



NEW YORK 1901

TEST DU JEU ET INTERVIEW
DE VINCENT DUTRAIT



DOSSIER

LE MARCHÉ DU JEU
DE SOCIÉTÉ



INTERVIEWS

- BERTRAND ARPINO
- SHANOUILLETTE



TESTS

- KABUKI
- ZOVNIS

Voici le dernier numéro de JDS. Je vous rassure, il ne s'agit pas du dernier dans sa globalité, mais juste du dernier numéro pour cette saison. Car oui, j'ai décidé de découper les parutions de JDS en saisons, à la manière des shows TV. Et cela pour plusieurs raisons. La première étant qu'il nous sera plus facile de dresser des bilans et de voir ce qui doit changer dans la saison suivante. La seconde étant qu'ainsi nous sommes obligés de dresser ces bilans et de nous remettre en question. Enfin, la dernière raison, et non des moindres, c'est qu'avec les prochaines saisons j'aimerais offrir des jeux ou des extensions dans un tout cohérent qui ne durerait qu'une saison, rendant celle-ci unique à chaque fois. C'est un long travail, étalé

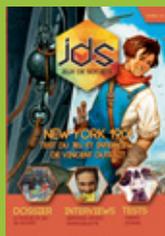
dans le temps, mais nous nous y attelons déjà depuis longtemps, et j'espère que cela vous plaira. C'est promis, vous aurez prochainement plus d'informations sur ce sujet avec l'arrivée de la seconde saison que je ne manquerai pas de dévoiler sur les réseaux habituels.

JDS c'est le partage avant tout. Celui de notre passion, que ce soit nous les rédacteurs avec nos écrits ou vous avec votre soutien. Et c'est justement grâce à lui et au financement participatif, je ne peux pas le nier, que JDS a vu le jour et a pu proposer des choses différentes, souvent à un tarif réduit, et parfois même gratuitement. C'est donc la mise en commun de cette passion qui reste pour moi le plus beau symbole de ce que représente JDS. Et nous allons tout faire pour continuer cette aventure avec vous, et faire en sorte que son flambeau continue d'éclairer de sa lumière notre passion.

Ce numéro clôturé ainsi cette première saison qui fut riche en expériences et en rapports humains. Ce n'est qu'un au revoir pour mieux revenir très prochainement parés de nos nouveaux habits et d'idées plein notre besace.

Bonne lecture et à très bientôt dans les pages de JDS.

Vianney



JDS numéro 4,
novembre-décembre
2015, bimestriel

Publication : La Carotte
Culturelle - 3 rue Saint
Vincent Ferrier,
22210 La Chêze.
Tél: 02 96 28 75 95,
email : lacarottecultu-
relle@gmail.com

Rédacteur en chef : Vianney Carvalho

Rédacteurs : Arthelius, Samantha Carvalho,
L'acâriatratte, Laurent Lepleux, Cyrille et Vian-
ney Leroy, Ludo de la ludo, Nicolas Mathieu
et Tapimoket.

Correcteur : Nicolas Mathieu, Elodie Normain,
Fabrice Pétré-Besse, et Pauline Marcel

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 la carotte culturelle.

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 Tapi-
moket, Gus, Flavien de Playtime, Les dragons
nains, BGF, Dany le trou à rat, lthaque, la lu-
dothèque Mallatruc, Pailles éditions, et toutes
les boutiques qui nous soutiennent.

Merci également aux sites suivants :
game-icons.net, trictac.net, jedsjeux.net,
boardgamegeek.com, jeuxsoc.fr, wikipédia.

SOMMAIRE



PASSE

- 6** **Jeu recite**
Guillotine
- 8** **Du proto à l'édition :**
Happy Party
- 10** **Boîte à outils :**
Les jeux verticaux
- 13** **Interview :**
Shanouillette
- 18** **Retour vers :**
1989
- 23** **Ancien primé :**
Takenoko et Takenoko Chibis
- 28** **Histoire & Jeux :**
Marco Polo
- 30** **1 an après :**
Août/Septembre 2014
- 34** **Jeux à 2 :**
Longhorn
- 37** **Coup de coeur :**
The Staufer Dynasty
- 43** **Coup de coeur :**
Loup-garou pour une nuit
- 45** **Coup de coeur :**
Western Town



PRÉSENT

- 48** **Découvrons :**
7 jeux de dinosaures
- 50** **Réflexion :**
Le thermoformage
- 54** **Dossier :**
Le marché des jeux de société
- 65** **Réflexion :**
Mon analyse de Formule Dé
- 67** **Curiosité ludique :**
Fluxx
- 69** **Versus :**
Epix VS huit minutes pour un empire
- 73** **Au delà de nos frontières :**
Kraftwagen
- 77** **La réédition :**
Ali Baba et les 12 voleurs
- 79** **La sélection des petits sucres :**
Le petit Chaperon Rouge
- 81** **Extension :**
Golden Horn : Dominio da mar
- 83** **Jeux illustrés :**
Le minimalisme graphique
- 86** **Boîte à outils :**
Love Letter

PRÉSENT

- 88 **Tranche de vie :**
d'un ludothécaire
- 91 **Interview :**
Vincent Dutrait
- 96 **Test :**
New York 1901
- 100 **Test :**
Kabuki
- 102 **Test :**
ZOVNIS

1 AN APRÈS

p 30



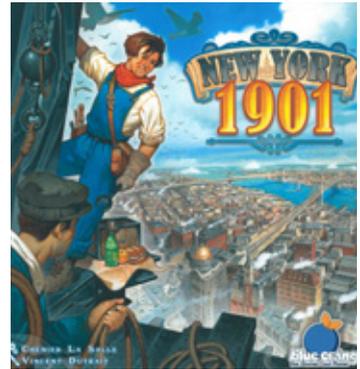
DOSSIER

p 54



COUVERTURE

p 91



FUTUR

- 105 **Réflexion :**
Quand acné et jeux font bon ménage
- 108 **À la carte :**
Créer son pool de cartes pour Pokémon TCG
- 111 **Interview :**
Bertrand Arpino (Bankiiz Editions)
- 114 **Prototype :**
Codename
- 116 **À venir :**
Aya
- 117 **À venir :**
Tout là-haut
- 118 **Evènement :**
Ludix 2015
- 119 **La question ludique :**
Pour ou contre les jeux minimalistes
- 120 **Le strip de Tipim**



JEU RÉCITE

GUILLOTINE

J'abaisse le levier, le couperet dégingole et tranche le cou : voilà une tête qui tombe dans mon panier, sous les cris de la foule entassée place de Grève. Ça n'arrête pas, ces jours-ci. La Révolution Française tourne au bain de sang et il ne fait pas bon être noble. C'est par douzaines entières que ceux qui dominaient, il y a encore peu, le peuple de France grimpent sur l'échafaud pour s'y faire décapiter. Et qui se charge de ce sale boulot ? Votre serviteur, bourreau de profession, aidé de la machine créée par Joseph Ignace Guillotin, dans un souci de rendre la décollation la plus indolore possible.

► Laurent Lepleux

Sentimental bourreau

On pourrait croire que j'ai la belle vie, puisque je passe le plus clair de mon temps sur scène, ou presque, et que le travail ne manque pas. Croyez-le ou non, ça n'est pas si rose d'être bourreau en cette époque de Terreur. Entre les cadences infernales, le travail salissant, la foule jamais contente et, accessoirement, la culpabilité d'avoir raccourci autant de personnes dans une même journée, ce n'est pas un métier enviable.

Alors, pour que tout cela devienne un peu plus léger, mes confrères bourreaux et moi avons décidé de nous amuser un peu. Nous attribuons une valeur aux nobles qui passent entre nos mains, ou plutôt sous notre lame, et comparons nos scores au bout des

trois journées de travail qui nous attendent. Et, pour que ce soit un peu plus retors, nous avons créé une cinquantaine de petites cartes qui nous permettent de pimenter tout cela. Lorsque commencent ces trois jours où nos guillotines respectives sont sollicitées, chacun d'entre nous se voit distribuer cinq de ces cartes. Agrémentées de dessins aussi agréables à l'œil que drôles, ces cartes nous permettent d'intervenir sur l'ordre de la file. Les Nobles qui la composent peuvent ainsi avancer de plusieurs places, ou reculer d'autant, de même que nous pouvons asséner un coup bas à un concurrent. Sîtôt la tête tombée dans le panier, nous piochons une nouvelle carte, et le jeu continue jusqu'à ce que la file de Nobles soit épuisée (et nous aussi, d'ailleurs).

Chacun son tour, s'il vous plaît...

Mon collègue a réussi un beau coup, tout à l'heure. Après avoir guillotiné la Comtesse pour commencer la journée, il vient de mettre dans son panier le chef de son Comte de mari. Pas mal, non ? Pour moi, c'est bien mal engagé, puisqu'à coups de « toi, tu avances d'une place », et de « toi, tu recules de trois » (ou peu s'en faut),



j'ai été contraint d'envoyer ad patres l'un des héros du peuple. Je ne vous raconte pas les huées que cela m'a valu, mais la chance va tourner, j'en suis persuadé.

Ah, ça y est, ils recommencent à faire n'importe quoi, dans la file. Voilà que le bourreau situé à ma gauche a fait avancer l'un des gardes du Palais jusqu'au premier rang, avant de le raccourcir. Il va falloir se méfier : il a déjà guillotiné plusieurs de ces gardes et son score enfle dangereusement. Mais la sœur a à peine eu le temps d'être balayée que, face à moi, ça bouge encore : voilà que l'un des Nobles de la file d'attente vient de s'enfuir vers l'Angleterre. Celui-là échappera à nos lames et je gage que cela n'est pas sans faire enrager l'un de mes adversaires.

La lame tombe de nouveau, et un prêtre s'en va enrichir la collection d'en face. Mon tour arrive et, si je ne fais rien, c'est le premier Noble de la file que je devrais guillotiner. Bigre ! Voilà un sale coup que m'ont joué mes adversaires, puisque c'est une Martyre qui commence à monter les marches de l'échafaud en tremblant : la pauvre fait pitié, d'autant plus qu'elle risque de m'ôter un point. Je n'ai pas encore perdu la partie cependant, parce que ce n'est que la première des trois journées que comporte notre partie. Et là, j'ai une carte à jouer, comme on dit. J'ai aperçu dans la file la petite Autrichienne qui nous servit de reine, jusqu'à il y a peu. Comment disait-elle, déjà ? « Mangez donc du gâteau », c'est ça ? Eh bien, c'est son tour : que Marie-Antoinette s'avance, quitte à passer devant tout le monde (y compris ma petite martyre, dont un autre bourreau devra s'occuper). Installez-vous, Votre Majesté, ça va aller très vite et, comme le disait le député Guillotin, « Avec ma machine, je vous fais sauter la tête en un clin d'œil, et vous ne souffrez point » (sic).

Tchac ! La lame est tombée, une fois de plus. Cinq points pour moi. J'en vois qui pâlisent, et pas seulement parmi les Nobles dans la file.



Qui perd, qui gagne ?

Au bout de ces trois jours c'était autant de files de Nobles qui étaient passées sous l'engin conçu par notre bon Monsieur Guillotin. L'heure était arrivée de relever les scores. Évidemment, le bourreau qui a tranché le col de Louis XVI ou de Marie-Antoinette marque plus de points que celui qui aura fait d'innocentes victimes (les erreurs judiciaires ne datent pas d'hier). Cependant, avoir combiné les « bonnes » têtes et les bonifications délivrées par les cartes permirent d'accéder à la victoire. On mesura l'effet des petites vacheries qu'on avait pu faire à ses adversaires, de la tactique qu'on avait choisie et aussi, reconnaissons-le, de la chance ou de la malchance qu'on aura eu durant les trois jours.

Je suis bien conscient que les historiens et les joueurs rigoristes ne trouveront pas tout à fait leur bonheur dans ce petit jeu. Même si cela reste un thème incorrupt aux yeux de beaucoup, le fait est qu'on s'y amuse. Comme quoi, même avec ce thème improbable, la Révolution Française, ça peut être très divertissant, finalement !

Auteur : Paul Peterson
Illustrations : Quinton Hoover et Mike Raabe
Mécanisme : pli
Thème : révolution française
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Age : à partir de 10 ans
Durée : 30 minutes
Édité par : Play Factory



Happy Party

Ça serait bien le hasard que vous lisiez cet art article le jour de votre anniversaire. Laissez-moi donc citer et parodier le chapelier fou en vous souhaitant un joyeux « non-anniversaire ». Qui n'a aucune raison d'ailleurs d'être moins joyeux que ce jour annuel unique et officiel. Bien au contraire : pas de fête, pas de personnes à inviter, mais bel et bien un gâteau, des bougies et même des cadeaux. De quoi faire dignement une *Happy Party*.

► Arthelius

Happy birthday to you

Les règles n'ayant pas changé entre les deux versions, autant débiter par celles-ci afin de voir de quoi il retourne, faire connaissance avec le jeu et garder le

meilleur pour la fin. Dans *Happy Party* vous devez réussir à remplir en premier votre liste de souhaits, chacune étant un peu différente des autres. Pour cela vous allez devoir lancer deux dés et réussir à faire tomber les bougies indiquées, fièrement dressées sur le gâteau au nappage chocolat, et ainsi retrouver les bons cadeaux.

Parvenir à faire tomber uniquement les bougies indiquées par les dés vous permet alors de retourner 2 tuiles Cadeau, puis de les récupérer si les objets présents dessus font partie de votre liste. Si vous faites tomber les bougies des dés mais aussi d'autres bougies, vous ne pouvez alors retourner qu'une seule tuile et la récupérer si vous le pouvez. Par contre si vous ne réussissez pas à coucher toutes les bougies données par les dés vous ne retournez aucune tuile. Une face du dé représentant un gâteau vous demandera de réussir à coucher toutes les bougies du gâteau en une seule fois.

Vous aurez le droit de pivoter les bougies sur elles-mêmes après avoir lancé vos dés afin de bien les

orienter et ne pas faire chuter d'autres bougies au passage. De même que les bougies tombées au tour précédent pourront être redressées et mises où le joueur le désire sur le gâteau. Par contre, le joueur actif ne peut souffler qu'une seule fois, interdit de reprendre son souffle. Le premier joueur qui parvient à remplir sa liste de souhaits, qui comporte 4 emplacements, remporte la partie.

Une variante existe et propose de relever les bougies au même endroit, de plus les cadeaux devront être posés dans l'ordre, en commençant par la gauche ou la droite. Cette variante peut également servir à équilibrer les forces entre enfants et adultes.





Un beau gâteau

La principale différence entre le prototype et la version éditée vient surtout de son enrobage qui, tel un bonbon, est sucré et doux à la fois, et que l'on doit à Stéphane Escapa. La première version, qui se nommait alors **Happy Birthday**,

privilegiait la crème tandis que la seconde préfère le chocolat et arbore de jolis smarties. Les bougies, quant à elles, n'ont pas beaucoup changé : détournées dans la nouvelle version, elles conservent leurs couleurs chatoyantes. Les cadeaux en revanche ont été revus et la poupée, la voiture, le livre et le ballon ont laissé place à un ourson faisant penser à celui de Toy Story 3, des briques, des livres parodiant Harry Potter et enfin des jeux de société, édités par Gigamic bien sûr, avec un joli *Kuarto*, un petit clin d'œil amusant.

Les plaques ont vu apparaître des encoches afin d'y loger les tuiles de la liste de cadeaux, quant aux dés ils sont toujours aussi gros, mais en plastique blanc maintenant. Il est donc intéressant de voir que les modifications

ont été faites sur la forme et non sur le fond, pour apporter encore plus de couleur et de gaieté à un jeu où le thème festif ne pouvait que transparaître à travers ses graphismes.

Fais un vœu

Happy Party est jouable dès 4 ans pour 2 à 4 petits bambins ou adultes au souffle gonflé. Idéal pour les anniversaires bien entendu, convenant parfaitement aux enfants, et cela dès leur plus jeune âge, il saura aussi les divertir en dehors des fêtes. Facile et amusant, vous pourrez le ressortir quand bon

vous semble en cours d'année si vous avez envie de fêter votre anniversaire sans attendre

364 jours. ■



Auteur : Wilfried et Marie Fort

Mécanisme : adresse

Thème : fête

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Age : à partir de 4 ans

Durée : 15 minutes

Édité par : Gigamic

Prix approximatif : 20€





Les jeux verticaux

► Arthelius

De prime abord, une boîte de jeu est plate ou presque, quelques centimètres venant lui donner un peu de volume. Pourtant lorsque vous ouvrez l'une d'entre elles, c'est tout un monde qui s'offre à vous. Et certains, loin de n'être que de simples jeux de plateau, plats, offrent de nouvelles dimensions, s'adonnant joyeusement à la verticalité.

2D et fausse 3D

Si nous avons été dans un magazine sur les jeux vidéo j'aurais pu avec plaisir vous parler

de 2D et de 3D isométrique. Preuve irréfutable par la vue que le cerveau peut se tromper et être trompé avec grâce et élégance. Mais ici la fausse 3D est bien plus réaliste que sur nos écrans. Au lieu de rester dans leur carcan plat, certains jeux proposent de jouer avec les hauteurs. C'est le cas par exemple du jeune primé **Colt Express** de Christophe Raimbault qui, ne cédant pas à la facilité avec son plateau aux deux niveaux de cases, nous offre un train complet en volume sur (et dans) lequel les joueurs vont avancer. Au-delà de l'aspect esthétique de la chose, c'est également une autre manière de gérer le jeu et notre rapport à l'espace que nous propose **Colt Express** en ajoutant un matériel sur lequel les personnages vont pouvoir grimper. Tout ceci appuyé par une mécanique qui joue justement avec ce niveau supérieur, lieu où vous serez renvoyé lorsque vous rencontrerez le Marshall et qui promet un terrain de jeu dégagé aux as de la gâchette. Loin de n'être qu'un simple gadget visuel, le train en 3D permet une immersion plus forte, tout en donnant plus de consistance au jeu.

C'est la bête qui monte

Autre jeu primé cité dans cet article à titre d'exemple : **Gare à la toile** de Roberto Fraga qui a lui aussi remporté le Spiel mais dans la catégorie enfant. Celui-ci nous invite à jouer dans une forêt remplie d'araignées magnétiques. Le fond de la





boîte va accueillir 4 pylônes servant à soutenir le plateau supérieur sur lequel vont être posées 2 araignées qui, par un système de ficelles, vont servir de contrepoids à leur copine en dessous. Ici l'ajout de la verticalité permet de jouer avec deux autres notions : le contrepoids et le magnétisme car l'araignée du bas dispose d'un aimant pour attraper les fourmis qui arpentent les chemins de la forêt. Sans cette ingénieuse idée, le jeu n'aurait pas vu voir le jour, ou du moins pas de la même manière, de façon plus classique avec une araignée qui se serait déplacé sur le plateau, retirant indéniablement du charme au jeu.

Prendre de la hauteur

Bien entendu, j'aurais pu parler de l'empilement qui est au cœur des mécaniques de nombreux jeux comme **Gobblet** de Thierry Denoual pour n'en citer qu'un. Mais dans les deux exemples cités ci-dessus, ce ne sont pas les pièces à proprement parler qui prennent de la hauteur, mais le plateau lui-même ou la zone de jeu complète. Ce qui nous amène à un autre type de jeu, à cheval entre les deux idées développées dans ce paragraphe, les jeux où cette frontière se dissipe pour offrir une autre expérience de jeu : par exemple **Ballast** de Michael Sohre, jeu dans lequel vous allez devoir retirer des rondins sans faire tomber ceux qui se trouvent au dessus.

Nous sommes bien dans un cas où la verticalité est indispensable mais où la zone de jeu, contrainte par le cercle en plexiglas qui retient le tout, se confond avec les pièces que les joueurs vont manipuler. De manière certes plus discrète mais tout de même réelle, **Ballast** est également un jeu à étages jouant avec la 3D.

Plus ancien que l'on ne pourrait croire.

Partir de ce constat fait donc entrer une myriade d'autres jeux dans cette définition, venus parfois de décennies plus éloignées. Je pense par exemple au très célèbre **Puissance 4** qui lui aussi intègre un autre concept de la physique : la gravité. Celle-ci joue d'ailleurs un rôle essentiel dans beaucoup de jeux se jouant à la verticale. Comme dans **Dix de chute**, un autre jeu assez ancien qui demande aux pièces d'aller inexorablement vers le bas. Et que dire des tours à dés qui attirent les dés vers le bas tout en en coinçant certains au passage ? Un excellent exemple de gravité mêlée à du hasard.

Encore un peu de physique

Si nous avons vu que le magnétisme et la gravité s'invitaient souvent dans les jeux verticaux, l'équilibre n'est pas en reste, de nombreux jeux l'utilisent. Pour continuer avec les classiques, **Jenga** est sûrement l'un des représentants les plus connus. Cette haute tour ne



cesse de basculer sur la balance de l'équilibre. Et **Villa Paletti** de Bill Payne, avec ses multiples plateaux tenus par de longues colonnes, joue aussi avec l'équilibre. Même **Rampage** d'Antoine Bauza et Ludovic Maublanc intègre un peu d'équilibre et surtout des éléments à étages, prenant de la hauteur, le tout maintenu par de petits meepls.

Mise à plat de la hauteur

Voici un titre bien étrange, j'en conviens, pourtant d'autres jeux intègrent aussi la hauteur dans leurs mécaniques, mais cette fois-ci de façon simulée, car à plat. Vous ne voyez pas où je veux en venir ? N'ayez aucune crainte, j'ai sous le coude un exemple qui devrait dissiper le malentendu. Je veux parler de **Totem !** de Pierre Fricaux. Bien qu'il ne s'agisse que d'un jeu de cartes, il vous sera demandé de construire des totems où chaque nouvel étage sera empilé par-dessus l'autre, réduisant à néant le précédent pouvoir. Il s'agit d'un jeu de cartes, et même si celles-ci s'empilent bien en partie les unes au-dessus des autres, nous n'avons pas exactement un jeu vertical, mais plutôt un jeu qui utilise notre imagination pour donner de la verticalité à notre totem. Je vous parlais de 3D isométrique et de l'aberration logique qu'elle représente au début de cet article, et bien ici nous n'en sommes pas loin. C'est aussi le cas dans **Les trois petits cochons** de Laurent Pouchain, jeu dans lequel vous allez construire des maisons étage par étage. Mais là encore toujours à plat, par le biais de tuiles.

Une verticalité écrasée

Autre exemple qui utilise la verticalité et notre imagination, et cela pour un bref instant : **New York 1901** de Chenier La Salle. Dans celui-ci vous allez avoir la possibilité d'écraser les autres bâtiments moins prestigieux. Le thème de construction de buildings ne laisse aucun doute sur la verticalité du jeu, et pourtant nos bâtiments sont représentés par des tuiles plates. Mais notre imagination fait le reste, et lorsque vous écrasez un autre bâtiment, vous vous imaginez votre building écrasant celui du dessous. Pas de représentation directe et pourtant le charme agit.

S'élever toujours plus haut

Vous l'aurez donc compris, la verticalité dans les jeux apporte un véritable plus, pour peu que cette dernière ne soit pas un simple gadget, mais un ajout réfléchi et utile. Il ne sera pas rare qu'elle soit accompagnée par d'autres principes de la physique, ajoutant du sel aux jeux. Mais cette verticalité pourra aussi n'être que suggérée, sans que son absence ne manque aux joueurs. Preuve que sa présence est parfois plus subtile qu'il ne semblerait de prime abord, se fondant alors dans la masse et la mécanique du jeu pour devenir un appui que les joueurs peuvent utiliser pour s'amuser et s'extraire des pires situations, se jouant d'elle comme l'oiseau le fait de la gravité. ■



Shanouillette



Après avoir fait ses armes sur JedisJeux, Shanouillette s'est lancée, en compagnie de Sha-Man, dans une grande aventure, celle de Ludovox. Au bout de plus d'un an d'existence, est venu le moment de faire un bilan et de revenir sur cette expérience fantastique en compagnie de Shanouillette, qui va tout nous raconter.

Son site web : www.ludovox.fr

Peux-tu nous présenter ton parcours de joueuse, puis de chroniqueuse ?

Avec plaisir. Il était une fois... Non, je vais essayer de faire court mais je promets rien !

Bon, déjà, quand j'étais gosse, comme tout le monde, j'adorais les jeux de société, avec mon frère on s'amusaient à en inventer, quitte à destroy nos boîtes de *Cluedo* ou de *L'île Infernale* au passage. Puis, au lycée, un ami m'a initiée au jeu de rôle avec les bons vieux *ADD* sur des manuels anglais mal photocopiés. Quand on est tous partis faire nos études, j'ai perdu mon MJ (Maître du jeu), je suis donc passée de l'autre côté du paravent. Si l'on n'arrivait pas à s'organiser des sessions avec mes joueurs, on lançait des parties de *Citadelle*, puis des *Chevaliers de la table ronde*. Parfois on se faisait des

petits jeux comme *Elixir*, *Il était une fois*, *La guerre des moutons*, ou même des *Time's up* sans le savoir (qu'on appelait le jeu du saladier). J'ai vraiment plongé dans le jeu de société moderne quand j'ai rencontré Thibault, que certains connaissent sous le nom de Sha-Man.

Il m'a fait découvrir plusieurs hits, avec *Carcassonne*, *Munchkin*, *Heroscape*, *Ninja Burger*, *De l'orc pour les braves*, *Les Colons de Catane à 2*, *Zombie la blonde*, *La Brute et le truand*... On a organisé des grosses soirées jeux sur Lyon, fréquenté un peu les bars à jeux, et puis, peu après, j'ai commencé à coucher

mes parties par écrit, dans mon coin, pour le fun, avec un ton un peu décalé. J'avais plusieurs textes dans mes tiroirs mais zéro expérience informatique, et aucune connaissance au niveau du milieu du web ludique, donc je savais pas trop quoi en faire.





Puis, je suis tombée par hasard sur le site Jedisjeux. Je leur ai proposé mes textes qu'ils furent tout contents de publier, ils m'ont guidée avec les outils web, expliqué qui était qui dans le monde ludique... Rapidement je me suis intéressée à l'actu et j'ai commencé à écrire des news sur le site.

Tout s'est enchaîné très vite après. Tout ça était super électrisant, mais également très accaparant et de plus en plus exigeant aussi car j'avais des professionnels (ludothèques, boutiques, éditeurs, etc.) en face qui attendaient de plus en plus de ce que je produisais. Ça mettait un peu la pression pour la petite bénévoles que j'étais, mais c'était super flatteur aussi ! J'ai commencé à rêver de passer pro, pour pouvoir me consacrer à cette activité complètement. Cela me paraît logique d'y penser quand tu arrives à un certain niveau d'investissement personnel. La semaine, c'est des heures de (re)lecture et d'écriture, les week-ends tu fais les salons, les soirs tu joues pour pouvoir écrire... Un mode de vie !

Comment est venue l'idée de créer Ludovox ?

Au départ, j'ai évidemment demandé à mes compagnons de Jedisjeux s'ils se sentaient de devenir pro. Sur le coup, ce fut un crève-cœur pour moi quand ils me répondirent qu'ils n'étaient pas du tout prêts à passer ce cap. Ceci dit, j'ai compris et respecté cette position. Vouloir vivre de sa passion est un choix très risqué, financièrement bien sûr, et psychologiquement aussi, car tu ne joues plus, tu travailles. Ce n'est plus le même rapport aux choses. Je savais de quoi il retournait, en ayant vécu tant bien que mal de la musique avant !

Bref, mes potes de Jedisjeux avaient fait leur choix, et je pensais que mon rêve ne se concrétiserait jamais... Et puis un soir, mon Thibault a dit « Tu sais quoi ? On va faire notre site pro ! ». J'avoue qu'à ce moment, je ne visualisais pas comment, et n'imaginai pas une seconde que nous puissions nous faire une place dans le web ludique. Quand je vois le parcours réalisé en un an, ça me paraît complètement surréaliste.

Pour expliquer comment on a pu faire ça, en quelques mots : Thibault a sa boîte, Fat Media, depuis plus de 5 ans, et ça marche plutôt bien pour lui (c'est un travail assez technique, la voix sur IP) et il a donc décidé de lancer Ludovox avec le bénéfice de sa société. C'est un pari un peu fou dit comme ça, mais il a longuement réfléchi à la cohérence du projet, à ce qu'on pouvait apporter aux gens, au business model, il avait une vision complète et complexe, à long terme. Thib, c'est quelqu'un qui a 102 idées à la seconde, donc quand tu le lances sur un projet qui lui tient à cœur, ça carbure non-stop ! On a passé des jours, des soirées, des nuits à discuter, à écrire et à concevoir le site. C'est un peu notre bébé en quelque sorte !

L'idée de Ludovox était d'être pro mais de donner « la parole aux joueurs », tout en sachant les remercier de leur investissement. C'est ainsi qu'est né notre système Contributeur (en gros : n'importe qui peut proposer un article, nous travaillons avec la personne si le contenu proposé nous semble pertinent, et une fois que l'article est publié, l'auteur reçoit un bon d'achat dans nos boutiques partenaires). Nous venions d'avoir

l'idée quand nous avons rencontré par hasard les braves d'Esprit Jeu (nos premiers partenaires) à Cannes, ils nous ont soutenu direct avec un grand enthousiasme, ce qui nous a vraiment mis le pied à l'étrier.

Quel bilan peux-tu faire de cette première année d'existence de Ludovox ?

Je suis hyper fière de notre bébé - ;) . Il grandit de jour en jour ! Nos contenus, notre communauté, nos lecteurs, nos contributeurs, nos testeurs, l'équipe interne avec mon adjoint Umberling et la team vidéo, tout a tellement grossi en un an ! Nous n'étions que deux à tout faire sur le site, nous sommes maintenant plus d'une demie douzaine à bosser dessus avec une démarche pro, une cinquantaine de contributeurs occasionnels et une vingtaine de testeurs permanents. Ça fait à peine plus d'un an qu'on existe mais c'est drôle comme des gens que l'on croise sur les salons pensent qu'on est là depuis trois ans. Sincèrement, ce premier bilan dépasse complètement tout ce que j'aurais pu imaginer. Et on n'a pas réalisé le tiers de ce qu'on avait en tête donc attendez-vous à nous voir encore longtemps... ;)

Le milieu se professionnalise de plus en plus, penses-tu que cela puisse nuire à l'image du jeu, et aux bonnes volontés naissantes qui y participent bénévolement ?

Sans le bénévolat, beaucoup de choses n'existeraient tout simplement pas, c'est vrai quel que soit le milieu d'ailleurs. Selon moi, le bénévolat existera toujours, et je ne crois pas qu'il faille opposer cela aux démarches pro, au contraire. Il y a des footballeurs pro, ça n'empêche pas des millions de personnes de pratiquer ce sport en amateur, c'est plutôt l'inverse, les deux lignes se nourrissent l'une l'autre. Il en va de même dans le monde

ludique. Les amateurs passionnés apportent de nouvelles idées, les gros acteurs développent le secteur pour le sortir de sa niche.

En tout cas, ça ne me choque pas qu'on veuille devenir pro, pour être passée par la case « bénévolat » moi aussi. Il faut le dire clairement, arrivé à un certain niveau d'investissement et d'ambition, l'amateurisme a ses limites. C'est parfaitement logique d'ailleurs, presque tautologique. À un moment donné, il faut se donner les moyens de faire les choses, se fixer une direction et s'y tenir sans faire des semaines de 76 heures. Personnellement, je suis toujours contente d'apprendre que tel auteur ou éditeur a pu lâcher son gagne-pain pour se consacrer au jeu, c'est pour moi synonyme de bonne santé pour le milieu, et promesses de bons jeux.

Et j'ajouterais que dans le marasme économique actuel, quand des emplois sont créés, j'ai du mal à voir ça comme une mauvaise nouvelle.

Ludovox va insérer de la publicité ciblée afin de pouvoir continuer à faire le site, penses-tu que la publicité soit

la seule méthode pour que les médias vivent et survivent de nos jours ?

La grande question du business model ! Elle intrigue les gens et c'est normal ; pour l'instant on n'a rien révélé ;)

La ligne directrice de Ludovox c'est de se donner les moyens d'être indépendant. Nous avons pu voir dans les magazines de jeux vidéo l'impact (déplorable) des annonceurs sur la ligne éditoriale. Chez Jedisjeux, j'ai pu constater que certains éditeurs n'hésitaient pas à mettre la pression sur la rédac (jusqu'aux menaces de procès après un test négatif, etc). Il était absolument capital pour nous de garder le final cut sur nos articles, d'avoir toujours la possibilité de choisir de parler de ci ou de ça, de critiquer librement





sans conflit d'intérêt ou engagement affectif, bref, que les créateurs/producteurs n'aient aucune prise sur nous. C'est un choix difficile, déjà financièrement (les éditeurs sont prêts à payer pour qu'on parle de leurs jeux, ça aurait été une voie facile !), et d'un point de vue personnel aussi, car cela signifie aussi garder une certaine distance avec les auteurs et les éditeurs. Quand on est trop copains, ça devient compliqué de dire « Non, ce jeu n'apporte rien ! ». Et si tu dis du bien d'un jeu de quelqu'un de proche, personne ne saura si tu es objectif, le doute est permis et la crédibilité envolée. Donc c'est là où l'on voit que c'est tenable uniquement si on fait ce choix de façon professionnelle. Un blogueur amateur n'aurait aucune raison valable de refuser une amitié, ça serait bien idiot, puisqu'il fait ça pour le fun. Mais un journaliste se doit de tenir une autre posture, l'indépendance fait partie des principes déontologiques du métier. Il faudra donc se garder de tisser des liens trop personnels, ou s'organiser en interne pour que ça soit un membre de l'équipe qui ne connaît pas l'auteur qui teste le jeu, etc...

Bref, l'indépendance, chez nous, c'est toute une philosophie, une organisation dans le travail. Forcément, cela fait donc aussi partie de notre réflexion sur le modèle économique du site ! La pub ciblée oui, elle sera vraiment secondaire en fait, nous avons d'autres idées plus importantes sur lesquelles nous travaillons... Mais je ne peux pas en parler encore, c'est pas prêt ! C'est trop tôt. Désolée !...

Ce que je peux dire, c'est que concrètement la publicité est loin d'être un modèle qui nous emballa. Beaucoup d'articles sur le net traitent de la question des voies alternatives : abonnements, services, financement participatif...etc. Aujourd'hui le financement du Vox est à l'équilibre de par nos autres activités, mais nous avons besoin de nous développer plus vite car la liste des fonctionnalités s'allonge, la version 2 attend, les améliorations d'ergonomie sont en standby et nous n'avons qu'un seul développeur à plein temps.

Des boutiques sont demandeuses pour devenir annonceurs sur le site et cela représenterait donc une source intéressante de quelques revenus à court terme.

Si on regarde du côté de la presse écrite nationale, quand on connaît le coût d'une équipe de rédac pro et le taux de vente (15-40 %) des magazines par rapport à leur impression, on réalise que l'on ne peut pas survivre, à terme, sur le simple revenu de ventes directes.

Depuis quelque temps, le monde ludique change beaucoup - rachats entre éditeurs ou distributeurs, nouveaux médias, ou encore mise en avant du crowdfunding ; quel sera pour toi la prochaine étape importante dans ce milieu ?

Je sors ma boule de cristal et je te dis qu'un jour le jeu de société sera reconnu comme produit culturel et les auteurs de jeux auront un vrai statut juridique !... Si le jeu vidéo y est arrivé, il n'y a pas de raison... Mais la route est

longue ! En tout cas, on milite pour. Par exemple, ce n'est pas par hasard si on écrit les noms des jeux en italique maintenant sur Ludovox. On leur donne ainsi, à notre façon, le même statut qu'une œuvre littéraire ou picturale. C'est peut-être un détail pour vous, mais pour nous ça veut dire beaucoup comme disait la chanson. ;)

Quelles sont tes attentes pour les prochaines années, aussi bien au niveau de Ludovox, qu'en tant que joueuse ?

Mener à bien beaucoup de choses qui sont aujourd'hui à l'état d'idées pour le Vox, jouer à des jeux qui sortent des cadres, rencontrer des tas de gens passionnants... Bref continuer à m'éclater comme je le fais aujourd'hui quoi !

Quels sont tes jeux favoris, et ceux qui t'ont le plus impressionnée ?

J'ai adoré l'expérience *Time Stories* et j'ai bien hâte de voir jusqu'où ils vont aller avec leur système. Sinon, en ce moment, j'aime particulièrement *Patchwork*, un jeu à deux d'une élégance rare. J'ai aussi très envie de rejouer à *Owicon – code of Nine*. La première partie nous avait un peu déstabilisés ! Je suis curieuse et plutôt

éclectique. J'admire les *Bois de Couadsous*, mais j'ai aussi hâte de ressortir *Assault sur l'empire* !

Pour les jeux plus euro, j'ai bien aimé *Terra Mystica* et là je voudrais mettre en pratique les conseils du guide stratégique que Grovast a écrit pour nous récemment ! :) Sinon j'adore *Robinson Crusoe* et ne refuse jamais un petit DC Comics...

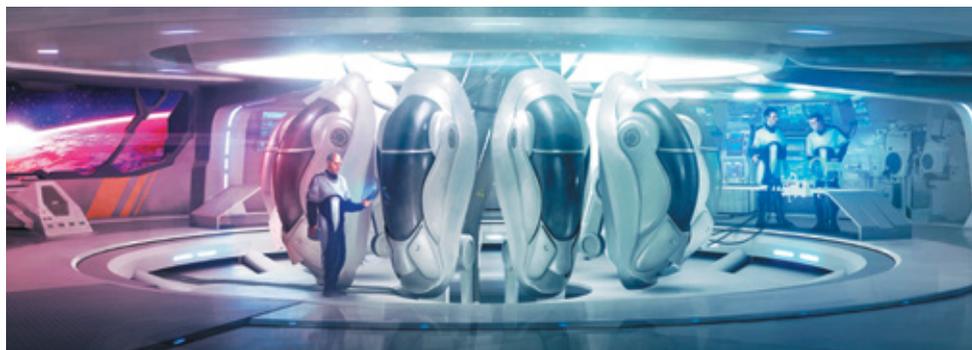


N'as-tu jamais eu envie de passer de l'autre côté de la barrière et de participer à l'édition d'un jeu ?

Honnêtement, aujourd'hui j'aime ce que je fais, ça capte toute mon attention, prend mes semaines entières, soirées et week-end inclus, donc j'ai même pas le temps d'imaginer me projeter dans autre chose d'aussi chronophage !

Quels sont tes projets ?

Là ? En vrac : concrétiser toutes nos idées avec le Vox ;-), lancer un *Pandémie Legacy*, trouver le temps de faire de la musique, finaliser ma robe d'archère pour faire du GN, manger des crêpes au beurre, élever notre fille, finir *Attack on Titan*, lire 26 règles de jeu, préparer Essen, répondre à mes mails, aller voir le spectacle d'Astier (ce soir !), et étendre la lessive avant ça... ;) ■





RETOUR VERS

●●● 1989

► Samantha

Pour ma part, ce qui m'a marqué dans cette année 1989, ce ne sont pas forcément les jeux mais la chute du mur de Berlin et la naissance de mon frère. Mais si vous êtes en train de lire ces quelques lignes peut-être que vous vous souvenez d'un jeu qui vous a marqué durant cette année. Sans plus attendre je vous invite à replonger dans un passé pas si lointain : la fin des années 80. Nous voilà en route pour 1989.

A

Si vous aimez faire la cuisine et embêter vos amis, **À la carte** est le jeu qu'il vous faut retrouver. Il fut une grande réussite et reste une référence en la matière, un très bon jeu avec un excellent matériel.

L'ambiance est toujours au rendez-vous et les joueurs s'amuse à faire des plats sans trop les brûler et en essayant d'assaisonner le tout du mieux possible. La recette de cette réussite : un brin de tactique, une louche de hasard, quelques grammes de tension, des centilitres de fourberies, le tout saupoudré de fous rires. Un vrai plaisir. Cherchez sans plus attendre **À la carte** de Karl-Heinz Schmiel édité par Moskito Spiel.



B

Ha, Picsou ! Le seul radin que tout le monde aime. Et bien MB a eu la bonne idée de nous éditer **La Bande à Picsou**. L'auteur, comme souvent chez MB et les anciens jeux, n'est mentionné nulle part. S'il reste un jeu de parcours avec un brin de déduction assez banal, il n'en est pas moins très jouable. Son thème en fait un jeu qui ressort assez facilement auprès des jeunes joueurs. Dans **La Bande à Picsou** vous devez récolter 5 cartes de la même couleur et retourner chez Picsou le plus vite possible. Nous retrouvons certains acteurs de la BD comme les Rapetou et Flagada Jones, leurs cases respectives offrant des bonus différents. Cette année 1989 a vu la bande à Picsou sous plein d'aspects, tels que la série télévisée ou encore les comics, sans oublier **DuckTales**, le jeu sorti sur NES. Une année positivement Picsou.

C

Si l'aspect visuel de **Combat d'araignées** peut rebuter, il faut passer outre car il n'en demeure pas moins un bon petit jeu tactique. Son plateau vertical reste une particularité qui attire le jeune public. Dans **Combat d'araignées** vous devez déplacer vos araignées afin de faire tomber celles de votre adversaire. Chaque araignée met ses pattes dans un trou prévu à cet effet et peut décrocher une patte de l'araignée adverse. Il faut réfléchir au déplacement avec prudence pour ne pas vous retrouver éjecté rapidement. Deux manières de gagner : évincer toutes les araignées présentes sur le plateau ou se rendre dans le camp adverse. MB nous sort encore une fois un jeu assez sympa mais l'aspect criard en fera fuir plus d'un. Le jeu résiste malgré tout assez bien à l'assaut du temps.

D

Vous aimez les pommes de terre ? Et la culture de ces tubercules vous intéresse ? Alors dites bienvenue à **Dicke Kartoffeln**. Une idée de Doris Matthäus et Frank Nestel éditée par Abacusspiele. Dans ce jeu rien n'est oublié, vous allez pouvoir gérer vos planta-



tions de patates à fond, entre vos 5 champs, la rotation de vos cultures, l'observation du marché, la menace de surfertilisation ou des insectes. Sans oublier les conditions météorologiques parfois désastreuses. Le joueur qui réussit à engranger le plus de bénéfiques et à avoir les récoltes les plus saines a gagné. Deux heures de dur labeur qui ne manque pas de vous donner la frite.

E **Extra Dry** est un jeu de Jean Tarrade pour découvrir vos amis sous toutes les coutures. Un jeu d'apéro et d'ambiance édité par Grand V. Il fut réédité plusieurs fois chez divers éditeurs, la dernière en date est celle de Piatnik avec sa réédition de 2012. Dans cette boîte vous retrouvez des cartes pour poser des questions à vos amis. Ceux-ci devront voter et en fonction de leurs réponses vous découvrirez qui vous connaît le mieux. La couverture so vintage nous plonge dans un jeu d'époque et je vous conseillerais, si le jeu vous tente, de vous procurer la dernière version, sauf envie de nostalgie profonde bien sûr.

F **Le fantôme de minuit** de Wolfgang Kramer, un jeu à priori pour enfants, se révèle être un très bon divertissement entre adultes le temps d'une fin de soirée ou à l'apéro. Chaque joueur incarne un nombre d'invités différent en fonction du nombre de joueurs. Il faudra avancer : à vous de choisir si vous souhaitez aller le plus loin possible au risque de vous faire surprendre par le fantôme et de n'avoir plus aucune cachette, ou bien avancer plus lentement en vous cachant dans ces petits recoins de l'escalier. **Le fantôme de minuit** est un jeu rapide et facile à expliquer ; il a bercé l'enfance de bon nombre de joueurs et ressort encore le temps d'un moment nostalgie et bonne humeur. Il a connu de nombreuses éditions dans beaucoup de pays et se vit même affublé de fluo... Heureusement pour moi je n'ai jamais joué à cette version, mes yeux m'en remercient.

G Tout comme le jeu d'arcade, le jeu de plateau **Ghosts n' Goblins** voit le jour en 1989 chez Bandai. Il est de ces jeux dont personne n'a entendu parler ou presque et reste assez difficilement trouvable. Mais pour les collectionneurs il fait partie de ces petites perles rares. Le jeu est assez basique mais très fidèle au jeu d'arcade. Vous incarnez un chevalier qui doit lancer des dés pour combattre et passer de pièce en pièce afin de répondre à toutes les exigences du jeu. Combattez le vilain monstre et remportez la partie.

H Est-il nécessaire de vous présenter **HeroQuest** ? Tout le monde ou presque en a entendu parler ou y a joué. Jeu de prédilection des adolescents dans les années 90, c'est un jeu de plateau avec une touche jeu de rôle. Voilà qui ne pouvait laisser indifférent les jeunes joueurs de l'époque : affronter des monstres en incarnant un barbare ou encore un elfe a transporté bon nombre de joueurs pendant de grandes parties du fameux **HeroQuest**. Encore joué de nos jours, il est le jeu que mes fils recherchent sur chaque vide-grenier. Comme quoi, même avec l'âge, certains conservent leur attrait d'antan. Stephen Baker a su créer un jeu assez intemporel, exercice pas si aisé, mais n'oublions pas l'aide de l'éditeur MB bien sûr.

I Vous rêvez d'atteindre le 7^{ème} ciel ? C'est ce que vous propose **Im 7 Himmel**. Wolfgang Kramer, édité par FX Schmid, vous propose un jeu avec un brin de stratégie et beaucoup de fantaisie afin d'atteindre avec votre partenaire le 7^{ème} ciel. Les visuels peuvent faire mal aux yeux et le côté so rétro y est plus que présent. Vous avez en début de jeu des cartes Sympathie et un partenaire ; non pas un joueur autour de la table mais un partenaire désigné par les cartes. Il faut, avec votre partenaire, réussir à arriver le premier au 7^{ème} ciel pour remporter la partie. Je pense qu'il existe



bien d'autres moyens pour atteindre le 7^{ème} ciel qu'en jouant à **Im 7 Himmel** mais si celui-ci a attiré votre attention, je vous souhaite bon courage.

J Le nom de Lesli Scott vous dit peut-être quelque chose. Et s'il ne vous rappelle rien je suis pourtant sûr que vous connaissez le jeu qu'elle a créé et qui fut édité par MB en 1989. Ce jeu ce n'est autre que **Jenga**. Oui, tout le monde connaît le **Jenga**, l'un des jeux avec lesquels vous arrivez à gagner contre votre mémé. C'est sûr que parkinson n'aide pas à la maîtrise de ce jeu d'adresse. Et si empiler des targettes de bois n'a rien de très amusant, **Jenga** n'en reste pas moins un indémodable qui ressort encore régulièrement auprès des jeunes. Un matériel simple et une mécanique rapide et facile : le succès d'un petit jeu d'adresse qui parcourt le temps sans souci.

K Vous rêvez d'aventure, de combat épique ? Vous êtes fan de fantasy ? Alors peut-être connaissez-vous **Krystal**, un jeu de Fabrice Cayla, Pierre Cléquin et Jean-Pierre Pécau, édité par Oriflam. Les règles sont un peu longues et les parties peuvent parfois s'avérer poussives. Vous incarnez un magicien, un guerrier ou un voleur ; un mélange de jeu de rôle et de jeu de plateau avec des quêtes et des personnages. Un jeu assez rétro mais qui n'a pas manqué de plaire malgré tout à bon nombre de joueurs qui ont eu la chance d'y jouer.

L **Lancelot**, ce nom fait rêver pour un jeu de société. Tout de suite on s'attend à du chevaleresque, de l'épique, la table ronde et tout ce qui va avec. Mais il n'en est rien. Si le jeu reste bon, son thème est totalement plaqué et ne sert en rien la mécanique. Néanmoins Roland Siegers, édité par Mattel, nous propose un jeu de stratégie abstrait et bien intelligent. Vous devez y retirer les pions adverses en posant le bon nombre de pions dans les colonnes. Un jeu

qui se joue jusqu'à 5 joueurs, chose relativement rare dans les jeux abstraits. Il mérite d'être testé et redécouvert afin de vous échauffer les neurones.

M Si vous avez toujours rêvé d'être un chef d'orchestre, vous pouvez réaliser votre rêve avec **Maestro**. Dans ce jeu de Rudi Hoffmann édité par Hans im Glück, vous devez gérer une troupe d'artistes. Il faut savoir placer ses musiciens au bon moment au bon endroit car une œuvre ne peut être achevée que si elle comporte tous les instruments nécessaires. Je conseillerais de ne pas jouer en dessous de 3 joueurs car il offre plus de saveur à 3 et 4 joueurs qu'à 2. Simple et rapide, il n'en reste pas moins un jeu de réflexion et de prise de risque bien dosé. Ce n'est pas pour rien si **Maestro** remporta le Spiel des Jahres en 1989.

N Wolfgang Kramer nous a habitué à beaucoup de bons jeux et **New York New York**, un petit jeu de cartes rapide et bien sympathique, en fait partie. Il faut reconstruire une vue de New York à sa couleur. FX Schmid édite ce jeu en 1989 et bien des années après il reste dans la mémoire de ceux qui y ont joué. Fait assez rare dans les jeux de société, **New York New York** nous dévoile les twin towers qui tombèrent 12 ans plus tard lors du tragique attentat du 11 septembre 2001.

O **L'or des étoiles**, de Johann Rüttinger édité par Ravensburger, est un jeu pour les tout-petits. Un jeu de choix de déplacement en fonction du résultat au dé. On lance le dé, il indique une couleur et l'enfant décide d'aller à droite ou à gauche et récupère des étoiles. Rien de bien folichon et même l'histoire des frères Grimm qui inspire celui-ci n'est pas à lire à tous les petits. Pour ma part, ce jeu, tout comme le conte, me laisse de marbre et ne m'attire pas du tout.



P **Pompeii : les derniers jours**, voilà un titre évocateur. Dans ce jeu de M. Morgantini et S. Simonini édité par Défi Sprl, comme son nom le laisse supposer, vous allez vivre les derniers jours de Pompei. Le jeu se découpe en deux phases. Vous allez administrer vos habitants et leur vie quotidienne jusqu'à ce que le Vésuve entre en éruption. À ce moment-là il ne s'agit plus de faire du shopping ou de rendre visite à des amis mais bien de sauver sa peau. Et vous devrez sauver le maximum de vos gens et en fonction de leur rang dans la hiérarchie ils vous offriront la victoire. Un jeu certes un peu long mais très prenant.

Q **Quicksand sable mouvants**. Et oui, deux fois le même mot mais dans deux langues différentes car la boîte fait partie de ces quelques éditions double nationalité, française et anglaise. Enfin passons ce détail pour parler un peu du jeu **Quicksand**, édité par Parker. Vous devez emmener votre aventurier à travers les sables mouvants, un jeu de parcours où il faut être attentif aux pièges que dissimulent les cases. Votre aventurier va s'enfoncer dans les sables mouvants au fur et à mesure de son avancée. Il va alors réduire en taille : vous lui enlevez des parties du corps jusqu'à ce qu'il ne reste plus que son chapeau. Les dés impliquent une part de hasard importante mais tout l'intérêt du jeu est de voir ses adversaires s'enfoncer plus vite que nous. Je sais, c'est petit et mesquin mais nous sommes humains, non ?

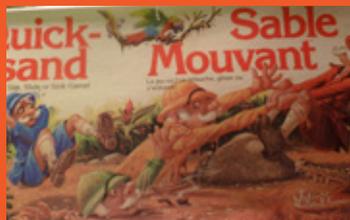
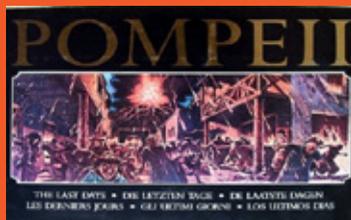
R **Roller Coaster** ou "montagnes russes", encore une fois une boîte français/anglais, un jeu de Charles Phillips édité par Parker. Sur un plateau en 3D vous pilotez votre wagon de passagers pour les montagnes russes, représenté par des billes. Vous devez réussir à en ramener deux jusqu'au départ mais attention, si vous atterrissez aux sommets du plateau des montagnes russes, direction le trou cen-

tral et la bille roule jusqu'au bas du plateau avec la possibilité de soit vous faire avancer soit vous faire reculer. Une prise de risque qui peut s'avérer gagnante. Un matériel original et bien drôle avec un plateau atypique qui amuse toujours autant les enfants.

S **Shoot & Spell**, édité par Tiger, est un jeu où le plateau vous invite à vous battre. Tel un ring de boxe celui-ci vous pousse au défi mais attention, point de bagarre, juste des neurones qui s'entrechoquent. Car **Shoot & Spell** est un jeu de lettres où vous insérez des disques dans les cylindres aux 4 coins du plateau et dégainez avec une petite languette vos précieux disques. Les joueurs autour de la table s'accordent sur le nombre de lettres du futur mot à trouver et le lancement de disques démarre. Le premier à trouver un mot correct avec les lettres figurant au centre du plateau a gagné. On continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de disques. Celui qui a trouvé le plus de mots l'emporte. Un jeu qui aurait pu fonctionner avec le temps mais difficilement trouvable de nos jours.

T Tomy adapte le célèbre jeu vidéo **Tetris** en jeu de plateau avec des petites pièces de tetraminos en plastique et tente de nous faire revivre la même expérience. La mécanique est similaire : il vous faut réaliser des lignes pour faire baisser la barre centrale et qu'elle se rapproche de votre adversaire. Nous sommes bien dans la même dynamique et le même esprit mais le stress que l'on ressent dans l'un n'est pas présent avec les petites pièces plastiques du jeu de plateau. Dommage mais nous pouvons nous consoler avec **Tetris** sur Super Nintendo.

L'immortalité ça vous tente ? Oui, rien que ça, c'est ce que vous propose **U.F.O.Ria**, le jeu de Steve Falcone. Bon, pour atteindre l'immortalité il faut être fort en questions-réponses. Car dans ce jeu vous devez répondre correctement aux questions



U

(comme dans un *Trivial Pursuit*) pour avancer sur les différents cercles et arriver au centre afin de répondre à l'ultime question qui vous donnera l'immortalité.

Ha ! Là, ça vous en bouche un coin, l'immortalité grâce à un vieux jeu... Oui, moi aussi je suis bien sceptique.

V

Victory in the Galaxy est un jeu de conquête galactique de Hiromobu Okamoto paru dans le magazine japonais *Tactics* en 1989. Il a tout d'un bon jeu de guerre galactique. Au début de la partie vous disposez d'unités qui ont des pouvoirs limités et ces derniers vont s'accroître au fur et à mesure de la partie. Même s'il n'a pas remporté un franc succès de par son édition en magazine et son côté tactique et stratégie un peu lourd, il n'en reste pas moins une belle pièce de collection pour les amateurs de jeu de science-fiction et d'espace.

W

Waterloo, un jeu minimaliste japonais, retrace la fameuse guerre du même nom. Une carte, quelques pions de deux couleurs pour les armées et un livret de règles. Voilà tout ce que l'on pouvait retrouver dans ce *Waterloo* des éditions Sho-Kikaku. Issue de la gamme SS (non ce n'est pas ce que vous croyez mais « Small Simulation »), il tient dans un sac sans prendre de place et sa taille n'est pas en corrélation avec la durée des parties. Il faudra compter environ 6 heures pour une partie, de quoi vous donner mal à la tête et aux fesses en même temps. Ce n'est pas donné à tous, pareille prouesse.

Y

Yakatapé. Rien que le nom laisse présager un jeu raffiné. Non, bien sûr *Yakatapé* n'est pas ce que l'on pourrait appeler un jeu très intellectuel, il est basé sur les réflexes. Ce jeu de chasse-taupes prévu pour

les plus jeunes et édité par Mako n'en reste pas moins un jeu drôle que les enfants apprécient. Il ne nécessite pas de piles, tout est mécanique, même le comptage des points se fait par mallette. Un jeu à chiner en vide-grenier si vous n'en pouvez plus de remettre des piles dans le chasse-taupes du petit dernier.

Z

Nous finirons notre année avec un jeu Mattel de Richard Ulrich. *Zauberbutt* est un jeu de plateau où un pêcheur et sa femme

tentent de devenir les plus influents, mais le pêcheur ne peut en aucun cas être d'un rang plus élevé que sa femme sinon retour case départ. Chaque joueur incarne un couple. La partie prend fin lorsque qu'un joueur a réuni les trois pièces du poisson magique. Un jeu à découvrir si vous en avez l'occasion.

Ce retour vers s'achève ici. Comme vous l'avez peut-être remarqué, je n'ai pas pu remplir la lettre X, donc si vous avez la perle, le jeu dont le titre commence par un X pour cette année 1989, passez me le dire sur les réseaux sociaux. Et je vous dis à très vite pour un nouveau retour vers. ■

CITATION

« Rien ne se perd plus facilement que le sens du jeu. »

de Jim Harrison





S'il n'est pas encore un classique comme le sont *Les aventuriers du rail* ou *Catane*, *Takenoko* risque bien de le devenir dans les années à venir. En attendant, il continue de ravir ses fans et de proposer aux autres un jeu familial que je vous invite à découvrir ou à redécouvrir à l'occasion de la sortie de sa première extension : *Chibis*.

► Arthelius

Un gros appétit

Les pandas ont un appétit vorace et ce n'est pas le pauvre jardinier de cette luxuriante bambouseraie qui me contredira, d'ailleurs la petite BD d'introduction ne fait que confirmer mes propos. Tandis que vous vous efforcerez de faire pousser les tiges de bambous, en bois et en couleur, le tout empilable les uns sur les autres sur les différents terrains qui composent le jeu, cet espiègle panda fera en sorte de tout dévorer.

Plantation et banquet

Pour remporter la partie, vous devrez réussir à réaliser différents objectifs indiqués sur les cartes. Ceux-ci portent sur la pousse



des bambous sur un terrain précis en une grande colonne - les objectifs Jardinier -, la disposition des tuiles de couleurs - les objectifs Parcelle - et enfin les objectifs Panda qui vous demanderont de dévorer un certain nombre de pousses de bambou. Toutes ces cartes possèdent un nombre de points qui diffère selon leur difficulté.

Les terrains, de différentes couleurs comme les bambous, verts, jaunes ou roses, seront piochés et disposent parfois d'aménagements : l'enclos qui empêche le panda de manger le bambou, l'engrais qui augmente la pousse et enfin le bassin qui offre à la parcelle une belle source d'eau, l'irriguant d'office.

La petite cabane en bambou

À l'aide du dé, vous allez déterminer les conditions climatiques et ainsi voir quel bonus vous sera attribué durant ce tour. Cela pourra concerner la pousse des bambous, l'appétit du panda, les aménagements ou encore vous donner des actions supplémentaires.

Ensuite vous devrez choisir, à l'aide de vos deux jetons, 2 actions dif-



férentes. Celles-ci concernent la pioche de nouvelles parcelles, l'irrigation (obligatoire pour que les bambous puissent pousser), la pousse de bambou avec le jardinier ou le retrait avec le panda et enfin la possibilité de piocher une nouvelle carte Objectif. Tout ceci est résumé sur le plateau personnel de chaque joueur, sur lequel vous poserez également les éléments que vous aurez gagnés.

Un mignon petit panda

Ce qui attire de prime abord lorsque l'on découvre **Takenoko** c'est la qualité graphique de la boîte, avec ce mignon panda qui s'abrite de la pluie sous un parapluie, scène qui m'a rappelé Totoro et a donc immédiatement piqué ma curiosité. Puis, une fois ouverte, on découvre une boîte avec un thermoformage parfaitement adapté à ses pièces de jeu, toutes d'excellente qualité. Bien entendu les petites figurines ne font que renforcer cette agréable impression. Les tuiles sont grandes et agréables à manipuler. Il n'y a véritablement rien à redire à l'édition de **Takenoko**.

Le prix et la valeur

Takenoko a reçu l'As d'Or en 2012, mais aussi de nombreux prix et nominations dans des concours comme le Double

6, le grand prix des z'illus, ou encore le Golden Geek. Et il reste parfaitement d'actualité, en même temps en ayant 3 ans d'âge ce n'est pas très compliqué. Non, ce qui est plus intéressant c'est que je pense que **Takenoko** tiendra la route sur la longueur, et que celui-ci conservera son côté accessible et familial. La logique de ses actions, ses illustrations et la tension qui monte font de **Takenoko** un excellent jeu pour découvrir et faire découvrir les jeux de société à son entourage.

Chibis

Afin de renouveler le jeu qui a eu trois ans cette année, une extension a vu le jour il y a peu. Il s'agit de **Chibis**, une petite boîte en longueur dans

laquelle se dissimule une compagne pour notre ami panda, ainsi que sa progéniture. La boîte est toujours aussi mignonne et une petite BD nous accueille encore une fois.

À l'intérieur vous trouverez une nouvelle figurine, de nouvelles cartes Objectif, des sections de bambou, des parcelles avec des symboles Panda et enfin 9 pions Bébés panda. Miss panda entrera en jeu lorsque l'une de ses tuiles sera jouée et elle se déplacera à chaque fois qu'une nouvelle tuile estampillée



sortira. En dehors de cela elle bougera comme son compagnon avec l'action Déplacement. Par contre elle ne mange pas de bambou, mais peut mettre au monde un bébé. Les jetons Bébé panda sont de 3 couleurs et réversibles, offrant alors 3 bonus différents : l'irrigation, l'aménagement et le changement d'objectif. Ces pions octroient 2 points supplémentaires en fin de partie. Les nouvelles cartes Objectif intègrent madame panda, l'irrigation, de nouvelles tailles de pousse pour le jardinier, et enfin une validation spécifique pour le panda. Quant aux tuiles, on peut découvrir une nouveauté : le jardin des kamis, qui permet de faire pousser des bambous des 3 couleurs, mais aussi les collines sacrées qui font pousser les bambous sur toutes les tuiles irriguées de la même couleur, l'étang céleste qui a le même rôle que le premier étang et enfin la cabane du jardinier qui permet de piocher une carte Objectif de chaque catégorie et d'en choisir une. Deux légères variantes sont également proposées.

Avec l'arrivée de cette extension, c'est du nouveau que l'on nous offre ainsi que plus de situations originales et inopinées. Cette extension de **Takenoko** nous propose alors plus de possibilités et évite d'être bloqué, il y a toujours quelque chose à faire durant son tour. L'ajout des nouveaux objectifs apporte de la diversité, tout comme les nouvelles tuiles qui apporteront de jolis bonus, mais aussi des retournements de situation inattendus.

Une jolie extension, non dénuée d'intérêt et plutôt intéressante pour qui a aimé **Takenoko** et désire lui apporter un peu de nouveau après l'avoir pratiqué de multiples fois, histoire de le redécouvrir. Il est amusant de voir que c'est le sujet de la famille qui est au cœur de l'extension **Chibis**, car au final c'est bien en famille que **Takenoko** offre tout son généreux potentiel. ■



Auteur : Antoine Bauza
Illustrations : Nicolas Fructus, Yuio et Joël Picksel
Mécanisme : objectifs
Thème : japonisant
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 45 minutes
Édité par Bombyx et Editions du Matagot
Prix approximatif : 35€



Auteur : Antoine Bauza et Corentin Lebrat
Illustrations : Nicolas Fructus, Yuio et Joël Picksel
Mécanisme : objectifs
Thème : japonisant
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 45 minutes
Édité par Bombyx et Editions du Matagot
Prix approximatif : 20€





APRÈS UN MAGNIFIQUE PRINTEMPS.

ALORS MAÎTRE
JARDINIER, TOUT
SE PASSE BIEN ?

VOTRE MAJESTÉ AVAIT OUBLIÉ
DE ME PRÉCISER QUE LE
NOUVEAU PANDA ÉTAIT...

UNE FEMELLE !

UN DÉTAIL QUE J'AI
OUBLIÉ DE MENTIONNER,
VOUS AVEZ RAISON.

C'EST ENCORE
MIEUX AINSI,
NON ?

EN EFFET...

APRÈS TOUT, IL NE MANQUAIT QU'UNE
FEMELLE À NOTRE PANDA POUR
APPRÉCIER LE HAVRE DE PAIX.

UN VRAI HAVRE DE PAIX... C'EST SÛR !





HISTOIRE & JEUX

Marco Polo

► Arthelius

Lorsqu'un nouveau jeu portant sur un fait ou une personnalité historique voit le jour c'est toujours une occasion parfaite de réviser ses connaissances ou d'en apprendre plus sur ceux-ci. Je ne pouvais donc déceimment pas passer à côté de la sortie du jeu *Les voyages de Marco Polo* qui propose, tel l'illustre navigateur, de voyager à travers le monde et de parfaire notre culture, qu'elle soit ludique ou non.

Un livre merveilleux

Marco Polo a vu le jour à Venise le 15 septembre 1254. Illustre marchand italien, il est surtout connu pour son *Livre des Merveilles* qui fit connaître l'Asie auprès des Européens, leur révélant les merveilles qu'elle recevait. Ce livre eut un succès retentissant auprès de la noblesse. Mais pour rédiger cet ouvrage encore fallait-il avoir fait le voyage jusqu'à ces contrées lointaines. Ce qu'il fit en compagnie de son père et de son oncle sous le service de l'empereur mongol Kubilai Khan. Ce voyage qui le rendit célèbre dura vingt-six longues années. La faute à quelques contretemps, comme un emprisonnement ou la prise de postes pas vraiment prévus initialement.

Expansion commerciale

Il ne faut pas oublier que si Marco Polo est connu pour être un navigateur, c'est aussi un commerçant. C'est justement cette

activité qui va l'amener, lui et sa famille avant lui, à beaucoup voyager. Son oncle et son père étaient revenus d'Asie avec une proposition du petit-fils de Gengis Khan, celle de lui laisser le monopole des activités commerciales en échange de l'envoi d'une centaine d'intellectuels européens représentant cette partie du globe. Mais la demande concerne également le pape, et les deux frères vont devoir attendre deux ans avant que Grégoire X ne devienne le successeur de Clément IV, et ainsi entamer leur voyage. En 1271, c'est ensemble, accompagnés du jeune Marco qu'ils quittent l'Europe, et après trois ans de voyage ils atteignent la cour mongole. Vite accepté, Marco devint messager et enquêteur pour le Khan pour qui il accomplira diverses missions auprès des suzerains chinois, russes ou iraniens et dans tout l'océan Indien, ce qui lui vaudra le sobriquet de « navigateur » et lui servira de terreau fertile pour l'écriture de son ouvrage.

Si le jeu se nomme « les voyages... »

...ce n'est pas pour rien car, comme vous avez pu le voir, Marco Polo n'a eu de cesse de voyager pour le compte du Khan. C'est pour cela qu'on le retrouve dans le jeu, vous attribuant des faveurs sous forme de marchandises ou de chameaux, deux ressources offertes par le chef militaire. Mais le jeu tourne autour de différentes villes que vous allez devoir gagner à l'aide de chameaux afin d'y ouvrir des comptoirs. Cet action vous offre différents avantages, le tout dans le but de remplir le plus de contrats possible. Le voyage débute logiquement à Venise pour ensuite s'étirer vers Alexandrie, Moscou, Beijing, et bien d'autres villes d'Asie.



Ce sont des contrats portant sur la livraison et la vente de marchandises que vous allez devoir remplir. Or, poivre, soie et chameaux seront de précieuses ressources, gérées par le biais de votre petit plateau individuel où seront également entreposés vos contrats en cours et achevés ainsi que vos dés, qui vous permettront de choisir vos actions, mais aussi les marchandises que vous allez pouvoir emporter avec vous.

Les dés servent surtout à voyager, ce qui semble parfaitement logique étant donné le thème du jeu, et plus la distance parcourue est grande, plus ce voyage est onéreux. Pour les navigateurs expérimentés, le jeu propose une variante expert ajoutant de nouveaux paramètres.

De nombreux personnages

Les voyages de Marco Polo propose de nombreux personnages, chacun apportant un avantage à celui qui le contrôle. Mais ces personnages n'ont pas été choisis à la légère, il s'agit des différentes personnalités historiques qui ont gravité autour du navigateur. C'est ainsi que nous retrouvons Niccolo Polo, le père de Marco ainsi que son oncle Matteo. Mais aussi Rachid ad-Din Sinan, éminente personnalité ismaélienne que l'on peut retrouver dans d'autres jeux. Ou encore Kubilai Khan, l'empereur mongol que Marco Polo et sa famille servirent pendant de longues années ou Berke Khan, le petit-fils de Gengis Khan. Il y a également Guillaume de Rubrouck, franciscain qui avait lui aussi rencontré le Khan à cette même époque. Ces nombreux personnages historiques parsèment le jeu donnant

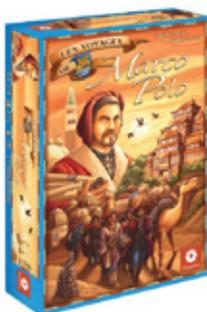
du crédit à celui-ci, car parfaitement intégrés.

L'influence

Marco Polo décède en 1324 après être revenu à Venise en 1295 et fait prisonnier l'année suivante lors d'un conflit contre les Génois. Le récit de ses voyages influença grandement Christophe Colomb et

Fra Mauro s'inspira de ses descriptions pour réaliser une carte du monde. À son retour, Marco Polo resta dans les affaires mais d'une manière bien plus prudente et loin de l'image de navigateur qu'il véhiculait jusqu'alors.

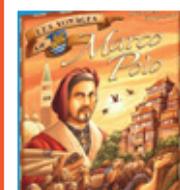
Son ouvrage *Le Livre des merveilles* fit sensation à travers toute l'Europe, aussi bien auprès des Génois que du frère du roi de France. Loin de raconter divers miracles ou affabulations, ce récit décrivait aussi bien ses voyages que les merveilles qu'il a découvertes. Le leitmotiv de son livre : « qui ne l'a pas vu ne pourrait le croire » laissant soupçonner des faits extraordinaires dont il a pu être le témoin.



Sans pousser aussi loin la comparaison, la véricité et l'immersion historique, **Les voyages de Marco Polo** permet de découvrir ce personnage emblématique qui a su marquer son époque, devenant l'un des navigateurs les plus connus au monde. Et cela au travers d'un jeu riche, extrêmement tendu mais très bien huilé

qui lui rend parfaitement justice en nous faisant vivre à notre tour ses aventures. ■

Auteur : Simone Luciani et Daniele Tascini
Illustrations : Denis Lohausen
Mécanisme : gestion
Thème : renaissance
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Age : à partir de 12 ans
Durée : 90 minutes
Édité par : Filosofia
Prix approximatif : 40€



1 AN APRÈS ...

Avec ce nouveau numéro nous avons affaire à de véritables ténors du jeu, qu'il s'agisse de jeux primés ou non. Une sélection de choix, qui comporte malgré tout son lot de mauvais élèves. Retour sur les sorties de septembre et octobre 2014.

► Arthelius



Black Fleet

Splendor, le premier jeu des Space Cowboy, avait fait forte impression lors de sa sortie, devenant un jeu récurrent dans les soirées jeux. Autant dire que leur second jeu, **Black Fleet**, était très attendu. Et je dois dire que j'étais le premier à l'attendre. Le matériel donnait vraiment envie, tout comme le thème, certes vu de nombreuses fois, mais qui restait plaisant. Quant aux illustrations elles semblaient coller à merveille. Mais voilà, une fois le jeu en main, malgré ses qualités, je l'ai trouvé un peu fade, pas mauvais, loin de là, mais peut-être trop familial. Ce qui n'est pas une tare en soi, mais c'était simplement que **Black Fleet** passait après **Splendor** et je crois que quelque part cela l'a desservi. Amusant, mais parfois un peu déséquilibré, il n'avait pas réussi à pleinement me toucher. Depuis le test j'ai dû le ressortir quelques fois pour le présenter, mais rarement de ma propre initiative. Et j'ai l'impres-

sion qu'ailleurs c'est un peu la même chose, que ce soit dans les boutiques, festivals ou les soirées jeux, où l'on verra plus souvent **Splendor** pointer le bout de son nez que **Black Fleet**. C'est toujours compliqué d'être le second arrivé et **Black Fleet** ne fait que confirmer cela.

Camel Up

Décrié lorsqu'il reçut l'année dernière le Spiel des Jahres, **Camel Up** était le petit outsider que personne ne connaissait vraiment et qui avait réussi à détrôner les ténors. Un peu de chauvinisme aidant, le jeu eut du mal à faire son trou. Pour autant j'ai immédiatement accroché à **Camel Up**, simple, très prenant, mais aussi très malin, il avait tout pour offrir des parties fun où la bonne ambiance était la première invitée autour de la table. Jouable jusqu'à 8, il est vite devenu le symbole de la bonne humeur. Et les occasions de le ressortir n'ont pas manqué. Certes





Il ne s'agit que d'un jeu de course avec paris, et pourtant l'ingéniosité des règles et de la superposition des chameaux (à lire dans la boîte à outils de JDS 1) font de lui un très bon jeu, au-delà de son aspect amusant et un brin loufoque. Je dois dire que je lui associe de très nombreux bons souvenirs, que ce soit en famille ou entre amis. Il ne m'a jamais déçu, et je pense que je continuerai longtemps de le ressortir. Une valeur sûre à mes yeux, même un an après.

Lemming

Lorsque j'avais réalisé le test de **Lemming** j'avais bien accroché au jeu, et c'est encore le cas aujourd'hui. Un petit jeu de course simple, avec un système d'avancée par l'intermédiaire de cartes vraiment malin faisait de lui un jeu fourbe, enrobé dans un style graphique assez éloigné de sa mécanique. Et je pense que cet aspect l'a quelque peu desservi, car toutes les fois où j'ai pu le présenter, j'ai bien vu que les joueurs étaient décontenancés devant un jeu au style enfantin, tandis que le fond était bien plus fin et roublard.

Du coup **Lemming** a toujours eu du mal à revenir régulièrement sur nos tables de jeu, et ceci non pas à cause de sa médiocrité, mais plutôt à cause de son univers graphique en désaccord avec ses mécaniques, et cela en dépit de l'expérience de jeu intéressante qu'il s'en dégage.

Five Tribes

Est-ce que je dois encore présenter ce jeu qui a obtenu de très nombreuses récompenses, et vous dire une fois de plus tout le bien que j'en pense ? Oui ? D'accord, pas de souci. Ce jeu, dont le principe de base s'articule autour de l'**Awalé**, propose une profondeur de jeu énorme et de multiples manières de scorer. Le seul reproche que l'on pourra lui faire c'est l'attente qui peut se faire sentir entre chaque tour de jeu : les joueurs doivent réfléchir à leur coup car la zone de jeu bouge énormément. Mais c'est bien peu de choses par rapport au plaisir ludique que celui-ci a pu m'apporter durant toute cette année. Je le ressorts très régulièrement, toujours avec autant de plaisir, et cela même si je perds





souvent ! Il faut dire que la sortie récente de sa première extension, **Les artisans de Naqala**, constitue une excellente excuse pour le ressortir auprès de votre cercle de joueurs. Un futur classique à n'en pas douter, si ce n'est d'ailleurs déjà le cas.

Le lièvre et la tortue

Ne vous laissez pas attendrir par le côté mignon des illustrations, **Le lièvre et la tortue** est un jeu malin, vil et tendu jusqu'au bout. Une fois encore il s'agit d'un jeu de paris, mais cette fois-ci vous pourrez directement agir sur l'avancée de vos favoris à l'aide de cartes. Bien entendu nous restons dans la gamme des jeux tirés de contes, si chers à Purple Brain, avec une boîte sous forme de livre accompagné de son conte. Aussi bien accessible aux plus jeunes comme intéressant pour les plus grands, **Le lièvre et la tortue** n'est pas radin sur l'ambiance, et personne ne sait dire non à une petite partie. Encore aujourd'hui j'ai toujours plaisir à y jouer, après avoir vérifié les règles car celles-ci, pour une raison que je n'explique pas, ont tendance à me sortir de la tête. Un jeu qui se renouvelle très bien, et que je recommande même un an après.

Unita

Unita est vraiment original. Et s'il peut attirer les joueurs expérimentés et curieux, il aura plus de mal à attirer les autres. Il faut dire que faire passer des dés pour des troupes et les faire combattre sur un plateau dirigiste, nécessite une bonne dose d'imagination. Pourtant le jeu propose un univers unique et intéressant ainsi qu'un matériel de qualité, de plus il ne manque pas de finesse. Jouer à une partie d'**Unita** c'est s'engager dans une joute tactique qui parfois peut sembler tirer en longueur. Tout ceci n'a pas forcément joué en sa faveur et en dehors des parties jouées pour réaliser son test, je n'ai pas réellement eu l'occasion de le ressortir, sauf auprès des curieux.

Vendredi 13

Un an après je continue à le ressortir. Idéal pour initier les joueurs débutants ou passer un bon moment autour d'un apéro, **Vendredi 13** possède de nombreuses qualités ludiques. Simple, très joli, rapide et surtout fun, **Vendredi 13** est idéal pour débiter une soirée ou pour jouer une partie rapide à la fin d'un repas. Accessible même





aux plus jeunes, à partir du moment où ils savent compter, il sait se faire aimer. De plus, son édition de très bonne qualité et sa taille réduite en font un compagnon de jeu idéal en toute circonstance.

Venezia 2099

Il y a certains jeux qui semblent être passés entre les mailles du filet ludique, loin du regard des joueurs, et cela malgré leurs qualités : **Venezia 2099** me fait cet effet-là. Je suis un fan des jeux de Léo Colovini, je ne suis donc peut-être pas très objectif, pourtant j'ai trouvé **Venezia 2099** véritablement fun et accessible, jeu de massacre plus tactique que l'on ne pourrait croire. Il faut dire que son matériel qui permet de basculer sans mal les tuiles du terrain aide à apprécier le jeu, tout comme sa manière de scorer. Peut-être que la boîte aux couleurs un peu fades, même si à mes yeux elle est très réussie, a empêché les joueurs de s'y attarder. Et c'est vraiment dommage car **Venezia 2099** est vraiment intéressant, et récupérer ces trésors dans une Venise qui a sombré sous les eaux reste une expérience de qualité, que je continue de vivre régulièrement depuis un an.

Zombie 15'

J'ai beaucoup attendu **Zombie 15'**, j'ai aussi beaucoup bavé devant, le lorgnant du coin de l'œil à chacune de ses apparitions lors des différents festivals. Puis un beau jour il était entre mes mains. Si j'étais très heureux de l'avoir, mes deux garçons n'étaient pas en reste, étant deve-

nus véritablement fans du jeu après leur partie à Ludinord. Premier constat, les règles restent assez simples et accessibles, le matériel nous plonge immédiatement dans l'univers du jeu et les illustrations sont géniales ! Mais, car il y a un mais, après avoir ressenti de la fébrilité à l'idée de combattre des hordes de zombies tous ensemble en seulement 15 minutes, j'ai déchanté en découvrant la mise en place du jeu. Car malgré les nombreux conseils que j'ai pu lire ou récolter, le placement des tuiles (et sa difficulté aussi un peu) m'a toujours un peu refroidi, m'obligeant à enchaîner les parties pour profiter pleinement de **Zombie 15'**. Car oui, l'installer prend autant de temps que d'y jouer, et c'est vraiment dommage, car au final ça nuit à la durée de vie du jeu, surtout que celui-ci se joue avec des scénarios. Pour autant je sais que mes garçons restent fans et ne rêvent que d'une seule chose, y jouer avec leurs amis. Il reste un très bon jeu de zombies, mais prenez garde à son installation qui pourra vous démotiver. À essayer avant d'acheter. ■





JEUX À 2 ... LONGHORN

► Laurent Lepleux

Quelque part au Texas, à l'âge d'or du western et des grands troupeaux de longhorns, ces vaches à longues cornes venues du Mexique. Fléau des éleveurs, le voleur de bétail n'aspire qu'à s'enrichir en pillant les cheptels. Aujourd'hui, deux de ces hors-la-loi se font face, et sont prêts à tout pour devenir le plus riche possible.

Longhorn est issu de l'imagination du grand Bruno Cathala, qu'on ne présente plus. Édité par Blue Orange, ce jeu expressément conçu pour deux joueurs est bâti sur un concept simple mais s'avère vite plus redoutable qu'il n'en a l'air.

La boîte

Longhorn se présente sous la forme d'une petite boîte contenant neuf tuiles de terrain, dix-neuf pions, un jeton de joueur actif (à double

face), ainsi que 36 meeples-vaches (neuf de chaque couleur), le tout évidemment accompagné d'un livret de règles. Celles-ci, conçues par Bruno Cathala (*Mr Jack*, *Dragon Run*, *Abyss*, et j'en passe tant la liste est longue) tiennent en quatre pages : nous sommes donc dans le registre des jeux simples et rapides à mettre en place. Le tout est très joliment illustré des mains de Vincent Dutrait (dont on ne compte plus les contributions au monde ludique), décidément très doué, et dont les dessins rappellent ici les plus belles planches de *Blueberry*.

Qui dit jeu de Bruno Cathala dit mécanique de jeu bien huilée et belle efficacité, parfois jusqu'à l'abstraction. *Longhorn* ne déroge pas à la règle puisque ce petit jeu fonctionne remarquablement bien et n'a rien à envier à certains jeux « à l'allemande ». Du point de vue motorisation, *Longhorn* fait honneur à son créateur, tant il allie simplicité et profondeur.

Le mécanisme

Au commencement du jeu, les neuf tuiles de terrain sont assemblées pour former un carré (de trois tuiles de côté) et les vaches sont réparties sur celles-ci, chaque tuile en accueillant un nombre déterminé. Chacune d'elles reçoit un jeton pris au hasard. Chaque joueur, lorsque vient son tour, va devoir prendre toutes





les vaches d'une même couleur situées sur la tuile où se trouve le jeton Joueur. Si, ce faisant, il laisse la tuile vide de toute vache, il devra impérativement appliquer l'effet (positif ou négatif) du jeton situé sur celle-ci. Ainsi, le joueur peut, par exemple, récupérer une pépite, mais aussi subir une épidémie qui viendra gréver son troupeau ou, pire encore, se faire capturer par le shérif. Une fois le jeton activé, le hors-la-loi termine son tour en déplaçant horizontalement ou verticalement le pion joueur d'autant de cases qu'il a pris de vaches. C'est alors au tour de son adversaire de prélever des vaches et de déplacer le jeton.

Lorsqu'aucune prise de bétail n'est plus possible, on passe au décompte des points. Le vainqueur est le plus riche, qu'il ait fait sa fortune en activant des pions Pépite ou qu'il ait le plus beau troupeau, la valeur de ces deux composantes étant additionnée pour déterminer qui l'emporte. Mais attention ! Il ne suffit pas d'avoir le plus grand troupeau pour gagner. La valeur de chaque vache dépend en effet du nombre de vaches de même couleur restant sur le terrain à la fin de la partie. Pour peu qu'il n'en reste aucune de cette couleur, ce bétail n'a donc aucune valeur dans le décompte final. Il est également possible d'être déclaré perdant quand on a été

contraint d'activer le pion Shérif ou si un joueur a réuni les neuf vaches d'une même couleur dans son troupeau.

Hors-la-loi, un métier pas si simple

Ainsi décrit, le jeu paraît extrêmement simple et peut même évoquer ce merveilleux classique qu'est l'Awélé. À la première approche,

il est aisé de se dire que **Longhorn** est très simple, voire simpliste. Mais, après quelques tours de jeu, on se rend vite compte que les différentes options qui s'offrent au joueur (en fonction du nombre de vaches prises sur la tuile, notamment)

sont lourdes de conséquences. Et, très rapidement, chacun se doit d'envisager la succession des tours à venir en préparant ses coups à l'avance.

En fonction du nombre de vaches dont on s'empare, à quel(s) coup(s) contraint-on l'adversaire ? Et quels sont les coups que celui-ci choisira ? Plus le plateau de jeu se vide, plus les neurones des deux joueurs sont sollicités, pour leur plus grand plaisir. Dans les derniers tours de jeu, la tension devient palpable :



il s'agit en effet d'imposer à son adversaire un déplacement qui lui serait fatal, tout en envisageant le prochain coup sur un plateau se réduisant comme une peau de chagrin. La subtilité de **Longhorn** ne se dévoile donc que peu à peu, quand la partie avance et que les enjeux grandissent.

De l'art abstrait

Doté d'une belle mécanique, **Longhorn** reste un jeu que l'on pourrait qualifier d'abstrait. Le thème abordé ici, à savoir l'affrontement de deux hors-la-loi bien décidés à voler le plus de bétail possible, est artificiellement plaqué sur un système de jeu. Souvent remarqué à propos de jeux venus d'outre-Rhin, ce syndrome montre une nouvelle fois le savoir-faire de Bruno Cathala en la matière. Pour sa première production à ce format, Blue Orange signe une grande réussite ludique, qui plus est esthétiquement parfaite.

On remet ça ?

La rejouabilité de **Longhorn** est appréciable. Une fois le jeu pris en main, c'est-à-dire au bout de quelques parties, on y découvre une dimension plus stratégique qu'attendue. À l'image de certains grands classiques cachant leur richesse sous une apparente simplicité, ce jeu dévoile au cours des parties sa vraie profondeur. On le ressortira avec plaisir, lors d'une courte parenthèse ludique, en introduction d'un jeu plus long (à la façon d'un jeu-apéritif, permettant de se préparer à du plus consistant) ou pour initier un total néophyte au concept de jeu « abstrait ». Nul doute alors qu'il fasse de nouveaux aficionados. Les hors-la-loi ont encore de beaux jours devant eux, au pays des *longhorns*... ■



Auteur : Bruno Cathala
Illustration : Vincent Dutrait
Mécanisme : Placement
Thème : western
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 15 minutes
Édité par Blue Orange
Prix approximatif : 20€





COUP DE COEUR ... THE STAUFFER DYNASTY

► Tapimoket

The Stauffer Dynasty est un jeu édité par Z-MAN games, la branche des éditions filosofia située aux États-Unis. Ce jeu n'est pas édité en France mais il reste possible de se le procurer tout de même en cherchant un peu sur la toile.

The Stauffer Dynasty s'appuie sur l'histoire du roi Henri VI du Saint-Empire germanique. Henri VI, qu'il ne faut pas confondre avec le roi d'Angleterre, est un descendant de la famille des Hohenstaufen. Son père, le plus connu Frédéric 1^{er}, lui légua, après sa mort en croisade, l'empire germanique qui s'étendait de l'Allemagne jusqu'au sud de l'Italie. Voilà donc le fils à la tête d'un sacré bout de terrain à gérer ! Dès lors, notre bon roi décide de faire le tour de sa propriété pour, à la fois, se faire connaître et mieux le gérer. Et tant qu'à faire, il se fera couronner empereur par le Pape au passage... Ceci représentera tout de même une balade de 4000 km sur une année.

Le voilà donc en voyage à travers ses terres, mais il ne partira pas seul ! En effet, ce bon roi a emmené avec lui une bonne partie de ses serviteurs et gardes. Mais il a surtout fait suivre les gens de sa cour... Et devinez quoi ? Vous allez justement incarner une partie de cette cour en jouant des nobles et des représentants.

Mais avant de commencer à parler du jeu, il faut que j'arrête de dire « ce bon roi »... En fait, Henri VI a quand même fait crever quelques yeux,

décapiter ou brûler vif quelques-uns de ses rivaux, ainsi que d'autres joyeusetés dont je vous passe la description. Il faut dire qu'à l'époque, on n'avait pas de jeux de société ou de revues pour s'occuper...

Voilà ! Maintenant que le décor est planté, revenons à ce qui nous intéresse : le jeu !

Comme dit précédemment, *The Stauffer Dynasty* n'est pas facilement disponible. Cependant, je ne résiste pas à l'envie de vous le faire découvrir. À chacune de mes parties, les joueurs ont été enchantés par ce jeu, et en particulier les amateurs de jeux de gestion. En effet, *The Stauffer Dynasty* est ce que l'on peut qualifier sans hésiter de jeu purement « à l'allemande » ou si vous préférez un jeu de placement et de combinaison. Il possède cependant quelques mécaniques qui le distinguent des classiques.





peut paraître simple, mais il sera très important de bien prévoir la dernière manche, voire même de l'anticiper.

La seconde particularité du jeu sera l'ordre du tour qui va varier à chaque manche. Nous aurons trois actions par manche avec deux choix possibles. On disposera de trois pions en bois à notre couleur, représentant des têtes, qui seront disposés en colonne sur une piste. Puis on les jouera un par un, et ce sera au joueur ayant une tête à sa couleur d'effectuer son tour d'actions.

Une fois toutes les actions réalisées, on remettra les têtes dans un ordre particulier qui modifiera le tour de la prochaine manche.

Mais commençons par présenter un peu l'aspect du jeu. **The Stauffer Dynasty**, c'est tout d'abord un plateau très original, composé de six parts formant un cercle. Je dois l'avouer, ce fût l'élément principal qui a attisé ma curiosité et engendré l'achat du jeu pour le tester.

Une fois toutes les actions réalisées, on remettra les têtes dans un ordre particulier qui modifiera le tour de la prochaine manche.

Voilà, nous sommes presque prêts, puisqu'il s'agit ensuite d'installer des coffres sur le jeu. On en déposera sous chaque siège des régions et sous la tuile de recrutement. Ces coffres pourront être gagnés, par exemple lorsqu'on occupera un siège.

N'est-il pas magnifique ?

Ces parts représentent différentes parties du fameux Saint-Empire germanique de l'époque, à savoir l'Allemagne bien sûr, mais aussi une partie de l'actuelle Alsace avec Strasbourg, de l'Italie avec notamment Milan et Palerme...

Une fois l'empire mis en place, on va alors installer notre... (non pas bon, mais cruel) roi Henri VI dans une région de départ. On aura alors chacun devant nous un noble et quatre représentants de la cour sous forme de meeples. On imaginera alors que ceux-ci sont au même endroit le roi.



On recevra ensuite trois objectifs sous forme de cartes. Ceux-ci ne sont pas obligatoires à réaliser mais sont quand même générateurs d'un bon paquet de points supplémentaires en fin de partie. Ces objectifs ont chacun un axe, mais les trois concerneront surtout les endroits que vous allez occuper en fin de partie, après la 5^e manche. Ils dépendront des sièges occupés, des régions et des combinaisons de plusieurs régions où se trouveront les membres de votre cour. Cela

Il nous apporteront un tas de choses, mais j'en reparlerai plus tard.

Parlons maintenant de notre but. Comme tout bon jeu à l'allemande qui se respecte, le but sera d'obtenir le plus de points de victoire... Pour cela, le jeu va se dérouler en cinq manches au cours desquelles on aura trois actions. Donc quinze actions en tout par joueur... Nom d'un alambic, que je calcule bien !

Durant chaque manche, vos nobles et vos représentants vont démarrer où se trouve le roi.



Mais vous allez alors pouvoir voyager à travers les régions avoisinantes pour y installer des nobles ou des représentants et occuper le plus de sièges possibles. Plus vous occuperez de sièges, plus vous aurez de points et de bonus à la fin de la manche.

Seulement voilà, à chaque manche seulement deux régions rapporteront des points. L'une d'entre elles est connue dès le début, puisque désignée par une tuile donnant le nom de la région qui sera comptabilisée. On pourra même connaître les suivantes à l'avance grâce à la mise en place des tuiles manches au début du jeu.

Pour la seconde région à décompter, ce sera plus compliqué puisqu'elle va pouvoir varier pendant la manche elle-même. Et oui ! Pas facile ! En effet, cela pourra être par exemple celle qui aura le moins de coffres en fin de manche, ou encore celle où se trouve le roi, ou encore celle qui a le plus de représentants ou de nobles en fin de manche. Bien entendu, il arrivera que ce soit la même que la première... En effet, rien n'interdit que le hasard fasse que la première région à décompter soit celle où se trouve le roi et que la seconde soit justement celle du roi. De même, comme on va peut-être se précipiter vers la région désignée et connue, il se peut fort que l'on s'installe tous là-bas. Et si la seconde est celle où il y a le plus de monde, il y a donc des risques que ce soit la même... Pourtant, ce ne sera pas toujours le cas. Pourquoi ? Tout simplement parce que vous aurez peut-être laissé des personnes de votre cour ailleurs aux manches précédentes (rappelez-vous : vous avez des objectifs aussi !) mais surtout parce que les déplacements coûtent littéralement

un bras ! Et que vous ne pourrez pas forcément voyager où vous le désirez. Mais laissez-moi vous expliquer pourquoi un peu plus loin...

Comme je l'ai dit, pour chaque tête « action » on aura droit à deux possibilités. En déplaçant sa tête sur la file de gauche, on aura une action toute simple qui nous permettra de recruter de nouveaux membres, que ce soit des représentants ou des nobles. Cette action nous rapportera également un coffre situé en-dessous de ce que l'on va recruter... Enfin, si personne d'autre ne l'a déjà pris !

Ces coffres sont très importants car ils nous amènent de nombreuses choses. Non seulement certains nous donnent des points de victoire ou même de nouveaux membres pour notre cour, mais ils offrent surtout des bonus très importants pour faciliter notre quête. Mais encore une fois, j'en reparlerai plus tard... Si, si, c'est promis ! Sachez tout de même que sans recruter il y a peu de chances pour que vous vous déplaciez correctement. En effet...





Il y a une autre raison essentielle pour laquelle vous allez vous placer peut-être à des endroits pas forcément indiqués par les régions qui seront décomptées. Ce sera pour obtenir quelques-uns de ces fameux coffres !

Cette fois, je me décide de vous en parler...

En effet, lorsque vous recrutez ou prenez un siège, vous prenez le

la seconde action, obtenue en déplaçant cette fois sa tête à droite, permet de se déplacer. En plus, si vous êtes dans les deux premiers à le faire, vous aurez droit à un représentant gratos !

Pour ce qui est de se déplacer, comme je vous l'ai déjà dit, ça coûte super cher !... Non pas en argent, mais en meeples ! En effet, comme l'awalé (ou *Five Tribes*), pour vous rendre dans une région, vous allez devoir partir du roi en sens horaire, puis vous serez obligé de « semer » un meeples sur chaque région que vous allez traverser, y compris celle d'arrivée... Oups !

Mais ce n'est pas tout ! Vous pouvez alors installer un de vos nobles ou représentants sur un siège libre de la région. Et là, vous pensez être tranquille ? Que nenni ! Vous allez alors devoir « semer » de nouveau des meeples en nombre indiqué à côté du siège où vous venez de vous installer. Vous semez ceux-ci toujours en sens horaire.

Bon sang, mais alors il faut un paquet de meeples ? Et bien oui ! Quand je vous disais que ça coûte un bras, n'est-ce pas le cas ?

Ainsi, pour aller se poser sur une région à trois parts du roi et sur un siège de valeur 4, il vous faudra pas moins de 7 meeples !!!

Vous commencez alors à comprendre l'importance de recruter des représentants supplémentaires, mais aussi de ne pas viser forcément la région donnée par le premier décompte, mais parfois la plus proche en fonction du nombre de vos représentants.

coffre qui se trouve en dessous. Ainsi certains sièges ne sont pas forcément intéressants mais vous viserez plutôt le coffre en dessous. En effet, si certains d'entre eux peuvent être échangés à la banque pour des meeples supplémentaires ou même des points de victoire, d'autres sont bien plus puissants.

Ainsi, certains vous permettent, en les dépensant, de vous déplacer en ne semant aucun meeples jusque la région d'arrivée, ou encore de ne dépenser aucun meeples après avoir occupé un siège ! Imaginez alors, si vous possédez ces deux types de coffres, vous pourrez occuper un siège sans sacrifier aucun de vos représentants, à part celui que vous placerez sur le siège convoité !

D'autres coffres vous permettent même d'acheter des cartes de pouvoirs permanents ! Comme par exemple la faculté de ne dépenser qu'un seul meeples pour vous déplacer. Celui aussi de ne dépenser que 3 meeples pour occuper un siège même si celui-ci a une valeur supérieure.

Ainsi, avec ces deux cartes combinées, occuper un siège ne vous coûtera que 4 meeples à chaque fois si vous n'utilisez pas de coffres et ceci de manière permanente ! D'autres pouvoirs de cartes ou de coffres sont disponibles et sont aussi intéressants, mais je vous épargne la description de tous pour ne pas vous encombrer l'esprit...

Donc tout cela va devenir très tactique. Faut-il prendre les régions à décompter ou occuper des sièges inutiles mais récupérer les bons coffres ? Le

mieux, bien sûr est de réussir à combiner les deux, mais ce ne sera pas toujours aussi simple.

Si on regarde bien, les règles ne sont pas si compliquées, puisqu'il n'existe en fait que deux possibilités d'action. Toute la stratégie va reposer sur la combinaison à la fois des actions et des coffres.

Une fois vos trois actions effectuées pour la manche, on procède aux décomptes des régions à comptabiliser. Comme je vous l'ai dit, il y en a deux et même parfois qu'une seule. Si tel est le cas, elle ne sera décomptée qu'une seule fois.

Pour chaque région, on va alors regarder qui occupe le plus de sièges. Les nobles comptent double. Et en cas d'égalité, ce sera le siège situé le plus à gauche de la région qui l'emporte. Bien sûr, c'est souvent le siège qui demande le plus de meeples à semer... On s'en doute bien, le prendre coûte donc plus cher.

Selon les régions, on gagnera avant tout des points, par exemple 10 points pour le premier, 5 pour le second, etc. Ça peut être aussi des bonus, comme des meeples en plus, d'autres points, des coffres pris au hasard dans la réserve...

Les meeples alors installés sur les sièges sont... rendus à la réserve ! Et oui, on ne les récupère pas. Et bien quoi ? Faut laisser une chance aux perdants quand même !

Le roi va enfin daigner se déplacer vers une autre région. On pourra alors récupérer les meeples que l'on a semés pour chaque région qu'il va traverser. Mais ce sera seulement de une à trois régions, donc il sera très rare d'en reprendre beaucoup...

Le reste de ce que l'on a déposé ? Et bien ils



ne seront pas retirés du plateau non plus ! Alors attention à ne pas semer à tout va, sinon vous allez passer la prochaine manche à recruter ! Sauf si bien sûr vous avez bien calculé avec vos coffres et cartes pouvoirs, et tout et tout...

On remettra ensuite des coffres sous les régions décomptées et sous la tuile de recrutement. Un par siège et un par action de recrutement. Ainsi, il se pourra que certains sièges ou actions de recrutement se retrouvent avec plusieurs coffres... hmm, intéressant !

On remplace alors les têtes dans la colonne centrale en déplaçant les têtes de la colonne de gauche puis celle de droite. Là aussi, l'ordre du tour pourra avoir son importance, en particulier si vous êtes le premier. En effet, vous pourrez vous précipiter avant tout le monde sur un coffre super

intéressant ou occuper un siège stratégiquement important pour la manche en cours.

Pour débiter la manche en cours, il faudra donc avoir recruté dès le départ à la manche précédente et, du coup, ne pas avoir fait forcément l'action la plus rentable.





Rappelez-vous, je vous ai dit que si vous êtes le premier à faire une action de déplacement, vous allez obtenir un représentant gratuitement... Bon, tout cela pour vous dire que vous allez vous retrouver souvent face à de nombreux dilemmes pour chacune de vos actions... Mais après tout, c'est ce qu'on aime tous dans un bon jeu de gestion.

En fin de partie, on laissera tous les meeples sur le plateau, même après les décomptes. Cette fois le roi ne se déplacera plus. Et on va révéler nos cartes Objectif...

Sans rentrer dans le détail, on gagne des points supplémentaires selon les régions et les sièges que l'on occupe. Certaines cartes peuvent vous apporter un sacré paquet de points, pouvant aller jusqu'à 30 points par objectif !... Bon, ça, c'est dans vos rêves bien sûr. Mais on peut quand même faire un très bon score si on a bien géré ses derniers placements en fonction de ses objectifs.

Après la cinquième manche, le jeu prend fin. Vous pouvez enfin relâcher la pression et vous détendre... Avec ses illustrations, on ne peut pas renier que ce soit un jeu à l'allemande. D'autant plus que le thème s'oriente franchement du côté de l'histoire de la Germanie. Ajoutons à cela un système basé sur la gestion, on pourrait alors conclure que c'est un jeu classique de chez classique. Et pourtant... Oui, pourtant, il apporte un bon petit lot de mécaniques intéressantes comme par exemple un système d'ordre de tour innovant, un plateau différent de l'éternel rectangle et un principe de placement à l'awalé...

Et là, renier ce dernier, ce serait renier **Five Tribes** aussi, n'est-il pas ?

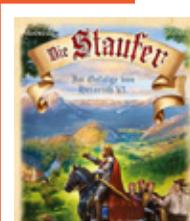
The Staufer Dynasty possède des règles simples composées uniquement de deux possibilités : je recrute ou je me déplace. Toute la subtilité va résider dans l'acquisition, l'utilisation et la combinaison des coffres aux moments opportuns durant la partie.

Il est très malin, captivant et quasiment sans hasard. Optimal à quatre joueurs, **The Staufer Dynasty** est, en fait, un excellent jeu victime de son thème trop « allemand ». Et c'est vraiment dommage !

En effet, tous les joueurs qui ont rejoint une table de **Staufer Dynasty** l'ont vraiment apprécié et sont prêts à y rejouer. Avec sa simplicité, j'arrive même à faire participer des joueurs plus occasionnels.

Alors, si vous arrivez à le dénicher ou trouver une table de **The Staufer Dynasty**, je vous conseille vivement de le tester. Dans le cas contraire, il vous reste l'espoir d'attendre sa sortie en France, peu probable selon mes sources. ■

Auteur : Andreas Steding
Illustrations : Franz Vohwinkel
Mécanisme : gestion
Thème : médiéval
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Age : à partir de 10 ans
Durée : 90 minutes
Édité par Z-Man Games
Prix approximatif : 60€





COUP DE COEUR ... LOUP GAROU POUR UNE NUIT

► Pionfesseur

Qui n'a jamais joué aux Loups-Garous ? Que ça soit le gamer lambda qui a sa boîte de Loups-Garous de Thiercelieux ou n'importe quel enfant qui est allé en colonie de vacances, on est là face à un des jeux les plus connus des joueurs occasionnels. Néanmoins ce jeu commence à se faire vieux et on peut commencer à lui trouver pas mal de défauts qui font qu'on lui préférera d'autres jeux du même type (je pense à The Resistance alias Avalon dans sa version française ou à Nosferatu notamment). Vient alors Bézier Games qui décide de nous proposer une bouffée d'air frais avec son Loup-Garou pour une nuit qui a su émoustiller les geeks au vu du succès de sa campagne de crowdfunding sur Kicks-tarter. Mais qu'apporte-t-il donc au jeu des Loups-Garous original ?

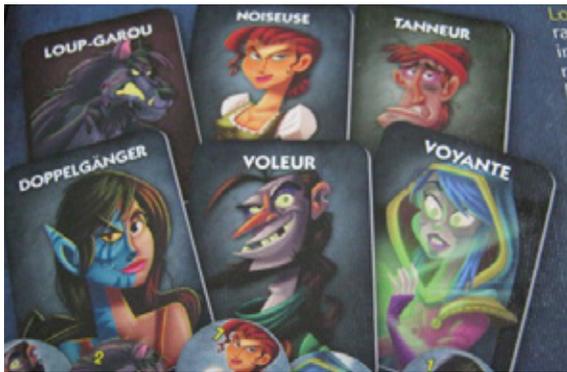
Encore et toujours le minimalisme japonais

Loup-Garou pour une nuit est l'adaptation du jeu *One Night Werewolf* de Akihisa Okui et qui était édité chez Japon Brand. Comme je le dis souvent, on constate de plus en plus l'émergence d'un style de jeu de société japonais qui se veut simple, minimaliste et efficace (cf *Love Letter*, *Braverats* ou la plupart des jeux Japon Brand que vous pourrez trouver dans les festivals). *Loup-Garou pour une nuit* ne fait pas exception et on est face à une version épurée des Loups-Garous pour n'en garder que le meilleur et palier à ses défauts.

Grosso modo le jeu se déroule comme ceci : chaque joueur reçoit une identité secrète, sachant qu'il y aura toujours trois identités non distribuées. Une phase de nuit se déroule alors où chaque joueur ferme les yeux puis, un à un, les joueurs qui ont des pouvoirs activables pendant la nuit se réveillent et l'effectuent. Ainsi les loups-garous se repèrent, la voyante peut observer un rôle, le voleur peut échanger le sien ou encore la noiseuse peut échanger le rôle de deux autres joueurs à leur insu. Une fois cette phase de nuit terminée, on se réveille, on discute (et on discute beaucoup !) puis on vote pour quelqu'un à tuer. En cas d'égalité sur le vote, tous ceux à égalité meurent. L'objectif pour les villageois est de tuer



au moins un loup-garou dans ce vote et l'objectif des loups-garous et de les en empêcher. Et c'est tout ! Simple, concis, efficace.



Lors des parties suivantes, les villageois se mettent à mentir eux aussi. Par exemple la noiseuse feindra d'avoir échangé deux rôles pour que l'un des deux joueurs échangés déclare qu'il était loup-garou en pensant qu'il ne l'est plus. Et ainsi de suite, au fur et à mesure que les parties avancent, les joueurs deviennent de plus en plus cryptiques, et le jeu n'en devient donc que plus intéressant et rempli de tensions.

Tout plein de personnages... et une extension ?

Le jeu possède donc l'avantage d'être très rapide puisqu'il ne se déroule qu'en un tour, d'être jouable sans narrateur et à partir de 3 joueurs (grâce aux trois rôles retirés et aux effets des personnages), mais surtout d'éviter les éliminations comme dans certains autres jeux du même type qui pouvaient être frustrants pour les éliminés du premier tour. Autre avantage à mon sens : la mécanique permet à beaucoup plus de joueurs d'avoir des informations par rapport aux **Loups-Garous de Thiercelieux**, ce qui donne un aspect beaucoup plus déductif et intéressant au jeu

Et plus on y joue, mieux c'est !

Là où le jeu devient vraiment addictif (outre le fait que les parties soient très courtes), c'est grâce à l'évolution du « metagame » au fur et à mesure des parties. J'entends par là que si vous jouez avec le même groupe de joueurs plusieurs parties d'affilée, vous constaterez à quel point le niveau de bluff et la fourberie des joueurs augmentent avec le temps.

Ainsi, à la première partie, les villageois comprennent qu'il est dans leur intérêt de révéler rapidement leur rôle et les informations qu'ils connaissent pour débusquer rapidement des loups-garous un peu déboussolés puisque c'est leur première partie. Lors de la seconde partie, les loups-garous commencent à inventer des bluffs, et vont peut-être réussir à bernier le reste du village qui comprendra que révéler des informations trop vite c'est aussi permettre aux loups-garous de connaître les trois rôles retirés et donc de s'inventer des alibis.

L'autre aspect qui augmente la durée de vie du jeu, ce sont toutes les combinaisons de personnages qu'il est possible de faire (mention spéciale pour le *Doppelgänger* qui regarde le rôle d'un autre joueur et copie son pouvoir, ce qui peut donner des parties complètement alambiquées). Cela permet également d'équilibrer le jeu comme on le souhaite, avec plus ou moins d'avantages pour les loups-garous.

Une extension est également sortie et ajoute encore beaucoup de variété au jeu. Il nous faudra attendre cependant qu'elle soit traduite dans notre chère langue française.

Mon avis

Si vous aimez les jeux de « social deduction », ruez-vous sur ce jeu : il s'agit d'une perle rare aux mécaniques soignées à la perfection. Le jeu ne coûte pas grand-chose, le matériel fait son affaire et surtout il a une durée de vie incroyable (nous devons être bientôt à une centaine de parties avec mon groupe de joueurs et nous ne nous en lassons pas !). Un must have ! ■

Auteur : Ted Alspach et Akihisa Okui
 Illustrations : Gus Batts
 Mécanisme : rôles
 Thème : fantastique médiéval
 Nombre : à partir de 3 joueurs
 Age : à partir de 8 ans
 Durée : 10 minutes
 Édité par Béziers Games
 Prix approximatif : 13€





COUP DE COEUR ... WESTERN TOWN

► Arthelius

Dans Western Town l'ouest est bien resté sauvage. Et c'est dans ce désert américain que vous allez devoir fonder votre ville et la faire prospérer afin d'honorer les demandes du président Lincoln. Cela ne sera pas de tout repos, mais si vous y parvenez vous ferez partie de l'histoire !

Bienvenue dans le Dakota du Sud. Nous sommes en 1864 et vous avez été choisis, vous et vos compagnons de jeu, pour ériger l'une des plus grandes villes des États-Unis, ceci sous l'égide d'Abraham Lincoln.

Je vous propose de commencer par la fin

Oui vous avez bien lu, j'ai envie de tout faire à l'envers, en commençant par vous dire ce

que je pense de **Western Town**. En même temps ce n'est pas comme si je vous « spoilais » la fin, étant donné le titre de cette rubrique. De **Western Town** je pense beaucoup de bien, comme vous vous en doutez. Mais ce qui importe au final ce n'est pas tant de savoir que je l'apprécie, mais plutôt pourquoi j'ai de l'affection pour lui et ce qui fait qu'il soit aussi intéressant. Sans oublier l'envie de vouloir partager ce sentiment avec vous.

Western Town est un jeu complet, proposant une courbe d'apprentissage énorme. Vous n'en ferez pas le tour en quelques

parties, il vous en faudra bien plus pour bien connaître les cartes et prendre conscience de sa profondeur. Surtout que chaque partie est vraiment différente grâce au tirage des commandes de Lincoln qui modifient grandement votre tactique si vous désirez profiter au maximum de vos cartes. Car les fins de parties sont vite arrivées, le jeu se jouant en 5 tours. De plus, vous n'aurez pas à disposition les mêmes cartes à chaque partie, renouvelant ainsi le jeu d'une manière efficace. Sans oublier les marshals que vous incarnez et qui possèdent des avantages de base différents.

Construire encore et toujours

Pour mener à bien votre mission de maire et d'architecte de la ville, vous allez devoir





construire de nombreux bâtiments aux pouvoirs bien différents, représentés par une carte et une tuile à ajouter sur votre plateau de jeu. **Western Town** n'est pas avare en matériel, c'est le moins que l'on puisse dire. Le seul reproche que l'on pourra lui faire provient de la profusion d'icônes qui jonchent le plateau de jeux et les cartes. Mais une fois quelques parties jouées, celles-ci n'auront plus aucun secret pour vous grâce à leur logique visuelle. D'ailleurs graphiquement le jeu est véritablement très réussi, que ce soit le matériel en lui-même ou la mise en page de la règle : c'est joli à l'œil et en parfait accord avec le thème.

Pour réussir à construire votre ville et à la faire prospérer, vous devrez gérer les ressources

générées par vos bâtiments, comme l'or ou le bois, ainsi que les habitants, tout en prenant garde à embaucher assez de cow-boys pour vous protéger lors des attaques indiennes. Tout ceci étant représenté par des cubes de couleur que vous allez disposer sur votre plateau aux endroits adéquats.

Une belle richesse d'action

Mais ce qui fait tout l'intérêt du jeu ce sont les différents pouvoirs que vous pourrez acquérir, seulement en construisant de nouveaux bâtiments, tout en sachant que de nouvelles bâtisses seront ajoutées à chaque tour.



Cependant si les cartes disposent de deux pouvoirs différents ce n'est pas pour rien. Une fois vos cartes engagées dans un premier temps, lors d'un second tour nommé exploitation vous pourrez utiliser leur second pouvoir, aussi bien celui de vos propres cartes que celles de vos adversaires, ce qui aura pour effet de les rendre inutilisables pour eux. C'est très fourbe et offre une dynamique de jeu très intéressante. Surtout que lors de la première phase les cartes seront jouées en binôme avec un autre joueur,



rendant les choix plus complexes lors de la pose de la seconde carte. De surcroît votre main sera limitée par le nombre de bâtiments construits dans votre ville. Tout se tient alors et s'enchaîne avec une logique et une tension palpables et terriblement addictives.

C'est donc en gérant au mieux votre main mais également en saisissant les opportunités offertes par les autres cartes que vous pourrez espérer tirer le meilleur parti de votre jeu, et surtout vous prémunir des revers de médaille imposés par les cartes, comme les attaques d'Indiens par exemple.

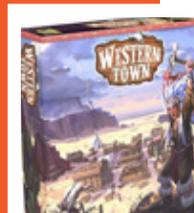
La visite de Lincoln

À chaque tour, une carte tirée au hasard définira la demande de Lincoln pour ce tour. Vous ne serez donc pas perdu sur vos objectifs, le plus dur sera d'y parvenir. Satisfaire ces demandes vous octroiera des points et des maisons supplémentaires. Cependant, à la fin de la partie, les 4 cartes Lincoln qui auront été tirées au long de la partie seront regroupées et additionnées afin de déterminer les points que chaque joueur remportera sur l'ensemble de la partie. Il est donc parfaitement possible pour les joueurs d'établir un plan et de voir quelles seront les demandes les plus payantes.

Partir à la conquête de l'ouest

C'est grâce à toutes ces petites astuces que **Western Town** est aussi riche et propose une expérience de jeu aussi intéressante et progressive, se renouvelant parfaitement entre chaque partie. Certes le jeu reste assez ardu, surtout lors de la première partie, mais à peine celle-ci terminée vous aurez envie d'en refaire une. Preuve que le jeu interpelle, intéresse et propose un défi amusant que l'on relève avec le sourire aux lèvres. Tout ceci grâce à des règles ingénieuses et originales, le tout baigné dans une ambiance et un thème parfaitement rendus qui donnent une excellente cohérence à l'ensemble. Je pense que vous êtes maintenant assurés de mon attachement à **Western Town** dont je dois la découverte à un ami de *JedisJeux* (<http://www.jedisjeux.net>), Kévin. Vous saurez maintenant tout le bien que je pense de lui, en espérant vous avoir convaincu de ses qualités qui sont la preuve qu'un grand jeu vous fait face et n'attend que vous. ■

Auteur : Olivier Warnier
 Illustrations : Anthony Wolff
 Mécanisme : gestion de main
 Thème : western
 Nombre de joueurs :
 2 à 4 joueurs
 Age : à partir de 12 ans
 Durée : 90 minutes
 Édité par Whyme
 Prix approximatif : 40€



DÉCOUVRONS

7 JEUX DE DINOSAURES



Qu'il fut difficile de ne sélectionner que 7 jeux traitant de dinosaures ! Car, mine de rien, c'est une catégorie où les représentants ne manquent pas, qu'il s'agisse de jeux pour enfants ou même pour adultes. Mais voici déjà 7 titres qui devraient amplement vous divertir si vous aimez les dinosaures. J'aurais pu ajouter *Dominant Species*, qui lorgne dangereusement sur le genre, ou encore *Archaeologia* où les dinosaures ne sont plus que des souvenirs du passé face à des archéologues, mais cela m'aurait fait dévier de ma route. Voici une liste arbitraire, mais j'espère sympathique tout de même, et pour tous les âges, de jeux parlant de dinosaures.

► Arthelius

possédait des graphismes tirant sur le burlesque, la seconde a balayé tout ceci d'un revers de la main en mettant en avant le réalisme. Un choix qui plaira ou non, pour deux versions différentes sur quelques points sans que le plaisir ne soit chamboulé.

Cardline dinosaures

Timeline a su marquer les esprits et son temps, amenant avec lui de multiples petits frères, et parmi eux nous trouvons **Cardline Dinosaures**



Cardline Dinosaures qui est entièrement consacré à nos amis carnassiers et autres herbivores préhistoriques. Le principe reste le même que dans **Cardline Animaux** où sur chaque carte vous retrouvez les caractéristiques de poids et de taille de chaque représentant, ainsi que leur nom et leur famille. Le but étant de réussir à replacer ses cartes dans la ligne imposée à tous les joueurs. Il est d'ailleurs possible de mélanger celui-ci avec **Cardline Animaux** pour ainsi obtenir plus de cartes. Un jeu malin qui mélange plaisir ludique simple et connaissances scientifiques.

Dino Twist

Rien ne va plus chez les dinosaures et encore moins sur l'île de Twist où chaque dinosaure est décidé



Evo

Evo a connu deux vies et deux versions, la première chez Descartes en 2001 et la seconde chez Asmodée en 2011. Dans **Evo** vous allez devoir faire évoluer votre dinosaure afin de réussir à lui faire

passer les âges sans trépasser. L'adaptation aux conditions climatiques est donc primordiale. Aliant enchère et prise de territoires, **Evo** mélange avec subtilité et brio différentes mécaniques de jeu pour nous offrir une expérience originale où vous devrez constituer votre dinosaure comme bon vous semble pour le rendre unique et résistant. Malgré tout, quelques connaissances des jeux modernes ne seront pas inutiles pour ne pas se sentir perdu. Si la première édition

à en découdre avec les autres représentants de son espèce. Bien entendu, en bon samaritain que vous êtes, vous serez là pour les contenir et surtout pour amener le vainqueur sur votre propre île. Mais rien n'est simple à cette époque, et certains événements inattendus pourraient bien chambouler vos plans. Autant vous dire qu'il faudra être rapide pour rapatrier les dinosaures les plus intéressants avant que le météore ne percuté la terre. **Dino Twist** est un jeu magnifiquement illustré et proposant des parties rapides mais non dénuées de tactique et de prise de risque. Un jeu dynamique pour tous, l'une des valeurs sûres de 2015.

faisant aucunement doublon. Dans la première version, vous devrez vous aider de votre mémoire pour tenter de retrouver les deux dinosaures indiqués par les dés, cachés derrière de grands arbres ou des nuages. Dans le second jeu, on vous demandera de faire appel à votre rapidité, car cette fois-ci tout le monde jouera en même temps pour tenter de retrouver les dinosaures désignés par les dés ou bien pour les voler aux adversaires. Deux variantes très différentes, pour un jeu très amusant, qui plaira autant aux petits qu'aux grands.

Dino Park



Comme souvent, Reiner Knizia nous gratifie d'un jeu de dés où le but va être de récupérer les dinosaures les plus forts. Pour cela, les joueurs vont devoir prendre des risques et tenter d'obtenir les bons dés, mais attention, car à être trop gourmand il arrive que cela se retourne contre vous. Un jeu qui ne paie pas de mine, mais qui remplit parfaitement son office auprès des enfants, et aussi des parents qui auront envie de jouer avec leur progéniture.

Jurassik



Sous ses allures de memory mâtiné de jeu des 7 familles, **Jurassik** cache un sympathique jeu de recherche de dinosaures où la tactique n'est pas absente. Les petits archéologues en herbe ne seront pas en reste avec ce jeu de cartes qui ne prend pas de place lors des transports et se joue très rapidement. Votre but : réussir à reformer les animaux préhistoriques en révélant les bonnes cartes et en formant les bonnes combinaisons, mais pour cela il va falloir prendre des risques. Un jeu familial à mettre entre toutes les mains, où même les plus jeunes prendront du plaisir à reformer les dinosaures tels des puzzles. ■

Tyrannosaurus Rex



Il arrive parfois aux dinosaures d'avoir envie de se mesurer les uns aux autres lors d'un défi sportif, et la course semble une discipline tout indiquée pour eux,

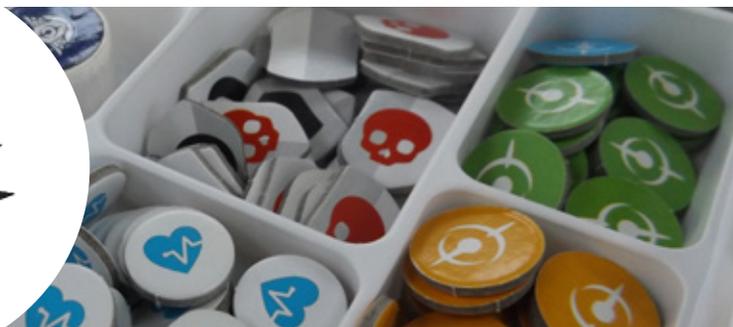
surtout lorsque le célèbre tyrannosaure est à leurs trousses. Votre équipe composée de 4 dinosaures devra donc faire tout son possible pour échapper au terrible prédateur et franchir en premier la ligne d'arrivée. Mais si les dinosaures se rencontrent, c'est la bagarre et le fair-play disparaît au détriment d'une jolie empoignade chapeauté par les dés. Le jeu propose de très jolies figurines en couleur pour un jeu de course qui traîne un peu en longueur, mais reste amusant pour les plus jeunes.

Cache-cache Dino



Dans cette boîte colorée se cachent bon nombre de dinosaures qui n'ont qu'une envie : jouer à cache-cache. Le jeu propose deux variantes totalement différentes mais tout aussi amusantes et ne

ment différentes mais tout aussi amusantes et ne



Thermoformage, procès à charge

► L'acariâtre

Au cas où vous l'ignoriez, le monde est divisé en deux types de boîtes de jeux : celles qui accueillent un thermoformage et celles qui s'en passent. Pourtant, du côté des joueurs, le verdict semble unanime : le thermoformage mérite de disparaître.

Vous avez dit « thermoformage » ?

Rappelons déjà que le mot « thermoformage » désigne une technique de mise en forme de pièces plastiques. Pour cela on chauffe le plastique et on le presse dans un moule ; la pièce en refroidissant conserve la forme voulue.



Cette technique est utilisée pour des choses aussi diverses qu'un pot de yaourt ou un pare-chocs de voiture.

Dans le cas du jeu de société, on appelle aujourd'hui « thermoformage » la grande pièce de plastique qui vient s'insérer dans le fond de la boîte de jeu afin d'accueillir les différents éléments qui le composent (pions, cartes, etc.). Les espaces aménagés dans le support permettent ainsi de ranger les pièces, chacune à sa place.

Le plastique, c'est fantastique

Cette large pièce de plastique est donc censée permettre de mettre en place le jeu plus facilement. Et plus tard, de l'y ranger tout aussi aisément. On écourte ainsi les deux phases les plus rébarbatives du jeu et tout le monde s'en félicite.

Grâce au rangement pièce par pièce, on peut plus facilement visualiser s'il manque un élément de jeu qui aurait roulé sous la table pendant la partie.

Autre avantage : pour des pièces fragiles comme des figurines, le thermoformage protège des chocs. Le plastique permet aussi de consolider la boîte qui se retrouvera peut-être bientôt sous une pile de consœurs.



Pour ranger des cartes en plusieurs paquets distincts facilement récupérables, les compartiments sont aussi un atout (**Dominion** ou **Elysium** en sont de bons exemples). Encore faut-il que la boîte puisse toujours se refermer une fois les cartes mises en place.

Le plastique c'est esthétique

Certains éditeurs vont plus loin que le simple aspect pratique et poussent le sens du détail jusqu'à créer un thermoformage « esthétique » en raccord avec le thème. C'est en effet une des premières choses que l'on découvre en ouvrant la boîte, autant qu'elle marque les esprits. Sébastien Pauchon, le *game designer made in Suisse*, a ainsi acquis une réputation de spécialiste de la chose. Voici en tout cas quelques thermoformages très soignés de GameWorkshop et des Space Cow-boys :

[quelques photos de thermoformages à insérer : Jaipur, Spondor, Black Fleet, Elysium]

Certains thermoformages sont plus soignés que le simple plastique bleu foncé ou noir, qu'ils soient en couleur (le rose pour **Jaipur**) ou même floqués, ce qui leur donne l'aspect et le toucher du velours (la réédition d'**Onirim** par exemple).

Certains jeux vont plus loin encore dans l'usage du thermoformage et le transforment en élément utile au jeu.

Dans **Loony Quest**, le thermoformage sert à la fois de support et de piste de score (en coinçant les pions entre le plastique et le bord de la boîte en carton). Dans le tout récent **T.I.M.E Stories**, le thermoformage propose des emplacements conçus pour facilement « sauvegarder » puis réinstaller une partie en cours.

Objections, votre honneur

Ce dispositif, en apparence anodin et plutôt pratique, possède pourtant des détracteurs féroces. Pour ce réquisitoire, j'ai fait appel à V-Makuza, fier représentant du mouvement #LeThermoformageCayLeMal sur Twitter.

Premier problème identifié, le thermoformage a l'assise entre deux chaises : si le volume proposé pour l'élément est trop ajusté à sa forme, ce dernier tient mieux mais il devient difficile de l'extraire. Personnellement, j'ai pesté plus d'une fois en essayant de saisir les jetons de peuples de la boîte de **Smallworld**. La solution après quelques essais infructueux : retourner la boîte au-dessus de la table et trier le tout. On perd alors tout l'intérêt de ce type de rangement.

Deuxième accusation, le thermoformage apparaît vite comme une astuce pour masquer le vide flagrant des boîtes (la matière noire des jeux de société). On sait que le volume extérieur est synonyme de gamme de prix même si personne n'est dupe de l'artifice. Ce morceau de plastique qui occupe toute la place prend donc un peu le joueur pour un grand naïf et celui-ci a toutes les raisons de se vexer en retour. Surtout quand, exaspéré,





il finit par troquer son rangement plastique pour quelques sachets qui tiendraient dans un dixième du volume total. Autant de place perdue sur les étagères encombrées de la salle de jeu.

Troisième problème, le thermoformage, malgré tous ses efforts, n'est pas joli. Lisse, uni, il reste un morceau de plastique qui semble tout droit sorti d'une usine *low-cost* des années 70. À côté de la chaleur du bois ou du carton illustré, il fait peine à voir.

Quatrième problème, le thermoformage n'est pas flexible. Le plastique est conçu pour les éléments présents de base dans le jeu et pas plus. Vous voulez personnaliser certains éléments ? Pas la place pour les ranger. Vous voulez mettre dans la même boîte le jeu de base et ses extensions ? Pas possible non plus sans jeter le thermoformage et réorganiser tout le contenu. Vous voulez protéger vos cartes ? Tiendront-elles toujours dans l'emplacement prévu ? Même quand l'éditeur anticipe en proposant plus d'espace ou des rangements pour les prochaines extensions, il finit toujours par se faire rattraper par sa propre actualité (**Smash Up** et sa « *Big Box* » pour enfin tout mettre dans la même boîte).

Cinquième problème et pas des moindres, le thermoformage ça se renverse. Si votre boîte contient des éléments à *depuncher*, le thermoformage a été vraisemblablement prévu pour laisser la place aux planches au sommet de la boîte. Du coup, une fois les éléments découpés et les planches jetées, un espace vide subsiste au-dessus du thermoformage. Si vous avez le malheur de retourner la boîte ou simplement de la poser sur la tranche dans l'étagère, tout se mélange ! Pensez donc, quand c'est possible, à mettre les planches évidées sous le thermoformage au fond

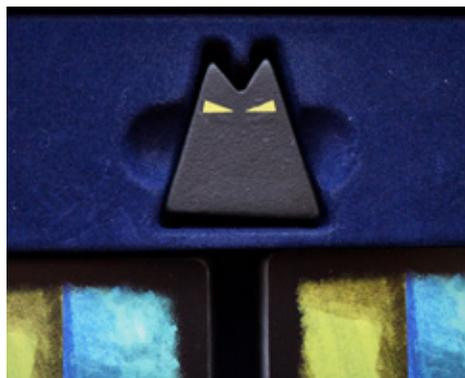
de la boîte ou, à défaut, de combler avec de la mousse ou du carton.

On doit aussi rappeler que le thermoformage de par sa matière plastique et son mode de production est un composant polluant, bien plus que le carton. Même si des efforts sont aujourd'hui faits pour en atténuer les désagréments.

Comme on le voit, même s'il n'est pas pleinement responsable de ses actes, le thermoformage traîne son lot de casseroles. Les témoignages concordent : « le thermoformage c'est le mal ».

Dites non au thermoformage

D'autres systèmes de rangement sont bien sûr possibles. La méthode « tout en vrac » est à la fois la plus simple et la moins efficace. Tout le contenu nage au fond de la boîte. Très utilisé pour les jeux qui traînent dans un placard chez vos grands-parents. Jamais chez les vrais joueurs.





La pratique la plus connue fait appel aux fameux sachets à zip que tout possesseur de jeux collectionne. Simple à ranger et dé ranger, sans les inconvénients du thermoformage. On peut pousser le vice jusqu'à placer sur chaque paquet une étiquette en résumant le contenu (mais attendez-vous à quelques regards inquiets de vos proches). Pour les gros paquets de cartes on peut utiliser des élastiques.

Conseil pour Noël : si vous voulez faire plaisir à un acharné des jeux, ne lui achetez pas un jeu (il l'a déjà ou alors c'est qu'il n'en veut pas), achetez lui un gros paquet de ziploc® et d'élastiques, vous ferez un heureux.

Le vrai passionné ne se résigne pourtant pas à utiliser l'une ou l'autre de ses options classiques et beaucoup trop simples à mettre en place. Le vrai passionné affectionne ses boîtes de jeu et prend le temps qu'il faut pour les aménager à

l'aide de compartiments ou « inserts ». Avec du carton et un peu de patience il est ainsi possible de recréer des compartiments dans la boîte pour chaque type d'éléments. Ordre, méthode, praticité, que des avantages pour le passionné rigoureux... si c'est bien fait. Certains éditeurs proposent d'ailleurs ce mode de rangement par défaut comme chez l'allemand *Hans im Gluck*. Pour les passionnés paresseux, on trouve aussi des modèles de compartiments tout faits en boutique adaptés à chaque type de jeu.

Enfin on peut aussi mentionner les véritables écrins à bijoux de certains jeux dans leurs éditions de luxe. Bois, feutrine, c'est beau et chaud mais ça reste rare... et cher.

On ne va pas en faire tout un thermoformage

Le thermoformage, ce morceau de plastique qui peuple nos boîtes de jeu mérite-t-il sa sinistre réputation ? À l'issue de ce grand déballage, le verdict est sans appel : à de rares exceptions près, le thermoformage impose sa présence encombrante et rigide pour une valeur ajoutée presque nulle. Plus grave, il coupe court à toute tentative d'appropriation et de personnalisation du matériel par le joueur. Coupable !

Éditeurs, réfléchissez-y donc à deux fois avant d'enfermer vos jeux dans cette prison de plastique. Un jeu heureux est un jeu qui a tout loisir de s'entrechoquer gaiement au fond de la boîte. Merci à V-Mazuka pour ses avis tranchés et sans concession.■



DOSSIER

Le marché des jeux

Les jeux de société n'échappent pas à la loi du marché, à ce principe de l'offre et de la demande. Devant s'adapter aux succès, aux humeurs, mais aussi à la dévalorisation qui guettent chacun d'entre eux et surtout qui peut survenir à n'importe quel moment.

► Arthelius

L'édition et ses risques

Sans entrer dans les détails, l'édition d'un jeu demande un certain investissement. Aussi bien pour la production de ses composants, que la réalisation des illustrations, de la mise en page, les droits d'auteur, les taxes et les différentes charges. Un budget souvent assez important, qui nécessite que l'éditeur produise son jeu en grande quantité pour ainsi réduire les coûts de production. Tout en sachant que quel que soit le nombre produit, les coûts pour les illustrations, la mise en page et la correction restent souvent les mêmes. Et c'est normal, car le travail reste identique, et cela, quelle que soit la quantité produite. Ce sont donc des frais incompressibles. C'est la première étape, et la première pierre de l'édifice. Suivant les témoignages d'éditeurs transparents, voici les différents frais expliqués : les jeux sont tirés de 2000 à 5000 exemplaires, le jeu est vendu un peu plus de 30% de sa valeur en magasin, le distributeur prend ensuite une marge allant de 30 à 40% lorsqu'il le revend à la boutique. Enfin sur le jeu vendu de l'éditeur au distributeur, 5 à 10% représenteront le coût des illustrations, et 4 à 10% représenteront les droits d'auteur. À ceci s'ajoutent les frais de marketing, qui peuvent là aussi varier, mais qui se situe entre 5 et 10% également.

L'entrée en jeu du réseau

Une fois le jeu produit, l'éditeur va alors devoir se mettre à la recherche (enfin il est même probable qu'il l'ait déjà trouvé), d'un distributeur. En France, nous retrouvons à ce niveau une dizaine de distributeurs, en comptant les plus petits, quelques nouveaux ayant vu le jour ces dernières années. Ce qui reste vraiment peu par rapport au nombre conséquent d'éditeurs, et bien plus, d'auteurs. Le distributeur va donc décider quels jeux il va distribuer à travers son réseau de boutiques. Il va entreposer les jeux, ou non selon les conditions qui le lie à l'éditeur, dans ses entrepôts et ainsi gérer les commandes des boutiques qui achètent alors plusieurs exemplaires en même temps. Les jeux peuvent être achetés par le distributeur, ou bien être pris en dépôt-vente. Les boutiques sont donc le prochain maillon de la chaîne. Et c'est à travers elles que vous allez pouvoir acheter vos jeux, qu'elles aient pignon sur rue ou sur internet.

Les chiffres

J'ai longtemps hésité à vous donner des chiffres, afin d'imager tout ceci et vous aider à mieux comprendre le système. Mais voilà parler de chiffres, c'est souvent se mettre en position face à une levée de boucliers, où les explications que je pourrais donner ensuite seraient de moindres importances par rapport à ces chiffres. Mais une image valant plus que mille mots, j'ai réalisé ce petit graphique afin que vous puissiez mieux rendre compte de la répartition entre chaque intervenant de la chaîne, lors de la vente d'un jeu.

Étape 1 : les pré-commandes

Après des mois de travail acharné, ce nouvel éditeur vient de connaître la date de livraison de ces boîtes. Si celles-ci sont produites en Chine, la livraison se fait par bateau et peut donc prendre plusieurs semaines, sans compter les retards dus aux imprévus. En Europe les délais sont plus courts, et la livraison se fait par le biais de transporteurs.

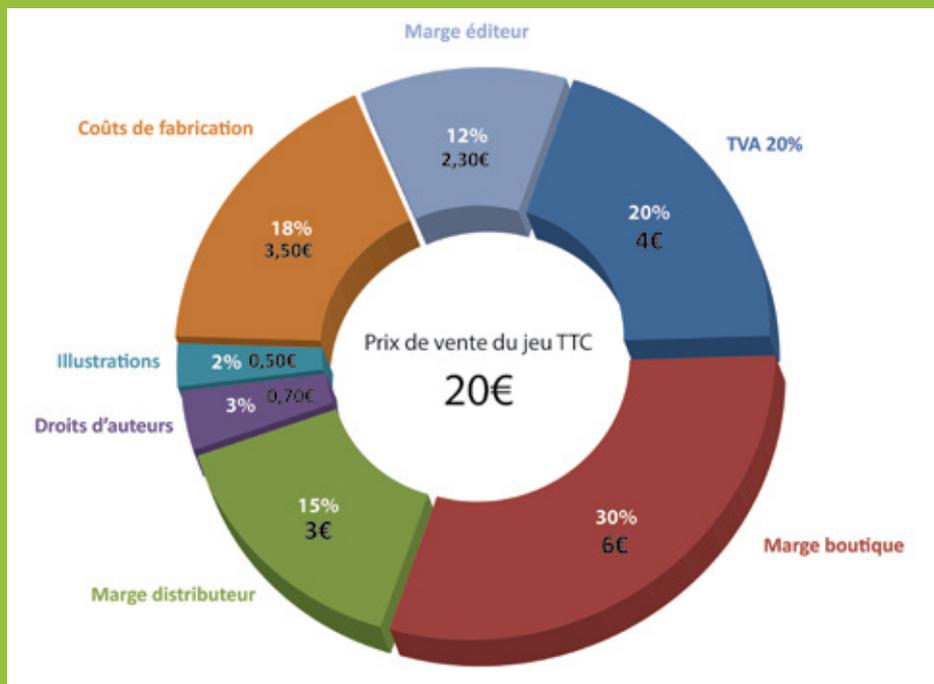


Content d'apprendre cette nouvelle, l'éditeur peut désormais indiquer à son distributeur la date effective de sortie ou du moins lui donner une estimation. Celui-ci va alors communiquer sur la sortie du jeu, en faisant plus ou moins de publicité autour, par le biais de supports variés : sites web, magazines, flyers, catalogues et pour les plus riches spots TV. Mais il va également contacter les boutiques, qui vont alors pouvoir le proposer en pré commande. Imaginons donc que ce jeu, nommé Exempla, soit vendu 40€ en temps normal, ça sera son prix courant, certaines boutiques décideront d'appliquer une réduction à ce prix (souvent autour des 5%) pour ainsi inciter les joueurs à pré commander un exemplaire d'Exempla, le prix de vente passera alors à 38€. Pour les boutiques il s'agit d'une aide précieuse. Ainsi, elles sauront plus précisément combien d'exemplaires commander, sans que trop ne leur reste sur les bras. Tout en évitant le risque de ne pas avoir d'exemplaires en vente face à la demande.

Bien entendu cette réduction va surtout toucher les geeks, les fans ou les personnes curieuses de découvrir les jeux en premier (si l'on exclue les présentations en festival), dans les jeux vidéo on appelle ce phénomène le day one. Ces derniers se passent alors obligatoirement des avis des autres joueurs, puisque ces derniers n'ont pas encore été donnés. Ils y vont à l'aveuglette, au ressenti, au feeling qu'ils ont eu avec le jeu lors des diverses présentations. C'est la première étape de la vie d'un jeu, du moins dans son cercle habituel, en mettant de côté les festivals. Cette première étape est

Répartition sur la vente d'un jeu

Le camembert suivant montre la répartition en pourcentage et en euros d'un jeu vendu 20€ TTC en boutique spécialisé. Ces chiffres restent malgré tout variables selon les marges de chaque et les coûts de chaque intervenant, mais reste une bonne indication des répartitions effectuées.



primordiale, car ce public a de fortes chances de communiquer sur le jeu, par le biais des différents canaux habituels, qu'ils soient virtuels ou réels.

Bien entendu tout ceci ne prend pas en compte le rôle, aujourd'hui déterminant, des campagnes de financements participatifs, qui changent grandement la donne, mais qui n'empêche pas la mise en place des jeux par la suite sur les marchés conventionnels.

Étape 2 : la vente classique

Passé le moment des pré-commandes et des premiers jours de vie du jeu dans les boutiques, arrive le moment où Exempla est proposé à son prix classique, soit 40€. Va alors débiter une longue période où le jeu devra faire ses

preuves et trouver son public. Une chose peu aisée, qui doit obligatoirement s'accompagner d'une bonne publicité, mais aussi de bonnes critiques et du bouche-à-oreille, pour espérer marquer les esprits. D'ailleurs, cette communication peut aisément débiter avant l'arrivée du jeu en boutique, cela est même fortement conseillé pour susciter l'envie auprès des joueurs. Bien entendu la présentation d'Exempla en festival ou en boutique sera également un très gros plus pour booster ses ventes. Les premiers avis et tests commencent alors à arriver, aidant ainsi les joueurs encore suspicieux, à se faire un avis et à se laisser tenter le cas échéant. Et ainsi de voir si le jeu est fait pour eux ou non.

Étape 3 : la courbe

En 1962, Everett Rogers, un sociologue amé-

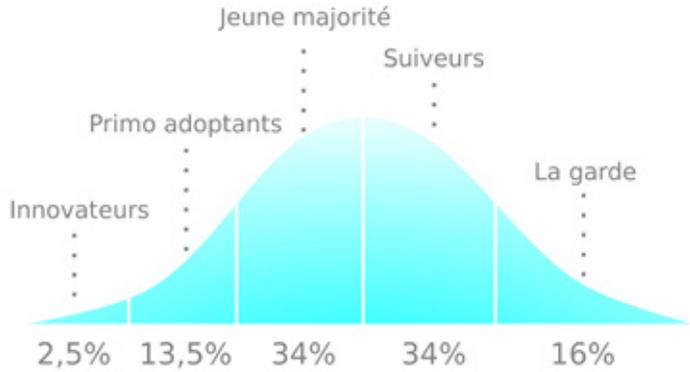
ricain proposa un schéma qui analysait le fonctionnement des marchés, des sortes de règles immuables, applicables dans la plupart des cas. Elle est appelée Loi de diffusion de l'innovation. Ce schéma est composé de 5 grandes phases, pouvant se dérouler sur plusieurs années (oui rien que ça). Le voici :

Les premiers, les innovateurs, représentent 2,5% des consommateurs, les suivants les adoptants précoces (ceux dont je parlais juste au-dessus) représentent 13,5%. Puis vient la majorité précoce, qui sont dans les premiers acheteurs, mais qui viennent après les

deux autres catégories nommées juste avant et qui représentent 34%. Dans cette première partie de la courbe, ces 3 catégories représentent 50%, la moitié du chemin est alors fait. Dans les 50% restant on retrouve la majorité tardive avec 34% et les retardataires qui eux représentent 16% restants, et qui attendent parfois de longues années avant de céder à la tentation. Il est alors aisé de voir que la commercialisation et le succès d'un jeu se font sur la longueur, et que son marketing est une véritable course de fond.

Étape 4 : les aléas

Nous avons vu qu'il était très important de bien communiquer sur la sortie de son jeu. Pour autant tous les éditeurs ne sont pas égaux sur ce point et encore moins sur le succès que rencontrera leur jeu. Il y a notamment les différences de budgets communications qui feront qu'il sera possible ou non pour l'éditeur de faire de la publicité pour le jeu. Que ce soit sur des supports de communication comme la publicité sur des sites web ou dans des magazines, ou en faisant imprimer des supports comme des flyers ou des PLV qui seront distribués aux boutiques. Les supports sont larges et ce ne sont que de maigres exemples. Mais cela comprend également la



Cycle de diffusion de l'innovation

participation à divers festivals avec ce que cela implique de frais divers.

Entre en jeu la communication réalisée par le distributeur sur le jeu, élément indépendant de la volonté de l'éditeur. Celle-ci pourra donc un plus, comme mal réalisé et donc ne donner aucune visibilité au titre. Mais d'autres facteurs entrent aussi en jeu. Comme par exemple l'accueil du public, face aux ressentis ou à l'attrance visuelle de la boîte. Cela comprend également, de manière plus logique, la qualité ludique de ce dernier. Est-ce que celui-ci propose quelque chose de neuf ? Est-ce qu'il fait preuve une édition de qualité, sans bug ? Sort-il des sentiers battus ? Autant de questions auxquelles l'éditeur devra essayer de répondre par l'affirmative. Pour autant la raison d'un succès peut parfois échapper au commun des mortels. Et un jeu peut très bien fonctionner sans véritable raison, tout comme il peut se planter lamentablement avec tout aussi peu de raisons. Le timing est extrêmement important, mais aussi parfaitement incontrôlable.

Autant d'éléments sur lesquels l'éditeur n'aura une certaine influence, auxquels viendra se coupler une certaine chance. Et tout ceci aura bien entendu une incidence sur le marché et la vente du jeu. Bref le cœur de ce dossier.



est sorti en 2008. Pour lui aucun déclassement. De même par exemple pour Horreur à Arkham, sorti en 2006, qui est vendu pour environ 50€, tandis que l'on trouve en occasion pour 10€ de moins seulement. Preuve qu'il s'agit d'un jeu demandé, et que les exemplaires sur le marché de l'occasion sont des denrées rares. Car le marché de l'occasion peut être un second marché à part entière, tout en étant un bon indicateur de la demande.

Pourtant, il n'est pas impossible et c'est même souvent le cas, de voir des jeux moins vieux, entrer dans les promotions ou même dans les soldes. Cela veut donc dire qu'ils se vendent moins bien, tandis que les grands classiques continuent de bien se vendre et que des rééditions à l'identique sont nombreuses. Car une nouvelle édition, indiqué comme tel, est alors considéré comme un nouveau jeu, ce fut le cas par exemple il y a peu avec Battlelord, passant des mains de Days of Wonder à celles de Edge. Celui-ci ayant subi de nombreux changements. Mais les prochaines nouvelles éditions du JCC Le trône de fer, chez Edge ne seront que des éditions revues. Ce qui nous amène naturellement au prochain point.

La valeur marchande

Le jeu possède donc une valeur marchande, avec un prix qui en découle et qui prend en compte les frais et les marges de chaque intervenant de la chaîne. Lorsqu'un des chainons décide de baisser le prix du jeu, ces marges sont diminuées et la valeur marchande du jeu en prend un coup devenant alors moins « précieux » aux yeux du public. Bien entendu une petite promotion par-ci par-là, ne peut qu'aider un jeu. Mais si celle-ci devient importante ou récurrente, cela portera obligatoirement préjudice au jeu. Qui ne s'est jamais dit, devant un jeu bradé au prix le plus bas, qu'il devait s'agir d'un mauvais jeu ? Peu de personnes

Quelques chiffres du marché

Les chiffres sont parfois plus parlants. Il faut savoir qu'en 2012, le chiffre d'affaires total du secteur des jeux de société était tout de même de 325 millions d'euros, et de plus d'un milliard d'euros la même année sur les cinq principaux pays européens (France, Royaume-Uni, l'Allemagne, l'Italie et l'Espagne). Et parmi les jeux les plus vendus, on retrouvait *Le Monopoly* à la première place. Suivi de classiques comme *la Bonne Paye*, *le Triominos*, *le Scrabble*, ou encore le *Trivial Pursuit*. Des indémodables. Mais en 2013, ce sont pas moins de 430 000 *Loups-Garous de Thuercelieux* qui ont trouvé preneur, mais c'est de la moitié de *Double* qui s'est vendu à environ 800 000 exemplaires, devenant le jeu le plus vendu cette année-là. Des chiffres qui donnent le vertige.



et malheureusement l'expérience leur donnent souvent raison.

Nous sommes alors en droit de nous demander pourquoi un jeu qui cartonne, vendu à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires, continue d'être aussi cher, alors qu'il est produit en grande quantité. Ce qui réduit les coûts de production, car nous savons que plus la production est importante et plus les prix baissent, de plus les frais initiaux comme les illustrations ou la traduction des règles sont déjà rentabilisés (si ces intervenants ont été



payés à la prestation et non en pourcentage sur les ventes). Il s'agit là d'une question de valeur marchande, au-delà même du mercantilisme. Si ce n'est pas le cas, le jeu conservera son prix de vente, tout d'abord pour ne pas rogner sur les marges étant donné que le jeu se vend bien, mais aussi pour conserver sa valeur marchande. Si le prix descend les consommateurs comme les boutiques pourront alors se demander si le jeu n'est pas en perte de vitesse, ce qui aurait forcément une répercussion négative sur l'image du titre. Conserver un prix constant malgré la réduction des coûts et du succès rencontré par le jeu est donc une chose normale, aussi bien économiquement, car l'édition reste tout de même une activité commerciale, que pour le bien-être de l'image du jeu.

Le cas des extensions

Un jeu pourra voir son prix diminuer si derrière il est prévu de sortir des extensions, ou quelconque moyen de profiter de la notoriété du jeu pour toucher un nouveau public et l'attirer pour lui vendre derrière un autre produit. Les extensions sont d'ailleurs un excellent moyen de mettre à nouveau sur le devant de la scène un jeu ancien à moindres frais, tout en offrant aux anciens joueurs de nouvelles possibilités et en attirant du coin de l'œil les joueurs pas encore convertis aux vertus de ce titre. De plus voir des extensions rassure, car un jeu avec des extensions est un jeu qui fonctionne et donc qui plait, et donc qui doit être intéressant et plaisant à jouer. Mais si une trop grande profusion d'extensions, comme pour les JCC, peut aussi refroidir les joueurs, qui auront peur d'être perdus. Autre souci de ces nombreuses extensions, la rupture de stock du jeu de base, qui est toujours obligatoire pour jouer, laissant des joueurs intéressés sur le carreau.

L'image parfois biaisée d'un jeu

Baisser le prix d'un jeu drastiquement c'est lui donner un léger coup de couteau à sa précieuse réputation. On peut donc trouver ce geste assez étrange. Pourtant, les vendeurs n'hésitent pas à le faire. Et cela, sans récolter les foudres des éditeurs. C'est parfaitement normal, lorsque le jeu est arrivé en boutique, comme nous avons pu le voir le jeu est passé par plusieurs étapes, ou plutôt plusieurs intermédiaires qui ont acheté le jeu, ils sont donc seuls juges des potentielles promotions qu'ils pourront lui accorder. Et le fait que les éditeurs délaissent parfois leurs jeux ou que la vente de celui-ci ne soit plus véritablement de leur fait accentue cette impression d'abandon. Certains oublient leurs jeux une fois ces derniers sortis, surtout lorsque leur catalogue accueille de très nombreuses sorties chaque année. Lorsque ces promotions arrivent plusieurs mois ou années après la sortie du jeu, cela n'a que peu d'incidence, mais ce n'est malheureusement pas le cas pour les jeux les plus récents. Et à ce jeu-là, les plus petits ne sont pas les plus épargnés.

Si j'évoquais la médiocrité des jeux bradés à très bas prix, certains restent pourtant de très bons jeux, et peuvent réserver d'excellentes surprises aux joueurs. Et les brader ainsi ne pourra qu'inspirer de la méfiance de la part des acheteurs, alors qu'en leur donnant une chance ils pourront passer un excellent moment. Bas prix ne rime pas toujours avec mauvaise qualité, mais simplement manque de place et jeu trop ancien pour nécessité une présence importante sur les étals. Et la fréquence des sorties, et notre consommation importante ne fait qu'amplifier cette rotation forcée des jeux, où chacun n'a qu'une présence limitée dans le temps sur les étagères des boutiques.





Consommation et présence

La prolifération des sorties, qui augmente depuis déjà de nombreuses années, oblige les boutiques à faire tourner les jeux qui arrivent en stock. Un phénomène qui ne touche pas uniquement les jeux de société, mais l'ensemble des produits culturels : livres, CD, voir même spectacle. Du coup les jeux se doivent d'être attractifs. C'est donc pour cette raison que la qualité graphique des jeux n'a eu de cesse d'augmenter ces dernières années. Les éditeurs et les artistes faisant tout leur possible pour rendre les jeux uniques et le plus attirant possibles.

Mais cette rotation forcée et rapide n'est pas uniquement une bonne chose. Certes grâce à elle l'offre est chaque jour plus complète et laisse un panel plus qu'intéressant aux joueurs, qui n'ont alors que l'embarras du choix. Pour autant en réduisant le temps de présence dans les boutiques, les jeux diminuent grandement leur chance de se vendre. Obligeant les éditeurs à communiquer de plus en plus en amont, et à multiplier leurs présences dans différents médias. Si cela s'avère souvent payant, réalisé autant de travail et dépenser autant d'argent n'est pas à la portée de tous, et une fois encore ce sont les plus petits qui en souffrent. N'ayant comme seule chance d'exister que de bénéficier d'un excellent bouche à oreille. Car on aura beau dire, les éditeurs plus imposants ou déjà plus implantés disposent d'un champ d'action et d'une visibilité plus grande que les autres.

Obligeant tout naturellement les boutiques à faire de la place et donc à augmenter les différentes promotions pour ainsi évacuer les jeux moins vendus pour laisser place aux prochaines nouveautés. Et la mise en dépôt-vente de Splendor et Mini-villes dans les boutiques, faisant ainsi grossir les commandes sans risques, est un gros pouce commercial, mais un coup dur pour les plus petits qui n'ont pas les moyens de mettre de telles offres en place. Mais ici ce ne sont pas éditeurs, bien qu'ils doivent faire fabriquer un nombre conséquent de jeux pour ce type d'offre, mais le distributeur qui a mis en place une telle logistique, de commande et de retour des invendus. Il faut faire preuve d'inventivité et d'ingéniosité pour réussir à vendre plus ou tout simplement pour survivre pour d'autres.

Peut-être verrons-nous apparaître dans les années à venir, des boutiques spécialisées dans un style de jeux. Comme c'est déjà le cas avec les jeux de figurines et parfois les jeux pour enfants, mais cette fois-ci pour des catégories de jeux comme les party game ou les jeux de gestion. Il faut dire que d'aveux de gérants de boutiques, les jeux de cartes comme Magic restent pour beaucoup un fond de commerce qui leur permet de se maintenir la tête hors de l'eau. La spécialisation pourrait être un moyen pour elles de se démarquer. Mais est-ce que cela est applicable à d'autres domaines que les jeux de figurines, de rôles ou de cartes, c'est déjà une autre question. Mais cela permettrait aux boutiques de proposer une offre plus large dans une gamme et de se spécialiser

dans un genre qu'elles maîtriseront parfaitement. Tout en conservant sur ses étals des titres plus longtemps, leur laissant le temps de trouver leur public, même si cela implique de réduire celui-ci aux seuls adeptes de ce genre, et donc de réduire le nombre de clients potentiels. Car il ne faut pas se leurrer, il est parfaitement impossible pour les boutiques de connaître et d'essayer la totalité des jeux qui sortent, ni même qu'ils proposent sur leurs étals, et avec l'augmentation des sorties, cela ne pourra pas aller en s'améliorant, seule la spécialisation pourra compenser cela en permettant aux vendeurs de ne se concentrer que sur un style plutôt qu'une multitude.

Marge éditeur

Autre acteur touché par les prix et les marges : les éditeurs. Car comme j'ai pu le répéter à maintes reprises dans ce dossier, produire un jeu coûte cher, et pour le fabriquer, l'éditeur doit prendre un risque, afin de le vendre ensuite. Or un petit éditeur aura plus de mal à produire un nombre conséquent de jeux, qui de plus risqueraient de ne pas trouver leur public, l'obligeant alors à produire moins, pour plus cher et surtout avec une marge du coup moins importante. Or ne pas réussir à obtenir de ventes assez importantes sur deux jeux entraîne souvent la mort immédiate de l'éditeur, qui risque qui plus est de se retrouver avec des dettes. Le risque est donc important et sa marge permet de faire vivre et payer de nombreux frais. Mais pour réussir ce pari, il faudra déjà parvenir à vendre une grande quantité du stock, ce qui n'est pas gagné d'avance. Au final cette pierre angulaire de l'édifice ludique, qu'est l'éditeur est plutôt faite d'argile que de pierre.

Des comparaisons

C'est donc en prenant en compte tout ces paramètres qu'il est possible d'établir des comparaisons, qu'elles soient judicieuses ou justes d'ailleurs. Et donc de dire que comparé aux jeux vidéo, que vous trouverez à un prix tournant entre 60 et 70€ en boutique, pour une nouveauté imprimée sur un support peu coûteux le tout enfermé dans une boîte à quelques centimes, les jeux de société sont peu chers. Mais ça serait oublié un autre élément, la profusion de jeux qui jonchent nos app store qui eux sont proposés à bien moindre prix, souvent aux alentours de 15€, mais de manière non physique cette fois-ci.

De plus si l'on compare encore une fois ces deux médias, l'un nécessite pour les jeux triple A, des équipes de plusieurs centaines de personnes, et cela, pendant plusieurs années parfois, tandis que l'autre ne demande que le travail d'une dizaine de personnes tout au plus. Difficile donc de concilier et de comparer les deux. Surtout si l'on fait entrer dans la danse les jeux indépendants, réalisés par une seule personne. Bien entendu il s'agit d'une moyenne, et il ne faut en aucun cas prendre des exceptions comme des généralités ou bien passer sous silence d'autres manières de procéder, même si mes exemples généralisent beaucoup.

À ceci nous pouvons de plus ajouter un nouveau point de comparaison : la durée de vie. Certains jeux vidéo, demandent des dizaines d'heures de jeu pour en voir l'épilogue, tandis qu'une partie de jeux de société ne dure que rarement plus de 2h, du moins pour les titres les plus courants.



Une tarification réglementée

Il faut savoir qu'en France, une réglementation stricte existe en ce qui concerne la vente de produits. Et les jeux de société n'y échappent pas. Il est par exemple interdit de vendre à perte, sauf si les produits ont des caractéristiques identiques et si le réapprovisionnement a été réalisé à la baisse. Et c'est ce qui se produit entre les distributeurs et les boutiques, ce sont eux qui débute souvent la mise en place de soldes sur certains produits, surtout si ces derniers atteignent ou dépassent les 50% de réduction. Il est également interdit à un fournisseur d'imposer un prix minimum à un distributeur, par contre il peut lui imposer un prix maximum, souvent indiqué comme « prix maximum conseillé ».

littéraire, qui possède un rapport prix/temps de lecture pour les ouvrages non illustrés, imbattable. Ou encore la musique qui s'articule encore autour d'un autre système. D'ailleurs le monde littéraire pour la plupart, représente bien cet abus monétaire, lorsque l'on voit un livre imprimé et un ebook au même prix. Un long débat qui dépasse de loin les frontières du jeu de société.

Mais vous pourrez y rejouer indéfiniment (jusqu'à vous en lasser). Difficile donc de les comparer. De même si l'on rapproche les jeux de société du monde du cinéma, où une place de cinéma coûte environ 15€, pour en général deux heures de spectacle. Moins cher qu'un jeu de prime abord, mais vous n'aurez droit qu'à une seule séance pour ce prix, sauf si vous achetez le film en DVD pour une vingtaine d'euros, là encore pour un prix de production assez faible. Sans pour autant visionner véritablement plus de deux fois l'œuvre en question. Mais là encore, l'industrie qui se cache derrière est énorme, engloutissant des millions d'euros pour chaque production, mais pouvant engranger des milliards de bénéfices.

Une fois cet état de fait établi et bien instauré dans nos esprits, il devient dès lors plus complexe, qu'il n'y parait de prime abord, de comparer différents loisirs. Surtout que je n'ai fait qu'évoquer que deux d'entre eux, laissant de côté le monde

Dilemme

À la base nous avons donc des coûts de production, ainsi que des nécessités de réussite intrinsèques pour que l'éditeur puisse rentrer dans ses fonds, mais pour qu'il puisse également réaliser d'autres jeux par la suite. Gérer sa trésorerie est donc un jeu d'équilibre à part entière. Et cet équilibre est parfois compliqué à trouver, surtout pour les petits éditeurs. Car pour eux, un autre dilemme pointe le bout de son nez : choisir entre rééditer un jeu qui a déjà réussi à trouver son public, et qui a su faire parler de lui, ou bien choisir d'éditer un nouveau jeu, en laissant tomber la réédition du titre précédent. Car pas de demi-mesures avec les coûts de production et impossible de réduire les quantités pour pouvoir faire les deux.

Là encore, nous nous heurtons à un souci de présence en boutique, mais également un souci finan-

Votre 2ème jeu 100% remboursé!*

Valable sur TOUS les jeux TF1 Games et Dujardin
Retrouvez les sur www.jeuxdujardin.fr et sur [f Jeux Dujardin](#) [f TF1 Games](#)

cier, qui une fois encore touche principalement les petits éditeurs plutôt que les gros. De même pour les extensions qui sont parfois monnaie courante chez les éditeurs plus importants ou des licences juteuses, mais moins présentes pour les petits jeux. Et cela encore pour une question de sous, car malgré la notoriété du jeu les extensions se vendent moins bien que les jeux de bases, et pour cause il faut déjà posséder le jeu initial pour en profiter. Et tous les possesseurs du titre n'auront pas apprécié le jeu ou n'auront pas envie d'acheter une extension. Pour autant les extensions permettent de mettre en avant le jeu de base, car celle-ci saura attirer l'attention et éveiller la curiosité des joueurs étant passée à côté du jeu la première fois.

Le gratuit c'est bien mais ...

Je parlais un peu plus haut de la valeur marchande des jeux, des frais, charges et marges que doivent appliquer les différents intervenants de la chaîne. Si dans le domaine des jeux vidéo, notamment sur smartphone et sur navigateurs internet, il n'est pas rare de trouver des jeux gratuits, ou du moins en apparence, car les achats in app ne manquant pas, ce n'est pas le cas dans le domaine des jeux de société.

Et pour cause, le matériel coûte cher à produire, mais reste le point central d'un jeu. De plus, la plupart des jeux gratuits intègrent des systèmes d'achats en interne, pour permettre aux joueurs de bénéficier d'avantages certains ou d'actions supplémentaires. Je suis parfaitement conscient que cela n'existe pas dans les jeux de société.

Pour autant si la gratuité ne se retrouve que dans les jeux en print'n play, en bradant les jeux on les fait atteindre une valeur marchande très basse avec ce que cela implique de pertes, certes marchandes, mais aussi du point de vue des joueurs.

C'est un phénomène que nous pouvons tous quasiment observer, nous accordons plus de valeur à un objet que l'on achète qu'à un objet que l'on obtient gratuitement. Et cela s'observe dans de nombreux domaines, même au-delà de la consommation matérielle, je pense par exemple aux musées ou à un concert. Bien entendu cette valeur gracieuse peut être compensée par la valeur sentimentale si le jeu fut offert par un proche ou lors d'une occasion particulière, mais je laisserais volontairement de côté ces circonstances occasionnelles.

Pour qu'un produit existe et ait de la valeur aux yeux de ses consommateurs, il faut que celui-ci représente une certaine valeur marchande, et si le consommateur sent qu'on le brade, l'objet aura immédiatement moins de valeur. Et parfois malgré une baisse de prix, le jeu se vendra moins bien ou aura moins de succès, alors que cela n'aurait pu qu'aider à la vente. C'est d'ailleurs ce qui arrive par exemple avec les produits de la marque Apple, qui bénéficie d'une communauté de fans importantes et prêts à payer un produit plus cher, car celui-ci à plus de valeur à leurs yeux. La valeur « sentimentale » pouvant alors se transformer en valeur marchande sans choquer pour autant les consommateurs.

Sous l'égide de faire plaisir et de toucher le plus de monde possible, la gratuité peut, si elle touche un produit trop important, le mettre dans l'embarras au lieu de l'aider à s'élever et à le faire connaître. C'est pour cela que les éléments gratuits ne restent que des cadeaux légers et non des jeux ou des extensions complètes. Mais c'est aussi pour cela que les jeux se doivent de conserver une certaine valeur marchande et donc un prix, sans pour autant être trop élevé et cela en dépit de la grandeur de l'éditeur ou de la notoriété de l'auteur. C'est donc un équilibre très fragile que les éditeurs doivent gérer pour faire bénéficier leurs jeux d'une certaine notoriété et surtout de reconnaissance. ■





Mon analyse de Formule Dé – Formula D

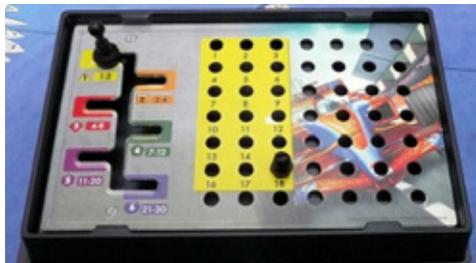
► Nicolas Mathieu

Un peu d'histoire

C'est le samedi 13 mai 1950 à Silverstone, en Angleterre, qu'eut lieu la première course de F1. Il devait pleuvoir.

Formule Dé est un jeu de société autour d'une course automobile édité par Ludodélire en 1991 et dont les auteurs sont Eric RANDALL et Laurent LAVAUR.

Le jeu a changé plusieurs fois d'éditeur (Eurogames, Descartes, Asmodée) mais aussi de nom : « **Formule Dé** », puis « **Formula dé** » pour s'appeler aujourd'hui « **Formula D** ». C'est un jeu simulant une course de F1 mais aussi, dans sa version actuelle, des courses urbaines à la « Fast & Furious » (flasques et furieuses en bon français de chez nous, enfin je crois...).



C'est un jeu qui a reçu un *Dice tower gaming award* (un prix états-unien) en 2008. Il est assez simple à jouer (dans sa version « de base »), on peut y jouer à plein : 2 à 10 joueurs (même s'il est mieux à plein justement), il est beau, il est gros (va falloir agrandir la table du salon) et il est beau (oui, je l'ai déjà dit mais il est vraiment beau, surtout dans sa dernière version).

Dernière chose et pas des moindres, il existe une fédération. (FFFDé : <http://fffde.free.fr/XXL/welcome/index.php>)

Autre dernière chose (je fais autant de dernières choses que je veux, bande de conducteurs du dimanche !) : c'est un jeu plein d'adrénaline !

Et comment qu'on y joue ?

Alors c'est assez simple, on a une petite voiture (petite petite), un tableau de bord (voir l'illustration), sur le circuit y a des cases, on lance un dé qui correspond à la vitesse à laquelle on est à ce moment-là (1^{re}, 2^e, 3^e, 4^e, 5^e et 6^e) et en fonction du résultat on avance d'autant de cases.

À chaque vitesse correspond un dé :

1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e
D4	D6	D8	D12	D20	D30

Erratum : il manquait un tableau dans l'article du précédent numéro que vous retrouverez à cette adresse : https://www.dropbox.com/s/htld30q99sd3fsd/tableau_manquant_ids3_page61.png?dl=0

Mais ces dés ne sont pas des dés ordinaires comme ceux qu'utilisent les gros-bill... euh, je veux dire les joueurs de jeux de rôle, car les valeurs réparties à leur surface ne sont pas continues. Par exemple avec le D6 on peut faire les valeurs suivantes : « 2 », « 3 » ou « 4 ». Ensuite les valeurs ne sont pas équiprobables (pour les cancracs qui ne suivaient pas, reprenez donc mon article dans le numéro 2 de JdS, j'avais pas à chaque fois me répéter, nom de nom !) car on trouve 1 seul « 2 », 2 « 3 » et 3 « 4 » :



Voici le pourquoi de cet article, analyser chacun des dés pour estimer la probabilité de chaque valeur (voir tableau 1, en dessous).

Sur le D4, chaque valeur est équiprobable donc vous aurez autant de chances de faire « 1 » ou « 2 ». Pas de jaloux !

Sur le D6, là, ce n'est pas la même tambouille :

« 2 »	« 3 »	« 4 »
1/6	2/6 (soit 1/3)	3/6 (soit 1/2)

Donc si vous avez besoin d'un « 2 », va falloir serrer les fesses alors qu'un « 4 » devrait couler de lui-même (mais ça, c'est si vous avez de la chance, en vrai vous aurez un « 2 » quand vous aurez besoin d'un « 4 » et vice versa, comme d'habitude...).

Sur le D8, on retourne presque à quelque chose de plus simple :

« 4 »	« 5 »	« 6 »	« 7 »	« 8 »
1/8	1/8	2/8 (soit 1/4)	2/8 (soit 1/4)	2/8 (soit 1/4)

Donc il y a plus de chance de faire le haut du tableau : « 6 », « 7 », « 8 » (soit 7 en moyenne) que le bas : « 4 », « 5 », « 6 » (soit 5,25 en moyenne car « 6 » est présent 2 fois, faut suivre !).

Sur les D12, D20 et D30, nous retournons à quelque chose de vraiment simple, chaque valeur est équiprobable. D12 :

« 7 »	« 8 »	« 9 »	« 10 »	« 11 »	« 12 »
1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6

Pour le D20 je vous invite à consulter le tableau 2, et le tableau 3 pour le D30.

Finalement (hormis pour le fun de la chose), ils auraient pu remplacer le D12 par un D6, le D20 par un D10 et le D30 lui aussi par un D10 (et en plus ça aurait été plus simple pour moi car j'ai vérifié toutes les valeurs avec mes petits doigts boudinés sur chaque dé... y a plus de respect j'veus l'dit).

Formula D est un jeu de prise de risque : « Je reste en 4^e pour passer ce virage, j'encaisserai au pire 3 dégâts ». Grâce à cet article, j'espère maintenant que vous n'explorez pas votre moteur en sortie de virage car vous attendiez un « 21 » sur le D30, toute autre valeur étant maudite... (enfin, moi, c'est ce que je ferais mais bon, d'un autre côté, 1 chance sur 10 pour rattraper la pole position, ça se tente... adrénaline quand tu nous tiens). ■

Tableau 1

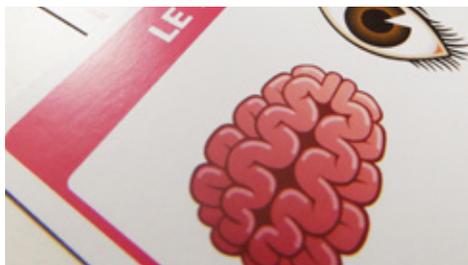
Dé	D4	D6	D8	D12	D20	D30
Valeurs possibles	1, 2	2, 3, 4	4, 5, 6, 7, 8	7, 8, 9, 10, 11, 12	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
Nombre de valeurs	2	3	5	6	10	10

Tableau 2

« 11 »	« 12 »	« 13 »	« 14 »	« 15 »	« 16 »	« 17 »	« 18 »	« 19 »	« 20 »
1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10

Tableau 3

« 21 »	« 22 »	« 23 »	« 24 »	« 25 »	« 26 »	« 27 »	« 28 »	« 29 »	« 30 »
1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10	1/10



CURIOSITÉ LUDIQUE

FLUXX

Un jeu c'est avant tout des règles. Sans elles pas de limites et les joueurs feraient n'importe quoi, passant à côté de l'expérience que leur offre le jeu. Pourtant, nous sommes tous pareils, il nous arrive d'avoir envie de les transgresser. Si *Mito* vous encourageait à tricher allègrement, *Fluxx* vous propose carrément de changer les règles du jeu en pleine partie, rien que ça ! Il n'en fallait pas plus pour parler de *Fluxx* dans la rubrique "Curiosité ludique".

► Arthelius

Avant tout, Fluxx c'est un peu d'histoire

Fluxx est l'œuvre d'Andrew Looney, paru pour la première fois en 1996, simple jeu de cartes en noir et blanc. Puis le jeu est ressorti en 1998, 2000, 2003, 2005, 2007, 2008, 2011 et 2014, dans plusieurs langues, mais sans jamais atteindre le sol français, je vous assure. Une étrangeté qu'Edge a réparée en éditant le jeu en 2015 dans nos contrées. Chaque édition prenant un peu plus de couleurs à chaque fois, sauf chez nous, nous aurons le temps d'y revenir.

Mais *Fluxx* c'est aussi tout un tas d'autres jeux estampillés du même nom, utilisant des thèmes très divers, variés et parfois même un peu étranges. Nous avons donc des jeux basés sur les zombies, les Monty Python, Cthulhu, les pirates, les martiens, *Regular Show* (tiré d'un dessin animé), le magicien d'Oz, et *Christian Fluxx* qui nous narre l'histoire de Jésus. Vous pensez que j'abuse ou que cette liste est déjà bien assez longue, pourtant c'est la stricte vérité, j'en ai même oublié en route, plusieurs qui plus est.

En plus des variantes de thème, *Fluxx* a également connu d'autres versions comme le jeu de dés, qui s'ajoute au jeu de base, apportant de nouvelles contraintes. Mais il existe également un jeu de

plateau où le principe reste le même, adapté à tout un plateau de jeu. Bref, *Fluxx* c'est une grande famille.

Prenez Fluxx matin et soir

Aussi étrange que cela puisse paraître, il sera difficile de ne pas confondre *Fluxx* avec une boîte de médicaments la première fois que vous le verrez. Boîte longue et blanche où le nom du jeu ne s'entrave pas de fioritures et sous lequel le slogan du jeu s'étale dans une police des plus simples, seules quelques bandes de couleur venant égayer le tout. Mais la cerise sur le gâteau, c'est cette phrase qui vient valider mes propos et ne laisse aucun doute sur l'inspiration médicale du jeu : « sans risque d'allergie ». Un premier pas vers l'étrange, qui ne fera que se confirmer par la suite.

Des règles malgré tout

Même si vous pouvez changer les règles à l'aide des cartes du jeu, celui-ci possède tout de même quelques règles à lire avant tout et reliées dans un petit livret. Celles-ci sont courtes et seront lues en quelques minutes. Le principe est simple, pour remporter la partie l'un des joueurs devra remplir l'objectif joué sur la table, car vous débutez la partie sans et il sera parfaitement possible d'en changer en cours de route. Le déroulement de la

partie sera tout aussi simple : en début de tour vous piochez et jouez le nombre de cartes en vigueur sur ce tour, puis vous vous défaussez du nombre de cartes défini par la limite actuelle, puis pliez-vous à l'actuelle limite d'atouts si nécessaire. Voici pour les règles, et ce n'est pas une blague, c'est même totalement normal puisque l'ensemble du jeu se base sur le texte des cartes, modifiant sans cesse le jeu. Les règles ce sont elles au final.

Mais c'est quoi ces cartes ?!

Il existe différents types de cartes. Les cartes Règles, de couleur jaune, imposent de nouvelles règles, comme jouer toutes les cartes de sa main à chaque tour ou jouer en aveugle. Nous avons les cartes Objectif, de couleur rose, qui demandent de posséder certains atouts bien particuliers ou encore de posséder un nombre précis d'atouts. Ensuite nous avons les cartes Atout, de couleur verte : simples cartes illustrées, elles permettent de réaliser les objectifs. Enfin, il y a les cartes Action, de couleur bleue, qui sont des cartes uniques utilisables une seule fois, celle-ci ayant des effets directs sur le jeu.

Aucune stabilité

C'est donc sous une tempête de règles changeantes et de retournements de situation que se déroulent les parties de **Fluxx**, certaines règles que vous aurez jouées pouvant littéralement se retourner contre vous : alors que vous accumulez tranquillement vos atouts, voici que ces derniers deviennent obsolètes au tour suivant, ou bien votre main durement acquise s'envole entre les doigts de votre adversaire à cause d'une carte Action. Jouer à **Fluxx** c'est se plier au fait que les règles changent sans cesse, apportant alors du renouveau à chaque tour. Bien entendu le tout pourra s'avérer chaotique, d'ailleurs comment pourrait-il en être autrement ? Mais c'est justement ce qui fait tout le sel du jeu, le rend unique, et fait que **Fluxx** a parfaitement sa place dans cette rubrique avec ses règles changeantes et son style graphique un brin loufoque et décalé. Un jeu à découvrir si vous désirez vivre une aventure originale et parfaitement novatrice en réalisant un vieux rêve de joueur : contrôler le jeu, à moins que ce ne soit lui qui vous fasse tourner en bourrique. ■



Auteur : Andrew Looney
 Illustrations : Andrew Looney
 Mécanisme : objectifs
 Thème : abstrait
 Nombre de joueurs : 2 à 6
 joueurs
 Age : à partir de 8 ans
 Durée : 20 minutes
 Édité par Edge
 Prix : 21€



VERSUS



Epix VS huit minutes pour un empire

► Arthelius

Lorsque deux petits jeux partent à la conquête de grands royaumes, on ne plaisante plus ! Minimalistes dans les règles comme dans leur matériel, Epix et 8 minutes pour un empire nous proposent tous deux une expérience riche en émotions et cornélienne dans ses choix. Un petit duel au sommet pour deux jeux non pas grands par la taille mais par leur ambition.

Mécanique

Dans Epix vous incarnez le dirigeant d'un royaume qui n'a qu'une seule ambition : conquérir le ou les territoires adverses, séparés par de minces frontières. Pour cela vous allez devoir recruter de nouveaux soldats et acquérir des machines de guerre. Mais prenez garde car chaque tour de jeu ne vous laisse qu'un choix limité d'actions, et chaque unité vous soulagera de quelques pièces durement acquises. Le temps de 4 saisons, trop vite passées, vous devrez envahir les autres territoires

et tenter de vous emparer du château adverse tout en résistant à l'envahisseur. La bataille peut se dérouler sur différentes zones du plateau, plus ou moins grandes selon le nombre de joueurs.

8 minutes pour un empire vous place également à la tête d'une force conquérante, mais cette fois-ci à l'échelle d'un continent et de ses mers qui le séparent des îles. Sous vos ordres, un nombre limité de cubes pour la partie vont vous servir à conquérir les autres territoires ; vous pourrez les déplacer et les faire intervenir par le biais de cartes. Ces mêmes cartes comportent également des symboles qui, une fois regroupés par type, vous rapporteront un certain nombre de points en fin de partie. Ici aussi les pièces jouent un certain rôle car elles vous permettent de choisir quelle carte acheter à chaque tour.

Vous aimez vous battre contre les autres joueurs à coup de soldats et d'enchères chinoises ? Pas de souci, Epix est là pour vous divertir. Vous préférez





conquérir des territoires et faire de la gestion ? Aucun souci non plus, 8 minutes pour un empire saura vous combler. Même si les deux jeux se ressemblent avec leur thème de conquête, cela ne les empêche pas de proposer des expériences différentes mais tout aussi intéressantes et donc de conclure ce premier point sur une égalité.

Accessibilité

Autant le dire d'emblée, pour une raison que j'ignore, je trouve (et je ne suis pas le seul, mes testeurs aussi) qu'Epix possède des règles plus complexes à retenir à cause de tous ces petits points particuliers qui vous feront revenir aux règles lors de vos premières parties. 8 minutes pour un empire propose à mes yeux des règles plus simples d'accès et plus aisées à retenir, et cela grâce à des actions symbolisées sur les cartes. Mais dans les deux cas, quelques parties seront nécessaires pour bien les maîtriser. Les deux sont aussi accessibles, que ce soit en termes d'âge que de public, même si l'aspect plus abstrait de 8 minutes pour un empire pourra malgré tout rebuter. Difficile donc de dire si l'un surpasse l'autre, je pense que la différence est trop juste pour dire que 8 minutes pour un empire surpasse Epix sur ce point.

Matériel

Sensiblement de la même taille, ils proposent un matériel très proche. Seuls les cubes de 8 minutes pour un empire se distinguent des jetons d'Epix. Non, ce qui les différencie véritablement c'est le style graphique

choisi. Dans le cas de 8 minutes pour un empire, c'est l'auteur du jeu, Ryan Laukat, qui a lui-même réalisé les illustrations. Simples et lisibles, elles sont à mes yeux assez passe-partout. Pour Epix, Naïade, aux pinceaux, a œuvré dans un style rétro pixel du plus bel effet et qui parlera forcément aux amateurs de jeux vidéo rétro. Sur ce point Epix prend une option. Il faut bien sûr apprécier le style graphique mais la qualité est au rendez-vous. Ce point qu'il vient de grappiller, il ne le vole aucunement car les deux jeux, bien qu'assez proches, se différencient en outre de par leurs plateaux. Celui de 8 minutes pour un empire, qui se plie en plusieurs parties, est assez récalcitrant. D'ailleurs depuis peu un nouveau plateau est en vente dans les boutiques. Ce n'est pas le cas d'Epix qui, de plus, possède des règles joliment mises en page dans un papier agréable, contrairement à 8 minutes pour un empire qui propose des règles sur du papier blanc assez fin. Un point remporté haut la main par Epix.

Nombre de joueurs et configuration

Les deux jeux peuvent se jouer à partir de 12 ans, de 2 à 4 joueurs pour Epix, jusqu'à 5 joueurs pour 8 minutes pour un empire. La grande différence est la



durée d'une partie, du moins si l'on se réfère à la boîte. Epix annonce 25 minutes, qui peuvent se réduire surtout à 2 lorsque l'on connaît bien le jeu. Le second, le bien nommé 8 minutes pour un empire, annonce un délai conforme à l'astuce éditoriale, bien qu'éloigné de la réalité. J'ai eu beau jouer des parties rapides, jamais je ne suis descendu à 8 minutes, plutôt un quart d'heure, voire 20 minutes avec un nombre plus important de joueurs. Un point qui a fait assez polémique, il faut dire que la promesse était alléchante.

Au final, ce n'est pas le plus important. En revanche ces jeux sont meilleurs à 3 ou 4 joueurs, la tension se révélant moins forte à 2. Ainsi ils sont aussi bons l'un que l'autre sur ce point.

Durée de vie

Vite sorti, vite joué, vite rangé et rejoué, voici des caractéristiques qui siéent aussi bien à Epix qu'à 8 minutes pour un empire. En toute logique, ces points jouent grandement sur la durée de vie du jeu. La confrontation est naturellement moins forte dans 8 minutes pour un empire, tandis qu'une grande partie de la mécanique d'Epix se base sur celle-ci : le but y est de parvenir à envahir le château adverse en premier ou d'être, au pire, majoritaire sur la carte en fin de partie. Le hasard de la pioche de 8 minutes pour un empire joue ici en sa faveur et renouvelle assez bien les situations. Bien entendu, Epix n'est pas en reste étant donné que le facteur



humain compte également dans la part de hasard, de même que les cartes pouvoirs qui s'ajoutent avec les règles avancées. Pour autant les choix à chaque tour semblent plus limités. Cela suffit pour que 8 minutes pour un empire remporte ce point d'une courte tête.

Ambiance

8 minutes pour un empire attire de par son titre mais il reste, une fois la boîte ouverte, plus sage. Tandis qu'Epix attire tout de suite avec son design. Une fois la partie entamée, il est aisé de se rendre compte qu'Epix génère une ambiance assez forte et guerrière où les joueurs ne se feront pas prier pour se mettre sur le nez. Surtout lors du

dernier tour qui réserve bien des surprises. Dans 8 minutes pour un empire ça reste malgré tout plus calme, même si les conquêtes de chaque joueur pourront agacer les autres. Il faut être honnête, mettez un jeu où l'on doit se battre entre les mains de joueurs pour que tout à coup l'ambiance monte d'un cran, et Epix possède ce point avantageux qui lui fait remporter cette manche.

Originalité

De ce côté-là, on peut dire que les 2 jeux ont mis la barre assez haut. Epix reste un jeu de conquête et de confrontation, certes rapide, mais malgré tout assez classique dans sa forme. Ce qui le rend original c'est son système à base d'actions simples. 8 minutes pour un empire a pour lui son résumé





mécanique ingénieux d'un style de jeu pourtant assez complexe, mais aussi bien plus imposant. La mécanique est originale d'un côté et de l'autre c'est le style graphique. Du coup, que prendre en compte ? L'originalité mécanique ou graphique ? Ici nous avons deux jeux parfaitement plaisants qui sauront interpeller le joueur sans mal et qui me font conclure à une égalité légitime, bien que leur originalité respective ne prennent pas forcément racine dans le même terreau.

Rapport qualité/prix

8 minutes pour un empire est proposé pour environ 18€, tandis qu'Epix tourne autour des 25€, cependant la différence de matériel n'est pas flagrante. La qualité est au rendez-vous des deux côtés, si l'on exclut le petit souci de plateau de 8 minutes pour un empire qui remporte le point au vu de son prix de base.

Conclusion

En tant que joueur je n'ai pu apprécier ces deux jeux qu'après quelques parties, le temps de comprendre leur fonctionnement et de voir leurs subtilités. Mais une fois cette phase d'adaptation et d'apprentissage passée, les deux s'avèrent parfaitement agréables, surtout au vu de leur format et de la simplicité des mécaniques qui sont tout sauf restrictives et inintéressantes. Epix est plus combatif tandis que 8 minutes pour un empire est plus extensif, avec la subtilité des symboles. À mes yeux les deux jeux ne sont pas faits pour être véritablement joués avec le même style de public, ou du moins ils sont faits pour répondre à certaines envies sans pour autant être en conflit. Selon vos goûts Epix et 8 minutes pour un empire sauront répondre agréablement à vos envies ludiques du moment. ■

EPIX



Points forts

- + les illustrations en pixels
- + un jeu rapide et tendu

Point faible

- des règles pas forcément faciles à prendre en main

HUIT MINUTES POUR UN EMPIRE



Points forts

- + un jeu de conquêtes rapide
- + une mécanique bien huilée

Point faible

- un fin de jeu qui avantage parfois le dernier joueur

VS



AU DELÀ DE NOS FRONTIÈRES ... **KRAFTWAGEN**

► Tapimoket

IGA... Trois lettres...

Trois lettres oui, mais surtout le prix ludique tant attendu par les joueurs experts, ceux à qui une heure d'explications ou une partie de deux heures ne fait pas peur. IGA, c'est l'International Gamers Awards, et cette année encore c'est une sélection composée de jeux de haut vol.

Voyez plutôt : *AquaSphere*, *Les voyages de Marco Polo*, *Deus*, *Elysium*, *Five Tribes*, *Hyperborea*, *La Granja*, *Orléans*, *Quatermaster General*, *Roll for the Galaxy*, *Panamax*, *Kraftwagen*.

Et oui, dans cette liste on retrouve, encore une fois, des jeux bien connus de tous mais aussi de parfaits inconnus, ou tout du moins mal connus.



C'est donc l'occasion idéale de vous présenter l'un d'entre eux que j'ai pu tester récemment.

KRAFTWAGEN - Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans, pour une durée d'environ 75 minutes.

Kraftwagen est un jeu de Matthias Cramer, auteur des excellents *Maîtres couturiers* et *Lancaster*. Cette fois, il nous transporte à l'aube de l'histoire de l'automobile. Il ne s'agira pas de conduire une voiture dans de folles courses mais de vous développer en tant que constructeur afin de satisfaire une clientèle exigeante.

Au départ, vous avez à votre disposition votre petite entreprise représentée par un plateau individuel. Déjà, quatre personnes - sous forme de jetons - travaillent pour vous. D'abord placées dans la cantine, elles sont appelées à jouer des rôles différents. Ainsi, vous pouvez les utiliser comme mécaniciens ou carrossiers bien sûr, mais aussi comme vendeurs prêts à tout pour apporter du prestige à vos voitures au moment de la vente...

Madame prendra bien une tasse de thé... Monsieur, je suis sûr qu'un tel véhicule serait idéal entre vos mains et, croyez-moi, je ne dis pas cela à tout le monde. Je vois tout de suite que vous êtes un conduc-

teur hors pair. Le prix ?... Allons Monsieur, laissez-moi d'abord vous montrer l'intérieur...

Votre entreprise est également divisée en quatre parties. Trois d'entre elles sont des ateliers où vous pouvez construire un moteur ou une carrosserie. Dans le quatrième local, comme tout constructeur de l'époque, vous développez votre machine secrète : la voiture qui participera aux courses et apportera le succès à votre marque... à condition bien sûr de remporter la meilleure place !

Le jeu va se dérouler en trois manches. Durant celles-ci, vous allez vous efforcer de développer plusieurs voitures en assemblant une carrosserie et un moteur pour les mettre en vente et attirer les clients qui seront les plus intéressés...

En effet, tous les clients n'auront pas les mêmes exigences. Certains peuvent privilégier le prix, bien entendu. Mais d'autres se tourneront vers les voitures les plus performantes (Meilleur moteur) ou les plus belles (Meilleure carrosserie). D'autres encore seront satisfaits uniquement du service que vous allez apporter... Critère qui dépendra du nombre de vendeurs qui brosseront les pompes des clients au moment de la vente... Et plus on est nombreux à les froter, plus les signatures fleurissent au bas des contrats.

Tout comme aujourd'hui, pour progresser vous allez, avant tout, vous lancer dans la recherche pour augmenter les compétences de vos carrossiers ou de vos mécaniciens. Vous pourrez même vous faire aider par de célèbres noms de l'automobile tels que M. Opel, M. Buggatti, M. Porsche...



À tout moment, si vous possédez une carrosserie et un moteur, vous pouvez vendre. Mais attention ! Il faudra être le meilleur. Et si vous êtes à égalité avec vos concurrents, il faut être, bien sûr, le moins cher !

Chaque vente réussie et chaque course remportée vous amènera des points de prestige et, au bout de trois manches, la fabrique la plus prestigieuse remporte la victoire.

Maintenant que vous connaissez le but, je vais vous présenter...

La mécanique principale et originale du jeu

Cette mécanique est assez bien pensée. On part sur le principe de choisir des actions. Mais dans **Kraftwagen** les actions vont tourner autour d'une boucle infinie. Les joueurs disposent chacun d'un jeton Action à sa couleur qui sera placé sur cette boucle et c'est le joueur le plus en arrière qui choisit et réalise une action. Il peut ainsi choisir n'importe laquelle dans la boucle. Mais plus il ira la chercher loin, plus il laissera aux autres joueurs l'occasion de réaliser des actions avant que revienne son tour. En effet, tant qu'il ne sera pas de nouveau le dernier sur cette boucle, les autres pourront enchaîner les actions. Rappelez-vous, je vous ai dit qu'il fallait être le dernier pour jouer.



Ainsi, si les adversaires sont loin devant vous et qu'il y a 5 ou 6 actions avant de les rejoindre, vous pouvez



les réaliser une à une si vous le désirez avant qu'un autre joueur puisse jouer à son tour. Une fois un jeton Action choisi, il est placé à la fin de la boucle dans le premier espace libre. Ainsi les actions tournent de manière infinie et changent d'ordre.

Un système plutôt malin !

C'est dans ce principe intelligent que réside tout le jeu... Oui, vous aurez envie de faire telle ou telle action, mais être trop éloigné (donc trop gourmand) risque de se retourner contre vous... Pourtant, cette action... C'est celle-là que vous voulez ! Grrrr, dilemme !

C'est d'autant plus tentant que certains jetons vous permettent de cumuler deux actions et même trois pour l'un d'entre eux. À chaque fois que vous allez jouer, vous allez alors faire fonctionner vos méninges pour savoir si, oui ou non, le jeton Action choisi est le plus judicieux et quelles sont ou seront les conséquences si vous choisissez celui-là...

Des actions vous permettront de recruter, vous en aurez besoin. Une autre, et c'est probablement la plus convoitée, vous donnera l'occasion de vous lancer dans la recherche. Elle permettra de développer des carrosseries plus belles, plus modernes, de recruter des ingénieurs célèbres qui vous apporteront toutes sortes de bonus, mais aussi des moteurs plus

performants pour rendre vos voitures encore plus puissantes, y compris celle qui participe aux courses automobiles. Mais attention, plus vous vous développez, plus vous aurez besoin de personnel. En effet, les carrosseries et les moteurs monopoliseront vos ouvriers... Pensez aussi que vous pouvez en avoir besoin comme vendeurs !

L'action « drapeau », vous permettra de lancer votre voiture dans la course. En fin de manche, la plus performante rapporte de nombreux points de prestige ; un aspect à ne pas négliger !

Mais le principal va résider dans le fait d'attirer des clients et votre capacité à les satisfaire par vos ventes ! Cette action vous permet de placer jusqu'à quatre acheteurs potentiels pour la manche. Ainsi, vous pouvez faire venir un premier acheteur intéressé par la plus belle carrosserie, celle de plus haut niveau. Au moment de faire venir un client, c'est peut-être vous qui êtes le fabricant capable de réaliser les meilleures carrosseries, mais le serez-vous toujours en fin de manche ? Là aussi, il faut faire attention !

Si vous attirez des acheteurs, vous aurez probablement une ou des voitures à vendre. La vente n'est pas une action. À la fin de votre tour, vous pourrez mettre en vente un véhicule en plaçant une carrosserie, un moteur et au moins un vendeur





Lorsqu'il y a quatre clients ou six voitures en vente, la manche prend fin. Les acheteurs sont résolus un par un dans l'ordre. Si une vente est ratée ou si vous avez mal calculé la synchronisation entre les acheteurs, leurs besoins et les véhicules en vente, ceci peut provoquer de beaux retournements de situations dans les scores.

Kraftwagen offre également une pléiade de petits objectifs à atteindre et les joueurs qui les réalisent les premiers gagnent des points supplémentaires. Certains objectifs apportent quand même

(plus, si des clients sont attirés par le prestige). Mais à cet instant il faudra aussi fixer un prix grâce à un jeton chiffré qui indique non seulement le prix mais, surtout, le gain en points de victoire.

Ainsi, vous aurez tendance à vendre cher puisque ce prix de vente vous donne également des points. En ayant un client intéressé par la performance, si vous fabriquez les meilleurs moteurs vous aurez tendance à mettre un prix élevé. Mais si en fin de manche quelqu'un fait de meilleurs moteurs et vend un véhicule ainsi équipé, la vente vous passera sous le nez. Pire encore, si un adversaire vend une voiture avec un moteur équivalent, le client se tournera vers le moins cher !

Certes, vous pourriez vendre moins cher pour vous assurer plus de chances, mais ce serait aussi moins de points en fin de partie...

jusqu'à 7 points, ce qui est loin d'être négligeable... Nous aurons par exemple le premier joueur à faire un tour de circuit ou encore celui qui a réussi à embaucher tous ses jetons Ouvrier, ou celui qui a réalisé le premier moteur de niveau 4, etc.

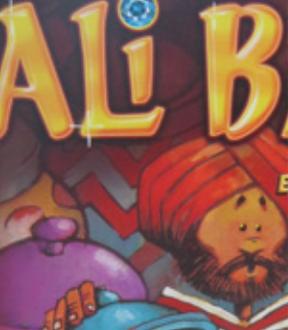
Kraftwagen, malgré son aspect un peu austère, est une bonne surprise ludique sur un thème peu exploité. À ma connaissance, seuls **Kanban** et **Kraftwagen** se sont lancés dans un univers de fabrication automobile. Ayant testé les deux, je trouve que si **Kanban** est plus joli, **Kraftwagen** a l'avantage d'avoir une prise en main plus facile avec des règles plus légères à assimiler. Il n'en demeure pas moins très tactique avec sa mécanique de piste d'actions et son système de commerce. Croyez-moi, la concurrence sera rude !

Kraftwagen mérite vraiment sa place comme finaliste à l'*International Gamers Awards*. Et si vous avez l'occasion d'y jouer, n'hésitez pas ! ■



Auteur : Matthias Cramer
 Illustrations : Harald Lieske
 Mécanisme : gestion
 Thème : automobile
 Nombre de joueurs : 2 ou 4
 joueurs
 Age : à partir de 10 ans
 Durée : 75 minutes
 Édité par ADC Blackfire
 Prix approximatif : 40€





LA RÉÉDITION



Restrictions budgétaires obligent, les 40 voleurs ne sont plus que 12. Compression de personnel, que voulez-vous... De plus une grotte ça coûte cher en chauffage, du coup ces voleurs se sont trouvés un joli pied-à-terre, dans un bazar où chacun dispose de sa chambre dans les pots du souk. Il faut dire que parmi toutes ces jarres se trouve aussi un trésor, de quoi attirer Ali et prendre le risque de tomber sur les voleurs ou au mieux sur un pot vide. Et vous, osez-vous fouiller les jarres ?

► Arthelius

L'ancienne version

En 1997, une première version du jeu avait vu le jour, avec la même illustration sur la boîte, à savoir notre cher Ali Baba. Mais la taille était quelque peu différente. Si vous êtes passé à côté de cette version, je vous propose de le découvrir immédiatement avec cet article, afin de profiter de sa récente réédition.

Que se cache-t-il à l'intérieur ?

On place toutes les tuiles face cachée, sur la face jaune où les pots arborent

ALI BABA ET LES 12 VOLEURS

différentes couleurs et motifs. Puis, chacun leur tour, les joueurs vont retourner une tuile : s'il s'agit d'un pot vide, le joueur le récupère et son tour prend fin ; s'il s'agit d'un trésor, il le récupère également et peut choisir de continuer son inspection ou bien de s'arrêter là. Un stop ou encore, une mécanique qui parle aux adultes et donne du piquant pour nos chers bambins. Ceux-ci auront tendance à ne pas trop pousser la fouille trop loin et insisteront les adultes à prendre plus de risques qu'eux. Enfin, si le joueur retourne un voleur, son tour s'arrête, la tuile reste en place et toutes les tuiles Trésor accumulées pendant ce tour retournent sur la table face cachée. Il faut bien mettre de côté les tuiles du tour et ne pas les mélanger avec celle acquises précédemment pour ne pas se mélanger les pots.

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a réussi à amasser 12 tuiles Trésor, remportant la partie,





ou bien s'il ne reste plus que 12 tuiles au centre de la table avec les 12 voleurs bien cachés dans leur pot. Le joueur avec le plus de tuiles Trésor l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le moins de jarres vides qui l'emporte.

Tout d'abord, je dois vous couper la tête

Cette réplique venue de l'album de Tintin, « le Lotus Bleu », m'est revenue en voyant tous ces pots de différentes couleurs et motifs. D'ailleurs, en dehors de ces pots, vous n'aurez rien d'autre à vous mettre sous les yeux. Ce qui n'est pas un véritable problème, puisque le jeu se limite à ces tuiles joliment illustrées, tout comme la boîte. Simple, mais joli, fonctionnel et pratique, voici les mots qui résument bien **Ali Baba**. Les motifs des pots et leurs couleurs pourront aider à garder en mémoire les pots contenant des voleurs et ainsi aider les joueurs à ne pas se faire avoir par ses vilains voleurs. Les motifs ont d'ailleurs des importances et seront importants.



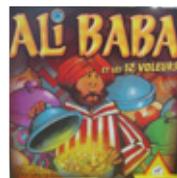
Un pot ça va, mais plus bonjour les dégâts

Le jeu est simple. Idéal pour les plus jeunes à qui il saura inculquer les prémices du système « stop ou encore ». Pour les adultes, le jeu ne sera qu'une succession de hasard et d'un peu de mémoire. Pour autant, le jeu étant assez court, cela n'aura que peu d'importance et les parents ne seront pas contre une petite partie. Jouable dès le plus jeune âge, et avec un public très large, Ali baba sera parfait si vous avez des enfants dans votre entourage. De plus, le matériel étant limité, en carton malgré tout, il pourra être emmené partout.

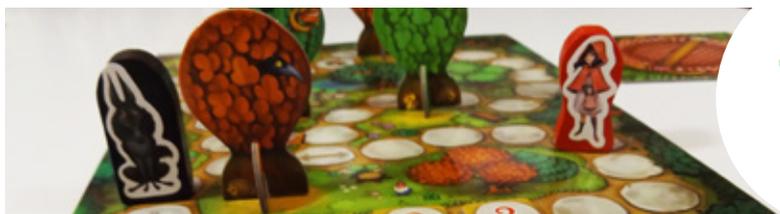
Avis

Ali Baba et les 12 voleurs ne paie pas de mine. Pourtant il s'agit d'un jeu simple et plaisant qui saura charmer les plus jeunes en les initiant doucement au principe du « stop ou encore ». Une découverte amusante servie par une jolie couverture qui intrigue et attire. ■

Auteur : Dominique Ehrhard
 Mécanisme : mémoire
 Thème : 1001 nuits
 Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
 Âge : à partir de 4 ans
 Durée : 15 minutes
 Édité par Piatnik
 Prix approximatif : 14€



LA SÉLECTION DES PETITS SUCRES



LE PETIT CHAPERON ROUGE

► Arthelius

La route est longue avant d'arriver à la maison de mère-grand, surtout que dans les fourrés rôde un dangereux prédateur : le loup. Tous ensemble vous allez aider le petit chaperon rouge à mener à bien sa cueillette pour qu'elle puisse ensuite rejoindre la demeure de son aïeule avant que celle-ci ne se fasse dévorer par la créature à longs poils et aux dents acérées.

Promenons-nous dans les bois

Le Petit Chaperon Rouge propose deux modes de jeux distincts. Le premier est coopératif, le second compétitif. Le but du chaperon sera toujours de rejoindre la maison de sa grand-mère en empruntant le chemin, tandis que le loup fera de même de son côté en empruntant un autre sentier. Pour ce faire vous allez avancer à l'aide de cartes Chemin et de jetons Cueillette. Sous ces derniers vous pourrez retrouver des pâquerettes – qui vous feront avancer d'une case – ou une pierre – qui n'aura aucun effet. À votre tour, vous allez choisir entre continuer la cueillette en retournant la première carte de la pile, ou la stopper et révéler ainsi les jetons disposés sur les cartes grâce aux pâquerettes dessinées dessus. Chaque fleur permet de disposer face cachée un jeton. Les cartes ont des valeurs de 0 à 8.

Mais la cueillette ne peut se poursuivre que si la carte révélée possède une valeur (indiquée sur la carte et le panneau) supérieure ou égale au nombre de cartes déjà révélées (indiqué par les petits pions que l'on dispose en dessous, ce qui est une très bonne idée pour aider les enfants). Si jamais celle-ci possède une valeur inférieure, la cueillette prend fin. On défausse

alors face cachée les jetons et les cartes, le loup avance d'une case mais pas le chaperon. Puis l'on reprend le cours du jeu : si l'on décide de stopper la cueillette, on révèle alors les jetons, et on avance le chaperon d'autant de cases que de pâquerettes, ainsi que le loup d'une case.

Si vous parvenez à atteindre la maison, cachée sous 4 tuiles, avant le loup vous remportez la partie, sinon c'est le loup qui l'emporte. Vous aurez la possibilité d'emprunter, à vos risques et périls, le chemin du loup, mais aussi de défausser la galette ou le pot de beurre pour ainsi avancer d'une case supplémentaire. Selon vos performances vous remporterez plus ou moins de points, permettant ainsi de rejouer pour s'améliorer.

Une course à la cueillette

Les règles simples à comprendre – elles tiennent sur quelques pages – ne laissent à aucun moment supposer que cette course est aussi tendue et que la fin se joue sur le fil du rasoir. Les





choix sont cornéliens et la mémoire mise à rude épreuve. Sans elle, et un peu de prise de risque, n'espérez pas atteindre la chaumière avant le loup. Le hasard viendra bien vous taquiner, mais ce sont véritablement vos capacités de mémorisation qui feront toute la différence. Même si la carte Chaperon ne permet d'utiliser les jetons déjà posés et le Hibou de découvrir la dernière carte du talon sont des atouts précieux et ne seront pas de trop.

Véritablement transportés dans le thème du jeu grâce à la qualité des illustrations et aux petits plus comme les petits arbres en 3D, **Le petit Chaperon Rouge** ne vous laissera aucun répit. L'édition est de très bonne qualité, le matériel est abondant et bien pensé, si ce n'est les pions en bois qui sont un peu justes par rapport aux autocollants, mais c'est vraiment du chipotage car il n'y a véritablement rien à redire sur le reste. Encore de l'excellent travail.

L'homme est un loup pour l'homme

Un petit mot sur le second mode qui propose à l'un des joueurs de jouer le loup, tandis que les autres incarnent des personnages à pouvoirs. Le loup choisit les cartes Chemin, il en pose une cachée à chaque tour. Les autres joueurs choisissent entre poursuivre la cueillette en retournant la carte posée par le loup, la stopper, utiliser la carte Chaperon (la numéro 8, une seule fois par partie) ou bien utiliser leur pouvoir. Ces cartes Pouvoir sont réversibles et lorsque vous les utilisez c'est le loup qui les récupère pour pouvoir

les jouer à son tour avec des pouvoirs différents.

Le jeu prend alors une autre tournure, tout aussi intéressante que la première. Aussi étrange que cela puisse paraître, le loup n'a pas vraiment plus de chance de remporter la victoire. Le jeu s'équilibre tout aussi bien dans cette version, bien plus tendue, véritable pendant du premier mode. Il y a alors une part de bluff qui s'ajoute créant ainsi des retournements de situation plus amusants. Le Piège à loup, qui le fait reculer, sera une épée de Damoclès pour lui, tandis que la carte Chaperon sera un précieux atout pour les joueurs qui devront ruser pour deviner les intentions du loup.

1, 2, 3, nous irons au bois

Et pas pour cueillir des cerises, mais des pâquerettes avant de rendre visite à notre vieille grand-mère. J'ai retrouvé dans **Le Petit Chaperon Rouge** le plaisir de jeu que j'avais ressenti en jouant au **Trésor des Lutins** mais avec plus de prise de risque et de tension. Un style de jeu qui plaît énormément aux enfants. Une sorte de suite spirituelle qui place la barre encore plus haut en cassant complètement le hasard de la pioche grâce à la mémoire des joueurs, ou au bluff si vous jouez avec le second mode. Un véritable plaisir ludique que l'on déguste comme une bonne galette, et pas uniquement lors de la galette des rois. Gourmands ludiques, la grande famille des jeux coopératifs est heureuse d'accueillir et de vous présenter leur petite sœur **Le petit Chaperon Rouge** qui ravira sans mal les grands comme les petits. ■



Auteur : Annick Lobet
Illustrations : Jérémie Fleury
Mécanisme : coopératif
Thème : conte
Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs
Age : à partir de 7 ans
Durée : 20 minutes
Édité par Purple Brain Creations
Prix approximatif : 23€



EXTENSION



GOLDEN HORN : Dominio da mar

► Arthelius

Dire que j'avais aimé Golden Horn serait un euphémisme. Vous imaginez donc la patience dont je faisais preuve à l'égard de l'arrivée de sa première extension. Après que cette vertu ait été mise à rude épreuve et avec plusieurs mois de retard, la première extension de Golden Horn est enfin disponible. Il est temps de savoir maintenant ce qu'elle vaut.

Ouvrons la boîte

Commençons par décrire le contenu de la boîte. Dans celle-ci vous trouverez

8 cubes blancs et 8 cubes noirs qui seront ajoutés aux autres et vous permettront, lorsqu'ils seront tirés, d'être changés contre des mercenaires. Ces mercenaires, au nombre de 20, sont représentés sous forme de pions en bois. Enfin, il y a 5 grandes tuiles : les territoires de Zara, Durazzo, Candia, Negroponte

et Galata. Le matériel est de qualité et reste du même niveau que le jeu de base, aussi bien pour la taille que le style. Rien à redire sur cette boîte qui contient un matériel tout à fait honorable pour une extension.



Les mystérieux mercenaires

Les mercenaires que j'ai évoqués ci-dessus sont les véritables stars et nouveautés de cette extension. Représentés dans le sac par des cubes noirs et blancs, ils sont immédiatement remplacés par les pions lorsqu'ils sont tirés. Les noirs vont être mis de côté, et pourront se transformer plus tard en paysans, tandis que les blancs retourneront dans le sac. 10 cubes sont disposés sur les ports au départ. Quant aux 5 territoires, ils sont juste posés à portée de main, mais non inclus dans le parcours.

Les mercenaires pourront être pris comme marchandise, de la même manière que les cubes de couleur d'autrefois, tous en une seule fois, dans le port dans lequel vous accosterez. Ils ne pourront pas être volés par les pirates, contrairement aux marchandises, et une fois déposés dans votre entrepôt, il sera possible à n'importe quel moment dans votre tour de les échanger pour récupérer un territoire qui vous rapportera des points en fin de partie. Ce territoire ne pourra pas être volé, une fois acquis c'est définitif.

Si les mercenaires viennent à manquer, les joueurs s'emparent alors des cubes noirs, les paysans. Moins forts que les mercenaires, il en faudra 2 pour valoir 1 mercenaire. Cependant ils pourront être remplacés



par de nouveaux mercenaires si ces derniers redeviennent disponibles, mais seulement pour ceux qui sont dans les entrepôts. Enfin, les bateaux n'ayant que des paysans peuvent être attaqués par les pirates.

Fin de partie

Avec l'arrivée de ces nouveaux éléments, les conditions de fin de partie diffèrent quelque peu : si tous les territoires sont conquis, si toutes les marchandises ont été prises dans les ports de départ, ou en enfin si un joueur annonce la fin du jeu (comme avant), la partie prend fin. On décompte alors le contenu de son entrepôt, les paysans et les mercenaires valant 1 point auxquels on ajoute les éventuels territoires acquis, leur valeur étant indiquée dessus. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Dominio da mar

Rien à voir avec la marque de produits en laine, c'est le nom de cette première extension

de **Golden Horn**, qui trône sur la boîte. Loin de rallonger les parties inutilement, cette extension ajoute une nouvelle dimension stratégique au jeu. Faut-il courir après les marchandises ou bien après les mercenaires ? Il sera plus simple de répondre à la question lorsque vous jouerez à deux, où les mercenaires ne viennent pas vraiment à manquer, la ruse et l'opportunisme des joueurs creusant un écart naturel du score. Mais plus il y aura de joueurs et plus le jeu sera tendu, et les mercenaires deviendront alors une denrée rare très convoitée. Il faudra donc faire preuve d'adaptation pour remplir son navire des marchandises les plus précieuses. Les territoires rapportent de nombreux points et deviennent donc très disputés, ce qui donne au jeu plus de tension et de suspense.

Sans modifier le jeu en profondeur, cette première extension apporte de la fraîcheur et permet de redécouvrir **Golden Horn** de manière agréable et fluide sans tomber dans l'écueil de l'extension fouillis sans grande utilité. Servi par un matériel de qualité, **Dominio da mar** devrait vous combler si comme moi vous avez été happé par la qualité ludique du jeu de base. ■



Auteur : Leo Colivini
 Illustrations : Marko Fiedler
 Mécanisme : déplacement
 Thème : maritime
 Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
 Age : à partir de 8 ans
 Durée : 40 minutes
 Édité par Piatnik
 Prix approximatif : 15€



JEUX ILLUSTRÉS

► Arthelius

Le minimalisme graphique



Sans être devenu une mode qui se généralise, le minimalisme graphique s'est depuis peu invité dans nos productions ludiques, laissant derrière lui de longues années d'abondance, et parfois même de surcharge illustrée. Une tendance que nous allons tenter de décortiquer dans cet article, en revenant sur les origines de cet aspect par l'énumération de quelques exemples illustrés.

Le terme « minimalisme » s'est souvent invité dans de nombreux domaines. Dans celui de la mode, par exemple, il fit fureur dans les années 90 ; en musique ce fut dans les années 60, où on parlait de musique répétitive. Même l'informatique connaît ce mouvement. Le point commun : le fait de ramener le tout à l'essentiel en supprimant le superflu.

Le minimalisme dans l'art

Le minimalisme est aussi un mouvement artistique apparu dans les années 60 aux États-Unis, héritier du Modernisme apparu un peu avant. On caractérise ce mouvement par des formes simples, souvent géométriques, et une palette de couleurs extrêmement réduite, où le moindre symbolisme n'a pas sa place. Il est parfois défini comme un art sans sentiment, ce qui est assez réducteur mais démontre malgré tout l'intention de tout réduire au maximum.

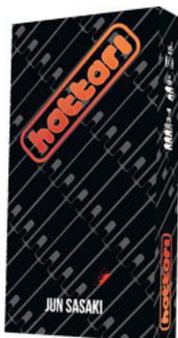
Le minimalisme sur internet

Il y a de cela quelques années, nous vîmes arriver sur la toile un courant graphique souvent appelé « minimaliste », désireux de se rattacher à cette notion de simplicité. S'emparant des icônes de la pop culture, ces œuvres minimalistes réduisaient au plus simple des personnages, des films, etc. en utilisant le moins d'éléments possible pour les représenter. Le super-héros Flash par exemple aurait pu être illustré par un simple éclair jaune cerclé, le tout sur un fond rouge uni. Rien de plus ne venant aider le spectateur à deviner le symbole. Mais pour véritablement fonctionner, il ne suffisait pas que ces œuvres illustrent simplement un concept en n'utilisant que des formes et des couleurs restreintes. Il fallait une conscience collective installée dans le cerveau de chaque geek, où l'évocation de symboles forts de leur culture, totalement abscons au non-initié, suffisait à les toucher, tout cela leur parlant parfaitement.

En un sens, le retrait des sentiments du mouvement artistique de base n'avait plus court ici puisque ces œuvres prenaient racine dans les souvenirs de l'œil qui observe et dans la nostalgie ou l'amour qui se dégage de l'œuvre initiale, représentée ensuite de façon minimaliste.

En matière de jeu de société, c'est comme si l'on avait posé un meeples rouge sur un carré vert. Tous

les joueurs de **Carcassonne** auraient immédiatement saisi la référence, mais pas les non-joueurs. Mais au final, peu d'œuvres allant dans ce sens et concernant notre loisir ont vu le jour, comme si les jeux de société ne pouvaient pas s'emparer de l'univers geek. Ils semblent déshérités de cette culture, comme si pour en faire partie ils devaient obligatoirement utiliser les canons venus d'autres œuvres, ne pouvant exister et être reconnus seuls. Est-ce dû à un manque de reconnaissance ou simplement au fait que les jeux de société ne touchent pas autant de monde ? La question mérite d'être posée.



repandre d'encre, sur une grande feuille. Le tout pour représenter une idée en une seule image, faisant écho à leur alphabet composé d'idées plutôt que de syllabes simplement auditives. Il est donc logique de voir émerger ce mouvement du pays du soleil levant. De plus, leurs jeux sont souvent matériellement minimalistes : ils ne couvrent pas les joueurs de pièces à ne plus savoir qu'en faire, comme le font les productions américaines. Il faut dire que là-bas, où l'espace dans les grandes villes manque cruellement, peu de personnes jouent à leur domicile mais plutôt dans les bars et restaurants, sur la table où a été servi le repas. Ce qui explique ce gain de place et cette simplicité apparente.

Un art qui vient de loin

Si l'on regarde de près les jeux de société utilisant un style minimaliste, on se rend compte que très souvent, ils s'inspirent des univers graphiques asiatiques. Et ce n'est pas pour rien. Le jeu **Hattari** de Jun Sasaki, par exemple, est on ne peut plus minimaliste. De même pour **Kobayakawa** du même auteur, ou encore **Dungeon of Mandom** de Masato Uesugi, qui s'est vu redesigné de manière bien plus expressive en étant édité sous l'égide de Jello et en prenant le nom de **Welcome to the dungeon**. Je pense que vous commencez à voir le raccourci facile que j'essaie de vous faire emprunter depuis tout à l'heure. Tous ces jeux ont été inventés par des auteurs asiatiques pour qui le minimalisme est ancré dans leurs habitudes culturelles. Il faut dire que, loin de réaliser des enluminures chargées comme le faisaient nos prêtres européens, les Japonais s'illustraient en maîtrisant la calligraphie où le geste devait être répété maintes fois dans le sable avec un bâton avant d'être exécuté en une seule fois, sans

Le nouveau minimalisme venu d'Europe

Mais depuis quelques années ce minimalisme japonais est parvenu jusqu'à nous, et nous autres européens nous nous le sommes approprié pour l'ingérer, le malaxer et le ressortir dans nos créations ludiques. Si j'ai évoqué **Kobayakawa** ci-dessus, d'autres jeux ont suivi cette piste, cette fois non initiée par des auteurs japonais, mais par des auteurs européens à qui les éditeurs ont décidé d'appliquer le mouvement minimaliste. Si le cas de **Concept** de Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot peut facilement s'expliquer vu le thème du jeu et sa mécanique - et qui n'a



réellement pas volé son nom -, on peut sans aucun mal dire que des jeux comme **Eko**, **Ryu**, ou **T.J.M.E Stories** auraient très bien pu s'illustrer d'une autre manière, sans pour autant embrasser le minimalisme.

Dans nos contrées, le minimalisme basé sur les formes géométriques a laissé place à un minimalisme plus imagé malgré tout. **Ryu** de Kim Satô est déjà plus illustré malgré la présence d'un japonais aux commandes, mais **Ekô**, d'Henri Kermarrec, ne peut se cacher derrière son auteur, et cela même si son univers est purement japonais.

Un autre jeu peut également se targuer de minimaliste sans puiser dans la culture japonaise, comme le fit **Concept**, il s'agit d'**Abys** de Bruno Cathala et Charles Chevalier. Sur sa boîte un simple visage (décliné en 5 couvertures différentes) et sur les côtés simplement le nom du jeu, rien de plus. Le minimalisme devient alors illustré. De même pour **T.J.M.E Stories** de Manuel Rozoy, qui arbore une jolie machine temporelle sur un fond blanc. Et nous touchons là à un autre aspect du minimalisme européen où très souvent le blanc est utilisé pour illustrer le vide, la simplicité, comme si les joueurs ne pouvaient pas imaginer que le jeu s'inspire et se targue de minimalisme graphique sans lui.

La simplicité s'invite aussi ailleurs

Mais est-ce que l'on peut réduire le minimalisme au simple aspect graphique, en laissant de côté les pièces qui composent les jeux asiatiques cités plus haut ? Je ne pense pas. Car autant des jeux comme **Abys**, **T.J.M.E Stories**, ou **Concept** peuvent se dire héritiers du minimalisme sur leur aspect graphique, autant une fois la boîte

ouverte il est plus compliqué de les définir comme tel, tant les pièces abondent.

Cependant, il existe de nombreux jeux qui peuvent être jugés minimalistes, mais sur leur matériel cette fois. C'est le cas par exemple de **Tower Defense** de Léandre Proust, ou de **Coin Age** d'Adam P. McIver, deux jeux de la taille d'une carte à jouer et se jouant avec des pièces de monnaie. Ici c'est le jeu en lui-même, de par son matériel - pas forcément ses règles -, qui peut s'avérer minimaliste. De même pour **Love Letter** ou **BraveRats** de Seiji Kanai, ou encore **Vérone** de Michael Eskue, jeux ne se composant que de quelques cartes. Certains jeux de dés pourraient aussi se réclamer de cet héritage, je pense à **Qwix** de Steffen Benndorf ou **Strike** de Dieter Nüssle où le jeu ne se résume qu'à des dés et une boîte.



Au fond qu'est-ce que le minimalisme ?

La question a le mérite d'être simple. Pourtant n'est-il pas pompeux d'utiliser ce terme pour désigner un jeu, alors que le mot « simple » ou « simpliste » suffirait ? Je réponds par la négative à cela, car malgré le fait que le minimalisme puisse s'immiscer dans de nombreux domaines, au-delà du domaine graphique dont il s'inspire à la base, utiliser le terme « simple » ou « simpliste » reviendrait à dénaturer le jeu, à le qualifier de léger et de peu profond. Or ces jeux minimalistes sont loin d'être de simples passe-temps sans fondement, ils jouissent de véritables règles travaillées qui ont été poussées à leur paroxysme pour tirer l'essentiel de l'expérience de jeu. Et si c'était cela au fond le minimalisme, l'essence même du jeu qui s'y conforme, ramenant tout à l'essentiel sans superflu ni habillage inutile ? ■





Boîte à outils ... Love Letter

► Pionfesseur

Minimaliste et efficace, Love Letter mérite le succès fulgurant qu'il a connu lors de son édition occidentale puisqu'il nous sert une recette innovante sans chercher à aller dans une complexité inutile. Malgré sa simplicité, les parties peuvent être très variées et le jeu possède une profondeur qui ne s'acquiert pas dès la première partie. Intéressons-nous donc dans cet article aux options que nous offre chaque personnage afin de mieux appréhender les tactiques du jeu.

La princesse et la comtesse

Commençons par le plus évident. La princesse et la comtesse, dans le cas où vous les avez avec un prince ou le roi en main, sont des cartes qui forcent le choix mais qui soulignent un point important du jeu : il est possible, en observant les défausses, de deviner l'autre carte que l'adversaire a main, ce qui sera fort pratique pour le tuer à coup de garde par la suite. Il vous est également possible d'observer un paramètre intéressant : est-ce que l'adversaire défausse la carte qu'il vient juste de piocher ? S'il le fait plusieurs tours

d'affilée, on peut soupçonner qu'il ait la princesse.

La comtesse est un personnage intéressant car elle inclut à la fois du bluff et de la prise de risque dans le jeu. En effet, le joueur peut très bien la défausser alors qu'il n'a ni prince ni roi, simplement pour tromper ses adversaires. À l'inverse, choisir de la garder en main peut être intéressant puisque sa valeur de 7 en fait un personnage puissant, surtout en fin de partie. La défausser vous fera passer un tour à vide (puisque'elle n'a pas de pouvoir) et la conserver vous fait prendre le risque d'être contraint de la défausser plus tard en indiquant aux autres que vous venez de piocher un prince ou le roi.



Les gardes et les barons

Les gardes sont parmi les cartes les plus importantes de **Love Letter** (ce qui explique pourquoi il s'agit de la carte la plus présente) puisqu'ils font que le but du jeu n'est pas seulement d'avoir la meilleure carte à la fin de la manche, mais permettent d'écourter la partie si l'on devine quelle carte notre adversaire a en main. C'est donc dans cette optique qu'ob-

server les défausses est très important. Dans l'absolu, si l'on est vers les premiers tours de jeu, il vaut mieux garder son garde (ah ah ah) afin de prendre le temps d'analyser les défausses adverses et surtout pour éviter de se faire éliminer par un autre garde (puisque un garde ne peut pas en tuer un autre). Si vous voyez un joueur défausser un garde au premier tour, il y a de grandes chances qu'il ait la princesse, le roi, un baron ou un autre garde (bien évidemment il est possible qu'il joue erratiquement pour vous tromper ou simplement qu'il joue mal).

Les barons sont le second type de carte permettant d'éliminer un adversaire. Ils donnent beaucoup plus d'indices que les gardes puisque, suite à une confrontation, on peut voir la carte du joueur éliminé et donc en déduire que la carte du gagnant a un chiffre supérieur (l'idéal étant qu'ils fassent une égalité pour déduire assez rapidement, en fonction des cartes restantes, quelles sont les possibilités). Tout comme les gardes, ils incitent les joueurs à faire attention aux défausses et à la main des adversaires et rendent la partie plus pimentée. Notons également qu'ils ajoutent de la puissance aux cartes ayant un haut chiffre et permettent de créer un contre à la stratégie de garder un garde (ah ah ah) en main.

Les prêtres, les servantes et les princes

Beaucoup moins de choses à dire sur ces cartes. Le prince représente la troisième carte agressive du jeu puisqu'il peut permettre d'éliminer le joueur qui détient la princesse. Hormis cela, il sera bon de juger au cas par cas quand jouer quelle carte. Les servantes sont très intéressantes tactiquement parlant puisqu'il faudra déterminer à quel tour vous aurez besoin de leur pouvoir de protection (le rare cas le plus amusant étant lorsqu'un joueur est contraint de se cibler lui-même avec un prince alors qu'il a la princesse). Si vous suivez bien depuis le début de l'article, vous comprendrez qu'un premier tour

intéressant serait de jouer une servante en ayant un garde en main (pour se protéger d'un éventuel baron, contre-contre-stratégie donc).

Le roi

Soyons clair : avoir le roi en main c'est comme être au bord d'un précipice. Vous ne pouvez déceintement pas échanger la carte que vous avez en main puisque le joueur adverse connaîtra alors votre nouvelle carte et vous prenez le risque qu'il vous tue au prochain tour. Le roi peut éventuellement être joué vers la fin de la partie (par exemple si tous les gardes ont été joués) mais globalement c'est une carte morte dans votre main. L'en-nui c'est que les joueurs peuvent le comprendre assez vite (avec ce que vous jouez ou simplement avec des prêtres) et vous finirez par vous faire éliminer. Disons qu'en gros le roi c'est comme la princesse sauf que vous avez une légère chance d'échappatoire.

Conclusion

Si la mécanique de jeu de **Love Letter** est simple, c'est dans la diversité des pouvoirs des personnages que les réels choix tactiques vont trouver leur intérêt. C'est ainsi que plus le joueur a connaissance du jeu et des tactiques de ses adversaires, plus il pourra affiner ses choix. Le jeu permet également de cette manière un bluff et donc un meta-game qui évolue. Une énième preuve qu'on peut se prendre énormément le chou sur un petit jeu très simple. ■



Auteur : Seiji Kanai
Illustrations : Andrew Hepworth et Jeff Himmelman
Mécanisme : rôles
Thème : renaissance
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 15 minutes
Édité par Filosofia
Prix approximatif : 10€





TRANCHE DE VIE D'UN LUDOTHÉCAIRE

► Ludo de la ludo

Salut les joueurs !!! Encore là ???
Bon, ça fait déjà un bout de temps que je vous parle de cette malédiction, à force de vous faire patienter ça va mal finir !

En même temps, j'aimerais vous parler de quelque chose d'aussi important à mes yeux : comment choisir un jeu de société en tant que ludothécaire ?

Vaste sujet, vous me direz : ça dépend de la ludothèque, de son public, des employés, du budget, etc. Oui, oui, vous avez raison, mais je pense que l'on peut tirer des généralités qui seraient aussi valables pour un particulier. Oui, oui, pour votre ludothèque personnelle !

Alors déjà, la chose la plus importante c'est que, même s'il faut écouter l'avis des autres, qu'il soit positif ou négatif, ne perdez pas de vue que c'est votre avis qui doit être le plus important !

Deuxième chose : jouer, jouer et jouer ! On ne peut se faire une réelle idée d'un jeu que lorsque l'on y a vraiment goûté, un peu comme les épinards ou la langue de bœuf de notre enfance ! Je déteste personnellement dire « tiens, celui-là faut que je le teste ! ». Non, on ne teste pas un jeu, on y joue évidemment. Un jeu ne se teste que lorsqu'il est en phase de test, quand il devient disponible sur le marché et bien il est arrivé en phase de jeu et plus de test.

Dès lors que la première condition est acquise et la seconde effectuée dans de bonnes conditions, alors vous pouvez normalement vous faire une idée du jeu. Je dis normalement car il est vrai que nous avons tous nos mécanismes préférés et du coup, nous sommes fait comme ça, nous avons aussi nos types de jeux à fuir !

Alors en tant que professionnel du monde ludique, je me dois de prendre en compte un dernier paramètre : l'homogénéité de mon offre de jeux. Je m'explique. Dans un premier temps il est important de connaître son public. Est-ce un public d'enfants ? Quelle tranche d'âge ? Est-ce plutôt un public familial ? Ou alors y a-t-il aussi des joueurs dits « experts » ?

Connaître les destinataires des jeux c'est donc pouvoir mieux réfléchir et construire son offre ludique. Surtout qu'un public ne reste pas figé, il évolue, les enfants grandissent, les familles peuvent avoir des habitudes qui changent, les joueurs experts peuvent devenir beaucoup plus exigeants, etc.



Au premier contact d'une nouveauté, il faut que je sois capable assez rapidement de me dire si elle pourrait rentrer dans ma ludothèque. Pourquoi rapidement ? Parce qu'au vu de l'offre de plus en plus croissante de boîtes de jeux, il faut essayer d'anticiper, d'analyser, de décider plus rapidement. Les contraintes arriveront après, bien sûr, mais au départ il faut déjà faire un choix binaire, oui ou non, pas trop de place au peut-être !

Ensuite, il faut « analyser » le jeu : sa mécanique, sa cible, son temps de jeu, son nombre de joueurs, sa jouabilité, sa rejouabilité, son confort de jeu, son matériel, sa solidité... et surtout s'il est assez différent d'autres jeux déjà acquis et également son prix. Ce dernier critère est moins important dans une structure collective que pour le particulier et encore, tout dépend de son pouvoir d'achat ludique.

Tous ces critères doivent être pris en compte de manière générale et individuelle. En effet, parfois, un matériel trop fragile peut être un frein décisif dans le processus d'acquisition d'un jeu. Par exemple, bien que le jeu soit original, primé, joli, il

m'arrive de ne pas le choisir à cause de son matériel qui, en ludothèque,



serait bien trop fragile. **Loony Quest**, sorti chez Libellud début 2015, qui a reçu l'As d'or Prix

spécial du Jury, rentre dans cette description. Il fait partie de ma ludothèque personnelle mais je ne l'ai pas choisi pour la ludo.

Alors bien sûr on ne peut pas jouer à tout, c'est là où les salons, festivals et autres manifestations ludiques deviennent intéressantes et très utiles. Une concentration de jeux à analyser, à toucher, à jouer, que ce soit des nouveautés ou des jeux plus intimistes et moins médiatisés. On regarde une partie, on réfléchit à sa place dans notre offre, à son pouvoir d'attraction, à sa manipulation... et on peut y jouer, y goûter.



Parfois il y le phénomène « coup de cœur », inexplicable, difficilement contrôlable, phénomène qui touche de plein fouet le geek qui est en nous, et qui parfois nous donne des regrets. Oui, parfois la beauté n'est pas synonyme de qualité... parfois... Un exemple : bien que le jeu soit sympa, je regrette d'avoir acquis personnellement **King of New York** de l'ello. En effet, ce jeu est trop proche de son grand frère et à la fois essaye de s'en éloigner pour ne pas plaire au même public. Problème de cible, pas assez profond pour les joueurs dits

« joueurs » ou « experts » et trop proche du premier opus pour le public familial, du coup un jeu qui ne sort presque jamais car pour moi il souffre d'un problème de définition de son public.

Être capable de combler les trous dans son offre et de pouvoir satisfaire son public au mieux, voici un des challenges du ludothécaire. Un accompagnement dans l'évolution des pratiques ludiques est aussi important, que ce soit avec les adhérents de la ludo que les amis dans le cercle personnel. En effet, trouver ce qui correspond à la famille « Truc », à Monsieur « Untel » ou à l'enfant « Muche » (toute ressemblance avec la réalité dans les noms précédents n'est que purement inconsciente !) est déjà délicat, mais pouvoir ensuite les faire évoluer vers des jeux plus profonds, différents, là ça devient très intéressant. Et quand on

choisit ses jeux, on doit aussi réfléchir aux évolutions futures de nos amis ou de nos adhérents. Que vais-je pouvoir leur proposer qui ressemble à ceci mais qui est un peu plus pêchu ?

Bref, choisir un jeu, c'est se poser les bonnes questions ! Ce qui induit que prescrire et conseiller des jeux c'est aussi une facette du métier de ludothécaire.

Il faut pour cela connaître sur le bout des doigts son fonds de jeux et ses adhérents afin de pouvoir les satisfaire au mieux. Les joueurs occasionnels sont attirés par les jeux qu'ils connaissent, en général, cela les rassure de ne pas être confrontés à des nouveaux jeux, catalogués « compliqués » dès le départ. Toute la magie consiste à faire découvrir en douceur un nouveau jeu à la mécanique proche de ceux qui font déjà partie de leur environnement ludique. Pour les joueurs plus chevronnés, on est sur une autre problématique : la réticence de la nouveauté ! J'ai remarqué plusieurs fois que les joueurs « experts » aiment jouer et rejouer des dizaines de parties d'un même jeu pour en retirer la substantifique moelle et en devenir un expert, justement :



pouvoir connaître toutes les stratégies efficaces ou non, les blocages possibles, les techniques rentables, jusqu'à ce que le jeu ne délivre plus aucun secret.

Alors voilà, quand on voit le nombre de sorties de jeux par mois rien qu'en France, il faut pouvoir faire comprendre à ce genre de public que les « infidélités » ludiques ne sont pas graves et n'ont pas de réelles conséquences sur leurs habitudes ; que même si le risque le plus important c'est de tomber accro à une nouveauté et de délaisser son jeu fétiche et adoré, un de ces jours il ressortira de la ludothèque pour encore plus de plaisir !



Et même si c'est un public exigeant, les retours en général n'en sont que plus forts, car le jeu est apprécié pour ce qu'il est, dans toutes ses facettes, dans toute sa substance, comme l'aurait imaginé l'auteur.

En conclusion, je dirais que lorsque l'on veut acquérir un jeu de société, il faut se donner des critères, s'y tenir le plus possible et aussi écouter sa raison et son cœur. Ensuite, il y a tellement de choix de bons jeux maintenant dans les magasins et dans l'imagination des auteurs que chacun trouvera boîte à son pied !

« Dis-moi à quoi tu joues, je dirai qui tu es »... Voilà une aide précieuse pour choisir ses jeux !

Comment ça, cet article était ultra sérieux comparé aux autres ? Oui c'est exact, d'ailleurs un ami me dit toujours qu'il ne me voit sérieux que lorsque je parle boulot !

Il faudra bien qu'à un moment donné je vous parle de mes amis, joueurs aussi. On se donne rendez-vous au prochain numéro ? ■



Vincent Dutrait

Tu multiplies les illustrations dans le domaine des jeux de société depuis quelques années. Comment es-tu arrivé dans ce milieu ?

Auparavant, je travaillais principalement pour l'édition de livres jeunesse. Il y a une dizaine d'années, pour élargir mon horizon, j'ai contacté les éditeurs de jeux de société et jeux de rôle, Asmodée, Descartes, D20 Hexagonal... Il en avait découlé quelques commandes intéressantes mais je pense que ce n'est que depuis 2010 avec *Water Lily* et *Tikal 2* que je me suis pleinement (re) plongé dans le monde du jeu.

Vincent Dutrait fait jouer ses crayons et ses pinceaux depuis de nombreuses années sur nos jeux de société, illustrant de nombreux jeux chaque année avec brio. Multipliant les genres et les thèmes, son trait est reconnaissable entre tous. Mais derrière ces illustrations enchantées se cache un homme passionné qui nous parle avec sincérité de sa passion et de son métier à travers cette interview.



Qu'est-ce que ce milieu t'a apporté ?

L'illustration d'un jeu est complexe et passionnante car, suivant son ampleur, l'illustrateur peut se retrouver confronté à plusieurs formats d'images différents à gérer, à devoir transmettre plusieurs informations dans une seule image, à synthétiser des actions par des pictogrammes qui devront être lus et compris par tous. Je m'ennuyais parfois en illustration jeunesse où l'on croise trop souvent les mêmes formats, les mêmes demandes. On tourne peut-être un peu en rond et le jeu de société se démarque car il est en pleine expansion, fortement lié à son support, et le monde du jeu n'en manque pas ! Que ce soit des jeux de cartes, de plateau, des jeux abstraits, des matériaux différents, des figurines, etc. Je n'ai jamais croisé une telle richesse ni un tel foisonnement ailleurs.



Ludographie :

- 2003 - MORT OU VIF (Asmodée)
- 2010 - Tikal II (Gameworks)
- 2015 - Discoveries (Ludonaute)

Son site internet : www.vincentdutraitle.com

Quels périodes ou univers as-tu le plus de plaisir à illustrer ?

Mes domaines de prédilection sont l'aventure, le fantastique, la *fantasy* et l'historique. Des univers qui permettent une certaine distance, où la part



d'interprétation peut être grande voire vaste, me permettant ainsi de développer et partager plus sereinement mon propre univers, de ne jamais m'ennuyer et proposer aux joueurs des illustrations originales et variées.

Quelles sont les difficultés récurrentes que tu rencontres lors de la réalisation d'une illustration ?

À mes yeux, la principale difficulté est d'asseoir l'univers dépeint et le rendre crédible. Ce qui ne veut pas forcément dire « réaliste » mais plutôt tangible, que le joueur puisse s'y projeter, que l'immersion fonctionne. Ce qui implique un conséquent travail de recherche et de documentation en amont, pour pouvoir dessiner et peindre, ou adapter le plus justement ce que l'on doit représenter. Qu'on y croit, tout simplement, et ce quel que soit le sujet : des dragons, des pirates, des indiens ou encore des ouvriers à Manhattan.

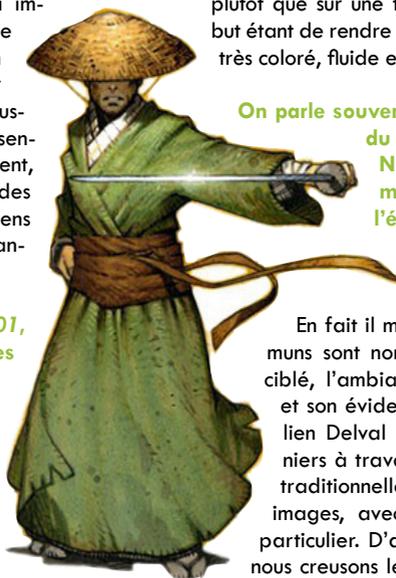
D'ailleurs, sur *New York 1901*, quelles furent les plus grandes difficultés ?

Ma grande crainte sur NY1901 fut le trop plein de béton, de pierres et structures rigides... Au début, au stade du prototype, il y avait peu de personnages,

principalement sur les tuiles des joueurs. Et j'ai proposé d'apporter de la vie, du mouvement et de l'humain sur quasiment toutes les cartes. Ce qui a permis d'amplifier considérablement la gamme de couleurs, donner des courbes et rondeurs aux graphismes sur les éléments de jeu et aussi de donner une échelle à l'ensemble. Tout le travail des bâtiments revient finalement à un travail d'étude quasi documentaire voire plutôt, dans mon cas, documenté car j'ai pris quelques libertés avec le réel pour rendre l'ensemble cohérent et dynamique. Tout du long de la réalisation, je me suis d'ailleurs plus concentré et focalisé sur le travail des ambiances, atmosphères, couleurs et jeux de lumières plutôt que sur une forme de vérité historique. Le but étant de rendre l'ensemble agréable à l'œil et très coloré, fluide et accessible.

On parle souvent de *New York 1901* comme du nouveau *Aventuriers du rail*. N'as-tu pas eu du mal à te démarquer de celui-ci, surtout vu l'époque quasi similaire à laquelle se déroulent les deux jeux ?

En fait il me semble que les points communs sont nombreux : l'époque, le public ciblé, l'ambiance du jeu, son accessibilité et son évidence, ses illustrations. Avec Julien Delval nous faisons partie des derniers à travailler encore de manière dite traditionnelle, ce qui se ressent dans nos images, avec un grain et un traitement particulier. D'autant plus que je pense que nous creusons le même sillon, la même veine



de l'histoire de l'illustration avec des techniques plutôt proches, un peu comme si nous avions fait la même école. Pour ma part, je n'ai pas travaillé avec ceci en tête mais, de fait, il y a des similitudes et tant mieux si de telles passerelles se créent, c'est plutôt flatteur !

Ce plateau en 3D isométrique n'a-t-il pas posé trop de problèmes à réaliser ?

Comme expliqué précédemment, ce fut complexe sur la forme mais aussi sur le fond. Car c'est un plateau presque « nu » que vont découvrir les joueurs en début de partie, plateau qui va ensuite se remplir et finir couvert de tuiles illustrées. Et ce n'est jamais évident d'avoir à concevoir et réaliser des illustrations pour des éléments qui n'ont pas tous la même échelle, qui ne seront pas tous vus sous le même angle, etc. Je pense aussi qu'il y a toujours un moment dans une partie où les joueurs se détachent du thème, de l'ambiance et des images pour se consacrer pleinement aux points, aux agencements, aux couleurs (parfois, voire souvent, à la limite de l'abstraction). C'est toujours mieux si le thème est bien présent via les illustrations mais à un moment, il vaut mieux savoir se mettre en retrait pour mettre en place des images qui renforcent, soulignent et fluidifient la mécanique.

Tu habites en Corée, cela n'est-il pas compliqué à gérer ? Est-ce que cela ne te gêne pas de ne pas pouvoir rencontrer, ou très rarement, les autres illustrateurs et personnes avec qui tu travailles ?

Je suis plutôt casanier (d'où mon choix de vie en Corée) et non, avec un peu d'organisation et du sérieux, ce n'est pas si compliqué que ça. Je suis



rompu au travail et à la communication à distance. C'est sûr que c'est toujours plus sympa de se voir, se rencontrer et se retrouver, ce que nous faisons finalement lors des salons internationaux ou de mes rares séjours en France. Cependant depuis le début de l'année, je retrouve tous les vendredis soir les acteurs du monde du jeu coréen à la boutique BoardM (Gary Kim, Jade Yoo, Hope S. Wang Tom Kim, et bien d'autres) où nous discutons et jouons. Et nous avons d'ailleurs plusieurs projets de collaboration en cours, ce qui permet de joindre l'utile à l'agréable.

Tu travailles de manière traditionnelle, avec des crayons ou de la peinture. Pourquoi ne pas être passé à la peinture numérique ?

Je poursuis mon travail aux crayons et pinceaux car c'est, tout simplement, ce que je maîtrise le mieux. Il se trouve que je ne peux me passer du contact des matériaux, le papier, les peintures, les pinceaux. Aussi, je trouve intéressant de me dire que je travaille sur papier, que ce travail sera ensuite traité numériquement pour finalement se retrouver imprimé sur du papier. On est presque sur du retour à la case départ. Et je me dis que ça a une incidence que de travailler sur une image en l'ayant sous les yeux presque comme au final, comme sur le produit fini. Eclairée directement (et



non rétroéclairée comme sur écran), palpable, à une taille et un format quasi-définitif...

Toutes les techniques ont leurs avantages et leurs inconvénients. Je pense qu'une bonne majorité des éditeurs a vite pris le pli numérique profitant pleinement des « avantages » apportés par ces techniques comme la retouche facile, une exécution d'image parfois plus rapide, la possibilité d'avoir les éléments séparés, etc. Ce qui va souvent à l'encontre d'un travail réalisé de manière traditionnelle où les crayons et les peintures laissent parfois peu de marge de manœuvre. Il faut savoir s'adapter et trouver trucs et astuces. Par exemple, je réalise désormais mes crayonnés de manière éclatée. C'est-à-dire qu'ils ne sont pas d'un seul tenant. Je dessine à part tous les éléments, avant-plan, personnages, cœur de la scène, décors, paysages, etc. Je scanne alors l'ensemble et monte l'image dans Photoshop en suivant scrupuleusement les indications et contraintes de mise en page et d'encombrement (titres, logos, noms des auteurs, illustrateurs, etc.). En fin de compte, je simule « physiquement » le travail de calques superposés comme sur ordinateur, pour une plus grande souplesse dans l'élaboration de mes crayonnés et avec une bonne marge de manœuvre si des ajustements se présentent par la suite.



Quel fut pour toi, la technique la plus compliquée à maîtriser ? Est-ce qu'un élément graphique est devenu ou est resté un cauchemar à dessiner pour toi ?

Il y a quelques années en arrière, j'ai réalisé plus de 600 armes et objets pour les GameMastery Item Cards de Paizo. Et ce en toute liberté, avec carte blanche sur les designs, aspects, formes, textures de tous ces éléments. Au lieu de m'ennuyer à aligner des images à la chaîne, j'ai plutôt tourné à mon avantage cette étonnante expérience en m'imposant d'y travailler tout ce qui avait pu me poser problème ou ce que je n'avais encore pas abordé en terme de textures, matières, lumières : je pense par exemple à des métaux précieux, des brillances, des transparences, etc. Ce fut un formidable entraînement, comme des gammes de piano, qui aujourd'hui me permet d'aborder à peu près tous les projets sereinement.

N'utilises-tu les crayons de couleur que pour les retouches et détails ou aussi en amont pour les croquis et roughs ?

Pendant la phase de crayonnés, j'utilise souvent des crayons à mine bleue, c'est moins salissant et ça permet ensuite numériquement de librement adapter mes images, les passer en noir, faire disparaître les bleus... Les crayons de couleur, eux, interviennent pendant la mise en couleurs pour retoucher, teinter, redessiner, détailler finement là où le pinceau ne va pas ou là où je souhaite apporter un grain et une touche particulière.



Quel est pour toi ton travail le plus abouti ?

À ce jour, j'en vois deux. Le diptyque **Lewis & Clark / Discoveries** car grâce à ces jeux aux formats différents, j'ai pu pleinement m'exprimer sur ce périple sous toutes les coutures autant sur le fond que sur la forme : cartes, plateau, boîtes différentes, personnages, paysages, etc. Et mon scénario médiéval fantastique pour **Time Stories** où j'ai pu, sur la longueur et avec une immense liberté, gérer le développement d'une aventure par l'image, installer un monde, des lieux, des personnages...

Quelles sont tes principales influences ?

C'est vaste et varié. J'admire les peintres américains du début du XX^e siècle comme Wyeth, peintre-illustrateur, Howard Pyle, son maître, ou encore Dean Cornwell, Frank Schoonover... Je suis aussi très attiré par l'Art nouveau. La liste des peintres et illustrateurs ou dessinateurs de bande dessinée que j'affectionne est longue : Arthur Rackham, Edmund Dulac, John Howe, Joseph Clement Coll, James Gurney, Alan Lee et tant d'autres. Dernièrement j'ai découvert les œuvres de Kawase Hasui et Yoshida Hiroshi, deux artistes japonais du début du XX^e siècle qui me fascinent par la puissance et l'apparente simplicité de leur travail. Je pense qu'il y a beaucoup à apprendre en observant et en analysant leurs œuvres en matière d'efficacité : aller à l'essentiel avec une économie de moyens et de couleurs impressionnante, des

compositions qui magnifient les espaces, etc. Je m'en abreuve.

À quels jeux joues-tu ? Quels sont tes préférés ?

J'aime jouer à tout ce qu'on me propose, je suis plutôt un joueur disons familial+. J'ai besoin d'immersion et surtout, qu'au final, quel que soit le résultat de la partie et sa durée, j'ai un gratifiant sentiment d'accomplissement et celui d'avoir passé un bon moment. Nous avons beaucoup de jeux ici et dernièrement nous avons joué avec grand plaisir à **Queen's Necklace**, **Claustrophobia**, **Discoveries**, **The Game**, **Mysterium**...

Quels conseils pourrais-tu donner aux jeunes illustrateurs qui souhaiteraient se professionnaliser ?

Je pense que le plus important est de comprendre qu'un dessinateur ne travaille pas uniquement pour son plaisir ou pour payer ses factures mais plutôt, et surtout, pour le joueur. Sur le fond, il faut toujours donner du sens à ses réalisations, ne pas se limiter à la jolie image mais lui donner de l'ampleur, du contenu, de l'atmosphère, du caractère et des sentiments. Et sur la forme, ne pas avoir peur de se remettre en question même si cela se fait souvent dans la douleur : on n'évolue pas artistiquement ni esthétiquement de manière linéaire mais plutôt par paliers successifs qui se « débloquent » au gré des rencontres, lectures, découvertes. Avec comme maîtres mots : transmettre et partager. ■





TEST NEW YORK 1901



La ville de New York vit ses plus belles heures. En plein essor, ses grandes avenues se parent d'immenses immeubles qui viennent taquiner avec un certain affront les nuages et le ciel. Et ces immeubles gigantesques, c'est à vous qu'on les doit, illustres joueurs de *New York 1901*, installés confortablement dans votre rôle de promoteur de la ville.

► Arthelius

Un gros morceau

Autant le préciser d'entrée de jeu, si Blue Orange est un éditeur possédant un large catalogue avec des titres plus orientés tactiques et parties courtes, *New York 1901* est leur premier « gros » jeu. Entendez par là avec autant de matériel, des règles plus complexes et une boîte plus imposante. La communication a donc été portée à son maximum auprès des joueurs et des sites web, de même que le style graphique et les choix de mécaniques ont été étudiés longuement afin de proposer un jeu qui fonctionne et plaise au public visé. Je parle peu des conditions d'édition d'un jeu en règle générale. Souvent car je ne les connais pas mais cette fois-ci, ayant eu vent du contexte, j'ai trouvé intéressant de vous en parler afin de porter un œil peut-être différent sur *New York 1901*. Mais n'attendons plus et entrons dans le vif du sujet.



Aux pinceaux...

...nous retrouvons Vincent Du-trait qui officie depuis de longues années maintenant dans le domaine du jeu de société. Il avait précédemment illustré *Dragon Run* chez Blue Orange. Inratable avec son style unique, réalisé en grande partie à la main, ses couleurs vives et son aspect graphique se rapprochant de la bande dessinée. Le plateau illustré en 3D isométrique est fort joli, le choix des couleurs judicieux, tout nous rappelle ce début de XX^e siècle. Peut-être est-ce dû au choix de l'époque, au style graphique et son accessibilité, ou à la présence du jeune vendeur de journaux, *New York 1901* me rappelle fortement *Les aventuriers du rail*.

Au niveau du matériel, pas de mauvaises surprises, celui-ci est de qualité. Les couleurs des pièces sont un peu ternes mais des couleurs vives auraient juré avec le reste du jeu. Les tuiles sont



épaisses, agréables à manipuler et facilement lisibles. Le thermoformage permet de ranger facilement et avec style l'ensemble des pièces. C'est leur premier gros jeu et cela ne se ressent à aucun moment, **New York 1901** est une réussite éditoriale.

Le tour du propriétaire

New York 1901 peut se jouer de 2 à 4 joueurs, chacun ayant une couleur différente et le matériel qui lui est associé : 1 building qui va servir de marqueur de score, 4 ouvriers qui vont servir à réserver les terrains, 1 trophée pour marquer le gratte-ciel légendaire que vous aurez peut-être réussi à construire et enfin les 18 immeubles différents sous forme de tuiles, pouvant avoir trois niveaux de technologie, représentés par le bronze, l'argent et l'or.

À ceci s'ajoutent les cartes. Premièrement les cartes Action, il en existe de 3 sortes. Chaque joueur en reçoit un exemplaire de chaque en début de partie. Puis chaque joueur reçoit une tuile personnage, qui n'a rien à voir avec sa couleur jouée et arbore un joli blason, qui va déterminer le quartier dans lequel vous allez débiter en positionnant votre bâtiment de départ. Les cartes Terrain vont permettre de choisir sur quelle parcelle construire ou réserver l'emplacement à l'aide de vos pions Ouvrier. On retrouve donc les mêmes couleurs que les cases du plateau, avec une différence quant au nombre de parcelles constructibles, 2 ou 3, celles à 3 arborant des fleurs pour les différencier et ont deux formes possibles. Les cartes vont être piochées au fur et à mesure de la partie parmi les 4 cartes qui resteront visibles, un peu à la manière des wagons dans **Les aventuriers du rail**.

Les cartes Bonus rues de New York, dont 3 serviront à chaque partie parmi les 5 présentes dans la boîte, offriront des points bonus en fin de partie aux joueurs ayant le plus d'immeubles présents sur ces avenues. Les cartes Défi bonus octroieront des points supplémentaires aux joueurs ayant réussi à réaliser leurs objectifs en fin de partie, 1 seule est utilisée à chaque fois. Elles diffèrent véritablement les unes des autres.

Enfin, nous retrouvons les 4 gratte-ciel Légendaires de couleur noire. Imposants et couvrants de larges parcelles, ils octroient aux joueurs de nombreux points, mais il n'est possible de n'en construire qu'un seul par joueur.

Le tour du propriétaire est maintenant terminé, il est temps d'entrer un peu plus dans le cœur du jeu.



Construire encore et toujours

À l'aide des cartes Terrain, vous allez pouvoir réserver une zone à l'aide de l'un de vos ouvriers (vous n'en possédez que 4) ou bien construire un bâtiment. Il y a autant de cartes Terrain que de zones constructibles, pas une de plus, il faudra donc être vigilant. Il faut savoir que le jeu propose aussi des règles d'initiation pour les joueurs encore peu habitués à ce style de jeu, pour les autres n'hésitez pas à sauter cette étape.

Dans les règles normales, vous ne pourrez pas construire de bâtiment or ou argent avant d'avoir atteint un certain score, ce qui vous obligera à débiter par les bâtisses en bronze avant de les écraser pour gagner encore plus de place et surtout de points. Bien entendu, les constructions sont soumises à quelques règles simples mais primordiales. Tout comme pour les écrasements □ la seule difficulté de compréhension des règles pourra venir de cette partie □, une fois cela acquis tout le reste ira comme sur des roulettes.

Les cartes Bonus des rues de New York permettent de gagner 5 points lorsqu'un joueur y est majoritaire en fin de partie. Tandis que les cartes Défi bonus imposent une nouvelle condition de victoire pour les joueurs désireux de remporter quelques points bonus à la fin. D'ailleurs, celle-ci intervient lorsqu'il ne reste plus que 3 cartes Terrain sur la table et plus aucune dans la pioche ou bien si l'un des joueurs ne dispose plus que de 4 bâtiments à construire. On passe alors au décompte en n'oubliant pas les cartes Action restantes et les bonus, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Donner vie à New York

On tâtonne lors du premier tour, le temps de bien comprendre l'ensemble du jeu et surtout de réaliser que le jeu est aussi simple à prendre en main car, c'est idiot, on cherche parfois plus compliqué qu'il ne faut. Puis l'on dépasse les pre-

miers points nécessaires pour construire dans une autre matière, débutant un joli jeu de massacre et d'écrasement. Les écarts commencent à se creuser, mais les bâtiments légendaires rôdent et en construire un permet de rapidement remonter au score, surtout que les cartes Action peuvent donner un bon coup de pouce. Les terrains se raréfient tandis que les réservations s'accroissent et que les bâtiments s'élèvent haut dans le ciel. Et sans scrupule, la construction des bâtisses avance, l'or remplaçant l'argent et le bronze. Les joueurs cherchent à se placer du mieux qu'ils le peuvent le long des artères afin d'être majoritaire en fin de partie. Les places sont chères mais les risques bien modérés lorsque cela se fait avec un gratte-ciel de prestige.



Le jeu se poursuit encore sur quelques tours, car la fin arrive vite et les derniers bâtiments épuisent la pile de chaque joueur. On procède alors au décompte et c'est à un cheveu que les majorités se départagent. La carte Défi bonus apporte quelques points salutaires aux joueurs et l'un d'entre eux se démarque quelque peu, assez pour se distinguer et remporter la partie. Tout est équilibré et tendu, chaque point compte, tout comme les emplacements.

Ça me dit quelque chose

Cela n'a pas pu vous échapper, mais j'ai souvent évoqué *Les aventuriers du rail* dans cet article, et pour cause, *New York 1901* dispose de nombreux points qui ne peuvent que faire penser au jeu d'Alan R. Moon : l'époque à laquelle se



situe le jeu, le style graphique, le système de pioche des cartes Terrain, le matériel, la piste de score, les objectifs et surtout ses mécaniques et encore plus son accessibilité. C'est un fait, qui a déjà joué **Aux aventuriers du rail** et joue ensuite à **New York 1901** ne pourra que faire ce rapprochement légitime. Ce n'est pas du tout un mal, et il faudra garder à l'esprit cette approche volontaire, ce rapprochement très présent, et ne pas demander au jeu plus qu'il n'en faut, surtout que celui-ci ne manque pas de stratégie et de tactique, bien au contraire. Et encore une fois de ce côté-là il se rapproche de son aîné. Difficile de véritablement s'en détacher. Pour autant **New York 1901** propose de nombreux points très différents : le système d'écrasement des bâtiments, la majorité sur les avenues, le système de réservation des par-

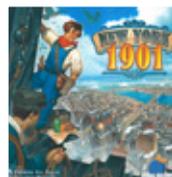
celles, une course aux Légendaires assez prenante. Autant de points qui cette fois-ci le font se différencier, le rendent unique mais aussi intéressant. Après est-ce que cette ressemblance le servira ou le desservira ? C'est déjà un autre débat. À mes yeux les deux jeux sont loin de faire doublon, mais se complètent plutôt.

Avis

Simple et rapide, **New York 1901** est un jeu facile d'accès, servi par un matériel de qualité qui nous plonge immédiatement dans l'ambiance de ce début de XX^e siècle. Mais s'il est accessible au plus grand nombre, ce n'est pas pour cela qu'il est basique ni trop simple car il cache malgré tout bien son jeu, et le maîtriser parfaitement demandera un peu de temps, quelques parties du moins. Sa finesse apparaîtra au fur et à mesure, laissant entrevoir sa profondeur lentement tout en étant agréable à jouer. À ce titre **New York 1901** est un excellent jeu qui possède une jolie durée de vie et des mécaniques bien huilées, assez pour y revenir de temps à autre, en famille et même entre amis. La seule chose que je lui souhaite c'est d'avoir le même destin que le jeu que je n'ai eu de cesse de nommer dans cet article, car il le mérite vraiment. ■



Auteurs : Chenier La Salle
Illustrations : Vincent Dutrait
Mécanisme : construction
Thème : USA années 1900
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 45 minutes
Édité par Blue Orange
Prix approximatif : 42€





TEST KABUKI

Si je vous dis théâtre japonais, vous pensez visages maquillés et grimés ou bien masque effrayant et si bien décoré ? Et vous avez raison. Kabuki nage en pleins dedans, mais il ne faudra pas se déguiser pour arriver à ses fins, mais plutôt jouer ses tours finement.

► Samantha

Le théâtre prend vie

Vous disposez les 4 cartes « Acteur » en cercle sur la table, mélangez bien le tas de 50 cartes « Masque » et distribuez les jetons de points de victoire aux joueurs. Le nombre varie en fonction des joueurs présents autour de la table. Le tas de carte « Masque » est placé au centre des acteurs. Et enfin la partie commence. Gardez l'œil vif et l'esprit affuté, car il va falloir se remémorer de grands nombres de cartes présentes sur les acteurs au fur et à mesure de la partie. Le premier joueur tire une carte « Masque » et la montre à tous les joueurs. Il la pose sur une carte « Acteur », chacun joue ainsi, mais attention, à tout moment, un joueur peut vous dire Stop. Il vérifie alors s'il a vu juste et que dans la pile se trouve la même couleur que la dernière carte posée.



Si cela s'avère exact, la personne ayant interrompu le tour remporte un point de victoire du joueur qui venait de poser la carte « Masque ». Vos points de victoire peuvent donc vite fondre comme neige au soleil.

Vigilance et œil de lynx

Vous devez regarder où poser vos futures cartes pour ne pas donner trop de point à vos adversaires. Mais vous devez également faire très attention aux autres joueurs, car ils posent parfois là où plusieurs cartes de la même famille sont empilées. Risquant ainsi de perdre plusieurs points en votre faveur. À ce moment-là bien sûr, vous êtes heureux, mais ne commettez pas la même erreur qu'eux.

Mais si vous allez trop vite et interrompez le tour pour rien, car aucune couleur n'est présente dans la colonne de cet acteur,

La gamme Mini Games

Kabuki est le 5e jeu de la gamme Mini Games de Iello. Il enrichit la petite famille de mini jeu avec brio et complète une offre déjà bien diversifiée. On retrouve, notamment, le tout premier jeu Héro à louer, tout est dans le titre vous chercher un héros à louer, rien de plus simple.

Enfin, c'est ce qui paraît, car vos adversaires sont toujours de mauvais conseil. Peu de temps après les Héros, ce sont les navigateurs qui viennent grossir les rangs de la gamme naissante, avec le petit, mais non moins costaud, En route vers les Indes. Afin de changer de style, le troisième jeu, Agent Hunter, vous emmène dans l'univers de la déduction et du bluff. Le numéro 4 sera Welcome to the Dungeon qui vous catapulte dans un donjon rempli de monstres où vous allez détester vos adversaires pour leur plus grand plaisir. Kabuki arrive donc en 5ème position, mais n'est pas le petit dernier de la gamme, car il fut suivi de très près par le mignon, mais non moins plaisant, Aramini Circus. Un jeu avec le petit train des animaux qui saura ravir toute la famille. Cette gamme est très diversifiée et nous attendons la suite avec impatience.



vous perdrez un point. Remis dans la boîte immédiatement. Ouille ce coup fait mal, car les points de victoire sont très précieux.

Coup de théâtre

Les joueurs rient autour de la table et la première manche est terminée, une seconde va vite démarrer, car chacun veut aller au bout de ces trois manches afin de savoir qui sera le meilleur acteur. Et qui sera le plus astucieux et attentif. Il va falloir éviter d'être déconcentré et rester rapide dans vos actions. Les retournements de situation vont bon train et les points de victoire circulent entre les joueurs.



Le rideau se baisse

Les trois manches sont terminées, certains de vos adversaires sont déçus car leurs points sont partis bien trop vite. Mais, tout le monde s'est bien amusé et chacun sourit encore de certaines étourderies effectuées pendant la partie. Un jeu d'observation et de mémoire avec une pointe de rapidité qui ravira petits et grands. Un jeu familial très joliment illustré par Naïade, issu de l'imagination de Hope S. Hwang. Kabuki a séduit grand nombre de joueurs qui ont fait sa connaissance et devient le petit jeu qui sort souvent avec tout le monde. Il se joue rapidement et s'explique tout aussi vite. ■

Auteur : Hope S. Hwang
Illustrations : Naïade
Mécanisme : observation
Thème : japonisant
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Age : à partir de 10 ans
Durée : 20 minutes
Édité par : Iello
Prix approximatif : 13€





TEST ZOVNIS



Lorsqu'on découvre le jeu **Zovnis**, on remarque immédiatement les dessins sympas et les auteurs ne manquent pas d'humour dans le choix des noms en rapport avec la frimousse des cartes Objectifs (Extra-Terrestres ou Soucoupes Volantes). Je détaille, car j'aime bien et c'est amusant.

► Delphine et Pascal

Introduction

Vous aussi vous avez déjà connu cette sensation très désagréable d'arriver sur le parking d'un centre commercial ou d'un cinéma, vous êtes pressé, vous cherchez une place proche de l'entrée (évidemment)... Eh bien non, c'est toujours à ce moment-là que cette fameuse place, comme par hasard, vous ne la trouvez pas. C'est toujours à ce moment-là que, comme par hasard, un nombre beaucoup trop important de vos congénères a eu la même idée que vous...

Zovnis vous propose de revivre cette aventure mais d'une manière beaucoup plus amusante, en cherchant à faire atterrir un maximum de vos Extra-terrestres sur une planète. Et puis là, accessoirement, vos soucoupes volantes ont des missiles, donc attention à ne pas échauffer les nerfs de Shaggy dans sa « Golden Ball » dernier modèle !



Tout ça dans cette petite boîte ?

Le jeu se compose d'une petite boîte et d'un paquet de 42 cartes de forme carrée représentant pour la plupart des Soucoupes Volantes, une pour chaque côté de la carte, avec dans le cockpit des aliens Extra-terrestres. Il y a 4 Soucoupes différentes et 4 Extra-terrestres différents, vous pouvez donc facilement calculer (enfin, pour les plus mathématiciens d'entre vous) les différentes combinaisons possibles. Quelquefois, ces vaisseaux possèdent des missiles... Cela augure d'un peu d'interaction, ce qui n'est pas pour nous déplaire. En plus de ces cartes Soucoupe on trouve quelques cartes Astre : des cartes spéciales avec des planètes bien rondes en leur centre.

Enfin, le jeu comporte 8 cartes Objectif : 4 Extra-terrestre et 4 Soucoupe Volante. On peut alors noter l'humour dont font preuve les



auteurs dans le choix des noms en rapport avec ces cartes Objectif (Extra-Terrestre ou Soucoupe Volante), ce qu'on aime bien et c'est amusant :

Soucoupes volantes : « G-LUL » pour l'espèce de suppo, « Pink Cup » pour la... tasse rose, « Egg » pour celui en forme d'œuf et « Golden Ball » pour la dernière, de forme sphérique.

Extra-terrestres : « Shaggy » pour le débraillé orange, « Purpol » pour l'escargot anthropomorphe violet, « Piovr » pour le calamar rouge et « Twit » pour le grand sec qui fait le signe de... Twix (« Raider, deux doigts coupe-faim » pour les anciens comme nous...).

Mais pousse-toi que j'm'y mette !

La mise en place est simple : chaque joueur pioche 2 cartes Objectif : 1 Extra-terrestre + 1 Soucoupe Volante.

On place 4 cartes au hasard face cachée sur une ligne ; elles figurent un dessin de sol de planète, l'une à côté de l'autre, formant ainsi notre future zone d'atterrissage.

En effet, dans ce jeu il va falloir cumuler un maximum de points en plaçant correctement ses cartes en position d'atterrissage en vue de conquérir la planète, à partir de nos deux cartes Objectif secrètes.

Le site d'atterrissage est représenté par ces 4 cartes placées face cachée. 4 sites sont donc possibles et l'on peut disposer ses cartes en colonne devant chacune des cartes de départ, sur 5 rangées maximum.

À son tour, chaque joueur place une carte et une seule.

Les cartes Zovni vont servir à marquer des points par rapport à nos objectifs : l'Extra-terrestre, la Soucoupe Volante ou les deux marquent des points s'ils sont en position d'atterrissage, selon ce qui figure sur les cartes Objectif. À son tour, on choisit donc une carte de sa main et on la positionne dans le sens voulu de l'atterrissage, les autres couples Soucoupe/Extra-terrestre des 3 autres faces ne rapportant pas de point.

Les cartes Zovni armé, quand elles sont placées, servent à dégommer les cartes qui nous gênent dans notre quête





de la façon suivante : dès qu'il existe un facteur commun (Extra-terrestre ou Soucoupe Volante ou les deux) avec la carte de dessous ou des côtés, celles-ci sont « défaussées » et récupérées par l'attaquant. Le Zovni armé prend la place d'une carte défaussée qui se trouvait en-dessous (c'est-à-dire plus proche de la planète) et il peut encore tirer une fois si les conditions se présentent, auquel cas la carte se déplace de nouveau.

Le jeu se termine si les 5 rangées de cartes sont complètes ou s'il ne reste plus de cartes à jouer dans la main des joueurs.

Alors, on dévoile les objectifs de chacun, et on regarde les facteurs d'objectif : Extra-terrestres ou Soucoupes Volantes présents sur les cartes Objectif en position d'atterrissage pour chaque joueur. Chaque facteur compte 1 point, donc si une carte présente 2 facteurs dans la bonne position, on compte 2 points.

Notre Avis de simple Terrien

La clé réside dans le fait de cacher le plus longtemps possible ses objectifs secrets. Il faut donc brouiller les pistes et éviter de montrer trop rapidement quel Extra-ter-

restre ou quelle Soucoupe Volante nous fait rapporter des points. De même, on est toujours confronté à un choix cornélien : à moins d'avoir la possibilité de mettre en position d'atterrissage à la fois son Extra-terrestre ET sa Soucoupe Volante « objectifs », on est obligé de donner un point à un adversaire quand on joue, notamment à 4, configuration dans laquelle toutes les cartes Objectif ont été distribuées. Il faut donc faire preuve de déduction pour deviner au mieux les objectifs des adversaires et ne pas leur donner trop de points.

Le jeu est familial mais possède cependant une certaine dimension stratégique. En effet, il s'agit



Dernier type de cartes : les cartes Astre. On les place comme les autres cartes mais celles-ci ne peuvent pas être détruites par les Zovnis armés. On s'en sert donc généralement pour protéger des cartes.

Il est tentant d'attaquer les autres avec des Zovnis armés, mais attention à bien doser l'utilisation de ces cartes et ne le faire que lorsqu'on est sûr à la fois de marquer un maximum de points et d'en faire perdre à ses adversaires. Effectivement, en cas d'égalité à la fin du jeu, le joueur le plus pacifique ou le moins agressif (qui aura récupéré le moins de cartes « détruites » de ses adversaires) l'emportera.



et de décompte, ce qui en fait un jeu auquel on rejoue volontiers.

Les dessins sont sympas et amusants. La rapidité des parties et la taille de la boîte en font un jeu à emporter aisément avec soi, ce qui est appréciable quand on se déplace toujours avec un sac minimum de jeux partout où on va...

Même si les enfants auront du mal à dissimuler longtemps leurs objectifs

aux adultes, souvent plus roublards et vicieux (quoique...), il est très agréable d'y jouer en famille avec des enfants à partir de 7 ans.

d'utiliser ses Zovnis armés au bon moment pour détruire les bonnes cartes (ou les utiliser en faisant le moins de dégâts possible) et de protéger ses cartes valant le plus de points avec les cartes Astre.

De plus, il faut savoir anticiper la fin du jeu qui arrive quand on a rempli 5 rangées de 4 cartes ou quand les joueurs n'ont plus de cartes en main. On aura tout intérêt à accélérer la fin du jeu (par exemple en gardant ses cartes Astre pour les derniers tours, celles-ci ne pouvant être détruites par les Zovnis armés) si on pense qu'on est en avance par rapport aux autres joueurs.

La partie est toujours très serrée et peu de points séparent les premiers joueurs donc attention à l'égalité départagée par le nombre de cartes défaussées.

Les rebondissements, nombreux avec l'utilisation des Zovnis armés, et le design sympathique du jeu le rendent très plaisant en famille mais il ne déplaira pas aux joueurs plus exigeants en quête d'un jeu rapide et fun. En outre, il est aisé d'initier les plus jeunes avec ce mécanisme facilement accessible, pour ensuite grimper dans l'appréhension de la finesse du jeu.

Les plus :

Jeu plaisant et mécanisme original.

Il est facile à comprendre et comporte un peu de tactique, d'observation, de bluff, de déduction

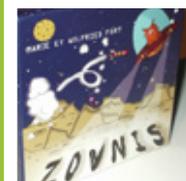
Les moins :

Nous aurions bien apprécié qu'une règle permette de faire pivoter les cartes pour accentuer le côté tactique. Mais cela aurait été peut-être au détriment d'un jeu devenant du coup un peu plus chaotique. C'est ce que nous a d'ailleurs confirmé l'auteur à qui nous avons pu poser la question et qui avait déjà testé cette possibilité.

À deux, on a souvent vite compris les objectifs de l'autre ; la configuration de jeu est meilleure à partir de 3 joueurs.

Un petit jeu fun, sympa, rapide mais qui n'est pas pour autant dénué d'une dimension stratégique, qui mérite d'être plus connu et qui ne rougira pas devant les autres jeux de ce format dans toute bonne ludothèque qui se respecte ! ■

Auteur : Marie & Wilfried Fort
Illustrations : Marie Fort
Mécanisme : pose
Thème : espace
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 15 minutes
Édité par : Sandra Moreira Editions
Prix approximatif : 10€





Quand acné et jeux font bon ménage !

► Vianney et Cyrille Leroy

Les cals de mes mains attestent sans aucun doute de ma dépendance relative à la manette de la console de salon d'une marque nipponne célèbre qui trône sous l'écran plat face au canapé adoré, et mes yeux vitreux montrent l'impact évident de l'effet 3D de sa sœur portable !

Mais je ne suis pas pour autant un fanatique décérébré qui sniffe du câble péritel à longueur de journée ou s'injecte des pixels dans les veines de façon quotidienne. Non !

Le vrai accro à la maison, c'est mon père ! Un toxico dépendant à une drogue dure et il semble que mon sang soit tout autant contaminé ! Il n'a pas su me préserver de cette addiction terrible qui ruine – agréablement – mes après-midi et mes soirées et anime avec consistance mes week-ends... Le virus est là, puissant, gourmand, insatiable et grandissant.

La contamination :

Tout a débuté lorsque du haut de mes 3 ou 4 ans, je me suis retrouvé face à des jeux de la gamme Amigo distribués dans l'hexagone par Gigamic : **Colori**, **Pinocchio**, **Cocotaki**...



Lorsque j'y jouais, une sensation de plaisir et une douce jubilation se glissaient en moi... Mais qu'est-ce que cela ? Cette savoureuse chaleur qui vibre en moi... Une question en suspens, sans réponse... enfin, pour le moment.

Puis vers 6 ans, la réalité a pris forme lors d'un salon du jeu à Paris. Entraîné par mon père dans les allées bondées d'étranges individus en transe, j'observais leurs courses compulsives de stand en stand et mes tympanes claquaient sous leurs « hourras ! » lorsqu'un espace de jeu se libérait pour qu'ils puissent investir la table de démo tant convoitée. Soumis aux vibrations de cette folle frénésie et contemplant mon père victime de cette folie douce, je compris que l'écho de cet étrange état me contaminait aussi.



La preuve fût évidente lorsque mes mains tremblantes sortirent de mon porte-monnaie à scratch en tissu usé à l'effigie d'un héros marvelien tisseur de toiles mes précieux deniers pour acheter le jeu **Miroir** édité par Iello et quelques allées plus tard, l'un des exemplaires prototypés en bois du jeu **Regatta** d'Emmanuel Fille. Deux jeux qui ont plu et convaincu le petit



bonhomme que j'étais, le joueur addict que j'étais en passe de devenir. Car la réalité est bien là, moi, Vianney, 13 ans, élève de 3^{ème}, je suis dépendant aux jeux depuis 10 ans. (y a-t-il un parrain dans la salle pour m'aider... à assouvir ma soif ludique ! Hé hé hé !)

Comment vivre avec ça ?

Comment concilie-t-on la puberté et les jeux ?
Je sens que cette question vous brûle les lèvres !

Ce n'est pas évident. Mon père est un individu malin qui sait cacher ses revues remplies de playmates d'ethnies aussi variées qu'exotiques et à la générosité des courbes affriolantes qui font saliver et rêver les ados de mon âge ! Aussi, sous son matelas, je ne trouve donc que des magazines dédiés aux jeux de société et jeux de rôles ou des écrits de Johann Huizinga. Impossible donc de travailler les articulations de mon poignet. Pauvre ado que je suis ! Enfin, pas tant que cela...

Au travers de ces magazines et de la ludothèque familiale, mon identité d'adolescent se crée et se définit en expérimentant mille et un jeux. Ces jeux sont d'une telle richesse dans leurs styles et leurs mécanismes : jeux d'adresse, de logique, de réflexion, de quizz, d'observation, de communication, de lettres, de rôles... je pourrais m'y perdre tant il y en a et pourtant je m'y retrouve tant je peux m'exercer dans les mille et un domaines de compétences que ces jeux me proposent.

J'apprends tellement de choses en jouant et cela sans m'en rendre tout à fait compte. J'apprends à gérer la frustration, j'apprends à minimiser l'échec, je mets en pratique des notions mathématiques, je

développe ma logique, je gagne une aisance pour communiquer, je parfaits ma culture générale, je renforce ma socialisation et découvre autrui dans la somme des potentialités que je découvre dans les échanges que je fais avec les autres joueurs. Alors tant pis si mon poignet n'est pas aussi musclé qu'il devrait l'être, mon adolescence ne fait que commencer et j'aurai sûrement le loisir de remédier à ce manque qui me semble si anodin actuellement au regard de ce que le jeu m'apporte.

Mais à quoi joue donc un ado ?

Aujourd'hui, le jeu est un élément indissociable quant à ce que je suis et je sais qu'il m'accompagnera dans ma vie d'adulte. Même à l'école le jeu me poursuit puisque j'ai intégré la section « échecs » de mon collège en 5^{ème}, où ce jeu donne une note qui s'intègre dans la moyenne trimestrielle ! Cool !

Au quotidien, je pratique des tournois officiels des jeux de cartes à collectionner que sont **Pokemon TCG** et **Magic l'Assemblée**. D'ailleurs pour ce dernier JCC, j'affectionne les formats « modern » et « commandant ». Ce que j'aime avec les JCC, ce sont les communautés de joueurs et donc les rencontres, le partage d'idées, de stratégies et les anecdotes de jeux. J'aime aussi l'aspect compétitif pour le plaisir de gagner des matchs et voir mes efforts de deck-building récompensés mais aussi quand les victoires débouchent sur des lots gratifiants.

Je trouve beaucoup de plaisir dans des jeux qui me mettent sous pression comme **Zombie 15'** pour son système en temps réel et la course coopérative contre sa bande son chronométrée. D'ailleurs, le thème du survival horrifique est une de mes thématiques favorites et j'affectionne les jeux coopératifs comme

City of Horror ou **Dead of Winter** que j'ai pu tester dernièrement.

La pression, j'adore la retrouver dans des jeux où il y a un challenge cérébral important comme dans **Descendance**, **Agricola** ou **Puerto Rico** pour toute la gestion et l'anticipation qu'ils demandent. **Civilization** est un de mes coups de cœur dans le genre, pour sa durée : de quoi occuper un après-midi voire beaucoup plus !

J'aime aussi les jeux conviviaux dans le style de **Le monde est fou**, **Les loups garoux de Thiercelieux**, **Targets** ou **Pingo Pingo**. Je trouve que ce sont des bons jeux qui permettent de s'amuser avec des personnes différentes car ils proposent des mécanismes variés qui peuvent plaire à des joueurs différents.

Colt Express pour son système 3D et son interaction et **Minivilles** où le hasard peut être contrôlé ont été aussi deux jeux qui m'ont séduit l'année passée quand je les ai découverts.

De façon générale, je n'aime pas les jeux de hasard. Et on n'aime pas jouer avec moi à des jeux de rapidité et d'observation comme le **Jungle Speed**, **Bazar Bizarre**, **Gloobz**, car je suis trop rapide.

Confronter sa différence à autrui :

Auprès de mes copains et de mes camarades de classe, je passe pour un extraterrestre quand je dis que je joue à des jeux de société, jusqu'à ce que je les fasse jouer. Ils sont toujours étonnés des jeux que je propose qui sortent des classiques **Monopoly**, **Risk** ou **Puissance 4**. Finalement, les copains me sollicitent pour que

je leur fasse découvrir de nouveaux jeux. Les trajets en bus lors des sorties scolaires, les temps de permanence et les pauses repas du midi au collège sont souvent l'occasion de faire découvrir de



petits jeux rapides comme **Wazabi**, **Welcome to the Dungeon** ou **Kobayakawa** et cela me donne une place privilégiée !

À cela s'ajoutent les coups de mains que je donne à mon père lorsqu'il anime l'atelier jeux au sein de mon collège ou lorsqu'il soutient une soirée jeux en ludothèque. Il y a bien sûr, les après-midi jeux à la maison avec mes copains ou les soirées jeux organisées par mon père où je me frotte à la crème des joueurs experts. Ce serait aussi sans compter sur les découvertes de jeux dans les magasins, les tournois (**7 Wonders**, **Spendor**, **Dixit**...) et les nombreux salons et festivals que nous faisons en famille tout au long de l'année !

Pour conclure :

Bref, le jeu est un vrai compagnon qui rythme ma vie d'adolescent et qui crée, à la maison, une unité familiale forte. On joue tous les jours en famille, entre amis et selon les occasions avec de parfaits inconnus. Donc oui, je suis déjà atteint d'une savoureuse dépendance avant même d'entrer dans l'âge adulte. Aussi, je croise les doigts et si je fais cette gymnastique des phalanges ce n'est pas pour invoquer la chance à un lancer de dés aux **Colons de Catane**, mais pour m'assurer qu'après ma majorité tout cela dure et ne soit pas dû au syndrome de Peter Pan ! ■





À LA CARTE

CRÉER SON POOL DE CARTES POUR POKÉMON TCG

► Cyrille et Vianney Leroy



Avec vos dernières lectures des articles de JDS consacrés à Pokémon TCG, vous savez maintenant ce qu'est le jeu, le deck building mais aussi qu'il est possible de jouer en ligue et de s'entraîner pour les tournois officiels.

Mais comment se créer un pool de cartes satisfaisant pour pouvoir arriver sur une ligue avec un deck jouable, stratégiquement intéressant voire compétitif ?

Les produits officiels :

Pokémon TCG propose des produits permettant de s'approvisionner en cartes pour créer vos decks avec notamment des boosters et des decks préconstruits. Malheureusement, les boosters laissent la part belle au hasard quant au fait de tomber sur les cartes intéressantes – dont les fameux pokémons EX qui sont les stars du

format actuel (de l'extension XY à l'extension « ciel rugissant » et bientôt viendra s'ajouter « Origines Antiques ») – et les decks préconstruits ne sont pas la meilleure solution pour avoir un deck intéressant tant leur contenu est médiocre.

Il existe aussi des Kits de dresseur, actuellement à l'effigie des pokémons *Nymphali*, *Bruyverne* ou *Scalproie*, *Groudoudou* et enfin *Latios* et *Latias*. Ces kits présentent la particularité de proposer un ensemble de 2 mini decks de 30 cartes avec quelques cartes Dresseur et Supporter ainsi que des Énergies en quantité suffisante pour coller à une thématique de decks. Mais ils restent insuffisants pour optimiser un deck.

Cependant, des coffrets promotionnels arrivent avec la rentrée, proposant 4 boosters et les pokémons EX leur étant associés, à savoir : *Rayquaza EX*, *Kyogre EX* et *Groudou EX*. Ces 3 Pokémons sont extrêmement intéressants car ils peuvent être la clef de voute de decks compétitifs. Régulièrement, des coffrets officiels sont en vente au moment de Noël ou Pâques avec des cartes promotionnelles souvent intéressantes. Il est donc bon de garder un œil attentif sur ces articles qui satisfont autant les collectionneurs que les joueurs !

Les solutions alternatives :

De nombreuses ligues proposent le prêt de decks lors des séances d'entraînement ou lors de tournois. Les communautés de joueurs sont aussi courtoises et le fair-play est de rigueur, ainsi de





nombreux joueurs peuvent mettre à disposition certaines cartes pour compléter votre deck lors d'une séance de jeu ou lors d'un tournoi.

Les échanges de cartes entre joueurs ou le troc via les forums dédiés à **Pokémon TCG** sont une solution alternative pour entrer en possession des cartes essentielles à la construction de votre deck. Certaines enseignes de magasins de jeux proposent parfois des trocs entre particuliers les mercredis ou samedis après-midi.

Les marchés aux puces, braderies et raideries sont aussi des espaces intéressants où se fournir à moindre frais pour obtenir non seulement des cartes de pokémons à prix raisonnable mais surtout pour constituer votre stock de cartes Dresseur, Objet, Supporter, Stades, énergies de base et énergies spéciales à prix dérisoire. Ces dernières cartes sont en effet essentielles car elles permettent aux decks de fonctionner parfaitement. Un deck sans ces cartes n'est pas viable. Et les marchés aux puces sont remplis de vendeurs qui bradent ces cartes pour dix ou vingt centimes l'unité !

Il est aussi important de rappeler que de nombreuses cartes sont rééditées. Cela concerne généralement les cartes Dresseurs notamment, les cartes Objet et les cartes Supporter. De ce fait, certaines anciennes cartes restent jouables dans le cadre des tournois tant qu'elles ont le même nom et le même texte que celui des nouvelles cartes homonymes des extensions jouables dans le format présent. Garder les cartes est donc économique et propice pour se créer un pool de cartes utiles et récurrentes en fonction des rééditions.

Dans quelles cartes investir ?

Lors de vos trocs ou achats, il vous faudra partir du principe que chaque carte, hors énergies de base, peut être présente en 4 exemplaires dans votre deck. Il est donc judicieux de posséder 4 fois les cartes Dresseur importantes du format.

Ainsi, parmi les cartes Objet, il est conseillé de posséder 4 exemplaires des cartes suivantes : *échange, bandeau musclé, hyper ball, cherche VS, super bonbon...* De même un ou plusieurs exemplaires de ces cartes Objet peuvent être fort utiles dans certains decks : *lettre du professeur, Rollers, attrape-Pokémon, évolusoda, courrier du dresseur, bis ball, corde de sortie, Maillet amélioré...*

Parmi les cartes Supporter à avoir en 4 exemplaires, les incontournables sont : *Professeur Platane, Sannah, observations du professeur Seko*. Inclure un ou plusieurs exemplaires des cartes Supporter suivantes à son deck est fortement appréciable : *Lysandre, Timmy, Ruse de max, Dernier recours d'Arthur, Olivier, AZ, Xanthin...*

Les énergies spéciales sont aussi à considérer dans votre pool de cartes et la *double énergie incolore* est conseillée. Selon les types de pokémon, les énergies spéciales peuvent s'avérer indispensables. Difficile d'imaginer un deck à base de pokémons de type combat sans 4 *Énergie renforcée* !

Les stades peuvent aussi avoir un réel intérêt selon l'orientation stratégique de votre deck. Une nouvelle fois, un deck à base de pokémon de type

combat aurait du mal à se passer de la carte *Stade des Combats*. Le stade *Zone aérienne* est également à ne pas négliger puisqu'il permet aux pokémons comme *Méga Rayquaza EX* ou *Raichu*, qui s'appuient sur des attaques dépendantes du nombre de pokémons sur votre banc, d'accroître de façon significative leur force de frappe !

Les cartes outils *liens* seront aussi utiles pour faire des Méga-évolutions sans mettre fin au tour de jeu.

Les exemples de cartes à posséder ci-dessus ne sont pas exhaustifs. N'hésitez donc pas à consulter les divers sites, officiels ou non, dédiés à **Pokémon TCG** pour découvrir les listes de cartes des extensions jouables et ainsi avoir un aperçu plus détaillé des cartes potentiellement intéressantes pour votre deck.



Le métagame

Le métagame reste assez vague en cette rentrée, les réflexions s'orientent sur la certitude que des decks à base du pokémon de type Métal *Archéodong* seront joués ainsi que des decks exploitant le pokémon *Nostenfer*.

En effet, *Archéodong*, grâce à son Talent « Lien Métallique », permet de charger facilement les pokémons en énergie. Aussi, le deck « *Méga Rayquaza EX / Archéodong* » est un des decks en vogue ainsi que les decks où *Archéodong* est associé à d'autres pokémons de type Métal comme *Exagide EX* ou *Dialga EX*.

Le pokémon *Nostenfer* permet, via sa chaîne d'évolution, d'utiliser le talent « Morsure Sournoise »

puis le talent « Morsure Surprise » de *Nosferalto* et *Nostenfer* afin de placer des marqueurs de dégâts sur les pokémons adverses et donc de compléter les dégâts manquants pour rendre les attaques de vos pokémons ultra efficaces ! Associé à



des pokémons comme *Yveltal EX* ou *Electsprint EX*, *Nostenfer* peut être un bon support pour un deck agressif.

Shaymin EX n'est pas à négliger de par son talent « Mise en Place » qui permet de compléter la main de façon efficace jusqu'à 6 cartes et donc de développer très vite son jeu. De même, *Hoopa EX* avec son talent « Anneau Malicieux » permet d'aller chercher 3 pokémons EX dans votre deck, de les mettre dans votre main et donc de favoriser une installation rapide de votre deck et de votre stratégie ! La synergie entre ces deux pokémons est évidente : *Hoopa EX* permet d'aller chercher *Shaymin EX* et ce dernier de piocher le premier ! C'est très fort !

Il existe donc assez de souplesse pour pouvoir, avec un peu de patience, se créer un stock de cartes efficient pour se construire un ou plusieurs decks performants et les faire évoluer progressivement dans une optique compétitive adaptée au métagame en place. N'hésitez pas à faire quelques proxies (photocopies ou dessins de cartes) pour tester, sans investir financièrement, vos possibilités de deck. Être un dresseur pokémon de talent est à la portée de tous, et c'est bien plus sympa quand cela peut se faire à moindre coût ! Allez ! Attrapez les tous !! ■



Bertrand Arpino pour Bankiiz Editions

Peux-tu nous présenter Bankiiz Editions ?

Bankiiz Editions est une nouvelle maison d'édition lyonnaise, née de la rencontre de Bertrand Arpino (oui, je parle de moi-même à la troisième personne comme Alain Delon) et de Stéphane Escapa. Deux joueurs passionnés impliqués dans le milieu ludique qui ont décidé de se lancer dans l'aventure, avec leur premier jeu **Dino Twist**.

Du coup je suis auteur/éditeur et Stéphane est illustrateur/éditeur. Pour ma part, je me sens plus éditeur qu'auteur, car toutes les décisions que j'ai prises pour le jeu, je les ai prises en tant qu'éditeur. Et certaines ont bien fait chier mon côté auteur ! (un peu schizo le mec)

Pourquoi ce nom ? Une ancienne passion pour les pingouins ?

Oui, complètement. Lorsqu'est venu le moment de trouver un nom pour la société, nous avons cherché avec Stéphane quelque chose de commun et d'assez fort.

Après avoir écumé toutes les planètes de Star Wars et tous les jeux de mot à base de "Yoda" ou "je suis ton père", on a cherché un peu plus large et on s'est posé la question : « quel est ton animal préféré ? - le pingouin – sérieux ! Moi aussi ». Et voilà.

Les Flying Pingouins sonnaient bien mais c'était déjà un groupe de rock canadien, du coup on est partis sur Bankiiz, avec 3 i, histoire que les gens se trompent tout le temps et un z, parce que déjà que 3 i c'est chiant on n'allait pas en rester là.

Bankiiz Editions vient tout juste d'arriver dans le paysage ludique, nous apportant avec eux un cadeau, leur premier jeu : Dino Twist. Bien entendu en curieux que nous sommes nous allons voulu en savoir plus sur leurs expériences, leurs motivations et surtout leurs projets. Joueurs de tous poils désireux de découvrir un nouvel éditeur, cette interview est pour vous.



Ludographie :

- 2015 - DINO TWIST

Son site internet : www.facebook.com/bankiizeditions



Comment est née l'idée de *Dino Twist* ?

J'ai créé ***Dino Twist*** pour mon fils alors âgé de 5 ans, fan de dinos. Je voulais un jeu malin, avec un peu de maths pour lui faire bosser les calculs et un jeu où moi en tant que joueur je ne m'ennuie pas.

L'idée est partie de là. La première version de ***Dino Twist*** était vraiment différente du jeu qui est aujourd'hui édité, on n'avait pas d'île, juste une ligne centrale et un système bancaire de météorites qui vidait l'île quand les trop fortes valeurs arrivaient en jeu.

Pourquoi avoir choisi le thème des dinosaures ?

Dans un premier temps pour mon fils, dans un deuxième pour des raisons plus éditoriales, parce que je voyais qu'il y avait un public pour ce thème.

Es-tu fan de *Jurassic Park* ?

Non, pas autant que Stéphane par exemple. J'ai vu tous les films, je connais les scènes mythiques, je prends plaisir à les voir, mais je ne suis pas fan comme pour *Star Wars* par exemple.

Bon sinon, quel est ton dinosaure préféré ?

Alors ça, c'est super dur ! Depuis le dernier *Jurassic Park* j'ai envie de dire le *Kronosaurus*... Le *Brachiosaure* sinon... Ou le *T-rex*...

Difficile de faire un choix ! C'est comme les *Pokemons*, il me les faut tous !



Pourquoi ne pas avoir utilisé le crowdfunding pour éditer le jeu ?

Au tout début du projet, c'était le cas. Le projet a vraiment démarré en 2013, j'ai commencé à tester le jeu (qui lui date de 2011) sur des cercles de plus en plus larges et à l'envoyer à certains éditeurs.

Quand j'ai reçu des avis positifs, je me suis demandé si, au lieu de le laisser à un éditeur, je ne pourrais pas créer ma propre maison d'édition.

J'avais déjà une société dans l'informatique, le côté création/gestion de société ne me faisait pas trop peur, par contre je manquais encore d'expérience sur la vision du marché.

Grâce au milieu associatif et à pas mal de contacts dans les boutiques spé, j'ai pu me faire une bonne idée de comment fonctionnait le marché, les marges, les distributions et les différents chiffres du marché.



J'ai profité de 2014 pour rencontrer Stéphane, lui proposer d'illustrer dans un premier temps le jeu, puis de monter avec lui la maison d'édition.

On a véritablement « lancé » **Dino Twist** pour Octogones 2014. Les retours étaient très bons, ce qui nous a bien boostés, mais c'est surtout à Essen 2014, après avoir rencontré plusieurs distributeurs que nous avons choisi de passer par le circuit classique. D'une part parce que nous avons tous les deux notre travail à côté et que la logistique nous semblait difficile, mais aussi parce que plusieurs distributeurs étaient intéressés par le projet. Nous avions déjà des propositions, mais elles ne se sont concrétisées qu'à Cannes 2015, où nous avons choisi Blackrock pour la distribution (et c'est un énorme luxe que d'avoir eu le choix).

Pour revenir à la question, je dirais d'une part parce que les distributeurs étaient intéressés et que cela nous évitait la logistique.

Étant donné le nombre important de jeux de cartes présents sur le marché, quelle était la condition obligatoire pour sortir *Dino Twist* et réussir à vous démarquer ?

Un jeu familial, avec de belles illustrations.

Pour être franc, j'avais misé sur le thème et le travail de Stéphane pour que le jeu trouve son public.

Je ne pensais pas qu'il y aurait un tel engouement sur la mécanique. Je savais que le mix des deux îles était un gros plus ainsi que le 2 à 6 joueurs,

mais je ne m'attendais pas à ce que les gens apprécient autant le jeu.

Du coup je suis d'autant plus content quand je vois des tests, des avis avec des super notes !

Quels sont vos futurs projets ?

Pour être franc, c'est la partie qui nous donne le plus de mal. On a refusé plusieurs jeux qui ont trouvé des éditeurs, on a traîné sur d'autres qui ont également été signés. On a travaillé sur des projets pour se rendre compte que ça ne convenait pas ou que ça ressemblait trop à d'autres jeux...

On aimerait que le prochain jeu de Bankiiz ne soit ni un jeu de Bertrand Arpino (oui, oui, toujours la 3e personne) ni illustré par Stéphane Escapa. Mais je bosse sur plusieurs protos de mon côté et Bankiiz reçoit de très bons protos d'auteurs. Du coup, pour revenir à la question, mystère ! :)

Quels conseils pourrais-tu donner aux jeunes auteurs et aux jeunes éditeurs qui voudraient se lancer ?

Avoir les bons contacts. Faire en sorte d'avoir l'article, le petit mot, le partage facebook de quelqu'un de suivi, qui va booster le projet. C'est à mon avis la partie la plus importante aujourd'hui, la com.

Même si bien sûr, derrière, la coquille est vide, cela ne marchera pas. Comment ne pas être noyé dans la masse des sorties ? Faire en sorte que les gens voient le jeu ou en aient entendu parler. ■

Les plus grandes nations du monde ont de tout temps utilisé les espions et les codes secrets pour remporter les grandes guerres. Mais n'est pas Alan Turing qui veut, et réussir à briser un code n'est pas chose aisée. Rien de tel qu'un peu d'entraînement pour réussir ce tour de passe-passe cérébral, et **Codename** sera le parfait entraîneur. Un jeu de lettres où la déduction est au centre du système de jeu. De quoi faire chauffer vos neurones avec un jeu qui tient dans la poche.

► Arthelius

CODENAME

Pas de chiffres, mais des lettres

Dans **Codename** vous jouez avec 6 voyelles et 14 consonnes, exit donc les lettres trop complexes et les chiffres. Chaque joueur prend 2 cartes Consonne et une carte Voyelle : ce sont les lettres que l'adversaire doit deviner. Puis, chacun leur tour, les joueurs vont énoncer un mot comportant au moins 4 lettres différentes. Leur adversaire doit alors indiquer le nombre de lettres du code présentes dans ce mot. À l'aide de sa feuille et de son crayon, on peut écrire le mot, l'annoter et tenter de deviner les 3 lettres de son adversaire.

Une fois que l'on pense détenir les bonnes lettres, on les propose à voix haute. Si la combinaison est bonne le joueur remporte la partie ; s'il s'est trompé il doit révéler une de ses cartes. Ces règles sont faites pour 2 joueurs, cependant il existe une variante pour jouer à 3 et 4 joueurs. Dans celle-ci on doit alors deviner le mot de l'adversaire qui se trouve à sa gauche. D'autres variantes existent, mais j'y reviendrai un peu plus tard.

Cerveau en éruption

Codename est un jeu de lettres mais avant tout un jeu de déduction car les lettres ne sont qu'un support pour tenter de briser le code. Le jeu ne fera pas appel à votre culture générale mais plutôt à votre force de déduction. Si les premiers mots semblent ne pas donner d'indices de prime abord, les suivants vous mèneront sur la bonne piste, et les premières tentatives serviront alors à confirmer vos déductions. S'ensuivra une série de mots mieux choisis pour tenter de valider vos trouvailles, mais surtout pour trouver la dernière lettre qui manque souvent. Plus le temps

passer et plus votre adversaire aura le temps de progresser, il faudra donc être malin et rapide pour réussir à déchiffrer le code de votre adversaire avant lui.

Votre feuille, vierge au départ, se remplira vite de lettres puis de chiffres et enfin de ratures et de signes en tout genre, symboles graphiques de votre cerveau en plein travail. Le jeu est rapide mais intense. Il n'est pas sans me rappeler **Code de Vinci**, paru chez Winning Moves en 2004, jeu dans lequel il fallait déduire le code chiffré adverse, où les premiers tours étaient cependant assez hasardeux. Ici ce n'est pas le cas, même les premiers essais serviront, et le hasard n'est que très peu présent, si ce n'est dans le tirage des cartes. À vous donc de choisir les bons mots pour soutirer les bonnes informations de votre adversaire.

Pourquoi Noël ?

Oui, c'est la question que je me suis posée en voyant l'aspect visuel du jeu. Peut-être celui-ci a-t-il été inventé lors d'un réveillon en famille pour amuser l'assemblée ? Je n'ai pas la réponse, et le mystère reste entier. Pourtant, le nom du jeu ne laisse aucun doute. Un thème plus « agent secret » collerait mieux que ces boules de Noël et ces petits nœuds. Mais qu'importe, car il ne s'agit que d'un prototype et tout ceci a bien le temps de changer.



Les variantes

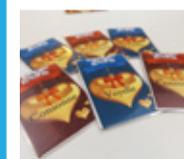
Codename propose diverses variantes dont plusieurs modes pour faciliter ou complexifier le jeu en modifiant le nombre de cartes, ainsi qu'un mode intéressant mais fourbe : « agent double ». Dans celui-ci les joueurs doivent également indiquer le nombre de lettres de leur propre code présentes dans le mot qu'ils viennent d'énoncer, donnant ainsi plus d'informations et augmentant le risque de se faire coiffer au poteau. Les mots devront donc être choisis avec encore plus de soin.

Je connais ton nom

Codename est un jeu de lettres mais avant tout un jeu de déduction. Ne vous laissez pas avoir par ses faux-semblants et son thème. Rapide, simple, il mettra votre cerveau à rude épreuve. Un jeu fin et malin qui trouvera preneur auprès d'un large public et que j'ai hâte de voir finaliser et édité. Un joli membre à ajouter à la famille des jeux de déduction. ■



Auteur : Julian Allain
et Charlotte Fillonneau
Mécanisme : déduction
Thème : Noël
Nombre de joueurs : 2 à 4
joueurs
Age : à partir de 8 ans
Durée : 15 minutes



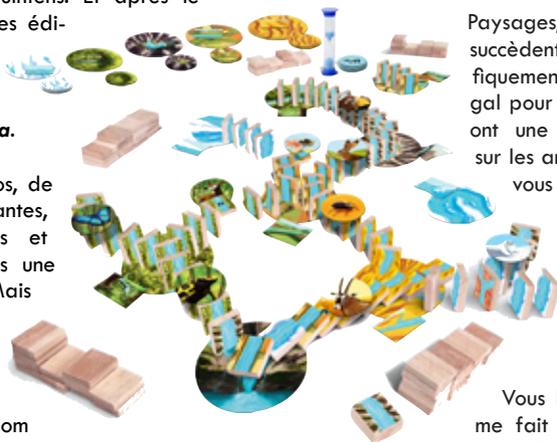


AYA

Act in Games, nouvel éditeur, possède à son gouvernail une personne dotée d'une culture ludique certaine : Thibaut Quintens. Et après le succès de **Piratoons**, les éditions Act in Games reviennent avec un nouveau jeu qui donne déjà envie : **Aya**.

Des chutes de dominos, de belles photos attirantes, jouer les aventuriers et les explorateurs dans une jungle luxuriante... Mais quel programme ! Moi je dis oui. Où se trouve le bon de commande pour le voyage ? **Aya** est un nom simple, concis, que l'on retient de suite et qui vous transporte immédiatement dans un monde beau et merveilleux. Et, cerise sur le gâteau, ce jeu est coopératif, ce qui convient parfaitement à l'ambiance qui s'en dégage.

Je pense que j'ai d'ores et déjà attiré votre attention. Tant mieux car il va falloir garder l'œil



ouvert et ne pas avoir la tremblote. Dans **Aya**, vous allez remonter le cours des rivières et des fleuves afin de rechercher les trésors de la nature dans un décor onirique au fil de l'eau. Un émerveillement de chaque instant devant cette faune et cette flore qui se dévoilent devant vos yeux.

Mais le cœur du jeu se trouve dans ces fameux dominos. Nous avons tous bavé un jour devant une longue colonne de dominos qui n'attendaient qu'une main fébrile pour chuter inévitablement sur leurs comparses, créant une fuite longitudinale de bois, avec ce son caractéristique et fugitif.

Paysages, faune et flore se succèdent et illustrent magnifiquement le matériel. Un régal pour les yeux. Les climats ont une véritable incidence sur les animaux avec lesquels vous allez jouer et sur lesquels vous disposerez vos dominos pour explorer ces territoires encore vierges et inconnus.

Vous l'aurez compris, **Aya** me fait déjà de l'œil et je pense qu'à la lecture de cet article et à la vue des photos, il doit maintenant en être de même pour vous. Le jeu sera présenté à Essen 2015 et présent en boutique quelque temps après. ■



Auteurs : Thibaut Quintens et Olivier Grégoire
Illustrations : Julien Hannoteaux et Cédric Michiels
Mécanisme : exploration
Thème : nature
Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs
Âge : à partir de 8 ans
Durée : 30 minutes
édité par : Act in Game





TOUT LÀ-HAUT

Iello continue d'étoffer sa collection *Mini Games* en nous proposant régulièrement de nouveaux titres. Parmi les prochaines sorties, il y a **Tout là-haut**. Un jeu rafraîchissant où vous allez construire des cabanes dans les arbres. Un rêve d'enfants transformé en jeu de société, cela ne se refuse pas.

En partant d'une carte Tronc, vous allez devoir ajouter à chaque tour de jeu une carte supplémentaire à votre arbre. Pour cela vous pourrez poser une carte parmi les 5 que vous avez en main, mais pour cela il faudra que la cabane du bas ait une correspondance avec celle du dessus,



soit la couleur, soit le nombre. Un peu à la manière d'*Aramini Circus* dans la même gamme. Chaque couleur possède son illustration, ce qui facilite la lecture et renforce le thème du jeu.

Puis votre main passe à votre voisin. Il y a donc du draft mais aussi de la tactique car il faut prendre garde à ne pas avantager vos adversaires en leur laissant des cartes trop intéressantes. Une fois que tous les arbres possèdent 5 cartes, on passe au décompte. On additionne alors la valeur des cartes puis l'on regarde qui possède la plus grande suite de cabanes de même couleur.

Celui qui en possède le plus ajoute leur nombre à son score. Une variante propose de jouer avec un objectif commun qui donne des points supplémentaires aux joueurs ayant réussi à atteindre ce but imposé.

Tout là-haut est simple, rapide, tactique et possède un thème original qui ne devrait pas vous laisser indifférent. Son format sera bien entendu un plus certain, de même que son accessibilité, qui en feront un

jeu idéal en famille ou avec des enfants. La partie graphique est assurée par Vincent Dutrait avec son travail à la main qui correspond parfaitement au jeu. Un jeu mignon mais malin que j'ai hâte de tester plus en profondeur et qui devrait sortir l'année prochaine.

Auteur : David Short
 Illustrations : Vincent Dutrait
 Mécanisme : combinaison
 Thème : nature
 Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
 Age : à partir de 13 ans
 Durée : 10 minutes
 édité par : Iello



Ils créent, vous jouez ! Le Festival de création de jeux de société LUDIX lance sa 6^{ème} partie à La Roche-Blanche pour le plus grand bonheur des amateurs de jeux. Les festivités commenceront le samedi 22 novembre 2015 pour se poursuivre le lendemain. Ce sont 38 créateurs sélectionnés qui viendront présenter leurs jeux pendant tout un week-end sous le regard attentif des jurys mais aussi des joueurs qui pourront venir découvrir ces titres de demain. C'est l'occasion rêvée pour tous les joueurs désireux de se faire plaisir tout en participant activement à la création des jeux, de venir à la rencontre de ces titres et de leurs créateurs. Chaque année ce sont 4 prix qui sont remis, dont le fameux Ludix d'Or qui récompensera le meilleur jeu de l'année 2015.

Des nouveautés

La particularité de LUDIX, c'est de faire découvrir en avant-première des jeux à l'état de prototype et non commercialisés. De la nouveauté donc, et de l'exclusivité puisqu'on peut imaginer tomber sur le futur « best-seller » de l'année. D'ailleurs, plusieurs lauréats LUDIX vous sont peut-être familiers : *Flick'em up*, *Targets*, *Ice 3* ou encore *Shakespeare* sont tous passés par le festival avant d'être commercialisés. Tous ces jeux ont trouvé le chemin de l'édition après être passés à LUDIX et avoir fait le plaisir des visiteurs. Cette année le lieu d'accueil du festival s'agrandit, permettant d'accueillir 38 créateurs contre 28 auparavant et de créer 2 espaces dédiés à l'animation et aux jeux dont, entre autres, un espace pour les enfants. Un grand jeu d'énigmes et des petits tournois de jeux seront également de la



partie afin d'animer comme il se doit ces deux jours consacrés à la création mais aussi aux jeux.

L'événement est organisé par le Secteur Animation Jeunes, service jeunesse de Gergovie Val d'Allier Communauté et par La ligue de l'enseignement 63. Le SAJ est chargé toute l'année de mener des actions auprès des jeunes du territoire. Plusieurs associations et ludothèques du département ainsi qu'une cinquantaine de bénévoles jeunes et adultes soutiennent le festival tous les ans. Une organisation importante qui s'étale tout au long de l'année.

Le programme

Le festival sera ouvert dès le samedi 21 novembre à partir de 13h30 et fermera ses portes à 20h30.

Le dimanche 22 il sera ouvert de 13h30 à 19h, sans oublier la remise des prix qui aura lieu à la fin de la journée. L'accès au festival reste gratuit et ouvert à tous. Plus d'infos par téléphone au 04 73 39 76 29 ou par mail (ludix.fal.gvac@orange.fr), et surtout n'hésitez pas à vous rendre sur le site pour découvrir les précédentes éditions et toutes les informations nécessaires : www.festival-ludix.fr ■

INFORMATIONS

Samedi 21 novembre de 13h30 à 20h30
Dimanche 22 novembre 13h30 à 19h

Espace Léo Lagrange Avenue de la République
63670 La Roche-Blanche

Informations : 04 73 39 76 29 ou
par mail ludix.fal.gvac@orange.fr

Entrée gratuite

' LA QUESTION LUDIQUE '

QUE PENSEZ-VOUS DES JEUX MINIMALISTES ?



Léandre Proust : Je trouve que la contrainte d'un matériel réduit est très stimulant pour la création de jeux. Pour Tower Defense je me suis imposé la contrainte de ne faire un jeu qu'avec une seule carte et des pièces de monnaie.

Ce sont les jeux que j'affectionne le plus, car ceux sont des jeux limpides, qui ont été épurés tant au niveau du matériel qu'au niveau de la règle du jeu.



Fabien Fernandez :

Faudrait déjà définir («jeu minimaliste») non ?



Atom Tetsuwan : Je ne suis pas franchement amateur de ce style, disons que s'il y en a qui sont intéressants, d'autres confondent simple et simplistes. Crossing par exemple je trouve ça inintéressant au possible, j'en fais une et puis j'ai envie de faire autre chose. Imagine le prochain Cocktail games me semble intéressant par contre.



Ludovic Chatillon : A s'en méprendre c'est souvent eux qui ont nécessité le plus de travail et qui sont aussi les plus profonds !



Fred Martin Synbeelabs : Il faudrait peut-être les définir: minimalisme des règles ? Du matériel ? De la durée ? Tout ça ou encore d'autres choses ?



Jean-Claude Pellin : Le jeu minimaliste est un voyage dans le temps: on retourne au règles et au matériel simple du jeu de société tout en gardant les innovations des dernières décennies. Une sorte de digestion.



Frederic Vuagnat : Les jeux minimalistes ont apporté un renouveau assez surprenant et intéressant dans le monde du jeu. Mais je pense que ce minimaliste à des limites sur les mécaniques proposées, et que ce phénomène risque de s'essouffler rapidement.



Antonin Mariage : Le principe d'un grand jeu de société réduit à deux ou trois règles rendent généralement un excellent jeu ... qui tient dans la poche de ton bloudjine. Moi, les bons jeux, je m'en fous ; mais les jeux qui tiennent dans la poche, j'adore.



Jean-François Feith : Souvent moche mais tres technique... Parfois réussi, alors j'aime



Cyrille Leroy : C'est bien connu... «Ce n'est pas la taille qui compte !»



Damien Tipim : C'est ultra compliqué de faire un bon jeu minimaliste, il est bien plus facile de faire un jeu dans lequel on met plein de matos et plein de règles. D'ailleurs la plupart du temps on nous demande de simplifier, et simplifier et re simplifier nos jeux !



Pascal Louvion : C'est très compliqué de faire un jeu minimaliste car on ne peut pas se "cacher" derrière un graphisme abondant et alléchant ou des règles inutilement touffues. On est "exposé", on ne voit que le strict minimum que l'auteur a voulu montré. Je pense que c'est à double effet : soit on aime, soit on n'aime pas, l'auteur ne peut pas se louper. La démarche de création n'est pas la même non plus, personnellement, j'ai besoin d'un thème fort, d'une immersion forte en tant que joueur et créateur donc difficile pour moi de faire un jeu minimaliste et d'y jouer aussi. Même si quelques uns sont très bons !

heu ... pas évident que pour les auteurs, ce soit la solution de facilité. Pour moi, en tout cas, j'ai du mal à faire un jeu minimaliste. La raison principale est toute simple : ce n'est pas mon style de jeu en tant que joueur donc j'ai du mal à faire des jeux avec un style épuré. Après, je ne suis pas sûr que ce soit le plus simple aussi pour un éditeur car l'immersion n'est pas si évidente que ça donc la cible du public n'est peut-être pas si évidente ...



Kevin Civy : C'est la tendance actuelle qui pousse les créateurs à faire des jeux plus petits et plus courts. Du point de vue des joueurs, les jeux minimalistes ont en général peu de règles et proposent une immersion rapide tout en ayant une profondeur suffisante pour satisfaire les joueurs le temps qu'ils passent à autre chose. Leur prix est en général moindre ce qui pousse à leur découverte.

Du point de vue des auteurs, c'est la solution de facilité, les petits jeux demandent moins d'équilibrage puisqu'ils contiennent moins de mécanismes et de matériel. Ils coûtent donc moins de temps aux auteurs et son potentiellement plus rentables parce qu'ils touchent un public plus grand compte tenu du fait qu'ils sont plus simples.

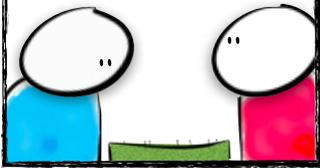
Pour les éditeurs, en théorie c'est également le cas, encore que le risque est toujours aussi important pour eux, d'autant plus que le marché visé est grand. Mais sur la théorie, moins d'illustration à acheter, moins de matos à maquetter, et moins de cubes dans la boîte, c'est potentiellement plus de sous pour financer le projet. La vraie question est de savoir si cette gamme de jeu peut intéresser les joueurs les plus acharnés pendant longtemps ou s'il faut au contraire avoir la richesse et la profondeur d'un Agricola pour durer ?

LE STRIP DE TIPIM

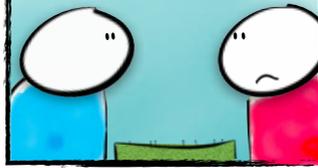


Monopoly 99%

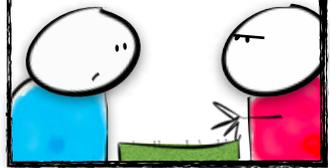
Mazette !
Ton Monopoly
a un problème...



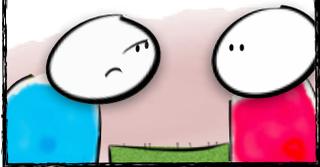
Il n'y a plus les titres
de propriété
« Boardwalk » et
« Park Ave. »



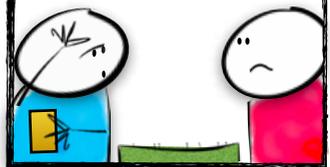
Il était insolent
que les 1% nous
n'arguent avec
leurs propriétés
hors de prix.
Hop à la poubelle !



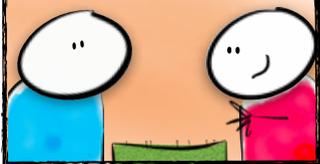
Et quoi encore ?



Les titres de propriété
les moins chers ont
disparu !!

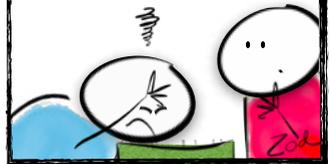


Je voulais qu'on
cesse de spéculer
sur le dos de la classe
ouvrière.
L'embourgeoisement
urbain s'arrête ici.



Tu sais que
je déteste
Monopoly ?

Oui, quand tu
joues avec moi,
je sais !



jds
JEUX DE SOCIÉTÉ

