Loup solitaire* sera alors l'une des plus connues, tout ceci édité en France sous l'égide des Défis fantastiques. Un subtil mélange entre littérature de loisir, un jeu et un casse-tête. Mais nous aurons bien l'occasion d'en parler plus en détail dans le futur.



Ces livres, souvent appelés « livres-jeux », bien que s'éloignant des jeux de société classiques, permettent aux joueurs désireux de vivre une vie de s'y adonner en solo, lorsque les compagnons manquent à l'appel. Et à ce juste titre, il était judicieux d'en faire part dans un paragraphe, puisque s'inscrivant parfaitement dans le thème de ce dossier.

## Le monde solo des jeux

Mais revenons à nos jeux de société. Si nous avons vu qu'il existe de nombreux jeux pouvant être joués seul, depuis quelques années les éditeurs se sont mis à proposer un mode solo pour beaucoup de leurs titres. Parfois simple ajout commercial, certains jeux parviennent à proposer un challenge parfaitement intéressant. Cette mode assez récente permet ainsi aux joueurs de découvrir les jeux seuls ou sous un autre angle.

L'un des jeux les plus emblématiques de cette variante solitaire n'est autre qu'*Agricola*, qui n'a sûrement pas lancé la mode mais y a fortement contribué. Dans le jeu de Uwe Rosenberg (que vous pouvez retrouver dans le dossier sur l'agriculture de JDS numéro 2), il est tout à fait possible de jouer seul contre le jeu. Le but étant de faire prospérer son domaine en prenant soin de

sa famille. Certains points de règle différent, mais la plus grande différence provient du fait que le joueur est invité à jouer plusieurs parties à la suite afin de conserver entre chaque un savoir-faire. Le jeu *Terres d'Arle*, du même auteur, propose également le même mode de jeu pour une expérience plus complexe que le premier. Et nous touchons ici à une notion intéressante du jeu, le fait de progresser et de conserver son avancée, à la manière d'un jeu d'aventure ou de rôle où les joueurs conservent leurs acquis entre chaque



règles pour ainsi rendre le jeu praticable en solo.

Nous nous sommes éloignés des jeux de cartes avec ces derniers exemples, pour autant des jeux de deckbuilding pouvant se jouer en solo mais aussi à plusieurs existent aussi. **Ascension** de Robert Dougherty, Justin Gary et Brian Kibler vous propose de jouer seul contre une némésis qui va acquérir des

partie, qu'il s'agisse d'équipements, de points de compétence ou de niveau d'expérience.

### Coopératif mais seul

Certains jeux coopératifs vous proposent de jouer à plusieurs, chaque joueur incarnant un personnage avec des capacités particulières. Ces mêmes jeux proposent parfois un mode solo, dans lequel le joueur va être amené à jouer plusieurs rôles ou à user de plusieurs pouvoirs différents. Devenant un homme-orchestre, mais dans le domaine du jeu de société. Usant de ses nombreuses capacités, mais sans s'embrouiller les pinces. C'est le cas par exemple dans **Samurai Spirit** d'Antoine Bauza où le joueur est invité à incarner 2 samourais, voire 3, en appliquant les règles pour 2 joueurs où les autres pouvoirs sont mis à disposition des joueurs une fois par partie. Une sorte d'hybride où le joueur doit se dédoubler. Cette variante solo était déjà présente dans un précédent jeu d'Antoine Bauza, **Ghost Stories**, où les joueurs devaient chasser les fantômes rôdant autour de villages asiatiques ; les règles étaient là aussi différentes pour ce joueur solitaire. Il est à noter que pour renouveler l'expérience ces deux jeux proposent plusieurs niveaux de difficulté. Le jeu **le Mousquetaire du Roy** de François Combe et Gilles Lehmann, propose également de jouer en solo, en faisant en sorte que le rôle de Milady, joué d'habitude par un joueur soit joué en mode automatique par le jeu (bon, par le joueur aussi du coup). Une simple adaptation des

cartes à chaque tour. Le but final étant d'avoir plus de cristaux d'honneur que votre némésis. Un mode de jeu assez simple qui ne rend pas tout le sel du jeu, bien plus prenant à plusieurs.

Et c'est souvent sur ce point que les modes solo déçoivent le joueur, en proposant un mode supplémentaire peu attirant, basé sur un joueur fantôme contrôlé par le joueur lui-même, rendant le challenge peu savoureux et assez automatique. Et tout ceci avec la regrettable impression que ce mode ne fut ajouté que pour attirer plus de joueurs, sans vraiment avoir été pensé pour. Le souci des configurations idéales s'applique également au mode solo, où celui-ci n'est parfois qu'un simple gadget. Mais ce joueur fantôme,



## Le tangram

Vous ne pensiez pas le trouver dans ces colonnes, et pourtant le tangram fait bien partie de ces jeux auxquels on peut s'adonner seul et qui relèvent du casse-tête. Celui-ci propose de jouer avec 7 pièces géométriques (contre 14 pour le stomachion) afin de réussir à former de nouvelles figures. Le mot « tangram » veut dire « sept planches de la ruse » en chinois. Vers 1800, le jeu devient extrêmement populaire en Chine, avant de s'exporter en Europe et en Amérique puis d'être produit par la société Richter sous le nom de « pierres d'Anker ». Le tangram est aussi bien utilisé comme un casse-tête que comme un outil d'évaluation de la réflexion et de la créativité.



nous pouvons également le retrouver dans certains autres jeux, où lorsque deux joueurs jouent ensemble, ils doivent réaliser à tour de rôle les actions d'un joueur simulé.

### Survivre

Le but dans de nombreux jeux coopératifs est de réussir à survivre tous ensemble, que ce soit en jouant à *l'île interdite*, de Matt Leacock, qui ne propose pourtant pas de mode solo alors qu'il aurait pu, ou à *Zombie 15'* de Guillaume Lemery et Nicolas Schlewitz, sans mode solo non plus. Il est donc assez logique de retrouver ce thème et cette mécanique de la survie dans de nombreux jeux, comme nous avons pu le voir avec *Vendredi*, qui vous oblige à prendre soin de Robinson Crusoe, titre du jeu éponyme d'Ignacy Trzewiczek, sous-titré *Aventures sur l'île maudite*, paru en 2013. Si celui-ci peut se pratiquer jusqu'à 4 joueurs, il est également possible d'y jouer seul. Vous devrez, encore une fois, gérer plusieurs rôles. La survie prend alors un sens plus personnel, plus égoïste, la victoire ou la défaite ne pouvant être attribuée qu'au seul joueur face au jeu. Un véritable défi. C'est d'ailleurs le même thème que reprend *Naufragés* d'Alberto Corral, un autre jeu de survie sur une île pouvant se jouer seul, édité la même année que son confrère.

Survivre ou vivre une aventure ? Certains jeux semblent se poser la question au moment de rédiger leurs règles et leur nomenclature, car

si les exemples donnés ci-dessus mettent la survie sur un piédestal, ils ne s'embêtent pas de la solitude du joueur ou du danger qui l'encoure. Si le joueur doit survivre, il devra le faire seul et devra faire preuve de ruse pour y parvenir. Par contre, s'il doit vivre une aventure épique, il devra obligatoirement s'entourer de valeureux compagnons car au fond qu'est-ce qui empêche *Andor* de proposer un mode solitaire où le joueur incarnerait plusieurs

personnages ? Rien. Surtout que d'autres l'ont fait, *Mice & Mystics* par exemple. Et pourtant il ne saute pas le pas, préférant mettre l'aventure et la fraternité au centre de l'expérience, celle-ci devant obligatoirement se jouer en groupe pour être vécue pleinement.

Du coup cela remet grandement en doute la richesse et la profondeur du ressenti sur ces différents jeux de survie et d'aventure. Sont-ils coincés dans cette configuration à 2 joueurs minimum ? Et les autres, pour offrir leur plein potentiel, ne devraient-ils pas être joués à plusieurs ? Seul le joueur peut répondre à cette



question. Au fond, cela n'a que peu d'importance si celui-ci prend du plaisir à jouer, et cela même s'il passe outre les recommandations des éditeurs, qui ne sont au final que des conseils et non des ordres.

### Seul mais à plusieurs

J'ai maintes fois évoqué dans ce dossier le fait de jouer un ou même plusieurs joueurs fantômes, transformant notre expérience de jeu en crise de schizophrénie intense. Pourtant, il existe un moyen de jouer seul tout en n'endossant pas plusieurs rôles ou personnages. Il s'agit des adaptations de jeux sur ordinateur, tablette ou smartphone. Si les jeux adaptés sur tablette sont idéaux pour les découvrir sans débourser plusieurs dizaines d'euros, ils sont également très utiles pour palier à un manque de joueurs, car munis d'une intelligence artificielle, certes parfois peu évoluée, mais qui comble malgré tout ce manque.

Les adaptations de jeux comme *Smallworld*, totalement injouable en solo dans sa version plateau, ouvrent alors de nouvelles perspectives aux joueurs en passant sur support numérique. Vos adversaires devenant des joueurs virtuels joués par l'intelligence artificielle. De même par exemple pour *Carcassonne*, qui bien qu'injouable seul, le devient parfaitement en passant au numérique. Une large offre de jeux est ainsi proposée aux joueurs, jusqu'alors désespérés de ne pas trouver de compagnons pour partager leurs soirées ludiques.

Une nouvelle manière de jouer, mais aussi de découvrir de nouveaux jeux en faisant fi de leurs configurations de base. L'offre s'agrandissant de jour en jour, il est de plus en plus aisé de sauter le pas pour découvrir et s'amuser. Même si les produits Apple ont pendant de longues années do-



miné le marché des applications, depuis quelque temps les produits sous Android semblent vouloir rattraper le retard. Il est même possible de retrouver des jeux comme *Risk*, *Carcassonne* ou encore *Magic* sur consoles de salon.

### Jeux de société solitaires

Voici un titre bien étrange qui se contredit parfaitement. Si le terme « jeux de société » en lui-même implique que cette activité se pratique en groupe, nous avons pu nous rendre compte que l'offre ludique est assez variée pour s'y adonner seul. Ce ne sont pas les univers qui manquent, ni même les styles de jeux, que ce soit avec les casse-têtes, les réussites ou les jeux coopératifs jouables en solo. Et avec l'arrivée des adaptations numériques, les jeux ont pris une tout autre dimension, épaulés par une intelligence artificielle parfois limitée mais toujours disponible. Certes les jeux de société sont faits, pour la plupart, pour être joués en groupe. Malgré tout, y jouer seul n'a rien de honteux et il se pourrait même que vous preniez un certain plaisir coupable à vous voir ainsi malmené par le jeu, jusqu'au jour où ce sera vous qui le vaincrez. Le joueur ayant dépassé le maître, enfin le jeu. ■





## Mon analyse de Splendor

► Nicolas Mathieu

Après avoir joué de nombreuses fois amicalement à Splendor, je me suis dit : « Je prendrais bien une autre bière ». C'est ce que j'ai fait. Je me suis dit aussi : « Si je regardais d'un peu plus près ces cartes, voir comment en extraire la substantifique moelle... ». Et comme il me fallait faire un article pour JDS et que j'avais ouvert une bière et bien, c'est ce que j'ai fait.

Vous êtes un lecteur de JDS, vous savez donc ce qu'est **Splendor**, le jeu de Marc André édité chez Space Cowboys (« Best card game » des Origins Award, « Swiss gamers award », « Golden geek awards » et j'en passe...).

L'auteur a lui même écrit un article sur Tric-Trac, donnant des conseils (1) :

**Splendor**, c'est une course. Si on perd trop de temps à développer un gros moteur, les autres seront arrivés à 15 points avant vous. Il faut analyser le « tableau » que sont les 12 cartes dévoilées (et j'ajouterais les nobles présents), et cela à chaque fois qu'une nouvelle carte entre en piste. Il faut savoir trouver le moment où l'on arrête de

fabriquer son moteur pour engranger les points de prestige (alias « points de victoire »).

Notre article va essayer de modestement vous aider dans l'analyse de ce tableau. L'auteur ne voit pas l'utilité d'analyser ça dans un tableur. Je suis d'accord avec lui, les premières parties peuvent se faire au feeling mais ce n'est qu'après avoir saisi toutes les valeurs que l'on comprend mieux certaines choses (oui, parce que moi je suis un visuel, j'ai besoin de voir pour comprendre, mais des fois je vois mais je comprend pas, c'est une sorte d'axiome chez moi...).

Mais trêve de futilités bavardages, commençons.

**Les cartes** : l'analyse des cartes montre les coûts suivants :

### Niveau 1 :

| Coût mini | Coût moyen | Écart type | Coût maxi |
|-----------|------------|------------|-----------|
| 3         | 4,125      | 0,8        | 5         |

### Niveau 2 :

| Coût mini | Coût moyen | Écart type | Coût maxi |
|-----------|------------|------------|-----------|
| 5         | 6,8        | 1,17       | 8         |

### Niveau 3 :

| Coût mini | Coût moyen | Écart type | Coût maxi |
|-----------|------------|------------|-----------|
| 7         | 10,75      | 3          | 14        |

(1) : « Bien débuter à Splendor » - 19 mai 2014  
[www.trictrac.net/actus/bien-debuter-a-splendor](http://www.trictrac.net/actus/bien-debuter-a-splendor)

Note : l'écart type, c'est la dispersion d'une série autour de la moyenne.

Elles sont de 3 types :

40 de niveau 1, 30 de niveau 2 et 20 de niveau 3.

Le coût d'une carte, indiqué en bas à gauche, se fait par 1, 2, 3 ou 4 couleurs (aucune carte ne se paie avec 5 gemmes différentes).

En clair, prenons comme exemple le niveau 3 (c'est pas un bon exemple de prendre le niveau 3 mais je fais ce que je veux d'abord !). En moyenne une carte coûte 10,75 gemmes. Avec l'écart type, on sait que le coût oscille entre 7,75 et 13,75 donc une carte coûtant moins que 7,75, c'est bonnard. Une coûtant plus de 13,75, c'est cher... (mais attention, cette première analyse ne regarde pas les points de victoire).

Si l'on regarde les points de prestige répartis sur 1 seule couleur (ils sont uniformément répartis de la même façon), on obtient le tableau suivant (enfin moi, vous vous n'avez rien obtenu du tout...) :

Là, on s'aperçoit qu'en moyenne, un point de prestige coûte 3,86.

La conclusion est assez simple, si vous payez plus, c'est moins intéressant que si vous payez moins... (ah bravo, là j'ai perdu tout mon lectorat !).

Si l'on classe les cartes en fonction du ratio, on a la carte la plus intéressante dans le niveau 3 (mais bon, c'est pas avec celle-ci qu'on peut bâtir une stratégie).

En deuxième ex aequo, une au niveau 3 (même remarque qu'au dessus) et une au niveau 2 (voir l'illustration ci-dessous) :



Seul problème, ces cartes se paient avec 1 seule couleur, qui plus est dans la couleur de la carte... (il est taquin Marc André...).

Enfin en 3<sup>ème</sup>, toujours au niveau 2 :



Même problème qu'au-dessus, se paie avec une seule couleur. Pour le vert et le bleu, se paie dans la couleur tandis que pour le noir, blanc et rouge, ne se paie pas dans la couleur de la carte...

Donc le petit avantage qu'apportent ces cartes est « malheureusement » contrebalancé par la difficulté à les payer.

On remarque aussi qu'au niveau 1, il n'existe qu'une seule carte (1 dans chaque couleur) qui possède du prestige :



Se paie toujours en une seule couleur mais toujours différente de celle de la carte.

Au vu de cela, je pense (mais là, on entre dans le feeling) qu'il faut regarder dans le tableau, au niveau 3, quelle carte nous intéresse en fonction des nobles disponibles et du coût de la carte (rappelez-vous que la carte la plus rentable est celle à 4 points de prestige qui coûte 7 gemmes).



La ligne du 3<sup>ème</sup> niveau ne changera pas énormément à 4 joueurs, peu à 3 joueurs et presque pas à 2 joueurs car le troisième niveau coûte cher. Il vous faudra probablement réserver la carte que vous visez car sinon vos adversaires le feront... Cela risque d'aiguiller ceux-ci sur votre stratégie, n'hésitez

## Nobles

| Vert | Blanc | Bleu | Noir | Rouge |   |
|------|-------|------|------|-------|---|
|      | 1     | 1    | 1    |       | 3 |
| 1    | 1     | 1    |      |       | 3 |
| 1    |       | 1    |      | 1     | 3 |
| 1    |       |      | 1    | 1     | 3 |
|      | 1     |      | 1    | 1     | 3 |
|      | 1     |      | 1    |       | 2 |
| 1    |       |      |      | 1     | 2 |
| 1    |       | 1    |      |       | 2 |
|      |       |      | 1    | 1     | 2 |
|      | 1     | 1    |      |       | 2 |
| 5    | 5     | 5    | 5    | 5     |   |

donc pas à pester comme quoi vous n'auriez jamais dû prendre cette carte, le sort est contre vous, etc. Ensuite, il faudra souvent scruter la ligne du 2<sup>ème</sup> niveau car c'est là que vous ferez vos points de victoire.

Enfin, le niveau 1 vous permettra de fabriquer votre moteur. Achetez les cartes les plus rentables mais ne pêchez pas par gourmandise afin d'éviter ce que l'auteur appelle des « cartes dormantes » : elles n'ont pas coûté cher mais n'ont pas servi et au final vous ont fait perdre un ou des tours sur lesquels vous auriez pu engranger des jetons pour acheter de bonnes cartes avec de bon points de victoire.

**Les nobles :** Ils sont de 2 types, ceux qui s'obtiennent avec 2 couleurs (4 cartes de l'une et 4 de l'autre)

et ceux avec 3 couleurs (3 cartes de chaque). Les couleurs sont équilibrées (cf. tableau) : 5 nobles nécessitent du vert, 5 du blanc, 5 du bleu, 5 du noir et 5 du rouge.

Il est donc important en début de partie de voir quel déséquilibre s'installera (le nombre de nobles dépendant du nombre de joueurs + 1).

Dernier conseil, sachez où vos adversaires et vous-même en êtes au niveau des points de victoire afin d'anticiper les mouvements des autres et de prévoir les vôtres. Mais bon, votre stratégie à vous, elle doit être claire rapidement dans votre tête (où ailleurs si vous n'êtes pas une forme de vie carbonée)... ■

*Pour une raison de place, retrouvez le le tableur intégral des cartes sur notre page Facebook JDS - JDR les Bookzines*





# CURIOSITÉ LUDIQUE

## MOO STICK



Vous, fiers représentants galactiques venus de la planète Moo, avez enfin atterri sur une base ennemie à bord de votre intrépide vaisseau. Cette planète de géants n'attend plus que vous et votre mission, qui est d'étudier leur monde afin de préparer au mieux votre invasion.

► Arthelius

### Un vaisseau collant

Le jeu **Moo Stick** vous propose de jouer avec des stickers (comme les autres jeux de cette gamme) avec lesquels vous allez devoir partir en chasse d'objets possédant une ou deux des caractéristiques indiquées par les cartes en début de tour. Une fois votre sujet d'étude trouvé, vous n'aurez qu'à lui coller dessus une des valeureuses soucoupes volantes à votre couleur, celle-ci ayant décollé de votre base personnelle en carton. Votre objectif est de réussir à faire atterrir vos 3 soucoupes, en premier si possible, afin de récolter des points bonus. Et cela, sur 5 expéditions qui détermineront quel joueur deviendra le capitaine Top Moo Moot. Non dénué d'humour et de clin d'œil, **Moo Stick** vous propose une aventure spatiale en milieu domestique après avoir

choisi un nom d'emprunt comme Moo-Dujnoo, Kaka-Moo, voire A-Moo-Reu. Seule limite : votre imagination.

### Décollage immédiat

Le « décollage » est autant valable pour les vaisseaux qui vont traverser la pièce dans laquelle vous allez jouer que le fait de les prendre de la planche de stickers. Car c'est là la curiosité et l'originalité du jeu, le fait que vous jouiez avec des stickers qui vont être collés et recollés un peu partout, sans jamais laisser de traces. Et qui une fois lavés pourront recoller sans souci, point important à préciser étant donné la nature des pièces. Votre pastille « 100% », que vous collerez sur le plateau pour indiquer la réussite de votre mission, est aussi un sticker. Sur ce plateau vous trouverez les deux piles de cartes sur lesquelles seront indiquées les caractéristiques des objets à trouver. Par exemple un objet contenant du noir ou la lettre « P » sur une carte, et sur l'autre un objet qui possède un angle droit ou qui contient un « E ».

Les cartes sont double face et proposent des challenges intéressants sans être infaisables, même si certains concepts devront être





expliqués aux plus jeunes ou écartés de la partie si vous jouez avec des moins de 8 ans.

C'est donc à la recherche de ces précieux sujets d'étude que vous allez parcourir en courant la pièce de jeu, en tentant de ne pas dépasser les 5 minutes à chaque expédition, pour ensuite décompter vos points et voir qui est l'esprit le plus vif.

### Elle vole, elle vole, la soucoupe

Rapide et amusant, **Moo Stick** vous propose un jeu original (qui lui permet de figurer dans cette rubrique) avec un matériel intéressant et une expérience de jeu prenante ne manquant pas de suspense. Le fait que l'on puisse jouer n'importe où, du moins dans n'importe quelle pièce, renforce la durée de vie et l'intérêt du jeu. De plus, rien ne vous empêche de vous y adonner en ajoutant des contraintes, comme jouer dans le noir avec des lampes torches par exemple. Un excellent jeu d'ambiance qui plaira aux plus jeunes, mais aussi aux plus âgés.

### Un moustique amical

**Moo Stick** nous montre qu'avec un peu d'imagination et d'ingéniosité il est tout à fait possible de proposer de nouveaux jeux originaux qui se démarquent des autres. Il est parfois bon de bousculer un peu ses habitudes, et cela vaut également pour les habitudes ludiques. Le jeu, sorti récemment, est encore disponible si vous décidez de vous lancer dans l'aventure galactique et de devenir un éminent capitaine de la planète Moo. ■



Auteur : Olivier Mercier et  
Sylvain Duchêne  
Illustrations : Sébastien Lopez  
Mécanisme : recherche  
Thème : espace  
Nombre de joueurs : 2 à 6  
joueurs  
Age : à partir de 8 ans  
Durée : 20 minutes  
Édité par Captain Macaque  
Prix : 18€



# VERSUS



## Tigre et Euphrate VS Medina

► Arthelius

Construire un royaume ou une cité n'a jamais été de tout repos. Et n'allez pas croire que le faire à partir de pions en bois et de tuiles sera chose plus aisée, loin de là. Mais avez-vous envie de devenir un roi ou plutôt un architecte ? C'est un duel de titans auquel vous allez assister entre ces deux titres qui ont récemment été réédités : deux grands classiques qui reviennent dans nos boutiques préférées. Vous aurez peut-être un début de réponse en lisant le versus qui suit.

### Mécanique

Extension du territoire, voici le mot d'ordre pour les deux jeux, pour autant la manière d'y parvenir va faire toute la différence. Dans **Tigre et Euphrate** cela va se faire par le biais de la pose de tuiles et de chefs ayant chacun une couleur et une incidence sur le jeu, notamment sur la manière de remporter des points,

puis en gérant dans un second temps les conflits qui vont naître au sein des différents royaumes, lorsque les chefs se rencontreront.

Dans **Medina**, l'extension va se faire grâce à la construction de palais de différentes couleurs que les joueurs vont construire en commun avant d'y apposer le toit qui marquera l'appartenance au plus rapide et au plus opportuniste. Différents bonus seront accordés en ajoutant à ces palais diverses extensions ou en les situant au bon endroit.

Ce sont donc deux manières totalement différentes de s'étendre que nous proposons **Tigre et Euphrate** et **Medina**. L'une étant plus guerrière que l'autre, du moins sur le papier, car dans **Medina** les places sont chères et la compétition farouche. Vous pourrez penser que je vais à la facilité en disant que les deux sont tout aussi intéressants l'un que l'autre et qu'ils se valent. Pourtant, selon le style de jeu que vous appréciez, plus ou moins guerrier, vous vous tournerez plus vers l'un ou vers l'au-





tre. À mes yeux, ce n'est pas sur la mécanique que **Tigre et Euphrate** et **Medina** pourront être départagés.

de **Tigre et Euphrate** ne permet pas à celui-ci de remporter le point qui revient de droit à **Medina**.

### Accessibilité

**Medina** demandera quelques tours pour être parfaitement assimilé. Cependant **Tigre et Euphrate**, sous son esthétisme historique, reste un jeu abstrait auquel il sera plus complexe de s'adonner lors des premières parties. Faire parfaitement la différence entre guerre et conflit ne sera pas aisé au début, heureusement que l'aide de jeu est là. Plus accessible par son matériel et ses règles, **Medina** remporte la victoire sur ce point. Il saura toucher plus de personnes par son matériel, son style également, et les mécaniques seront plus simples à appréhender pour les plus jeunes. Néanmoins son système de comptage des points sera plus laborieux que pour son confrère qui, une fois la partie terminée, va à l'essentiel.

### Matériel

Simplettes en carton pour **Tigre et Euphrate** contre belles pièces en bois chez **Medina**, voici la première observation que l'on peut faire en ouvrant la boîte. Certes le premier propose un joli sac et une profusion de matériel qui reste malgré tout en deçà des jolis pions de **Medina**, pleins de couleurs et de formes différentes. Même si **Tigre et Euphrate** dispose de temples et de pions en bois de plutôt bonne facture, **Medina** a de quoi donner l'eau à la bouche à n'importe quel joueur. La rénovation réussie

### Nombre de joueurs et configuration

Les deux jeux permettent de jouer de 2 à 4 joueurs et dans les deux cas il sera plus intéressant de jouer à plus de joueurs : il y a ainsi plus de suspense et de manières d'interagir avec les autres tout en offrant la possibilité de passer des pacts. **Medina** propose des parties de 60 minutes, contre 90 pour **Tigre et Euphrate**, mais en vérité les deux jeux sont assez proches sur ce point, les parties de **Medina** pouvant être un peu plus longues qu'annoncé. **Tigre et Euphrate** affiche 12 ans sur sa boîte, ce qui me semble parfaitement juste, tandis que **Medina** indique 10 ans, ce qui me semble également assez correct

**Tigre et Euphrate** tire sa force de ses confrontations, véritables pivots du jeu. **Medina** est plus un jeu de placement et de blocage, et à 4 joueurs le chaos peut survenir, tandis que chez son comparse ce n'est pas le cas, bien au contraire : à 4, de nombreuses situations très intéressantes pourront voir le jour. Cependant, à 2 joueurs, **Tigre et Euphrate** sera plus intraitable, le



premier conflit conditionnant souvent le reste de la partie. C'est donc sur une quasi-égalité qu'ils finissent sur la question du nombre de joueurs et de la configuration.

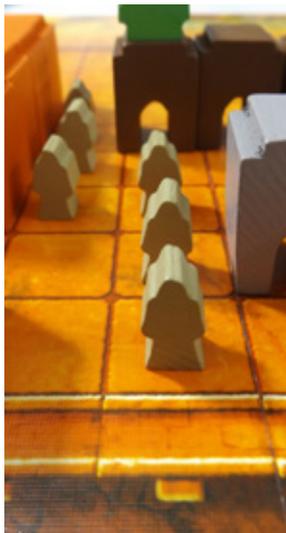
### Durée de vie

Les situations se renouvellent sans souci, et chaque partie sera différente : la durée de vie n'est le point faible d'aucun de ces deux jeux, loin de là. **Tigre et Euphrate**, avec la pioche des tuiles, offrira une part de hasard plus importante, tandis que **Medina** sera plus calculatoire. Le nombre de joueurs aura par contre une certaine incidence. Et si **Medina** est parfaitement intéressant à 2, **Tigre et Euphrate** sera moins tendu.

Il faudra donc essayer le plus de joueurs possible à chaque fois, pour profiter pleinement du jeu, et à ce titre **Medina** bénéficie d'une légère longueur d'avance sur son comparse. Pourtant, cette nouvelle version de **Tigre et Euphrate** offre d'emblée des variantes et des pièces supplémentaires, permettant ainsi aux joueurs de choisir le niveau de complexité tout en renouvelant l'expérience de jeu plus aisément. Un plus non négligeable qui fait que **Tigre et Euphrate** remporte ce point.

### Ambiance

Il est clair qu'avec ses pions en bois de multiples formes, **Medina** parvient sans mal à nous plonger dans le thème. Mais **Tigre et Euphrate** lui aussi essaye de nous immerger, moins par les pièces, si ce n'est les



temples, que par le style graphique et la cohérence des illustrations qui affichent toutes une allure mésopotamienne des plus réussies. Mais les tuiles assez banales n'aident pas vraiment à s'imaginer l'émergence de plusieurs royaumes, l'immersion est donc moins présente, collant malgré tout à l'abstraction dont fait preuve le jeu. Cela ne tient véritablement pas à grand-chose, mais le thème reste mieux rendu dans **Medina** où chaque pièce représente mieux son rôle. Il remporte par la même occasion le point.

### Originalité

**Medina** est un jeu complet sur le thème qui lui fut choisi, difficile de faire mieux et plus intéressant dans

ce domaine. Pour autant celui-ci reste plus dans des chemins balisés avec un placement de pièces certes très bien pensé, mais plus classique. **Tigre et Euphrate**, quant à lui, propose une interaction plus forte et une gestion de ses points de victoire plus équilibrée et plus tendue, le tout renforcé par la présence des temples qui peuvent totalement reverser une partie. Même si les deux jeux font vivre une expérience enrichissante que tout joueur devrait vivre une fois dans sa vie, à mes yeux **Tigre et Euphrate** se révèle plus original et remporte donc ce point.

### Rapport qualité/prix

**Tigre et Euphrate** tourne autour des 50€ contre 45 pour **Medina**. Une différence assez minime qui pourra





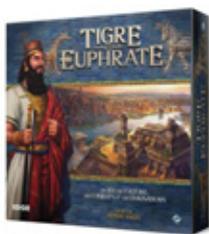
être réduite selon les boutiques. À la vue du matériel, je dois dire que les prix affichés se justifient. Même si **Tigre et Euphrate** ne dispose que de pions en bois, la profusion de pièces explique son tarif, idem pour **Medina** avec ses pions en bois de très bonne qualité. C'est donc une égalité sur ce point. Et quel que soit votre choix vous n'aurez pas l'impression d'avoir été lésé.

### Conclusion

**Tigre et Euphrate** et **Medina** sont d'excellents classiques qui n'ont nullement à rougir devant les productions actuelles, proposant une expérience de jeu toujours aussi riche et intéressante. **Tigre et Euphrate** serait plus à mettre entre les

mains de joueurs aimant les jeux de conquête, où l'interaction est assez forte et où les conflits menacent les joueurs à chaque tour. **Medina** est bien plus calme, pas de révoltes ou de guerres, mais de la construction de palais où les places sont chères. Tout aussi calculatoire, il saura davantage plaire aux joueurs qui recherchent un beau jeu où la part de hasard n'existe pas, et où chaque coup compte. Il me serait impossible de dire que tel jeu est supérieur à l'autre. S'ils sont devenus des classiques aujourd'hui réédités ce n'est pas pour rien. Personnellement j'ai une légère préférence pour **Tigre et Euphrate**, plus vif, mais **Medina** sait offrir une profondeur de jeu qui n'a rien à envier à son comparse, et ne pas s'essayer à ces deux jeux en une vie de joueur serait presque criminel. ■

## TIGRE ET EUPHRATE



### Points forts

- + un jeu profond
- + une belle réédition

### Point faible

- des règles un peu complexes à retenir

## MEDINA



### Points forts

- + un superbe matériel
- + un jeu très interactif

### Point faible

- Pas simple de poser ses pièces et de lire le jeu

VS



## LA RUBRIQUE DE KERLAFT

Merci, ô amis lecteurs, d'être fidèles à notre rendez-vous rôliste pour la Rubrique de Kerlaft n°3.

J'espère que vous attendiez ce moment avec la même fébrilité que moi.

Combien d'entre vous ont tenté depuis JDS n°2 de passer à l'acte en essayant de jouer à un jeu de rôle papier ?

...

Seulement ?

Pour les nouveaux rôlistes, félicitations, votre vie est changée à jamais : vous venez de cumuler assez d'expérience pour passer un niveau !

Pour les autres, vous avez loupé quelque chose et je suis persuadé qu'à notre prochaine rencontre vous serez plus nombreux à pouvoir brandir votre fiche de personnage, une lame d'émotion dans les yeux en criant « OUI ! Je suis un Rôliste ! ».

Comment ? J'en fais trop ? Certes, oui, mais vous me pardonneriez car il est si difficile de résister à l'appel de la passion suprême.

Aujourd'hui, comme promis précédemment, nous allons parler d'univers de jeux de rôles.

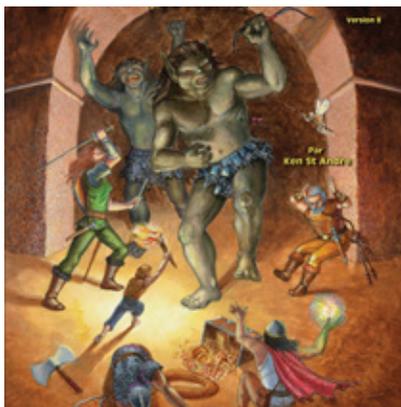
Ce qu'il y a de bien dans

les jeux de rôles, c'est que l'on peut trouver son bonheur quel que soit son univers de prédilection.

Il faudrait des centaines de magazines JDS pour tous les citer.

Contrairement aux idées reçues, il n'y a pas que l'univers médiéval fantastique. Tout comme les films de cinéma, les romans ou les séries TV, le jeu de rôle est doté d'une palette d'univers illimitée et il est potentiellement possible d'incarner, le temps d'une ou plusieurs parties de jeu, le héros de l'univers de ses rêves.

Il n'existe pas que **Donjons & Dragons**, ou **Tunnels et Trolls**, jeux de rôles dans lesquels on joue de vaillants aventuriers explorant châteaux, grottes et catacombes dans un univers médiéval fantastique cher à J.R.R. Tolkien.



J'aurais peur de vous faire une liste digne des anciens bottins papiers France Télécom en vous énonçant l'ensemble des univers de jeux de rôles que je connais. Aussi, pour vous faire une idée, autant vous diriger vers les très complètes bases de données Grog (Guide du Rôliste Galactique - [www.grog.com](http://www.grog.com)).

Je vais quand même me laisser aller à quelques



exemples qui vous donneront une idée. On peut incarner des hommes des cavernes en pleine préhistoire, chassant le mammouth ou défendant leur territoire dans l'excellent JDR **Wurm** édité aux éditions Icare. On peut jouer un samouraï au temps d'un moyen-âge japonais, défendant son honneur au mépris de sa vie et résolvant des intrigues tortueuses dans le célèbre jeu de rôle **La légende des 5 anneaux** (L5R pour les initiés) aux éditions Edge. Dans l'exotique **Capharnaüm** aux éditions du 7<sup>ème</sup> cercle, on évolue dans le merveilleux univers des Mille et une nuits.

Avec les éditions Sans Détour, il est possible de se plonger dans l'horreur et la folie inspirées des célèbres œuvres de H.P. Lovecraft, en incarnant des investigateurs à différentes époques, du IX<sup>e</sup> siècle avec **Byzance**, à nos jours avec **Delta Green** en passant par les années victorienne, les années folles, et la Grande Guerre.

Chez Agate, le sombre monde des **Ombres d'Esteren**, un jeu de rôle médiéval fantastico-horrifique qui a même été primé outre-Atlantique

Que vous donner d'autre comme exemple ? Chez White Wolf, le jeu **Monde des ténèbres**, où vous devenez un vampire ou un loup garou aux prises avec des querelles politiques millénaires.

Devenez des esprits hantant des citoyens au XVII<sup>e</sup> siècle, **au fil de l'âme** chez JDR Editions.

Soyez des survivants du « clivage » à la recherche d'un coin de nature apaisée, dans l'univers apocalyptique de **Krystal** aux Éditions les XII Singes.

Et pourquoi ne pas carrément devenir un aventurier de **Star Wars**, la fameuse saga ? Je ne résiste d'ailleurs pas à vous spoiler ma dernière partie pendant laquelle j'ai pu découvrir la dernière mouture des règles éditées chez Edge. Mais assez énuméré les différents univers, parlons aussi du jeu de rôle. Comment joue-t-on dans ces univers ?

Un exemple valant mieux qu'un long discours, je vais donc vous raconter un peu ma première partie de **Star Wars** à la bordure extérieure jouée il y a peu. Je jouais un personnage « pretiré », c'est-à-dire dont la fiche a été préparée à l'avance





par le meneur de jeu ou déjà offerte dans le kit d'initiation. J'ai choisi une rhodienne exploratrice, une femme extraterrestre aussi à l'aise en négociation qu'au maniement du pistolet laser. Ha ha, je sens que quelque chose vous travaille : je suis un mec, je joue une femme et de surcroît même pas humaine ?! En fait, pour information, son corps est de couleur verte tacheté, elle arbore des antennes courtes et évasées, une trompe courte à la place du nez et des yeux entièrement noirs de la taille d'une orange.

Justement, c'est là toute la beauté du Jeu de rôle : tout est possible, le personnage que l'on joue n'a pas besoin d'être un clone de votre personne et les seules limites que vous avez sont celles de votre imagination et du livre de règles du jeu.

La partie se déroule sur la planète Coruscant. Accompagné du personnage d'un autre joueur, un trandoshan mercenaire, sorte de saurien brutal, nous commençons l'aventure en tant que mercenaires chargés d'enquêter sur les agissements d'une organisation terroriste et d'un chasseur de prime suspecté d'avoir dérobé un chargement d'épices rares.

Ayant mis la main sur des données sensibles et cryptées, nous sommes rapidement repérés et pris en chasse par des tueurs. Une folle poursuite s'engage alors en véhicules aériens dans la ville futuriste. Après bien des péripéties (crash, tirs, explosions et sueurs froides) nous retournons enfin vers nos employeurs. Ceux-ci nous confirment enfin l'identité du traître à appréhender. Après enquête grâce aux indices glanés, nous finissons par nous faire remarquer de notre cible qui blesse mon personnage avant de tenter de s'enfuir. Une

riposte exceptionnelle (merci au bon jet de dés) blesse à son tour notre cible. Suivant les traces de sang, nous arrivons vers un complexe usinier que nous entreprenons de visiter. Découvert par des employés du complexe, mon acolyte s'empêtré dans une succession d'explications moisies. Rattrapant le coup, je nous improvise auditeurs venus en secret faire un audit de leur société.

La ruse fonctionne si bien que nous nous voyons remettre les pass de l'usine ainsi qu'un sauf-conduit pour les robots de sécurité. Nous découvrons la cachette probable du mandrill mais une porte piégée dévoile notre présence.

Le final sera magistral car nous arrivons à le maîtriser malgré la menace d'une grenade thermique et un empressé certain de mon compagnon à mettre fin aux négociations à coup de pistolet blaster. Nous gagnons, dans l'histoire, argent et honneur ainsi qu'un nouveau véhicule.

Des parties comme celles-ci, c'est maintenant à vous de les vivre.

Quel que soient vos fantasmes ou vos aspirations il existe un jeu de rôle pour vous.

Ça fait plus 40 ans que ces histoires se construisent, se développent. Pour certaines gammes les éditions se succèdent.

Réaliste ou imaginaire, low ou high fantasy, simulationniste, ludiste ou narrativiste, chaque univers se décline au gré des livres de jeux de rôles et de votre imagination.

À bientôt dans le numéro 4 de JDS, je vous ferai découvrir d'autres aspects de ce beau loisir. ■



## AU DELÀ DE NOS FRONTIÈRES ... EDO YASHIKI

► Jean-Claude Pellin

Japan Brand, une maison d'édition et un distributeur japonais qui s'est donné comme objectif de nous faire découvrir des titres venus du pays du soleil levant avec ses jeux minimalistes. Depuis plusieurs années, l'éditeur présente ses perles en octobre à Essen. Il se passe rarement plus d'une journée avant que leur stand n'affiche « sold out ». Ceci est d'autant plus dommage que la qualité est au rendez-vous.

Le jeu *Edo Yashiki* de l'auteur Hisashi Hayashi est un bon exemple de ces « minimal games » que l'on pouvait admirer derrière une vitrine, au stand de Japan Brand à la Spiel'14. Peut-être avez-vous eu la chance d'être présent durant l'heure qui suivait l'ouverture du salon pour vous en procurer un exemplaire...

Le jeu se déroule pendant la période Edo durant laquelle les daimyos étaient dans l'obligation de voyager une fois par an jusqu'à Edo (actuelle Tokyo). *Edo Yashiki* vous propose d'incarner l'un des 5 seigneurs féodaux qui se construisent une maison, symbole de puissance, non loin du château d'Edo. Votre but : impressionner vos concurrents, les autres seigneurs, en construisant la demeure la plus prestigieuse.

Le jeu de cartes est vendu dans une sorte d'emballage de petit pois Wasabi, de ceux que l'on trouve dans les magasins d'alimentation asiatique. Heureusement l'éditeur a opté pour une version refermable. Raison qui doit directement influencer sur la fraîcheur des illustrations que l'on retrouve sur les 62 cartes de construction représentant des éléments de maison typiques du Japon.

Des éléments de terrasses en bois, des plantes, des animaux domestiques, sans oublier les étangs de kois, qui sont représentés sur des cartes divisées en six secteurs différents.

Deux cartes avec 5 pions de couleur se rajoutent pour le comptage des points ainsi que 5 cartes spéciales et 20 pièces pour la variante avancée.

Au début du jeu, chaque joueur reçoit une carte construction qu'il pose face visible devant



lui. À chaque tour, autant de cartes que de joueurs sont retournées. Peut-être que vous ne le saviez pas mais les constructeurs japonais sont très rapides. En tout cas quand ils se procurent leur matériel de construction. Un joueur crie « hajime ! » qui veut dire « on commence » et il faut alors au plus vite essayer d'attraper la carte de construction qui correspond le mieux pour agrandir sa demeure.



Pour gagner un maximum de points en aménageant sa demeure, il faudra essayer d'avoir 3, 4 ou 5 éléments identiques les uns à côté des autres, en ligne horizontale ou verticale. Il est possible de réaliser des combos qui rapporteront des points bonus, si l'on arrive à élargir plusieurs éléments différents. Il faut toujours placer la nouvelle carte soit à côté des cartes déjà présentes soit la superposer sur une ou plusieurs cases.

Une rangée de 3 cases identiques vous fera gagner un point, 4 cases 2 points et 5 cases 4 points. Mais attention, une rangée qui se compose de six cases ou plus de la même sorte, ne vous rapporte plus aucun point. Si vous arrivez à créer des lignes de deux sortes différentes, cela vous rapportera deux points, 3 sortes 4 points et 4 sortes 6 points. Ces bonus ne sont pas négociables.

Pour les seigneurs qui n'en sont plus à leur première maison, il existe la règle du spécialiste.

Pendant la préparation du jeu, chaque joueur reçoit une carte supplémentaire sur laquelle les quatre revêtements de sol sont représentés. Par image il met une pièce. Dès qu'il marque des points pour une colonne, il retire la pièce du re-

vêtement de sol correspondant. À partir de ce moment-là il est obligé de faire des points par rapport aux autres revêtements. Une fois que les quatre pièces sont retirées, il peut en mettre quatre nouvelles.

**Edo Yashiki**, tout en étant un jeu de réaction et de vitesse, compense ces moments de stress grâce à son thème qui vous plonge dans un monde que l'on aime associer à la tranquillité et à la méditation. Une fois que les courses sont faites et que vous avez votre carte de construction, vous pouvez prendre votre temps afin de créer votre maison selon vos envies, tout en essayant d'avoir un maximum de points, bien sûr.

Avec **Edo Yashiki**, vous voyagez hors de nos frontières tout en restant autour de votre table de jeux. Un jeu sympathique, au thème plaisant, qui pourra être emporté partout. Expliqué en 5 minutes et joué en 15, il reste un jeu familial aux règles assez simples. ■



Auteur : Hisashi Hayashi  
 Illustration : Ryo Nyamo  
 Mécanisme : construction  
 Thème : Japon ère Edo  
 Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs  
 Age : à partir de 6 ans  
 Durée : 15 minutes  
 Édité par Japan Brand  
 Prix approximatif : 10€





## AU DELÀ DE NOS FRONTIÈRES ... **THE GAME**

► Tapimoket

**The Game – Nominé au Spiel des Jahres 2015, oui mais encore ?**

Au moment où j'écris ces lignes, tout le monde le sait déjà, ce n'est pas **The Game** le grand vainqueur du Spiel des Jahres 2015, mais le fameux **Colt Express** de Christophe Rimbault aux éditions Ludonaute. C'est d'ailleurs un énorme plaisir de voir que deux jeux français, avec **Gare à la toile**, ont réussi à emporter le fameux prix allemand. Il ne manquait plus qu'**Elysium** pour faire le tiercé gagnant.

Voilà, après avoir poussé mon petit cocorico, il ne faut pas oublier qu'il y avait d'autres jeux en lice, dont le fameux **Minivilles** que beaucoup de

joueurs doivent sûrement déjà connaître, mais aussi le méconnu **The Game**.

Et là, je parie que pas mal d'entre vous ne savent pas grand-chose de ce titre. Alors il est grand temps de tourner un peu les projecteurs vers celui-ci et vous le présenter plus en détail.

Encore une fois cette année, on pourra constater cette grande tendance que sont les jeux minimalistes, y compris de l'autre côté du Rhin. Ainsi **The Game** ne déroge pas à cette règle car il s'agit, pour lui aussi, d'un petit jeu aux règles extrêmement simples. Et de ce fait on peut le qualifier de minimaliste.

Oui... décidément, l'expression « jeu à l'allemande » aura-t-elle toujours un sens ? Finis, les meepls et les gros jeux de gestion ? De plus en plus, il semblerait que l'on se tourne aussi en Allemagne vers des jeux plus funs, plus simples, plus courts.

Mais assez de blablas philosophiques et entrons dans le vif du sujet.

### « **The Game** »

Avec un tel nom, on pourrait croire qu'il s'agit du jeu « ultime », le meilleur, le Jeu avec un grand « J ». Mais c'est tout simplement



un jeu de cartes qui tient dans une petite boîte. Et oui, 102 cartes et rien de plus...

Je vous sens déçu, mais il faut voir le bon côté des choses, quand même !

Déjà, on peut l'emmener partout, dans la poche, dans la boîte à gants, dans la valise, sur la plage, etc. Bref, il se fera bien plus pratique à transporter que notre bonne grosse boîte d'*Eclipse* ou de *Caverna*.

L'autre avantage ce sera son prix qui tournera autour de la dizaine d'euros (ce qui est le cas de la version vendue en Allemagne).

**The Game** est donc un jeu pas bien cher et facile à emporter...

Passons au matériel et aux illustrations. Là non plus, on n'est pas dans le top à se rouler par terre. Comme je l'ai dit, on a 102 cartes et parmi elles 98 cartes numérotées de 1 à 98 avec des illustrations qui, ma foi, donnent plutôt froid dans le dos. En effet, on peut y distinguer une tête de machabée sur fond noir et rouge sang, placée derrière le numéro de la carte. Au dos, la même tête de mort sur un fond tout noir. Pas très gai tout cela... Même si c'est pour nous plonger dans une certaine ambiance, avouons-le, on a quand même vu mieux. On sera donc loin des prouesses graphiques de nos illustrateurs préférés.

Mais alors, que cache ce jeu pour avoir été nominé au Spiel des Jahres ?!!

Ahhhh, je vois dans vos regards impatients l'envie de connaître enfin la réponse...

Le mieux est que je vous explique, avant tout, les principes. Vous allez voir, c'est bête comme chou.

Avant tout, **The Game** est un jeu coopératif. Et oui ! Vous allez devoir jouer tous ensemble pour atteindre un but commun.



Pour débiter, on pose les 4 cartes spéciales, avec les flèches, au centre de la table bien visibles de tous les joueurs. Puis on mélange bien les 98 cartes restantes pour former une pioche. Enfin, on en distribue 6 à chacun. La partie peut alors démarrer.

Tant qu'il reste des cartes dans la pioche, un joueur, à son tour, va devoir poser au minimum 2 cartes de sa main. Il a le choix, pour chaque carte, entre 4 emplacements. Pour deux d'entre eux, il faudra poser les cartes de manière décroissante, et pour les deux autres emplacements, de manière croissante. On forme ainsi quatre piles à côté des quatre cartes « flèche » posées au début.

Une fois les cartes posées, vous piochez de nouvelles cartes pour compléter votre main à 6. Et c'est au joueur suivant de poser. Vous pouvez poser plus de 2 cartes si vous le désirez, voire même les 6 cartes de votre main en une seule fois ! Bien entendu, sauf si vous avez une chance incroyable, il y a très peu de chances que vos cartes en main aient des numéros qui se suivent. Ainsi, vous allez sûrement laisser des « trous » entre les cartes... Par exemple, vous posez le 97 mais ensuite vous allez peut-être devoir descendre au 91 car vous n'avez pas les cartes intermédiaires ! Laisant ainsi un trou...

Je vois que vous commencez à saisir que cela risque d'ennuyer fortement vos coéquipiers. Surtout s'ils possèdent justement les cartes qui auraient pu



comblent les numéros manquants. Mais je ne veux pas venir. Il suffirait de poser la question aux autres avant d'aller plus loin... et là je dis STOP !

Oui, stop ! Et c'est là même toute l'essence de **The Game** !



En effet, si vous pouvez discuter entre vous, il est en revanche absolument interdit de donner ou demander un chiffre précis à quelqu'un. Ainsi, si vous avez posé un 97, vous n'avez pas le droit de demander si quelqu'un a en main le 96. Par contre, un autre joueur peut se manifester pour annoncer un « Euh... ça m'arrangerait que tu ne joues plus, là ».

Si vous n'êtes pas trop stupide, vous allez comprendre qu'il a probablement la carte suivante... Hélas, ce n'est pas toujours le cas. Et croyez-moi, on va vite atteindre des dialogues de sourds franchement amusants. Surtout si plus

personne ne vous laisse continuer alors que vous devez absolument encore poser !

Heureusement, si vous laissez des trous vous aurez un moyen de vous rattraper... Enfin, plus ou moins...

Comment ? Et bien voilà, si vous devez aller en décroissant ou en croissant, vous pouvez inverser le sens mais sous la seule condition de poser une carte qui a 10 d'écart avec la carte du dessus de la pile. Expliquons...

Admettons que, sur une pile où l'on décroît, la première carte soit un 51. Vous pouvez alors remonter à condition de poser un 61. Ainsi, vous avez une seconde chance pour poser des cartes que vous n'aviez pas réussi à poser auparavant.

Je vous rappelle, quand même, qu'il est interdit d'annoncer les numéros de vos cartes. Et croyez-moi, quelques joueurs excités enchaîneront parfois les cartes avant même que vous n'ayez eu le temps de crier pour calmer leur ferveur, alors que vous aviez justement une possibilité de revenir en arrière !

**Oh là ! Cette combinaison est intéressante !**

Lorsque la pioche est vide, la difficulté est allégée. En effet, vous pourrez poser une seule carte à votre tour au lieu des 2 minimum. Vous pouvez penser que cela ne change pas grand-chose, mais lorsqu'on doit poser 2 cartes obligatoirement, cela peut devenir extrêmement contraignant. Surtout si les cartes qui vous restent en main provoquent de gros écarts sur les piles... Ainsi j'ai pu voir des chutes ou des montées



laissant plus de 20 points d'écart avec la carte précédente. Pas cool pour vos coéquipiers ! Mais quand on n'a pas le choix... On sent alors tous les regards lourds se poser sur vous...

Lorsque la pioche est vide et que vous avez réussi à jouer toutes vos cartes, les autres peuvent continuer. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur à qui il reste des cartes ne peut plus en poser.

### Comment gagner ?

De manière ultime, il faut avoir posé toutes les cartes. Pas facile !

Mais d'après les règles, si la partie s'arrête et que les joueurs ont, tous ensemble, moins de dix cartes encore en main, vous n'êtes pas trop mauvais !

### De la stratégie ?

Oui, il y en a, en fait. Pour commencer, il faudra bien penser à dialoguer entre les joueurs. Ensuite, plus vous posez de cartes, plus vous en piochez, et de ce fait vous aurez plus de chances d'en laisser moins. Enfin, le fait d'aller dans l'autre sens avec un écart de 10 peut sauver la situation.

Imaginez... devant vous un 49, vous devez descendre et vous avez le 47, 55 et 57. Et bien vous posez le 47, le 57 (vous pouvez remonter de 10 sur le 47), puis enfin le 55 puisque vous redescendez. Oui, je sais, ça peut paraître simple, mais parfois si vous jure qu'il faut être très attentif, surtout si des joueurs jouent pendant ce temps et que ce n'est pas vous qui avait le

fameux 47 en main... Le temps de réfléchir et il aura peut être joué trop vite.

### Mais alors, que cache ce jeu pour avoir été nommé au Spiel des Jahres ?

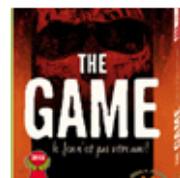
Comme vous avez sûrement pu le constater, ce jeu tout simple a misé sur la contrainte entre la coopération et l'interdiction de donner trop d'indications. Ceci donnera une bonne ambiance à la table avec de nombreux dialogues, de terribles contraintes, parfois des grognements, parfois de belles combinaisons entre les joueurs, mais surtout un bon moment ludique.

Une bonne coopération et coordination pourront vous donner la victoire. Oui, oui, c'est possible.

Et puis si vous vous sentez trop forts, vous pouvez, toujours selon les règles, augmenter la difficulté, par exemple en obligeant à jouer 3 cartes au lieu de 2 par tour, et d'autres variantes encore...

**The Game** a au final trois arguments : un petit prix, un jeu facile à emporter et une bonne ambiance. Voilà pourquoi, je pense, il a séduit

Auteur : Steffen Benndorf  
Illustration : Olivier Freudenreich  
Mécanisme : coopératif  
Thème : numérique  
Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs  
Age : à partir de 8 ans  
Durée : 20 minutes  
Édité par Nürnberger  
Spielkarten Verlag  
Prix approximatif : 12€





## JEUX À 2 ... TE KUITI

► Arthelius

Ah, sacrés moutons ! Avec leur pelage, leurs têtes parfois étranges et les fameux enclos qui les retiennent, ils savent se faire remarquer. On ne peut pas dire qu'ils n'inspirent pas les créateurs de tout poil, c'est même totalement l'inverse, et rester original dans ce bouillon de jeux aux couleurs champêtres n'est pas toujours chose aisée. D'ailleurs est-ce que Te Kuiti a réussi à tirer son épingle du jeu ? Vous le saurez en lisant la suite.

« Où sont mes moutons ? » s'écrit la bergère

Te Kuiti peut se jouer seul ou à 2. Il s'agit d'un jeu asymétrique où vous allez jouer une fois les moutons et une fois le berger. Le but pour le berger est d'enfermer le plus de moutons possible, tandis que le joueur « moutons » devra réunir par 2 les moutons identiques. Chaque tuile rapporte 1 point. En fin de partie on additionne le score de

chaque manche, et le joueur avec le plus de points l'emporte. Le joueur « moutons » pourra retourner 2 tuiles tandis que le berger, qui débute toujours la manche, pourra poser 2 barrières. Il s'agit bien entendu d'un bref résumé et non des règles complètes.

### Une grande boîte, vraiment grande

Quelle ne fut pas ma stupeur en découvrant à la première ouverture de la boîte qu'il n'y avait pas de plateau mais seulement des tuiles et des barrières en bois, encerclées par deux grandes cales en carton, rendant la boîte ridiculement grande par rapport à son contenu. Dommage, car si le matériel est de qualité et plutôt joliment illustré, ce souci de grande boîte choque assez et empêche le jeu de pouvoir être emporté partout, alors qu'il est véritablement fait pour ça. Certes, vous pourrez mettre les pièces dans un sachet (fourni), mais tout



de même une boîte plus petite aurait à mon avis plus rendu justice au jeu. Cependant les tuiles sont assez épaisses et possèdent un graphisme amusant, les moutons étant assez facilement identifiables grâce à leurs couleurs différentes. Rien à redire aux règles qui se lisent très bien et sont parfaitement claires. Il y a juste ce petit souci de boîte qui vient entacher le tableau. Pour le nom, si comme moi vous êtes demandé ce que cela voulait dire, sachez qu'il s'agit du

nom d'une ville du nord de la Nouvelle-Zélande, spécialisée dans l'élevage de moutons.

### Un bélier pour un berger

Le jeu s'installe en 5 minutes, et les parties n'en durent pas plus de 15. Très vite le premier joueur, qui joue le berger, pose ses deux barrières. Puis le mouton soulève délicatement les deux tuiles qui les joignent. Raté, les deux moutons sont différents. Pressé de prendre quelques points, le berger continue d'ériger sa barrière, convoitant 4 moutons à la fois. Mais ses plans tombent à l'eau lorsque durant le tour suivant, le mouton révèle deux tuiles identiques, dont une dans le futur enclos. C'est un point qui s'envole. sûr de lui, le berger continue sa besogne, et ajoute deux pans de bois. Le mouton continue la recherche de ses compatriotes, et en sort bredouille. La barrière est fermée, le berger remporte temporairement 3 points. Mais à son tour, le mouton tombe par chance sur une tuile Bélier et brise un pan de bois, récupère ainsi un nouveau mouton à l'intérieur en retrouvant son binôme. Un autre point vient de s'envoler. Fort heureusement la justice est également du côté du berger car quelques tours plus tard, celui-ci se voit octroyer une barrière de plus durant le tour du mouton grâce à la tuile Berger, enfermant par la même occasion 3 moutons. Mais déjà la fin de la manche pointe le bout de son nez, car il reste alors moins de 5 moutons dans la prairie. Le dernier tour est joué, et le mouton remporte cette manche avec 2 points de plus que le berger. Les tuiles sont remises en place et le second round peut commencer avec une inversion des rôles.

Voici un bref aperçu d'une manche de **Te Kuiti**. Si de prime abord on peut penser que le mouton a plus de chances, il n'en est rien au final. Car la chance, mais aussi la ruse et surtout la mémoire vont jouer un rôle essentiel. De plus, grâce aux tuiles à pouvoirs (le bélier et le berger), le jeu peut très vite basculer et le vainqueur n'est pas toujours le mouton. De plus le fait de changer de rôle entre les deux manches permet à chacun de démontrer ses capacités et de ne pas se sentir lésé par un rôle que l'on aime moins. Pour ma part j'ai aimé les deux, et les nombreuses



parties que j'ai pu jouer me permettent de dire que le jeu n'est en rien déséquilibré.

### Un mouton peut en cacher un autre

**Te Kuiti** est un jeu simple, de plus une partie ne dure vraiment pas longtemps. Ces deux arguments font qu'il sera facile de le sortir le soir pour une partie à deux ou pour jouer avec des personnes ne connaissant pas encore les jeux asymétriques. Il est facile d'accès et très plaisant. Le hasard et le

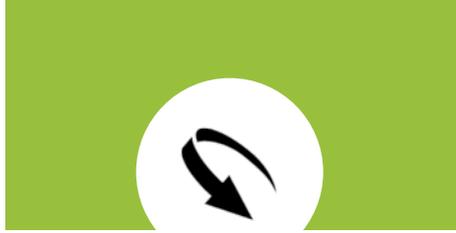
déséquilibre qui peuvent s'en dégager la première fois sont vite balayés par la compréhension progressive de son ingéniosité et de sa profondeur. Le fait qu'il possède un brin de hasard permet de le rendre moins lassant, tout en apportant une touche de surprise que les joueurs pourront sans mal commenter. **Te Kuiti** est un jeu pour tous, véritablement, proposant une expérience de jeu intéressante sur laquelle nous aurons plaisir à revenir. Un excellent prétendant à la

récompense de « jeu de la pause café » qu'il remporte sans souci. ■



Auteur : William Baldwin et James Harmon  
Illustration : Vincent Boulanger  
Mécanisme : Blocage  
Thème : animaux  
Nombre de joueurs : 1 ou 2 joueurs  
Age : à partir de 6 ans  
Durée : 20 minutes  
Édité par Ludically  
Prix approximatif : 20€





## LA RÉÉDITION

# TALES OF THE ARABIAN NIGHTS

Information amusante, un jeu homonyme réalisé par Interceptor Software est sorti en 1985 sur différents supports vidéoludiques comme le CPC, Commodore 64, NES et Spectrum, et même en arcade. Bien entendu, le jeu était loin de mettre en avant le côté narratif, lorgnant plus du côté du jeu d'action.

**Tales of the Arabian Nights (que je nommerai par la suite « Tales of » si vous n'y voyez pas d'inconvénient) a connu de nombreuses éditions et cela sous diverses formes. Plus que la simple découverte d'une réédition, je vous propose de découvrir l'histoire d'un jeu qui justement vous propose d'en vivre une, d'histoire.**

► Arthelius

### Un jeu qui ne date pas d'hier

Je ne pouvais déceimment pas vous présenter la nouvelle édition sans vous parler auparavant des précédentes. Elles font le charme de ce jeu qui a su faire chavirer mon cœur de joueur amoureux et curieux des vieilles choses. Le jeu d'Eric Goldberg, Doug Kaufman et Ken Rolston a vu le jour la première fois en 1985 aux États-Unis, déjà sous ce même nom qu'on lui connaît aujourd'hui, édité par West End Games. Avec une jolie couverture qui annonçait la couleur, où Aladin et sa princesse flottaient sur un tapis volant lors d'une chaude nuit où la lune était pleine. Jouable de 1 à 6 joueurs, le jeu proposait des parties d'environ 120 minutes (comptez plus en réalité).

En 1987, les éditions Gallimard qui, je vous le rappelle, éditent des livres, distribuent sur le sol français le jeu *Tales of*. Si cela peut sembler étrange de prime abord, il faut savoir que les éditions Gallimard éditent les fameux « livres dont vous êtes le héros », sous-titre que l'on retrouve sur la couverture du livre de jeu, indiquant donc clairement qu'il est considéré comme faisant partie de cette collection. Mais le titre passe de *Tales of* à *Le Jeu des Mille et Une Nuits*, légitimant l'idée de Gallimard d'éditer ce jeu dans l'hexagone. Sauf qu'ici le jeu





ne se limitait pas qu'à un livre, mais intégrait aussi une carte, deux autres livrets et un peu de matériel. En Allemagne, c'est en 1999 que le jeu voit le jour, avec une couverture là encore différente des autres éditions. Il avait reçu en 1986 l'Oscar du Meilleur Jeu de Plateau à Los Angeles. Voici en quelques lignes les origines de ce jeu.

### Un livret bien épais

S'il a fallu attendre six ans entre la dernière version américaine et l'actuelle édition française, c'est pour une simple raison qui tient en un mot : traduction. Avec ses plus de 2400 sections, **Tales of** était un gros morceau à avaler pour les traducteurs. Le jeu est tout de même passé de 1399 à 2594 sections entre la première version et celle-ci. Il a donc fallu attendre qu'un groupe de traducteurs bénévoles et très courageux veuillent bien tenter l'aventure, et le moins que l'on puisse dire c'est que cela leur a pris du temps. C'est donc grâce à ces personnes passionnées que nous pouvons désormais avoir droit à une version française de **Tales of**. Une petite pensée pour elles et un grand merci s'imposait.

### Une histoire qui se joue

**Tales of** est donc un jeu narratif, un jeu où vous allez vivre l'histoire. Vous allez me dire qu'il n'y a rien d'original là-dedans, que c'est le but de beaucoup de jeux, et pourtant si, le jeu est original. Celui-ci est un véritable jeu narratif, de rôle même, couplé à une aventure où vous êtes le héros dans laquelle vous allez choisir véritablement vos actions au fur et à mesure, avec les

conséquences que cela impose. Votre but sera de remplir votre objectif puis de revenir à Bagdad.

Pour cela vous allez faire de nombreuses rencontres, et celles-ci seront de plus ou moins bon augure. En partant d'un héros des 1001 Nuits, vous allez attribuer à votre personnage les 3 caractéristiques que sont la chance, le charme et la capacité à dérober ou se dérober. Tout ceci lui permettant de réaliser la quête qui lui a été assignée au hasard en début de partie. C'est donc avec un personnage unique créé de toutes pièces que vous allez commencer votre aventure. À vous ensuite de lui inventer un passé et une histoire qui lient le tout afin de lui donner plus de consistance et de pénétrer pleinement au cœur du récit.

### Une carte pour voyager

Vos personnages vont se déplacer sur le plateau de jeu qui a été revu graphiquement pour cette édition, devenant plus propre certes, mais aussi plus lisse. À chaque fois que votre personnage, représenté par un pion en carton (des figurines auraient pu être un joli cadeau, c'est dommage) arrive sur une case, une des cartes Rencontre est révélée. Sur celles-ci, divers personnages ou lieux, voire de fumeuses rumeurs. Mais le plus important provient des numéros y figurant et qui vous ramèneront au livret de conte. Un seul sera utilisé à chaque fois, apportant un certain renouvellement des situations et cela malgré des cartes similaires, chacune étant agrémentée d'une illustration simple, mais efficace.





### Le grand livre des secrets

Il faut bien l'avouer, le livret qui accompagne le jeu est le cœur de celui-ci. Avec ses 2600 chapitres courts, c'est à travers eux que toute l'histoire va se dérouler. Et c'est avec lui que l'on va retrouver l'aspect « le livre dont vous êtes le héros » qui avait légitimé la première édition de Gallimard, déjà expérimenté dans le domaine. Surtout que le choix est large devant chaque situation : ce ne sont pas moins de 8 manières possibles de réagir, amenant chacune leur lot de surprises et de nouvelles pistes. Tout ceci se résolvant à l'aide de vos compétences.

En revanche le jeu ne propose aucun système de combat, pourtant courant dans ce type de titre, l'évolution de votre personnage ne se faisant pas à l'aide de points de force ou de vie. Mais ce n'est pas pour cela que vous serez à l'abri des différentes altérations d'état : malédiction, ensorcellement, mutilations et autres joyeusetés vous attendent, et peu de chances pour vous d'y échapper. Mais fort heureusement, les honneurs seront aussi au rendez-vous pour les plus braves.

### Quelques changements

Si j'ai évoqué brièvement les changements graphiques du jeu, d'autres points différents également de l'édition précédente : l'augmentation du nombre de chapitres que j'ai déjà évoquée, mais aussi la suppression du résultat « il ne se passe rien » qui fait écho à la suppression des plateaux individuels et à l'apparition des tables externes visibles de tous. Les actions possibles en fonction des rencontres sont désormais résumées. Des ajouts appréciables qui améliorent l'expérience de jeu.

### Une histoire à vivre

Au-delà du jeu, c'est véritablement une histoire que vous allez vivre et surtout que vous allez devoir mettre en forme si vous voulez tirer le meilleur parti de l'expérience unique que peut vous proposer **Tales of**. Amateur de jeux de rôle ou de jeu narratif, vous serez comblé de vivre une aventure riche, mais courte par rapport aux longues campagnes des classiques de ce domaine. Le matériel riche et immersif se révèle un support idéal pour mettre en image les idées évoquées. Pour autant, jouer en nombre réduit améliorera la fluidité du jeu en évitant des temps d'attente trop longs, surtout que le jeu n'est pas coopératif. Même si au final on ne joue pas véritablement pour gagner mais pour vivre une aventure.

Pour pleinement apprécier **Tales of** il faudra réfréner vos envies de parties enchaînées, afin de vous délecter de son contenu, tel un livre que l'on referme une fois terminé pour ne le rouvrir que bien plus tard, quand l'expérience quelque peu dissipée, souvenir flou mais sucré, revient au grand jour lors d'une agréable soirée. Une expérience unique pour des aventures multiples sous le soleil enchanteur des 1001 Nuits. ■

**Auteur :** Eric Goldberg  
**Illustrations :** Peter Gifford, Dan Harding et René Bull et Irene Bressel  
**Mécanisme :** Narration  
**Thème :** 1001 nuits  
**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs  
**Age :** à partir de 14 ans  
**Durée :** 120 minutes  
**Édité par :** Filosofia  
**Prix approximatif :** 45€



# LA SÉLECTION DES PETITS SUCRES



## LE TOMBEAU MAUDIT

► Arthelius

**La momie veille, pourtant cela n'empêche pas les bandits de tout poil de convoiter le fabuleux trésor du pharaon enfoui dans son tombeau. Fort prudemment, celui-ci a dressé un piège terrible pour dissuader les moins courageux, mais vous n'êtes pas de ceux-là, et le doute s'estompe entièrement tandis que vous entrez dans le tombeau maudit.**

### Du doigté

Le fameux piège que j'évoque dans mon introduction n'est autre qu'un superbe bol en bois rempli de billes de couleurs et de tailles différentes, au milieu desquelles est planté un bâton : le sceptre du pharaon. Il est le pivot du jeu. Pour avancer vous aurez le choix entre retourner une nouvelle tuile sur le parcours ou bien en choisir une déjà révélée. Ensuite vous serez soumis au jugement du pharaon. Cela consiste à retirer du bol la pierre désignée par la tuile, et cela sans faire tomber ni une autre bille ni le sceptre, sous peine de revenir à la case départ ou à l'entrée de la pyramide.

### Une avancée pas si hasardeuse

On peut souvent reprocher aux jeux pour enfants de s'appuyer sur un élément très hasardeux : le dé. Ici il n'en est rien. Votre progression se fera à l'aide des tuiles qui pourront être de quatre couleurs différentes : bleues, rouges, jaunes ou blanches, tout comme les billes présentes dans le bol. Sachant que réussir à retirer l'une de ces billes vous permettra d'avancer

jusqu'à la prochaine tuile de la même couleur. Vous pouvez aussi bien avancer que reculer, selon vos besoins. De même il existe deux points de départ, évitant ainsi d'avoir à revenir au début une fois bien avancé. En cas d'échec il sera donc possible de rattraper votre retard, tandis que le joueur de tête devra se contenter de révéler une à une les tuiles, avec ce que cela implique de risques.

### Une momie gardienne

Si le parcours n'est pas très dangereux sur sa première moitié, il en est tout autre une fois arrivé à l'entrée de la pyramide. À l'intérieur une momie rôde, avançant au gré des tuiles marquées de son symbole et retournées aléatoirement par les joueurs. Avancer ou reculer son pion en passant devant la momie n'a aucun effet. Par contre si c'est elle qui vous croise vous devrez lui donner un scarabée, de même si un aventurier s'arrête sur une case où la momie se trouve. Ces scarabées,



vous pourrez les récolter sur le chemin sans dépasser 4 par joueur. Si vous n'avez pas de quoi payer, vous devez retourner à l'entrée de la pyramide.

Les scarabées sont également utiles pour pénétrer dans le tombeau. Il vous en faudra 2 pour prétendre relever le défi du pharaon, à savoir réussir deux fois de suite à extirper du bol les deux billes indiquées. Si vous y parvenez la victoire est vôtre !

### Piller un tombeau bien riche

**Le Tombeau maudit** propose une expérience tout à fait intéressante aussi bien pour les adultes que pour les enfants qui, avec leurs petits doigts, possèdent un avantage certain pour sortir les billes du bol. Créer un jeu pour enfants est un véritable défi, d'autant plus lorsque l'on souhaite que celui-ci plaise aussi aux adultes et propose une mécanique qui n'est pas uniquement basée sur le hasard. Le système de tuiles est parfaitement ingénieux et permet de ne pas être dépendant d'un dé capricieux qui enlèverait toute tactique au jeu. Car derrière ses règles simples, **Le Tombeau maudit** propose une profondeur intéressante pour



un jeu de ce style sans n'être qu'une suite de jets de dé et de récupération de pièces.

L'ajout de ce bol rempli de billes est également une riche idée, simple mais efficace, la présence du sceptre faisant véritablement basculer certaines parties. Un simple bâton qui change toute la donne et qui s'intègre parfaitement au thème du jeu, complétant la qualité du matériel et sa réussite graphique.

### Un tombeau pas si maudit

**Le Tombeau maudit** est un excellent jeu, de dextérité certes, mais aussi de tactique pour enfants. Loin d'ennuyer les parents, il saura offrir une expérience riche en proposant de très nombreuses bonnes idées qui font véritablement toute la différence, le faisant ainsi sortir du lot sans mal. Un jeu qui plaira au plus grand nombre grâce à son matériel et ses qualités ludiques. Un jeu à découvrir, à tester et à apprécier. ■



Auteur : Wolfgang Kramer,  
Jürgen P.K. Grunau et Hans Raggan  
Mécanisme : agilité  
Thème : archéologie  
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs  
Age : à partir de 7 ans  
Durée : 60 minutes  
Édité par Haba  
Prix approximatif : 35€



# EXTENSION



## SMASH UP : Monstres Sacrés

► Arthelius

Smash Up n'en finit pas de nous étonner en proposant régulièrement de nouvelles extensions plus farfelues et jouvissives les unes que les autres, et cela pour notre plus grand plaisir. La dernière en date : **Monstres Sacrés**.

Le postulat de base est simple : chaque joueur s'empare de deux factions, les mélange et obtient ainsi son jeu et son équipe passé la moulinette du *mash up*. Votre but est simple : récolter en premier 15 points pour remporter la partie. Pour cela il faudra gérer au mieux votre main et envoyer vos factions attaquer les bases.

Cette nouvelle extension apporte de nouvelles règles, comme avait pu le faire **Chthulu Fhtagn**, en plus des 4 factions supplémentaires qui sont : les Vampires, les Fourmis Géantes, les Savants Fous et les Loups-Garous. L'inspiration est claire, celle du cinéma d'horreur des années 50, avec ses icônes emblématiques. **Monstres Sacrés** amène des jetons Force, qui peuvent être ajoutés sur les cartes pour amplifier leur force.



### Des attaques horribles

Qu'apportent les nouvelles factions ? C'est la question que vous devez vous poser... Et je m'en vais vous répondre. Les Vampires vont user à outrance de cette nouveauté : l'ajout de force. Augmentant ainsi considérablement la



puissance des cartes déjà en jeu, ou fraîchement jouées. Les Fourmis Géantes jouent un peu sur le même terrain en ajoutant continuellement de la force, tout en jouant sur les bases également. Bien disposées, elles peuvent devenir redoutables voire imbattables. Les Loups-Garous aussi bénéficient d'une force accrue, mais souvent limitée au tour en jeu, tandis qu'ils jouissent aussi de cartes ou d'actions supplémentaires. Enfin les Savants vont aussi gagner de la force, une majeure partie des cartes vous permettant d'ajouter des marqueurs de force « +1 ».

Cette grande nouveauté qu'est la Force est donc omniprésente dans cette extension. Les différences

entre les factions ne sont pas forcément énormes, pour autant, couplées à d'autres cartes venues des autres versions du jeu, elles permettent de créer des équipes redoutables tout en accélérant le jeu grâce à la facilité d'attaque des bases renforcées par ces pouvoirs plus grands. C'est donc en mélangeant ces factions avec les précédentes que vous tirerez le meilleur parti de cette extension, qui offre une petite nouveauté, légère mais intéressante.

### Un hommage avant tout

**Monstres Sacrés** est avant tout un hommage à ce cinéma d'horreur entré dans la conscience collective. Qui n'a pas en tête Dracula joué par Christopher Lee, lorsqu'il pense aux vampires, ou aux vieux films d'horreur où des insectes géants, filmés

## Big Geeky Box

En même temps que la sortie de cette nouvelle extension, est sortie en France la Big Geeky Box, qui est une grosse boîte pour ranger vos cartes, comportant de jolies cales en plastique pour séparer vos factions, auxquelles vous pourrez ajouter de nouvelles cartes : les geeks. Une boîte imposante que tout fan de **Smash Up** se doit de posséder. La nouvelle faction est illustrée de portraits des plus grandes stars de l'émission TableTop de la chaîne Geek and Sundry, diffusée de l'autre côté de l'Atlantique. Ces cartes sont terriblement puissantes, influençant directement les actions des autres joueurs ou vous offrant de nombreux bonus. Une faction redoutable qui nous montre bien que les geeks ne plaisent pas !



en gros plan, attaquent des villes en carton-pâte lorsqu'ils pensent à un nanar et à des monstres ? Aucun cinéphile, je pense. Graphiquement les cartes sont toujours aussi belles, certaines ayant même l'audace d'apporter une petite touche d'humour bien rafraîchissante, nous rappelant que nous sommes devant un jeu qui ne se prend réellement pas au sérieux. Et ça fait du bien.

Si un geek dort en vous, il n'y a aucune raison de ne pas craquer pour cette extension qui apporte son petit lot de nouveautés, apportant un véritable plus lorsque ces nouvelles factions sont couplées à celles déjà existantes.

Et si vous ne connaissez pas encore **Smash Up** c'est l'occasion de vous pencher dessus car il y a de fortes chances que celui-ci ne laisse pas indifférent votre petit cœur de geek, de cinéphile ou de joueur tout simplement. ■



Auteur : Paul Peterson  
Illustrations : Francisco Rico Torres,  
Alex Stone, Marcel Stobinsky et  
Prosper Tipaldi  
Mécanisme : Deckbuilding  
Thème : fantastique  
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs  
Age : à partir de 12 ans  
Durée : 60 minutes  
Édité par Iello  
Prix approximatif : 15€



# JEUX ILLUSTRÉS

► Arthelius

## L'importance du background



Je m'excuse par avance d'utiliser dans ces colonnes ce terme anglais, mais je trouve qu'il parvient mieux à unifier le contexte et l'ambiance d'un jeu ou d'un univers que notre simple mot « contexte ». Il y a un sentiment d'unité qui ressort de ce mot « background ». Pour un jeu à thème, la présence d'un background est essentielle pour immerger ses joueurs au sein d'un univers que l'on a créé de toutes pièces afin de lui donner de la cohérence et donc de donner envie de s'y intéresser.

La première question qui vient c'est : qu'est-ce que le *background* ? Et c'est parfaitement légitime. Étant donné que j'aime me répéter et que je n'aime pas me fatiguer, je vais tout simplement reprendre cette question pour le titre qui vient.

### Qu'est-ce que le background ?

Le *background* pourrait se résumer et trouver une certaine résonance en français avec le mot « contexte ». Néanmoins le contexte est plus souvent relégué à un rôle de connaissance des événements, dans lequel se déroule un fait. Relégué à un certain éloignement du fait principal. Il sert souvent à planter un décor, à expliquer une situation en profondeur, à dire pourquoi quelque chose en est arrivé là. De façon négative, il sera courant de dire d'une citation ou d'un fait qu'ils sont sortis de leur contexte lorsque les propos rapportés semblent en total désaccord avec le fait énoncé, ou du moins ne pas lui rendre justice pleinement. Vous avez l'impression d'être dans un cours de français, et c'est normal. Ici je n'ai pris que le sens littéral du terme, sa définition ou du moins la perception que l'on en a dans la vie de tous les jours. Dans les jeux, le contexte c'est souvent ce petit laïus qui sert d'ouverture aux règles. C'est le texte qui vous explique que vous allez jouer le rôle d'un adolescent survivant dans *Zombie 15'* ou encore que dans *Russian Railroads* vous allez être à la tête d'une compagnie ferroviaire russe. Les exemples ne manquent pas mais je pense que vous avez saisi la chose. Et c'est là que revient au premier plan le *background* qui est, pour résumer, bien différent, du moins à mes yeux.

### Mais c'est quoi à la fin le background ?

J'y viens. Le *background* c'est certes le contexte d'un jeu. Pourquoi vous êtes là et quel sera votre rôle. Mais c'est également la mise en application visuelle de cet univers que l'on vient de vous faire intégrer (de gré et parfois de force si vous avez des amis insistants). Car oui, le *background* intègre bien plus d'éléments que le simple contexte. Même si ses frontières sont floues, le *background* prend en compte le contexte, les illustrations et surtout leur style graphique, mais également une partie des mécaniques du jeu, ou du moins sa manière de se dérouler, ne serait-ce

qu'en partie. Le *background* c'est un peu le résumé d'un jeu, mais sur l'ensemble de ses éléments et sans le ressenti du joueur.

### Pourquoi le background est-il si important ?

Si le contexte apporte parfois très peu à un jeu — je pense par exemple à tous ces jeux aux thèmes plaqués, comme *Splendor* ou *Augustus* —, il en va tout autre du *background*. Le contexte c'est souvent une excuse. Celui-ci pourra avoir un rôle sur l'achat d'un jeu si le thème plaît ou sur l'envie d'y jouer, mais souvent aucun sur le ressenti ou presque. Car le contexte reste l'excuse, le thème étant encore autre chose. Et autant un thème pourra sembler gâché si celui-ci n'est pas bien intégré au jeu, autant le contexte sera difficilement critiquable. Or, le *background* ayant une influence plus large, il se répercutera forcément un peu sur le ressenti du joueur ; c'est par lui que passera l'immersion d'un joueur, ou justement le rejet du même jeu. Il sera intimement lié à l'expérience de jeu, puisque plus étendu et plus présent.

Le mot « background » se traduit par « arrière-plan ». Cela évoque bien le caractère omniprésent mais pourtant peu visible à l'œil nu de celui-ci. Ainsi un jeu comme *Mice and Mystics* ne serait rien sans ce fameux *background*, avec son histoire développée, ses personnages attachants et son univers réussi. Pourtant le contexte de base reste assez simple : un prince cherche à sauver le roi tout en tentant de redevenir humain. Assez banal dit comme ça, et pourtant avec le *background* la sauce prend.

### Une imagination qui doit être soutenue

Mais que serait ce *background* sans une représentation visuelle pour se l'imaginer ? Si notre imagination est l'une des armes les plus puissantes que nous possédons, rien ne remplace une



image pour se rendre compte d'une chose et surtout transmettre cette idée aux autres sans que celle-ci ne soit déformée. C'est donc par l'aspect graphique d'un jeu que passe souvent l'acceptation d'un univers imaginaire, qu'il soit onirique ou horrifique, les illustrations faisant passer un message, donnant une direction à suivre et une première information sur ce qui nous attend, simplement en voyant la boîte. Le style graphique aura donc une incidence certaine

sur le ressenti d'un joueur et sa première impression. Imaginez un jeu comme *Seasons* mais avec les mêmes graphismes que *Professeur Tempus*, cela le décrédibiliserait immédiatement. Mais la même chose est observable dans l'autre sens : imaginez *Rings'Up* avec les graphismes de *Nightfall*. Impensable. Le style est donc parfaitement indissociable d'un jeu et le sert complètement. Lui et le *background* sont intimement liés.

### Un style, un public

C'est ainsi que nous en arrivons simplement et presque logiquement à utiliser des stéréotypes pour illustrer certaines choses, et donc à ne pas sortir des sentiers battus. Prenez un jeu ayant pour ambiance l'Asie. Il y a fort à parier que son logo ou sa police de caractère sera de type baguette ou du moins bien typé asiatique. Et c'est normal dans une certaine mesure, ça rassure le joueur, l'acheteur, tout en





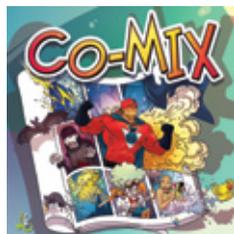
donnant une information visuelle immédiatement reconnaissable et compréhensible. Comment dans ce cas en vouloir aux créatifs ? **Madame Ching** par exemple semble essayer de se démarquer de cette emprise en proposant le mot « madame » écrit dans une police manuscrite de type européen, tandis que le mot « Ching » a quant à lui une apparence bien plus asiatique. Cette police est d'ailleurs assez similaire au jeu **River Dragons** où la même police a été utilisée pour les deux mots. Un cliché ou un stéréotype donne une image rassurante aux joueurs, quelque chose qu'il peut immédiatement comprendre sans avoir à pousser plus loin son analyse, un coup d'œil suffit. Et il est parfois difficile pour certains jeux de se démarquer d'un style adopté par la conscience collective. Un jeu comme **Co-Mix** sera impensable avec un style graphique non tiré des bandes dessinées américaines, ou du moins s'en approchant. De même qu'un jeu d'Heroic Fantasy n'adoptera que très rarement des illustrations typées manga, et si celui-ci nous vient du Japon il y a de fortes chances pour qu'il soit rethématisé ou du moins illustré de nouveau avec un style plus classique avant d'atteindre nos frontières.

### Poser le décor

Il n'est pas rare de retrouver des animaux humanisés ou non sur les boîtes des jeux destinés aux plus jeunes, mettant totalement de côté le *background*. Comme par exemple dans **Fort comme un dragon**, où le dragon pourrait aussi bien être un lion que cela ne changerait rien. Cela dit, malgré la simplicité des règles et de l'univers choisi, il arrive aussi que le thème soit bien exploité, comme c'est le cas par exemple pour **Le tombeau**

**maudit** où la momie et les symboles égyptiens vont très bien avec le jeu, offrant un *background* cohérent.

De plus, un bon style graphique sera aussi primordial car un jeu ne rencontrera son public que s'il est bien choisi. Le style graphique cataloguera immédiatement un jeu, tandis qu'une absence de style, ou du moins de personnalité, enverra celui-ci dans la case des jeux froids ou impersonnels. C'est souvent ce que l'on entend à propos de la nouvelle édition de **Saint Pétersbourg** où les illustrations sont jugées assez froides, presque ratées selon certains, alors que ces dernières sont correctes et même plutôt réussies d'un point de vue plastique. Mais trop froid pour plaire. Nous avons tendance à avoir la même réaction face à une œuvre photoréaliste. Nous louerons les capacités artistiques de l'auteur, mais pour autant celle-ci paraîtra sans vie ou presque, car trop proche du réel et n'offrant au final que peu de fantaisie à notre œil. Et dans ce cas de figure l'œuvre est faite pour être contemplée, tandis que dans le domaine des jeux les graphismes ont souvent comme fonction d'être



utiles et non de simplement illustrer, ce qui provoque un schisme entre leur rôle même et la personnalisation du thème qu'elles peuvent exercer.

### Un jeu c'est un tout

Le titre de ce paragraphe résume parfaitement cette idée que sans une unité ou une certaine cohérence, un jeu n'est rien. Ou bien celui-ci ne pourra être qu'un produit imparfait alors que cela aurait pu être évité. Un jeu doit donc être pensé en passant par le prisme du *background* où chaque petite idée et élément du jeu, tels les rayons de lumière décomposés, se regrouperont inmanquablement tandis que l'on se rapprochera de la pierre transparente biseauté. Quel que soit le nombre d'éléments ou de points à prendre en compte, un jeu doit toujours être considéré comme un tout où le *background* sert de ciment à un édifice ludique qui durera dans le temps. ■



## TRANCHE DE VIE D'UN LUDOTHÉCAIRE

► Ludo de la ludo

**S**alut les joueurs ! (et les autres aussi d'ailleurs !) Il fallait que je vous parle absolument d'un truc... euh... ah oui, ça me revient : MA MALEDICTION ! Brrr...

Bon, je ne vais pas en faire des tonnes non plus, que l'on soit d'accord dès le départ, rien de grave. Ce n'est pas non plus la Malédiction du Pharaon, ni la Malédiction du film Poltergeist, ni même encore celle du village de Plougasten dans le Morbihan, vous la connaissez pas celle-là ? Alors le jour où vous me voyez en vrai au détour d'un salon ou autre manifestation ludique, n'hésitez pas à me demander. Non, ma malédiction à moi n'est pas mortelle (ouf !!), c'est juste qu'elle est en rapport direct avec mon métier qui, je vous le rappelle, est... est...?? Ludothécaire ! Y en a qui suivent, merci !

Pour vous la décrire, il faut que je vous parle d'une autre facette de mon travail : la transmission des règles !

Une facette parmi tant d'autres, mais une belle facette quand même. La première chose quand on veut expliquer un jeu et transmettre sa science infuse et se la péter... euh non... faire correctement son travail, c'est évidemment de connaître de ce dont on parle. On parle de jeux de société. Et donc il faut connaître le jeu que l'on veut expliquer, ça paraît débile mais j'en ai déjà vu se lancer dans des explications de jeux qu'ils ne connaissaient pas... Non, je ne donne pas de

noms, je ne suis pas une balance... En plus dans le métier on est super solidaires.

Ainsi, pour maîtriser le jeu, le mieux c'est de l'avoir déjà eu dans les mains, de se l'être fait soi-même expliqué, d'y avoir joué, et au mieux de l'avoir cerné et un peu analysé. Et oui, rien que ça ! Alors attention, ne tombez pas dans le piège de répéter mot pour mot à vos joueurs néophytes, ce que le gentil môssieur avant vous avait dit pour vous expliquer comment qu'on joue à son jeu ! Malheureux !!! Non, il faut absorber, digérer et ressortir (attention ce sont des images, là !) les paroles de votre explicateur ludique et ensuite compléter, ou non, avec la règle papier afin de ne rien oublier et de vous approprier le jeu.

Donc on écoute, on touche, on joue, et ensuite on peut le présenter correctement, au niveau de la mécanique et du matériel, et l'expliquer à tout un



chacun... Enfin, c'est là qu'il faut aussi faire attention, on n'explique pas le même jeu 1000 fois à une personne... Non, pardon, on n'explique pas le même jeu à un enfant, une ménagère de moins de 50 ans ou à un joueur geek poilu de la même manière ! Malheureux !! Pour la première catégorie, on essaie de raconter une histoire, on montre et on fait toucher le matos, « Oh les jolies couleurs !!! », « Oui, c'est un animal... Quoi ? Une horloge ? Ah oui l'illustrateur est particulier ». Pour la ménagère de moins de 50, 40 ou même 30 ans, qui découvre un peu le jeu de société moderne, il faut souvent commencer par « Voilà, ce jeu est vraiment bien ! », ou alors « Votre bambin va adorer !! », ou bien encore « Oui, oui, c'est bien un jeu de société, c'est comme un Monopoly, mais avec plus de trucs dedans, et là au moins ça se joue juste en 20 minutes, madame ». Bref, en général les parents ont besoin d'être rassurés, aussi bien sur la qualité du jeu que sur le fait que ça ne va pas prendre tout leur temps non plus ! Donc on va commencer par leur expliquer rapi-

jeu derrière l'explication, car oui, le geek voudra à coup sûr essayer le jeu dans la foulée, voyons !

Alors c'est à ce moment-là que l'on va parler plus en profondeur de mécanique de jeu, de « stop ou encore », de « draft », de « combos », de « coopératif », de calcul, d'« intégration de chaos », de « deck building », de « dice building », de programmation, de « rejouabilité » et d'autres concepts ludiques.

Le geek, en présence de la boîte, va tout de suite s'en emparer, faire corps avec elle (euh enfin y a des limites bien sûr !), l'ouvrir soigneusement, et pendant que vous lui parlez, va découvrir, tel le Graal pour les chevaliers d'Arthur, le contenu de la boîte en question. Il fera mine d'être ébahi, déçu, en colère, impassible... Enfin, il ne restera pas sans rien dire et vous aurez droit à la première réflexion, du genre « Ah ouais, je voyais les meeple plus gros », ou bien « Ouattccch ! Le plateau de jeu est énoorme ! » ou encore « Tiens, ils ont foutu du plastique... mouais... », ou, pour finir, « Y a pas à dire, le thermoformage c'est quand même l'avenir ! »

Ensuite il va falloir cerner le jeu afin de lui en expliquer les rouages, l'essence même de la stratégie, le but ultime de la sacro-sainte mécanique afin qu'il continue à vous écouter ! Alors il ne se cachera pas de comparer avec le jeu avec lequel il dormait quand il était petit, celui auquel il ne faisait pas d'infidélité quand il était ado, voire celui qui rythmait sa vie de jeune adulte, même si ceux-là n'ont rien à voir avec celui que vous lui présentez, je crois que c'est un réflexe en fait !

dement le but du jeu et vanter les mérites de la convivialité et le fait que leur enfant va adorer.

Dernière catégorie : Le Geek !

Alors on pourrait aussi l'appliquer à l'adorateur de jeux de figurines, ou bien le calculateur de coups d'avance, ou le spécialiste de la petite règle en bas à droite écrite en violet foncé.

Pour ce genre de joueurs, il faut bien se préparer, connaître la règle sur le bout des doigts, pour anticiper ou répondre aux questions pointues et fusantes, et pour pouvoir optimiser le temps de

Bref, plus ça avance, plus l'envie de s'asseoir, de prendre ses pions, d'installer le plateau de jeu et de fondre sur le jeton premier joueur, la règle toujours près de lui, va le corrompre...

Donc faut faire efficace en somme quand on explique un jeu à ce genre de public !

Et c'est là que je peux revenir au sujet qui vous importe : ma malédiction (comment ? on me dit dans l'oreillette que je n'ai plus le temps ?? Arfff, désolé... !) Bon, c'est promis, la prochaine fois je vous en parlerai...

Bon jeux à tous et bonne rentrée ludique ! ■





## Patrick Gere

**Peux-tu nous présenter ton parcours ludique, les jeux qui t'ont influencé ?**

J'ai commencé il y a déjà longtemps avec **Risk** et **Zargos**, ensuite c'est une rencontre avec un ami qui possède une armoire remplie de jeux de société et qui m'a fait réaliser qu'il en existait une multitude d'autres. Il y a des jeux que je préfère à d'autres, mais il n'y a pas de jeux précis qui m'ont influencé.

Je suis toujours impressionné par l'imagination des auteurs, peu importe que le jeu me plaise ou pas, c'est riche, diversifié et, surtout dans une époque comme la nôtre où l'écran et l'individualisme sont de mise, le jeu de société a l'avantage de réunir des gens autour d'une même passion.

**Comment est née l'idée de Kumo-Hogosha ?**

Au départ c'est juste l'envie de créer un jeu avec mon ami et co-auteur Nico Pirard. J'avais proposé un jeu avec des cubes sur un damier. Nous avons commencé à nous réunir chaque mardi pour partager nos idées et essayer de trouver une mécanique qui tourne bien. Le jeu terminé, nous étions contents et l'aventure devait s'arrêter là car à la base c'était juste un délire personnel. L'idée de montrer notre jeu ou d'essayer de le faire éditer n'avait même pas traversé notre esprit. C'est un soir en passant

près d'un café où il y avait des soirées jeux que nous rencontrons Thibaut Quintens. Par chance nous avons **Kumo** avec nous et nous lui avons fait tester. Il nous a de suite encouragés à le présenter au public, en quelque sorte c'est grâce à cette rencontre que l'aventure **Kumo** a vraiment commencé. Nous avons fait les démarches auprès du magasin de jeu Wonderland pour le présenter lors d'une soirée jeu, le patron a accepté et par la suite, grâce

Jouer avec des sumos, voilà une idée étrange ou tout du moins assez rare, et originale. Pourtant, c'est le thème choisi pour **Kumo-Hogosha**, un jeu de réflexion non dénué d'action, baigné dans une ambiance zen. J'ai eu le plaisir de découvrir le jeu avant de réaliser cette interview, de suivre par le biais des réseaux sociaux l'aventure ludique de ces deux compères. Il n'en fallait pas plus pour aiguïser mon envie d'en savoir plus et de partager ces connaissances avec vous à travers une interview.



### Ludographie :

- 2015 - KUMO-HOGOSHA

Son site internet : [www.lesaventuresludiques.com](http://www.lesaventuresludiques.com)



au bouche à oreille, et ceci pendant deux ans, nous avons reçu une multitude d'invitations pour des festivals. Plus de mille deux cents personnes ont eu l'occasion d'essayer *Kumo-Hogosha* dans différents festivals, parfois c'était six plateaux qui tournaient non-stop pendant plusieurs heures.

### **Pourquoi avoir choisi ce thème japonisant, un peu zen, et pourquoi des sumotoris ?**

C'est un univers que nous aimons bien et puis nous sommes des gens zen. Plus sérieusement, nous avions envie de combiner jeu de combat et zen attitude. Il y a suffisamment de violence dans le monde et c'était sympa d'arriver à combiner cela. Bien que le jeu soit abstrait, nous voulions qu'il soit thématiqué et immersif, ce qui n'est pas toujours le cas des jeux abstraits. Le côté japonisant pouvait combiner beauté, pacifisme et action, c'était le thème parfait. Bien que tout le monde connaisse les sumos, ils ne sont pas pour autant très présents dans les jeux de société et c'était sympa de mettre en avant ces personnages en leur donnant un côté plus guerrier et légendaire.

### **Le système rotatif est l'élément central du jeu, une idée innovante. Est-ce que celle-ci a été intégrée dès le début ?**

Non, pas dès le début ! L'idée nous est venue lors d'une réunion et c'est très vite devenu l'élément central du jeu. Le fait de tourner le plateau oblige les joueurs à réfléchir un peu comme en 3D et surtout ce système permet aux joueurs de pouvoir retourner la situation jusqu'à la dernière seconde. C'était un point important pour nous, le plaisir de

jouer et l'espoir de gagner devaient rester jusqu'à la fin du jeu.

### **Comment s'est déroulée ta rencontre avec Morning Players ?**

À la base nous étions en contact avec Nicolas Bodart qui avait créé sa maison d'édition « Mushroom Games » et avait sorti le jeu *Time Masters*. Il avait entendu parler de notre jeu lors de festivals. Comme le public était au rendez-vous et que nos tables ne désemplissaient pas, il avait manifesté un intérêt pour le jeu. Le hasard, qui fait souvent bien les choses, voulait qu'il soit voisin avec moi, très vite une amitié s'est construite. Par la suite il a décidé de rejoindre l'équipe de Morning Players qui a également manifesté un intérêt pour le jeu. Je les ai réellement rencontrés lors du Festival de Cannes et j'ai été bluffé par leur professionnalisme, leur gentillesse et leur folie. Je dis « folie » dans le bon sens du terme : ils sont jeunes, simples, expérimentés, motivés et s'occupent vraiment bien de leurs auteurs. Nous n'aurions pas pu espérer mieux comme éditeur pour *Kumo*. Ce que j'apprécie vraiment en tant qu'auteur, c'est de pouvoir participer à l'avancée du projet. Ils nous demandent notre avis et c'est agréable et rassurant de garder un œil sur sa création.

### **Qu'ont-ils modifié sur le jeu ?**

Comme le jeu tournait déjà depuis plusieurs années et qu'il avait déjà été modifié à plusieurs reprises grâce aux remarques des testeurs, le mécanisme n'avait plus vraiment besoin de changements. Ce qu'ils ont réellement modifié au jeu c'est

son immersion, son emballage et l'univers autour. Mon contrat m'empêche d'en dire de trop, mais je peux vous dire que nous avons une vue quotidienne des avancées de l'objet final qui devrait être produit d'ici peu, et c'est au-delà de tout ce que nous pouvions espérer.

Morning Players a également choisi Frédéric Genêt pour illustrer notre jeu. C'est une chance pour nous car c'est le dessinateur des neuf tomes de la BD « Samurai » et, cerise sur le gâteau, dans le tome 09 il y a une planche qui fait référence à notre jeu. Pour nous c'est juste incroyable de retrouver l'esprit de notre jeu en image.

**Tu as proposé une carte des acteurs ludiques il y a peu. As-tu d'autres projets pour soutenir le monde ludique, outre continuer d'écrire pour les aventuriers ludiques et JDS ?**

J'aimerais rendre la Boardgames Map encore plus interactive avec la possibilité aux visiteurs de donner des avis, cotations et autres, voire même que les acteurs de la carte comme les boutiques puissent avoir sur leur vitrine un autocollant indiquant qu'ils sont sur la carte. J'aimerais écrire pour d'autres magazines et sites sur le jeu de société et bien entendu créer de nouveaux jeux.

Pour certains il ne s'agit que de jeu, pour moi c'est un objet qui prend toute son importance dans une société ou les loisirs éloignent de plus en plus les gens les uns des autres, là où le jeu de société nous rassemble et nous apprend à réfléchir autrement, voire même à mieux se connaître.

**Justement, tu nous gratifies de tes coups de cœur au sein du magazine, mais quels sont tes jeux préférés ?**

Si je devais citer cinq des jeux que j'aime vraiment beaucoup, je dirais : **Caylus**, **Endeavor**, **Puerto Rico**, **Parade**, **Medina**. Mais bien entendu il y en a plein d'autres.

**Quels sont ceux que tu attends le plus ?**

Il y a **HOPE** d'Olivier Grégoire ; j'ai eu la chance d'être présent aux premiers tests du jeu et j'ai vraiment beaucoup aimé. Le jeu **New York 1901**,



car cela fait longtemps que je suis les aventures de l'auteur. **Mysterium** m'intrigue (je suis fan des illustrations et du thème).

Pour être franc, je ne suis pas forcément en attente d'un jeu ou l'autre, car il en est tellement déjà sorti que j'aimerais tester que je n'aurai sans doute pas assez d'une vie pour tous les essayer.

**Quels conseils donnerais-tu aux jeunes créateurs qui veulent se lancer ?**

Bien que je sois en réalisation de plusieurs autres jeux, je n'en ai pour l'instant qu'un qui va être édité, je ne me sens donc pas en mesure de donner des conseils aux autres.

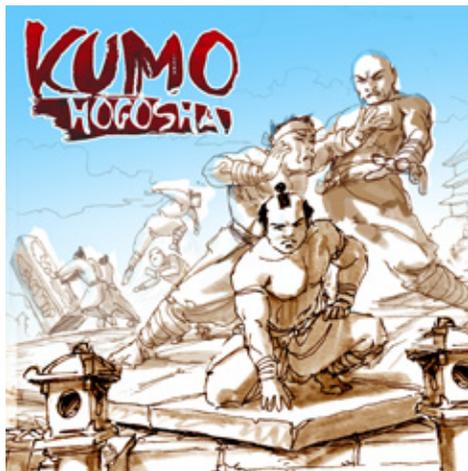
Par contre j'ai une plus grande expérience des festivals. Je conseillerais aux auteurs de se bouger, de montrer leur jeu au public, car c'est le meilleur moyen de faire avancer son projet objectivement. Lors d'un festival, faites venir le public, n'attendez pas qu'il vous demande d'essayer le jeu, soyez souriant, acceptez les critiques et amusez-vous.

Et surtout, comme me l'avait conseillé Sébastien Dujardin, auteur et éditeur chez Pearl Games, si tu crois en ton jeu ne baisse pas les bras, fonce... ■

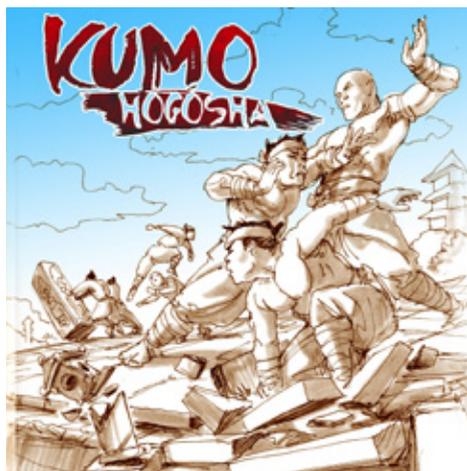


## VUE D'ARTISTE

### Frédéric Genêt



le "projet 01" a été écarté car trop statique. Il ne reflétait pas l'énergie et le dynamisme du jeu.



le "projet 02" a été retenu pour sa composition et son dynamisme et parce qu'on y voyait des "prises" que les joueurs pouvaient réaliser durant la partie. Mais l'avant-plan était un peu trop chaotique et destructeur, l'action n'était pas coordonnée alors qu'il s'agit d'un jeu avec une équipe et il manquait une accroche visuelle pour le spectateur.



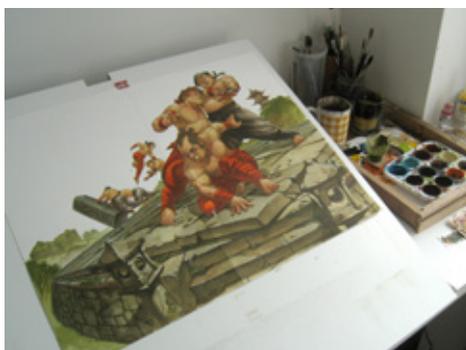
le "projet 03" corrige ces derniers critères avec les 3 personnages de l'avant-plan liés par une seule et même action et celui au centre qui regarde le spectateur en face pour donner plus de présence à l'ensemble.





le "kumotori01" était la première piste pour représenter les personnages du jeu. Comme l'éditeur avait accroché sur l'univers de ma BD "Samurai", j'étais parti d'emblée dans ce style. Mais nous nous sommes rendu compte que ça manquait un peu de fun et d'énergie.

Au départ, le calcul était de sortir ce jeu de l'abstrait et de lui donner une identité, une personnalité. Qu'il ne soit pas réduit à une simple mécanique, mais qu'on puisse en plus s'immerger dans un thème fort. Puis, dans un deuxième temps il fallait traduire l'énergie et la rapidité propre à ce jeu dans les images. D'où la seconde version des personnages, définitivement plus fun et mieux adaptée à un univers ludique.



L'illustration finale de la couverture



# TEST SYLVION



Après nous avoir fait voyager dans le monde des songes, en jouant avec les rêves et les cauchemars, Shadi Torbey nous invite à visiter la forêt de Sylvion, et surtout à la protéger du Ravage, une entité constituée de flammes. Et en tant que gardien de la forêt il est de votre devoir de la sauver !

► Arthelius

Tel un trésor caché au milieu de la forêt, le matériel de **Sylvion** se cache sous un couvercle puis derrière deux paravents enflammés et un végétal que vous devrez déployer de vos mains avant de pouvoir accéder aux cartes du jeu. Le premier contact ne peut être que visuel, certains n'iront pas par quatre chemins et diront « c'est moche ! », tandis que d'autres modéreront leurs propos en annonçant « qu'il s'agit d'un style ». Pour ma part, aimant les choses modérées, je dirais que le style graphique n'est pas des plus accrocheurs et qu'il pourra aisément décourager les moins aventureux, même s'il reste assez cohérent avec le reste des jeux de Shadi Torbey. Après c'est spécial, il faut le reconnaître, et pas forcément très gracieux, mais passé ce moment de découverte visuelle, vous aurez tout le loisir de vous adonner au jeu, car au final les illustrations ne sont là que pour imaginer le jeu et rien de plus, et on les oublie très vite par la suite.



## Il faut sauver la forêt Sylvion

Votre but est on ne peut plus clair : vous allez devoir sauver la forêt, et pour ce faire vous allez pouvoir compter sur vos alliés aquatiques ainsi que sur les animaux de la forêt qui vous apporteront une aide précieuse grâce à leurs cartes pouvoirs. À chaque tour, les flammes vont irrémédiablement avancer vers la forêt et vous devrez faire tout votre possible pour que vos arbres soient sains et saufs en fin de partie pour pouvoir gagner. Pour les freiner et les stopper dans leur avancée, vous aurez à votre disposition des cartes Sylvestre, possédant un pouvoir ou faisant office de fontaine que vous allez pouvoir déposer sur le chemin des flammes en échange de la défausse d'un certain nombre de cartes. La partie se déroule ainsi jusqu'à épuisement de la pioche des cartes Flamme. J'ai volontairement résumé les règles afin de vous laisser le plaisir de la découverte.



### Pourquoi j'ai pas un Canadair ?

Si les premiers tours peuvent sembler faciles, il en ira tout autrement par la suite. Car les flammes possèdent également des cartes pouvoirs qui arriveront aléatoirement dans le jeu, chamboulant régulièrement vos plans. À peine avez-vous posé une fontaine que celle-ci est détruite par les flammes ; fort heureusement cela vous permet de piocher une nouvelle carte, et celle-ci ne sera pas inutile : elle va vous permettre de détruire une carte Flamme puissante, qui au prochain tour allait faire des ravages ! Les flammes continuent d'avancer tout en prenant de l'ampleur grâce à une carte qui leur permet de gagner 1 point de puissance. De votre côté, votre main se fait de plus en plus maigre. Heureusement la carte Hibou, en échange d'une carte, vous permet d'en piocher 3. Ouf ! Mais le feu n'a pas dit son dernier mot, et l'arbre que vous aviez planté est en danger, car lui ne possède aucun moyen de se défendre. Le malheureux périra quelques tours plus tard. Cependant, un arbre plus vigoureux prendra sa place tandis que les flammes ragaillardies continuent de sauter de leur pioche pour vous menacer. Le combat est acharné mais les pioches commencent à s'épuiser. Ce n'est plus qu'une question de minutes, voire de secondes, avant que la dernière vague qui ira jusqu'au bout des tranchées ne sorte et tente le tout pour le tout. Vous piochez vos dernières cartes, les regardez attentivement et établissez un plan d'attaque. Votre main change grâce aux pouvoirs des cartes, certaines flammes disparaissent même, mais il vous faut encore protéger les arbres en devenir. Et ce n'est qu'avec l'aide de précieuses fontaines vigoureuses que vous parvenez à mettre fin à la menace de Ravage. Vous comptez vos points : la forêt est sauvée !

### Une menace latente

La menace est passée et vous avez relevé le défi haut la main. Mais si après quelques parties celui-ci vous semble trop simple, car parfaitement gérable malgré la présence de hasard par le biais des différentes pioches, ou trop compliqué, le jeu vous propose de relever des défis plus corsés ou de les alléger. Et cela par le biais de 2 extensions (en plus du mode avancé du jeu), directement incorporées dans la boîte et qui feront monter le nombre de cartes à 160, un joli chiffre pour un petit jeu. La première, **trahison et hauts faits**, vous propose un panel plus étendu de cartes pouvoirs, quant aux cartes Trahison, elles ne seront là que pour pourrir votre jeu. La seconde extension, **les éléments**, est déjà bien plus méchante car celle-ci ajoute des cartes Ravage en plus, et non des moindres. Autant vous dire



## Jouer à 2 mais l'un contre l'autre

Si le jeu propose de jouer à 2 ensemble, il est également possible de jouer l'un contre l'autre. L'un incarnant la forêt tandis que l'autre incarne Ravage. Les joueurs jouent à tour de rôle, celui jouant la forêt ne modifiant pas sa manière de jouer. Quant au joueur Ravage, il débute la partie avec 4 cartes en main puis, au lieu de poser directement les cartes retournées sur les pioches, il les prend en main et choisit lesquelles jouer, pouvant ainsi conserver les cartes piochées pour un tour suivant s'il le souhaite. Mais le joueur Ravage doit obligatoirement jouer 4 cartes par tour. Les buts de chaque camp restent les mêmes que dans le jeu de base.



que si vous trouviez le jeu simple jusqu'alors, cette extension devrait calmer vos ardeurs. Bien sûr il est tout à fait possible de mélanger les deux extensions. Un petit pion est également présent dans la boîte — il s'agit du Ravage en personne ! — qui va servir de protecteur aux cartes Elemental, et donc leur donner plus de force. Tout ceci est une manière simple et généreuse d'offrir une meilleure durée de vie au jeu, tout en faisant plaisir aux joueurs.

### Jouer à deux

**Sylvion** est également jouable à deux, en proposant aux joueurs d'incarner tous deux les gardiens de la forêt, jouant alors à tour de rôle. La principale particularité provient du fait

que c'est votre partenaire qui doit payer vos cartes et cela sans pouvoir refuser. Une autre manière de concevoir l'expérience de jeu en s'appuyant sur la confiance. **Sylvion** propose un peu de deckbuilding et ici ce mécanisme est chamboulé par le partage des cartes entre les deux joueurs.

### Un joli goût de reviens-y

**Sylvion** est une excellente surprise. Rapide, fun mais non dénué de suspense, il offre des parties tendues tout en se renouvelant parfaitement. Aussi agréable seul qu'à 2, le challenge est là et vous n'aurez aucun mal à y revenir le temps d'une petite partie. Si la boîte est bien faite, il en est tout autre des graphismes qui ont rebuté l'ensemble des personnes à qui j'ai proposé le jeu. Alors que celles-ci l'ont beaucoup aimé une fois la partie achevée. Ce parti pris graphique pourrait

très bien le desservir et l'empêcher de se faire connaître du grand public. Ce qui sera fort dommage, car passer à côté de **Sylvion** c'est passer à côté d'un bon jeu solo ou à 2 joueurs, qui ne demande qu'à partager son univers et son originalité mécanique. Une jolie découverte que je me ferais un plaisir de propager. ■

Auteurs : Shadi Torbey  
Illustrations : Elise Plessis  
Mécanisme : gestion de main  
Thème : fantastique  
Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs  
Age : à partir de 10 ans  
Durée : 35 minutes  
Édité par Filosofia  
Prix approximatif : 20€





# TEST METAL ADVENTURES



Si vous avez toujours rêvé de prendre la place du capitaine Albator (Harlock pour les puristes), Metal Adventures pourrait vous permettre d'accéder à ce rêve d'enfance. C'est à la tête d'un vaisseau de pirate de l'espace que vous allez débiter l'aventure, et votre objectif sera de piller, voler et chasser les autres vaisseaux pour devenir le plus connu de l'espace.

► Arthelius

C'est donc à bord d'un vaillant vaisseau spatial, que vous pourrez choisir en début de partie, que vous pourrez partir à l'aventure dans l'espace, pour visiter de nombreuses planètes et vous confronter aux autres vaisseaux qui parsèment la galaxie, qu'ils soient amis ou ennemis. Tout ceci sous l'égide d'un cadran que je vous ai déjà évoqué dans la boîte à outils de ce même magazine.

## La règle des pirates

À bord de votre vaisseau, choisi parmi les 6 disponibles et possédant chacun un bonus, voici lancé à l'assaut de l'espace. Premier choix à faire en début de tour : soit vous reposer pour ainsi réparer votre vaisseau, gagner 2 crédits, récupérer la face vide de votre dé Metal faktor, changer vos cartes Trophée et enfin acheter pour un crédit de plus que sa valeur une carte Amélioration ; soit, si le courage ne vous manque pas, voyager. Vous devrez alors payer 1



crédit ou subir 1 point de jugement des pirates (un malus qui vous empêchera de faire des alliances) avant de vous engager dans l'espace. Puis, obligatoirement, vous devrez combattre. La différence se fera au niveau de la cible que vous déciderez de dépouiller. Vous aurez le choix entre attaquer un vaisseau dans l'espace, piocher 3 cartes et en choisir une, attaquer un vaisseau présent dans la défausse via la planète Karokum, ou bien attaquer une autre planète que vous pourrez dépouiller en cas de succès, et enfin vous pourrez défier un autre pirate autour de la table.

Lors des combats vous allez lancer 2 dés, l'un pour le défenseur et l'autre pour l'attaquant, vous, auquel vous pourrez ajouter d'éventuelles cartes Équipement ainsi que la puissance de votre vaisseau (à laquelle il faudra peut être retrancher les dégâts) mais aussi le dé Metal faktor qui, une fois joué, deviendra un dé de malus lors des prochaines attaques, et cela jusqu'à ce que vous



vous reposez. Et il en sera de même pour toutes vos attaques. Mais vous pourrez très bien, et c'est même fortement conseillé, vous payer les services d'un autre pirate pour mener vos attaques, en échange d'une part du butin. Cette négociation n'est assujettie à aucune réglementation (si ce n'est qu'il est interdit de donner des points de gloire) et votre allié pourra très bien vous trahir (contre 1 point de jugement des pirates) avant d'entamer le combat. Pas très glorieux comme attitude mais parfaitement logique vu le thème.

Une fois votre attaque effectuée, vous pourrez entamer la tournée des pirates, en visitant les différentes planètes et ainsi réaliser les actions qu'elles offrent. Vous pourrez donc acheter des équipements, troquer les épaves des vaisseaux que vous aurez combattus, gagner des points de gloire ou encore vous réparer. Il n'y a pas de limite au nombre d'actions, la seule condition étant qu'il est obligatoire d'effectuer les actions dans l'ordre, sans

jamais pouvoir revenir en arrière. Le jeu se poursuit donc ainsi entre combats, pillages, négociations et trahisons jusqu'à qu'un joueur réussisse à récolter 9 points de gloire ou que le paquet des cartes Espace ne contienne plus que 2 cartes.

### Dans l'espace personne ne vous entendra voler

Un plateau pour représenter l'espace et visiter les différentes planètes de ce système, sur lequel on va déposer les pièces et les cartes Espace. Autour on retrouvera les autres cartes Trophée et Amélioration. Toujours sous forme de cartes, vous trouverez des aides de jeux. Mais l'élément le plus important et le plus impressionnant du jeu n'est autre que l'astrolabe, enfin les astrolabes. Ces derniers vont servir à indiquer les différents éléments vous concernant : votre puissance, les dommages que votre vaisseau a reçus, vos points de gloire et enfin le jugement des pirates.



Très réussi, l'astrolabe est très utile pour marquer les points dans les différents domaines. Les roues se tournent bien, même si certaines sont un peu lâches et ont une légère tendance à tourner. Et surtout cela est plus original qu'un plateau avec des cubes. Graphiquement c'est très réussi, parfaitement lisible avec de nombreuses icônes. De plus, les illustrations sont de qualité et renforcent le côté steampunk du jeu. Pour autant, malgré ses qualités le



plateau de jeu reste assez austère et à ce niveau l'immersion n'est pas totale. Un pion par joueur n'aurait pas été de trop pour bien se représenter les tours. Des paravents pour chaque joueur aux couleurs du vaisseau choisi auraient aussi pu être un plus.

Je n'ai pas réellement de défaut à pointer sur Metal Adventures, mais juste des ajouts qui auraient pu aider à l'immersion au-delà des qualités graphiques du jeu.

### Une aventure palpitante

Explorer l'espace, attaquer des vaisseaux et voler, voici votre quotidien, enfin plutôt ce qui vous attend en plongeant dans Metal Adventures. Mais aussi des fourberies et autres trahisons selon les joueurs avec qui vous jouerez. Et c'est justement le point le plus important à prendre en compte avant de vous procurer le jeu. Car Metal Adventures propose et nécessite que les joueurs se sentent imprégnés de l'ambiance et surtout n'hésitent pas à jouer le jeu et à attaquer les adversaires ou les trahir pour offrir pleinement son potentiel, l'ambiance et les fourberies faisant partie intégrante des mécaniques. Jouez tranquillement sans volonté de gagner, mais juste pour passer un bon moment, sans

négoier ardemment ni vous rebeller, et vous passerez à côté d'une partie du jeu.

Bien entendu le nombre de joueurs autour de la table aura une grande incidence sur le jeu, que ce soit au niveau de l'ambiance ou des alliances qui pourront se créer autant que des trahisons qui auront lieu. Mais également sur la durée des parties qui dépassera alors les 45 à 60 minutes indiquées sur la boîte si vous jouez à plus de 4 joueurs.

Si vous acceptez de prendre part à tout ceci, Metal Adventures saura vous proposer une aventure prenante et intense où les interactions seront nombreuses malgré le temps d'attente entre chaque tour qui est assez long.



## Jeux de rôle

Comme je l'indiquais juste avant, il existe un jeu de rôle d'Arnaud Cuidet se déroulant dans le même univers, dont Metal Adventures s'inspire. Plusieurs ouvrages ont vu le jour dont « le manuel des joueurs », « le guide du meneur » ainsi que deux autres guides sur les pirates de l'espace et les trésors du dernier millénaire. De plus six suppléments détaillant les nations stellaires furent aussi édités.



qu'ils briseront peut-être le tour suivant. Le joueur est au cœur du jeu, et c'est de ce côté-là que la durée de vie va puiser ou non sa force, dans la manière de renouveler les situations et de les gérer.

Metal Adventures n'est pas forcément un jeu simple à expliquer et n'est pas un jeu accessible aux novices, ce qui en fait un titre jouable avec un groupe restreint. Tout ceci est à prendre en compte avant

d'acheter le jeu. Bien entendu Metal Adventures pourra plaire aux joueurs du jeu de rôle éponyme pour une pause plus légère, tout comme aux fans de steampunk ou de pirates de l'espace.

### L'espace n'est pas fait pour tout le monde

Les objectifs sont assez différents et nombreux, de même pour la pioche des cartes vaisseaux, pour se renouveler et surtout proposer des parties assez différentes. Cependant c'est le groupe avec lequel vous jouerez qui fera la différence. Metal Adventures tourne surtout autour des joueurs et de la manière de négocier, de créer des alliances

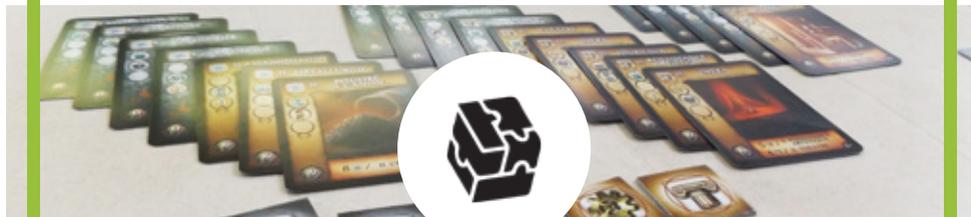
### Avis

Metal Adventures n'est pas à mettre entre toutes les mains. Les règles, bien que peu complexes une fois prises en main, restent compliquées à apprendre la première fois et à cerner. Le jeu tourne beaucoup autour des joueurs, qui sont les véritables pivots. Les négociations mais aussi les trahisons seront nombreuses, il faudra donc être prêt à entrer dans l'univers de Metal Adventures avant d'entamer une partie sous peine de s'ennuyer en attendant son tour. L'ambiance steampunk fait intégralement partie de l'aventure, et la laisser de côté vous fera passer à côté d'une expérience de jeu intéressante et riche, qui n'oublie pas d'intégrer une certaine course aux pouvoirs. L'édition de qualité, avec son astucieux astrolabe, vous ravira les yeux. Pour le reste, seule une partie pourra véritablement vous dire si Metal Adventures est fait pour vous ou non. Car comme dans toute aventure, il y a une part de risque et de mystère qui subsiste et n'attend que vous pour se révéler. ■



Auteur : Lionel Borg  
Illustrations : Camille Durand-Kriegel  
Mécanisme : exploration  
Thème : espace futuriste  
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs  
Age : à partir de 14 ans  
Durée : 60 minutes  
Édité par éditions du Matagot  
Prix approximatif : 40€





## TEST PROGRÈS EVOLUTION DE LA TECHNOLOGIE



Si *7 Wonders* avait eu un frère, nul doute qu'il se serait agi de *Progrès*. Mais loin de se cantonner aux sept merveilles du monde, *Progrès* vous invite à faire progresser votre civilisation durant les différents âges de l'humanité avec ce que cela apporte de progrès justement. Une plongée dans des millénaires d'histoire et tout ceci avec un jeu simple mais accrocheur, que je vous invite à découvrir.

► Arthelius

### L'évolution de l'humanité avec des cartes

*Progrès* est principalement un jeu de cartes. Vous trouverez bien des plateaux personnels pour que chaque joueur gère ses avantages à l'aide de cubes en bois, ainsi qu'un plateau pour le comptage des points, et des jetons. Mais en dehors de cela se sont les cartes les reines du jeu. Au nombre de 184, les cartes Technologie sont réparties en 3 âges. Sur celles-ci est indiqué le type de carte - science, ingénierie ou culture -, leur nom bien entendu, les bonus qu'elles octroient, les points de compétence qu'elles offrent, et enfin leur coût de découverte.

Selon l'âge auquel elles appartiennent, le fond sera de couleur différente, permettant ainsi de les différencier facilement. Il s'agit là des cartes de base, les extensions déjà présentes dans la boîte amenant leur lot de cartes



supplémentaires. L'âge IV ajoute 55 cartes, Les Grandes Étapes 16 et les Leaders 15 cartes en plus.

Graphiquement le jeu fait dans le sobre, le lisible, sans aucune fioriture ni le plus léger ajout. Nous sommes assez proches du style de *Timeline*, où les illustrations sont là pour être fonctionnelles avant tout sans pour autant être de mauvaise qualité, loin de là. Tout est clair, et en quelques tours vous aurez déjà retenu les pictogrammes qui sont parfaitement logiques. Les plateaux sont tout aussi simples, rien ne vient gâcher la lisibilité, et le fait d'encaster nos petits cubes permet de connaître notre avancée sans risquer de les faire bouger. Tout est propre, lisse, mais un peu froid. Parvenir à donner de la vie à ce style de jeu sans pour autant lui donner trop de personnalité n'est pas chose aisée. Et ici le pari est plutôt réussi, seule la boîte pourra refroidir certains joueurs, tant celle-ci reste assez commune et ne



sort pas réellement du lot. Ce qui est dommage car la qualité et le style du jeu ne sont pas vraiment mis en valeur. Une édition de qualité, sobre mais efficace.

### Un jeu abordable

Dans **Progrès** vous allez diriger une civilisation que vous allez devoir faire évoluer durant trois âges (quatre avec l'extension). Vous débutez avec les premiers outils et les avancées scientifiques, philosophiques, religieuses et anthropologiques de l'époque, comme par exemple la découverte des mathématiques, de la maçonnerie ou de l'agriculture. Tout ceci dans trois grands domaines : la science, l'ingénierie et la culture, représentées des symboles différents - auxquels s'ajoute le joker sous forme de visage éclairé par une ampoule - que l'on retrouve sur les cartes (sorte de monnaie du jeu) et sur certains jetons. Toutes vos limites, que ce soit le nombre de cartes dans votre main, le nombre de cartes qu'il sera possible de piocher (selon plusieurs manières différentes), d'actions ou de développements parallèles de technologie, seront résumées sur votre plateau individuel, et directement influencées et augmentées à l'aide des cartes que vous construirez au fur et à mesure de la partie.

La partie débute avec l'âge I. Pour parvenir à un autre âge, vous devrez jouer des cartes qui vous permettront de retirer un jeton bloquant le paquet de cartes. Une fois les différents tas débloqués vous pourrez interagir avec celui que vous désirez. Le fait de retirer des jetons interviendra aussi comme condition de fin de partie car une fois le dernier jeton du quatrième ou cinquième âge défaussé le jeu s'arrête immédiatement. L'effet de course est donc primordial et saisissant en fin de partie.

Au-delà des possibilités qui vont s'amplifier au fil de la partie, le fait de réaliser certaines cartes vous permettra de construire gratuitement les avancées suivantes. Tout ceci est parfaitement résumé sur l'arbre des technologies qui accompagne le jeu en plusieurs exemplaires. Ce sont vos premières acquisitions qui vont vous indiquer la voie et baliser la route vers les prochains âges. Les points s'obtiennent de manière graduelle, en étant majoritaire dans 3 domaines précis en plus des points de victoire accordés par les cartes.

**Progrès** est proposé directement avec 3 extensions intégrées. Les Leaders vous permettront de bénéficier d'un leader par âge, déterminant l'ordre du tour tout en bénéficiant de certains avantages. Philosophes, scientifiques et artistes se succéderont à vos côtés pour vous épauler dans votre tâche. La seconde extension, Les Grandes Étapes, concerne des constructions supplémentaires que vous devrez ériger pour bénéficier de leurs avantages, mais tous en commun. Autant vous dire que la compétition sera rude. Enfin, la dernière, Révolutions Industrielles, ajoute un nouvel âge, le quatrième, dans lequel vous trouverez de nouvelles technologies, rallongeant le temps d'une partie avec ses nouvelles cartes et une nouvelle manière de scorer.

### Un jeu efficace

Si les jeux d'évolution comme **Progrès** sont souvent d'excellents jeux très complets, il faut bien avouer que leur complexité fait souvent pâlir les plus courageux des joueurs devant la pléthore de règles. Pourtant avec **Progrès** c'est loin d'être le cas. En proposant un système simple mais accrocheur où le thème est parfaitement intégré, il parvient à proposer une expérience de



jeu complète mais parfaitement abordable. Bien entendu il faudra quelques tours de chauffe pour bien comprendre les rouages du jeu, mais celui-ci, malgré une profusion de symboles à assimiler au départ, propose une expérience logique et graduelle, qui s'enchaîne parfaitement.

Cependant, malgré ce tableau idyllique, **Progress** souffre d'un défaut assez handicapant, surtout lorsque vous jouez à partir de 4 joueurs : il s'agit de sa longueur et de l'attente entre les tours, engendrés par un manque d'interaction assez flagrant. Le jeu est certes très plaisant, mais vous aurez tout de même tendance à faire votre sauce dans votre coin, en n'ayant qu'un intérêt limité à surveiller les autres joueurs. C'est à mes yeux un défaut dont souffre **Progress**, alors que celui-ci est excellent sur les autres aspects. Le fait de pouvoir développer sur plusieurs tours mais gratuitement une technologie, ou de disposer de plusieurs manières de piocher offre un parfait renouvellement du jeu et une expérience toujours différente. À mon avis, jouer à plus de 3 à **Progress** n'a que peu d'intérêt car cela n'a pour effet que de rallonger la durée de la partie et l'attente entre les tours. **Progress** est parfaitement jouable et passionnant à 2 ou 3 joueurs ; son mode solo est loin d'être désagréable et se prête très bien à ce style de jeu.

### L'âge du renouvellement

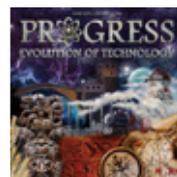
**Progress** offre de nombreuses cartes et combos, conférant au jeu une très bonne durée de vie nourrie par un hasard de la pioche agréable et gérable grâce aux capacités octroyées par le plateau personnel. Il faudra sans cesse adapter son jeu et profiter de l'enchaînement des avancées, aidé de l'arbre des technologies, pour progresser

rapidement. Accessible, **Progress** propose une expérience qui saura se renouveler par la présence d'extensions apportant un véritable plus, sans pour autant s'avérer indispensables pour profiter pleinement du jeu - pour une pause parfois plus courte. Une fois bien maîtrisé, le jeu sera fluide à 2 joueurs et les parties n'excéderont pas les 45 minutes, voire moins, faisant de lui un jeu d'évolution accessible et plaisant pour le style.

### Avis

Malgré ma curiosité, j'avais une certaine appréhension à la lecture des règles qui, pour moi, devaient cacher des mécanismes retors et complexes à maîtriser. Mais il n'en est rien, et **Progress** s'avère parfaitement jouable et accessible, offrant une expérience riche, intense et originale. Ses seuls défauts restent son manque d'interactivité et la lenteur entre les tours. C'est pourquoi ce point se devait d'être évoqué afin de ne pas surprendre les joueurs susceptibles d'être attirés et qui rebrousseraient chemin en court de partie, laissant passer leur chance de découvrir un jeu intéressant. **Progress** est un excellent jeu d'évolution, que je ne saurais trop vous conseiller si vous désirez gérer toute une civilisation au creux de votre main. ■

Auteur : Andrei Novac et Agnieszka Kopera  
 Illustrations : David Szilagyi  
 Mécanisme : combinaison  
 Thème : évolution  
 Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs  
 Age : à partir de 12 ans  
 Durée : 45 minutes  
 Édité par NSKN Games  
 Prix approximatif : 40€





## Âge, durée et nombre de joueurs, la trinité du jeu de société

► Thomas Hedrich

Allez dans votre ludothèque, choisissez une boîte de jeu et regardez sa tranche. Maintenant faites la même chose avec un autre jeu. Puis encore un autre. Vous avez remarqué ? Quel que soit le jeu que vous avez choisi, vous avez dû y voir les trois mêmes informations. Normal, elles constituent un peu l'ADN d'une boîte de jeu : A.D.N pour Âge conseillé, Durée d'une partie et Nombre de joueurs.

Pourtant, informer les joueurs sur ces trois sujets n'est absolument pas une obligation légale. Il s'agit plutôt d'une sorte de tradition. Une habitude prise à la fois par les joueurs et les éditeurs, mais qui doit parfois bien embêter ces derniers. Car cette trinité ludique est un peu comme les maisons des trois petits cochons. Elles ne sont pas toujours très fiables et parfois il suffit d'un coup de vent pour les faire voler en éclats.



### La sagesse ludique n'attend pas le nombre des années

L'âge minimum conseillé est certainement l'information la moins intéressante pour le joueur adulte. Quand on a 30 ans et qu'on achète un jeu pour soi on peut se permettre un "peuh !" un brin arrogant devant un 12+. Les joueurs plus âgés, eux, seront sans doute sceptiques en pensant à la défaite monumentale qu'ils viennent de subir à **Mare Nostrum** par leur enfant de 10 ans. Et ils auront raison.

N'oublions pas que ces âges sont fournis par les éditeurs eux-mêmes et aucun, à ma connaissance, n'emploie de spécialiste du développement. Mis à part deux ou trois indices évidents (pas de jeux où il faut lire avant 7 ans) il est difficile d'évaluer la complexité de son jeu en termes d'âge. Pourquoi 14 ans et pas 12 ?

Peut-être pour des raisons qui n'ont rien à voir avec le jeu. Il faut savoir que, depuis un scandale impliquant Mattel, 18 millions de jouets et de la peinture au plomb, les Etats-Unis ont durci leur législation concernant le matériel ludique destiné aux enfants de 13 ans ou moins. Cela a eu pour conséquence d'obliger les éditeurs à effectuer des tests de toxicité onéreux. Ce qui explique une surévaluation générale de l'âge recommandé à 14 ans ou plus.



Reste alors les jeux de société pour enfants. Il est vrai que les éditeurs visant ce public sont bien plus précis sur ce point. Pourtant, là encore, l'âge inscrit sur les boîtes est à prendre avec des pincettes. En effet, cela dépend énormément de votre propre pratique ludique. Si certains jeux indiquent 3 ou 4 ans, ne vous attendez pas pour autant à passer une après-midi tranquille en

laissant votre même devant un plateau. À cet âge, ils pourront certainement jouer mais ne seront pas autonomes.

Les capacités d'un enfant à jouer dépendront de son éveil intellectuel mais surtout de sa propre culture ludique. À force de jouer, il intégrera vite les règles d'un nouveau jeu, en appréhendera les mécaniques, établira une stratégie... Bref, plus il jouera, mieux il saura jouer. Cela explique qu'un joueur occasionnel

adulte puisse être perdu devant un jeu de société moderne comme **Les Aventuriers du Rail** alors qu'un enfant ayant déjà des parties de **Catane** et de **Carcassonne** au compteur y sera plus à l'aise. Plus l'âge augmente, plus la culture ludique d'un joueur a d'importance. Une information que l'éditeur ne peut, bien évidemment, pas connaître.

D'où le fossé parfois constaté entre l'âge minimum conseillé et la réalité.

### C'est long mais c'est bon

Tout le monde a déjà fait l'expérience d'un jeu nous promettant une petite heure de détente mais qui s'est révélé, au final, beaucoup plus long. Plusieurs choses peuvent expliquer le manque de fiabilité de cette information.

D'abord, c'est très dépendant du nombre de joueurs autour de la table. Il est évident qu'un même jeu dans une configuration à 3 joueurs ne prendra pas le même temps qu'à 5. Certains éditeurs préfèrent mentionner une fourchette (par exemple de 60 à 90 minutes) pour compenser. D'autres encore indique un temps à multiplier par le nombre de joueurs autour de la table. Pourtant, cela ne résout pas tous les problèmes.

La durée d'une partie est également très dépendante du type de joueurs autour de la table. Ceux fonctionnant à l'instinct vont, bien évidemment, prendre beaucoup moins de temps à jouer que ceux, plus réfléchis, qui calculent tous les coups possibles. Sans compter l'*Analysis Paralysis*, l'équivalent ludique de l'angoisse de la page blanche pour un écrivain. Un mal qui va bloquer un joueur de longues minutes sans savoir quelle option choisir entre le coup qui lui fait gagner 10 points et celui qui va faire perdre 10 points à son adversaire...

Mais ne soyons pas (trop) mauvaise langue. À défaut d'être précise, cette estimation de durée donne malgré tout des informations aux joueurs. Si un jeu de stratégie indique moins de 60



minutes, vous pouvez vous attendre à un “poids plume” du genre. L'exemple le plus frappant est **huit minutes pour un empire** de Ryan Laukat. La durée est même écrite dans le titre ! Si personnellement je n'ai jamais réussi à faire des parties de moins de 15 minutes, il a pourtant atteint son objectif éditorial. Un condensé de jeu de civilisation parfait pour meubler un début de soirée lorsqu'il y a des retardataires.

### Plus on est de fous...

L'âge d'un joueur et la durée d'une partie sont des notions subjectives dont les variables ne sont pas maîtrisées par les éditeurs. À l'inverse, le nombre de joueurs proposé est une donnée objective qui ne dépend que du jeu et non des joueurs. On peut légitimement supposer qu'elle sera plus fiable. C'est vrai. Sauf que ce n'est pas si simple.

L'époque des jeux traditionnels (comme les échecs ou la belote) où le nombre de joueurs était fixe est révolue. De nos jours, les joueurs sont habitués à une fourchette (généralement 2 à 4 ou 3 à 5 joueurs). Cela rend le jeu plus facile à sortir mais complique la vie de l'auteur et de l'éditeur. Souvent, les jeux sont testés dans une configuration qui tourne mieux que les autres. C'est ce qu'on appelle l'optimum. On le remarque parfois en lisant la règle qui présente le jeu selon un nombre précis de joueurs et explique les variantes dans les autres situations.

D'ailleurs, les éditeurs ajoutent souvent, parfois à la va-vite, des modifications de règles pour 2 joueurs alors que le jeu n'était pas prévu pour cela. Un gros jeu que l'on peut sortir aussi bien quand les copains viennent à la maison que tout

seul avec sa femme ou son colocataire, l'idée est séduisante. En réalité, on a souvent une sous-version inintéressante.

Le plus souvent ce sont les configurations basses (2 ou 3 joueurs) qui pêchent. La carte est trop grande ou l'ajustement mécanique ne suffit pas à compenser l'absence de joueurs. Il arrive, dans des cas plus rares, que l'intérêt du jeu se réduise quand on atteint le maximum. **La Vallée des Mammouths** de Bruno Faidutti en est un bon exemple. Ce bon jeu a un gros défaut : à 6 joueurs, la carte est trop petite. Du coup, il arrive fréquemment qu'un joueur soit éliminé dans les premiers tours. Même si cette situation est prévue par la règle, la pilule passe mal et le plaisir de jeu s'en ressent.

Il est intéressant de remarquer que certains éditeurs rajoutent des informations supplémentaires sur leurs boîtes. Dans le temps, Eurogames indiquait un niveau de difficulté. Chez Ilopeli c'est un logo représentant la gamme dans laquelle s'inscrit le jeu. HABA, lui, indique systématiquement le type de jeu et ce qu'il développe chez l'enfant. Parmi toutes ces initiatives, aucun éditeur n'a jamais pris le risque de supprimer le trio âge/durée/nombre malgré sa pertinence parfois douteuse. Pourquoi le font-ils alors ? Ce n'est évidemment pas pour rien. Pour bien le comprendre, il faut se mettre dans la tête d'un éditeur. Lui sait que la plupart des gens ne sont pas, comme vous, des joueurs éclairés qui s'informent en lisant des magazines et en surfant sur le net. Pour la majorité des acheteurs, la boîte du jeu est la première rencontre avec le jeu lui-même. Finalement, le plus sage est de prendre ces informations pour ce qu'elles sont : l'idée que l'éditeur se fait de son propre jeu. ■





# À LA CARTE

## COMMENT ABORDER LES TOURNOIS OFFICIELS ?

► Cyrille et Vianney Leroy

Si Pokémon TCG reste quelque peu en marge comparé à d'autres jeux de cartes à collectionner de par sa thématique et son graphisme enfantins, les deux précédents articles de JDS ont su montrer que ce JCC est fort riche en termes de mécanismes et qu'il offre en conséquence un réel challenge dans sa pratique et sa maîtrise.

Entre les parties jouées dans la cour de récré ou en dilettante à la maison, l'affaire se corse dès le moment où l'on se penche sur l'aspect compétitif du jeu.

### Les ligues Pokémon

En France, pour pouvoir aborder le jeu sous cet aspect, il est fortement conseillé de vous rapprocher des ligues Pokémon officielles. L'intérêt quant au fait d'être inscrit dans une ligue est triple :



Premièrement, c'est au sein des ligues que le programme des tournois vous sera communiqué.

Deuxièmement, les parties jouées en ligue permettent des échanges amicaux constructifs et le partage d'expérience. Les ligues favorisent votre pratique du jeu et vos connaissances du métajeu.

Enfin, l'inscription en ligue et la participation à celle-ci vous permettent d'obtenir des cartes et donc d'augmenter votre pool de cartes de façon plus ou moins significative.

Les ligues sont ainsi des espaces d'entraînement où joueurs débutants et confirmés se préparent aux tournois afin de tester leurs decks et les parfaire, sans pour autant oublier le plaisir simple de parties sans autre objectif que celui de s'amuser.

### Les tournois

Trois types de tournois (Ligue Challenge, City Championship et Régionaux) animent la saison Pokémon qui se tient de septembre à août chaque année. La saison se conclut par les championnats nationaux puis enfin les championnats du monde aux USA. Une fois ces événements terminés, une rotation de différentes éditions de cartes se fait et elle annonce le nouveau métajeu pour la saison suivante qui s'enrichira des éditions qui sortiront au cours de celle-ci.

Actuellement le format de jeu est « BCR-ON ». Entendez par cette abréviation barbare que



toutes les éditions depuis *Frontières Franchises* (*Boundaries Crossed* en anglais, d'où le « BCR ») jusqu'à la dernière extension *Ciel Rugissant* sont jouables. Après les championnats du monde, en août à Boston, le format deviendra XY-ON.

Jusqu'à l'année dernière, être en finale des championnats nationaux, et donc dans notre cas être finaliste aux CDF (championnat de France), permettaient aux joueurs d'obtenir en plus de leur qualification au championnat du monde, le voyage et l'hébergement offerts pour la durée du tournoi.

Voilà qui donne sens au fait de jouer en mode compétitif à **Pokémon TCG** pour obtenir un sympathique voyage vers des destinations qui laissent rêver : Hawaï, San Diego, Washington, Boston, Vancouver...

Cette année, les règles ont changé : les 22 premiers joueurs européens de chaque catégorie (juniors, seniors et masters) gagnent le voyage tant convoité. Il faut donc performer toute l'année pour cumuler les championship points (CP) et être dans le haut du tableau, en sachant que certains tournois rapportent plus que d'autres.

Les tournois sont donc sanctionnés par des CP mais aussi par des dotations appréciables allant de boosters à des displays entiers, des tapis de jeux, des sleeves et des deck-box qui ne peuvent être obtenus que par ce biais, mais aussi des goodies comme des casquettes ou autres objets promotionnels chers aux geeks et collectionneurs.

### Quels types de decks jouer en tournoi ?

Alors, comment faire pour que vous soyez au top et que vous raffiez la mise ?

Eh bien, il va falloir vous entraîner et connaître le métagame sur le bout des doigts !

Pour cela, il vous sera important de pouvoir tester l'ensemble des decks dominants du moment. Cela permet de connaître les forces et faiblesses de chaque deck, de s'approprier celui qui correspond le mieux à votre style de jeu et de savoir appréhender chaque deck lorsque vous y serez confronté.

À **Pokémon**, 5 styles de decks composent le métagame :

### Les Decks « Agro »

Ce sont des decks dont le but est de mettre rapidement KO les pokémons adverses. Ces decks ultra agressifs vont s'orienter sur des pokémons comme Mewtwo EX ou Yveltal EX par exemple, qui peuvent faire des dégâts considérables à un pokémon. Ces mêmes decks vont aussi exploiter des pokémons pouvant faire à la fois des attaques sur le pokémon actif et les pokémons de banc, multipliant ainsi les prises de récompenses.

*Petit rappel au passage : il vous faut récupérer 6 cartes Récompense pour remporter la victoire.*

Ces decks s'appuient également sur des cartes Objet pour accroître les dégâts infligés.

### Les Decks « Contrôle »

Ces decks visent à créer une situation de blocage chez l'adversaire soit en défaussant les cartes énergies placées sur ses pokémons afin de les empêcher d'attaquer, soit en l'empêchant de jouer les cartes Objet ou les cartes Dresseur (pour freiner le développement de son jeu) ou encore en bloquant les capacités spéciales (talents) de certains pokémons, ruinant ainsi la stratégie des decks incluant ces pokémons. Miasmax ou Crapustule EX sont des pokémons très courants dans les decks Contrôle et des cartes Objet comme « Maillet écrasant » permettent d'être dans cette orientation de deck.

### Les Decks « Agro-Contrôle »

Ces decks sont un compromis entre les deux stratégies précédemment évoquées. Ils tentent de combiner aspect agressif et contrôle, se passant donc de certains éléments et perdant en stabilité, ils offrent une certaine souplesse qui joue sur le fait de ne pas être dépendant d'un seul axe de victoire. Durant 2 années consécutives, la combinaison de Miasmax et Yveltal EX avait rendu l'archétype Agro-Contrôle extrêmement compétitif.

### Les Decks « Anti-Méta »

Ces decks tentent de répondre à l'ensemble des decks dominants en ayant des pokémons

pouvant gérer les pokémons les plus performants du métagame. Ces decks sont de véritables boîtes à outils, des fourre-tout où l'on trouve un large panel de pokémons, mais qui peuvent s'avérer peu stables. Le pokémon « fée Cocotine », grâce à sa capacité qui permet le transfert de cartes Énergie entre pokémons, est le pilier du deck « Fée-Toolbox ». Celui-ci utilise une grande variété de pokémons de types différents afin d'abuser des faiblesses des pokémons adverses et ainsi les mettre KO en une seule attaque et obtenir rapidement les six récompenses donnant la victoire.

### Les « Rogues Decks »

Les decks les plus improbables sortent de l'imagination de joueurs qui trouvent des synergies atypiques. Au début du mois de juillet, lors du championnat national américain, un joueur a créé un deck sans énergie mettant en scène Wailord EX un pokémon à 250 points de vie qui ne peut être mis KO en une seule attaque. Grâce à des cartes Objet et Supporter, ce joueur maintenant indéfiniment ses Wailord indemnes par des soins ou des remontées en main et laissait l'adversaire vider son deck pour obtenir la victoire par épuisement du deck adverse. Ce joueur a fini second du championnat américain avec une création d'une extrême originalité !

### Comment se préparer aux compétitions ?

De nombreux sites, français (comme Pokécardex) ou étrangers (comme 60 cards ou Six Prizes), permettent de découvrir ces fameux



decks et leurs nombreuses variantes dans le métagame.

Si vous débutez à *Pokémon* et que vous vous sentez perdu devant les possibilités pour créer un deck ou que les interactions entre les cartes ne semblent pas évidentes, il ne faut surtout pas hésiter à faire du « netdecking », c'est à dire à prendre une liste de decks compétitifs existante et à la jouer telle quelle. Au fur et à mesure des parties, il deviendra assez logique de découvrir les ajustements à faire dans le deck pour que celui-ci puisse coller à votre style de jeu personnel mais aussi répondre à votre métagame local.

Ainsi, jouer dans une optique compétitive à *Pokémon* demande un minimum d'investissement en termes de pratique et donc de temps. Cela se vérifie cependant pour tout JCC, comme *Magic The Gathering* ou *Yu-Gi-Oh*, dès le moment où l'on désire entrer dans les événements fréquentés et les tournois importants. Ne le nions pas, *Pokémon TCG* reste technique et il est un véritable jeu de réflexion où il faut savoir analyser les situations et anticiper les possibilités qui se présentent pour décrocher la victoire.

Sur la question de l'investissement financier, *Pokémon TCG* reste un jeu très abordable. Il vous sera facile de construire un deck compétitif peu coûteux et peut-être de culminer aux premières places des tournois. Si l'achat de boosters peut être onéreux, l'achat des cartes au détail reste une solution accessible. De ce fait, partir sur la construction d'un deck avec peu voire sans pokémon EX trop cher est tout à fait possible. Pour vos séances de test, quelques proxy feront très largement l'affaire et vous permettront de recréer à la fois les decks que vous désirez construire mais aussi de monter les decks du métagame à affronter !

### Pokémon, une aventure familiale !

Cette approche de *Pokémon TCG* et la présentation des tournois s'appuient sur nos ressentis et nos expériences de joueurs.



C'est par le plus grand des hasards, après avoir été happés par un animateur Asmodée en quête de joueurs pour un tournoi de démonstration lors du salon du jeu à Paris en 2010, que nous avons débuté *Pokémon*. Notre premier contact avec le jeu a mis en évidence les qualités de la mécanique et les possibilités en termes de stratégie. Joueur de *Magic* depuis la première heure, j'ai vu en *Pokémon TCG* des similitudes rassurantes et des nouveautés intéressantes qui, ajoutées au plaisir pris par Vianney, nous ont conduit à fréquenter la ligue *Pokémon* du Nord. Un an plus tard, Vianney obtenait son premier titre de champion de France, puis ont suivis un titre de vice-champion d'Europe en 2011 et un autre titre de champion de France en 2013. Depuis, chaque année, Vianney accède aux phases finales du championnat de France (les Tops) grâce à une pratique du jeu et un style qui s'affirme. Nous avons pu ainsi participer à 2 reprises au championnat du monde, à San Diego et Vancouver.

Au-delà de cette chance d'avoir pu voyager, *Pokémon* nous permet de vivre des moments forts et atypiques en famille via les entraînements, les déplacements avec nos proches et les rencontres qui se concluent par des partages riches et amicaux.

### Alors ? Tentés par l'aventure des tournois Pokémon TCG ?

N'hésitez pas à consulter le forum du site [pokecardex.com](http://pokecardex.com) pour y trouver le détail de la dizaine de ligues prêtes à vous accueillir et faire de votre famille une famille de champions ! ■

# PROTOTYPE

Et si dans une galaxie lointaine il existait des navets humanoïdes ? Des navets qui ont trouvé le moyen de créer de grands vaisseaux nourriciers où les petits Neepli naissent. Mais voilà, dans de sombres recoins de l'univers, des moutons de l'espace nommés les Sheepers raffolent des Neepliens, et feront tout pour mettre la main sur l'un de ces fameux vaisseaux. Et justement vous vous trouvez dans l'un d'eux, et vous allez devoir vous en sortir vivant.

► Arthelius

## NEEPOLO 13

### Survivre

Votre but est simple : réussir à sortir vivant de ce vaisseau. Et pour cela vous allez devoir vous y frayer un chemin, tandis que les terribles Sheepers vous menacent et ne cessent de vous assaillir à chaque tour par le biais des cartes Compte à rebours. Compteur de tours qui saura vous mettre la pression. Mais dans votre échappée belle vous allez devoir sauver les graines qui représenteront les points permettant de déterminer le vainqueur en fin de partie.

### Seul et contre tous

Vous débuterez l'aventure en incarnant l'un des personnages proposés qui disposent de caractéristiques différentes, le tout repris sur un petit plateau personnel où vous marquez vos points de vie, d'action et le nombre de cartes que vous pourrez porter. Parmi ces fameuses cartes, vous pourrez trouver des équipements améliorant vos capacités, mais aussi des armes ou des bonus pour avancer dans le vaisseau, sans oublier des pass qui vous permettront de passer les portes rouges.

### Un vaisseau couloir

Le vaisseau que vous devrez traverser se compose de différentes salles, réparties sur les côtés d'un long couloir au bout duquel se trouvent les fameuses capsules de sauvetage où sont dissimulées les petites graines, en nombre décroissant. Les salles peuvent être de 3 couleurs, et chacune permet de piocher une carte dans la pioche associée : vert pour la jardinerie, bleu pour l'armurerie et enfin jaune pour l'informatique. Chacune a ses particularités.

Dans le couloir central, vous trouverez différents postes qui vous permettront de prendre un 1 point de vie ou d'action en échange de la défausse d'une carte. Et ces points seront primordiaux pour survivre dans ce vaisseau hostile où se cache une bombe. Si vous tombez raide face aux Sheepers, c'est la fin de la partie pour vous.



### Plusieurs variantes

Neepolo 13 propose de jouer en escadrons à 2 et 3 joueurs où chacun joue avec un duo d'aventuriers. Dans une seconde variante, conseillée de 4 à 6 joueurs, on joue en équipe. Enfin, il est possible de jouer seul à Neepolo 13. De quoi profiter un peu plus du jeu.

### Des navets en boîte

Il s'agit d'un prototype, le vaisseau n'est donc pas encore au mieux de sa forme au niveau graphique. Il en est tout autre pour les personnages qui sont bien sympathiques avec leur style BD assez prononcé et qui les différencie bien les uns des autres. De même pour les Sheepers qui sont des parodies « caprinées » des célèbres space marines. Les cartes sont également bien illustrées, par contre plus de variété et de mise en avant des lettres, qui servent à indiquer le temps d'action d'une carte, permettrait de mieux les différencier. Le tout est amusant et plutôt bien pensé pour un prototype.

### Vers l'infini

Actuellement, simple d'accès et proposant des parties rapides, Neepolo 13 est un jeu d'ambiance agréable. Cependant le matériel conséquent et les plateaux de personnages laissent supposer que le jeu sera plus profond, mais l'expérience de jeu reste assez légère. Le côté « course contre la montre » est véritablement mis en avant et les interactions avec les autres personnages sont assez peu nombreuses. Pourtant Neepolo 13 n'est pas un jeu coopératif et pourrait même être un jeu plutôt fourbe, mais il s'évertue à rester assez sage. Peut-être qu'une variante coopérative pourrait permettre de voir ce que le jeu donne dans cette configuration, car je pense que celle-ci pourrait proposer quelque chose de très intéressant. Malgré tout Neepolo 13 reste un jeu amusant pour jouer en famille, même si pour devenir complet il devra revoir quelque peu ses mécaniques afin de proposer peut-être plus de profondeur, mais surtout plus de suspense. Un bon début qui devra être approfondi, mais qui propose actuellement un univers sympathique qu'il serait dommage de ne pas creuser. ■



**Auteur :** Damien Marquis  
**Mécanisme :** exploration  
**Thème :** espace  
**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs  
**Age :** à partir de 8 ans  
**Durée :** 30 minutes



## Geeklette



**B**logueuse et fan de jeux de société, Geeklette nous abreuve régulièrement de ses conseils ludiques et de ses choix judicieux en la matière, par le biais de son blog. Depuis peu elle a également lancé Board Game Angels, un site vitrine pour tous les créateurs de jeux. Ensemble, nous allons revenir sur cette aventure et parler un peu plus de ses projets.

Son site internet : [www.boardgamesangels.com](http://www.boardgamesangels.com)

**Peux-tu nous présenter ta vision du monde du jeu ?**

Vaste question, car il y a beaucoup de sorties annuelles à la fois internationales, mais surtout françaises. On est sacrément gâtés en France, les auteurs et éditeurs français ont toujours un jeu innovant et plaisant à sortir, qu'on soit plutôt stratégie ou party games.

Ça va paraître patriotique, mais je trouve que la France a un sérieux talent dans ce monde ludique.



**Comment t'es venue l'envie de faire des podcasts ?**

Je crois que c'est parce que c'est la mode. On a deux types de podcasts : les actus et jeux joués (mon podcast qui malheureusement prend la poussière puisque je manque de temps) et le podcast de Micha qui lui préfère faire des interviews. D'ailleurs,

ces derniers ont rencontré beaucoup de succès.

**Quels sont les jeux qui t'ont le plus transportée dans ta vie de joueuse ?**

C'est tellement dur de choisir.

Catégorie stratégie : **Russian Railroads**.

Catégorie dés : **Discoveries**.

Catégorie interactions : **Abyss** (j'aime qu'on participe pendant le tour d'un joueur).

Catégorie outsider : **Sapiens** (mon petit chou-chou).





Catégorie cartes : **Elysium / Splendor** (j'aime les deux, impossible de les départager).

Je sais, mes catégories sont incohérentes, mais il est difficile d'expliquer pourquoi on aime un jeu. Ce n'est pas QUE parce que la mécanique est fluide, c'est pour les bons moments passés à observer, analyser, et rire (ou pas)...

Mes jeux les plus joués cette année sont **Discoveries**, **Elysium** et **Abyss**. Je suis donc ravie :)

Il y a aussi le dernier Charles Chevallier qui m'a un peu scotchée : **Welcome to Antartica** (j'ai joué au proto il y a peu et depuis je n'arrête pas d'y penser, j'élabore une stratégie haha !).

**Peux-tu nous raconter l'histoire et la naissance de boardgamesangels ?**

BGAN est né d'un constat lors de PEL et de ma première rencontre ludique avec BDPhilou (auteur encore non édité). J'ai voulu chercher des informations sur son jeu présenté à PEL et je n'ai rien trouvé. J'ai donc voulu donner un coup de pouce aux auteurs qui n'ont pas de site web et qui souhaitent quand même présenter leur jeu.

BGAN se veut une vitrine à protos aboutis et pas un espace de réglage ou de discussions, j'ai donc optimisé la recherche de protos pour les éditeurs.

Il faudrait que je me remette à faire quelques pubs ci et là pour remplir le catalogue.

**Sais-tu si des jeux présents sur boardgame-sangels ont fini par être édités ?**

Oui, il y en a un mais ce n'est pas grâce au site :)

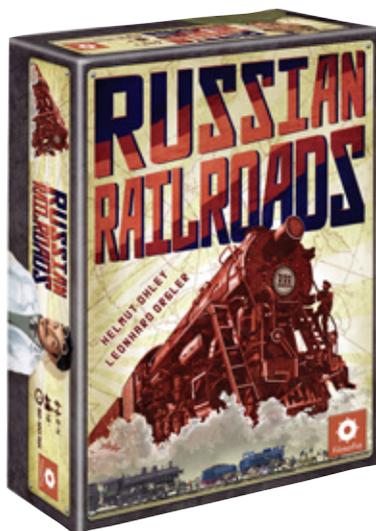
**Souhaites-tu toi aussi faire partie du grand monde des auteurs de jeux ?**

Oh non ! je laisse ça aux pros :) J'ai déjà bien assez à faire avec le blog et les séances de jeux.

**Est-ce que les illustrations d'un jeu conditionnent ton acte d'achat ?**

Complètement ! Ça y contribue énormément !!! Par contre, je suis capable aussi de reconnaître un bon jeu très moche (genre **Nations the dice game**).

**Plutôt cube en bois ou ameritrash ?**





Cube en bois sans aucune hésitation :)

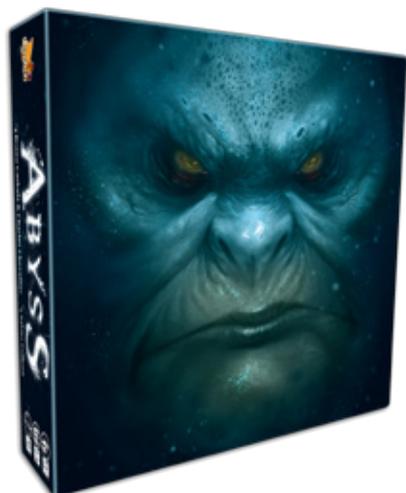
### Où pourra-t-on te croiser dans les mois à venir ?

Je serai à Essen pour la première fois en Octobre 2015. On me trouvera à Cannes puis PEL 2016. J'ai un gros faible pour Ludinord donc je ne manquerai pas d'y aller.

Sinon je suis ouverte à des week-ends jeux en Île-de-France s'il y a quelques joueurs partants.

### De manière générale, quels sont tes projets ?

Je souhaite élargir la relation partenaire sur le blog sans changer ni remplacer mon partenaire principal qui est Philibert.



Du coup, il y aura peut-être un partenariat plus orienté événements.

Évidemment, je serai présente à la plupart des événements de ce nouveau partenaire dont j'ai hâte de vous parler.

### Penses-tu que le crowdfunding a permis une émergence des petits éditeurs ?

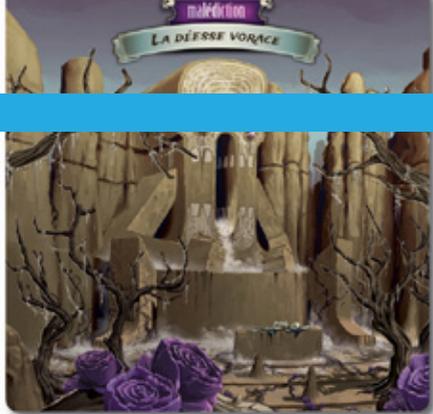
Complètement. Et il y a finalement deux catégories :

- les jeux refusés par les éditeurs et dont l'auteur se lance quand même : une horreur !
- les jeux portés par de vrais professionnels du milieu et qui cartonnent ! (dont quelques futurs grands éditeurs, comme la boîte de jeux).

### Crois-tu qu'il y a encore beaucoup d'avenir pour le crowdfunding ?

Oh oui !!!

D'ailleurs, pour beaucoup, un éditeur qui a de la tréso devrait s'abstenir de faire financer ses jeux. Moi je ne trouve pas. C'est du business, c'est juger de la popularité d'un jeu, c'est éviter les catastrophes,... Donc non, tout le monde peut faire campagne, par contre tout le monde ne sait pas mener sa campagne. Du coup il y aura probablement un nouveau métier d'ici 2017 : « crowdfunding manager » ?



# À VENIR

► Arthélius

## THE 7TH CONTINENT

Lorsque les jeux de plateau rencontrent les livres dont vous êtes le héros, cela donne **the 7th continent**, et la simple évocation de cette idée géniale doit déjà faire bouillir d'impatience les joueurs et les fidèles lecteurs des « aventures du loup solitaire ». Ce jeu, nous le devons à Serious Poulp et aux créateurs Ludovic Roudy et Bruno Sautter. Si les fameux livres se jouent seul, c'est aussi le cas de **the 7th continent**, mais celui-ci propose également de s'y adonner jusqu'à 4 joueurs en mode coopératif. Une grande aventure s'offre donc à vous que vous soyez seul ou accompagné.

### Une exploration palpable

C'est par le biais de cartes que votre avancée va se faire dans le monde que vous propose d'explorer le jeu. À l'instar des

livres, vous allez poursuivre votre exploration en choisissant à l'aide des numéros les prochaines cartes à venir. Cartes qui compléteront le terrain de jeu, avec ce que cela implique de rencontres et d'objets à récolter, mais aussi d'indices à découvrir, en explorant forêts,



montagnes, grottes et autres donjons ou terrains inconnus. Tout ceci pour un total de plus de 600 cartes.

### Des événements

Les événements, aléatoires pour la plupart, surviennent par le biais des nombreuses cartes, vous mettant face à des défis, des découvertes, mais aussi des épreuves. Pour braver tous ces dangers, vous devrez faire appel à votre deck d'actions si vous espérez en sortir vivant. Chaque action que vous pouvez entreprendre vous impose de piocher un nombre minimum de cartes, indiqué sur le terrain où vous êtes, les événements qui lui sont liés, les cartes que vous avez en main, etc., directement dans





vosre Deck d'Action et d'obtenir un minimum de succès (représentés par des étoiles dorées) pour la réussir.

Il vous faudra trouver de la nourriture, en pêchant et chassant notamment, pour regagner la précieuse énergie et crafter des objets (sarbacane, flûte de pan, radeau,...) qui vous aideront pendant les actions, en réduisant le nombre de cartes à piocher ou en vous donnant des succès supplémentaires. Les succès figurent en quantité

variable sur les cartes que vous piochez. Vous pouvez piocher plus de cartes pour mettre toutes les chances de votre côté mais comme ces cartes représentent également votre énergie vitale, mieux vaut les piocher avec parcimonie !

### Choix cornéliens et mémoire du jeu

Vous serez confronté à des choix dont les conséquences seront définitives sur la suite de l'aventure (un PNJ tué sera mort pour toute la durée de la partie) et qui pourront bloquer l'accès à des événements (laissez vivre ce PNJ et vous aurez une information utile, tuez-le et vous aurez un objet précieux, mais jamais les deux).

### Sauvegarde

Il faudra de nombreuses heures de jeu pour lever les malédictions qui vous affligent... ou mourir en essayant. Mais la sauvegarde, mot peu utilisé dans le domaine des jeux de société, est là. Il vous sera possible de « sauvegarder » votre progression afin de reprendre l'aventure là où vous l'aviez laissée. De plus, plusieurs extensions sont prévues pour rendre l'aventure plus vivante.

### Financement et sortie

À l'heure où j'écris ces lignes, le jeu n'a été présenté qu'à divers festivals sous sa forme de prototype. Mais au moment de la publication de ce numéro de JDS, il devrait être proposé par le biais de la plate-forme de financement participatif Kickstarter, fin septembre, pour une sortie prévue en 2016. Autant dire que j'ai hâte de mettre la main dessus. ■



**Auteur :** Ludovic Roudy et Bruno Sauter  
**Mécanisme :** exploration/survie  
**Thème :** fantasy  
**Nombre de joueurs :** 1 à 4 joueurs  
**Age :** à partir de 12 ans  
**Durée :** 1000 minutes et +  
**édité par :** Serious Poup



# ' LA QUESTION LUDIQUE '

## LES JEUX DOIVENT-ILS ÊTRE PÉDAGOGIQUES ?



**Axelle Bouet :** Je ne m'avance ici que sur le jeu de rôle. Je ne saurais traiter des jeux de société, mais je pense fondamentalement que le fondement est assez similaire à défaut de son moteur. Par définition le jeu de rôle l'est. L'effet pédagogique, et l'expérience socio-culturelle et psychologique qu'il représente fonde aisément un état d'esprit qui crée une curiosité intellectuelle, permet de simuler une expérience de vie basée sur le principe de la résolution de problème par des solutions raisonnées et originales. Il ouvre l'espace mental du participant en le forçant par la simulation et l'implication théâtrale à devoir expérimenter un autre environnement et d'autres modes de pensée que les siens. Il encourage la communication, le brassage des idées, la synergie, la relation sociale. Il modifie les cadres rigides et étroits des idées en incitant à d'autres points de vues. Enfin, simplement, il force à se poser des questions... et donne envie d'aller chercher des réponses, incitant à l'enrichissement culturel. Si le jeu de rôle est employé en psychologie comportementaliste et psychothérapie, c'est pour toutes ces qualités.

Il en a une autre, qui me touche particulièrement. Il ouvre l'esprit aux idées larges, à la richesse des diversités et des différences. Il rabote nos cadres et cases sociales.

Peut-on alors rendre le JDR plus pédagogique ? Le faut-il ? Non, ce n'est pas une nécessité. Juste une option possible, dans son cadre large qui est le plaisir de s'amuser, de partager, d'avoir une intense et intime expérience sociale. Le jeu de rôle peut être un outil scolaire, un moyen d'enseigner autrement la petite Histoire, d'élargir les horizons des joueurs. Mais il le fait déjà par sa propre existence et son fonctionnement.



**Jérôme Cazaux :** Un jeu ne doit pas être nécessairement pédagogique. Comme beaucoup de loisirs, il sert avant tout à se distraire, pas forcément à s'instruire. Mais c'est vrai que pour les plus jeunes, le facteur pédagogique est intéressant puisqu'ils passent toute leur journée à s'amuser! On fait d'une pierre deux coups, et c'est plus facile de les intéresser à apprendre quelque chose si c'est amusant.



**Benjamin MrPopo :** Non, non et re-non. Le jeu peut devenir pédagogique, comme n'importe quelle expérience que l'on pose comme objet de débat (ce que j'ai fait, pourquoi ça marche ou pas, ce que je conseillerais...). Mais à la base, le jeu est et doit rester un «acte gratuit». Il n'y a pas plus rébarbatif qu'un jeu qui se dit «pédagogique» sur la boîte... Perso, en tant qu'instit, je fuis...



**Frederic Moritel :** Non. La pédagogie devrait elle être plus souvent ludique, et peut s'appuyer sur le jeu et trouver dans l'utilisation de certaines mécaniques ludique un outil de développement et de mise en pratique des compétences enseignées, mais le jeu ne se «doit» pas d'être pédagogique. De même si la composante culturel d'un jeu peut rajouter au plaisir d'y jouer, ce n'est pas une nécessité, mais un plus comme la beauté des illustrations ou la qualité du matériel et du plaisir de sa manipulation.



**Rv Rigal :** Je pense qu'ils sont tous pédagogiques à leurs niveaux, rien que d'appréhender un jeu, nous apprend quelque chose... à dire, à faire, à réfléchir, analyser... et même parfois un peu de culture avec les jeux historiques.



**Stéphan Van Herpen :** Le jeu à vocation de s'amuser.



**Cyrille Leroy :** Par essence, tout jeu est éducatif et par extension pédagogique. Chaque jeu amène une expérience («for-matrice») ... Mais qu'est ce que ça fait du bien d'oublier ça, juste pour le plaisir de jouer !!



**Pak Cormier :** C'est la pédagogie qui devrait être un jeu ! ^^



**Erwann Mala-boeuf :** Dans la nature, depuis tout temps l'Homme ou les animaux, surtout les animaux depuis quelques siècles; apprennent par le jeu . Donc le jeu sous n'importe quel forme et pédagogique. Le jeu dit moderne est non pédagogique pour l'éducation nationale. Et bien c'est la ou moi personne ça me gonfle. N'essayons pas de faire des jeux pédagogique, ils ne seront pas bon. Faisons juste des jeux.



**Olivier N'goulou Mercier :** Ce n'est pas le jeu en lui-même que l'on doit définir comme pédagogique, mais l'activité qu'il genere. A titre d'exemple, il est possible de créer une activité réellement enrichissante d'un point de vue pédagogique avec un jeu purement ludique, et a contrario une activité inepte et nullement éducative avec un jeu se présentant comme un outil ludoéducatif. En résumé, le jeu ne doit pas être pédagogique, c'est la pédagogie qui doit être ludique !



**Alain Balay :** Un jeu est pas essence pédagogique, mais vouloir le rendre tel c'est ne plus en faire un jeu.



**Pierre Rosenthal :** Non !



**Auréli Ayellow :** Pour moi c'est une fausse question... En fait, le jeu est une forme d'apprentissage par lui-même...

Si on considère la pédagogie comme les qualités requises pour transmettre une connaissance, un savoir

faire ou un savoir être , le jeu lui-même est une pédagogie. D'ailleurs, c'est en jouant que l'enfant fait ses premiers apprentissages moteurs et sensoriels.

Par contre, un jeu n'est pas forcément éducatif, c'est-à-

dire qui place la préoccupation pédagogique au premier plan. Et ça, ça doit le rester ^^ ... parce que l'imaginaire est aussi d'une très grande importance pour solliciter les p'tites cellules grises des moufflets et développer leur potentiel. Le plaisir de jouer, d'apprendre des choses ou pas... un jeu doit rester un jeu émoticône smile ... peut importe ce qu'on met dedans.



**Bella Ciao :** Les jeux SONT pédagogiques. Jeux pédagogiques ? C'est un pléonasme. Avoir besoin d'accoler les mots jeu et pédagogie ne répond qu'à l'un ou les deux de ces deux objectifs : - jouer sous un prétexte pédagogique parce que l'on a besoin de (se) déculpabiliser de prendre du plaisir et/ou - cacher sous le terme ludique un truc chiant à enseigner qu'on espère faire passer sous le prétexte du jeu (mais qui en général n'en est pas un et fini au fond du placard). Le Jeu EST pédagogique. La bonne question est : «Qu'apprend t-on en jouant ?»). En toute nuance, bien sur ! ;)



**Galuf Halm Baldesion :** Le jeu est pédagogiques, se posez cette question signifie juste que notre vision de l'apprentissage est quelque chose de négatif contrairement a celui du jeu. attention a pas confondre éducatif et pédagogique. Tout les jeux sont pédagogique, par contre ils sont loin d'être tous éducatif.



**Arnaud Van Hecke :** En soi, jouer a un jeu est pédagogique, puisqu'il impose un certain respect des règles, un apprentissage de mécanismes et de stratégies, et une évaluation finale de celles-ci.

Par contre, si on reformule en «un jeu doit-il inculquer des savoirs» alors ma réponse est non, puisqu'on dénaturerait le but du jeu.



**Jérôme Misrach :** Jeu, du latin Jocus : simuler. Donc quoi qu'il arrive le jeu apprend quelque chose !



**Ludovic Chatillon :** Il y a assez de pédagogie dans d'autres domaines pour laissez le jeu ne pas en faire parti...un jeu se doit être plaisant..attirant..et proposer une parenthèse de la réalité



**Fred Martin Synbeelabs :** Les jeux ne doivent pas être pédagogiques, ils peuvent l'être mais ils doivent surtout être plaisants.



**Marcel Friboulet :** Je pense que tous les jeux sont pédagogiques (règles, respect des autres, communication, cogitation, etc.) et certains poussent plus loin dans le thème pour devenir éducatifs. Je crois que les meilleurs jeux (dans le sens ludique) ne sont pas les jeux éducatifs. «Les cahiers au feu et le maître au milieu»

## LA PROCHAINE QUESTION SERA : QUE PENSEZ-VOUS DES JEUX MINIMALISTES ?

### LE STRIP DE JULIEN NESME

ADDICT



Julien Nesme.

# LA GRILLE DE QUILICUS

|      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| I    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| II   |   |   |   |   |   |   | ■ |   |   |    |
| III  |   | ■ |   |   |   |   |   | ■ |   |    |
| IV   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| V    |   |   |   |   |   |   | ■ |   |   |    |
| VI   |   | ■ |   |   | ■ |   |   |   |   | ■  |
| VII  |   |   | ■ |   |   |   |   |   |   |    |
| VIII |   |   |   |   |   |   |   |   | ■ |    |
| IX   |   |   |   | ■ |   |   |   |   |   |    |
| X    |   |   |   |   |   |   | ■ |   |   |    |

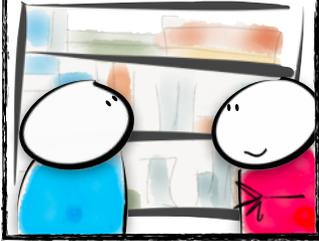
**Horizontalement :** I. Les artisans viennent de s'y rajouter (deux mots). - II. Bon à la course mais ne gagne pas toujours. Indiqué sur la boîte, c'est un minimum. - III. Opérations militaires. Cube jaune. - IV. Genre de Poilus. - V. Distingué. Fil de toile. - VI. Finit le premier. Vieil écossais. - VII. Équerre. Faire une première partie. - VIII. Motif breton qu'on peut voir à Carnac. - IX. C'est pas tout. Des arbres. - X. Prendre avec conviction. A dû trop jouer à Santy Anno et à la Danse des œufs.

**Verticalement :** 1. Jeu d'adresse. - 2. Pair de Rome. Eau de montagne. Foyer sens dessus dessous. - 3. Coups fourrés chez les Capulet, Montaigu et Ferti. Pas là-bas. - 4. Partis sans laisser de trace. - 5. Bien ranger les éléments avant et après la partie. Faux cuir. - 6. Justicier qui a toujours raison ? - 7. À lui ou à elle. Appel de Londres. - 8. Rivière d'Hanafuda. Passent leur temps à lancer des dés pour gérer les affaires de leur ville ? - 9. Lui d'abord. Dindon de la farce. - 10. Prolétaires du Moyen-Âge. Qualité de joueur.

*La solution sera publiée sur la page Facebook du magazine JDS.*

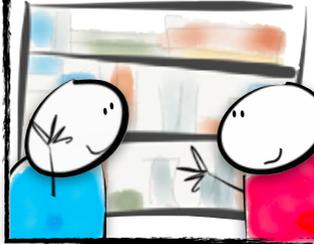
Le choix

À quoi veux-tu jouer ?



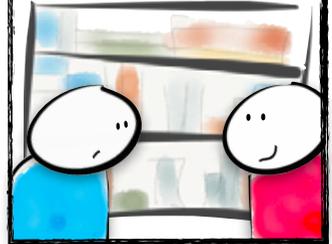
Que dirais-tu des  
« Aventuriers du Rail » ?

Bon choix !  
J'ai toute la  
collection

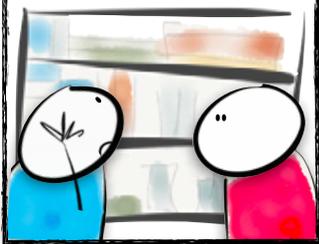


Oh?  
As-tu la carte USA ?

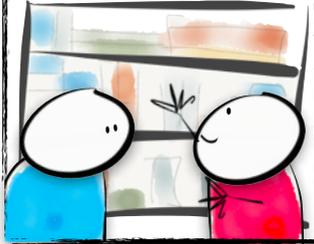
Mais bien sûr !  
Et quelle époque ?



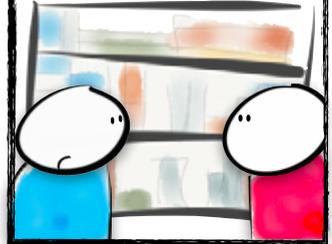
Bah,  
je...je...??



Il y a  
la version originale,  
l'expansion 1910  
ou la version avec dés

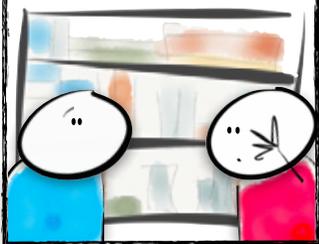


Non, non,  
l'originale,  
je suppose ?



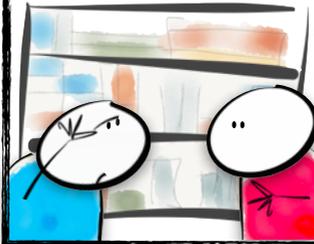
La 1<sup>ère</sup> édition ou la  
« 10<sup>e</sup> anniversaire » ?

Sois plus précis !



Trop compliqué  
ton truc...

Si on jouait à  
Monopoly ?



Excellent choix !  
J'ai les 681 déclinaisons !

