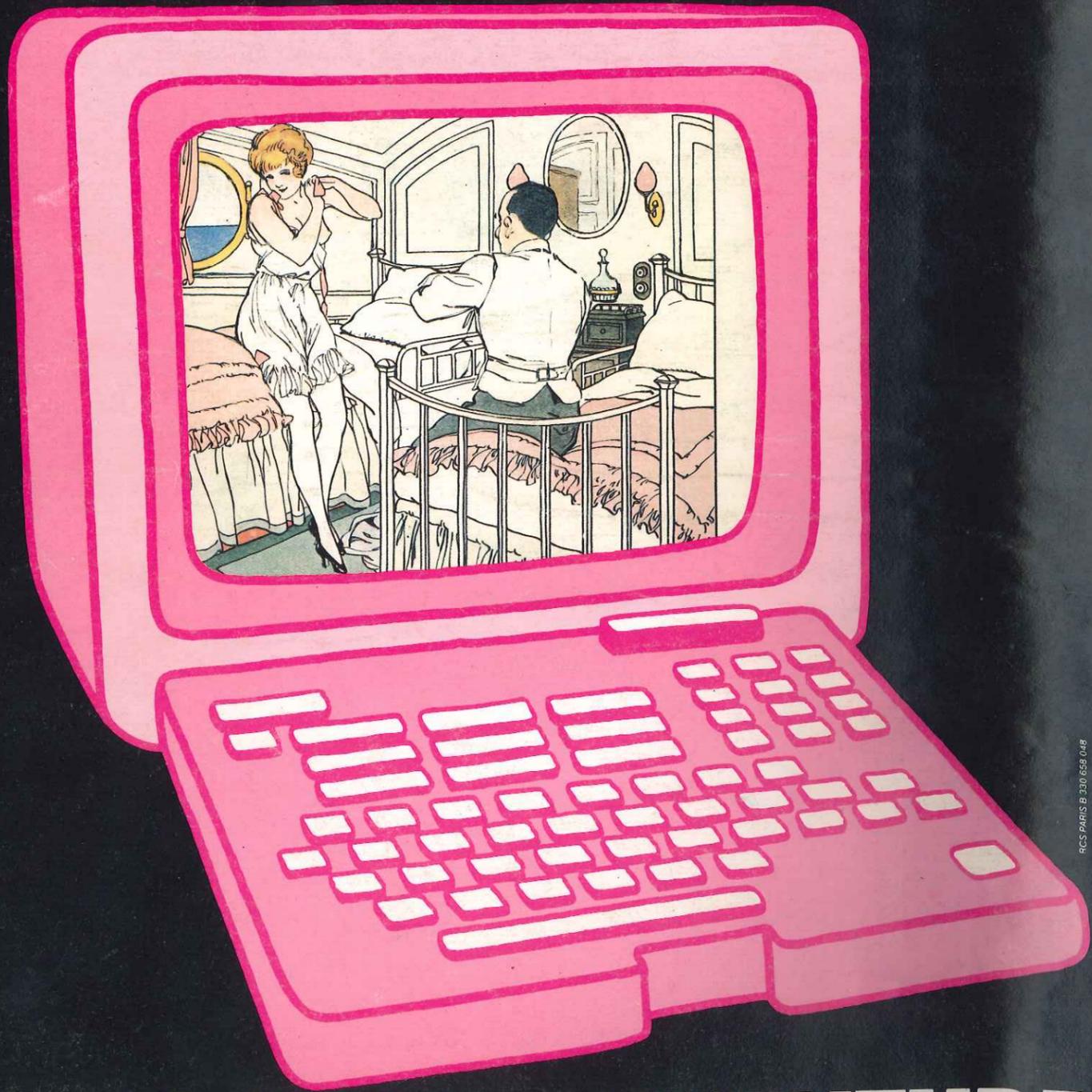


36.15
Code d'accès:

SEXTEL

le minitel rose



VISA POUR L'AVENTURE

SUISSE 6FS/BELGIQUE 145 FB/ESPAGNE 595 Ptas/CANADA \$3,5/MAROC 34 DH/ TUNISIE 3,3 Dt
JEUX & STRATEGIE N° 45 BIMESTRIEL 22 F - JUIN-JUILLET 1987

N 0 4 5 B I M E S T R I E L 2 2 F

ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

LOTO

LES GRILLES POUR AVOIR
AU MOINS 3 BONS NUMEROS

FIGURINES

CE QU'IL FAUT SAVOIR

JEUX MICRO

LES SECRETS
DE SENTINEL

GRANDEUR NATURE

UNE BOMBE
ATOMIQUE
DANS PARIS



M 2543 - 45 - 22,00 F



Mhing®

LE JEU DES
SUPPLICES EXQUIS



Honorable joueur, soyez le bienvenu dans le jeu des Empereurs.
Que le grand dragon rouge vous soit favorable et que le vent d'ouest vous assiste!
Mhing - ce jeu si simple que vous en saisissez les règles en quelques minutes - Mhing va bientôt vous mettre au supplice.
Vous aller combiner des tactiques inédites. Jouer du bluff et de l'effet de surprise. Vous passionner à ces enchères subtiles où la moindre inattention peut vous être fatale. Passer par des délices d'exaltation et des terreurs exquisées...
Gloire à Mhing, le nouvel héritier des jeux chinois millénaires. Et puisse votre supplice être impérieusement exquis!
En vente chez les détaillants spécialistes et dans les grands magasins.



EDM

1 R5 GT TURBO A GAGNER.

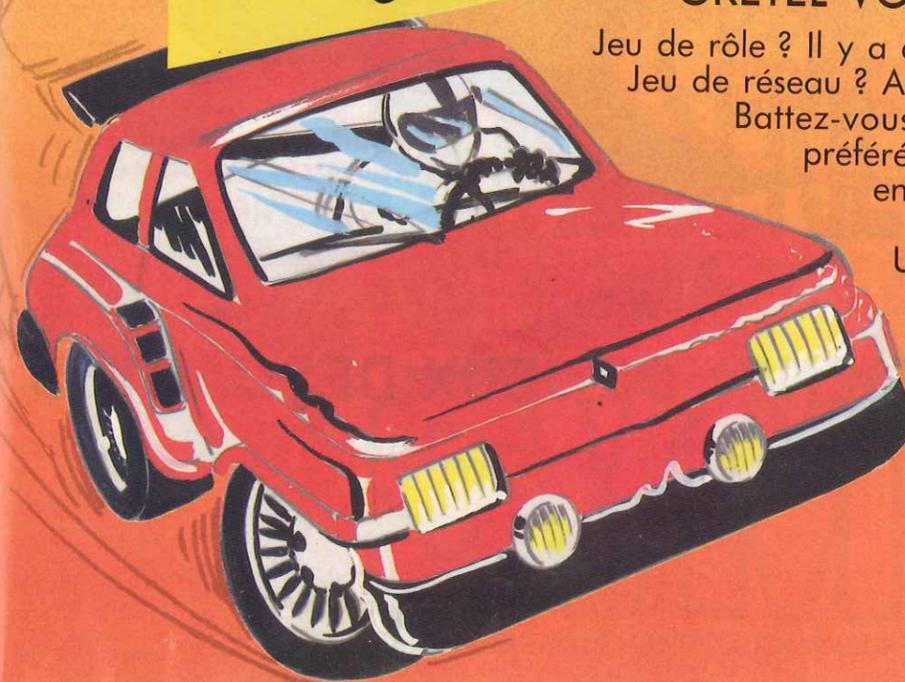


1er TOUR DE FRANCE SUR MINITEL

LECTEURS
DE JEUX & STRATEGIE
GRETEL VOUS LANCE UN DEFI.

Jeu de rôle ? Il y a de ça
Jeu de réseau ? Aussi...

Battez-vous contre nos ordinateurs préférés (sans les casser... merci), et entre vous, vous pouvez vous aider, ou vous contrarier
Un jeu... qui roule, tout l'été.



GreteL

3615 CODE GRETEL

L'ÉVÉNEMENT...



CE QUE
JEUX DESCARTES
VOUS PRÉPARE!

CHAQUE TRIMESTRE
DES AIDES, DES COMPLÉMENTS,
DES VARIANTES, DES CONSEILS
SUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS!

UN MINI-CATALOGUE
DES NOUVELLES FIGURINES
RAL PARTHA!

INDISPENSABLE!

LE SUPPLEMENT DE JEUX DESCARTES

EN VENTE DANS VOTRE BOUTIQUE HABITUELLE



SPECIAL MINITEL

- HIT PARADE : LES 300 MEILLEURS SERVICES
- COMMUNIQUEZ AVEC LE MONDE ENTIER
- LE MINITEL DU FUTUR
- CRÉEZ VOTRE PROPRE SERVICE
- MICRO ET MINITEL : UN COUPLE BRANCHÉ

Pour tout savoir sur Minitel, ne tapez rien !
Lisez ce numéro hors série de SVM.

HORS SERIE

SCIENCE & VIE MICRO

SVM

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

CHILL • DES JEUX DE RÔLE
ET D'ÉPOUVANTE • 2 JEUX, 4 MODULES
ET UN JEU SUR PLATEAU • EN VENTE
CHEZ TOUS LES SPÉCIALISTES

ÉDITEUR
SCHMIDT FRANCE
5, rue Chauvart - 95500 GONESSE



LE JOURNAL DE JESSIE

COMPTEZ LES MOUTONS...

Ah, le beau problème! Vous avez apprécié? Non? C'est peut-être que vous n'avez pas "bien" trouvé. Je vous répète l'énoncé: Un fermier possédait des moutons blancs et des moutons noirs, au total soixante-treize. A son fils, récemment marié, et qui allait le quitter, il décida d'offrir une partie de son cheptel. Il aligna les moutons blancs d'un côté, les moutons noirs de l'autre, pour mieux les compter. Il choisit alors pour son fils le premier huitième du troupeau blanc plus les deux derniers tiers du troupeau noir. Son fils ayant reçu seize moutons, pouvez-vous me dire combien il y avait au départ de moutons blancs et de moutons noirs? La solution? SOIXANTE moutons blancs et TREIZE moutons noirs. En effet, le premier huitième de SOIXANTE est S et les deux derniers tiers de TREIZE sont EIZE. Ce qui fait bien SEIZE!! Magnifique, parce qu'avec le calcul, on arrive au même résultat! Exactement 60,308 et 12,692 mais je vous avais prévenus qu'il fallait arrondir! J'suis sûre que vous n'aviez pas tous saisi la subtilité de la chose. Non?



EXCUSES... MAIS...

Je crois que j'ai fait beaucoup de peine à Roger Guenzi de Montreuil. Vous vous souvenez, il m'avait envoyé un petit casse-tête avec une histoire de panneaux kilométriques. Et puis, un lecteur belge m'avait fait remarquer que ce problème se trouvait tel quel dans un recueil de

Pierre Berloquin. Je m'étais fâchée tout rouge et, très en colère, j'avais traité de lamentables de telles pratiques de misérables pompeurs. Roger Guenzi m'a gentiment écrit pour me faire remarquer qu'il connaissait ce casse-tête depuis plus de quarante ans et qu'il n'acceptait pas bien d'être traité de "pompeur". Evidemment, je lui fais confiance et le prie de croire à mes plus sincères excuses.

Il n'en reste pas moins que ma colère était tout à fait justifiée même si c'est un innocent qui en a fait les frais! Car, je peux vous l'assurer, des vrais "pompeurs", il y en a! Je suis bien placée pour savoir que les véritables "inventions" sont très rares dans le domaine. Un problème peut être réellement "réinventé" ou resurgir inconsciemment d'un coin de sa mémoire où il était enfoui. Mais il m'arrive de trouver dans mon courrier des reproductions intégrales de jeux déjà publiés. Je continuerai à traiter de misérables ceux qui recopieront la page 38 d'un bouquin qu'ils ont acheté la veille dans l'espoir de gagner un abonnement.

DEUX HEURES DE COLLE!

C'est la punition que je m'inflige après l'enquête sur "le jeu à l'école" (n°44)! Tous les renseignements que je vous ai donnés étaient bons sauf... ceux des Echecs. Heuh... c'est que... entre le bouclage de l'enquête et la parution de votre cher magazine, il y a eu des élections à la Fédération Française! Et patatras! Les personnes que je vous avais conseillé de contacter ont perdu! Bref, tous mes renseignements pratiques... ils n'étaient plus pratiques du tout! Alors voici l'adresse dont je dispose pour le moment: Fédération Française d'Echecs: 4, rue Xavier-Marmier, Bât C1, 25000 Besançon. Tél: (16) 81 51 01 26. C'est moins détaillé qu'avant (forcément ils viennent d'arriver et faut tout organiser), mais on vous donnera tous les renseignements souhaités. Et puis tiens, pour me faire pardonner, je vous donne aussi les coordonnées de la Ligue d'Ile-de-France: 33/37 quai de Grenelle, 75015 Paris. Tél: (1) 45 78 98 43.

SOMMAIRE 4/5

JEUX & JOUEURS

infos: beau printemps pour les échecs, le salon des Jeux de réflexion, etc	p. 8
magazin: 20 jeux au banc d'essai	p. 13
concours	p. 36
jouez le grand jeu	p. 29
par Michel Brassinne	
figurines: la vague de plomb	p. 40
par Jean Balczesak	
histoire des jeux: sans-culottes et sans-atout	p. 48
par Thierry Depaulis	
Mega: Planète natale	p. 96
par Didier Guiserix et Pierre Lejoyeux	
avis	p. 113

STRATEGIES

loto: on vous offre une assurance	p. 46
par Louis Thépault	
prenez... ..	p. 90
par François Pingaud	
grands classiques	p. 98
échecs	
par Nicolas Giffard	
Scrabble	
par Benjamin Hannuna	
dames	
par Luc Guinard	
bridge	
par Freddy Salama et Philippe Soulet	
go	
par Pierre Aroutcheff	
tarot	
par Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman	
backgammon	
par Benjamin Hannuna	
Othello	
par Marc Tastet	

LUDOTHEQUE

jeu en encart: la hutte des glaces	p. 72
Jean-Michel Rubio-Nevedo	
encart	p. 73 à 80

CASSE-TETE

profondeurs VII	par Philippe Fassier p. 45
récréation	par Bernard Myers p. 52
Ludoquiz	par Benjamin Hannuna p. 82
nombres croisés	par Claude Abitbol p. 85
la face cachée des dés	par Louis Thépault p. 87
championnat de France des jeux mathématiques	p. 88
élections, piège à	par Louis Thépault p. 92
jeu de lettres	par Benjamin Hannuna p. 94
post-scriptum	p. 112
solutions	p. 116

MICRO

par Michel Brassinne, avec la collaboration de Francis Piault et François Pingaud	
news	p. 55
Sentinel	p. 58
jeux pour micros	p. 60
basic: le piège	p. 66
abstrac	p. 71

photo de couverture:
Galerie 27

Au fait, je rappelle qu'à la fin de mon enquête je vous suggérais de m'écrire pour me raconter vos expériences originales.

J'ai commencé à recevoir quelques lettres fort intéressantes concernant le jeu à l'école... J'y reviendrai la prochaine fois. Promis!

LIOTO

Combien de grilles faut-il jouer pour être assuré d'en avoir au moins une qui comporte au moins 3 bons numéros? Cette fois, parce que je vous avais promis une récompense, vous avez bien travaillé! Enfin pas tous, mais... heu...

Bref, le vrai résultat est page 46. Allez donc voir si vous aviez trouvé!

MARATHON 86... gloup!?

Dans le dernier numéro, je vous donnais la liste des gagnants. Aïe aïe aïe! Je n'avais pas paru depuis une semaine que je commençais à recevoir lettres et coups de fil étonnés: "Comment, moi, j'ai plus que ça!". Alors je me suis mise à faire quelques vérifications et je me suis vite fait un sang d'encre (bien sûr!). C'est vrai, il y a des anomalies.

Au moment où j'écris ces lignes avec mon tentacule droit, les trois autres (oui, je sais... mais moi, je suis une pieuvre à quatre tentacules, c'est comme ça, j'y peux rien!) étaient occupés à retrier tous les bulletins-réponses de l'année, à additionner et tout et tout. Pour l'instant je ne peux rien vous dire de plus. Sauf que je m'arrache les cheveux (Ah?). Vous saurez tout dans le prochain numéro.



GENEREUSE...

... comme je suis, je continue à récompenser d'un abonnement d'un an ceux dont je publie les dessins ou les casse-tête. Qu'est-ce qu'on dit à sa petite Jessie adorée?

36-15 JEST

Au moment où est sorti J&S n°44, Carcrash n'était pas encore à l'image du texte le présentant. Tant s'en faut! La télématique doit nous inviter à la prudence! Mais cette fois, nous pouvons commencer à jouer, pour de bon! Ca va barder!

La Slot machine : ça rapporte!



UN PEU D'HISTOIRE...

Eh bien non, nous n'avons pas "pompé" sur le jeu "Pirates" exploité sur 36-15 LUDIK, comme nous l'avons délicatement laissé entendre un lecteur dans le courrier de Jessie. Nous connaissons Pirates, comme beaucoup de minitelistes, et la société qui l'avait développé pour mettre en valeur ses capacités télématiques. Softec a créé un formidable "outil télématique", un programme capable de gérer des mobiles paramétrables dans un espace tridimensionnel, avec une visualisation des objets à cinq distances et sous huit angles différents. Le tout en temps réel sur votre minitel. Pirates était l'exemple dont avait besoin Softec pour se faire connaître.

Nous avons eu envie de faire mieux que Pirates, de vous faire accéder à l'extrême pointe de la nouvelle télématique, à travers un jeu dans l'esprit des jeux de rôle et d'alliance. Aujourd'hui, 36-15 JEST (comme Jeux Et Stratégie) est hébergé par Softec et nous travaillons main dans la main. Il fallait que cela fût dit!

LE BUT DU JEU

Les joueurs seront classés par ordre décroissant sur la base du plus grand nombre de victoires, à l'image des aviateurs de temps héroïques. A tout moment, chaque nouvel arrivant dans le jeu est annoncé. Par exemple: "Voici CARZAP - 26 victoires - 30 points". Cela signifie qu'il a déjà auparavant détruit 26 véhicules et qu'il a marqué 30 points. Le score, exprimé en points, est compté de la manière suivante:

- 20 points pour avoir détruit un véhicule.

- 1 point pour avoir "touché" un véhi-

cule à l'aide d'une roquette (que ce soit une roquette standard ou une super-roquette). C'est ce score qui servira toutes les semaines à vous classer.

UISEZ JUSTE ET GAGNEZ...

Les joueurs sont classés par ordre décroissant de points. Précisons bien la procédure: les victoires ne sont qu'une information qui vous permet de savoir, quand un joueur arrive, si c'est un débutant ou un vieil habitué. S'il a détruit beaucoup ou peu de véhicules. Et donc s'il est ou non dangereux! Les victoires s'accumulent sans jamais être remises à zéro, tant que le véhicule portant ce nom existe. Mais s'il ne participe à aucun combat pendant une semaine, il ne marquera évidemment aucun point. **La seule chose qui compte pour le concours hebdomadaire, ce sont les points acquis au cours de la semaine.** Pour être classé, il faut seulement prendre la peine de remplir la "fiche concours" que l'on trouve dans tous les stores en appelant le point "concours". Il s'agit simplement pour nous d'établir la correspondance entre votre pseudo et votre état civil afin de vous envoyer le ou les cadeaux que vous aurez gagnés. Il y aura un vainqueur toutes les semaines, aux dates et heures précisées. Les gagnants seront annoncés dans les pages Flash-info de JEST. Une nouvelle semaine d'alliances et de combats pourra commencer, tous les scores étant remis à zéro.

UN ATARI 520 ST PAR SEMAINE!

Tous les vendredis soirs, à minuit, du 22 mai au 10 juillet (1), le détenteur du meilleur score (2) gagnera un micro-ordinateur Atari 520 ST, configuration complète avec écran monochrome. Les cinq suivants gagneront un abonnement d'un an à J&S.

(1) Les scores seront remis à zéro tous les vendredis à minuit à compter du 15 mai. Le concours se déroulera pendant huit semaines.
(2) A condition qu'il ait indiqué ses coordonnées complètes dans la page « concours » qu'il trouvera dans les « stores ».

Les éventuels ex-aequo seront départagés d'abord par le nombre de victoires puis par l'argent (\$) dont ils disposent.
Pendant cette période un seul ordinateur et un seul abonnement pourront, au maximum, être attribués au même joueur.

Un p'tit poker?



VOS SUGGESTIONS

Carcrash est un jeu évolutif. Nous avons des idées sur les suites à lui donner. Les vôtres sont également les bienvenues. N'hésitez pas à faire valoir vos remarques, vos critiques, vos suggestions dans les boîtes aux lettres dont les noms vous seront précisés dans les pages d'information à votre disposition.

COMMUNIQUEZ

Vous avez désormais à votre disposition des boîtes aux lettres, une messagerie directe parallèle à celle du jeu (la CB) et des pages d'informations de la rédaction de J&S. Autant de supports d'échanges qui doivent vous permettre de tenir compte des évolutions du jeu et vous organiser (formation de clans, véhicule géré à une dizaine, etc).

CONSEILS TACTIQUES

Quand votre véhicule tourne, il le fait par tranches de 15 degrés. Pour tourner à gauche ou à droite de 15 degrés vous tapez G ou D puis ENVOI. Il faut que vous sachiez qu'il est également possible de taper G ou D suivi d'un multiple de 15. Par exemple, avec l'ordre G180 ENVOI, il entamera un demi-tour. Il ne se fera pas instantanément, mais un peu plus vite que si vous l'effectuiez en tapant douze fois G ENVOI. Cela vous libérera les mains pour consulter votre radar (R ENVOI) ou votre boussole (B ENVOI). Seuls l'arrêt du véhicule (A ENVOI) ou un changement de direction annuleront le virage amorcé. Voilà pour la manœuvre. Attention! Contrairement au fonctionnement du jeu au tout début, il faut demander la quantité de kérosène restant pour l'obtenir à l'affichage. Cela permet de gagner un temps précieux et donc d'accélérer le jeu. A vous de surveiller votre jauge régulièrement pour ne pas tomber en panne sèche. Les nouveaux ordres de tir sont les suivants: F ENVOI pour les roquettes standard et FF ENVOI pour les super-roquettes, M ENVOI pour larguer les mines standard et MM ENVOI pour les super-mines. Les tactiques de combat sont multiples. D'abord vous pouvez agir seul, en franc-tireur, ou en groupe.

L'une des meilleures consiste à être deux ou trois et à rouler dans la même direction. Ne vous mettez pas de front (vous ne pourriez vous voir). Le mieux est d'adopter une formation en colonne. Le leader choisit le cap, les autres suivent, pas en file indienne, mais légèrement décalés à droite ou à gauche. Ceux qui se placent en retrait devront disposer de davantage de super-roquettes pour atteindre leur cible à 60. Ainsi, les tirs du leader et de ses acolytes pourront se conjuguer et détruire très rapidement un véhicule adverse même fortement blindé. Difficile de dire qui portera le coup fatal et donc emportera les vingt points. Sur une longue série, la probabilité est forte pour que cela s'égalise. Viendra le temps du partage! Qui roulera sur le véhicule adverse? A vous de vous débrouiller et de rester unis. Ce qui n'est pas toujours facile. L'occasion de faire une transaction pour rétablir une juste répartition des gains! Si vous devenez les trois meilleurs, vous deviendrez adversaires. C'est la loi des jeux d'alliance à un seul vainqueur...

L'EMBUSCADE

C'est un comportement sous-utilisé. Voici un truc! Le radar choisit toujours de montrer le motif le plus important du relief... Donc si vous êtes près d'un store, le radar de vos adversaires ne montrera que le store et pas vous! Placez-vous tout près de l'un d'eux et observez le terrain au radar. Vous verrez vos adversaires et ils ne vous verront pas. Profitez-en!

L'ARRÊT

Il permet de voir clairement dans quelle direction votre adversaire évolue. La touche V (comme vroum!) suivie de ENVOI permet de remettre le mobile en marche.

LES COMMUNICATIONS RADIO

Vous pouvez donner vos vraies coordonnées et attendre, notamment si vous êtes puissamment armé. Vous trouverez toujours des desperados prêts à vous combattre. Cela dit, vous pouvez aussi faire de la désinformation: demandez donc sur la CB de l'aide à vos plus proches adversaires. Dites que vous êtes riche et prêt à payer un bon prix pour quelques roquettes... Ils viendront le plus souvent (pas toujours, heureusement) pour vous tirer comme un apin!

Mieux encore. Vous restez à trois dans la même zone et vous simulez

un dialogue à grande distance. Deux des protagonistes promettent de venir en aide à celui qui se plaint de sa faiblesse et donne ses coordonnées... Les requins approchent et goûtent la surprise!

DU BON USAGE DES MINES

Il n'est évidemment pas conseillé de suivre à la trace un véhicule adverse: vous ne serez pas long à sauter sur une mine, voire plusieurs. L'attaque de trois quarts arrière est bien meilleure. Mais les mines peuvent fort bien servir à attaquer! Un adversaire venant de loin vient droit face à vous. C'est fréquent. Décalez-vous légèrement vers la droite et commencez à lâcher régulièrement des mines, puis repiquez à gauche pour recouper sa trajectoire, toujours en lâchant des mines. Au moment où il disparaît de votre vue, faites un D180 pour l'avoir dans votre ligne de mire. Deux solutions se présentent à lui: traverser le rideau de mines ou obliquer à gauche pour l'éviter, ce qu'il fera le plus souvent. C'est la réaction la plus évidente, mais aussi la plus mauvaise. Compte tenu du sens de rotation des véhicules, votre adversaire sera rapidement de dos...

SCROUIITCH!

Ah! Quoi de plus beau que de voir deux épaves face à face, résultat d'un choc frontal et de passer dessus, récupérant ainsi la moitié du contenu (en dollars) de chacun des deux mobiles. Bien des conducteurs ne savent pas encore qu'il faut rouler sur les véhicules détruits pour en récupérer la moitié du contenu en dollars (ils n'ont pas lu J&S, les pauvres!). C'est alors qu'en ligne 0 (tout en haut de l'écran), le mot "scrouiitch" apparaît. Votre compte en banque en bénéficie (lire le chiffre en haut et à droite).

L'ALLIANCE

En tant que débutant, le désir de s'allier n'est pas très intense. C'est normal. Mais face aux joueurs qui ont des scores importants et un armement colossal, l'alliance n'est plus une question de goût, c'est une nécessité. Si vous atteignez les scores les plus hauts, il vous restera à savoir diviser vos adversaires. Un dernier conseil! Ne croyez pas échapper à vos poursuivants en appuyant sur la touche CONN/FIN... Désormais votre véhicule reste sur le terrain pendant plus d'une minute après votre départ. A l'arrêt! A la merci des prédateurs...

A bientôt sur 36-15 JEST, et que les meilleurs gagnent!

36-15 JESSIE

LES BLS, DES BL INDESTRUCTIBLES!

Vous savez bien sûr utiliser les BL (Boîtes aux Lettres) de Jessie! Il suffit de taper BL ENVOI, de choisir un pseudo, un code départemental et un code secret. Dès lors, vous pouvez ouvrir votre BL quand vous voulez, y lire les messages que vous avez reçus, écrire à vos correspondants et détruire les messages anciens. Les BL "publiques" sont celles dont le code secret a été rendu public par le créateur. Tout le monde peut y entrer. Elles sont appréciables pour taper des messages utiles à tous. Par exemple, pour des solutions de jeux d'aventure sur micro ou la liste des sorts utilisés dans certains de ces jeux, ou encore des adresses.

Hélas, de temps à autre, des utilisateurs indécents détruisent leur contenu. C'est pourquoi nous avons créé des Boîtes aux Lettres Spéciales, d'où leur nom, BLS.

Vous pouvez y écrire, en lire le contenu, mais en aucun cas détruire les messages qui s'y trouvent. Pour créer une BLS, il suffit, comme toujours de taper BL ENVOI pour entrer dans le gestionnaire des BL, puis de donner un pseudo qui commence par BLS, un code départemental et un code "secret". Précisons qu'il faut au moins ajouter un signe (lettre, chiffre ou signe de ponctuation) pour ouvrir une BLS. La première BLS créée par l'un d'entre vous est BLSORTS (75) code SORTS. C'est un bon exemple d'utilisation. Dans cette BLS, les amateurs du jeu de rôle Bard's Tale (pour micro) trouvent les noms des sorts utilisés par les magiciens. Il y en a des pages et des pages. Désormais, plus personne ne peut les détruire (voir également BLSULT3 (75) code 3, pour les amateurs d'Ultima III, non moins célèbre jeu de rôle sur micro).

Il ne suffit pas de créer une BLS et de la remplir, il faut la faire connaître. Les PA (Petites Annonces) sont là pour remplir cet office. Vous y indiquerez le nom de la BLS, son code départemental, sans oublier de rendre public son code "secret". Les BLS s'adressent à tous ceux qui veulent écrire des messages ou laisser des adresses sans risquer de voir leur travail anéanti.

OPERATION PACKAR

Un jeu d'aventure à options, à l'image du "Trésor des Atlantes", qui vous conduira aux confins d'un pays asiatique imaginaire (mais tourné vers le bloc Est). Vous êtes envoyé en mission de repérage en territoire adverse pour préparer "l'Opération Packar". Vos objectifs sont les suivants: situer les postes frontières, localiser le QG adverse, faire un relevé précis des distances, établir des contacts avec les autochtones.



Vous partez avec une jeep, 1 000 \$, 100 litres d'essence et des jumelles ou un appareil radio. Le jeu est de difficulté moyenne. Il faut cependant être très prudent face aux "autorités" et ne dépenser son essence qu'à bon escient. Sinon, l'arrestation ou la panne vous guette. Il est difficile de vous donner davantage de conseils sans déflorer l'aventure. A vous de la découvrir! Tapez JA* ENVOI.

ECHecs

REJOUER LES PARTIES DES CHAMPIONS!

Nouvelle rubrique pour les échecs. Vous pouvez désormais rejouer, coup après coup, des parties récentes de champions ou tenter de résoudre des combinaisons spectaculaires sélectionnées par Nicolas Giffard.



Pour chaque coup des blancs, vous pouvez directement obtenir la suite réellement jouée ou auparavant proposer votre solution. Essayez donc de voir combien de coups vous trouverez dans une partie de Kasparov!

LE DERNIER SALON OU L'ON JOUE



Avant tout, une grande fête des jeux... et des joueurs. Ici, une simultanée d'Othello.



Les jeux de simulation historique avec figurines demandent de l'espace. Ici, ils n'en manquaient pas.

Au nom de J&S, Michel Brassinne remet le pion d'or à l'un de ses auteurs, Pierre Cléquin.



▲

De la guerre... Du matériel pour de vraiment drôles de jeux!



Joueurs de tous crins et de tous poils — ils étaient quelque 23 000 parmi les 124 516 visiteurs — s'étaient donné rendez-vous pour cette deuxième édition du salon de la maquette et des jeux de réflexion qui se déroulait cette année du 28 mars au 5 avril au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Pendant dix jours, on y a joué "tous azimuts": grands classiques, jeux de

INFOS

rôle, jeux de simulation, de société, wargames...

Tournois, simultanées, matchs se succédèrent sans cesse dans "l'aire de jeux". Le tout animé par de nombreux clubs (le Fer de Lance, les Grandes Compagnies, les Semaines de l'Hexagone) et les Fédérations (Go, Othello, Dames, Echecs, Scrabble, Tarot, Jeux mathématiques...).

Les éditeurs, grands et petits, étaient aussi de la partie (Schmidt, Novolud, Jeux Descartes, Les Elfes, Rexton, Jeux Actuels,...) ainsi que certains auteurs en mal d'édition!

En un mot, tout le "gotha" du monde du jeu... sans oublier, bien sûr, *Jeux & Stratégie* — avez-vous vu sur le stand son nouveau jeu sur minitel, Carcrash? — qui, à l'occasion, remet son septième Pion d'Or à Pierre Cléquin et à son complice, absent, Bruno Faidutti pour leur jeu *La*

Conquête de l'Œuf, jeu qui mêle stratégie, hasard, événements, pouvoirs... Furent également remis les différents prix de la ville de Boulogne, dont le Gobelet d'Or à Bernard Sultan et Frédéric Magnin pour *Calin Pépé!* Mais passons maintenant à quelques résultats...

III^e Convention nationale des jeux de réflexion:

- Les résultats:**
- Championnat d'Ile de France de Master Mind:
 - 1^{er}: Eric de Morgoli
 - Tournoi de jeu d'histoire antique-médiéval:
 - 1^{er}: Marcello Kramer (conquérant des Marches de l'Ouest).
 - Championnat de France de Diplomatie:

- 1^{er}: Bruno de Scorcielles
- 2^e: Patrick Hamel
- 3^e: Luc Chewiler
- Meilleur diplomate: Venius Angelopoulis.
- Plus ignoble traître: David Guiguenhem.
- Meilleure équipe: Les Incorruptibles (pour la troisième année consécutive)

- Tournoi Premières Légendes
- Maître: 1^{er} Finn (avec un demi-point d'avance sur le deuxième, Emmanuel Routier).

joueur: 1^{er} Gilles Membrand (là aussi un demi-point de différence avec le deuxième, Eric Mazoyer)

- Prix pour chaque meilleur rôle:
- espion Rian: Didier Lodini
 - guerrier magicien Cumaille: Salah Lounici
 - druidesse Airmed: Gilles Membrand.

- Trophée Cry-Havoc-Capitaine Cosmos (organisé par Rexton et Casus Belli)

1^{er}: Jérôme Heulard Farouelle (reparti sur un splendide scooter)
Meilleure équipe: les Chevaliers de l'Hexagone (le joueur le "plus lourd" de l'équipe gagna son prix en figurines).

En dernière minute, nous avons appris que les clubs anglais lançaient un défi aux joueurs français pour 88! Damned!...

Les Grands-Bretons franchiront-ils la Manche pour la prochaine édition de ce salon? A suivre...

Go

QUI VEUT GAGNER UN MILLION DE DOLLARS?

Les données du problème sont bien simples: il suffit de construire un programme de go et qu'il gagne, à égalité, un match en sept parties contre un certain Stan Shih, Taiswanais dont la valeur avoisine le niveau professionnel.

L'offre est valable jusqu'en l'an 2000. D'ici là, un tournoi annuel aura lieu à Taipei chaque 11 novembre, avec de nombreux prix intermédiaires

entre 2 000\$ et le fameux million. Les sponsors sont des sociétés taiwanaises ayant des intérêts dans l'informatique et le go (on s'en serait douté!).

Inutile de dire que ce défi a fait l'effet d'une bombe dans notre petit monde! Il paraît à la dimension de l'intérêt théorique et des difficultés pratiques d'un tel programme, mais c'est aussi un pari sur le marché mondial du go, et un petit coup de pouce pour éveiller les vocations.



En plus du tournoi annuel de Taipei, le Congrès européen fournira l'occasion d'un deuxième tournoi annuel cet été à Grenoble.

Des programmes actuellement sur le marché, on connaît surtout "Nemesis" de l'Américain Bruce Wilcox et "Microgo" d'Allan Scarft qui travaille dans la ville natale de Shakespeare, Stratford-upon-Avon. En France, une jeune société, Axial Go Concepts (26 bis, rue Saint-Cléophas, 34000 Montpellier), a décidé de relever le défi.

Nous aurons l'occasion dans le prochain numéro de développer les méthodes et résultats auxquels sont parvenues les différentes équipes, ainsi que, nous l'espérons, de nombreux travailleurs de l'ombre qui mijotent leurs coups de Trafalgar.



Photo bidon! Les deux vainqueurs, Le Royer et Meyer, ne devaient pas se trouver du même côté de l'écran!

BRIDGE

JEUX & JOUEURS

LES FRANÇAIS CHAMPIONS D'EUROPE PAR PAIRES

Le championnat d'Europe Philip Morris de bridge par paires s'est déroulé les 27-29 mars à Paris. Cette épreuve est considérée comme l'une des plus importantes compétitions internationales de bridge par paires. Elle rassemble en effet les meilleurs joueurs européens (les sélections se sont faites dans 23 pays participants), et ce sont cette année près de 100 000 joueurs qui ont tenté de se qualifier pour cette prestigieuse finale. Les Français sont restés maîtres sur leur terrain, et se sont même montrés

très gourmands, en prenant quatre des cinq premières places. La victoire revient à Gérard Le Royer et Jean-Paul Meyer une des paires françaises parmi les meilleures... à qui il ne manquait plus, précisément, qu'un grand titre international. Jean-Paul Meyer est le rédacteur en chef de la revue *Le Bridgeur* et sa signature est l'une des plus célèbres dans le monde du bridge. Son partenaire, Gérard Le Royer, dirige à Paris, avec son sourire légendaire, un des plus grands clubs français de bridge.

Derrière eux, Michel Lebel et Philippe Cronier, deux grands champions internationaux, le premier nanti de deux titres de champion du monde, trois d'Europe, quinze de France et le second, plus jeune, déjà d'un titre de champion d'Europe. Les Italiens, Enrico Longinotti et Mario di Maio, viennent s'intercaler à la troisième place, précédant deux autres paires françaises, les tenants du titre, Paul Chemla-Michel Perron et Gérard Desrousseaux-J.P. Ehrmann.

Il faut applaudir la formidable organisation de cette manifestation qui s'est préparée et déroulée d'une manière exemplaire.

SUR VOTRE AGENDA

- Du 10 au 19 juillet: Festival ludique international de Parthenay.
- Du 5 au 8 septembre: Le Monde de l'Enfance à Paris (Porte de Versailles).
- Du 15 au 25 septembre: "Micro et Minitel" à Paris-La-Défense.
- Du 24 octobre au 1^{er} novembre: 1^{er} festival du jouet à Villepinte-Paris-Nord ouvert à tout public.
- 28 et 29 novembre: Triathlon interclub des jeux de simulation à Boulogne.
- Du 28 janvier au 3 février 1988: 27^e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord.
- Du 26 mars au 4 avril 1988: 3^e salon des jeux de réflexion à Paris (Porte de Versailles).

ECHecs

COUCOU, ANATOLY IS BACK!

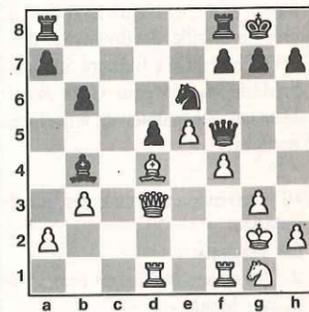
C'est fait ! On connaît maintenant le futur adversaire de Garri Kasparov pour le championnat du monde version 87 : Anatoli Karpov. Encore ? Eh bien oui ! Les deux Soviétiques exercent une telle domination sur le monde des Echecs que nous devons nous habituer à ce désormais traditionnel rendez-vous entre les 2 « K ».

La belle aventure du jeune Andreï

le jeune Moscovite capable de coups d'éclat (il s'était mis dans une situation semblable face à Youssouпов en Finale des Candidats et avait réussi contre toute attente à gagner), mais Karpov affirme, outre sa domination, une telle volonté de reprendre à Kasparov son titre de champion du monde, que la tâche de Sokolov semble irrémédiablement vouée à l'échec. Et, effectivement,

LA DIXIEME PARTIE KARPOV-SOKOLOV

L'idée communément admise suivant laquelle "les échanges soulagent la tâche du défenseur" s'est rarement vérifiée avec Anatoly Karpov. Avec lui, on assiste plutôt à l'inverse: les échanges, l'allégement du matériel favorisent la domination des pièces adverses, stratégie dont il raffole. Contre Karpov, le danger se trouve dans les situations de "petit matériel", notamment quand chaque camp n'a plus qu'une Tour et une pièce mineure. A partir du vingt-huitième coup de cette dixième partie, on va voir Karpov jouer de façon apparemment anodine. Quand l'adversaire comprend ses intentions, c'est trop tard pour pouvoir y remédier, et les percées 40.e6! et 45.f6!!



21. ...Dxd3
(21. ...De4+ semble préférable, mais Sokolov pensait pouvoir compenser la faiblesse du pion d5 par l'activité des Tours sur la colonne c);
22. Txd3, Tac8; 23. Cf3, Tc2+; 24.

(la pointe de toutes les manœuvres, qui menace 46. Cc7+. Les pions blancs sont tabous: f6 à cause de la fourchette de Cavalier, e6 à cause de 46. f7+, Rf8; 47. Cc7!)
45. ...Fd6; 46. Cxb6, Tg5 (ou 46. ...gxf6; 47. Txf6! capturant h6, ou encore 46. ...fxe6; 47. f7+, Rf8; 48. Cd7+, etc);



47. fxg7, T×g7; 48. Cc4, Fb4; 49. e×f7!+

JEUX & JOUEURS

Sokolov a trouvé sa conclusion en Espagne, à Linarès. Celui qui constituait une énigme pour tous les observateurs tant sa progression était fulgurante, celui qui avait déjoué tous les pronostics pour arriver dans cette Finale des Prétendants au titre de champion du monde n'aura finalement pas pesé bien lourd face à Anatoli Karpov. L'ex-roi des Echecs aura été le maître incontesté (et incontestable) de cette finale, tant sur le plan technique que psychologique, menant ce match comme il l'entendait et poussant Sokolov, au fil des parties, vers une fin inéluctable.

Le score, 7,5-3,5 même s'il peut paraître sévère, dénote bien le problème (insoluble) devant lequel Sokolov est resté en panne d'imagination : comment prendre Karpov ? Un Karpov qui retrouvait avec bonheur son style économique et ô combien efficace, son goût pour les positions simples, claires et techniques, bref un Karpov terriblement plus « rouleau-compresseur » que jamais. Gain dans la 2^e partie, gain dans la 6^e (vraisemblablement le tournant du match : Sokolov abdique après 2 ajournements et 89 coups joués) et gain dans la 10^e, toutes les autres se soldant par la nullité : Karpov condamne Sokolov à gagner les quatre parties restantes (le match est prévu en 14 !). On sait

cette 11^e partie mettra un terme au match, Karpov contraignant son adversaire à abandonner au 25^e coup. L'art et la manière de conclure une finale, façon Karpov !

Ce genre de confrontation, très particulier dans les compétitions d'Echecs, a prouvé une fois de plus que l'expérience était au moins aussi importante que le talent. Sokolov ayant subi de bout en bout la loi de Karpov, on peut regretter qu'il n'ait pas tenté quelque chose pour déstabiliser son adversaire. En effet, quel aveu d'impuissance que de s'entêter à jouer systématiquement avec les Noirs une Ouest-Indienne qui ne lui aura en fin de compte rapporté que deux nulles et... trois défaites !

Un répertoire d'ouvertures assez décevant quand on est le numéro trois mondial ! Karpov s'est lui aussi amusé à ce petit jeu-là en « plaçant » six Caro-Kann (!) à son adversaire ; mais c'est là, on l'a vu, la différence de classe entre un numéro deux et un numéro trois. La défense de Karpov s'est, elle, révélée sans faille.

On parie que Kasparov « jettera un œil » sur la Caro-Kann, au cas où, avant leurs retrouvailles (?) ! Jamais Karpov ne lui a joué ça en 99 parties. 99 parties entre les 2 « K » ! Pour leur quatrième rendez-vous, ils auront un bel anniversaire à célébrer : la première partie sera leur centième ! Mais cela, c'est une autre histoire...

Thierry PAUNIN

sont les fruits des coups silencieux les précédant!

Quand Karpov décida du dernier échange, celui des Tours, ce fut pour conclure avec le couronnement de la dernière unité, le "petit" pion a6.

Blancs: A. Karpov. Noirs: A. Sokolov
Défense ouest-indienne

1. d4, Cf6; 2. c4,e6; 3. Cf3,b6; 4. g3, Fa6 (une des défenses favorites de...Karpov!);

5. b3, Fb4+; 6. Fd2, Fe7; 7. Cc3 (préparant la poussée e2-e4. Une suite plus calme survient après 7. Fg2),

7. ...0-0; 8. e4, d5; 9. cxd5, Fxf1; 10. Rxf1,exd5; 11. e5,Ce4; 12. De2 (la huitième partie vit Karpov jouer 12. Tc1. Le coup du texte, en attaquant e4, laisse moins de choix),

12. ...Cxc3; 13. Fxc3, Dd7; 14. Rg2, Cc6; 15. The1! (suivant ainsi le fameux principe de Nimzowitsch, théoricien du jeu moderne, consistant à surprotéger un point fort, ici e5)

15. ...Cd8; 16. Cg1! (coup étrange pour idée limpide: mobiliser le pion f2 et obtenir une marée de pions centraux),

16. ...c5; 17. f4, cxd4; 18. Fxd4, Df5; 19. Tad1, Fb4; 20. Tf1, Ce6; 21. Dd3!

Tf2, Tf8; 25. f5, Cxd4; 26. Cxd4 (26. Txd4??, Txf2+; 27. Rxf2, Fc5)

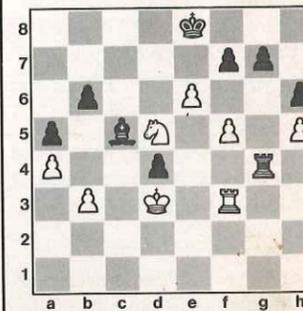
26. ...Txf2; 27. Rxf2, Tc1; 28. g4! (plutôt que d'essayer de capturer d5, les blancs mobilisent leur phalange de pions. Le pion noir, comme un fruit mûr, tombera naturellement dans...une vingtaine de coups!),

28. ...Rf8, 29. Rf3, Tf1+; 30. Rg3, Tc1; 31. Rf4, h6; 32. h4, Re8; 33. Cf3, Tc2; 34. a4, Tb2; 35. Cd4, Fe7; 36. h5, a6; 37. Rf3, Fc5; 38. Ce2 (avec l'idée simple 39. Cf4 et 40. Cxd5. Sokolov se voit donc obligé de donner la case e4 au Roi blanc),

38. ...d4; 39. Cf4, Rd7; 40. e6+!, Re8 (40. ...fxe6?; 41. Cxe6! et le pion g7 est perdu);

41. Re4, a5; 42. Tf3! (le coup sous enveloppe, excellent. La Tour se place en vue de la percée du 45^e coup)

42. ...Tb1; 43. Cd5, Tg1; 44. Rd3! T×g4;



45. f6!!

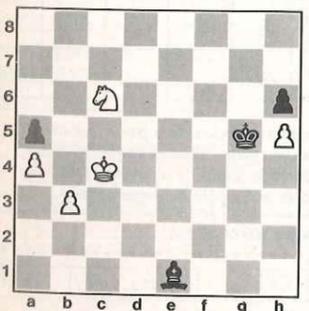
(nouvelle série d'échanges aux conséquences précisément calculées par Karpov. Le gain est mathématique),

49. ...Txf7; 50. Txf7, Rxf7; 51. Ce5+, Rf6; 52. Cc6, Fe1 (ou 52. ...Fc3; 53. Cxd4, Fxd4; 54. Rxd4, Rg5; 55. b4! et les blancs gagnent la course à la promotion);

53. Cxd4, Fb4 (non 53. ...Rg5?; 54. Cf3+ et 55. Cxe1);

54. Ce6, Fe1; 55. Re2, Fc3; 56. Rd3 (Karpov aime bien s'assurer contre toute surprise et il répète les coups pour arriver au contrôle de temps du 56^e coup et avoir tout le loisir d'examiner le sacrifice qui va suivre)

56. ...Fe1; 57. Rc4, Rg5



58. Cxa5!, Fxa5; 59. b4, Fd8; 60. a5, Rxb5; 61. Rb5, Fg5; 62. a6, Fe3; 63. Rc6. Abandon. L'avance du pion b4 en b6 fera la décision. Une grande leçon de technique!

Nicolas GIFFARD

En bref

• Kolhapur (Inde) - Mars 87. Bachar Kouatly (numéro 6 français 2440 Elo) remporte ce tournoi avec 8,5 sur 11 et réalise sa première norme de GMI. Il est le troisième Français, après Haik et Mirallès, à obtenir une norme.

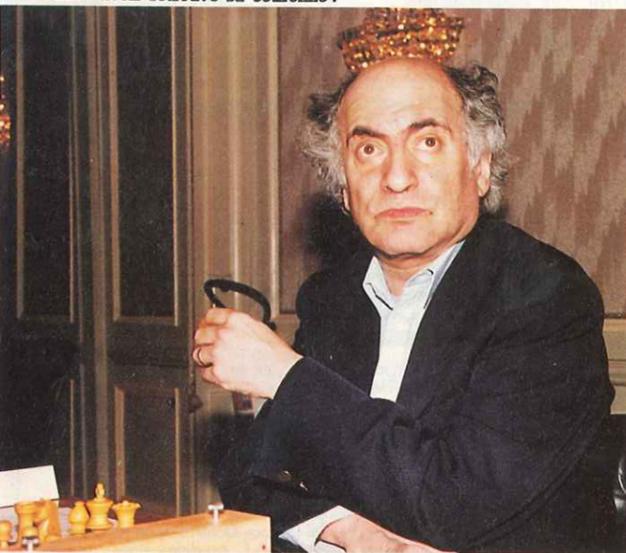
Lequel sera le premier Grand-Maître Français?

• Minsk (URSS) - 54^e championnat d'URSS - Mars, avril 87. Un championnat placé sous le signe du suspense et de la jeune génération. A deux rondes de la fin, c'est Jan Ehlvest (2445 Elo!) qui menait le bal. Mais au prix d'un rush final impressionnant, Alexandre Beliavsky coiffait tout le monde sur le fil, tout le monde sauf Valéri Salov (22 ans,

2550 Elo!) Un match de départage, début mai, désignera le champion 87. A noter qu'Artur Youssouпов (numéro 3 mondial) est resté bon dernier pendant la moitié du tournoi et que Vitali Tschekhovsky, le champion 86 a, quant à lui, terminé à la dernière place cette année!

1-2 Beliavsky, Salov 11 sur 17. 3-4 Ehlvest, Eingorn 10,5. 5-6 Tchernine, Youssouпов 10. 7 Dolmatov 9,5. 8-11 Koupreitchik, Lpoutian, Psakhis, Toukmakov 9. etc.

• New-York - Avril 87. Un Open monstre! 45 GMI, plus d'une soixantaine de MI, des prix démentis... Les Echecs à l'américaine! Bonne prestation du numéro 1 Français Invité de dernière minute au « Swift », l'ancien champion du monde, Mikhail Tal semble avoir retrouvé sa couronne!



Bruxelles : 3 K et un revenant ! De gauche à droite, Kasparov, Kortchnoi, Larsen et Karpov.

Les résultats complets : « Ljubo » et Kasparov font un malheur !

Cat 14. 2580 ELO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	T
1 KARPOV		1/2	1	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1/2	7
2 TAL	1/2		1	1/2	1	1/2	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2	6
3 MEULDERS	0	0		1/2	0	0	0	1/2	0	0	0	0	1
4 VAN DER WIEL	1/2	1/2	1/2		1	1/2	1/2	1/2	0	0	1/2	1/2	5
5 WINANTS	1/2	0	1	0		1/2	1/2	0	0	0	0	1	3,5
6 SHORT	0	1/2	1	1/2	1/2		1/2	0	0	0	0	0	3
7 TORRE	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1/2		1/2	1/2	1/2	0	0	5
8 TIMMAN	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1	1/2		1	1/2	1/2	0	6,5
9 KORTCHNOÏ	0	1/2	1	1	1	1	1/2	0		1/2	0	1	6,5
10 KASPAROV	1/2	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1/2		1/2	1	8,5
11 LJUBOJEVIC	1/2	1/2	1	1/2	1	1	1	1/2	1	1/2		1	8,5
12 LARSEN	1/2	1/2	1	1/2	0	1	1	1	0	0	0		5,5

Boris Spassky. 1-2 Adorjan (H), Seirawan (USA) 8 sur 11. 3-8 Spassky (F), Christiansen (USA), Sax (H), Spraggett (CAN), Kudrin (USA), Fedorowicz (USA) 7,5. 9-14 Benjamin (USA), Miles (GB), Barlov (Y), Lein (USA), Rohde (USA), Petursson (ISL) 7.

• Bruxelles - 10-24 Avril 87 - SWIFT international.

Un plateau prestigieux pour ce super-Tournoi qui réunissait pour la première fois depuis des années les 2 « K », Kasparov et Karpov: le "choc" s'est soldé par une nulle en 53 coups.

Formidable prestation du Yougoslave Ljubomir Ljubojevic (2620 Elo) qui joue le trouble-fête de luxe. Tal, l'ancien champion du monde, venu comme journaliste a remplacé au pied levé Hübner, malade, et réalise lui aussi un bon tournoi.

• Budel (Hollande) - 19 mai au 2 juin 87. Tournoi Zonal réunissant les joueurs hollandais, belges, luxembourgeois monégasques et français. Seulement deux places qualificatives pour l'Interzonal de Londres en juillet! Haik, Renet, Mirallès et Kouatly auront fort à faire face à l'armada battave: van der Wiel 2590, Sosonko 2530, Van Der Sterren 2520 et Lingterink 2470!

Pour la première fois en France une vraie « software store » !
...avec des remises allant jusqu'à 50 %

Plus de 1 500 logiciels à des prix « Discount » pour votre :
IBM PC, XT ou compatible, Amstrad PC, Atari ST, Macintosh, Apple 2e, c, 2GS

AVENTURE



ROADWAR 2000*
 P. Public P. Genius
 Apple 2
 480 F ttc **375 F ttc**
 Atari ST
 435 F ttc **360 F ttc**

En l'an 2000, une guerre bactériologique à tout rasé... Jeu de stratégie.

AVENTURE



LES PASSAGERS DU VENT INFOGRAMMES
 (MS Dos)
 P. Public P. Genius
 350 F ttc **300 F ttc**

Tiré de la bande dessinée, un jeu d'aventures excitant et exotique au 18 siècle.

ROLE



ALTER EGO*
 (MS Dos) (Mac) (Apple 2)
 P. Public P. Genius
 360 F ttc **300 F ttc**

Jeu de rôle très original où vous recommencez à zéro votre propre vie...

SIMULATION



SILENT SERVICE*
 P. Public P. Genius
 Apple 2
 440 F ttc **375 F ttc**
 Atari ST
 330 F ttc **245 F ttc**
 MS Dos
 370 F ttc **315 F ttc**

Simulation de pilotage d'un sous marin très réussie !

WARGAME



OPERATION* MARKET GARDEN
 P. Public P. Genius
 Apple 2
 550 F ttc **395 F ttc**
 334 F ttc
 MS Dos
 595 F ttc **415 F ttc**
 350 F ttc

Wargame qui se déroule pendant le débarquement de juin 1944.

SIMULATION



THE ANCIENT* ART OF WAR
 (MS Dos) (Mac)
 P. Public P. Genius
 520 F ttc **395 F ttc**

Wargame aux graphiques animés.

LES SIMULATEURS DE VOLS

Microsoft flight simulator*
 P. Public P. Genius
 Mac/MS Dos 495 F ttc **340 F ttc**
 Atari 455 F ttc **395 F ttc**
 Apple 2 590 F ttc **470 F ttc**

et, en exclusivité les différents scénarios (plans de vol, cartes, balises) pour survoler tous les Etats-Unis !

D'autres simulateurs de vol sont disponibles.

Sala flight*
 P. Public P. Genius
 MS Dos 230 F ttc **200 F ttc**
 Apple 2 400 F ttc **345 F ttc**
Jet*
 MS Dos 500 F ttc **430 F ttc**
 Apple 2 510 F ttc **440 F ttc**
Strike eagle* (F15)
 MS Dos 245 F ttc **210 F ttc**

SIMULATION



SHANGHAI*
 P. Public Atari P. Genius
 215 F ttc **180 F ttc**
 MS Dos
 255 F ttc **220 F ttc**

Stratégie ou simulation, difficile de classer ce superbe jeu.

WARGAME



BALANCE OF POWER*
 P. Public P. Genius
 Mac
 580 F ttc **490 F ttc**
 414 F ttc
 MS Dos
 470 F ttc **405 F ttc**
 342 F ttc

Faites de la géo-politique à l'échelle mondiale.

VOUS TROUVEREZ EGALEMENT DANS NOTRE BOUTIQUE

WG : Wargame S : Simulation R : Rôle
 AU : Aventure UT : Utilitaire
Prix Genius ttc

Titre	Genre	MS Dos	Mac	A2	Atari ST
Orbiter*	S	410	420		
Gettysburg*	WG	395		395	
Turbo Pascal*	UT	820	820		
Patton US Rommel*	WG		420		
Ultima IV*	R			495	
King Quest*	AU	425			380
Universe II*	R	595		550	
The Pawn*	AU			445	210

etc... ainsi qu'un rayon de logiciels « pro », un rayon librairie, un rayon presse étrangère (PC World, Macworld, Nibble, Byte...) et toujours plus de 1 500 logiciels présentés en permanence.

HAVENA

(complément pour L'Œil Noir, Schmidt)

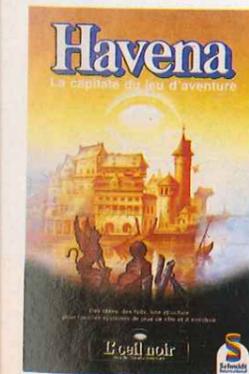
Dans une boîte de présentation similaire aux autres de la série de L'Œil Noir, on découvre un matériel complet qui devrait plaire aux amateurs de jeux de rôle. Ce complément à L'Œil Noir peut, en effet, très bien s'adapter à tout JdR médiéval-fantastique.

Le matériel comprend un livret de 40 pages sur Havena, capitale du monde de l'aventure, décrivant l'histoire de la ville, ses origines, ses habitants, ses commerces et bien sûr son palais, haut lieu du pouvoir. On y trouve aussi de nouvelles armes, le tout étant décrit et conçu de manière à engendrer de nombreux scénarios, assez rapidement.

Un second livret donne les plans détaillés de nombreux lieux d'Havena (commerces, hôtels, temple, auberges etc.) fournissant ainsi aux meneurs de jeu des décors prêts à l'emploi.

Sont ajoutés deux plans généraux de la ville, dont l'un en couleurs et lavable, permettant aux joueurs et au M.J de s'orienter. Et enfin, un écran indiquant les rencontres que l'on peut faire de jour comme de nuit, ainsi que les prix des objets, denrées et services de la vie courante, auxquels s'ajoutent trois dés à dix faces.

Une bonne idée qui permet aux meneurs de jeu soucieux des détails de créer leurs scénarios sur des bases solides et en un temps moindre. Un autre avantage de ce complément est son ouverture vers les autres JdR médiévaux-fantastiques (D&D, Féerie, Rêve de dragon, etc) car il est aisément utilisable avec quelques modifications. A conseiller donc à tous les M.J aimant situer leurs aventures au sein d'une cité.



LES AIGLES

(Jeux Descartes)

matériel :

- un livret de règles (de base et "avancées")
- un livret comprenant quatorze scénarios (de 1801 à 1815)
- un livret sur l'organisation des armées
- 4 planches de "décors" à découper (collines, bois, habitations)
- 4 planches de pions rectangulaires, au format des socles supportant des figurines
- une planche de "bases d'artillerie"
- 2 tables de mouvement et de résolution des combats
- 2 figurines de 25 mm (Wellington et Napoléon).



militaire n'enflamment pas, le jeu avec figurines s'assimile rapidement à un immense "damier" (sans case!) où s'affrontent des forces aux multiples variables, prises dans un réseau de communications. Les Aigles sont de ce point de vue un des jeux les plus complets qui soient.

Il faut rappeler que la surface d'un pion est essentielle. Inutile d'être un fin stratège pour comprendre qu'un bataillon marchant en tirailleur (dispersé) prend plus de place que la même troupe avançant en rangs serrés. De nombreuses conséquences en découlent du point de vue des combats.

commentaires :

Les Aigles de Jean-Michel Hautefort et Jean-Jacques Petit, sont un événement dans le monde du jeu et plus particulièrement dans celui du wargame avec figurines. Plus de deux ans de travail et de tests ont été nécessaires pour mettre au point cette règle qui permet de simuler au niveau tactique des affrontements, réels ou fictifs, du premier Empire.

Personne ne peut s'étonner du succès confidentiel des jeux de simulation avec figurines : pour les apprécier vraiment, il faut disposer de figurines, mais pour désirer en acquérir — et elles ne sont pas données! — il faut déjà apprécier le jeu ! Le premier apport des Aigles est de rompre ce cercle: le jeu se déroule aussi bien avec des figurines, qu'elles aient 15 ou 25 mm, que sans. En effet, la boîte de jeu contient tous les "socles" (pions rectangulaires en carton) nécessaires à la mise sur pied d'une armée. Chacun d'eux porte la représentation en couleurs de l'unité qu'il représente (dragons, lanciers, grenadiers, etc, en uniformes) et permet de jouer immédiatement. Ultérieurement, les joueurs convertis pourront coller leurs figurines sur ces

Que penser des Aigles pour un débutant? L'assimilation de neuf pages (copieuses) de règles n'est pas à proprement parler une difficulté pour qui a un minimum de motivation. Le problème est identique à celui des jeux de rôle: il est préférable de voir jouer avant de se lancer soi-même dans cette aventure. L'observation de n'importe quel wargame avec figurines permettra de gagner un temps précieux.

Les Aigles sont sans aucun doute la référence en ce domaine et susceptibles de communiquer un réel enthousiasme chez les débutants. Un travail vraiment remarquable.

MAGAZIN

but du jeu :

les joueurs mettent sur pied des armées et les confrontent. Le vainqueur est celui des joueurs qui bat l'armée adverse.

le jeu :

Au début d'une partie les adversaires décident d'un commun accord de jouer avec un certain nombre de points, 1 500 ou 2 000 par exemple. Les différentes unités combattantes ont chacune une valeur en points, fonction de nombreux facteurs (puissance de feu, qualité combattante, moral, etc). Les joueurs doivent donc décider, avant toute mise en place sur le terrain, de la composition de leur armée. Préfèrent-ils des troupes d'élites coûteuses en points, peu nombreuses, mais terriblement efficaces ou, au contraire, la force du nombre, de la masse? Les déplacements et la résolution des combats sont assez simples. Les nombreuses tables de la règle permettent de se familiariser rapidement avec ces différentes phases du tour de jeu. En revanche, les joueurs devront apprendre à manier les "formations" (en carré, en ligne, en tirailleur, etc), c'est-à-dire l'organisation du combat, en réfléchissant aux bonus qu'accordent les différentes dispositions de troupes. Pour ceux que la chose

EN BREF :

- type de jeu: wargame avec figurines
- nombre de joueurs: 2
- présentation: 8/10
- clarté des règles: 9/10
- originalité: 8/10
- nous aimons: ♥♥♥

Tous les prix sont donnés à titre indicatif et peuvent être modifiés sans préavis.



BON DE COMMANDE

à envoyer :
 53, bd des Batignolles
 75008 PARIS
 43 87 73 39 - 43 87 73 42
 du mardi au samedi de
 9 h 30 à 19 h
 sans interruption
 Date et signature :

Règlement par: chèque bancaire, CCP à l'ordre de Genius Software
 Carte bleue n°
 Date d'expiration :
 Nom, Prénom
 Adresse
 Code postal Ville

* Frais d'envoi (France-Dom/Tom) en recommandé jusqu'à 2 000 F : 60 F. Au-delà : nous consulter.

TITRE	version	Qté	PRIX TTC
Frais d'envoi* à ajouter			
JS587			TOTAL TTC



TITANIC

(Schmidt)

matériel :

- une boîte 37 × 27 × 4 cm
- un plateau de jeu figurant une partie du *Titanic*
- 5 ensembles de 7 cartes correspondant à des indices et qui représentent le lieu du crime, l'heure du crime, le mobile du crime, l'arme du crime et le coupable
- 20 cartes événements
- 6 pions (un par joueur)
- un pion paquebot.

but du jeu :

découvrir le coupable d'un meurtre avant la fin de la partie.

le jeu :

Le début de la partie consiste à mettre de côté un indice de chaque sorte (arme, mobile, lieu,...), à placer les indices restants en différents endroits du bateau (cabines, bibliothèque,...) et à déterminer, par un jet de dé, le talent particulier de chaque détective.

Chacun joue le rôle d'un enquêteur se promenant sur le *Titanic*. Au gré de leurs déplacements, les joueurs auront la possibilité de pénétrer dans des pièces où une carte indice est disponible, et de s'en emparer. Un détective peut également espionner ou interroger : pour espionner, il lui faut être dans la même pièce qu'un enquêteur qui vient de s'emparer d'une carte indice ; l'espion jette le dé et, sur un résultat inférieur à 5, peut prendre connaissance de l'indice. Pour interroger, il lui faut arri-

ver sur une case occupée par un autre détective, et jeter le dé : sur un score de 4, 5 ou 6 il prend une carte indice au hasard dans le jeu adverse ; sinon c'est lui qui perd une carte au profit de l'interrogé.

Certains lieux sont riches en cartes indices (jusqu'à cinq cartes), mais l'obtention de l'indice n'y est pas automatique : il s'agit de la cabine radio (à cause des intempéries qui gênent les transmissions) et de la cabine de la cartomancienne dont les prédictions sont un peu énigmatiques.

Chacun raye sur une feuille d'enquête, au fur et à mesure de ses investigations, les différents indices trouvés çà et là. Le premier détective qui a découvert le nom de l'assassin, le lieu, l'heure, le mobile et l'arme du crime, a gagné. Le jeu s'arrête lorsqu'un détective annonce qu'il a trouvé la solution, ou bien au bout d'un maximum de 25 tours, car on a alors atteint le moment où le *Titanic* va entrer en collision avec l'iceberg qui le coulera.

commentaires :

comment gagner ? D'abord, ayez de la chance au dé ! Les jets permettent le mouvement qui sera d'autant plus efficace qu'il sera rapide ; ils déterminent les résultats des espionnages et des interrogatoires ; enfin, ils conditionnent votre réussite vis-à-vis des conditions d'émission radio et de la clairvoyance de la cartomancienne. Ensuite utilisez pleinement le talent acquis au début du jeu. Vous

EN BREF :

type de jeu : déduction
nombre de joueurs : 3 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥

vous pouvez vous considérer comme favorisé si vous êtes autoritaire (+ 1 au dé pour chaque interrogatoire) ou malin (ce ne sont plus vos interrogatoires qui se servent dans votre main mais c'est vous qui choisissez la carte indice qui leur échoit).

Dans un premier temps, les joueurs ramassent tous les indices, ensuite ils se mettent en chasse pour interroger les adversaires. Si vous rejoutez un autre détective, vous pouvez l'interroger, et lui pourra également vous interroger à son tour s'il ne change pas de case. Dans le meilleur des cas, vous récupérez deux indices, au pire vous en donnez deux.

Il existe de nombreuses possibilités de blocage et c'est une bonne chose que le *Titanic* coule au bout de vingt-cinq jours, entraînant l'arrêt de la partie. A ce sujet, il est étonnant que la règle fasse preuve d'autant de légèreté en stipulant que, dans le cas d'une partie arrêtée au 25^e tour ou terminée sur une fausse piste, le vainqueur soit « celui qui se rapproche

le plus du bon résultat » (sic), cela sans donner la méthode de classement. Heureusement J&S, ne reculant devant rien, vous dit tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur *Titanic* sans jamais le trouver dans la règle. Pour se départager, les enquêteurs calculent leur score de déduction. Sur leur feuille d'enquête, pour chacune des catégories d'indices (suspects, mobile, armes, lieu et heure), ils marquent dix points s'ils avaient éliminé la solution à trouver, et un nombre de points égal au nombre d'indices qu'il leur reste s'ils ne l'avaient pas écartée. Par exemple, si le crime a été commis au bar et si l'enquêteur avait gardé « bar », « piscine » et « fumoir », il marque trois points. Les scores de chaque catégorie sont additionnés pour obtenir le score de déduction. Celui qui a le total le plus faible l'emporte (ce score est donc compris entre cinq et cinquante inclus, cinq signifie que le joueur avait totalement trouvé la solution et cinquante dénote une inattention inquiétante).

Titanic constitue une distraction agréable mais il est dommage que les règles « flottent » un peu.

LE TAPIS VOLANT

(Ravensburger)

matériel :

matériel :

- une boîte 6 × 27 × 37 cm
- un plateau de jeu
- 10 éléments de décor (maisons, arbres, nuages,...)
- 72 cartes des vents
- 6 pions « tapis volant » (un par joueur)
- 30 flèches de vent.

but du jeu :

être le premier à atterrir sur la terre rassemblée d'arrivée.



se laisser porter par les vents faibles (une case) ou forts (deux cases).

Il est ainsi possible, dans le même coup, de monter puis d'avancer en ligne droite en s'aidant en plus d'un vent fort et d'une flèche de vent. Un tapis qui n'utilise aucune de ses possibilités, c'est-à-dire dont le pilote ne trouve dans la zone calme où il n'y

possibilités de parties. Certains choisiront le dépouillé en plaçant un éléphant et un petit nuage, d'autres feront plus riche en ne lésinant pas sur les décors d'ailleurs très réussis. Le matériel est un régal et la boîte est pratique. Les tactiques envisageables sont si nombreuses que nous ne vous gâchons rien votre plaisir en vous en soufflant quelques-unes : — Un départ tranquille qui vous

J E U X & J O U E U R S

but du jeu :

le plateau représente le sol surmonté d'une couche d'air calme, puis d'une couche d'air où règne un vent faible, et, enfin, d'une zone où soufflent des vents forts.

Il faut d'abord mettre en place le décor en plaçant selon son goût les éléments sur le sol (maisons, miroirs, nuages, etc.) ou dans les airs (nuages, etc.). Chaque joueur reçoit cinq flèches de vent et trois cartes des vents ; il place ensuite son tapis sur la terrasse de départ.

Pour gagner l'arrivée, les tapisvolants peuvent combiner trois moyens :

- utiliser une carte des vents. C'est une nuit, mais pendant de nombreuses heures, et cela sans nous laisser. La possibilité de construire son décor ouvre la voie à de multiples
- se servir d'une flèche des vents. Celle-ci permet de diminuer d'un déplacement d'un

commentaires :

vous n'avons pas joué pendant mille ans, mais pendant de nombreuses heures, et cela sans nous laisser. La possibilité de construire son décor ouvre la voie à de multiples

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 3 à 6
présentation : 10/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥♥

M A G A Z I N

place derrière vos adversaires et vous permet de les rattraper pour les descendre à l'aide de votre tapis violent. Ce choix est plus particulièrement recommandé avec les décors où il y a des trous étroits ressemblant à des cheminées.

— Un départ-canon et vertical pour atteindre les vents portants. — Naviguer entre deux airs pour pouvoir utiliser au mieux ses cartes des vents, car voler trop haut ou trop bas a pour effet d'obliger à de fréquentes corrections à l'aide de ces flèches si utiles en fin de partie.

Le jeu est annoncé pour trois à six joueurs, mais une variante à deux est envisageable : chaque joueur possède deux tapis et joue alternativement l'un et l'autre. En sus chacun reçoit trois cartes des vents et six flèches. Si un tapis sort de l'aire de jeu, il est éliminé si et seulement si le joueur concerné possède encore ses deux tapis.

Et pour terminer une mention spéciale pour les règles : claires, précises, complètes, présentant de nombreux exemples avec dessins et possédant une version abrégée pour les gens pressés : de la belle ouvrage comme cela, on en redemande !



BAZAAR

(Schmidt)

matériel :

- une boîte 37 × 28 × 6 cm
- un plateau de jeu comprenant cinq compartiments (similaire à un plateau de Nain Jaune)
- 100 pierres précieuses de cinq sortes différentes : 20 rubis, 20 topazes, 20 opales, 20 diamants et 20 saphirs
- 10 cartes échange
- 49 cartes collection
- un dé à six faces (5 couleurs et 1 étoile)

but du jeu :

totaliser le maximum de points à la fin de la partie.

le jeu :

deux des dix cartes échange sont sélectionnées ainsi que vingt cartes collection. Ces dernières sont rangées en quatre piles de cinq cartes sous lesquelles on glisse une sixième carte représentant une étoile.

Chaque joueur, à tour de rôle, peut soit jeter le dé, soit utiliser une ligne d'une carte échange. S'il lance le dé, il récupère une pierre de la couleur tirée (par exemple un rubis pour le rouge) ; l'étoile lui permet de se procurer la pierre de son choix. S'il préfère l'échange, il se reporte à l'une des deux cartes retenues pour la partie. Ces cartes échanges présentent, sous la forme d'une série d'égalités, les trocs possibles, par exemple un saphir contre deux opales.

Le but de chacun des joueurs est d'obtenir, en combinant au mieux jets de dé et échanges, des séries

EN BREF :

type de jeu : combinaison
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 9/10
nous aimons : ♥♥♥

identiques aux ensembles présentés sur les cartes collection, par exemple deux saphirs, un rubis et deux diamants. Celui qui y parvient peut acheter la carte collection et empêcher un certain nombre de points, d'autant plus important qu'il lui reste peu ou pas du tout de pierres en main. Les points ainsi gagnés seront plus importants si l'une des piles a déjà été vidée.

commentaires :

Bazaar est un jeu qui prend tout son sens quand il est joué par un nombre important de participants (au moins quatre) si possible chevronnés. Au fil des parties, on s'aperçoit vite que l'accumulation de pierres en tout genre est une mauvaise politique, le système de marque pénalise en effet ceux qui possèdent encore beaucoup de pierres au moment où ils se procurent une carte collection.

Il y a quatre cartes collection visibles à un instant donné, et, tant qu'aucune pile n'est épuisée, elles représentent les seules possibilités d'achat. Les choses vont si vite qu'en un ou deux tours n'importe quel joueur peut être à même de s'emparer de l'une d'entre elles. Il vous faudra ne pas mettre vos œufs dans le même panier et vous constituer des assortiments de pierres polyvalentes permettant de constituer rapidement (en un tour) une collection utilisable.

Les cartes échanges vous permettent d'augmenter ou de diminuer votre capital de pierres suivant le type de troc que vous choisissez. Pour être compétitif, vous devrez anticiper les coups adverses et éviter de parier sur les résultats du dé qui, curieusement ici, joue un rôle mineur à l'exception des jets où vous obtenez l'étoile. Les pierres sont joliment réalisées (attention elles sont fausses !), et vous serez rapidement pris par une ambiance de trocs et d'échanges endiablés. Il est dommage que la règle, et notamment le décompte des points, ne soit pas... un joyau !



LANDSKNECHT

(International Team)

matériel :

- un plateau de jeu en cinq morceaux à assembler représentant une plaine traversée par un torrent et quelques chemins
- 4 planches de pions permettant de jouer quatre armées différentes
- 3 aides de jeu (en français, allemand, italien)
- un livret de règles
- 2 dés.

but du jeu :

tout dépend des scénarios : il s'agit soit simplement de faire subir à son adversaire plus de pertes que l'on en a soi-même subies, soit de capturer son drapeau ou bien encore de le mettre en fuite.

le jeu :

ce jeu est à replacer dans la vogue actuelle des jeux qui allient jeux de rôle et wargames, à savoir qu'un pion représente un individu, en l'espèce fantassin léger ou lourd, archer, arbalétrier, arquebusier, cavalier léger ou lourd.

Les pions ont des caractéristiques de mouvement, de combat, un facteur moral, et il est indiqué quel type d'armure ils portent.

Au début de chaque tour, les joueurs tirent une carte au hasard parmi les cinq qu'ils tiennent dans leurs mains ; le joueur qui a tiré la plus petite carte commence le tour, puis on remonte vers celui qui a tiré la

plus forte, et le chiffre indiqué sur la carte se rajoute au potentiel de mouvement de chaque pion.

A son tour, le joueur effectue ses mouvements puis ses tirs et, enfin, ses combats, puis tous les pions des autres joueurs qui ont été attaqués ont la possibilité de riposter ; on répète le tout autant de fois qu'il y a de joueurs. Ensuite, tous les joueurs, sauf le dernier (celui qui a tiré la plus forte carte), bénéficient d'un mouvement supplémentaire égal à la différence entre leur propre carte et celle du joueur qui a tiré la plus forte. Ce second mouvement est suivi à nouveau de combats et de ripostes.

Les combats sont de deux types : les tirs et les corps à corps, les premiers sont effectués par les archers, les arbalétriers et les arquebusiers. Chaque tireur passe plus ou moins de temps à recharger son arme. Les corps à corps opposent les pions adjacents et peuvent être effectués par n'importe quel pion. Mais évidemment un chevalier sera beaucoup plus efficace dans ce domaine qu'un fantassin léger et à fortiori qu'un archer !

Le moral des troupes est également pris en compte ; au début de chaque tour, n'importe quel joueur peut demander à un autre de vérifier le moral de ses troupes. Ce test de moral peut entraîner la fuite d'un adversaire.

EN BREF :

type de jeu : wargame historique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥♥

commentaires :

International Team donne encore ici l'exemple d'un jeu esthétiquement très réussi ; le plateau de jeu est grand et soigné, les pions un tout petit peu moins, mais l'ensemble de la boîte est très bien.

JEUX & JOUEURS

Pour ce qui est des règles, on peut leur faire de nombreux reproches : tout d'abord en ce qui concerne leur brièveté et leur manque de clarté ; pourquoi les fabricants ne font-ils pas des règles plus complètes ?

On reprochera ensuite un manque de facteurs tactiques et des règles de "moral" trop simplifiées.

Cependant, ce jeu dispose d'un atout considérable, sa simplicité. De plus, la règle est divisée en deux niveaux de difficulté qui permettent aux joueurs non initiés au wargame d'entrer progressivement dans ce monde et de digérer parfaitement les règles. Le second atout est que ce jeu peut servir de trait d'union entre le wargame et le jeu de rôle : en effet, son échelle, un pion égale un homme, doublé d'un caractère commun à tous les wargames, peuvent intéresser tous les types de joueurs.

Le troisième et dernier atout réside dans l'originalité de la période choisie ; en effet, l'histoire allemande, et plus particulièrement les guerres de la seconde moitié du XV^e siècle, opposant Français, Bourguignons, Allemands, Suisses et autres sont tout à fait passionnantes. Souhaitons qu'International Team poursuive dans cette voie tout en améliorant la qualité technique des règles.

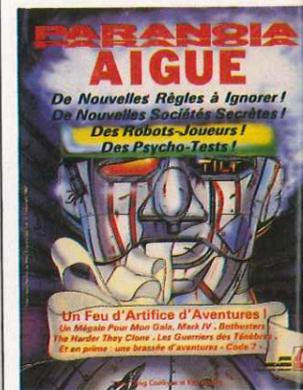
PARANOÏA AIGUE

Pour tous ceux atteints de "Paranoïa", voici enfin un livret qui, comme son nom l'indique, ne fera rien pour les en sortir, au contraire. Tout d'abord, des nouvelles règles, qui bien entendu doivent être cachées à toute personne d'accréditation violette ou inférieure, sous peine d'extermination pour haute trahison. Donc, inutile d'expliquer ces règles. On peut simplement dire qu'il s'agit de tests d'évaluation de l'équilibre mental.

"Stop! il en a déjà trop dit! AAAAARH!!"

"Nous reprenons la plume de notre défunt collègue (par l'intermédiaire de son second clone) qui, honte sur lui, en a assurément trop dit. Et, merci Monsieur l'ami ordinateur. Il avait pourtant oublié de parler d'un

chapitre sur les effets toxiques de toutes sortes de drogues et produits chimiques, très pronés dans Paranoïa, sur les conseils même de l'ordinateur. Ainsi que d'un autre chapitre sur de nouvelles sociétés secrètes, telles "les Mères de la terre", les "Grouaaaaargh!!"... Eh oui! Encore un clone de fou, il faut dire que donner les noms de sociétés secrètes qui, comme il se doit, doivent rester secrètes est un véritable suicide.



Bon! arrêtons-nous là avant d'avoir utilisé tous les clones et précisons seulement que le reste du livret est truffé de scénarios tous plus tordus les uns que les autres. De quoi finir ses jours atteint d'une paranoïa aigüe et irréversible!

(Jeux Descartes, 79 F).



SPONSOR

(Jumbo)

matériel :

- un plateau de jeu;
- 6 baskets de couleurs différentes
- 8 cartes "Sponsor Athlètes" dont 2 blanches.
- 4 jeux de cartes numérotées de 1 à 5
- 4 dés avec faces de couleurs différentes
- un lot de jetons.

MAGAZIN

but du jeu :

posséder la carte Athlète de la même couleur que la première basket qui franchit la ligne d'arrivée.

le jeu :

Les six baskets sont placées sur la ligne de départ, chacune dans l'un des couloirs. Chacun des joueurs reçoit deux cartes Athlète tirées au hasard et un jeu de cartes numérotées (de 1 à 5).

Un des joueurs lance autant de dés que de joueurs (3 ou 4) et choisit une des couleurs tirées par les dés. Le joueur situé à sa gauche en choisit une à son tour et ainsi de suite. Chaque joueur place son dé devant lui visiblement.

A son tour, chaque joueur déplace la basket correspondant à la couleur de son dé, à l'aide d'une de ses cartes numérotées qu'il pose face visible, sur la table. Dès que toutes ces cartes ont été jouées (tous les cinq tours), elles sont redistribuées à chacun des joueurs.

Les dés sont lancés à chaque tour par un joueur différent qui choisit en premier la couleur qu'il désire. Sur le parcours, se trouvent des cases bleues et des cases jaunes. Un joueur posant une basket sur une case bleue,

reçoit un jeton. Ces jetons serviront soit à faire reculer la basket que l'on joue, soit à relancer son dé pour avancer une autre basket (chaque nouveau lancer de dé coûte un jeton).

Sur les cases jaunes, le joueur peut échanger l'une de ses cartes Athlète contre celle d'un autre joueur qu'il tirera au hasard. Ainsi, les cartes Athlète changeront souvent de main en cours de partie, remettant tout aussi souvent en cause le gagnant de la partie.

La basket gagnante doit tomber précisément sur la case arrivée. Dès qu'elle l'atteint, son sponsor (le joueur possédant la carte Athlète de même couleur) se fait connaître et est déclaré vainqueur.

commentaires :

la première partie déroute un peu du fait de ces changements de baskets. On se bat pour l'une d'elle, puis on perd la carte Athlète correspondante pour se battre pour une autre. Il faut donc jongler entre la possession des bons Athlètes et des baskets les mieux placées.

Ce n'est qu'après quelques parties que l'on s'aperçoit que l'utilisation des jetons est très importante, surtout en fin de partie, et qu'un joueur qui n'en possède aucun risque fort de perdre.

Signalons qu'il est préférable de jouer à quatre.

Ce jeu destiné à un jeune public fait appel au bluff et l'humour n'en est pas absent.

La part du hasard peut sembler trop importante au début, mais après quelques parties, on s'aperçoit vite qu'une bonne tactique la réduit grandement. Un autre avantage est la rapidité d'une partie qui permet à ce jeu d'être pratiqué facilement en famille.

EN BREF :

type de jeu : société et tactique
nombre de joueurs : 3 ou 4
présentation : 7/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥♥



MURDER-PARTY

(Schmidt International)

matériel :

- un fascicule de règles comprenant les invitations pour huit joueurs
- une cassette de présentation à faire écouter aux joueurs réunis
- 8 enveloppes contenant les rôles de chacun des personnages
- une enveloppe contenant la solution de l'énigme
- 8 enveloppes vierges (pour rejouer)
- 8 autocollants portant chacun le nom, l'âge et le métier de chaque personnage.

but du jeu :

comme dans toute "murder party", les joueurs tentent d'élucider une énigme. Le vainqueur est celui, ou ceux, des joueurs qui a trouvé qui est l'assassin. Si personne ne trouve, c'est l'assassin qui gagne.

le jeu :

chaque joueur reçoit une invitation au dos de laquelle figurent les données de la simulation et un bref descriptif des huit suspects parmi lesquels se cache l'assassin. La scène se passe le 28 avril 1929 dans le dirigeable Zeppelin LZ 127, au cours d'une croisière. On vient de découvrir qu'un passager manque à l'appel. Le docteur Shafer a été assassiné et jeté par dessus bord ! Pour ne pas être retenus par la police à l'escalade de Rome, les suspects décident de trouver eux-mêmes l'assassin.

Le meneur de jeu réunit les joueurs chez lui. Chacun reçoit une enveloppe contenant quatre documents : sa fiche de personnage (description de sa vie et de ses passions, avouables ou non) et trois feuilles "acte" 1, 2 et 3, qui seront lues les unes après

EN BREF :

type de jeu : murder party (jeu de rôle et de déduction).
nombre de joueurs : 8
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥

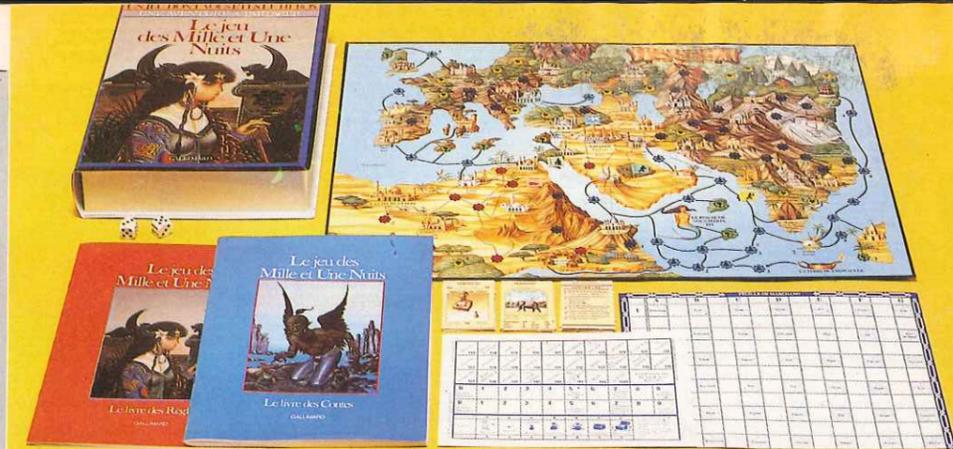
les autres, à la demande du meneur de jeu, au cours de la soirée. Après s'être imprégné de sa fiche, chaque joueur se présente. L'assassin est le seul qui ait le droit de mentir. Les autres joueurs ne peuvent mentir que par omission et se doivent de répondre précisément aux questions qui leur sont posées.

Dès la fin de la lecture de la fiche "acte 3" (le troisième indice) par chaque joueur, il est possible de porter une accusation.

commentaires :

du point de vue purement structurel, le jeu consiste à faire quatre tours de table, au cours desquels chaque joueur prend la parole : une première fois pour lire sa feuille de personnage, et les fois suivantes pour apporter une information nouvelle sans laquelle l'enquête ne peut avancer. Les informations proposées dans les enveloppes "acte" disculpent certains suspects, pour peu qu'on réfléchisse avec un minimum de logique! Voilà pour l'ossature du jeu. Mais, évidemment, une "murder party" est bien autre chose. Elle prend tout son intérêt si les participants interprètent vraiment leur personnage, comme le ferait un acteur. C'est sans doute le plus difficile à obtenir de débutants ou de joueurs qui n'ont jamais pratiqué le moindre jeu de rôle. Aussi la préparation, la mise en condition des joueurs par le meneur de jeu sera essentielle. Les rôles proposés sont suffisamment étoffés pour permettre une interprétation assez souple. L'énigme, sur laquelle il est préférable de ne rien dire, est de bonne qualité. C'est donc à une bonne soirée que peuvent se préparer les amateurs de jeu de "rôle" au sens le plus ancien du terme.

Mais le gros défaut du jeu est qu'il n'est pas renouvelable. Il ne permettra de jouer qu'une seule fois avec les mêmes joueurs! Est-il concevable d'imaginer une "murder party"...paramétrable, où l'assassin change d'une partie à l'autre? Un beau sujet de réflexion!



LE JEU DES MILLE ET UNE NUITS

(W.E.G./Gallimard)

matériel :

- un plateau de jeu
- un livret de règles
- un livre des contes
- 64 cartes
- 160 pions prédécoupés
- 6 feuilles de personnage
- des feuilles aides de jeu
- 2 dés à six faces

but du jeu :

incarner un personnage qui débute la partie pauvre et vivre suffisamment d'aventures pour revenir à Bagdad, soit auréolé de gloire, soit en étant sultan. Le but peut être également de remplir une mission confiée par le sultan de Bagdad.

le jeu :

le jeu des *Mille et une nuits* propose quatre jeux en un, dont le dernier permet de jouer en solitaire. Mais parlons surtout du premier jeu qui constitue la base des autres.

Au départ, chacun des joueurs dispose d'une feuille de personnage où sont notés sa fortune, ses compétences et ses points de destinée et d'histoire.

Ces derniers, gardés secrets, représentent le nombre de points à obtenir pour gagner. Dès qu'un joueur a obtenu ces points et qu'il revient à Bagdad, il a gagné.

Le tour de jeu se divise en plusieurs phases :

- le déplacement;
- le tirage de carte;
- les rencontres.

Le déplacement, sur terre ou sur mer, est fonction de la fortune du

personnage. Le pion déplacé, le joueur tire une carte.

Ces cartes sont de deux types : cartes « destin » et cartes « rencontre ». Les cartes destin peuvent être gardées, dans la limite de deux ; elles serviront en cours de partie pour se défendre des autres joueurs ou encore les bloquer. Les cartes rencontre permettent d'affronter des épreuves ou de bénéficier d'occasions plus ou moins intéressantes. Ces rencontres peuvent être un personnage, un animal ou un lieu magique.

Ce sont les dés qui déterminent les événements qui en découlent. Ces événements vous seront donnés par le livre des contes après la lecture du paragraphe correspondant aux diverses réactions (celles occasionnées par la rencontre et la vôtre). Ce livre des contes comporte 1 400 paragraphes, de quoi faire de nombreuses parties.

Le côté jeu de rôle est renforcé par le fait que ces paragraphes seront lus à haute voix par chacun des joueurs, qui prendront ainsi la place du meneur de jeu.

Le jeu se déroule donc ainsi, chaque joueur voyageant de par le monde, en accumulant richesses, compétences, renommée et surtout, des points d'histoire et de destinée, si faciles à perdre.

commentaires :

ce jeu, fortement inspiré des livres-jeux et des jeux de rôle, permet aux

EN BREF :

type de jeu : aventure sur plateau
nombre de joueurs : 1 à 9
présentation : 9/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 9/10
nous aimons : ♥♥♥

jeux de mener une partie assez semblable à un JDR, les divers tableaux, cartes et le livre des contes, faisant office de meneur de jeu. Du point de vue de la conception, signalons l'énorme travail de l'auteur. Mais le tout est une réussite, agrémentée par le choix du thème.

JEUX & JOUEURS

La version française, que nous propose Gallimard, est d'une présentation sans reproche et de bonne qualité. Mais il est encore dommage d'y voir des problèmes de traduction rendant certaines phrases difficilement compréhensibles.

Ce jeu, qui a obtenu l'oscar du meilleur jeu sur plateau à Los Angeles en 1986, n'est pas pour autant un jeu grand public. L'acquisition des mécanismes de règle et l'utilisation pratique des tables et du livre des contes restant assez complexes, il est tout d'abord conseillé à des joueurs ayant une bonne pratique des jeux de rôle et des livres-jeux. En effet, les règles du jeu simple tiennent en sept pages (très serrées) et il est nécessaire de les lire plusieurs fois avant de pouvoir commencer à jouer, et nous avouons avoir calé sur de nombreux points de règles un certain laps de temps, faute d'exemples précis.

N'ayant pas le texte original sous les yeux, nous ne savons pas si ces points mal expliqués viennent de la traduction ou du texte original.

Quoi qu'il en soit, ce jeu est une réussite du point de vue originalité (thème et système de jeu) mais possède des règles trop complexes pour un jeune public et pour un jeu familial.

CORDA NŒUD

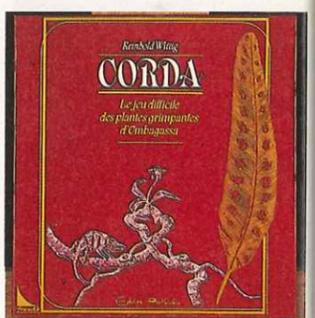
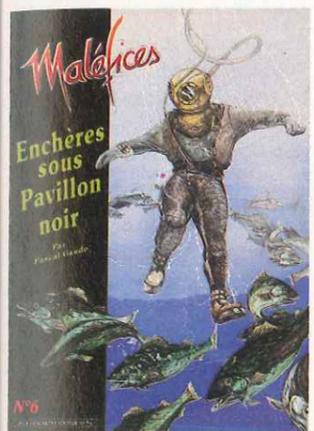
Les éditions Frankh, déjà connues de nos lecteurs par les jeux luxueux qu'elles produisent, viennent de sortir un casse-tête solitaire convertible en jeu pour deux à six joueurs, *Corda*.

Il comprend quarante-huit cartes, en forme de losange, représentant un tronc ou une liane ou bien encore les deux entremêlés.

La version solitaire vise à reconstituer l'enchevêtrement du tronc et de la liane afin que ceux-ci forment chacun une ligne continue.

La version de jeu à plusieurs s'apparente aux dominos. Les joueurs doivent y constituer une tour en posant les cartes les unes à côté des autres, à raison de trois par étage. Celles-ci doivent se suivre logiquement, liane et tronc devant être prolongés. Cette variante n'apporte pas

trésor il y a, ne se passera pas sans mal, car "d'autres" le convoitent... Et, ne serait-ce que pour rassurer les aventuriers, ces ennemis n'ignorent rien des secrets du vaudou! De quoi laisser entrevoir de rudes épreuves pour nos chercheurs de trésor qui auront besoin d'autant de chance que de protection divine.



grand-chose et elle est à oublier rapidement.

Que reste-t-il de tout cela ? Un magnifique casse-tête, très amusant, où il n'est pas si évident de réussir à prolonger tronc et liane sans faire de nœud.

MALEFICES N°6

Enchères sous pavillon noir (Scénario).

Tout débute dans une salle des ventes où un descendant direct de Jean Carrère (peintre de la mer du XVIII^e siècle) fait l'acquisition d'une malle ayant appartenu à son ancêtre. A l'intérieur, le journal de Jean Carrère mentionne un trésor dans le récit d'un extraordinaire voyage.

Commence alors une aventure mouvementée qui conduira les aventuriers de Saint-Brevin-l'Océan à La Rochelle où ils s'embarqueront pour la Guadeloupe.

Mais cette recherche de trésor, si

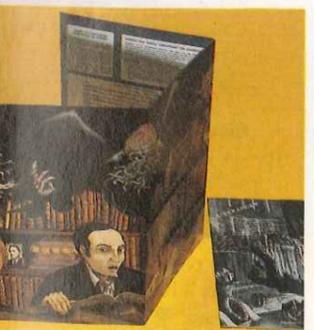
L'APPEL DE CTHULHU

Un nouvel écran pour vos nuits blanches

(Jeux Descartes)

Il y en avait déjà un, allez-vous dire! Oui, mais celui-ci est digne de ce nom. Sur un carton plus épais que le précédent on y trouve une illustration qui se marie avec l'atmosphère du jeu, ce qui n'était pas le cas auparavant. Bien entendu, le meneur de jeu y trouvera tous les tableaux nécessaires en cours de partie, imprimés très lisiblement.

En supplément de cet écran, un scénario inédit, signé par un "maître en la matière", Jean Balczesak. Celui-ci emmènera les investigateurs dans une vallée perdue au cœur des Rocheuses, afin de résoudre le mystère d'une pierre indienne qui est à l'origine d'explicables assassinats. Une bonne façon d'inaugurer ce nouvel écran.



ULTIMATE GOLF

(Gogny Goubert)

matériel :

- 9 plateaux de jeu imprimés recto verso, représentant les 18 trous d'un parcours de golf

MAGAZIN

- 4 lots de 24 cartes représentant les clubs et situations spéciales
- une fiche de score
- 12 pastilles adhésives représentant les cartes de golf
- une réglette de position/distance
- 2 dés.

but du jeu :

comme dans une vraie partie de golf, réaliser chaque trou du parcours en le moins de coups possibles.

le jeu :

le plateau représentant le trou n°1 est placé sur la table. Chaque joueur reçoit un lot de cartes simulant ses clubs (cannes de golf) qu'il place devant lui en trois paquets: un pour les bois (clubs en bois pour les coups longs), un pour les fers (clubs en fer pour les coups plus ou moins courts) et un pour les cartes de situations spéciales. Il reçoit aussi deux balles de golf de même numéro. L'ordre des joueurs (ou des équipes) est déterminé par les dés pour le premier trou. Pour le second, ce sera l'équipe ayant établi le meilleur score au premier trou qui débutera.

A son tour, chaque joueur place sa balle entre les deux marqueurs de

départ et choisit une carte de club qu'il pose face découverte sur le plateau de jeu. Une fois cette carte choisie, il ne peut en changer.

Puis il prend la réglette de position qu'il pointe dans la direction choisie. Une fois placée, cette réglette ne doit plus bouger. Il lance alors deux dés et consulte les instructions notées sur la carte du club choisie au début. Ces instructions, dépendant du résultat des dés, donnent la distance parcourue par la balle ainsi que les éventuelles déviations de celle-ci par rapport à la direction initiale. C'est à nouveau la réglette de position qui, en fonction de ces instructions, donnera la nouvelle position de la balle. Lorsque tous les joueurs ont fini leur premier coup, ils passent au second et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous aient atteint le green (surface entourant le trou, où l'herbe est très rase). Sur celui-ci, on utilise la carte *putter* (club spécial utilisé uniquement sur le green) pour déterminer le nombre de coups nécessaires pour mettre la balle dans le trou, en fonction de la distance et du lancer des dés. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie (9 ou 18 trous) où chaque joueur fera alors le total de ses coups. Le gagnant étant, bien sûr, celui qui a réalisé le plus faible.

commentaires :

Ultimate Golf est une très bonne simulation d'une partie de golf que la qualité du matériel fourni ne vient

EN BREF :

type de jeu : simulation et société
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥♥

pas ternir. Le jeu s'est surtout appuyé sur le côté réflexion de ce sport et, tout en distrayant, il constitue une excellente approche de la richesse du golf qui associe technique et réflexion.

Au cours des premières parties, il peut paraître un peu complexe et peu pratique de se servir de la réglette de position mais, avec l'habitude, cette manipulation ne gêne en rien l'attrait du jeu.

Pour des raisons de simplicité des règles, certains détails pourraient gêner de véritables joueurs de golf. En effet tous les joueurs ont au départ les mêmes chances de gagner. Mais il faut considérer que chaque joueur sait déjà jouer au golf et que seule la pratique du jeu fera la différence, celle-ci se situant dans l'appréciation des distances et dans le choix du club, ce qui constitue d'ailleurs la réelle difficulté du golf.

Malgré le soin apporté à l'élaboration des règles, nous aurions aimé voir apparaître quelques règles optionnelles apportant un "plus" aux joueurs exigeants. Par exemple, pouvoir déterminer, si c'est un jour de vent, sa direction et sa force, ce qui intervient dans les résultats. Ainsi qu'une règle pour les joueuses ou jeunes joueurs qui n'ont pas la même force de frappe qu'un joueur expérimenté. Ces types de règles peuvent, heureusement, s'ajouter facilement. Il suffit d'apprécier les changements sur les résultats de la règle de base. En résumé, *Ultimate Golf* est une très bonne simulation qui s'adresse tout d'abord aux joueurs de golf, mais qui constitue une excellente initiation aux règles et aux subtilités de ce sport, pour tous les autres. Signalons tout de même son prix élevé, qui ne le met pas à la portée de toutes les bourses, mais golf oblige!

EUREKA

(International Team)



matériel :

- une boîte métallique 23x18x5 cm
- 48 cartes rouges ou vertes représentant des génies (Copernic, Bach, Newton,...) et portant un symbole (triangle, cercle, "chapeau")
- 54 cartes-règles dont 48 représentent des suites de symboles et 6, muettes, destinées à des parties futures.

but du jeu :

être le premier à posséder cinq cartes règle.

le jeu :

Un des joueurs est nommé "Grand-Maître". Il tire trois cartes règle et en sélectionne une. Cette carte présente une suite de symboles éventuellement colorés en vert ou rouge. Le joueur entame la partie en posant un portrait de génie compatible avec le premier symbole de la suite et sa couleur (un triangle correspond à un personnage à barbe, un "chapeau" à un génie en portant un, et un cercle à un visage imberbe et nu-tête). Le joueur suivant choisit l'un des portraits et le pose. Le Grand-Maître indique si le portrait correspond au deuxième de la série et à sa couleur. Si oui, il est posé à droite du premier portrait; sinon, il est posé dessous. Et ainsi de suite...

Celui qui pense avoir trouvé la règle s'écrie "Eureka!" et énonce sa

réponse: si elle est exacte, il reçoit la carte règle en récompense, sinon il est éliminé et donne une carte règle au Grand-Maître s'il en possède une.

commentaires :

Robert Abbott a signé *Eureka* et il n'y a rien d'étonnant à cela car il est le créateur du jeu *Eleusis* (voir J&S n°2) dont vous avez sans doute reconnu les principes: poser des cartes liées entre elles par une logique secrète et essayer de la découvrir grâce aux cartes acceptées ou refusées par un maître de jeu. L'attrait, et l'inconvénient d'*Eleusis* est que c'était les joueurs qui au gré de leur fantaisie, inventaient une suite codée à découvrir. Attrait parce qu'il donnait une certaine valeur au rôle de Grand-Maître. Inconvénient, parce qu'il lui était difficile de trouver le juste milieu entre un code introuvable et une suite évidente. En proposant des codes tout préparés, *Eureka* pallie l'inconvénient... et efface l'attrait.

Il reste un jeu intelligent mais pas grisant. La présentation dans une boîte métallique que l'on verrait plus contenir des biscuits que des portraits de génies est très réussie et contribue à rendre ce jeu sympathique.

EN BREF :

type de jeu: déduction
nombre de joueurs: 2 à 11
présentation: 10/10 (pour la boîte!)
clarté des règles: 7/10
originalité: 3/10
nous aimons: ♥♥

PLAY BAC

(Play Bac)

matériel :

- une boîte 32x27x7 cm
- un plateau représentant un parcours conduisant au bac;
- un dé;
- 1 000 fiches questions comprenant chacune les rubriques "philosophie", "histoire" (du XX^e siècle), "géographie" (économie mondiale), "anglais" et "détente";
- 6 pions de couleurs.

but du jeu :

être le premier à posséder cinq cartes règle.

le jeu :

Les candidats joueurs sont admis à passer le bac lorsqu'ils ont atteint les cases du pourtour du cercle final. Pour en arriver là, ils auront dû progresser au fil des jets de dés et des questions portant sur le programme du bac. Les bonnes réponses donnent le droit de rejouer et les mauvaises le droit de laisser jouer son voisin. C'est la case sur laquelle le candidat aboutit qui détermine la matière: philo, histoire, géo ou anglais. La matière "détente" recèle des questions faciles ou humoristiques et des consignes à observer. D'autre part, il existe aussi des cases "bombe" et "boum!" où la matière de la question est choisie avec de gros risques pour le joueur comme le retour au départ par exemple.

Vous aurez également la possibilité de tomber sur une case "bac blanc" où vous devrez répondre à quatre questions avec des gains à attendre de chaque bonne réponse.

La fin du parcours, c'est le bac symbolisé par un anneau sur lequel les joueurs tourneront jusqu'à l'obtention d'un 1 au dé, tirage qui donne droit de répondre aux questions de

l'examen. Elles seront prises sur l'une des fiches questions et porteront sur toutes les matières inscrites (à l'exception de détente). Au moins deux bonnes réponses, et c'est gagné!

commentaires :

Après le phénoménal succès de *Trivial Pursuit*, on devait bien s'attendre à une profusion de jeux de questions-réponses. C'est évidemment ce qu'on a pu voir au Salon du jouet. *Play Bac* n'est que l'un des premiers petits cousins du *T.P.* à apparaître dans le commerce. Ce ne sera pas le dernier.

JEUX & JOUEUR

Devrons-nous à chaque fois répéter que pour nous, une collection de 15 régiments répartis en colles, aussi sérieuse ou amusante (9), cavalerie (4), artillerie soit-elle, ne suffira jamais à faire un pied (1) et artillerie à cheval (1). Le vrai jeu?

Le côté "jeu de l'oie" introduit ici le jeu devient passionnant par sa élément de suspense amusante se déplace, ni ne combat, sans dans la mesure où un joueur peut être relié à son arsenal ou à des gagner sans que les autres puissent relâcher. Toute unité qui est sur avoir l'occasion de lancer le dé, n'importe quelle colonne, rangée ou di-

fût-ce qu'une fois... L'argumentation des auteurs est louable, à défaut d'être raisonnable. *Le Jeu de la guerre* est une "le but de ce jeu est d'aider les élèves à apprendre leur programme scolaire sous une forme variée, vivante, parfois humoristique, toujours pédagogique" (sic). Nous déconseillons

ce jeu à nos amis bacheliers de réviser uniquement leur examen avec *Play Bac*; cela étant dit, le fait d'avoir joué une partie peut vous éviter un contresens en anglais ou vous apprendre une citation à "placer" dans une dissertation.

Deux exemples : Philosophie: A quoi Socrate compare-t-il l'homme et ses désirs? Anglais: Donner la traduction et la conjugaison de "to fight"

EN BREF :

type de jeu: questions-réponses (et parcours)
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 10/10
originalité: 4/10
nous aimons: ♥

LE JEU DE LA GUERRE

Le sous-titre, "relevé des positions successives de toutes les forces au cours d'une partie", indique à lui seul que l'on est en présence d'un livre de jeu banal. La règle de ce "wargame" ouvre les pages 133 à 153. Toutes les pages précédentes sont le compte rendu d'une seule partie, chaque page présentant un diagramme de la position en cours et un commentaire! *Le Jeu de la guerre* se joue sur un terrain de 500 cases (25 x 20), divisé en son milieu par une ligne-frontière. Chacun des deux joueurs qui s'affrontent dispose librement ses unités dans son camp. Chaque coup est constitué par le mouvement de cinq, au plus, des unités d'un camp, à l'issue duquel se produit l'attaque des unités adverses. Il est évidemment permis, comme dans tous les wargames, de ne pas procéder à une attaque possible. Chaque camp dis-

MONTDRAGON

(Schmidt)

matériel :

- un plateau de jeu
- une île avec château
- 8 rochers (avec rivets)
- 4 arcs-en-ciel, 4 armures, 4 princesses, 4 dragons
- 4 chevaliers
- 2 ponts
- 36 cartes à jouer

but du jeu :

être le premier chevalier à délivrer sa princesse, captive sur l'un des rochers gardés par les dragons.

MAGAZIN

le jeu :

en début de partie, chaque joueur dispose d'un pion chevalier et de sept cartes. Ces cartes sont de deux types: magiques ou numérotées, ces dernières permettant de faire avancer son chevalier sur le plateau (de 1 à 5 cases).

Les princesses captives sont placées, chacune sur un rocher, aux côtés des dragons, aux quatre coins du plateau. Les armures (épées et boucliers) se trouvent dans le château central. Chaque chevalier devra, avant de délivrer sa princesse, aller chercher une armure, seule protection contre les dragons. Mais ce château n'est accessible que par magie en se servant d'un arc-en-ciel comme pont (carte magique: arc-en-ciel). Une fois l'armure possédée, il ne reste plus qu'à délivrer sa princesse. Encore faut-il tomber sur la bonne case, sur les quatre captives, une seule est de la même couleur que le pion chevalier, et pour le savoir, il faut y aller.

A son tour, chaque chevalier a trois possibilités:

- jouer des cartes et avancer, remplacer des cartes, utiliser une carte défaussée. L'une de ces possibilités constitue un tour de jeu.



commentaires :

Jouer des cartes: le chevalier joue autant de cartes magiques qu'il le désire ou le peut (carte arc-en-ciel, pont, nuage, téléportation ou dragon), puis il joue une carte points pour faire avancer son pion d'autant de cases;

Remplacer ses cartes. Si un joueur n'a plus de cartes, ou si celles qu'il possède ne l'intéressent pas, il peut, en se défaisant des siennes, piocher sept nouvelles cartes au hasard, ceci constituant son tour de jeu;

Utiliser une carte défaussée. Dans ce cas, le joueur décide d'utiliser la dernière carte visible de la défausse, laissée par le joueur précédent. Si c'est une carte magique, elle prend effet immédiatement et le joueur peut encore jouer une carte "points". Si c'est une carte "points", il avance seulement son pion et son tour est terminé.

La partie se déroule ainsi à coups de cartes magiques et de cartes points amenant peu à peu les chevaliers vers leur but. A ces règles s'ajoutent quelques points, comme le duel entre chevaliers ou les cases étoilées. Les duels n'ont lieu que lorsque deux chevaliers sont sur la même case: le vaincu est renvoyé à une case départ, le vainqueur obtient de nouvelles cartes. Quant aux cases étoilées, elles servent à se téléporter vers une autre case étoilée, histoire d'aller plus loin et de se rapprocher de sa princesse éplorée.

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 2 à 4
présentation: 9/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 6/10
nous aimons: ♥

LES TROIS MOUSQUETAIRES



(Dujardin)

matériel :

- une boîte 26 x 40 x 4 cm
- 10 cartes « Milady »
- 10 cartes « Comte de Rochefort »
- 9 cartes « Mousquetaire »
- 9 cartes « Bottes secrètes »
- 18 cartes « Gazette »
- 2 bateaux
- 2 dés à six faces

but du jeu :

rapporter les ferrets à la Reine.

le jeu :

chacun des joueurs incarne l'un des mousquetaires d'Alexandre Dumas.

Les joueurs progressent, en lançant deux dés, le long du parcours qui les mènera successivement chez Madame Bonacieux (servante de la Reine), chez la Reine, au château du duc de Buckingham pour y prendre les ferrets et, enfin, de nouveau chez la Reine pour lui remettre ses ferrets.

Le parcours comporte des passages délicats : l'entrée principale du Louvre, un passage secret conduisant

aux appartements de la Reine et la Manche à traverser. De plus, un certain nombre d'événements sont conditionnés par la présence ou non de madame Bonacieux chez elle, par l'activité des espions du Cardinal et par la présence du duc de Buckingham dans son château.

Les joueurs seront amenés à tirer des cartes en fonction des cases qu'ils traverseront ou atteindront au fur et à mesure de leurs chevauchées. Les cartes Gazette permettent de mettre à jour les éléments du plateau grâce aux dernières nouvelles qu'elles relatent. On y lira, par exemple, qu'un soleil radieux brille sur la Manche et que la traversée ne pose alors aucun problème, qu'à la suite d'une inondation le passage secret est impraticable ou bien encore que Madame Bonacieux brode à sa fenêtre (et est donc présente chez elle).

Les cartes Mousquetaires, Rochefort et Milady déclenchent des événements qui, la plupart du temps, vont vous faire avancer ou reculer ou bien perdre un tour.

Les cartes Bottes secrètes ont un rôle

EN BREF :

type de jeu : parcours et hasard
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 6/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥

LE RENJOU.

Le Renjou consiste à être le premier à aligner cinq pions de sa couleur... Un œil peu averti l'assimilerait rapidement à notre bon vieux morpion ! Quelques règles simples ont suffi à le transformer en bien autre chose. Le Gomoku, ancêtre du Renjou, est pratiqué par 20 millions de Japonais. La règle du Renjou fut définitivement fixée en 1930. En 1967, une fédération japonaise de Renjou fut créée, à l'initiative même du ministère de l'Éducation ! C'est dire que les 225 intersections de la grille de jeu (15x15) ont quelque chose de motivant. En deux mots, celui qui commence (noirs) est contraint de

JEUX & JOUEURS

commentaires :

l'idée de faire se fermer ou s'ouvrir des passages, de déclarer présents ou absents de leur domicile les principaux acteurs donne un semblant de vie au décor et introduit un élément de surprise.

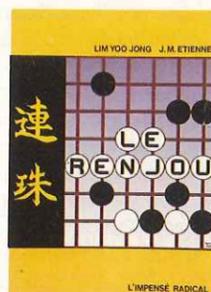
Dans ce jeu, il y a une évidente volonté de restituer l'atmosphère à la Dumas : les intrigues, les péripéties, les imprévus et la course contre la montre. Tous les personnages, bons ou méchants, sont là.

Malheureusement les mécanismes du jeu ne sont pas à la hauteur. On regrette l'absence de l'esprit « Un pour tous, tous pour un » : les règles telles qu'elles sont écrites n'encouragent que l'individualisme, chacun devant aller le plus vite possible. Le libellé des cartes manque de clarté et le plateau est très joli mais peu fonctionnel à cause d'une représentation, un peu ratée, des cases à parcourir.

Pour pimenter vos parties, nous ne pouvons que vous conseiller la variante suivante : le jeu se déroule normalement, mais un temps est imparti aux joueurs pour que l'un d'eux réussisse à ramener les ferrets à la Reine. Ce temps est fixé à trente minutes (deux joueurs), 45 minutes (trois joueurs) ou une heure (quatre joueurs). En cas d'échec, tous les mousquetaires ont perdu.

renoncer à certaines configurations de pions ou "tabous". C'est cette limitation de l'avantage du trait qui donne au jeu tout son intérêt et équilibre les chances.

Maître Lim Yoo Jong, dont nous avons eu l'occasion d'apprécier les qualités pédagogiques à la librairie L'impensé Radical lors de son passage à Paris, est ici associé à Jean-Marie-Etienne pour une véritable initiation à ce grand jeu. Présenté en 185 pages fournies en diagrammes, commentaires et explications, *Le Renjou* s'adresse aux débutants comme aux joueurs confirmés. *Le Renjou*, édité par L'impensé Radical, 120 F. Distribué par Edi-Service.



Shopping...

- Ouverture de trois nouveaux relais Descartes :
- L'Ile aux Trésors, rue de la Poste 21000 Dijon.
 - Evasion, 74, rue Baudrière 49000 Angers.
 - Dream Land, 10, rue Beaudimont, 62000 Arras.

DAEVA

(Novolud)



matériel :

- 72 pions rouges, 72 pions verts
- 9 pions de départ noirs utilisés par le joueur qui pose les pions rouges,
- 9 pions de départ bleus utilisés par le joueur qui pose les pions verts
- un plateau de jeu carré de 20 x 20 cases.

MAGAZIN

but du jeu :

totaliser le maximum de points.

le jeu :

Les pions verts et rouges sont mélangés dans un sac opaque qui servira de « pioche ».

Chaque joueur, à tour de rôle, a le choix entre poser un pion de départ (appelé « plot de départ ») sur l'une des cases qui bordent le plateau ou bien poser un pion retiré du sac ; dans ce dernier cas, si le pion tiré n'est pas de la couleur utilisée par le joueur, il est écarté et le joueur perd son tour. Quand le sac est vide, il est rempli avec les pions écartés. Pour marquer des points il faut réaliser des alignements :

- cinq pions de la même couleur, en diagonale et contigus, avec un plot de départ à l'une des extrémités. Le joueur qui réussit un tel alignement marque trois points, rejoue immédiatement et transforme l'un des pions alignés en « plot secondaire » ;
- cinq pions de la même couleur, en diagonale et contigus, avec un plot secondaire à l'une des extrémités. Le joueur qui réussit un tel alignement marque un point, rejoue immédiatement et transforme l'un des pions alignés en « plot secondaire » ;
- trois plots de départ sur le même côté, de la même couleur, sans aucun pion ou plot adverse intercalé. Un tel alignement rapporte quatre points.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pions ou lorsqu'il est évident qu'aucun alignement ne peut plus être réalisé.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus

de pions ou lorsqu'il est évident qu'aucun alignement ne peut plus être réalisé.

commentaires :

avec *Daeva*, sur le thème archi-classique du Morpion, Novolud s'essaie à une variante compliquée. Le système de calcul des points qui dépendent de l'alignement et du type de plot concerné, les pions (et plots) à la représentation ésotérique, les règles imprécises et écrites dans un vocabulaire inutilement abstrait, tout concourt à compliquer ce jeu d'une manière artificielle. C'est vraiment dommage...

En effet, *Daeva* recèle quelques idées intéressantes et se révèle riche sur le plan tactique lorsqu'on s'est donné la peine de réécrire les règles avec précision. Une des clefs de la victoire réside dans le bon usage des plots de départ pour lesquels la prodigalité en début de partie conduira à de durs moments par la suite ou bien une trop grande avarice mènera à un gaspillage final sur un plateau surchargé.

La vision du joueur doit être à très long terme et anticiper largement sur les mouvements à venir, seule façon de ne pas sacrifier l'offensive ou la défensive. Mais en même temps, au fil des vicissitudes des tirages de pions de couleur, le joueur devra s'adapter et ne pas se trouver mis en défaut par une « panne de pions » due à des tirages contraires successifs. Cette règle de « pioche » de pions a d'ailleurs l'intérêt d'introduire un certain aléa.

Les parties à quatre ou six consistent simplement à faire alterner les joueurs répartis en deux camps de deux ou trois joueurs, rien de bien intéressant. En conclusion, un peu de plaisir et beaucoup de regrets...

EN BREF :

type de jeu : alignement
nombre de joueurs : 2
présentation : 7/10
clarté des règles : 3/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥



GENERALOWSKY

(International Team)

matériel :

- une boîte 4 x 24 x 35 cm
- un plateau de jeu comprenant notamment une flèche pivotant autour d'un axe et susceptible de pointer des cases sur quatre pistes concentriques
- 6 planches « poitrine de général » permettant de poser des médailles
- un lot complet de médailles
- 6 pions de couleurs (un par joueur).

but du jeu :

être le premier à posséder vingt et une médailles sur sa poitrine.

le jeu :

les pions de chaque joueur tourment en rond sur un circuit qui comprend une case « Sibérie » et une case « Moscou ».

A chaque fois que leur tour arrive, les joueurs choisissent l'une des pistes et actionnent la flèche. La case de la piste où elle s'arrête indique leur déplacement (en nombre de cases) ou ce qui arrive au pion : être envoyé en Sibérie, en perdant parfois une médaille dans l'opération, être envoyé directement à Moscou ou terminer son tour sur un pion adverse. La case Moscou se remplit de médailles au gré des événements, et le premier qui y passe, en s'arrêtant ou non, les empoche toutes, ce qui lui permet de les épingle sur la poitrine de son général.

Lorsqu'un pion arrive sur une case déjà occupée, il est empilé sur ses

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 6/10
clarté des règles : 4/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥

prédécesseurs et devient leur « supérieur ». Un joueur dont le pion a un supérieur doit lui obéir, notamment en ce qui concerne le choix de la piste pour ses tirages. S'il se déplace, il emmène avec lui tous les pions empilés sur lui sauf s'il est envoyé en Sibérie, auquel cas tous les pions de la case doivent suivre sans distinction.

Le premier à posséder vingt et une médailles a gagné et est promu maréchal.

commentaires :

la description du thème mérite d'être citée in extenso : « *les généraux russes, comme on le sait, ont deux objectifs dans la vie. Le premier est de se faire couvrir de médailles, le second est de ne pas finir en Sibérie* » (sic). Il fallait une certaine audace pour bâtir un jeu sur un thème aussi particulier. Le pari est presque réussi car on retrouve tout dans *Généralowsky* : la peur de la Sibérie, Moscou et sa cohorte de médailles, l'intérêt d'être un supérieur hiérarchique, le confort des carrières tranquilles ou la frénésie des ascensions fulgurantes et périlleuses. Nous avons dit « presque » car cela eut mérité des règles claires et c'est loin d'être le cas. C'est dommage pour un jeu sympathique destiné avant tout à un jeune public.

Les pistes sont synonymes de prise de risques. Elles présentent un éventail complet de la piste calme où on s'assure d'un petit déplacement jusqu'à la piste des risque-tout qui propose des voyages directs vers Moscou ou la Sibérie. Bien évidemment le hasard joue un rôle très important et particulièrement déterminant sur la piste la plus risquée, mais un joueur qui fait les bons choix tire toujours son épingle du jeu.



VAMPO

(Schmidt)

matériel :

- une boîte de 40 × 28 × 5 cm
- un plateau de jeu
- 4 pions joueurs
- 4 cartes « Ail »
- 8 pions représentant les princesses à sauver
- une figurine représentant le comte Vampo, le vilain vampire
- 1 dé à quatre faces, 2 dés à six faces et 1 dé à huit faces.

but du jeu :

être le premier à sauver deux princesses ou rester le seul joueur en lice après que les adversaires ont succombé aux morsures de Vampo.

le jeu :

Le plateau représente le chemin depuis le village jusqu'à l'intérieur du château du comte Vampo. A son tour, chaque joueur lance deux dés, un dé à six faces qui concerne son pion et un dé qui correspond au comte (le nombre de faces de ce dé dépend du nombre de joueurs). Le joueur peut choisir de bouger Vampo avant ou après son propre pion ou bien encore de ne bouger que Vampo. Ce dernier est toujours avancé dans le même sens. Le chemin qui mène du village au château est sans risque, mais chacun devra choisir entre prendre un raccourci ou bien faire un détour pour se procurer de l'ail. Le château est parcouru sans arrêt par l'infâme comte Vampo à la recherche de nouvelles proies. Dès

qu'un joueur pénètre dans le château pour tenter d'aller délivrer l'une des princesses, il risque de se faire rattraper par notre comte. Dans ce cas, il lui faudra rendre la princesse qu'il emmenait, si tel était le cas, et être en mesure de jouer une carte ail sinon, aïe ! aïe !... Les malheureux, pris sans protection, sont mordus sauvagement : à cet effet on utilise un tampon placé dans le socle de la figurine qui permet d'imprimer une chauve-souris rouge sur la main de la victime. La troisième morsure est éliminatoire.

Les courageux aventuriers qui réussissent un premier sauvetage en ramenant une princesse au village n'ont plus qu'à retourner au château pour aller en chercher une deuxième.

commentaires :

Vampo est un jeu pour les plus jeunes, mais il suscitera des parties très animées. Lorsque les joueurs arrivent à l'entrée du château, ils marquent souvent un temps d'arrêt pour permettre à Vampo de passer. Ils se ruent ensuite vers la prison des princesses en espérant que le comte ne va pas se sentir une âme de sprinter. Au début, rares sont ceux qui prennent le temps de se munir d'ail, mais lorsque les morsures commencent à apparaître, les courageux se font plus rares.

L'idée du Vampo-encreur est très amusante et le jeu est agréablement présenté, excepté la boîte comportant des casiers de rangement inutiles et inutilisables.

EN BREF :

type de jeu : parcours
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 3/10
Nous aimons : ♥



C'EST PAS D'JEU

(Dujardin)

matériel :

- une boîte 3 × 21 × 35 cm
- 85 cartes qui se décomposent en :
— 8 aventures de six épisodes (une carte par épisode) ;
— une attaque et deux parades par aventure ;
— 3 cartes « Boum » ;
— 6 cartes « Lagaffe s'en sort toujours » ;
— 4 cartes « Gaston-Joker ».

but du jeu :

marquer le plus de points possible et être le premier à atteindre 500 points.

le jeu :

chaque joueur reçoit six cartes épisodes. A chaque tour il a le choix entre tirer une nouvelle carte de la pioche ou prendre la dernière carte rejetée qui est empilée, face visible, dans le sabot des écarts. Il peut ensuite s'emparer d'un Gaston-joker, posé sur la table, en mettant à sa place la carte qu'il remplaçait, puis il peut lui-même poser sur la table une combinaison d'au moins deux épisodes en utilisant au plus un joker ; et, pour finir, il rejette une carte qu'il pose dans le sabot des écarts et complète à six cartes sa main si nécessaire.

Tout joueur qui réussit à déposer, en un coup, toutes ses cartes et qui a constitué une aventure complète (six cartes) provoque la fin de la par-

tie et encaisse une prime de points. Les joueurs se voient ensuite créditer les points des cartes posées et débités les points des cartes qu'ils ont encore en main, chaque épisode ayant pour valeur le chiffre, de 1 à 6, qu'il porte.

commentaires :

le lecteur fidèle aura reconnu les grandes lignes du Rami avec quelques aménagements. Si vous entrez en possession des épisodes de haut rang (numérotés 4, 5 ou 6), vous n'avez plus qu'à vous contenter de poser le plus rapidement possible cette manne. Dans la catégorie « bonne affaire », citons également les jokers qui n'ont de valeur qu'une fois posés et peuvent être gardés en main sans crainte. Se constituer une aventure offre peu d'intérêt de vous permettre de conclure car la plus-value pour l'avoir complétée, avec un joker (le plus fréquent) n'est que de 4 points (25 au lieu des 21 obtenus en totalisant les épisodes), ce qui n'est vraiment pas encourageant ! De plus, les aventures déçoivent car elles ne constituent pas une histoire complète, mais plutôt un assemblage de dessins sur le même thème, qui elles ne suffisent pas à recréer une quelconque ambiance « lagaffe ». Le jeu permet de passer quelques instants agréables... sans plus.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 6/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥

NOUS AVONS REÇU

• Tarot infos n° 54, avril. Le calendrier de toutes les manifestations et les modifications du règlement des compétitions. Fédération française de tarot, 4, cours de Verdun 69002 Lyon.

• Casus Belli n° 37. Des scénarios, Cherche-Lune, Les montagnes barbares, Le castel de la butte aux corbeaux... mais aussi: Profession: Maître de Donjon, L'héraldique ou le langage des blasons, etc. 25F.

• Indiana n° 1 et 2. Nouveau mensuel au format de poche de JdR et de jeux d'aventure en solo pour les 10-14 ans, avec aussi un concours d'écriture de scénarios.

• Le Héraut Citadel n° 3. Des domaines du Chaos à Stormbringer en passant par la peinture à l'huile et les nouvelles figurines. 30F.

• White Dwarf n° 88, avril. Scénarios pour "Call of Cthulhu", Judge Dredd..., une aventure en solitaire... le tout en anglais! Sur abonnement £24: Games Workshop, Chewton street, Hilltop, Eastwood, Notts NG 3HY (GB).

• Belgo n° 7. Le trimestriel de la

JEUX & JOUEURS MAGAZIN

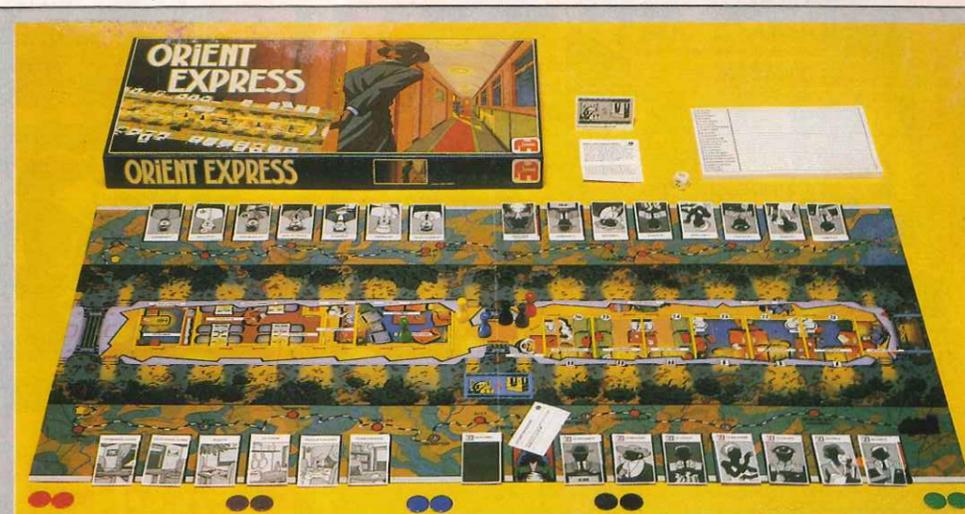
Fédération belge de go. BP 45- 1050 Ixelles 1.

• Chroniques d'outre-monde n° 6. Scénarios et panorama du jeu de rôle. En kiosque 28F.

• L'Effort n° 270. Les nouvelles de la Fédération française du jeu de dames et "Le coin du débutant". Abonnement 120F: L'Effort, BP 113 33041 Bordeaux Cedex.

• Jeux Descartes Plus, volume 1, le supplément de Jeux Descartes. Une première dans le domaine: tous les trois mois des variantes, des aides de jeu, des compléments pour les jeux parus et l'annonce des nouveautés. Au sommaire: Bric-à-brac paranoïaque, Glissement progressif vers Maléfices, Friedland, Viva el Presidente,... etc. 25F.

Ont collaboré à cette rubrique: Jean-Michel Rubio-Nevado, Fabrice Cayla, Michel Brassinne, Claude Armadeil.



ORIENT EXPRESS

(Jumbo)

matériel :

- un plateau de jeu représentant 2 wagons;
- 6 pions de couleurs
- 12 pions plastiques
- un dé spécial
- un bloc-notes
- une locomotive en bois
- 10 énigmes de 33 cartes

but du jeu :

trouver le ou les coupables avant que l'Orient-Express n'atteigne Istanbul, en utilisant le moins d'indices possible.

le jeu :

pour chaque partie, on choisit une énigme (en commençant par l'énigme numéro 1), et on découpe les trente cartes qui représentent des personnages, des lieux et des télégrammes et constitue les indices de l'énigme. Elles sont placées face cachée sur le plateau de jeu à leur place respective. Chaque joueur place son pion dans le soufflet séparant les deux wagons; il peut alors commencer à mener son enquête. Avant de partir, chacun sait qu'il y a eu un meurtre et que l'assassin (ou les assassins) est parmi les

huit passagers des wagons. Le personnel du train est toujours innocent. La petite locomotive est placée sur la case Paris. Celle-ci simulera l'avancée de l'Orient-Express en cours de partie.

A son tour, chaque joueur lance le dé qui détermine le nombre de cases que peut parcourir le détective et, selon la couleur du chiffre, l'avance ou non de la locomotive. Dès qu'un pion a bougé, il peut découvrir un indice dans l'endroit où il se trouve (lieu ou personnage). La carte indice ainsi découverte donne des renseignements que le joueur inscrira sur une feuille d'enquête.

Cet indice sera soit lu en secret, soit à haute voix, selon la couleur du chiffre tiré au dé! La partie continue ainsi jusqu'à l'arrivée du train à Istanbul. Si l'un des joueurs, ou plusieurs, trouve la solution de l'énigme avant, il ne dévoile pas la solution et attend la fin de la partie. C'est à ce moment que chaque joueur proposera sa solution et la comparera à la solution donnée par une carte "reconstitution du meurtre".

Le détective qui aura utilisé le moins d'indices pour résoudre l'énigme sera déclaré vainqueur.

En cours de partie quelques aides supplémentaires sont proposées comme les deux cartes "super-indice" qui peuvent être lues à tout

EN BREF :

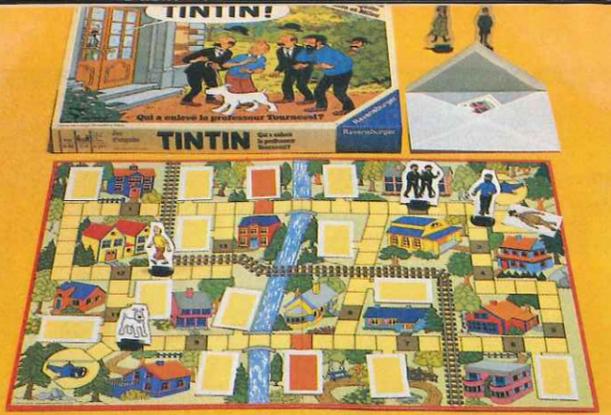
type de jeu : société et déduction
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 9/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥

moment par les joueurs. Mais, attention, elles coûtent cher! La lecture de la première équivaut à six indices et la seconde à dix. Il est donc conseillé de ne les lire qu'en cas d'enquête qui piétine.

commentaires :

une bonne idée de départ et un thème attrayant. Au vu de la boîte et du matériel, on a immédiatement envie de jouer! Mais la première affaire finie, une certaine déception se fait ressentir. En effet, plusieurs points importants ont tendance à retirer de l'attrait à ce jeu. Tout d'abord le principe des affaires. Car une fois la partie finie, l'affaire est connue. Impossible donc d'y rejouer! Cela ne laisse que dix parties. Le second point gênant est la non-interaction entre les joueurs. Impossible de bluffer, de mettre sur une fausse piste ou de gêner les autres. A la limite, on peut jouer seul pour le plaisir de l'enquête.

Signalons enfin que quelques points nous ont semblé fort discutables. Par exemple, pourquoi faut-il lire à haute voix un indice aux autres joueurs, même s'ils sont à l'opposé du train, et cela à cause de la couleur du chiffre tiré au dé? De même pour les télégrammes... L'impression générale est que ce jeu n'a pas été assez travaillé et qu'un thème et une présentation attractifs ont semblé suffisants. L'idée d'emprunter des principes du jeu de rôle est louable, mais le côté ludique a été quelque peu laissé pour compte. Dommage! Car les affaires proposées sont intéressantes et bien pensées.



TINTIN

(Ravensburger)

matériel :

- une boîte 4 x 27 x 37 cm
- un plateau de jeu
- 4 figurines pour les joueurs (Tintin, Milou, Haddock, Dupont et Dupond)
- 2 figurines d'aide (Tournesol et un policier)
- 13 cartes maisons
- 13 cartes poursuites
- 5 cartes preuves
- un dé à six faces
- une enveloppe.

but du jeu :

être le premier à découvrir qui a enlevé le professeur Tournesol et quelle est la maison où il est détenu.

le jeu :

une des cartes maisons, reproductions des maisons dessinées sur le plateau, est préalablement tirée au hasard et cachée, en secret, dans l'enveloppe tandis que les autres cartes sont posées, faces cachées, à côté du plateau.

On place sur le plateau, faces cachées, deux cartes preuves et les treize cartes poursuites. Le ravisseur de Tournesol, représenté sur l'une des cartes poursuites, pourra être identifié grâce aux objets qu'il a perdus et qui sont indiqués sur les deux cartes preuves posées sur le plateau. Par exemple, si l'une des cartes preuves montre une paire de lunettes, le coupable n'en porte pas (puisque'il les a perdues).

Les joueurs vont promener leur figurine sur le plateau et pouvoir, au gré des cases traversées, consulter les cartes maisons, les cartes preuves et les cartes poursuites.

Le premier joueur qui pense détenir la solution l'annonce en posant Tournesol sur la maison suspectée d'être le lieu de détention, et le policier sur la carte poursuite censée représenter le coupable. Il vérifie ensuite le bien-fondé de ses hypothèses en s'assurant que le personnage de la carte poursuite ne comporte aucun des objets mentionnés par les deux cartes preuves, et que la maison correspond à celle dessinée sur la carte placée dans l'enveloppe. Si tel est le cas, il a gagné ; sinon il est éliminé.

JEUX & JOUEURS MAGAZIN

commentaires :

eh bien oui ! Encore un jeu bâti sur un thème de BD, c'est à croire que les éditeurs se sont donné le mot. La lecture de la règle fait un instant illusion et semble promettre un jeu d'enquête policière rappelant le classique *Cluedo*.

Il n'en est rien, hélas ! Il n'existe aucune possibilité de déduire quoi que ce soit des recherches des adversaires. Chaque joueur est contraint de promener sa figurine sur tout le plateau de jeu, en espérant un dé favorable, pour consulter toutes les cartes maisons et les cartes preuves afin de repérer tout de suite le coupable. Ensuite, il peut se lancer dans la consultation des cartes poursuites. La présentation est certes soignée, mais les règles réussissent à être imprécises. Voir le thème de Tintin si mal illustré est une grosse déception, d'autant plus vive qu'elle nous vient de l'éditeur des « must » que sont *Le Lièvre et la tortue* et *Scotland Yard*.

EN BREF :

type de jeu : déduction
 nombre de joueurs : 2 à 4
 présentation : 8/10
 clarté des règles : 5/10
 originalité : 5/10
 nous aimons : ♥



LE CONTRAT IMPOSSIBLE

(Dujardin)

matériel :

- une boîte 40 x 25 x 3 cm
- 8 cartes représentant Demesmaeker
- 8 cartes représentant Gaston Lagaffe

- 8 cartes représentant Prunelle
- 27 cartes « Gare à Lagaffe »
- 3 cartes « contrat signé »
- une carte « super gaffe »
- un dé
- des jetons « chance » et des jetons « gaffe »
- un plateau de jeu
- un pion par joueur (4 au plus).

but du jeu :

être le premier à photocopier un contrat signé avec Demesmaeker.

le jeu :

à tour de rôle, chaque joueur progresse sur le plateau à l'aide du dé en se conformant aux règles applicables à la case sur laquelle il arrive : — obtenir une carte contrat représentant Prunelle, Gaston ou Demesmaeker en échange d'un jeton chance, ou bien recevoir ce jeton d'un autre joueur ; — rendre une carte contrat ou à défaut donner deux jetons chance à un adversaire ; — réussir à faire signer un contrat si le joueur est en possession de cartes contrat représentant notre trio. Les trois cartes sont alors échangées contre une carte contrat signé

et notre veinard reçoit un jeton chance supplémentaire ; — tirer une carte Gare à Lagaffe et en subir les conséquences ; — accéder à la photocopieuse et possédant un contrat signé. L'impossibilité d'honorer ses dettes (ne pas être en mesure de rendre une carte contrat, par exemple) vous gratifie d'un jeton gaffe. Celui qui accumule trois jetons gaffe reçoit la carte super-gaffe qui lui interdit toute signature de contrat et toute tentative de photocopie : il devra la conserver jusqu'à ce qu'un autre joueur la mérite.

commentaires :

Gaston Lagaffe constituait un sujet assurément riche et original, c'est pourquoi notre déception est à la mesure de notre curiosité initiale. En effet, *Le Contrat impossible* cherche, sans y réussir, à recréer cette atmosphère angoissante de contrat sur lequel pèse une malédiction : avant d'arriver à la photocopieuse, la route est longue et difficile ! Quelques jets de dé malheureux, et le contrat part en lambeaux, Demesmaeker en colère et vos jetons chance en fumée. Les ludophiles, adeptes de *Gaston Lagaffe*, seront cruellement déçus par ce jeu, rythmé par les jets de dés, où l'initiative est quasi inexistant. Nous ne pouvons que leur conseiller de se replonger dans les albums de Franquin. Acheter le jeu serait... une sacrée gaffe !

EN BREF :

type de jeu : parcours
 nombre de joueurs : 2 à 4
 présentation : 7/10
 clarté des règles : 5/10
 originalité : 3/10
 nous aimons : ♥

LE MAH-JONG

Le Mah-jong, de Pascal Berger et Jean-Marie Etienne, édité par L'Impensé Radical, fait le point sur un jeu à tort méconnu et qui, de prime abord, déroute. Les 144 «tuiles» composant le jeu sont anciennes, puisque c'est un édit impérial du XII^e siècle qui fixa définitivement les représentations graphiques devant y figurer. En revanche, le jeu utilisant ce matériel est beaucoup plus récent. Il naquit en 1860 dans la province de Chékiang, en Chine, et fit rapidement école au Japon et sur la côte ouest des Etats-Unis. Le rôle des marins dans la diffusion et la survivance du jeu est essentielle. Le capitaine de chaque bâtiment était, et est encore parfois aujourd'hui, le détenteur de la règle en vigueur à son bord ! S'il fallait le définir en



quelques mots, il faudrait dire que le Mah-jong est un jeu de «cartes» proche de notre Rami. Les auteurs, eux, le situent à mi chemin entre un jeu de cartes et les échecs chinois (Xiang-qi). C'est, en tout cas, un jeu de société au sens le plus fort. La règle proposée ici a le mérite d'être d'une extrême clarté, sans être pour autant réductrice : un tiers de cet ouvrage, qui compte 140 pages, est en effet consacré aux mains à réaliser.

Disposer d'un bon ouvrage, au moment même où vient de se créer une association de joueurs de Mah-jong («Vent d'Ouest», 35, rue du Docteur-Guichard, 49000 Angers, tél.: 41.87.18.88) ne peut que combler les amateurs depuis longtemps à la recherche de structures d'accueil et de conseils.

Le Mah-jong, édité à l'Impensé Radical, 1, rue de Médecis, 75006 Paris, 120 F. Distribué par Edi Services (Paris-Centre, 29, rue de Condé, 75006 Paris ; Paris-Sud, 191, boulevard Jean-Mermoz, 94550 Chevilly-Larue ; Paris-Nord, Z.I des Vignes, 71, rue Henri-Gautier 93000 Bobigny).

JEUX & JOUEURS

ECHecs ELECTRONIQUES

DALLAS: MEPHISTO FAIT L'AS

Personne ne conteste vraiment que, depuis dix-huit mois, le meilleur ordinateur d'échecs commercialisé soit le *Mephisto Amsterdam*. Premier programme utilisant un microprocesseur 16 bits, le Motorola 68000, le *Mephisto Amsterdam* conçu par l'Anglais Richard Lang avait une grande marge de sécurité sur les meilleurs 8 bits à sa sortie. L'arrivée du *Par Excellence* de Fidelity Electronics puis du *Constellation Forte* de Novag ont un peu réduit



MAGAZIN

l'écart, mais force restait tout de même à la firme de Munich, Hegener et Glaser. Comme depuis un an et demi Richard Lang a beaucoup travaillé à l'amélioration de son programme, voici cette nouvelle version qui arrive sur le marché sous le nom de *Mephisto Dallas*. Dallas parce que c'est dans cet univers impitoyable qu'a eu lieu le 6^e championnat du monde des micros gagné par ce programme dans une version 32 bits (voir J&S n° 43 page 10). Pour ce qui est de sa présentation et de ses fonctions, le *Mephisto Dallas* ne se distingue en rien du *Mephisto Amsterdam*. Notons tout de même avec satisfaction qu'alors que l'*Amsterdam* dans un échiquier autorépondeur en bois Exclusive coûtait 12 500 F, le *Dallas* dans le même habillage n'est plus vendu «que» 10 000 F. Et il est également possible de se le procurer dans une présentation moins luxueuse: l'autorépondeur en plastique Modular au prix de 9 000 F. Malgré cette baisse de prix de 20%, ces échiquiers demeurent trop coûteux et l'argument du

prix élevé du microprocesseur 68000 ne tient plus puisque Fidelity Electronics annonce la sortie cet été d'un échiquier équipé lui aussi du Motorola 68000... à moins de 4 000 F. A noter que les possesseurs d'un *Mephisto Amsterdam* devraient avoir la possibilité de faire changer leur programme en *Dallas* pour environ 1 500 F, mais cela n'est plus la modularité promise par Hegener et Flaser qui, à son tour, ne tient pas ses promesses dans ce domaine. Présentation identique, fonctions inchangées, le *Dallas* joue-t-il mieux que l'*Amsterdam*? Si l'on en croit notre grille de tests, oui. Dans six tests le nouveau programme est plus rapide que l'ancien et il n'est moins bon que dans la finale 9. Il est le meilleur de tous les programmes commercialisés dans six tests sur neuf. Toutefois, opposé au *Mephisto Amsterdam* dans un match de six parties, le *Dallas* n'a obtenu qu'un score nul de 3 partout. Dans le tournoi semi-rapide d'Aubervilliers, il a fait un parcours décevant, sans contre-performance mais sans

exploit. Un peu plus fort tactiquement et plus agressif que l'*Amsterdam*, le *Dallas* ne vaut donc qu'une dizaine ou une vingtaine de points Elo de plus, ce qui doit le situer vers les 1 950, le mur des 2 000 tient toujours. Pour en avoir le cœur net il faudrait que le nouvel importateur des *Mephisto*, Sagimeca, accepte de prendre les mêmes risques que Rexton et ITMC en testant le *Dallas* contre vingt à vingt-cinq deuxième catégorie. En même temps que le *Dallas*, *Mephisto* sort une autre nouveauté, le *Super Mondial*. Il s'agit d'un échiquier semi-sensitif noir et argent avec seize touches de contrôle et deux écrans. Le programme est hollandais, le microprocesseur 8 bits avec une horloge tournant à 4 megahertz. Niveau de jeu excellent sauf en finale comme le montre bien la grille de tests. Ensemble de fonctions très satisfaisant pour un produit dont le prix devrait se situer autour de 3 000 F. Un seul gros reproche: le mode d'emploi est scandaleusement nul.

PIERRE NOLOT

	Mephisto Dallas	Mephisto Amsterdam	Mephisto Super Mondial	Rappel du meilleur
Diag 1	0 s	0 s	0 s	De nombreux : 0 s
Diag 2	0 s	0 s	0 s	Mephisto Amsterdam : 0 s
Diag 3	11 s	22 s	36 s	Conchess H : 20 s
Diag 4	0 s	1 s	1 s	De nombreux : 1 s
Diag 5	7 s	27 s	10 s	Constellation Expert : 1 s
Diag 6	13 s	1 min 2 s	1 min 27 s	Constellation Expert : 37 s
Diag 7	1 s	7 s	Non trouvé en 1 h	Super Constellation : 1 s
Diag 8	2 s	3 s	28 s	Conchess H : 2 s
Diag 9	3 min 1 s	1 min 50 s	9 min 57 s	Conchess H : 1 min 20 s



ILS ACHETENT A

l'œuf cube

... DES BILLARDS DE TABLE - FRANÇAIS : 900 F - AMERICAIN : 1 200 F - JAPONAIS : 1 100 F - MAH-JONG BAMBOU : 330 F - SCULPTURES PUZZLES EN GRES, à partir de 140 F - TELEIDOSCOPE : 240 F - ECRAN D'EPINGLES : 450 F - PUZZLES BOIS, DECOUPE MANUELLE, à partir de 100 F - DES CENTAINES DE JEUX DE CARTE, DE TAROTS, DE CASSE-TETE, DE PATIENCES ET DE JEUX D'ADRESSE, à partir de 50 F.

DES MILLIERS D'OBJETS ET DE JEUX INSOLITES OU CURIEUX...

... ET, BIEN SUR, TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION

NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES..

EN FRANÇAIS

STORM BRINGER 175 F
LIVRE DU MAITRE AD & D ... 155 F
LIVRE DU JOUEUR 145 F
CHILL, jeu de rôle 150 F
CHILL, extension 150 F
TERREUR (mod. CTHU) 59 F
LES CLONES DE L'ESPACE (mod. PARA.) 59 F
ACIDE FORMIQUE (bitume) .. 90 F
CROISADES 185 F
CHILL, jeu de plateau 150 F
LES AIGLES 250 F
LES AIGLES, règles 59 F
LES MILLE ET UNE NUITS ... 245 F
LEGENDE, access. du joueur . 65 F
LEGENDE, access. du maître . 65 F
MURDER PARTY 150 F
La Musique adoucit les meurtres (Hod. Mal.) 69 F

JEUX DE ROLE EN ANGLAIS

HAWKMOON 200 F
CHAINSAW WARRIOR 140 F
BLOOD BOWL 140 F
DC HEROES 150 F
WARHAMMER RPG 190 F
ENEMY WITHIN (mod. WAR) . 60 F
SHADOWS OVER BOGEN (mod. WAR) 60 F
RUNEQUEST (version UK) ... 100 F
SPACE MASTER compagnon . 100 F
ROLE MASTER screen 55 F
LORDS OF MIDDLE EARTH .. 100 F
PIRATES OF PELAGIR (mod. MERP) 55 F
HAVENS OF GONDOR (mod. MERP) 95 F
TERROR AUSTRALIS (mod. CTHU) 165 F

GREEN AND PLEASANT

LAND (mod. CTHU) 75 F
HEROES FOR WARGAME ... 100 F
GREY KNIGHT (mod. Pendragon) 75 F
AIR LORDS OF OZARKS (mod. TW 2000) 65 F
I11 (AD & D) Needle 75 F
I12 (AD & D) The egg of Phenix UNDEAD (Role Aids) 85 F
DRAGONS (Role Aids) 85 F
CRYSTAL BARRIER 6-8 (Role Aids) 60 F
BENEATH 2 SUN 6-8 (Role Aids) 60 F
On her Majesty Secret Service (J.B. 007) 175 F

TRAVELLER 2300 190 F
ELF WAR (mod. Elf Quest) 65 F
THRUD THE BARBARIAN (BD) 30 F

JEUX DE SIMULATION EN ANGLAIS

AGAINST THE REICH 200 F
TANK LEADER 220 F
OMAHA BEACHHEAD 170 F
WABBIT'S WE VENGE 160 F
FIRE TEAM 210 F
KNIGHT OF THE AIR 330 F
FLIGHT LEADER 245 F
REBEL SABRE (SPI) 185 F
SNIPER (SPI) 185 F
SILVER STAR (mod. Ambush) . 180 F

... ET ILS AIMENT ÇA

AVEC LA VENTE PAR CORRESPONDANCE PLUS BESOIN D'ETRE PARISIEN



TOUT EST ACHEMINE

**24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS
15, RUE GUY-DE-LA-BROSSE,
75005 PARIS**

DESIGNATION		PRIX
Bon de commande à retourner à L'ŒUF CUBE 24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83		
NOM		
PRÉNOM		
ADRESSE		
..... TEL.	Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
C.P. VILLE	LISTE DES JEUX JS 47	LISTE CASSE-TETE TOTAL
		GRATUITE

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement

Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de L'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg (tarifs postaux en vigueur actuellement)

JOUEZ LE GRAND JEU

JEUX & JOUEURS

... ou, plus exactement, le jeu... en grand ! Les jeux de rôle grandeur nature ne cessent de se développer. La ville devient le terrain privilégié de l'espionnage et du fantastique contemporain. La campagne, celui de plus traditionnels donjons. Quels que soient vos goûts, joueurs, il est temps de sortir de table !

Des joueurs qui franchissent les frontières sans papiers, un groupe d'espions, une bombe atomique dans Paris... C'est l'explosion des jeux de rôle grandeur nature, JDRGN pour les aficionados. Le plus étonnant de ces jeux grandeur nature, que l'on ne peut malgré tout qualifier de jeux de rôle, est sans doute celui qui est organisé par un avocat parisien qui tient, pour l'instant, à garder l'anonymat. A la date convenue les joueurs se réunissent chez le meneur de jeu. Chacun lui remet toutes ses pièces d'identité, cartes de crédit, chéquier, bref tous les moyens de se faire identifier et de vivre au quotidien. Les noms de villages espagnols, italiens et portugais (où le meneur de jeu s'est assuré des contacts) sont mélangés dans un chapeau et l'un d'entre eux est tiré par une main innocente. Le but du jeu est de se rendre le plus rapidement possible dans le village choisi, sans argent ni papier ! Les joueurs devront trouver de quoi manger, voyager et... passer les frontières ! Dément. Dans le prochain J&S, nous tenterons de vous faire vivre cette passionnante aventure, déjà pratiquée sur la côte ouest des Etats-Unis. On imagine l'étonnement des douaniers venant d'interpeller un immigré clandestin qui se révélera être... un

joueur ! Etonnante situation, pour un "jeu" assez époustouffant. Plus quotidien, plus tranquille, voici le "groupe d'espions" ! De quoi s'agit-il ? Carole, qui nous avait laissé un étrange message sur Minitel (3615 Jessie), répond bien volontiers à nos interrogations: "A quelques amis, on choisit quelqu'un qu'on voit de temps en temps dans le voisinage, mais que, bien sûr, on ne connaît pas personnellement. Quand on est d'accord sur le choix de la personne, on commence à l'espionner. On épie ses moindres mouvements pour connaître ses habitudes, ses tics, son travail, ses passions, sa personnalité. On la suit, à deux le plus souvent pour ne pas éveiller ses soupçons. Le but ? A la fin, c'est de devenir son ami!" Etrange et, selon sa vision des choses, tendre ou...inquiétant !

On le sent, on le voit, tout l'indique : la traditionnelle table de jeu ne suffit plus aux joueurs !

Certains passent de la table à la rue, à la ville et déjà au pays et même à plusieurs pays. Les imaginations bouillonnent et de nouvelles pratiques ludiques naissent. Nous ne sommes plus très loin de "groupes d'investigateurs" qui, à l'image des journalistes professionnels, choisiront un thème et commenceront à enquêter vraiment sur des sujets d'actualité ou des affaires à scan-



Le grand frisson ! Ce joueur d'Appel de Cthulhu se retrouve « en vrai » face aux forces du mal. Lovecraft aurait apprécié.

dale ! On s'y attend un tout prochain jour ! Avec toutes les conséquences imaginables...

Un coup d'œil vers le passé récent n'est pas inutile pour comprendre comment, en quelques années, s'est opérée cette mutation.

Au départ, il y a toujours un petit groupe de passionnés de jeux, au lycée ou à la MJC du coin. Une association "de fait" ou "Loi 1901" se constitue. Le plus souvent les jeux de rôle classiques sont à l'honneur.

On commence par *Donjons & Dragons*, *L'Œil Noir*, *L'Appel de Cthulhu* ou *Mega*. De week-end en week-end, pendant des mois, voire des années, les joueurs conduisent chacun le personnage qu'ils ont créé, avec ses caractéristiques, ses points de vie, ses compétences. Et puis, un

jour, tout comme Gary Gigax — le créateur du premier jeu de rôle — avait eu la folle envie de s'affranchir de la réalité historique en pratiquant les wargames, les joueurs ont envie de "sortir", de s'affranchir des limites de la pièce, d'accorder au jeu un supplément de réalité. L'osmose jeu-réalité grandit. Ce fut, il y a quelques années, la naissance en France des JDRGN à thème médiéval. Déjà connus en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis, où l'on se déguise plus facilement qu'ici. C'est tout simplement l'adaptation de *Donjons & Dragons* à la réalité. Un vieux château, deux ou trois meneurs de jeux, une demi-douzaine de pnj (personnages non-joueurs, ayant un rôle fixé à



Au Moyen Âge, même fantastique, la force à l'épée compte plus que la stratégie ou l'esprit de déduction !

l'avance par le meneur de jeu), un scénario (intrigue et objectif) et deux ou trois groupes de cinq ou six aventuriers sont les ingrédients d'une aventure qui peut s'étendre sur un ou deux jours. Plus un week-end en France sans qu'en une bonne quinzaine d'endroits se pratique ce type de jeu de rôle. On semble même arriver aujourd'hui à la reconnaissance culturelle des jeux de rôle grandeur nature à thème médiéval. Les reconstitutions historiques lancées par certaines municipalités (style Castillon-la-Bataille) ne sont pas étrangères au phénomène. Il y a convergence entre la simple reconstitution et le JDRGN.

Prenons quelques exemples de réalisations originales.

BRAS « +2 » JE FRAPPE !

Les JDRGN à thème médiéval que pratiquent nos amis belges comptent parmi les plus élaborés. Le groupe "Life Fantasy", dont certains membres exercent leurs talents depuis six ans, propose une règle pleine d'astuce qui peut servir de modèle à bien des aventuriers. Le corps de l'aventurier normal est divisé en six zones auxquelles sont attribuées des points de vie : tête et cou (trois points), chaque membre (quatre points), le reste du corps (trois points). Lorsqu'une partie du

corps est touchée par une arme lors d'un affrontement, celle-ci perd un certain nombre de points de vie variant selon le type d'arme. A zéro, un membre cesse de fonctionner. S'il s'agit du bras, il lâchera l'arme qu'il tient. S'il s'agit d'une jambe, le joueur met un genou à terre. A moins quatre, le membre est perdu et il reste au joueur dix minutes de vie. Faute de soins, le personnage mourra. Bref, le joueur doit "interpréter" au mieux l'état de son corps. Le joueur qui touche lors d'un combat annonce les dégâts. Il crie par exemple "moins trois", ce qui permet à la victime (qui connaît les points de vie de son corps) une interprétation correcte. Les "armes" de plus de 1,10 mètre doivent être maniées à deux mains et font perdre quatre points de vie par coup. Le système le plus original est celui de la magie. Un personnage acquiert des pouvoirs magiques auprès du mage (meneur de jeu) en acceptant un handicap ou en acceptant de perdre un avantage (le handicap peut rester secret). Le sort ainsi acquis est lancé en déclamant un quatrain, que chacun choisit librement et au terme duquel l'action magique est proférée :

"Ta colère et ta fureur t'épuisent
Il est temps de t'imposer le repos
Je vais recourir au pouvoir des mots
Et voici que..."

1...tu tombes!" Le joueur ne peut reprendre librement son action qu'après avoir touché le sol avec les talons, la paume des mains et la tête, en même temps. Lors d'un combat, c'est gênant.

2...tes pieds collent au sol!" Pendant une minute, le joueur ne peut plus déplacer ses pieds. Le sortilège prend fin s'il reçoit un coup.

3...tu te tais!" La victime s'abstient de parler pendant une minute. La moindre attaque physique lui rend immédiatement la parole.

A vous d'imaginer les modalités de "tu fuis", "tu dis la vérité", "tu lâches ceci", sans omettre de définir comment le sortilège prend fin. Précisons que si le jeteur de sort bafouille, le sort est inactif ! Déprimant pour ceux qui béguaient...

Les sorts défensifs sont aussi amusants. Le "cercle de protection" est tracé au sol à la craie, par exemple, ou matérialisé par une corde formant cercle. Rien ne peut atteindre celui qui est à l'intérieur. Mais... la protection s'évanouit dès que quelque chose franchit le cercle de l'intérieur vers l'extérieur, y compris un sort ! Aussi drôles sont les "scrolls" (parchemens). L'effet magique est inscrit sur une feuille scellée par un cachet de cire. Le personnage qui veut l'utiliser doit briser le sceau et lire ce qui est écrit à l'intérieur. Alors, l'effet

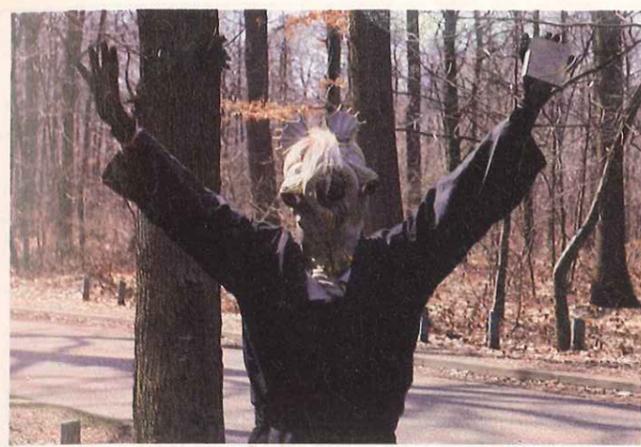
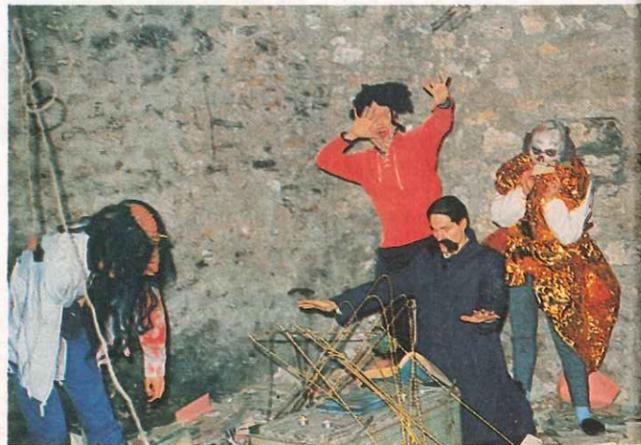
magique s'impose au destinataire... A moins qu'il ne s'agisse d'un faux, acheté à prix d'or, et qui ne contient qu'une phrase du style: "Je suis vraiment un âne d'avoir acheté ce faux scroll!" Chaque scroll ne peut servir qu'une fois. Le cachet de cire brisé en atteste l'usage. Tout l'intérêt du travail de "Live Fantasy" est d'avoir vraiment défini des règles de jeu précises. Le JDRGN médiéval souffre souvent d'à-peu-près et décourage les vrais joueurs, amateurs de l'application d'une règle écrite et partagée par tous. Cela dit, ce sont les imperfections du JDRGN médiéval qui ont engendré de nouvelles pratiques. Ne nous en plaignons pas !

NYARLATHOPEH ? VOS PAPIERS !...

Quatre contrôles de police au cours d'un seul week-end, pour un "Appel de Cthulhu" grandeur nature, ça fait beaucoup ! Les pnj-policiers n'apprécieraient-ils pas Nyarlathothep ? Il faut dire que la fusillade finale avec des pistolets d'alarme n'est pas ce qu'on peut faire de plus discret. Et le voisinage affolé de composer le 17 !... Tout s'est cependant bien terminé !

Les Adorateurs du Spectre Noir, pour leur troisième grandeur nature avaient divisé les participants en trois groupes : les "bons" (journalistes, scientifiques, archéologues, etc.), les "mauvais" (des terroristes roumains proches du National-Socialisme allemand) et les pnj (des monstres, pour la plupart). Le thème est le suivant : un archéologue, agent de Nyarlathothep, simule sa propre mort après

Pour jouer un Appel de Cthulhu grandeur nature, il faut des nerfs solides. Mais pas trop. Ambiance oblige !



Exclusif : la toute première photo de Nyarlathothep ! Son rôle ? Effrayer !



Jouer la victime du démon : un rôle spectaculaire... mais court !

avoir fait exécuter ses compagnons de voyage. Les investigateurs tentent de rassembler les morceaux d'une pierre magique qui déchaîne les forces du Chaos. L'aventure devait conduire les joueurs dans une carrière des environs de Paris et au cœur du Marais, dans l'Hôtel de Beauvais, loué pour l'occasion (500 F) aux Monuments Historiques. Bref, un week-end réussi. On n'insistera jamais assez sur les possibilités offertes par les administrations dans l'univers des JDRGN !

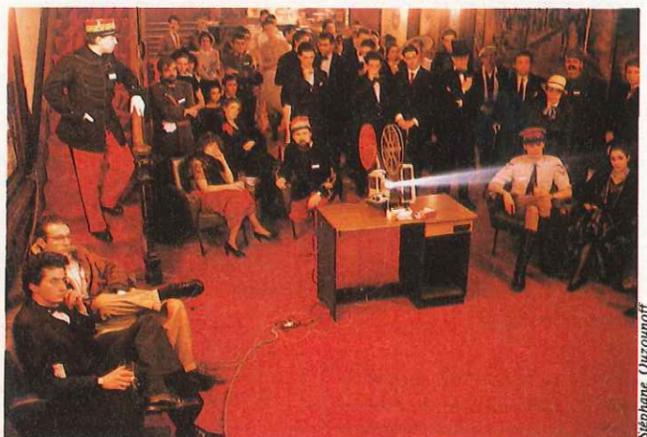
1917 : LA GUERRE DE L'OMBRE

L'association "Les Nuits de Ludos" est connue pour ses jeux de rôle diplomatiques. Et notamment "Shanghai" (voir J&S n° 43). Sa dernière production, "1917, craquements sur l'arrière", plus complexe, s'adresse aux fous de diplomatie. Le jeu se déroule dans la Taverne de l'Olympia, une vaste salle aux décors 1900. L'action se situe le soir du 17

novembre 1917, au cours d'un gala de charité organisé par la Croix-Rouge. Deux événements constituent les temps forts de cette soirée qui, a priori, ne semble être qu'un rassemblement mondain: Louis Renault va présenter son nouveau char léger, le FT 17 et les résultats des élections législatives seront proclamés dans la nuit...

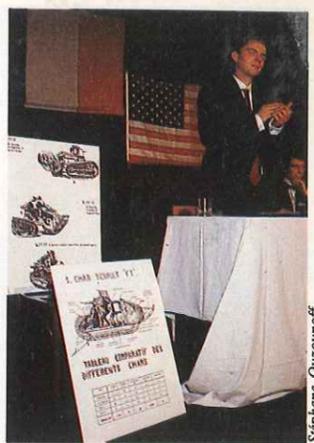
Le contexte est donc politique, militaire, diplomatique et financier. Une quarantaine de joueurs, en habit d'époque, se partagent les rôles les plus divers : Renault doit vendre ses chars à l'armée française et si possible aux états-majors alliés, anglais et américains. Certains hommes d'affaires plus ou moins honnêtes tentent de se tailler une part du marché de l'armement. Les représentants de partis politiques tentent de se discréditer mutuellement. Les espions tentent d'acquiescer des informations sur le nouveau char. Les défenseurs de la toute récente révolution russe sont surveillés par les membres des services secrets français... Chaque

La fin de la guerre est proche : c'est l'heure des négociations politiques et économiques.



Stéphane Ouzounoff

joueur a sa personnalité et ses objectifs. Chaque joueur a des alliés et des adversaires. Le jeu se déroule sous forme de discussion à deux ou trois. Il est construit de telle manière que chaque affirmation d'un interlocuteur peut être confirmée ou infirmée par une tierce personne. Il est donc théoriquement possible de tout contrôler. Mais le temps manque. Chaque joueur est pris entre la volonté de réaliser ses objectifs dans le temps imparti et le souci de vérifier les affirmations d'autrui. L'introduction du rôle de journaliste, spécifique à ce scénario, est très astucieuse. Les journalistes affichent les courts articles qu'ils rédigent tout au long de la soirée. C'est une précieuse



1917 : Louis Renault présente son char FT17.

Stéphane Ouzounoff

JEUX & JOUEURS



Le gala de charité : un rendez-vous d'escrocs et d'espions !

source d'informations... à condition de connaître leur couleur politique, car certains pratiquent allégrement l'intoxication et la désinformation ! Par exemple, un défenseur de la droite, sous une couverture journalistique, offre à Gilbert Ursulin (le bras droit de Renault) un marché en or sur la vente de chars, à condition de pouvoir garder secrètes l'identité

et la nationalité de l'acheteur... En fait, avoir ce contrat signé de Renault, c'est prouver que le marchand d'armes vend — aussi — à l'ennemi ! Et ce dans un but politique, pour favoriser le parti de droite que le journaliste défend. Très astucieux !... Et peut-être très réaliste ?

Courant mai, les "Nuits de Ludos" rassembleront deux cent cinquante participants pour pratiquer "El Chaco", un jeu de rôle diplomatique se déroulant en Amérique du Sud en 1934, lors de l'affrontement entre la Bolivie et le Paraguay, pour un morceau de marécage pressenti comme pétrolière, El Chaco. Une aventure passionnante sur un bout d'histoire assez peu connu, avec un traité qui n'est pas sans rappeler *Tintin et l'Oreille cassée*, au pays du général Alcazar. La mise sur pied



Ouf ! La guerre est finie ! La partie aussi. On peut s'accorder la poignée de mains réconciliatrice.

(Deux-Sèvres), qui se déroulera du 5 au 18 juillet prochains. Les 12 et 13 se déroulent en ville un grandeur nature médiéval rassemblant quatre-vingts joueurs en costume. C'est également à cette occasion que se déroulent les désormais traditionnelles "Semaines de l'hexagone", rassemblant tous les fans de simulations sur plateau.

"Operation Judgment" voit encore plus grand. Il s'agit d'un grandeur nature d'espionnage joué en simultané en France et au Brésil se déroulant sur un mois. Il rassemble une cinquantaine de participants motivés par la découverte d'une bombe atomique que menace de faire sauter

jeu pourrait être une simple course au trésor, matinée de "killer". C'est bien autre chose et bien plus. Le classement général des joueurs au terme du jeu est établi sur la base du recueil de l'information. Chaque joueur marque des points en découvrant l'identité d'un autre joueur, sa nationalité, son téléphone, son adresse, sa couverture et même son histoire. Tout compte à l'heure du verdict, aussi bien l'argent que le fait d'être survivant. La dominante "Killer" est donc un peu dominée au profit de la collecte de l'information et de l'alliance, sur la base d'un calcul de score très précis. Les jeux de rôle grandeur nature sont

JEUX & JOUEURS

d'un tel jeu nécessite pour deux cent cinquante participants : quatre-vingts joueurs, dix MJ, quinze à vingt pnj et quinze personnes s'occupant de la maintenance, les autres ne sont pas des joueurs mais des personnes qui désirent voir comment se déroule le jeu. A leur demande, un petit rôle peut leur être confié au cours de la soirée.

UNE BOMBE DANS PARIS !

"Arrakis" et "Operation Judgment" se déroulent dans la vie quotidienne et dépassent le cadre d'une soirée pour se dérouler sur un ou plusieurs mois ! "Arrakis", organisé par le groupe "Paradoxes", est un grandeur nature d'espionnage et d'alliance sur le thème de *Dune*, l'éternel roman de Franck Herbert. Pas question de jouer si on n'a pas lu *Dune* ! C'est à la fois une restriction, mais aussi une fantastique base de départ commune aux cinquante et quelques joueurs qui vont s'affronter. Les joueurs sont envoyés sur Terre. Chacun fait partie d'un clan (Bene gesserit, Ixiens, Guilde, Atréides, contrebandiers, etc) et possède les pouvoirs magiques ou financiers relatifs à sa condition, ainsi que des informations personnelles, de clan et générales. Le but du jeu n'est pas de tuer ses adversaires, comme à "Killer", mais de leur ravir des informations. Chaque joueur dispose de badges. Certains doivent être portés sur les vêtements, alors que d'autres doivent être cachés. C'est un peu

comme si chaque joueur disposait de cartes à jouer, certaines visibles, d'autres non et que la partie se déroule dans tout Paris, au lieu d'être confinée autour d'une table. Cette approche, simplifiée à dessein, ne doit bien sûr pas donner du jeu une image de simplicité. Le scénario, dont nous ne pouvons parler en détail sans détruire le jeu, permettrait de jouer...des années. L'Épice est à la fois une monnaie et une drogue. C'est elle qui, par sa rareté et les pouvoirs qu'elle confère, concentre les convoitises et donc tous les rapports de force. Les joueurs reçoivent les points d'épice par courrier, comme s'ils venaient de la lointaine Arrakis ! C'est l'une des tâches des meneurs de jeu que de poster le courrier au bon moment. C'est aussi une manière astucieuse de réintroduire l'usage du courrier, souvent réservé au jeu par correspondance.

Le groupe "Paradoxes" a d'autres activités dans ce domaine. Et notamment avec une agence de voyage ! La société E.V.A. (Evasion, Vacances, Aventures) a pour but de proposer des vacances originales. Après les séjours dans des châteaux (dits "hantés" en Ecosse, voici les "classes médiévales". Si, si ! L'Éducation nationale, E.V.A. et "Paradoxes" organisent les premières classes médiévales. Pendant une semaine les élèves sont sensibilisés au Moyen Age, vivent dans la légendaire forêt de Brocéliande et préparent un jeu de rôle grandeur nature pour le week-end qui termine cette exceptionnelle semaine. Ca bouge en pédagogie !

"Paradoxes" intervient également dans le cadre du FLIP, le Festival Ludique International de Parthenay

un milliardaire fou. La bombe existe "vraiment", sous la forme d'une maquette, elle aussi grandeur nature ! Un joueur doit d'abord faire un choix : appartenir à l'organisation de Gordon C. Harvey, le milliardaire, être un espion venant de l'un des vingt pays pris en compte ou, enfin, être un marginal en quête d'aventure (journaliste, privé, scientifique, truand ou terroriste !). Ce

désormais moins "physiques", beaucoup plus centrés sur l'alliance, la négociation et le traitement de l'information. A vous de construire la suite de leur histoire, d'imaginer de nouvelles manières de "jouer" avec la réalité ! N'hésitez pas à nous faire parvenir scénarios et photos des jeux de rôle grandeur nature que vous avez pratiqués.

Nous avons rassemblé pour vous quelques adresses de clubs et d'associations qui organisent ou pratiquent les jeux de rôle grandeur nature, sans oublier les costumiers qui peuvent vous venir en aide quand il s'agit de respecter une époque ! Cette liste est loin d'être exhaustive. A vous de nous faire connaître votre club, vos activités, vos prochaines aventures ! (ou de laisser un message sur minitel (3615 Jessie, Petites Annonces, code PA, rubrique "Avis des clubs").

- Les Adorateurs du spectre noir, 27, rue Alain-Jacquin, 92100 Boulogne (L'Appel de Cthulhu, D&D).
- Live Fantasy, c/o Nicole Degreve, 26, rue du Général-Theys, 1050 Bruxelles, Belgique. tél.: 02/648.77.59 ou 02/771.93.89. (Rendez-vous les 2, 16 et 30 août, 6, 13, 25, 26, 27 septembre.)
- Les Nuits de Ludos, 11, rue Blomet, 75015 Paris, tél.: (1) 47.34.38.39.
- La Compagnie du G.R.A.A.L., 9, rue Laurent, 68100 Mulhouse, tél.: 89.56.56.24. (jeux dans les châteaux forts d'Alsace).
- la Guilde de Bretagne des jeux de simulation, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes.
- A.R.I.A. (Association Rôle Imagination Aventure), quartier des Pins, 81, Le Cytise, 13127 Vitrolles, tél.: 42.79.72.80 (demander René Corrizi)
- Club Khazad-Dum (Marseille), tél.: 91.37.56.66
- Paradoxes, 27, boulevard Malesherbes, 75008 Paris, tél.: (1) 42.66.56.00 (entre 10 et 15 heures), (1) 39.91.21.49 (entre 19 h 30 et 21 heures).
- E.V.A. (Evasion, Vacances, Aventures), tél.: (1) 43.63.05.52
- Stratèges et Maléfices, 14, rue M.Rocher 44000 Nantes, tél.: 40.74.71.31 et 40.48.15.15
- Festival Ludique International de Parthenay (5 au 18 juillet), contactez Christine Béguinot, tél.: 49.94.03.77 p.515 ou 49.64.18.06.
- les costumiers :
 - Les costumes de Paris, 21 bis, rue Victor-Massé, 75009 Paris, tél.: (1) 48.78.41.02
 - Hardy, 12, rue Saint-Nicolas, 75012 Paris, tél.: (1) 43.40.83.96.
 - Pontet, 26 bis, rue du Château-Landon, 75010 Paris, tél.: (1) 42.06.21.21
 - Régifilm, 60, rue Amelot, 75011 Paris, tél.: (1) 43.55.52.55.
 - Sommier, 3-4, passage Brady, 75010 Paris, tél.: (1) 43.67.43.92
 - Traonouez, 196, boulevard Voltaire, 75011, tél.: (1) 43.67.43.92
 - Velleda, 206, rue Lafayette, 75010, tél.: (1) 42.41.81.93

LIBRAIRIE Saint Germain



ENFIN ! 3000 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC TRIÉS ET TESTÉS POUR VOTRE PLAISIR.

Des jeux, de l'éducation, des applications professionnelles, des graphiques, de la musique, des disquettes pour adultes, au prix du support et de sa réalisation.

NOS MEILLEURES NOUVELLES DISQUETTES

APPLE II™
Un flipper + 3 jeux d'arcades + 3 jeux de réflexion + 1 jeu de simulation boursière. Réf. 11024 au prix de **60 F**

MACINTOSH™
Photographies digitalisées de nus. Strictement réservé aux adultes. Réf. 27002 au prix de **70 F**

IBM-PC™ et compatibles
12 jeux d'arcades couleur (Pacman, Froggy, Kong, Grime, etc.) + biorythme + jeu de cartes. Réf. 31001 au prix de **80 F**

VIF CHAMPION
Drawit, création directe d'écrans graphiques haute résolution + 5 superbes exemples d'écrans couleurs HGR. Réf. 14014 au prix de **60 F**

VIF CHAMPION
Jeux de caractères : Foot, Métropolis, Klingon, Salamis, Omaha, Bombay, etc. Réf. 23024 au prix de **70 F**

VIF CHAMPION
Ensemble de dessins digitalisés pouvant être imprimés (Madona, Carole, Sandra, etc.) Réf. 37001 au prix de **80 F**

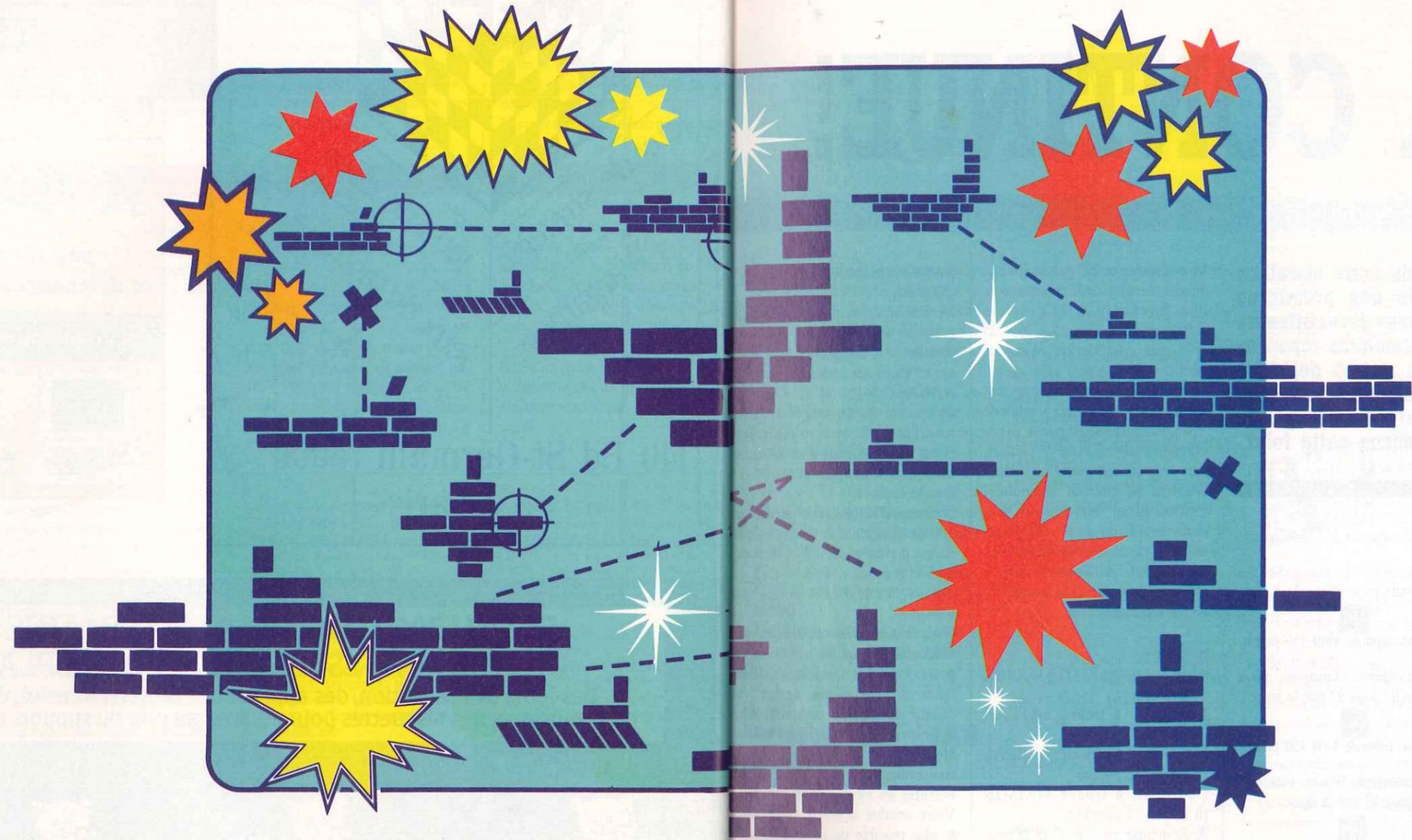
VIF A retourner à : VIF / DP 50, rue Benoit Malon 94257 GENTILLY CEDEX
 Je commande les disquettes:
N° _____ au prix de _____
N° _____ au prix de _____
Je joins un chèque du montant des disquettes + 15 F de frais de port.

Je désire recevoir gratuitement votre catalogue pour :
Apple II Macintosh IBM PC
Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____

Je désire recevoir votre catalogue accompagné de sa disquette de présentation des logiciels domaine public pour :
Apple II Macintosh IBM PC
Je joins dans ce cas un chèque de 35 F pour participation aux frais.

NOUVEAU

POUR LA PREMIÈRE FOIS PLUS DE 60 PARTICIPANTS EN DIRECT



JOIGNEZ-VOUS A PLUS GRANDE
BATAILLE NAVALE SIÈCLE: TAPEZ

36-15 WARGAME



CONCOURS... ET CA CONTINUE!

Voici donc la deuxième étape de notre marathon J&S 1987. Pour les résultats des premières épreuves, celles du numéro 44, vous devez attendre deux mois. Mais, d'après les premières réponses qui nous sont parvenues, nous savons déjà que vous avez été nombreux à être déconcertés par notre petit problème d'analyse rétrograde d'échecs. Ah, Ah? Ferez-vous mieux cette fois?

Le concours que vous trouverez dans ce numéro, comme dans chaque numéro de l'année, est indépendant. Pour y participer et pour savoir tout ce que vous allez gagner (si...), lisez ci-dessous "Concours J&S n° 45". Mais de plus, le fait de participer à ce concours, ainsi qu'aux suivants, vous permet de concourir pour le grand "Marathon Jeux & Stratégie 1987" doté de 200 autres prix.

CONCOURS J&S N° 45

Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse que vous trouverez page 113. Vous devrez y reporter les réponses aux questions suivantes:

1. Le problème "Un nombre et des nombres" signalé page 87 par le signe

La bonne réponse vaut 150 points

2. Le problème "La face cachée des dés" signalé page 87 par le signe

La bonne réponse vaut 150 points

3. Le problème "Elections, piège à..." signalé page 92 par le signe

La bonne réponse vaut 150 points

4. Le problème "Poker menteur" signalé page 92 par le signe

Les deux solutions exactes valent 150 points. Si vous ne trouvez qu'une solution juste, vous ne marquez que 50 points.

5. Le Super-Défi n° 45. Le Super-défi est une question... dont nous ne connaissons pas la réponse. Du moins la meilleure! Mais nous ne doutons pas que vous la trouverez! Voici donc le deuxième Super-Défi 87.

A chaque lettre correspond un "poids" égal, en points, à sa place dans l'alphabet. Ainsi A vaut 1 point, B vaut 2 points, C vaut 3 points... Y vaut 25 points et Z vaut 26 points.

Vous disposez de 100 points. Il s'agit de construire le mot le plus long possible. Par exemple ZLOTY qui vous rapportera 26 + 12 + 15 + 20 + 25 = 98 points pour 5 lettres. Mais nous pensons que l'on peut faire mieux! Tous ceux qui auront donné un mot comportant le plus grand nombre de lettres marqueront 100 points. Si par exemple le maximum est de 7 lettres, tous ceux qui ont trouvé un mot de 7 lettres marqueront 100 points. Ensuite, parmi ceux-ci, nous tiendrons compte du nombre de points utilisés. Pour les mots de même longueur, ceux qui auront utilisé le moins de points marqueront 100 points supplémentaires.

Exemple!

Alain A. a trouvé ZLOTY (5 lettres, 98 points)

Bernard B. a trouvé BATEAU (6 lettres, 50 points)

Claudine C. a trouvé CHEVAL (6 lettres, 51 points)

Denise D. a trouvé MAISON (6 lettres, 71 points)

A ne marque rien. B, C et D marquent 100 points pour avoir trouvé le mot le plus long (6 lettres) et B marque 100 points supplémentaires

* S'il y a un nombre impair de bulletins, la moitié supérieure en comportera un de plus que la moitié inférieure.

MARATHON 86: FAUX PAS...

La liste des gagnants du marathon 86, publiée dans le numéro 44, laisse apparaître des anomalies. A la suite de certaines réclamations, nous avons repris tous les bulletins de l'année.

Au moment où ces lignes sont écrites, nous sommes encore plongés dans ce nouveau dépouillement. Nous ne pouvons donc vous en dire plus pour l'instant. Suite au prochain numéro. A signaler tout de même que vous nous avez bien aidés à nous emmêler. Notamment pour certains, en changeant d'adresse, et même d'identité exacte en cours d'année! Alors pour cette nouvelle année: si vous changez d'adresse, répétez entre parenthèses l'ancienne! Et libellez vos prénoms de la même manière!

pour avoir utilisé le moins de points (50 points). Ne sont acceptés que les mots de la première partie du Petit Larousse Illustré 1987, leur pluriel, leur féminin et toutes les formes conjuguées correctes.

6. Epreuve de départage. Tous les candidats ayant marqué des points (aussi peu soient-ils) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve.

Pour cela, il leur suffit d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre supérieur à 0 et inférieur à 100, comportant 4 décimales. C'est-à-dire au moins égal à 00,0001 et au plus égal à 99,9999.

Nous classerons les bulletins suivant l'ordre décroissant des nombres proposés. Puis nous séparerons les bulletins en deux parties égales*: la "moitié supérieure" comprenant les bulletins portant les nombres les plus élevés et la "moitié inférieure" comprenant les bulletins portant les nombres les moins élevés.

Votre nombre devra se rapprocher le plus possible de la moitié de la moyenne des nombres proposés dans les bulletins de la "moitié supérieure".

Ici, la meilleure réponse rapportera 200 points, la seconde 199 points, la troisième 198 points... et la deux-centième 1 point! En cas d'ex-aequo, il sera procédé à un tirage au sort.

A l'issue de ces six épreuves, les concurrents seront classés par le nombre de points qu'ils auront obtenu. Les 50 premiers recevront les prix ci-dessous.

De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné dans l'encadré jaune.

Les résultats seront publiés dans notre numéro 47, paraissant en septembre.

Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le 16 juillet 1987 à minuit.

CONCOURS J&S N° 45 LES PRIX

1^{er} prix: un appareil photo Nikon L35 AF2

2^e prix: un mini-billard américain

3^e prix: un ordinateur de poche Sharp PC 1100

prix spécial: un ordinateur de poche Sharp PC 1100

4^e prix: une collection complète de 7 livres de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher

5^e prix: une boîte de base et une boîte expert *Donjons & Dragons* (Transecom)

6^e prix: une édition complète du jeu *l'Ultime Epreuve* (Jeux actuels)

7^e et 8^e prix: un jeu *Claim* et un jeu *Spacego* (Jumbo)

9^e et 10^e prix: un jeu *Baston* (Jeux Actuels)

du 11^e au 16^e prix: un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker)

17^e et 18^e prix: un jeu de *Jarnac* (Habourdin)

19^e et 20^e prix: un jeu *Le Gang des Traction-Avant* (International Team)

21^e et 22^e prix: un jeu de simulation *Fief* (International Team)

23^e et 24^e: un jeu *Stratego* (Jumbo)

25^e prix: un jeu de rôle *l'Œil Noir* (Schmidt France)

26^e et 27^e prix: une collection de six livres dans la collection "les Quêtes sans fin D&D" (éditions Solar)

du 28^e au 32^e prix: un jeu de tarot et un livre *Tarot moderne* (Grimaud et Editions du Rocher)

33^e prix: un jeu *Othello* (Dujardin)

34^e et 35^e prix: un bon d'achat d'une valeur de 100 F au choix du gagnant (L'Œuf cube, 24, rue Linné, 75005 Paris)

36^e prix: un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger)

37^e prix: un jeu *Fantômes* (Schmidt France)

38^e et 39^e prix: un livre *Le Jogging de l'esprit* (collection J&S aux éditions du Rocher)

du 40^e au 44^e prix: deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* (Jumbo)

du 45^e au 50^e prix: un livre de la collection "Un livre dont vous êtes le héros" (Folio Junior, éditions Gallimard)



REGLEMENT

A partir du numéro 44 et dans les autres numéros à paraître en 1987 (n°44 à 48), *Jeux & Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.

1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ deux mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus.

D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.

2. Les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront, augmentés d'éventuels points de bonus, de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1987". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix.

3. Points de bonus. A n'importe quel moment entre le début du Marathon et sa clôture (date limite d'envoi des réponses à la dernière épreuve) un concurrent peut marquer des points de bonus qui ne seront pas comptabilisés pour le concours portant sur un numéro donné, mais s'ajouteront à son score total comptant pour le Marathon.

4. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux ex-aequo.

Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.

5. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même ou sur son service télématique sur Minitel (1).

6. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre, à l'exception des membres du personnel de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.

7. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie*. Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.

8. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).

9. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le "Marathon Jeux & Stratégie 1987" à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.

10. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.

1) Composez sur votre téléphone 36 15, puis tapez sur votre Minitel JESSIE puis ENVOI.

LE MARATHON J&S 1987

Les points que vous aurez marqués lors de cette deuxième épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon J&S 1987. A l'issue des cinq concours de nos numéros 44 à 48, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours. Attention, le total peut être augmenté de "points de bonus".

• Les "points de bonus"

Après la date limite de réception des réponses pour un concours (par exemple à partir du 16 juillet pour le concours J&S n°45) toute première lettre apportant une amélioration au Super-Défi de ce concours vaudra à son auteur, à condition qu'il ait déjà marqué des points dans le Marathon, un bonus de 200 points et cela n'importe quand avant la date limite du concours J&S n°48. Exemple: le 16 juillet à minuit, la meilleure solution à notre Super Défi est un mot de 5 lettres. Le 20 juillet, Jean Dupond nous propose un mot de 6 lettres.

Il marque 200 points en plus de ceux qu'il avait marqués au concours J&S n°45.

Le 22 juillet, nous recevons une lettre de Pierre Durand nous proposant également un mot de 6 lettres. Il ne marque rien.

Mais le 23 juillet, Paul Martin propose un mot de 7 lettres. Il ajoute lui aussi 200 points à son total du Marathon, etc.

MARATHON J&S 1987 LES PRIX

1^{er} prix: un voyage pour deux personnes d'une valeur de 20 000 francs.

2^e prix: *l'Encyclopaedia Universalis* en 22 volumes + l'Atlas géographique + l'Atlas historique, offert par *Encyclopaedia Universalis*.

3^e et 4^e prix: un micro-ordinateur NCR PC4i compatible PC, 256 Ko de mémoire, avec deux drives et un écran couleur.

... et 196 autres prix.

LA VAGUE DE PLOMB



Elle déferle sur le monde des jeux. Jadis, le soldat de plomb était jouet, objet de collection ou matériel pour stratège militaire. Aujourd'hui la figurine envahit les jeux de simulation. Historiques et, bien sûr, de rôle. Il est vrai que l'univers des figurines est fascinant. Un (tout petit) monde à découvrir !

De quand datent les premières figurines ? Sans doute du soir du 15 mai de l'an -801987, quand un certain Mneuhh, de la banlieue d'Abbeville, utilisa quelques cailloux pour montrer à son voisin de caverne comment il avait attrapé, l'après-midi même, un magnifique machairodus en l'encerclant avec quatre de ses fils. Nous ne disposons pas, hélas, de plus de détails sur l'événement dont nous n'avons d'ailleurs pu trouver trace dans la presse de l'époque ! Plus sérieusement, on peut considérer les Egyptiens comme les grands précurseurs. On a ainsi découvert, dans la tombe d'un seigneur de la XI^e dynastie, un grand nombre de statuettes en bois sculpté reproduisant des formations de piquiers et d'archers miniatures. Plus tard, la grande reine Cléopâtre elle-même, à l'instar de ses prédécesseurs, utilisa des figurines symboliques pour préparer la bataille d'Actium. Ce ne fut certes pas une réussite mais ça, c'est une autre histoire... La première collection de figurines ne serait-elle pas celle de Che Houang-Di, le premier empereur de Chine qui s'est fait ensevelir (en 210

38

av. J.-C.) avec sept mille statues grandeur nature en argile représentant ses soldats ! Mais peut-on parler de figurines pour des objets à l'échelle 1 ? Quoi qu'il en soit, les premiers soldats de plomb fabriqués en série sont dus, eux, aux Romains. Des figurines militaires produites grâce à des moules plats, datées du III^e siècle de notre ère, ont été trouvées dans tous les territoires qui composaient l'Empire. Ce n'était qu'un début... Il a toujours été d'usage d'offrir aux fils des puissants des figurines avec lesquelles ils pouvaient jouer, afin, bien sûr, de leur donner le goût des fonctions militaires. Il nous reste cependant assez peu de ces "miniatures" datant du Moyen Age, si ce n'est quelques réalisations en métaux précieux dont la beauté artistique leur a permis de traverser sans encombre les époques. A la Renaissance, on peut citer, pour son talent exceptionnel, le grand orfèvre italien Benvenuto Cellini, qui réalisa de splendides sculptures de petites tailles de soldats de son époque. On sait que, dauphin, Louis XIII reçut un jour de sa mère, Marie de Médicis, une armée de soldats miniatures en argent. Il prit vite l'habitude de fabriquer ses propres figurines. Celles-ci mesuraient 70 mm de haut et leur base était équipée d'une cheville qui permettait de les organiser

en différentes formations. Ses successeurs héritèrent de ce jeu, lui rajoutèrent des pièces et des règles jusqu'à en faire une "simulation" relativement complexe et détaillée. Par malheur, ces figurines en argent finirent par être fondues pour permettre le financement d'une armée, une vraie cette fois... C'est à la fin du XVIII^e siècle que Johann Gottfried Hilper, de Nuremberg, créa les figurines plates en étain à vocation commerciale. Moulées en deux dimensions, elles représentaient à l'origine les régiments de l'armée de Frédéric II et étaient destinées avant tout aux enfants. Elles rencontrèrent rapidement un immense succès. Des figurines en "Ronde Bosse" (dont le relief reproduit les volumes naturels) ne furent proposées au public qu'au début du XIX^e siècle. En 1780, un certain Helvig, maître des pages du duc de Brunswick, inventa un jeu avec des figurines militaires qui se pratiquait sur un plateau de 1 666 cases représentant différents types de terrains. Les pièces, 240 au total, reproduisaient des unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. Ce jeu, très élaboré déjà, fut encore développé en 1798 par Viuturinus, un écrivain militaire de Schleswig, qui étendit son plateau à 3 600 cases afin que puissent s'affronter près de 1 800 brigades et 800 batteries d'artillerie ! Mais, le premier véritable "Kriegspiel" (littéralement "jeu de guerre" et "wargame" en anglais) naquit en 1811 de l'imagination du Prussien Von Reischwitz. Il se jouait sur du sable qui était utilisé pour figurer les reliefs du champ de bataille au 1/2373 ! Après quelques améliorations,

ce jeu intéressa fortement l'état-major prussien qui, impressionné par son réalisme, décida de généraliser son emploi dans les écoles d'officiers. Praticué comme une véritable simulation, il prenait en compte tous les facteurs déterminant d'un combat réel et était géré par un arbitre qui plaçait les "joueurs" dans des conditions aussi proches que possible de la réalité. La pratique du Kriegspiel n'est sans doute pas étrangère aux succès militaires prussiens de la guerre de 1870. L'armée allemande continua d'ailleurs de l'utiliser jusqu'à la Seconde Guerre mondiale. Les jeux de simulation militaire ont vite fait un nombre grandissant d'adeptes passionnés. Comme, par exemple, l'écrivain anglais H.G. Wells, qui écrivit en 1912 et 1913 une série d'articles visant à uniformiser les règles utilisées dans les cercles de joueurs. L'auteur de *La Guerre des mondes* a même publié un livre intitulé *Little Wars* expliquant les règles d'un jeu avec armées miniatures conçu pour "les garçons et les jeunes filles les plus intelligents"... La substitution, dans les années 50, des pions en carton aux figurines de métal permit certes aux wargames de connaître une rapide expansion. Mais on compte encore aujourd'hui dans le monde des centaines de milliers de pratiquants de jeux de simulation militaire avec figurines. Beaucoup moins répandu chez nous que dans les pays anglo-saxons, ce type de jeu semble pourtant actuellement en plein essor en France. L'existence d'une excellente règle, *La Flèche et l'épée*, n'y est sans doute pas étrangère. Et peut-être la toute récente édition du jeu *Les Aigles* (voir le

banc d'essai dans notre "magasin" page 13) accélérera-t-elle le mouvement. En anglais, il existe des règles plus ou moins complexes, plus ou moins réalistes, et chaque grande époque de l'histoire militaire a eu droit à ses simulations propres. Les wargames avec figurines peuvent prendre en compte un nombre considérable de facteurs : moral des troupes, armement, circulation des ordres, etc. Pourtant, ils restent souvent accessibles aux débutants, car leurs règles modulaires peuvent être adaptées au niveau de réalisme recherché. Aux Etats-Unis, on qualifie parfois ces jeux de "tabletop" (dessus de

batailles, des conditions météorologiques et des situations tactiques réelles : toutes les conditions doivent être réunies pour satisfaire l'avidité de réalisme des joueurs. D'ailleurs, il suffit de regarder quelques instants une partie pour se rendre compte qu'il n'est pas difficile d'oublier le monde réel, et de se retrouver au cœur même de l'histoire... Les figurines de 25 mm de haut sont les plus prisées par les amateurs de jeux de simulation, mais il existe aussi des modèles de 15 mm ou 5 mm qui ne manquent pas de charme, à défaut de détails précis. Et de joueurs, nombre de passionnés sont devenus collectionneurs. Les

QUESTION D'ECHELLE

Dans le domaine des figurines, les échelles employées sont rarement exprimées en termes de fractions (ex : 1/30, 1/72, etc). Les fabricants préfèrent employer des "hauts", comme 25 mm, 54 mm, etc. Là où les choses se compliquent, c'est que toutes les firmes ne mesurent pas de la même façon. Ainsi, une figurine de 25 mm peut parfois atteindre — ou dépasser — 30 mm de haut, pour peu que l'on prenne en compte sa base et son chapeau. Ajoutez à cela que les sculpteurs ont parfois tendance à créer des modèles "plus grands que nature", et vous comprendrez mieux la disparité



Des "5 mm" grandeur nature.

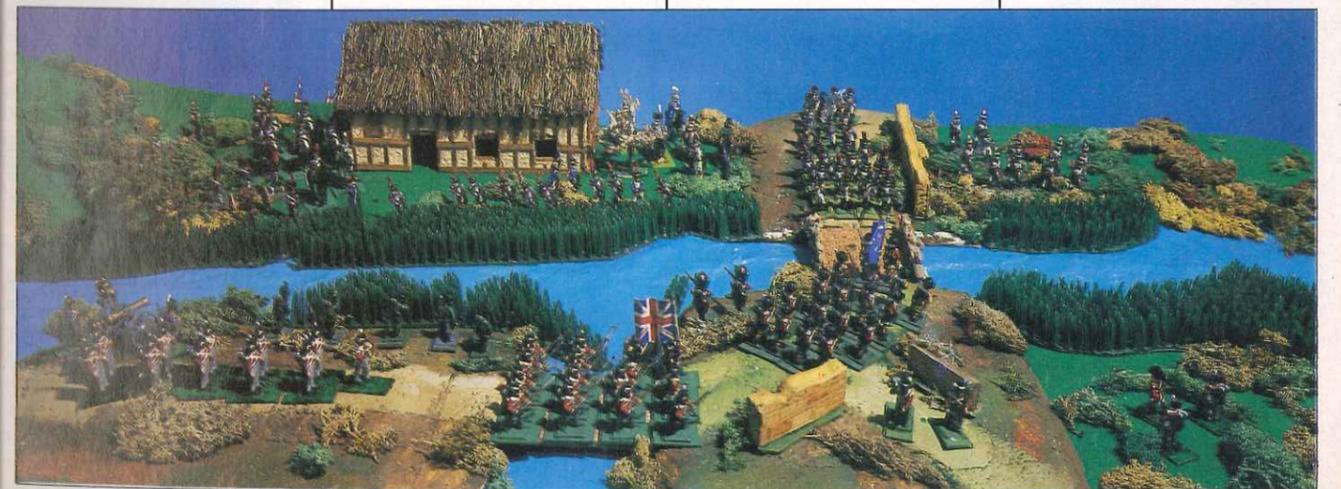
des modèles qui sont censés être à la même échelle. Ainsi, pour les jeux de rôle, les figurines Ral Partha sont nettement plus petites que celles des concurrents. En fait, elles sont pratiquement les seules à essayer de respecter l'échelle "officielle", les autres "exagèrent". Espérons quand même que cette surenchère saura s'arrêter avant que nous n'arrivions à l'échelle 1/11...

JEUX & JOUEURS

fervents du modélisme militaire sont presque toujours férus d'histoire. Pour eux, la figurine ne doit pas se contenter d'être belle, elle doit également respecter la réalité. C'est pourquoi il leur est indispensable de se soumettre au diktat d'une documentation impressionnante qu'ils utilisent pour peindre avec précision leurs miniatures. A la différence des autres passionnés de figurines, ils préfèrent souvent les modèles en plastique à monter, qui s'apparentent plus à des maquettes qu'à des soldats de "plomb" à proprement parler. De nombreux fabricants de modèles plastique (Airfix, Revell, Tamiya, Helmet, etc.) proposent une gamme impressionnante qui va de la haute antiquité à l'époque moderne, en passant par le premier Empire, dont l'incroyable diversité des uniformes fait le bonheur des spécia-

listes. Mais, il faut décerner une mention toute particulière aux réalisations de la marque Historex qui se sont attiré, grâce à leur qualité exceptionnelle, les faveurs d'innombrables inconditionnels. D'autres collectionneurs, plus fortunés, concentrent leur intérêt sur des figurines de métal assez onéreuses, dont les dimensions (54 mm) les apparentent tout à fait aux "petits soldats" de notre enfance. Sinon, dans le domaine du modélisme, les dimensions (75, 100, ou même 175 mm) varient souvent au gré des figurines et des époques. Mais on sait bien qu'aujourd'hui le gros des troupes de figurines sert dans les jeux de rôle. Rupture historique ? Changement dans la continuité plutôt ! Car c'est bien un fana de wargame avec figurines qui imagina, en 1970, de modifier les règles

de ses jeux favoris pour y inclure la magie et les créatures imaginaires de l'univers de son livre de chevet *Le Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien. Il s'agissait d'un certain Gary Gigax. Et de modifications en ajouts, la règle qu'il mit finalement au point donna un jeu totalement nouveau. C'était *Dungeons & Dragons*. Les jeux de rôle étaient nés ! Et leurs adeptes qui regardent aujourd'hui souvent les "wargameurs" comme des bêtes curieuses devraient bien se souvenir qu'ils sont cousins ! La preuve ? Il suffit de se plonger aujourd'hui dans les "règles Avancées pour Donjons & Dragons" pour découvrir d'innombrables similitudes avec les jeux historiques. Ainsi, les déplacements des personnages du jeu se règlent de la même manière que dans un wargame avec figurines : ils sont exprimés en "pouces" (l'unité



Exemplaire, cette bataille napoléonienne. Les Britanniques, au premier plan, contre les Français. Un décor somptueux et bon marché : par exemple, les roseaux sont découpés dans un paillasson en plastique !

39



de mesure traditionnelle de ce type de jeu aux Etats-Unis) et se décomposent en "tours" et en "rounds". Les combats, eux-mêmes, font appel

en attendant à "matérialiser" l'imaginaire des joueurs. Et à mélanger du plomb avec le rêve, ce dernier a tendance à s'alourdir!

Dans la première catégorie, on trouve *Donjons & Dragons* et ses descendants directs. Ces jeux exigent une certaine rigueur dans l'appli-

Toute l'histoire en 25 mm ! L'Empire : Napoléon entouré du général Lasalle et des maréchaux Soult, Davout, Bessières et Nansouty (de g. à dr.)...

breux maîtres de jeu de rôle ont l'habitude de dessiner des plans à l'échelle des figurines de leurs joueurs. Il est alors possible de voir clairement où est qui, à chaque phase de l'affrontement.

Du côté des jeux de "communication", comme *L'Appel de Cthulhu* par exemple, les combats ne jouent pas un rôle essentiel dans les parties. D'ailleurs, les règles les concernant sont relativement simples et se veulent plus efficaces que réalistes. Dans



Une leçon de tactique militaire par l'auteur des *Aigles*, Jean-Jacques Petit.

à des tables de résolution sophistiquées, faisant intervenir de nombreux facteurs (longueur des armes, vitesse, etc.) qui semblent plus traduire une volonté de simuler une réalité que l'intention de la "réinventer". Même la magie, notion "irréaliste" par excellence, s'apparente souvent à une forme nouvelle d'artillerie (portée, aires d'effet, etc.). On pourrait multiplier les exemples...

Et s'il n'existe plus ici de "réalité historique", le guerrier, le reporter, le troll et le dragon de plomb seront là pour représenter les héros que les joueurs incarnent ou les monstres qu'ils doivent affronter. Pourtant, il existe une école, chez les créateurs de jeux américains, qui considère que les figurines doivent avant tout obéir au vieil adage : "Sois belle et tais-toi!". Pour eux, les figurines peuvent nuire aux jeux de rôle,



Le Moyen Age : les troupes d'un baron breton.

Cette conception est certainement exagérée. En fait, il vaut mieux éviter de généraliser, car tous les jeux de rôle ne se ressemblent pas. Grosso modo, on peut les classer arbitrairement en deux grandes catégories, selon que leurs règles font avant tout la part belle aux combats ou à la communication.

cation de leurs règles, et la plupart des interactions avec l'univers de jeu se résolvent par des affrontements armés. Dans leur cas, la figurine est une auxiliaire utile, sinon indispensable. En effet, il est difficile de résoudre des combats sans matérialiser, d'une façon ou d'une autre, les adversaires. C'est pourquoi de nom-

ces jeux, les participants sont invités à discuter et à réfléchir, plutôt qu'à recourir systématiquement à la violence. Comme la précision de la simulation doit s'effacer devant le plaisir de jeu, les figurines deviennent secondaires.

Finalement, indépendamment de toute classification, il faut bien reconnaître que les figurines servent à "clarifier" certains aspects d'un jeu de rôle, quel qu'il soit. Tout d'abord en matérialisant des créatures imaginaires comme les Balrogs, les Trolls, les Profonds ou les Goules. Mais aussi, en remplaçant avantageusement un long discours, quand il s'agit de faire comprendre aux autres participants comment agit un personnage.

Les figurines les plus utilisées sont — et de loin — celles de 25 mm. Et si à l'époque de la première édition de *Donjons & Dragons* (1974), seule la firme Miniature Figurines Ltd de Southampton (Angleterre) produisait une gamme médiévale-fantastique, les choses ont bien changé, et il existe désormais des milliers de modèles différents. Aujourd'hui, les plus grands fabricants sont toujours anglo-saxons et ont pour noms Citadel, Ral Partha, Grenadier, Prince August, Essex, etc. Mais il n'est pas impossible, après des expériences malheureuses, de voir apparaître des figurines pour jeu de rôle 100% françaises dans un proche avenir. A suivre...



Monstre « classique » : un minotaure.

jeux de rôle investissent de véritables petites fortunes dans l'achat de miniatures métalliques.

Car si le joueur aime posséder une figurine représentant le personnage même qu'il incarne dans le jeu, il est

Guerriers pour D&D : de droite à gauche, le bon, la brute (le guerrier du Chaos) et... le barbare !



JEUX & JOUEURS

loin de rester insensible à la finesse des détails et à l'inventivité dont témoignent les innombrables modèles disponibles sur le marché. Chaque mois, des dizaines de nouvelles références sont proposées dans les catalogues des fabricants. Dans ce domaine en perpétuelle évolution, le public est avide de nouveautés, et les boutiques spécialisées sont souvent prises d'assaut le jour où elles reçoivent leurs livraisons. Il convient d'ailleurs de noter que la qualité des figurines est en progression constante. Pour s'en convaincre, il suffit de comparer les dernières réalisations avec celles d'il y a cinq ans.

Les figurines se sont d'ailleurs tellement améliorées qu'elles intéressent un public de plus en plus vaste, au sein duquel on trouve paradoxalement un grand nombre de collectionneurs qui ne pratiquent pas les jeux de rôle de façon assidue... Qui dit collection dit variété. Et des milliers de modèles différents, cela signifie des techniques de fabrication bien particulières. Comment sont donc élaborées ces figurines?

Les techniques de moulage et les alliages utilisés font partie de ces "secrets" dont les industriels n'apprécient guère la diffusion publique. Ils peuvent d'ailleurs varier beaucoup d'une marque à l'autre. Citadel, la

FAITES VOS PROPRES FIGURINES

Avec le *Hobby Casting Kit* de Prince August (distribué en France par Goupil), il vous est possible, sinon de créer vos propres modèles, en tout cas d'utiliser des moules prêts à l'usage pour fabriquer autant de figurines que vous le désirez. Cette boîte contient deux moules permettant de réaliser deux modèles différents chacun, une petite boîte de talc, un petit creuset en métal, une barre d'alliage spécial, des pinces et une feuille d'instructions expliquant comment procéder. Les

figurines produites grâce à ce kit n'ont peut-être pas la finesse de celles vendues dans le commerce, mais elles sont parfaites pour constituer, à faible coût, des armées pour jeux de simulation historique. Prince August propose par ailleurs un grand choix de moules en tout genre (napoléonien, médiéval-fantastique, etc.) vendus séparément. Attention! Le moulage de figurines est une activité qui peut être dangereuse. Elle est déconseillée aux imprudents et aux enfants...



célèbre société anglaise, distribuée et fabriquée sous licence en France par Agmat, a cependant accepté de révéler certains de ses procédés. Au départ, il y a un sculpteur. Véritable artiste, il utilise une sorte d'armature en fils de fer, sur laquelle il modèle et sculpte la figurine "matrice" qui servira à la confection du moule. Pour cela, il emploie une pâte à modeler qui durcit en séchant. Il n'y a pas de mystère : pour que la figurine soit bonne, il faut que le sculpteur soit bon. D'autant plus qu'il n'existe pas de "truc" permettant de réduire une sculpture pour lui donner l'échelle désirée. Aussi, faut-il travailler en "grandeur nature", ce qui n'est pas à la portée de tout le monde. C'est sans doute pourquoi les grandes firmes anglo-saxonnes s'arrachent les services de graveurs vedettes, comme Nick Lund ou Tom Meier...

La fabrication du premier moule est une phase critique, car la figurine "matrice" est détruite pendant ce processus. Alors, s'il est manqué, tout est à recommencer depuis le début... Les moules employés pour la production industrielle sont généralement fabriqués à l'aide d'une matière plastique spéciale (polymère) qui résiste aux hautes températures, tout en conservant une certaine souplesse. Le fait qu'ils soient conçus en deux parties qui s'imbriquent l'une dans l'autre impose une contrainte supplémen-

taire au graveur. Il faut en effet que ses créations respectent une certaine symétrie.

Il doit éviter, par exemple, des postures trop particulières des jambes et des bras qui risquent d'être irréalisables, à moins de recourir à des moulages séparés.

Le métal employé pour la fabrication des figurines est un alliage faisant intervenir environ 40% d'étain et 60% de plomb. Chaque firme utilise également des ingrédients qui lui sont propres, permettant d'obtenir des moulages plus détaillés et un aspect plus satisfaisant du produit fini. Evidemment, ces ingrédients



Fantastique : un soul-searcher !

font partie des "secrets de fabrication". Il faut signaler que les figurines, une fois terminées, conservent une relative "souplesse" qui permet de modifier légèrement leur attitude. Les moules sont d'abord enduits de





Avouez que ce gentil géant est plus mignon peint que « nu » !

tal pour faciliter le démoulage. Puis ils sont placés dans une machine où le métal en fusion entre 300 et 400°C est injecté, alors qu'ils sont soumis à une rotation rapide de telle sorte que la force centrifuge évite la formation de bulles d'air, et que l'alliage

Quoi qu'il en soit, elle n'est pas à recommander au débutant. Si vous utilisez vos figurines pour des jeux de simulation historique, la peinture à base de résine (enamel ou "peinture à maquette") est ce qu'il vous faut. Elle existe en une grande

épouse plus étroitement les détails du moule. Cette opération réalisée, les moules sont refroidis par eau et l'on procède ensuite au démoulage. Voilà, il ne reste plus qu'à supprimer les éventuelles "couleurs" et à mettre les figurines dans leur emballage. Elle sont prêtes à l'usage... Enfin, presque ! Tous les amateurs vous le diront : une figurine "nue" peut être jolie, mais elle ne devient



Mais ils sont fous, ces gnolls !

belle qu'après avoir été peinte ! Le grand plaisir des collectionneurs est justement de s'appliquer à donner à ces petites merveilles des "habits" dignes d'elles. Si vous aussi, vous voulez vous essayer à l'art passionnant de la peinture sur figurine, voici ce que vous devez savoir...

Là, tout dépend de vous, du temps que vous voulez consacrer à vos figurines et de l'usage que vous leur réservez. Si vous souhaitez les exposer dans une vitrine, choisissez la peinture à l'huile. C'est la plus chère, la plus longue à sécher et la plus difficile à employer. Mais c'est aussi celle qui permet les meilleurs mélanges et les nuances les plus fines.

diluant (selon la peinture que vous employez), palette pour les mélanges (une feuille de plastique peut parfois faire l'affaire) et, bien sûr, peintures...

Avant tout, observez attentivement la figurine que vous allez peindre. A l'aide d'une lime, d'un peu de papier de verre ou d'un cutter, faites disparaître les inévitables défauts qui nuisent à sa perfection : lignes de moulages, "barbules", etc. Ensuite, enduisez-la d'une fine sous-couche de peinture qui servira de base à la mise en couleurs proprement dite. Choisissez une couleur assez neutre, sachant qu'un noir aura tendance à assombrir les teintes que vous emploieriez et qu'un blanc les avi-



Un mort (bien) vivant tout droit sorti du diorama ci-contre.

d'horloger pour les détails. "Bloss figurines militaires pour jeux quez" vos mains en les maintenant en contact avec votre plan de travail à l'aide de quelques techniques spécialisées en proposent. Peignez enfin, les figurines pour jeux de rôle passant le pinceau, par petites touches, dans le sens du poil. Choisissez les couleurs à utiliser, sachant qu'un noir aura tendance à assombrir les teintes que vous emploieriez et qu'un blanc les avi-



Présentation sous « blister ».

Il existe de petites bombes de peinture pour sous-couche qui permettent d'enduire plusieurs figurines en même temps, elles sont tout à fait recommandées...

Peignez toujours vos figurines comme si vous étiez en train de les habiller : commencez par la peau, puis les vêtements et finissez par les accessoires. Pour peindre, veillez toujours à avoir un bon éclairage et utilisez éventuellement une loupe

Peintres figurinistes au travail : précision, patience, persévérance !



QUELQUES ADRESSES

Les figurines destinées au modélisme militaire sont essentiellement distribuées par les magasins de jouets et maquettes. C'est là aussi que vous trouverez le plus facilement les peintures et les pinceaux indispensables à la décoration des miniatures.

Les figurines militaires pour jeux de rôle sont, par contre, plus difficiles à trouver et seules quelques boutiques spécialisées en proposent. Peignez enfin, les figurines pour jeux de rôle passant le pinceau, par petites touches, dans le sens du poil. Choisissez les couleurs à utiliser, sachant qu'un noir aura tendance à assombrir les teintes que vous emploieriez et qu'un blanc les avi-

caise. Le Cimier, 38, rue Ginoux, 75015 Paris, ou 91, rue Saint-Honoré, 75001 Paris.

Ral Partha

Ces figurines américaines pour jeux de rôle étaient souvent difficiles à trouver. Depuis cette année, elles sont fabriquées en France, sous licence de Ral Partha US, par Jeux Descartes, 5, rue de La Baume, 75008 Paris.

Prince August

En plus de figurines "prêtes à l'emploi" pour jeux de rôle ou de simulation historique, cette firme irlandaise propose des moules pour fabriquer ses propres figurines. Goupil Distribution, BP 17, 78770 Thoiry.

JEUX & JOUEURS

Jeux de Guerre Diffusion

Cette boutique s'est spécialisée dans la figurine historique et pour jeux de



Le matériel aussi ! Ici une hombrarde... à vapeur !

rôle. Elle s'occupe également de l'importation et de la distribution de certaines marques difficiles à trouver, telles qu'Essex ou Dixon. 6, rue Messonnier, 75017 Paris.

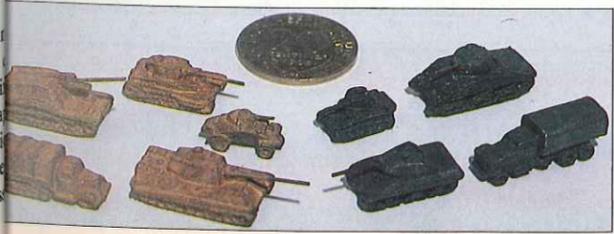
QUELQUES CLUBS

Il est impossible de répertorier les innombrables clubs qui se consacrent aux jeux de simulation avec figurines ou aux figurines elles-mêmes. Voici toutefois deux "grandes" adresses parisiennes :

Les Grandes Compagnies de l'Est parisien

Cette association consacrée aux jeux d'histoire avec figurines se réunit tous les vendredis soirs de 19h à minuit au C.I.S.P., 6, avenue Maurice-Ravel, 75012 Paris. Contact : Laurent Claussmann, 11, rue Emile-Level, 75017 Paris.

Un jour plus petit ! Des véhicules de la Seconde Guerre mondiale au 1/300.



LES DIORAMAS

Expression ultime de la passion du collectionneur/peintre, le diorama est un art à part entière dans lequel la figurine s'efface derrière la mise en scène pour figer une scène pittoresque historique ou imaginaire. Réalisé à partir des matériaux les plus divers (carton, polystyrène, pâte à modeler...), il réclame des centaines d'heures de travail acharné pour atteindre le degré de qualité requis.



Photos Galerie 27

Les Amis d'Historex et des figurines historiques

Cette association de figurinistes, passionnés par le modélisme militaire, se réunit le troisième samedi de chaque mois au 185, rue du Château des Rentiers, 75013 Paris. Contact : Jacques Cuvillier, 7, allée des Guinguettes, 92310 Sèvres.

QUELQUES JEUX

Il existe des centaines de jeux de simulation avec figurines dans les pays anglo-saxons. Plutôt que d'en faire une liste fastidieuse, qui ne pourrait pas prétendre à l'exhaustivité, voici une sélection des principales règles en français et deux jeux en anglais d'Heroic-Fantasy.

Les Aigles

Ce grand classique, permettant de simuler au niveau tactique les combats du Premier Empire, vient de faire l'objet d'une réédition en boîte par Jeux Descartes. Très documenté, il propose, en plus de règles bilingues (français/anglais), un livret consacré à l'organisation des armées, quatorze scénarios et des planches de pions et de décors donnant la possibilité d'entreprendre une partie, même si l'on ne possède pas encore une armée de figurines.

Amirauté

Cet excellent jeu simule tous les combats navals de la Seconde Guerre mondiale. Pratique dans de nombreux clubs en France, il s'est acquis une réputation enviable. Il est publié en boîte par Jeux Descartes. Il faut ensuite se procurer les figurines qui sont ici, évidemment, des bateaux.

La Flèche et l'Épée (édition 5bis)

Cette règle consacrée aux affrontements de l'Antiquité et du Moyen Age a été l'une des premières du genre à être pratiquée dans notre

pays. Créée par le Wargaming Research Group, elle existe en version française (Jeux de Guerre Diffusion).

L'Arc et la Griffes

Première règle "médiévale-fantastique" de création entièrement française, L'Arc et la Griffes ne renie pas une certaine influence de "D & D". P.B. Productions, 132, avenue des Bernardins, 73000 Chambéry.



Même la SF. Ici un « marine »... impérial !

Warhammer

Un jeu en anglais typique du genre Heroic-Fantasy. Il est publié par Games Workshop et fait un malheur outre-Manche...

Advanced Dungeons & Dragons Battle System

Véritable retour aux sources du jeu de rôle, ce jeu adapte les règles d'AD&D au jeu de simulation avec figurines. Publié par TSR, il est en anglais.

Nous remercions pour le prêt de figurines : Danièle Gaudry de chez Agmat, la boutique Excalibur de Metz, Pascal Jeanjean, Claude Amardeil, Michel Quali, Jean-Jacques Petit, Laurent Claussmann, Ludovic Lebard, les Grandes Compagnies de l'Est parisien, Jeux Descartes, la boutique Jeux de guerre-Diffusion et de nombreux peintres du Nord-Est.

ENFIN !!!

TOUT CE QU'IL VOUS FAUT POUR ABORDER LE JEU DE SIMULATION HISTORIQUE AVEC FIGURINES



En vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance à l'aide du bon à découper ci-dessous

Veillez m'adresser :



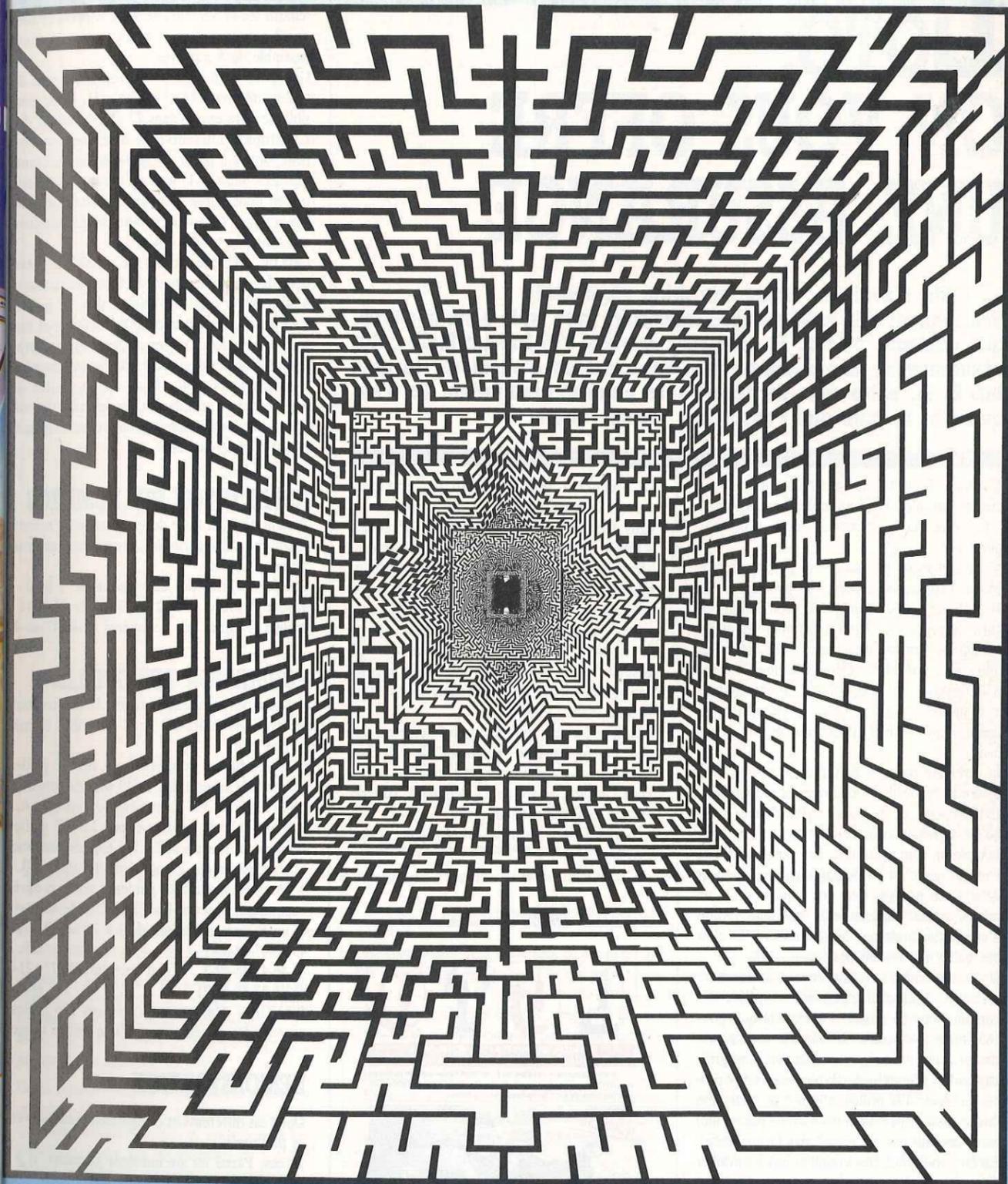
NOM : _____ PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

l'ensemble "LES AIGLES" : 249 F

J545

Je joins mon règlement (chèque bancaire - C.C.P. - ou mandat) de 274 F (dont 25 F de frais de port et d'emballage)
à l'ordre de Jeux Descartes, 5 rue de la Baume 75008 PARIS
Offre également valable pour la Belgique et la Suisse

CASSE-TÊTE



Avez-vous trouvé les deux sorties du niveau VI... tout en récupérant les billes du niveau IV ? Sinon il ne vous reste qu'à honteusement aller voir la solution page 112. Ici, un seul chemin vous permettra de relier l'une des deux sorties du niveau précédent à une sortie de celui-ci.

LES 7 ERREURS

Un petit problème annexe pour ceux que les errances le long des labyrinthes ne passionnent pas. Ce niveau semble symétrique. Eh bien, en fait, il l'est... sept détails près ! Trouvez les sept erreurs, comme dans *France-Soir* !

PROFONDEURS VII

Dans le prochain numéro, les solutions... et la suite !

LOTO: ON VOUS OFFRE UNE ASSURANCE

... Celle d'avoir au moins une grille gagnante!
Evidemment elle peut ne vous rapporter, avec trois bons numéros, que quelques francs. Et cela vous coûtera 175 francs! Mais cette assurance ne diminuera en rien vos chances d'encaisser le gros lot. Et là, votre mise de départ vous paraîtra bien faible! Ce n'est qu'avant le gain que l'assurance semble chère!

Combien de grilles de loto faut-il jouer pour être certain d'en avoir au moins une gagnante, c'est-à-dire qui comporte au moins trois bons numéros?

Voilà huit mois que nous vous posons ce problème d'apparence anodine. Et pourtant... Oh là là! Nous avons vraiment eu droit à tout, en guise de réponses. De 55 à des nombres astronomiques, bien supérieurs aux 13 983 816 grilles différentes possibles! "Démonstrations" à l'appui, bien entendu! Nous étions pourtant habitués à vos prouesses mais là, vous avez vraiment longtemps séché. Mais il est vrai que ce n'était pas facile.

Le premier piège à éviter était la tentation d'aborder le problème en termes de probabilités. Evidemment, ça ne pouvait rien donner puisqu'on cherchait ici un résultat certain. Il s'agissait plutôt d'un casse-tête de "rangement", et l'on sait que c'est un domaine particulièrement délicat. La preuve, tous nos copains profs de maths, même "supérieures", "spéciales", voire d'université, nous ont laissé tomber. Ce n'est pas qu'ils ne savaient pas, mais... euh.

Un lecteur nous a même envoyé la brochure ci-contre, *Manuel d'application simplifiée des combinaisons de numéros à sécurité* qui, pour 165 francs, proposait "la formule vous garantissant à chaque tirage au minimum une grille gagnante". C'était bien une réponse à notre problème. Avec 192 grilles, elle n'était certes pas fautive (nous espérons, nous n'avons pas vérifié) mais, en tout cas, ce n'était pas la meilleure! En fait, vous vous êtes vraiment mis à travailler sérieusement lorsque nous vous avons promis une récompense! Comment vous êtes! Mais là, c'est vrai, vous avez dû passer des nuits blanches! Et vous avez trouvé! Enfin, une bonne vingtaine d'entre vous sur les centaines qui nous ont écrit!

Le premier à nous avoir fait parvenir une réponse correcte est Pierre Laheurte, de Montigny dans les Yvelines. En effet, ses 175 grilles suffisent à assurer que, quel que soit le tirage, une grille au moins comportera au moins 3 bons numéros. C'est la liste de grilles que nous publions ci-contre. Et l'heureux gagnant remporte... ce que gagneront ses grilles au tirage du 20 mai*. De même (ce que nous sommes généreux!) que le second à nous avoir envoyé une bonne réponse, Patrice Brochard, de Bourg-Achard, dans l'Eure.

Ces deux lecteurs ont suivi la même démarche pour obtenir ce score "minimum" de 175. Est-ce vraiment le minimum et peut-on mieux faire? Pour l'instant, aucun ne l'a démontré, comme l'avoue humblement l'un d'eux.

* Sauf empêchement de force majeure. Dans ce cas, les deux gagnants seraient bien entendu prévenus personnellement avant le tirage.

À problème difficile, solution chère... et fautive!

LOTO
MANUEL D'APPLICATION SIMPLIFIÉE
DES COMBINAISONS DE NUMÉROS À SÉCURITÉ
Il est maintenant possible de jouer bien davantage de numéros au LOTO en misant beaucoup moins d'argent, grâce à l'utilisation des formules de jeux contenues dans ce livre.
NOUVEAU
VOUS APPRENDREZ
COMMENT JOUER PLUS DE NUMÉROS EN MISANT MOINS D'ARGENT.
COMMENT MULTIPLIER VOS GAINS PAR 30, 40, 50 ET SOUVENT PLUS.
COMMENT JOUER LA FORMULE AVEC GAIN GARANTI.
COMMENT JOUER PAR EXEMPLE 12, 15, 18, 20, 22, 28, 31 NUMÉROS.
EMANUEL CHAPIER

Avant de passer au raisonnement proprement dit, il fallait remarquer un résultat très important et dont nos deux lecteurs se sont servis pour répartir les 49 numéros en deux sous-ensembles de 22 numéros chacun et un troisième sous-ensemble de 5 numéros.

Une grille de 6 numéros comporte en tout 21 triplets différents (6x5x4:3x2x1). Il est possible de faire entrer dans 77 grilles chacun de 1 540 triplets différents (77x20 triplets) que l'on peut former à partir de 22 numéros différents (22x21x20:3x2x1) sans qu'aucun d'entre eux ne soit donc utilisé deux fois; résultat qui n'est pas vrai pour tout autre nombre n ≤ 25, sauf n=22 qui constitue un cas trivial.

Cela dit, même le sachant, ce n'était pas si évident de réaliser ce tour de force qui consistait à faire entrer ces 1 540 triplets dans 77 grilles. Il fallait agir avec beaucoup de méthode et surtout de patience. Essayez un peu pour voir avec le problème des demoiselles de Lucas, que nous vous proposons plus loin, où les grilles de 6 numéros sont remplacées par des rangs de trois demoiselles et les triplets par des couples formés à partir de 15 numéros.

REPARTITION DES NUMÉROS

Partant de là, le reste devenait un jeu d'enfant. Il suffisait de répartir les 49 numéros en trois groupes disjoints:
groupe A formé des 22 numéros de 1 à 22
groupe B formé des 22 numéros de 23 à 44
groupe C formé des 5 numéros 45-46-47-48-49

FORMATION DES GRILLES

Ces groupes servaient de base à la construction de trois ensembles A, B, C de grilles formés comme suit:

- Ensemble A constitué par les 77 grilles comportant chacun des 1 540 triplets constructibles à partir des 22 numéros du groupe A.
- Ensemble B constitué par les 77 grilles comportant chacun des 1 540 triplets constructibles à partir des 22 numéros du groupe B.
- Ensemble C constitué par les 21 grilles ci-après comportant chacune les 5 numéros de 45 et 46 et un 6^e numéro variant de 1 à 21 ou 23 à 44.

Il restait à démontrer qu'avec ces 175 grilles on était sûr de gagner, quel que soit le tirage.

DEMONSTRATION

Deux cas différents et complémentaires peuvent se produire:

- 1^{er} cas: Parmi les six numéros gagnants, il y a au moins trois a, b et c qui appartiennent à un seul des trois ensembles A, B ou C.
- Si ces trois numéros a, b, c appartiennent au groupe A, le triplet {a, b, c} appartient à l'un des grilles de l'ensemble A (définition de la formation de A).
 - Si ces trois numéros a, b, c appartiennent au groupe B, le triplet {a, b, c} appartient à l'un des grilles de l'ensemble B (définition de la formation de B).

1	1	2	3	4	5	6
2	1	2	7	8	9	10
3	1	2	11	12	13	14
4	1	2	15	16	17	18
5	1	2	19	20	21	22
6	1	3	7	11	15	19
7	1	3	8	12	16	20
8	1	3	9	13	17	21
9	1	3	10	14	18	22
10	1	4	7	12	17	22
11	1	4	8	11	18	21
12	1	4	9	14	15	20
13	1	4	10	13	16	19
14	1	5	7	13	18	20
15	1	5	8	14	17	19
16	1	5	9	11	16	22
17	1	5	10	12	15	21
18	1	6	7	14	16	21
19	1	6	8	13	15	22
20	1	6	9	12	18	19
21	1	6	10	11	17	20
22	2	3	7	12	18	21
23	2	3	8	11	17	22
24	2	3	9	14	16	19
25	2	3	10	13	15	20
26	2	4	7	11	16	20
27	2	4	8	12	15	19
28	2	4	9	13	18	22
29	2	4	10	14	17	21
30	2	5	7	14	15	22
31	2	5	8	13	16	21
32	2	5	9	12	17	20
33	2	5	10	11	18	19
34	2	6	7	13	17	19
35	2	6	8	14	18	20
36	2	6	9	11	15	21
37	2	6	10	12	16	22
38	3	4	7	8	13	14
39	3	4	9	10	11	12
40	3	4	15	16	21	22
41	3	4	17	18	19	20
42	3	5	7	10	16	17
43	3	5	8	9	15	18
44	3	5	11	14	20	21

45	3	5	12	13	19	22
46	3	6	7	9	20	22
47	3	6	8	10	19	21
48	3	6	11	13	16	18
49	3	6	12	14	15	17
50	4	5	7	9	19	21
51	4	5	8	10	20	22
52	4	5	11	13	15	17
53	4	5	12	14	16	18
54	4	6	7	10	15	18
55	4	6	8	9	16	17
56	4	6	11	14	19	22
57	4	6	12	13	20	21
58	5	6	7	8	11	12
59	5	6	9	10	13	14
60	5	6	15	16	19	20
61	5	6	17	18	21	22
62	7	8	15	17	20	21
63	7	8	16	18	19	22
64	7	9	11	14	17	18
65	7	9	12	13	15	16
66	7	10	11	13	21	22
67	7	10	12	14	19	20
68	8	9	11	13	19	20
69	8	9	12	14	21	22
70	8	10	11	14	15	16
71	8	10	12	13	17	18
72	9	10	15	17	19	22
73	9	10	16	18	20	21
74	11	12	15	18	20	22
75	11	12	16	17	19	21
76	13	14	15	18	19	21
77	13	14	16	17	20	22
78	23	24	25	26	27	28
79	23	24	29	30	31	32
80	23	24	33	34	35	36
81	23	24	37	38	39	40
82	23	24	41	42	43	44
83	23	25	29	33	37	41
84	23	25	30	34	38	42
85	23	25	31	35	39	43
86	23	25	32	36	40	44
87	23	26	29	34	39	44
88	23	26	30	33	40	43

89	23	26	31	36	37	42
90	23	26	32	35	38	41
91	23	27	29	35	40	42
92	23	27	30	36	39	41
93	23	27	31	33	38	44
94	23	27	32	34	37	43
95	23	28	29	36	38	43
96	23	28	30	35	37	44
97	23	28	31	34	40	41
98	23	28	32	33	39	42
99	24	25	29	34	40	43
100	24	25	30	33	39	44
101	24	25	31	36	38	41
102	24	25	32	35	37	42
103	24	26	29	33	38	42
104	24	26	30	34	37	41
105	24	26	31	35	40	44
106	24	26	32	36	39	43
107	24	27	29	36	37	44
108	24	27	30	35	38	43
109	24	27	31	34	39	42
110	24	27	32	33	40	41
111	24	28	29	35	39	41
112	24	28	30	36	40	42
113	24	28	31	33	37	43
114	24	28	32	34	38	44
115	25	26	29	30	35	36
116	25	26	31	32	33	34
117	25	26	37	38	43	44
118	25	26	39	40	41	42
119	25	27	29	32	38	39
120	25	27	30	31	37	40
121	25	27	33	36	42	43
122	25	27	34	35	41	44
123	25	28	29	31	42	44
124	25	28	30	32	41	43
125	25	28	33	35	38	40
126	25	28	34	36	37	39
127	26	27	29	31	41	43
128	26	27	30	32	42	44
129	26	27	33	35	37	39
130	26	27	34	36	38	40
131	26	28	29	32	37	40
132	26	28	30	31	38	39

133	26	28	33	36	41	44
134	26	28	34	35	42	43
135	27	28	29	30	33	34
136	27	28	31	32	35	36
137	27	28	37	38	41	42
138	27	28	39	40	43	44
139	29	30	37	39	42	43
140	29	30	38	40	41	44
141	29	31	33	36	39	40
142	29	31	34	35	37	38
143	29	32	33	35	43	44
144	29	32	34	36	41	42
145	30	31	33	35	41	42
146	30	31	34	36	43	44
147	30	32	33	36	37	38
148	30	32	34	35	39	40
149	31	32	37	39	41	44
150	31	32	38	40	42	43
151	33	34	37	40	42	44
152	33	34	38	39	41	43
153	35	36	37	40	41	43
154	35	36	38	39	42	44
155	23	45	46	47	48	49
156	24	45	46	47	48	49
157	25	45	46	47	48	49
158	26	45	46	47	48	49
159	27	45	46	47	48	49
160	28	45	46	47	48	49
161	29	45	46	47	48	49
162	30	45	46	47	48	49
163	31	45	46	47	48	49
164	32	45	46	47	48	49
165	33	45	46	47	48	49
166	34	45	46	47	48	49
167	35	45	46	47	48	49
168	36	45	46	47	48	49
169	37	45	46	47	48	49
170	38	45	46	47	48	49
171	39	45	46	47	48	49
172	40	45	46	47	48	49
173	41	45	46	47	48	49
174	42	45	46	47	48	49
175	43	45	46	47	48	49

Exclusif! Parmi ces 175 grilles, il s'en trouve au moins une qui comporte au moins trois bons numéros. Et cela, à chaque tirage.

- Si ces trois numéros a, b, c appartiennent au groupe C, le triplet {a, b, c} se retrouve dans chacune des 21 grilles de l'ensemble C.
- 2^e cas: Si le 1^{er} cas n'est pas vérifié, c'est que chacun des groupes A, B, C contient deux

SANS-CULOTTES... ...ET SANS-ATOUT

Jamais une Révolution n'abolira les jeux ! La nôtre ne fit pas exception à la règle. Terreur ou pas, on joue ! Et si les rois disparaissent (quelque temps) des cartes, les sans-culottes s'adonnent aux dominos et au jeu de l'oie avant qu'au whist, le boston n'ajoute le sans-atout !



Jean-François Bosio, La bouillote, eau-forte colorée, 1804.

LES TRIPOTS DU PALAIS-ROYAL

Les voyageurs qui ont visité Paris dans les dernières années du XVIII^e siècle l'ont tous remarqué : on joue avec un acharnement d'autant plus grand que les années de Terreur ont été bien austères. Alors, on joue partout. Avec l'explosion du snobisme — les "incroyables" et les "merveilleux"

— et les prémices du dandysme, la rue parisienne se transforme en tripot. Et plus encore les tranquilles arcades du Palais-Royal, aujourd'hui bien silencieuses. Académies, brelans, maisons de jeux y pullulent. Un touriste allemand ne nous rapporte-t-il pas que les numéros 148 et 154 — devenues depuis d'honnêtes boutiques — s'étaient fait une spécialité du trente et un ? Que le 113 abritait un des plus terribles tripots du temps ?

Ce jeu effréné marque comme le chant du cygne des jeux "à l'ancienne". Bientôt la coupure entre jeux de flambeurs, relégués dans les cercles et les casinos, et les jeux plus "bourgeois", voire familiaux, va se

préciser. Les mutations des jeux de cartes, l'essor des casse-tête et des jeux individuels, l'arrivée — mystérieuse — des paisibles dominos vont modifier le paysage.

L'ORIGINE MYSTÉRIEUSE DES DOMINOS

On ne sait, à vrai dire, d'où viennent les dominos. De Chine, nous dit-on. Car il existe des dominos chinois, en tous points semblables aux nôtres.

Semblables, mais pas identiques. En effet, les Chinois ne connaissent pas les "blancs" : il n'y a donc que vingt et une combinaisons de base, parmi lesquelles onze sont doublées, ce qui fait trente-deux pièces. Et puis, les règles connues en Chine sont bien différentes des nôtres : là-bas ce sont des jeux de cartes, proches de la famille du rami. D'ailleurs, il existe des dominos sur papier ! La stratégie des dominos européens est beaucoup plus simple et s'apparente plutôt à une espèce de jeu de construction.

C'est vers 1760 et en France que les dominos apparaissent. Le journal *L'Avant-Coureur* (qui méritait bien son nom !), en date du 1^{er} avril 1762, annonce : "Voici encore un jeu de société (...). Ce jeu s'appelle le jeu du domino, nom emprunté du Carnaval pendant lequel il a régné. Il est composé de vingt et une cartes marquées chacune d'un des points des dés du trictrac (...)." Et le rédacteur ajoute, à la fin de son article : "On le joue aussi avec de petites lames d'ivoire qui font le même effet que les cartes et ne salissent pas. La boîte complète garnie de vingt et une lames se vend quatre livres dix sols."

On notera que les "blancs" n'existent pas encore. Le premier dictionnaire à signaler le domino — cette fois avec vingt-huit pièces — est l'édition de 1771 du grand *Dictionnaire français et latin*, dit "de Trévoux" (parce qu'il a été publié dans cette bourgade de Lyon). Et le *Dictionnaire des jeux* de l'*Encyclopédie méthodique* (voir plus loin) ne manque pas d'y consacrer

aussi, en 1792, un article de huit colonnes.

Curieux mot, d'ailleurs, que ce mot de *domino*. Sait-on que, sous l'Ancien Régime, le terme *domino* désignait, d'une part, une espèce de capuchon noir que portaient certains moines ou les femmes en deuil — d'où le sens de masque noir (ou "loup") de carnaval —, d'autre part, toutes sortes de papiers imprimés grossièrement, à l'aide de la gravure sur bois, tels que papiers peints, papiers marbrés et autres. Un fabricant de dominos (papiers) est donc un dominotier et son travail, la dominoterie.

Deux hypothèses s'affrontent quant à l'étymologie du nom, dont l'origine religieuse est probable : on pense, bien sûr, au latin (le capuchon des moines viendrait d'un "*Benedicamus Domino*"...). Or, quand on place son dernier domino gagnant au jeu du même nom, on "fait domino" (déjà en 1771). Et certains d'expliquer que cela vient du latin *domino* "je domine"... Pour d'autres, peut-être plus exigeants, ce qui compte dans notre histoire c'est le "noir sur fond blanc" : noir de la capuche monastique, noir de l'impression xylographique (ou du bloc de bois), noir du dos (ou des points gravés) des dominos. Le travail de l'os ou de l'ivoire s'apparente en effet à la gravure sur bois.

Bref, c'est de France que le jeu se répand en Europe (tous les dictionnaires étrangers renvoient au français, y compris chez les Italiens !). Les Anglais l'adoptent dès les années

1800 : ce sont, semble-t-il, les prisonniers français qui alimentèrent la mode du jeu outre-Manche. Les "travaux de ponton", sur os ou sur ivoire, constituent souvent les premiers exemples connus de dominos européens.

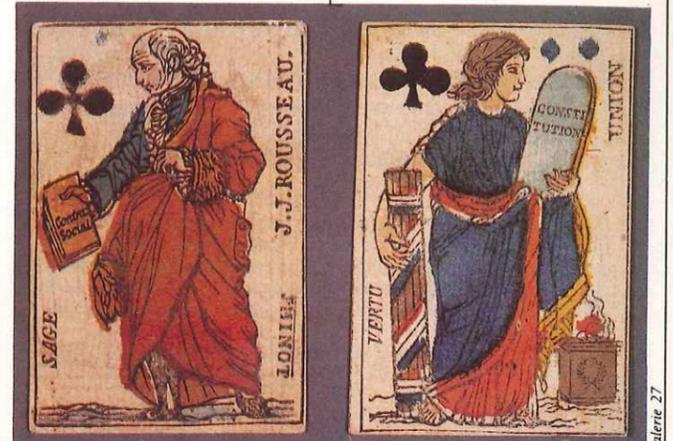
LA RÉVOLUTION DANS LES CARTES

Autrefois, il y a bien longtemps, avant la Révolution, chaque grande province française avait son propre modèle de cartes. La tradition, puis l'administration avaient fixé des "portraits régionaux" que les cartiers devaient imprimer, sous contrôle, sur du papier filigrané. Il s'agissait certes des mêmes couleurs, mais l'allure des rois, des dames et des valets variait d'une "généralité" à l'autre. Autour du "portrait de Lyon", on recensait ceux de Provence et de Bourgogne, sans oublier celui du Dauphiné, avec ses étranges valets proclamant "Mais bien vous"... L'Auvergne (alors représentée par Thiers, haut lieu de la carte à jouer) avait aussi ses rejets : Limousin, Guyenne (Bordeaux) et Languedoc (Toulouse). Mais la partie nord de la France était déjà vouée au "portrait de Paris", base de nos cartes actuelles, avec ses figures aux noms si caractéristiques (César, Pallas, Hector). Rouen seule avait résisté jusque vers 1700, donnant naissance

Le jeu de la roulette, eau-forte colorée, Paris, Bonneville, vers 1800. On distingue l'appareil à cuvette qui caractérise aujourd'hui la roulette de nos casinos.



Le jeu de la roulette.



Deux figures de cartes révolutionnaires de Minot à Paris : J.-J. Rousseau (en roi de trèfle) et "Vertu : Union" (dame de trèfle). (collection privée)

au portrait anglais avant de disparaître.

Or, voilà qu'en 1793, la Convention nationale décide de "régénérer" les cartes à jouer et ordonne de faire disparaître ces signes odieux de la monarchie et de la noblesse que sont sceptres, couronnes et autres fleurs de lis. Puis, la liberté de la presse enfin accordée stimule les cartiers. Patriotisme et foi en la Révolution vont s'exprimer dans des cartes révolutionnaires, où les rois deviennent des "génies", les dames des "libertés" et les valets des "égalités", à moins que ce ne soient des hommes célèbres : Caton, Voltaire, Solon, Rousseau. Le système métrique et le poétique calendrier révolutionnaire vont fleurir sur les cartes à jouer. Même le tarot en sera marqué. Mais la force de l'habitude, l'inertie bien connue des joueurs, le retour à des pratiques moins militantes dès 1795 vont réintroduire progressivement des cartes plus classiques. Bonaparte, devenu Napoléon, ne pouvait laisser passer un tel "média". L'Empire rétablit la perception des droits et l'emploi du papier filigrané, puis créa, en 1808, la Régie des Cartes à jouer, qui dura jusqu'en 1945. Celle-ci vendait aux cartiers des feuilles de têtes déjà imprimées. En 1810, un premier portrait officiel, tout à la gloire de l'empereur, fut édité sur des dessins du peintre Jacques-Louis David. Faible succès. On confia alors l'année suivante à Nicolas-Marie Gatteaux le soin de revenir à des modèles plus familiers ; il fallut pourtant une troisième édition, qui vit le jour en 1813.

C'est cette ultime variante qui survit, avec quelques changements (mise à deux têtes et apparition, vers 1920, des index en coins), dans nos jeux ordinaires actuels.

On peut aussi parler de "révolution" chez les joueurs de cartes : les approches, les usages et les mentalités changent au cours de la période 1780-1810. Déjà le brelan, où trois cartes de même valeur suffisent pour gagner, a donné naissance à la bouillotte ; le "vulgaire" lansquenet, jeu de pari particulièrement dangereux et redouté, se pratique encore, mais le pharaon a pris la place de la bassette malgré les nom-

Carte à jouer au "portrait impérial" redessinée et gravée en 1811 par N.M. Gatteaux : roi de carreau (César) — on y voit un des tout premiers index en coin (le "R"). (collection privée)



L'ÉVOLUTION DES CARTES À JOUER

FRANÇAISES "OFFICIELLES"

De 1808 à 1945, les cartes à jouer françaises furent imprimées par l'Imprimerie nationale (d'abord impériale), qui fournissait les cartiers en planches de figures, non coloriées, sur papier filigrané. Ceux-ci montaient, coloriaient, découpaient, emballaient, puis commercialisaient les cartes. On peut de ce fait aisément dater un jeu "officiel" :

1810-1813 : jeu créé par J.-L. David, sur le valet de pique, mention : DAVID DEL / ANDRIEU SCU / F. DIDOT FUD / MDCCCX ; filigrane : aigle),

1811-1813 : jeu redessiné par Gatteaux (inspiré du précédent ; sur le valet de trèfle, mention : GATTEAUX 1811 ; filigrane : aigle),

1813-1816 : premier portrait en pied (inspiré du portrait de Paris du XVIII^e s., avec ornements impériaux, abeilles, aigles, etc. ; sur le valet de trèfle, mention : 1813 / ADMINIST. DES DROITS REUNIS ; filigrane : aigle),

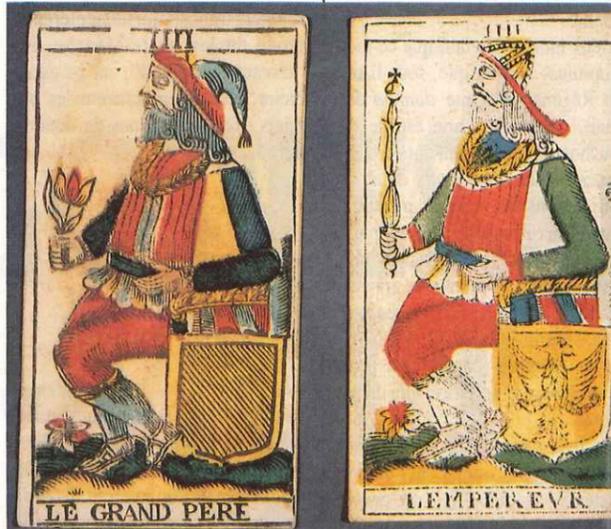
1816-1850 : portrait "Restauration" en pied (les aigles sont remplacées par des fleurs de lis, l'as de trèfle est entouré d'une couronne de fleurs de lis ; sur le valet de trèfle, mention : 1816 / ADMINIST. DES CONTRIB. INDIR. ; filigrane : fleur de lis ; après 1832, couronne de feuilles de chêne autour de l'as de trèfle et filigrane au coq gaulois),

1827-1853 : premier portrait double-tête (mêmes caractéristiques que le portrait en pied, sauf mention sur le valet de trèfle : 1827 / ADMINIST. DES CONTRIB. INDIR.),

1850-1945 : dernier portrait en pied (identique au portrait "Restauration", sauf mention du valet de trèfle : 1850 / ADMINIST. DES CONTRIB. INDIR. et marque GALV. HULOT dans le bouclier du roi de trèfle),

1853-1945 : deuxième portrait double-tête (identique au portrait "Restauration", sauf mention du valet de trèfle : 1853 / ADMINIST. DES CONTRIB. INDIR. et marque GALV. HULOT dans le bouclier du roi de trèfle ; filigrane : aigle de 1853 à 1875, couronne de feuilles de chênes et monogramme C.I. de 1875 à 1945). A partir de 1890, un timbre humide portant les mots "République Française - Décret du 12 avril 1890" fut apposé sur l'as de trèfle ; de 1940 à 1944, le régime de Vichy fit inscrire : "Etat français - Contributions indirectes - France" avec une couronne de feuilles de laurier (et non plus de chêne).

Après 1945, filigrane, timbre humide et mentions légales disparurent. L'Imprimerie nationale cessa de fabriquer les têtes et liberté fut rendue aux cartiers. Collectionneurs, à vos loupes !



Deux cartes de tarot (atout n° 4) de la fin du XVIII^e siècle : l'une traditionnelle (l'Empereur), l'autre "révolutionnaire", devenue "Le Grand-Père" qui a porté sceptre, couronne et blason. (Louis Carey, à Strasbourg). (collection privée)

ce classement des couleurs et y ajoutera une forme supplémentaire et inédite dite "quatre-couleurs". Il s'agit, ni plus ni moins, de notre moderne "sans atout".

Pendant ce temps-là, on observe l'émergence de nouveaux jeux de levées pour les points où le valet d'atout devient la plus forte carte : en France, c'était le *lanturlu* (XVII^e-XVIII^e siècles), où le seul valet de trèfle se voyait promu, en Hollande le *jas*, en Allemagne avec la famille du *Schafkopf*, caractérisée par l'arrivée des quatre valets, les *Wenzel*, au sommet de la hiérarchie. A cette

irrésistible ascension s'ajoute un caractère : tous ces valets se voient dotés d'un "petit nom" : Pamphile (au *lanturlu*), Jas (pour Jasper, prénom hollandais), Wenzel (pour Wenzeslaus/Wenceslas, autre prénom). Longtemps restés dans l'ombre, ces jeux sont appelés à un immense succès populaire de nos jours : le *Jas* est devenu jeu "national" suisse ; *klaverjas* tient le même rôle en Hollande ; le *Skat* et ses quatre *Wenzel* passionnent des millions de joueurs allemands et du monde entier. Notre chère *belote*, issue du *klaverjas*, ne déroge pas à la règle.

« LE DICTIONNAIRE DES JEUX » DE « L'ENCYCLOPÉDIE MÉTHODIQUE »

Le XVIII^e siècle, siècle de l'encyclopédisme, ne pouvait manquer de décrire les jeux. De fait, la première *Encyclopédie*, celle de Diderot et d'Alembert, qui parut entre 1751 et 1772, consacre quelques articles au sujet. Mais si la création de Diderot et d'Alembert n'est encore qu'un "Dictionnaire raisonné", son successeur, l'*Encyclopédie méthodique*, est une véritable encyclopédie moderne, où les grandes matières sont regroupées dans autant de tomes spécialisés. Ce n'est d'ailleurs pas là l'œuvre d'écrivains mais d'un éditeur, Charles-Joseph Pan-

ckoucke. Deux cent un volumes ont ainsi paru entre 1781 et 1832. Un personnage joua un rôle considérable dans la publication de plusieurs articles : Jacques Lacombe, avocat et libraire (1724-1801). L'homme s'était beaucoup intéressé aux beaux arts et c'est à lui que l'on doit le premier *Dictionnaire des jeux*, faisant suite au tome III des *Mathématiques*, qui parut à Paris en 1790. Oh certes, il y avait déjà des recueils traités ou manuels de jeux. *La Méthode académique des jeux* était paru au XVII^e siècle. Depuis 1718, c'est l'*Académie universelle des jeux* qui

donnait le ton. Dans les dernières années du siècle, de 1779 à 1789, l'*Almanach des jeux* était venu prendre le relais. Mais le but de Lacombe est véritablement de renouveler le genre. La plupart des jeux de cartes — même les plus méprisés —, les échecs et le trictrac, les dames — désormais "à la polonoise" (voir *J&S*, n° 44) —, le biribi et le passe-dix, le jeu de l'oie sous toutes ses formes, sans oublier le billard et la paume, figurent dans ce merveilleux ouvrage de trois cent seize pages qu'accompagnent seize planches finement gravées.

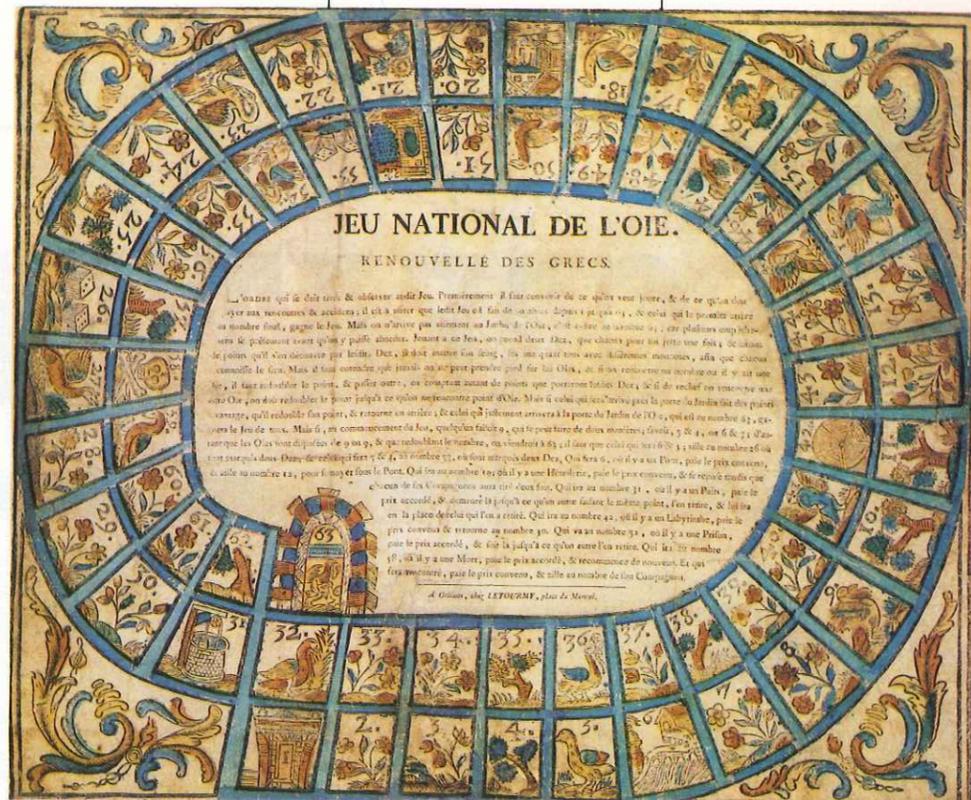
Quelques années plus tard, en l'An V (c'est-à-dire en 1797), paraissait le *Dictionnaire des jeux familiers ou des amusements de société*, puis en l'An VII (1799) le *Dictionnaire des jeux mathématiques contenant l'analyse, les recherches, les calculs, les probabilités & les tables numériques, publiés par plusieurs célèbres mathématiciens relativement aux jeux de hasard & de combinaison, et suite du Dictionnaire des jeux*. Ici encore, Jacques Lacombe avait imprimé sa marque.

PETITS MÉTIERS DU JEU : CARTIERS ET TABLETIERS

Dans cette société que la révolution industrielle n'a pas encore touchée, les cartiers, on l'a vu plus haut, fabriquent des cartes (à jouer). Mais les dominotiers ne font pas pour autant des dominos, si ce n'est de papier (peint ou marbré) et les tabletiers ne produisent pas de tabliers. Enfin, pas ceux qu'on imagine aujourd'hui.

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

La Révolution et l'Empire n'ont pas suscité d'études spécifiques. Seules les cartes à jouer ont été bien étudiées. Rappelons ici les grands classiques : Henri-René d'Allemagne, *Les Cartes à jouer du XIV^e au XX^e siècle*, Paris : Hachette, 1906 (2 vol.), "bible" incontournable, quoique parfois dépassée ; Catherine Perry Hargrave, *A History of playing cards*, New York, 1930 (reprint New York : Dover, 1966 ; toujours disponible) ; et surtout, Detlef Hoffmann, *Le Monde de la carte à jouer*, Leipzig, 1972, qui est le meilleur des ouvrages récents (en français, mais épuisé pour l'instant). Il s'agit donc, pour l'essentiel, de "scoops" dont on vous a réservé la primeur.



Jeu national de l'oie "renouvé" des Grecs, Basset, Orléans, Letourney, fin XVIII^e siècle. Le jeu de l'oie a, lui aussi, été "régénéré" par la Révolution. Le même jeu "royal" est devenu "national". (collection Pierre Dietsch)

Cette honorable corporation produit brosses, peignes, crucifix et autres objets d'ivoire ou d'os. Sans crainte des interdits religieux, les tabliers de jeu entrent aussi dans la gamme des fabrications des tabletiers : échiquiers, damiers, trictracs, boîtes à jeux diverses, boîtes à boston, à whist, marques de piquet, jetons, etc. Quelques tabletiers parisiens très actifs nous ont laissé leur nom sur telle ou telle étiquette : Auxerre, puis Vaugois se sont tous deux suc-

cédé à l'enseigne "au Singe Vert", tandis que Biennais ("au Singe Violet") fut le tabletier de l'empereur avant de devenir un célèbre ébéniste. Les Amonier, père et fils, puis les Coqueret se rendront célèbres au XIX^e siècle, grâce à des catalogues dont on conserve aujourd'hui quelques rares exemplaires. On y trouve un objet de tabletterie caractéristique de ces années, c'est le casse-tête.

CASSE-TÊTE ET PUZZLES

Les premières années du XIX^e siècle voient aussi l'éclosion d'une forme de jeu totalement inédite : le jeu en solitaire. Ancêtre vénérable, le *solitaire* proprement dit est plus ancien qu'on ne veut bien le dire : connu dès la fin du XVII^e siècle, il paraît une adaptation à un joueur du jeu "du renard et des poules". A partir du début du XIX^e siècle, se répand la mode des casse-tête. Le mot même apparaît pour la première fois en

français dans son sens de "jeu" en 1829. L'italien use du joli *rompicapo* (littéralement "rompt-tête" — c'est vraisemblablement - un décalque du français).

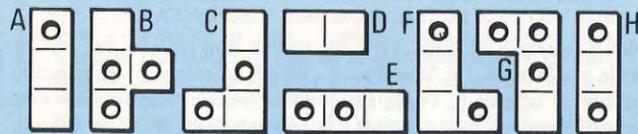
Rappelons que l'anglais dit *puzzle* (et "puzzle" se dit, en anglais *jig-saw puzzle* !). En tout cas, les exemples de casse-tête se multiplient. Le *tangram*, souvent dénommé "casse-tête chinois", se taille un grand succès vers 1820. Le baguenaudier, d'origine africaine ou orientale, repose sur un principe d'anneaux et de ficelle. Certains sont en ivoire, d'autres en métal. Il n'est pas jusqu'aux premiers puzzles, ces images collées sur carton ou sur bois et découpées en une multitude de morceaux irréguliers qu'il faut reconstituer. L'idée et le principe sont certainement anglais, mais très rapidement les fabricants allemands vont proposer leurs modèles.

Une page est tournée : les temps modernes s'annoncent.

RECREATION

1

Sept des huit plaquettes peuvent s'emboîter sur la planche à clous pour la recouvrir entièrement: laquelle n'est pas utilisée? (Ne pas retourner les plaquettes.)



2

En tirant sur les bandelettes, on peut modifier les mots dans le cadre. Trouvez-en dix.



3

Vous êtes fleuriste et un client vous explique qu'il veut un bouquet avec des œillets, des tulipes, des marguerites, des lys et des roses. Il souhaite dépenser environ 100 francs. Comme vous êtes bon commerçant, vous lui confectionnez un mélange qui vaut exactement 100 francs, et cela en ne prenant qu'une botte toute préparée de chaque espèce de fleur. A votre premier choix, le client répond qu'il veut le plus possible de roses. Quelle est votre deuxième proposition?



Œillets
bouquets
5 F, 13 F
ou 25 F



Tulipes
bouquets
7 F, 20 F
ou 37 F



Marguerites
bouquets
9 F, 25 F
ou 45 F



Lys
bouquets
6 F, 15 F
ou 27 F



Roses
bouquets
10 F, 30 F
ou 60 F

4

Arnaud, Blaise, Claude, Damien et Ernest sont les cinq premiers lauréats d'un concours. Ils connaissent chacun leur propre classement, mais non celui des autres. Quand Claude annonce qu'il devance Blaise de deux places, Damien demande à Ernest s'il est premier et celui-ci lui répond que non. "Dans ce cas, déclare Damien, je connais le classement des cinq premiers." Bien sûr, chacun dit la vérité. Quel est le classement?

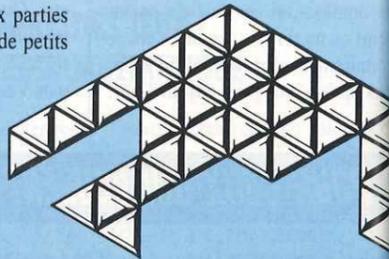
6

Voici un tirage du loto très particulier. Les sept boules ne comportent que trois chiffres différents, chaque chiffre apparaissant quatre fois chacune. Il n'y a pas deux nombres consécutifs et tous sont des nombres premiers sauf deux. Le plus élevé de deux étant le numéro complémentaire formé de deux chiffres identiques. Trouvez les sept boules tirées.



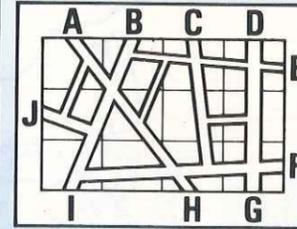
5

Divisez cette forme en deux parties identiques. (Ne pas couper de petits triangles.)



7

Voici les instructions que reçoit un voyageur pour traverser ce quartier: "Prendre la deuxième à droite, la première à gauche, la première à droite, la deuxième à droite, puis finalement la première à gauche." S'il entre par une consonne, il doit ressortir par une consonne. S'il entre par une voyelle, il doit ressortir par une voyelle. Trouvez son chemin.



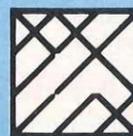
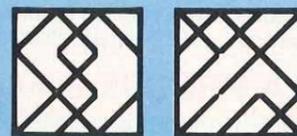
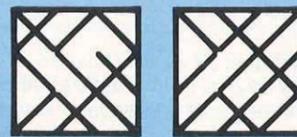
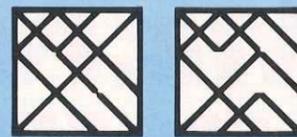
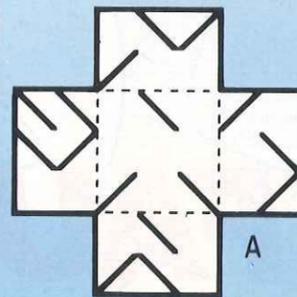
8

En regardant la note de la pâtisserie, quatre copains constatèrent que tout avait été mélangé. Personne n'avait reçu le gâteau indiqué ni dépensé la somme indiquée, et aucun gâteau n'avait le prix qui lui correspondait sur la note!

Avec l'aide de la note:
Emile..... Meringue... 7,10
Thierry..... Flan..... 6,90
Marie..... Religieuse... 5,20
Rose..... Eclair..... 8,30
et en sachant que les garçons ont mangé des gâteaux plus chers que ceux des filles, et que personne n'a mangé un gâteau dont le nom commence par la même lettre que son prénom, trouvez ce qu'aurait dû indiquer la note juste.

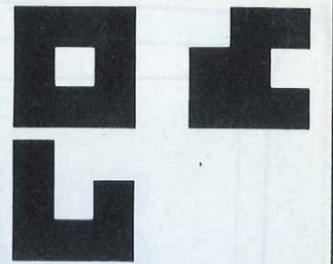
10

Le dessin A représente un morceau de papier transparent. S'il est plié suivant les pointillés, quel dessin obtiendra-t-on: B, C, D, E, F ou G?



11

Quel est le nombre minimum de cubes qui doivent être assemblés pour former une structure apparaissant des façons suivantes selon qu'elle soit vue de face, de côté ou du dessus?



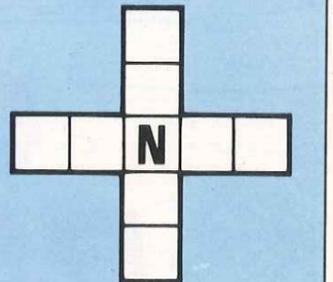
12

Les points A, B, C, D et E sont des carrefours d'une ville, construite sur un plan rigoureusement quadrillé. Chaque carré de maisons est de 50 m de côté. Le tableau ci-contre donne les distances entre les divers points en empruntant les rues (donc toujours à angle droit). Quelle est la distance entre D et E?

	E	D	C	B
A	200	150	100	150
B	50	200	150	
C	100	50		
D	?			

13

Placez dans les cases autour du N les lettres suivantes, l'une après l'autre et dans l'ordre. Les lettres placées formeront des mots horizontalement et verticalement chaque fois qu'une lettre est ajoutée.



14

Barrez un des deux chiffres dans chaque cercle pour que ceux qui restent forment encore une multiplication exacte.

$$\begin{array}{r}
 \textcircled{43} \textcircled{51} \textcircled{62} \\
 \times \quad \quad \textcircled{97} \\
 \hline
 \textcircled{42} \textcircled{21} \textcircled{07} \textcircled{14}
 \end{array}$$

9

Complétez la dernière ligne de la grille en continuant la logique des trois premières.

8	9	7	15
31	10	5	12
30	51	62	25
92	6	65	80

-	x		x
	+		x
*	x	-	
?	?	?	?

POUR ALLER DE L'AVANT...



...IL FAUT COMMENCER PAR SUIVRE.



En micro-informatique, ça va vite, très vite. Matériels de plus en plus performants et de plus en plus accessibles, logiciels de plus en plus intelligents et pratiques, toujours mieux adaptés à vos propres besoins. Pour bien suivre cette fantastique évolution, lisez SVM, SCIENCE & VIE MICRO N° 1 de la presse informatique. SVM vous dit chaque mois tout ce qu'il faut savoir pour aller de l'avant. Et en plus, vous verrez, SVM c'est passionnant!

N° 1 DE LA PRESSE INFORMATIQUE

AU SOMMAIRE DU N° DE MAI :

- Bombe dans la micro : IBM PS/2. Une nouvelle génération de micro-ordinateurs au banc d'essai.
- Le petit journal de l'informatique à l'école.
- CD-ROM : toute la mémoire du monde disponible dans le compact-disc informatique. Comment l'exploiter?
- Comment choisir un logiciel de gestion de fichiers?

NUMERO **16** J & S MICRO

MICRO-CLIMATS

MICRO

Amstrad, Atari ST et Commodore caracolent toujours en tête dans l'univers ludique, devant désormais les autres machines, pour lesquelles les approvisionnements s'affaiblissent un peu. Les raisons peuvent en être très diverses. Pour Apple, c'est évidemment le piratage qui dissuade les importateurs et les revendeurs. Pour IBM et compatibles ce n'est pas encore l'afflux de jeux, comparable à Amstrad, auquel on pouvait s'attendre. Loricels est cependant en bonne place parmi les éditeurs français pour s'imposer sur IBM. Son tout dernier programme, en cours de test, *Maître des mots* (rassemblant des jeux de lettres), manifeste un choix allant vers la qualité.

Si tous les programmes gagnent en qualité graphique (notamment sur Amstrad), ils ne brillent cependant pas par leur originalité. Le filon "arcade-aventure" semble séduire plus que jamais les éditeurs français. On assiste ainsi à un nivellement par le bas. Tous se ressemblent quand il s'agit de faire de l'arcade-aventure. La guerre des prix et la concurrence acharnée expliquent bien un phénomène qui peut hélas durer. Un programme de qualité comme *Tigers in the snow*, vendu 400 à 500 F il y a trois ans, coûte en ce moment 65 ou 49 F (cassette ou disquette) chez Micromania! Impossible aujourd'hui de développer un wargame pour un tel prix de vente! Les joueurs se réjouissent, les éditeurs rient la langue! Pour produire plus vite (et donc moins cher), l'arcade-



Mega ST



Atari PC

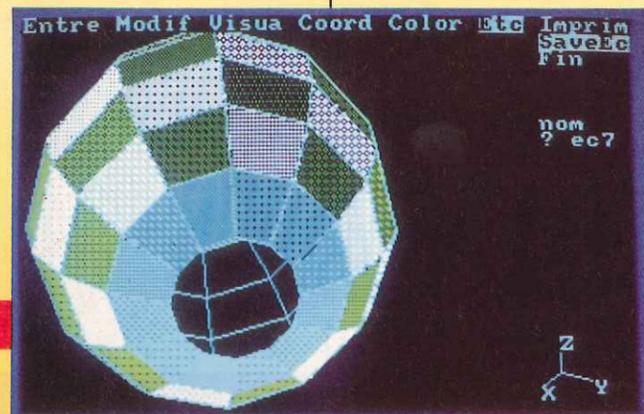
aventure s'impose. Le fait de voir resurgir des "casse-briques", profitant certes des toutes dernières techniques graphiques, est un signe de mauvaise santé du logiciel, et pas seulement en France. Atari a rendu public fin février les résultats de son exercice 86. Les ventes atteignent 258 millions de dollars, ce qui représente une progression de 81,8 % par rapport à l'année 85, avec un bénéfice net du dixième de cette somme. L'action Atari, introduite à la bourse de New York, est passée de 11 \$ (cours de lancement) à 20 \$ en quelques mois. Jack Tramiel, "chairman of the board", grand gourou d'Atari, a sauté sur l'occasion du CEBIT de Hanovre pour présenter ces résultats. La gamme ST (520 et 1040) reste

l'outil du redressement d'Atari depuis 1985. L'exposition de Hanovre fut également l'occasion de présenter à la presse le *Méga ST* et l'*Atari PC* dont nous vous parlions dans *J&S* n° 44. Du côté d'Amstrad... Amstrad commercialise directement quelques jeux pour son PC 1512: *Winter Games*, *Summer Games II*, *Pitstop II*, *Cyrus II Chess*, *Mean 18* et *Alex Higgins Snooker*. 245 F environ. La fête du micro et du Minitel Du 15 au 20 septembre prochains à Paris, une grande exposition sur la micro et le Minitel ouvrira ses portes au CNIT de la Défense. Elle est destinée à tous les amateurs qui venaient chaque année nombreux au Sicob

Boutique! On apprécie le retour à une expo qui vous est vraiment destinée. Loricels annonce le lancement de sa collection Hits. Elle est destinée aux nouveaux utilisateurs qui ne trouvent plus certains programmes épuisés. En voici le contenu: Hits 1 (*Rally II*, *Infernal Runner*, *3D-Fight*), Hits 2 (*Foot*, *Tennis*, *5^e Axe*), Hits 3 (*Tony Truand*, *Empire*, *Aigle d'or*), Hits 4 (*Yéti*, *Pulsar*, *Eliminator*). Le "Hits 3" nous semble de loin le plus intéressant pour les lecteurs de *J&S*, et notamment le jeu *Empire*. Version cassette, 160 F; disquette, 198 F.

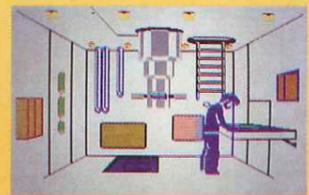
• **Dessin 3D** est un logiciel de D.A.O. (dessin assisté par ordinateur) pour **Amstrad CPC 464, 664 et 6128**. Il "suffit" de donner les coordonnées en X, Y et Z pour chaque sommet du polyèdre que l'on construit. Chaque face peut être colorisée en quatre couleurs de base

se conjuguant avec différentes trames. Un apport à souligner : pour mettre en valeur les effets de perspective, le programme assombrit ou éclaircit le dessin en fonction de sa position par rapport à une source de lumière fictive. Disquette, 245 F, distribué par France Image Logiciel.



• **F I L** (France Image Logiciel), décidément très actif sur le marché de la micro, baisse ses prix. **Choplifter** sur Thomson MO et TO passe de 345 F à 195 F. Les logiciels Microprose actuellement disponibles en France à la suite de l'accord de distribution FIL-Microprose sont les suivants: **Acrojet, F 15 Strike Eagle, Silent Service, Gunship, Kennedy Approach, Solo Flight**. Il distribue **Silent Service** pour la gamme Thomson. Nous l'avons trouvé très différent de la version pour Atari ST

(les graphismes et le son n'ont hélas, que peu de chose à voir avec la version déjà présentée dans J&S). Pour Thomson MO et TO sur cassette, 145 F. Sur disquette pour TO 8, 9 et 9+, 195 F.

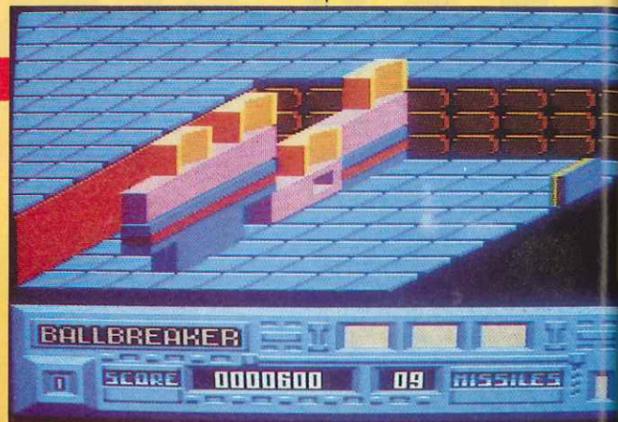


• **Go**
Les amateurs de go ayant accès à un IBM PC ou compatible peuvent se réjouir. Certes, il n'est pas encore question de jouer contre le programme, mais **Axial go**, réalisé par Bruno Chiavomonti, propose d'apprendre, d'explorer des parties

commentées et un grand nombre d'arborences dans chacune d'elles. Il existe un programme dit "maître", permettant de créer des parties commentées et un programme "élève" autorisant seulement la lecture. Un programme très réussi du point de vue pédagogique. Pour tous renseignements, contacter Bruno Chiavomonti, 26 bis, rue Saint-Cléophas, 34000 Montpellier, tél.: 67.69.15.20

• **Super jeux sur Macintosh**, par Jean-François Sehan, aux éditions du P S I propose une transposition des listings de jeux déjà vus pour MSX, Apple, Amstrad, dans la même collection. Intéressant pour celles et ceux qui débutent en Basic sur Mac. 240 pages, 160 F.

• **Ball Breaker** est au "casse-briques" ce que le Jet est au vélo. Habituellement vu en plan, le casse-briques gagne ici une troisième dimension. Superbe animation en perspective pour un jeu qui ne brille certes pas par son intelligence, mais qui atteint désormais des sommets



informatiques. Pour Amstrad CPC en cassette (120) ou disque (160 F). Chez la plupart des revendeurs (distribution aux revendeurs par Guillemot International Software).

• **Sentinel...** dernières nouvelles ! Parc 208 (code secret 90 866 762) compte pas moins de cinq Sentinelles. Le parc 414 (code secret 23 677 509) n'en compte que quatre, mais est plus difficile. Continue ! Le premier à nous donner le code du parc 9999, en nous racolant sa partie, gagne un abonnement d'un an à J&S. Voir page 58. Rrrr

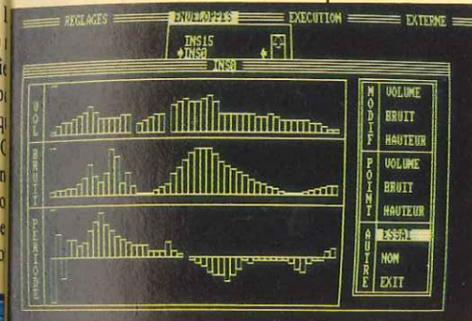
Vous me le copiez dix fois !...

Le programme **Les Passagers du temps** (voir page 60) n'aime pas qu'on l'insulte, mais alors pas du tout ! Il est vrai que les joueurs qui ne trouvent pas le bon ordre à taper au clavier pour faire avancer le jeu n'hésitent pas, en désespoir de cause, à le traiter de tous les noms d'oiseaux. C'est classique. Le programme prévoit généralement une réponse aux insultes. Cette fois l'humour a été poussé un peu plus loin. Le chat qui vous sert de guide vous avait pourtant bien

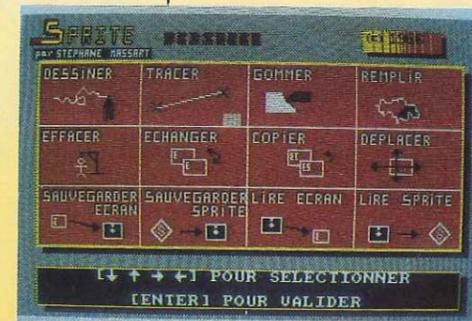
prévenu: "Si tu veux de l'aide, s'dos" en prononçant "dosse". Très bien ! Alors vous êtes comme nous de langage, il rétorque: "Moi aussi je peux être vulgaire. Je vais même vous montrer mes fesses ! Mais d'abord il faut me copier dix fois je te demande pardon humble ordinateur." Le pire, c'est que pour reprendre le cours du jeu, il est impératif de copier dix fois la phrase. Les fesses du chat apparaissent, à la suite de quoi on peut reprendre le jeu. Autant dire que les insultes se font moins fréquentes !



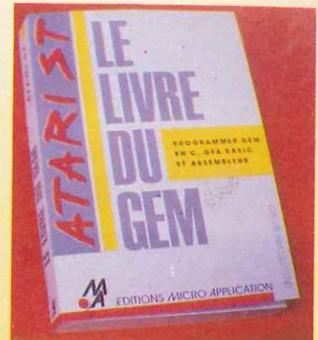
• **Cobra Soft** édite quatre logiciels pour Amstrad CPC, compatibles entre eux, la gamme "studio". Avec **Music Studio, Graphic Studio, Programmeur Studio** et **3D Studio**, l'amateur de jeu trouve les outils nécessaires à toutes ses créations.



Nous avons plus particulièrement apprécié **3D Studio**, qui permet la création de volumes vus en perspective. Ceux-ci peuvent ensuite être intégrés à des programmes en Basic. **Graphic Studio** est composé de trois programmes: "sprite RSX", "sprite



designer" et "draw utility". Ils permettent de créer et de gérer des formes se déplaçant sur un fond de votre choix. **Programmeur Studio** est un ensemble d'utilitaires de programmation Basic. Chaque programme, 199 F.



• **Le livre du GEM**
GEM est le système d'exploitation de la gamme Atari ST. C'est un ensemble de programmes immense et surtout extensible. La société Micro-Application propose une ver-

• **Leader Board**, la célèbre simulation de golf est désormais disponible sur Amstrad, cassette et disquette. Diffusion: Micromania, 120 F.



• La disquette universelle, porteuse de données sonores, visuelles et informatiques, approche à grands pas. C'est le sentiment qui s'impose à la lecture d'un document diffusé par la société Futur*vision. Le disque compact a une capacité de stockage de 600 Méga-octets ! Soit 1 500 disquettes ou 20 disques durs de 30 Mo ou encore 300 000 pages de texte dactylographié. Nous ne sommes plus loin des jeux micro avec

séquences filmées et voix parfaites. Les premières expériences en ce domaine étaient pour l'instant restées sans suite, faute d'une standardisation des supports de lecture vidéo-disque. Il semble que cette étape soit désormais franchie. On attend avec impatience les premières applications ludiques. Futur*vision, 186, rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris, tél.: (1) 42.03.00.43.

• Qu'avez-vous lu ? "Boutique du dos" en prononçant "dosse". Très bien ! Alors vous êtes comme nous



des fans d'informatique. Les autres auront lu "dos" et auront raison, car il ne s'agit pas d'une boutique dédiée aux "Disk Operating System", mais bel et bien...aux vertèbres. Domage !

• **Connectique**
Relier devient vite une obsession, surtout quand on dispose de matériels divers et variés. Cap 2 000 s'est spécialisé dans la réalisation de câbles d'interface. En moyenne, 150 F + 15 F/mètre. Cap 2 000, 17, place Villiers, 93100 Montreuil, tél.: (1) 48.59.58.70 ou 48.59.58.72.

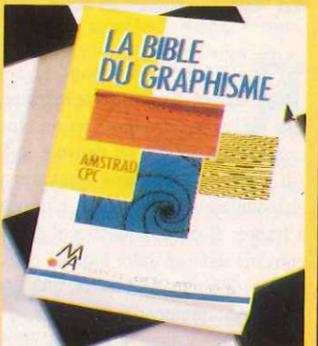
CARNET D'ADRESSES

- **Activision-France**, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél.: (1) 42.99.17.85 - **Amstrad**, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél.: (1) 46.26.34.50 - **Apple Computer France**, Z.A. de Courtaubeuf, avenue de l'Océanie, B.P. 31, 91944 Les Ulis Cédex, tél.: (1) 69.28.01.39 - **Atari**, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél.: (1) 45.06.60.60 - **Cap 2 000**, 17, place Villiers, 93100 Montreuil, tél.: (1) 48.59.58.70 ou 48.59.58.72 - **Cobra Soft**, 32 rue de la Paix, 71100 Chalon-sur-Saône cedex, tél.: 85.93.40.75 - **Commodore France**, 152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél.: (1) 46.44.55.55 J.-F. Kennedy, 33700 Mérignac, tél.: 56.34.44.92 - **Ere Informatique**, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél.: (1) 45.21.01.49 - **France Image Logiciel**, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnole, tél.: (1) 48.97.44.44 - **Futur*vision**, 186, rue du Faubourg-Saint-Martin, 75010 Paris, tél.: (1) 42.03.00.43 - **Guillemot**

International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél.: 99.08.83.54 ou 99.08.83.17 - **Infogrames**, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne, tél.: 78.03.18.46 - **Loricels**, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél.: (1) 47.52.11.33 - **Micro-Application**, 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, Tél.: (1) 47.70.32.44 - **Micromania**, BP 3, ZAC des Mousquettes 06740 Châteauneuf-de-Grâce, tél.: 93.42.57.12 - **Micropool France**, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex tél.: (1) 48.91.00.44 ou 48.91.65.76 - **Thomson micro-informatique**, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnole Cédex, tél.: (1) 43.60.43.90 - **Sivéa**, 31-33 boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél.: (1) 54.22.70.66 - **Softhawk**, 64 bis, cours Jean-Jaurès, 38000 Grenoble, tél.: 76.47.32.51 - **Ubi Soft**, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél.: (1) 43.39.23.21 - **U.S Gold**, Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél.: 93.42.71.44.

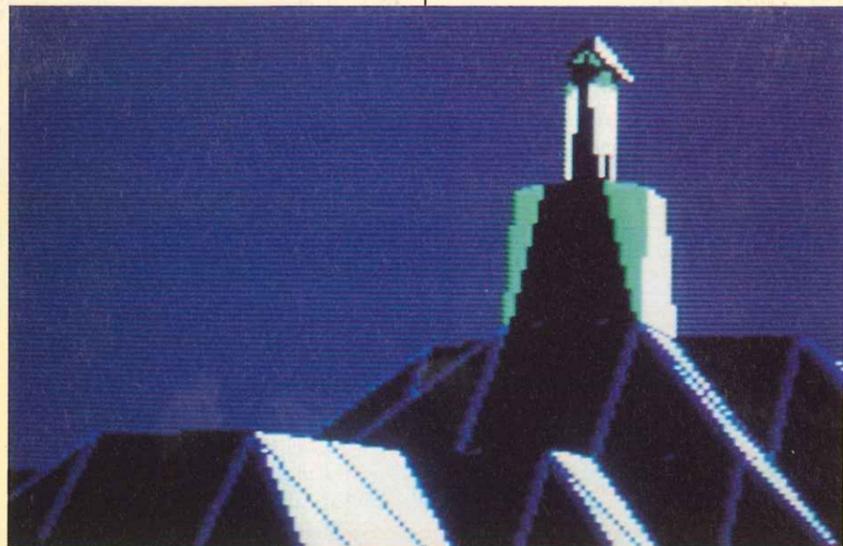
sion entièrement réactualisée de cet ouvrage de base pour Ataristes. Editions Micro-Applications, 500 pages, 179 F.

• **La Bible du graphisme**. Destiné aux possesseurs d'Amstrad CPC et PCW, cet ouvrage a pour but d'aider les utilisateurs à tirer le meilleur parti des potentialités des Amstrad qui, rappelons-le, ont la même capacité graphique que les IBM à carte graphique couleur (640 x 200 points)!



Les jeux ne sont pas négligés, et vous y trouverez notamment des listings en Basic pour faire des animations tridimensionnelles. Editions Micro-Applications, 550 pages, 199 F.

• **P S I** présente...
- **Clefs pour PC-AT et compatibles**, 250 F, 328 pages, nombreux trucs et astuces Basic, MSDOS, Assembleur et notamment sur l'augmentation de la taille mémoire en Basic.



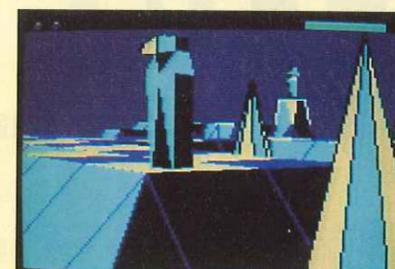
Ce sont les seules touches qui permettent d'explorer du regard l'environnement. Pour se déplacer, il faut d'abord faire apparaître le collimateur (une croix au milieu de l'écran) en appuyant sur la barre d'espace, puis viser une case. La touche R permet ensuite de créer un robot sur cet emplacement. Enfin, il faut s'y transférer, en appuyant sur la touche Q. C'est le seul moyen de se déplacer. Dès lors, le joueur



possible de "manger" un bloc ou même un ancien robot! A l'inverse, si vous tapez T, un arbre surgit sur la case visée. Plus importante encore dans un premier temps, la touche B: elle permet de créer un bloc. Ce bloc devient un marche-pied pour accéder aux cases de niveaux supérieurs. Il suffit en effet de viser l'une de ses facettes pour y faire apparaître



"consommerait" alors en moins de quinze secondes. Ce n'est pas le cas, donc pas de perte d'énergie. Mais la Sentinelle peut transformer un arbre voisin de vous en... Méanie. Une espèce de saurien à rotation rapide qui, dès qu'il vous verra, vous téléportera sur une mauvaise case, tout en consommant trois de vos points d'énergie. Un conseil: quand vous entendrez le cliquetis caractéristique de la Méanie, retournez-vous (touche U), car c'est dans votre dos qu'elle prend forme le plus souvent. Comme toujours si sa case est visible, vous pouvez y pointer votre collimateur et la faire disparaître. Le plaisir qu'il y a à absorber sa première Méanie après avoir été victime des dizaines de fois ne se raconte pas! Un festin!



MICRO

Sentinelle et la Sentry tournent dans le même sens ou en sens inverse l'une de l'autre! Quand vers le 27^e parc, la Sentinelle se fait aider par deux Sentries... on a l'impression qu'on n'y arrivera jamais. Après une bonne centaine d'heures, nous en sommes au terrain 82! La Sentinelle du premier parc ne survit guère plus d'une minute à nos assauts! Pour vous aider à explorer *Sentinel*, nous avons noté pour vous les vingt premiers codes secrets. Un dernier conseil avant que la Sentinelle n'absorbe... vos loisirs: le numéro du parc et le code secret qui vous sont accordés, quand vous venez de venir à bout d'une Sentinelle, dépendent du niveau d'énergie qu'il vous reste en fin de partie. Par exemple, en terminant le parc 8 avec un symbole robot et un symbole arbre, vous accédez au parc 9; avec quatre symboles robot, ce sera le parc 17. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le parc... Que l'énergie soit avec vous!

PARCS CODES

0000 pas de code	0011 65614978
0001 02254153	0012 40693494
0002 88534263	0013 26006956
0003 36478937	0014 05801695
0004 81747818	0015 78871093
0005 53670951	0016 99655727
0006 76964997	0017 87507474
0007 64949596	0018 89584716
0008 76465990	0019 73490728
0009 58618458	0020 91287667
0010 67510065	

cassette (110 F) ou disquette (160 F) pour Commodore 64/128 et Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Firebird. Distribué par Ubi Soft, 1, Voie Félix-Eboué 94021 Créteil cédex.

SENTINEL

RRROF! Attention, la sentinelle a tourné. Tu as encore le temps de manger l'arbre, de récupérer tes blocs et ta carcasse avant qu'elle ne t'envoie une Méanie... Ah *Sentinel*! Goûtez-y quelques minutes et abandonnez tout espoir de rémission: le virus a frappé. Il est définitivement trop tard! Vous entrez là dans un autre monde, dans un univers de jeu différent de tout ce que vous avez pu voir antérieurement.

Et pourtant le jeu se déroule sur un damier! A la différence près qu'il n'est pas plat. Bien au contraire, les cases se trouvent à différentes hauteurs; l'ensemble formant montagnes et vallons. Dans le jeu, seules les surfaces horizontales comptent. Ça et là, des arbres prennent pour base certaines cases. Et puis, sur le point le plus élevé, figure la Sentinelle, gardien de cet environnement qui doit être considéré comme un parc.

La Sentinelle, c'est une sorte de robot, hybride de Goldorak et de Belphégor. Toutes les dix secondes environ, elle pivote d'un huitième de tour avec le bruit caverneux d'une dalle de pierre que l'on pousserait. Elle regarde droit devant



elle; elle surveille son domaine. Son pouvoir — et il est grand — est d'absorber de son seul regard l'énergie de tout intrus. Et l'intrus, c'est vous! Vous, dont le but est de prendre sa place au sommet du parc. Un seul objectif donc, devenir la Sentinelle! Tout simplement.

Dès le début du jeu, vous êtes dans la carcasse d'un robot. Vous voyez de l'endroit où il est, comme si vous y étiez, en trois dimensions. Pas de vue d'ensemble, mais seulement ce qu'il est possible de voir de la case où le programme vous a placé. Et sous un angle d'environ 60 degrés. La toute première image ne donne qu'une faible idée de l'environnement. A l'aide des touches S et D, il est possible de tourner la tête à gauche et à droite. Avec L et , de la lever ou de la baisser. La touche U permet de faire demi-tour.

sera dans le corps de ce nouveau robot et verra par ses yeux. La première image est celle de l'ancien robot, carcasse désormais vide, délaissée par le joueur.

Il faut préciser, car c'est essentiel, que seules les surfaces horizontales visibles peuvent être atteintes par le collimateur et donc par le robot.

Comment grimper sur les pyramides de blocs pour apercevoir le socle de la sentinelle et prendre sa place? Telle est la question. On sait que le joueur a le pouvoir d'explorer du regard (SDL,U) et celui de se déplacer (RQ). Il dispose en outre de la téléportation (H) sur une autre case du damier. L'expérience montre qu'il s'agit d'une dernière chance, mais pas d'une solution. Non, il existe deux pouvoirs qui n'ont pas encore été évoqués: créer des rochers (nous dirons blocs car la touche qui agit est B) et des arbres!

Au départ, vous disposez de points d'énergie, représentés en haut de l'écran par de petits symboles. La règle du jeu permet de dépenser de l'énergie, d'en accumuler ou d'en récupérer.

Vous voyez un arbre! Pointez le collimateur sur la case sur laquelle il a pris racines et tapez A, comme Absorber. Le temps d'un "crépitement" et l'image de l'arbre se décompose, il a disparu, aspiré, consommé, mangé. Votre score en énergie a augmenté. De la même manière, il est



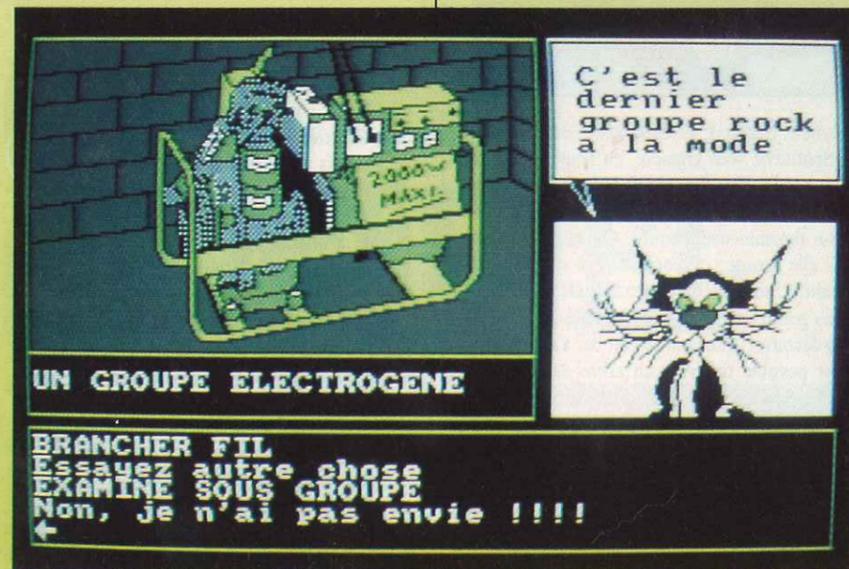
un robot, un arbre ou... un autre bloc! Si vous vous transférez sur un bloc après y avoir créé un robot, vous êtes plus haut, de la hauteur de ce bloc. Logique! Donc vous voyez plus loin et surtout de nouvelles cases portant des arbres. En contrepartie, plus vous êtes haut, moins vous avez de chance d'échapper au regard destructeur de la Sentinelle!

Une demi-heure de jeu (et la lecture d'une règle rédigée dans un français effroyable!) permet d'avoir le clavier bien en main. La fascination pour *Sentinel* commence alors vraiment. Vous voici sur le terrain. Où est la Sentinelle? Panoramique pour la découvrir. Elle est là, tout là-haut sur son piédestal, immobile. Elle est de trois quarts. Dans quel sens tourne-t-elle? La première action déclenche son inexorable mouvement de rotation. Elle tourne dans le sens des aiguilles d'une montre! Vite, il faut trouver une case de manière à se déplacer au moins aussi vite qu'elle! RRROF, la Sentinelle tourne. Collimateur en action! S pour gauche, visée; B, le bloc apparaît; R, le robot est installé sur le bloc; Q, transfert! RRROF, la Sentinelle tourne. A, pour absorber le robot vide. Tiens! Un petit arbre au passage, A, SLURP! RRROF, la Sentinelle tourne. Que voit-on? Panoramique! M'enfin où est-elle? Ah, elle est là. Il faut manger des arbres pour avoir assez d'énergie pour créer des blocs et les empiler avant de poser le robot au sommet. Des arbres, il y en a, mais leurs cases ne sont pas visibles. Donc impossible de les absorber. RRROF, la Sentinelle tourne.

Au secours, pas de panique. Trop tard! Dans l'angle droit, en haut de l'écran, un rectangle s'est rempli de parasites. Mais seulement à moitié. Cela signifie que la Sentinelle vous voit, mais pas la surface de la case où séjourne votre robot.

Ouf! Si le rectangle était entièrement rempli de parasites, cela signifierait que la Sentinelle voit la case où votre robot est posé, et elle vous

JEU POUR MICROS



LES PASSAGERS DU TEMPS

Votre oncle, qui vous parlait régulièrement de ses recherches sur le temps et les trésors oubliés de l'histoire, ne donne plus de ses nouvelles depuis plusieurs jours... Le jeu commence devant sa villa... Certaines touches du clavier ont été programmées, par exemple le 7 du pavé numérique affiche "prends". A vous de compléter. Les touches flèches permettent de se déplacer. Une partie de l'écran est destinée au chat ! Oui, un chat qui est votre compagnon

de route et peut vous aider si vous ne savez plus quoi faire. Après avoir glissé une feuille de journal sous la porte, secoué celle-ci pour faire tomber la clé et l'avoir récupérée, vous entrez enfin dans l'antre de l'oncle.

L'aventure est d'excellente qualité. En effet les trucs employés pour avancer dans le jeu sont dignes des héros du feuilleton "Mission impossible" ! La contrepartie — et elle est de taille — est la difficulté du jeu. *Les Passagers du temps* sont réservés aux vrais amateurs de jeu d'aventure. Pas aux débutants. Les actions à réaliser sont logiques, mais la manière de les formuler est précise et n'accepte pas les synonymes ou les à-peu-près. Le chat est fort heureusement là pour guider le joueur.

Au total, un bon jeu d'aventure classique, avec une bonne gestion de clavier et des graphismes drôles.

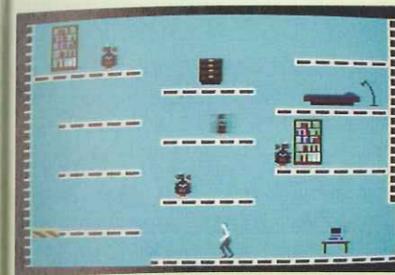
EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ere Informatique, 220 F.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
graphisme : ▶▶▶▶▶
animation : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶

IMPOSSIBLE MISSION

Un jeu d'arcade-aventure de cette qualité est rare ! Et qui plus est, la documentation en français est parfaite. Une fois encore l'éditeur Epyx confirme sa réputation. Le thème est celui d'un savant fou, un certain Elvin Atombender, qui est sur le point de parvenir à pirater les codes informatiques de mise à feu des missiles balistiques. Votre mission consiste à pénétrer dans la forteresse souterraine d'Elvin et à mettre un terme à ses diaboliques recherches en reconstituant un puzzle. La forteresse est composée d'un grand nombre de pièces, vues en coupe, gardées par des robots, et d'ascenseurs les reliant.

Votre personnage, conduit au joystick, peut courir, sauter, se mettre au clavier de l'ordinateur, et fouiller le mobilier. Ses ennemis sont les robots et...le vide. Touché par un robot, votre aventurier est foudroyé. Mais le plus impressionnant est le cri qu'il pousse quand il tombe dans une trappe. Une vraie voix de synthèse humaine à s'y méprendre. La simulation du temps de fouille est astucieuse. En fonction du lieu, une barette diminue. Cela prend un certain



temps que les robots mettent à profit pour tenter de vous électrocuter. Peu à peu le joueur découvre les codes qui immobilisent les robots, les douze pièces d'un puzzle qu'il est possible d'enregistrer, de déplacer, retourner, afin de les assembler.

Impossible mission est un jeu intéressant, qui mérite d'être connu. L'agrément qu'il procure

au joueur est dû en grande partie à ses qualités graphiques et sonores.

EN BREF

disquette pour Commodore 64-128. Edité par Epyx. Distribué par R C A. 160 F.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
graphisme : ▶▶▶▶▶
animation : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶

SAILING



Cette simulation de régates permet à deux joueurs de s'affronter sur un triangle olympique. Le bas de l'écran est réservé aux indications météo : force du vent, vent relatif (résultante du vent réel et de la vitesse du bateau), compas et radar. La partie haute est la vision réelle. Une forte impression de réalisme est donnée par

la houle (on s'y croirait) et le bruit du vent. Le bateau a tendance à abattre ou à lofer selon les coups de vents et de barre, mais aussi selon le type de construction (dix-huit nationalités sont représentées). Une très bonne simulation.

EN BREF

cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 et Commodore 64-128. Distribué par Activision. 120 F (C), 160 F (D).
accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
graphisme : ▶▶▶▶▶
animation : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶



il est possible d'activer une série d'icônes situées en bas de l'écran pour effectuer des actions précises (reprenre sa voiture, lire l'heure, téléphoner, sauvegarder la partie, etc); d'autre part, les autres actions sont tapées sous la forme désormais classique du verbe suivi du nom. L'analyseur de syntaxe accepte les formules abrégées. Les verbes et les noms utilisés dans le jeu sont

BIG BAND

Une nouvelle maison d'édition — Softhawk, installée à Grenoble — et pour commencer un grand jeu d'aventures policières sur deux disquettes double face!

Votre objectif en sortant de prison est de faire la casse du siècle. Mais vous êtes seul. Il vous faudra nouer des contacts dans les bas-fonds de Froggyville. Une atmosphère de roman noir réussie. Le début est amusant : il faut remplir



une fiche d'état civil, comme à la mairie. Indiquez votre vrai nom si vous voulez ! Puis répartissez 20 points sur trois caractéristiques : force, dextérité et énergie. Le programme retrouve votre casier judiciaire et fixe pour la partie votre personnalité et les motifs de vos précédentes incarcérations !

Le jeu se déroule dans une ville que vous pouvez parcourir en voiture. Devant chaque bâtiment (une trentaine), il est possible de s'arrêter, de descendre de voiture et de franchir la porte d'entrée. A l'intérieur de chaque bâtiment, le jeu se déroule comme dans un jeu d'aventure classique. La gestion du jeu est double. D'une part,

indiqués dans les huit pages d'un manuel de jeu simple et concis.

Le jeu lui-même est lent. D'abord parce qu'il faut du temps pour assimiler toutes les fonctions qu'il offre; ensuite par sa nature même (errance, tatonnements), enfin parce qu'il faut souvent retourner ou changer de disquette.

Les joueurs patients et méticuleux (comme nous, bien sûr !) apprécieront. Les autres ne supporteront sans doute pas.

Cette histoire où se mêlent flics et truands, hôtels louches et trafiquants divers est tout à fait amusante. On apprécie.

Un autre jeu en cours de réalisation, *Incantations*. A suivre ... et longue vie à Softhawk.

EN BREF

deux disquettes pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Softhawk. Distribué par France Image Logiciel. 195 F. Disponible sur IBM PC et clones courant juin et sur Thomson TO 8, 9, 9+ en septembre.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
graphisme : ▶▶▶▶▶
animation : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶

JEUX POUR MICROS



SUPER HUEY II

téristiques et l'équipement des personnages commence l'aventure. Peu après être entré dans le village de Green Hamlet, on apprend qu'un prêtre est détenu à Blackfort par un suppôt des forces du Mal...

L'équipe est tout entière représentée par un petit personnage que l'on déplace sur le terrain vu en plan, à l'aide des touches flèches et Return.

Il se passe rarement deux minutes sans qu'une fâcheuse rencontre n'entraîne au combat. Changement de décor : en vue rapprochée, toujours en plan, on voit cette fois les cinq aventuriers et leurs adversaires. Les guerriers combattent

HITS!

Ce volume 1 rassemble les jeux suivants: *Redhawk*, *Starion*, *Rock'n Wrestle* et *The Way of the exploding Fist*. Le seul qui mérite de retenir votre attention, si vous n'êtes pas atteint de joystick aiguë, est *Redhawk*. Il s'agit d'une sorte d'aventure présentée sous la forme d'une BD que vos actions construisent peu à peu. Ainsi, vos deux précédentes actions sont toujours représentées à l'écran, avec leurs personnages et leurs bulles, alors que la troisième, à droite, attend d'être complétée par vos soins.

DAMES 3-D CHAMPION



FRAME

Peut-on simuler le bouling sur micro-ordinateur? Et si oui, comment? Un joli sujet qui trouve ici une réponse de qualité moyenne. Après avoir choisi le nom des équipes, le nombre et le nom de chaque équipier, on découvre l'image principale du programme, des pistes de bouling avec vue sur un joueur de dos. Les deux premiers paramètres à régler, avant qu'il ne s'élanche sur la piste, sont sa position (au centre, plutôt à gauche ou à droite de la piste) et la "flèche" visée. En effet, à quelques mètres du lanceur,

MICRO



MANHATTAN 95

Jeu d'arcade-aventure construit sur un bon argument : le Jet présidentiel s'est écrasé dans l'île de Manhattan, transformée depuis des années en pénitencier. Vous êtes une crapule incarcérée pour longtemps. Votre liberté vous sera rendue si vous parvenez à délivrer le président.

Vous vous déplacez à pied ou en voiture dans les rues de la cité dévastée. Mitraillette, grenades poings et pieds sont vos armes, face à tous les tueurs qui hantent les rues. Le personnage peut courir, sauter, s'accroupir et, bien sûr, changer de direction à chaque carrefour.

Domage que la partie aventure proprement dite ne soit pas plus développée.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ubi Soft. 195 F.
 accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶

Les simulateurs d'hélicoptère sont à la mode. Celui-ci est l'un des plus fouillés que nous ayons rencontrés. Le tableau de bord ne compte pas moins de 48 indicateurs! Le maniement d'un tel engin nécessite un certain doigté, mais pas d'adresse au sens habituel des jeux d'arcade. Hélas! (au moins trois fois), la documentation en français n'apporte que des aides au décollage et à l'atterrissage. Les missions à accomplir? Reportez-vous au mode d'emploi en anglais (équivalent d'une dizaine de pages).

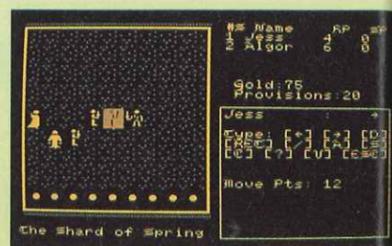
Comme nous le signalent de nombreux lecteurs, les notices en français — quand elles existent, ce qui est pourtant une obligation légale — sont plutôt avares en explications et ne reproduisent que rarement la totalité de la notice en anglais. Alors? N'achetez *Huey II* que si vous êtes sûr de pouvoir maîtriser la langue de Shakespeare!

EN BREF

cassette ou disquette pour C 64-128. Distribué par Micromania. 95 F.
 accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶

SHARD OF SPRING

Un jeu de rôle classique sur le thème médiéval fantastique qui conduit le joueur à créer une équipe de cinq aventuriers (humain, troll, gnome, nain ou elfe). Après le tirage des caractéristiques et l'équipement des personnages commence l'aventure. Peu après être entré dans le village de Green Hamlet, on apprend qu'un prêtre est détenu à Blackfort par un suppôt des forces du Mal...



au contact ; les sorciers à distance, en jetant des sorts. La zone de combat est circonscrite par des points. Si l'on choisit de fuir plutôt que de combattre, il suffit d'atteindre les points délimitant la zone de combat.

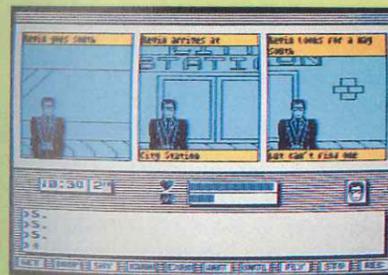
Mélange d'*Ultima* et de *Sorcellerie*, *Shard of Spring* arrive un peu tard pour transmettre au joueur la flamme de l'aventure. Il y a trois ou quatre ans, il en eût été autrement. Les combats prennent trop de place dans une aventure où la découverte d'objets est presque toujours fortuite. Autant un tel jeu est appréciable lorsqu'une machine le présente pour l'une des toutes premières fois (*Fer & Flamme* pour *Amstrad*), autant pour *Apple*, il paraît démodé de présenter un tel jeu. L'éditeur américain S.S.I. devait avoir le vieux remords de n'avoir pas su produire en temps voulu *Sorcellerie* ou *Ultima*. C'est désolé, mais trop tard!

EN BREF

disquette pour Apple II. Edité par Strategic Simulations Inc. (U.S.A.). Chez Sivéa. 550 F.
 accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶

Le jeu se déroule en anglais à l'écran, mais la documentation en français est assez bien faite pour permettre de jouer sans difficulté, que l'on soit ou non angliciste.

Dans le jeu, vous aurez à incarner un super-héros, ou un anti-héros, Kevin Oliver. Vous pouvez défendre la justice et le bien ou, au contraire, jouer les criminels. Le temps intervient dans le jeu et votre indécision conduit les personnages que vous ne contrôlez pas à agir contre vous. Il faut donc être rapide.



Au total, un bon jeu sur quatre proposés. Les autres portent sur le catch, le karaté et la destruction de méchants envahisseurs.

EN BREF

cassette pour CPC 464, 664 et 6128. Edité par Melbourne House. Distribué par Micropool. 120 F.
 accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶ (Redhawk)
 ▶▶▶▶▶ (les autres)
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶ (Redhawk)
 ▶▶▶▶▶ (les autres)

Ce programme de dames avec visualisation en perspective est présenté par notre chroniqueur, Luc Guinard, champion de France. Le joueur a plusieurs choix : d'une part, la résolution de problèmes : il y en a sept à résoudre, c'est peu! Et d'autre part, le mode jeu proprement dit (contre le programme) à partir d'une position choisie ou plus classiquement de la position de départ des pions. Avant de pousser ses pions, il faut choisir le temps de réponse du programme, d'une seconde à plus d'une heure par coup. Le temps de réponse correspond bien sûr à la profondeur de la recherche. Il est possible de revenir vingt coups en arrière, ce qui est suffisant pour reprendre ses coups ou pratiquer des variantes.

La notice n'indique pas comment changer la couleur du damier. Et c'est dommage, car les pions noirs sur cases gris sombre...ne forment pas un contraste éblouissant. En attendant de le soumettre à des tests plus rigoureux, *Dames 3-D* nous paraît être un excellent adversaire pour amateur. Nous confronterons *Dames 3-D Champion* au programme *Dames scanner 3D*, présenté comme le logiciel "Champion de France 86", que vient de nous faire parvenir la maison d'édition Chip. Un rude combat...en perspective!

EN BREF

cassette (130 F) et disquette (199 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 et Atari ST (160 F). Edité par Cobra Soft. Distribué par Micropool.
 accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶



figurent sur la piste un ensemble de repères permettant de viser. Le joystick permet d'accomplir ces deux opérations de base. Il faut ensuite lancer la boule. Le bouton du joystick y pourvoit également. Il faut le maintenir plus ou moins longtemps pour choisir la vitesse, le relâcher, puis appuyer à nouveau quand une bande de couleur atteint la zone dite des "effets". Et la boule suit alors son cours jusqu'aux quilles...ou dans la rigole.

La simulation est correcte, mais sans plus. Pourquoi ne pas avoir fait figurer la prise de la boule? C'est essentiel. Il suffisait de demander au joueur à quelle "heure" il place son pouce. Par exemple, à "midi", il y a rotation à gauche au moment du lâcher de la boule, et donc effet.

EN BREF

cassette et disquette pour Commodore 64-128. Chez Micromania. 95 F.
 accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶

JEUX POUR MICROS



OGRE

SYNDROME, HEPISS, MASSACRE...

Le Syndrome, l'HépiSS et Massacre à la tomate sont les trois premiers titres d'une nouvelle collection lancée par Cobrasoft, sous le nom "arcade-aventure". Les trois premiers titres ne nous ont pas convaincus. Nous sommes, bien sûr, plus difficiles avec Cobrasoft qui nous a habitués à des jeux d'une qualité supérieure (Meurtres en série, HMS Cobra, etc). De plus,



MISSION ELEVATOR

Vous êtes l'agent Trevor du FBI. La mission qui vous est confiée (si vous l'acceptez) est de désamorcer la bombe cachée au 62^e étage d'un grand hôtel. Un précédent agent a laissé des indices pour que vous puissiez désamorcer la bombe. A vous de découvrir où il les a cachés. En chemin, vous serez en proie à des tueurs. A vous d'emprunter les bons ascenseurs au bon moment, de faire feu promptement et d'examiner le mobilier de l'hôtel.

Tout se déroule au joystick et au clavier sur une vue en coupe de l'hôtel. Mission Elevator est une arcade-aventure de bonne facture, un peu trop liée à l'adresse à notre goût. Le niveau de jeu est difficile.

EN BREF

cassette et disquette pour CPC 464, 664 et 6128. Distribué par Micropool. 120 F environ.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶

Ce fut au début des années 80 un jeu de plateau de la collection Metagaming signé Steve Jackson. Un terrain à cases hexagonales avec, d'un côté "l'Ogre", un monstre mécanique puissamment armé et, de l'autre (les pauvres), vos troupes. Le jeu (en anglais) consiste à détruire l'Ogre avant qu'il ne réalise le même objectif, mais sur vous.

Son but est précisément de détruire votre poste de commandement, qui lui, n'est pas armé. Vous affronterez plusieurs types d'Ogres (Mark III et Mark V), disposant contre eux vos unités de chars lourds, de lance-missiles et d'infanterie. L'instruction "Range" vous dit si l'une de vos unités est à portée de tir de l'adversaire et inversement.

La partie commence par la mise en place de votre système de défense. C'est évidemment un moment crucial puisqu'il faut assurer force et mobilité à l'ensemble. Le programme propose cinq types de disposition toutes prêtes. Ca aide, surtout les débutants. L'Ogre entre par le bord sud de la carte et monte vers le nord, là où vous l'attendez. Le programme calcule la meilleure position pour sa machine de guerre ! En plus d'une gestion impeccable, sa résistance (même le modèle de base de l'Ogre) est sérieuse. Il ne faudra pas moins de 45 coups au but pour détruire le train de chenille de la bête. Un bon wargame.

EN BREF

disquette pour Apple II. Edité par Origin Systems. Chez Sivéa. 595 F.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶



KRAKOUT

Krakout ou le retour du "casse-brique" dix ans après son apparition dans les cafés, peu de temps avant les "Space Invaders" ! Krakout a, bien sûr, bénéficié de dix ans de travail sur écran et ressort embelli, plus complexe, très réussi. Il n'en reste pas moins un jeu de pure adresse, le prototype du jeu d'adresse.

EN BREF

cassette ou disquette pour C 64-128. Chez Micromania. 95 F.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶

chaque titre semblait devoir être commercialisé à bas prix, et ce n'est pas le cas.

Le Syndrome est le plus réussi des trois. Le joueur guide un personnage dans un univers en trois dimensions (à la Ultimate, style Knight Lore) et doit retrouver...les morceaux du cerveau présidentiel! (You know what?... I'm happy).

Aspect sympa, on peut s'arrêter devant les différents claviers des ordinateurs de rencontre et pratiquer de petits jeux faciles (le plus souvent d'arcade) qui donnent droit à des informations ou des codes.

EN BREF

(pour la collection)
 cassette et disquette pour CPC 464, 664 et 6128. Edité par Cobrasoft. 120 F (C) et 160 F (D).

accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶ (Le Syndrome)
 ▶▶▶▶▶ (les autres)

LEVIATHAN

Arrière-petit fils de Zaxxon, Leviathan (c'est le nom du vaisseau que vous pilotez) ne présente pas d'originalité de structure. Toujours un paysage suspendu dans l'espace, vu en perspective, et des adversaires à abattre tout en se méfiant des reliefs du terrain. Cela dit, les programmeurs ont offert au vaisseau des mouvements d'une grâce rare. Un petit coup de joystick à gauche et le vaisseau vire sur l'aile avant de se rétablir. Il glisse sur le côté tout en faisant feu avec déli-



catesse. Vraiment beau ! Inutile de parler de stratégie et de tactique, vous l'aurez compris !

EN BREF

cassette et disquette pour C 64-128. Distribué par Micropool. 120 F environ.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶

SUR MINITEL

36-15

JESSIE ENVOI
 HA ENVOI

Rejoignez les vrais mordus de jeux d'aventure sur micro. Pour échanger vos solutions et vos trucs, tapez Jessie !

MICRO

PROHIBITION



Il y a bien longtemps, dans les fêtes foraines (où ai-je mis ma canne ?) n'existaient que des jeux électriques. L'un d'entre eux invitait le joueur à viser des fenêtres où, aléatoirement, apparaissaient des gangsters en position de tir. Le joueur avait juste le temps d'ajuster son tir et de faire feu.

C'est exactement ce que reproduit Prohibition. Au clavier ou au joystick et sans autre commentaire !

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128, TO 8, 9, 9+, MO 6, Atari ST. Edité par Infogrames. 200 F

accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶

HITS COLLECTION 1

Il s'agit de quatre jeux connus : Buggy 2, MLM 3D, Zaxx et Devil Castle. Tous se pratiquent au joystick. Seul le dernier, calqué sur la formule de l'excellent Cauldron, mérite qu'on s'y arrête.

Le joueur guide un personnage en combinaison spatiale dotée de propulseurs dorsaux. Le but du jeu est de "déposer la tête de Satan désamorcée dans un lieu saint"...



Les graphismes et animations sont très réussis. Un jeu vraiment amusant, mais sans grand intérêt intellectuel.

EN BREF

cassette ou disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ubi Soft. 180 F.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
 originalité : ▶▶▶▶▶
 graphisme : ▶▶▶▶▶
 animation : ▶▶▶▶▶
 son : ▶▶▶▶▶
 nous aimons : ▶▶▶▶▶ (Devil Castle),
 ▶▶▶▶▶ (les autres)

LE PIEGE

Votre rendez-vous avec le magicien d'Arrakis (voir J&S n°44) s'est mal passé ! Vous avez été jeté au fond de ce qui serait, pour le commun des mortels, une oubliette : le dixième sous-sol d'un mystérieux dédale. C'est le moment où jamais de mettre à profit vos talents d'aventurier!

Votre objectif est simple: remonter jusqu'au niveau 0 (le sol) et sortir par la case de coordonnées X=10, et Y=10 et ce en un minimum d'actions. Simple... mais difficile à réaliser! Voici ce que vous avez appris à la suite d'une brève investigation: chaque niveau compte 400 cases composées de portes ou de passages. Vous vous y déplacez dans les conditions qui sont celles de la réalité: le décor s'affiche devant vous en perspective. En vous approchant des murs, vous vous rendez compte que nombre d'entre eux offrent certaines fonctions: vous pourrez, par exemple, consulter le plan du niveau où vous vous trouvez et même vous y voir. Vous trouverez des escaliers: certains montent (ils sont rares); d'autres, plus nombreux, descendent. Plus important encore, il est possible de modifier la configuration du niveau où vous êtes en fermant ou en ouvrant un certain nombre de portes! Le hasard n'intervient jamais dans ces modifications. La découverte des escaliers montants est bien sûr essentielle! Vous avez 1 000 points de "santé mentale" au départ. Chaque action consomme 1 point. Autant dire que si vous confiez votre destin au hasard, vous n'avez que peu de chance de ressortir vivant! Ce "donjon" est paramétrable et vous permettra de faire indéfiniment de nouvelles parties sur de nouveaux terrains ou, à l'inverse, d'améliorer votre score sur celui que vous connaissez le mieux.

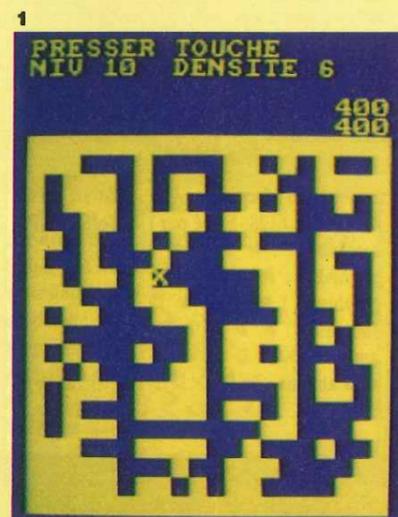
joueur: en solitaire

matériel: un ordinateur d'au moins 13,9 Ko de mémoire vive après RUN et notre listing.

procédure: tapez le listing sans omettre les REM. Le programme tourne sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128 et ne nécessite pour ces machines aucune modification. Les seules différences rencontrées pour les autres micros seront d'ordre

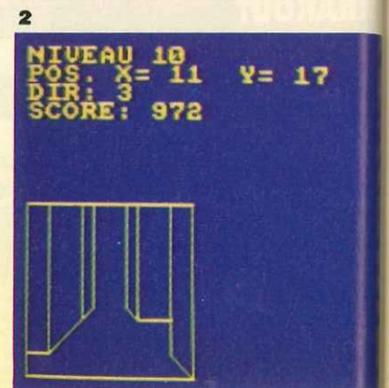
graphique. Il faudra remplacer les PLOT et DRAW par les instructions spécifiques de votre machine (voir "conseils de programmation"). Faites un RUN d'essai après avoir tapé la ligne 290, le labyrinthe doit s'afficher. Finissez de taper le listing sans autre RUN intermédiaire.

lancement du jeu: si vous avez correctement tapé notre listing, vous voyez, dans un premier temps, défiler des valeurs numériques jusqu'à 400. C'est la construction du dixième sous-sol, appelé niveau 10, où vous êtes. Puis l'image d'un labyrinthe vu en plan s'affiche. Vous y êtes représenté par une croix. Le programme vous indique le niveau ainsi que la "densité" des obstacles. Cela prendra ultérieurement de l'importance. Nous en sommes à la photo 1. Vous appuyez sur une touche quelconque, comme le programme vous le demande sur la première ligne de l'écran. L'image s'efface pour être immédiatement remplacée par celle de la photo 2. Cette fois, vous voyez le terrain comme si vous y étiez, en perspective! En outre, le programme



affiche votre position (POS) en X et Y, ainsi que la direction (DIR) de votre regard (1=nord, 2=est, 3=sud et 4=ouest). Votre score décroît en partant de 1 000. Ce sont vos points de vie. Chaque action consomme un point, zéro, vous êtes mort.

Actions: trois touches permettent les actions de base. Il s'agit de A pour avancer (sans changement de direction) et de K et L. Avec K, vous pivotez à gauche et L, à droite. Lorsque vous rencontrez un mur, le programme refuse de vous



laisser passer (la plupart du temps), mais affiche la "fonction du mur". Voici ces fonctions:

- La carte: le mot "carte" s'affiche sur le mur et il vous suffit de taper C pour la voir apparaître. Vous vous y voyez sous forme de X. L'appuyer sur une touche vous remet dans le labyrinthe en perspective.
- Le (D): il s'agit d'un escalier descendant. Vous tapez D, le programme calcule et affiche le niveau inférieur. Descendre peut être détourné...pour mieux remonter.
- Le (M): quand cette lettre s'affiche sur le mur, il vous suffit d'appuyer sur M pour monter de niveau. Vous êtes évidemment sur la bonne voie puisque votre but est de remonter.
- Le (O/N): c'est la fonction la plus complexe. Tapez O et vous voyez apparaître le mot "ouverture". Cela signifie que le programme contrôle l'immense labyrinthe ouvre des portes et pousse des murs. Résultat, vous avez plus d'espaces libres pour circuler. Tapez N et c'est l'inverse: le mot "fermeture" apparaît et nouveaux murs surgissent.

Rien n'est dû au hasard! Un œil averti voit instantanément où se trouvent les escaliers montants et descendants et peut, le cas échéant, faire apparaître de nouveaux passages grâce à la fonction de modification du labyrinthe.

Conseils de jeu: parvenu à quelques cases des bords d'un niveau, le mot "limite" s'affiche sur l'écran. Ne vous étonnez pas de ne pouvoir aller plus loin. Les "rideaux" composés de portes d'exclamation juxtaposés correspondent à des séquences de chiffres non pris en compte que vous puissiez vous-même ajouter à vos propres routines (voir le paragraphe "Conseils de programmation").

Le principe d'apparition des fonctions sur les murs du dédale correspond au nombre de cases occupées dans l'environnement du joueur. Plus le terrain est facile à parcourir, moins vous avez de chances de trouver des cases permettant de monter. A l'inverse, plus il y a de cases "élevatrices", plus le terrain est encombré de murs en tous sens, rendant parfois la progression impossible. A vous d'établir un juste milieu, de bien "lire" le terrain et éventuellement de le modifier avec la fonction "O/N". Si vous êtes irrémédiablement coincé, relancez le pro-

gramme.

La programmation pas à pas:

10-50: L'initialisation consiste à donner à certaines variables une valeur de départ (votre perso part en XP=8, YP=8 avec un score de SC=1 000. Autant de valeurs que vous pouvez modifier), et à dimensionner les variables indicées (lettres suivies de parenthèses) pour leur réserver un espace-mémoire spécifique.

60-200: c'est la création des cases du labyrinthe. La procédure suivie est la même que dans notre précédent programme, tout simplement parce qu'elle présente un bon rapport longueur/efficacité. Il se termine par un CHR\$(7) qui fait dire "bip" à votre ordinateur. Au passage, ne confondez pas les 0 et les O. Sur notre listing les O sont presque carrés, alors que les zéros sont arrondis.

210-310: c'est l'affichage en plan du labyrinthe, au niveau où vous en êtes. Le PRINT CHR\$(143); de la ligne 250 affiche un carré plein. Si vous ne l'obtenez pas sur votre machine, faites un PRINT "X";. Le A\$=INKEY\$: IF A\$="" THEN... est comme d'habitude la fonction d'attente de l'appui d'une touche du clavier. La valeur alphanumérique tapée est rangée dans la variable A\$, ce qui rompt le bouclage perpétuel sur la ligne 290.

320-390: zone de saisie de l'action (avancer ou pivoter) et contrôle de la direction (la variable DR variant entre 1 et 4 ne doit jamais être inférieure ou supérieure à ces bornes).

410-690: de 410 à 440, quatre lignes permettent le déplacement du personnage. Si le déplacement est impossible (mur notamment), le programme compte les cases de valeur 1 situées autour du personnage. Selon cette valeur, une fonction s'affiche sur le mur (de 500 à 690). C'est grâce à ces petits sous-programmes que le joueur peut monter, descendre, consulter la carte du terrain ou encore modifier l'encombrement du terrain (appelé densité).

730-920: le programme relève les valeurs des 9 cases situées devant le joueur.

930-1190: Affichage du terrain en perspective.

1150-1230: Affichage des paramètres du jeu.

1240-1260: fin du jeu. Modification du labyrinthe: la variable E détermine le niveau de départ (ici E= 10 en ligne 20). A vous de la modifier. En 590 et 630, la valeur E est augmentée ou diminuée de 1. Pour

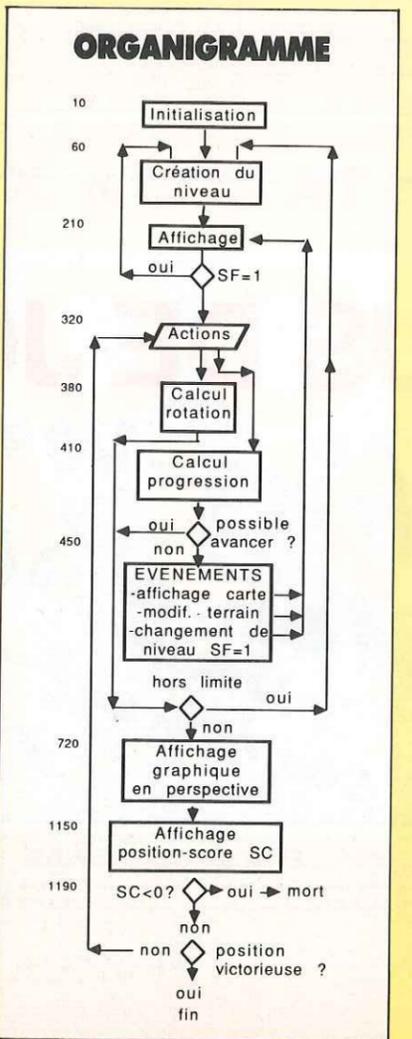
modifier le labyrinthe, changez 1 par la valeur de votre choix dans les deux lignes (590 et 630).

Conseils de programmation: vous ne rencontrerez pas de difficultés particulières de programmation. Le seul problème est celui de l'affichage graphique, chaque micro possédant son propre système.

Les deux seuls ordres utilisés par Amstrad sont PLOT et DRAW.

PLOT x1,y1 affiche un point situé horizontalement en x1 et verticalement en y1. C'est le

point de départ d'un trait. DRAW x2,y2 permet le tracé du trait entre le point défini par PLOT x1,y1 et le point x2,y2 indiqué par DRAW. Regardez la ligne 1010. Elle commence par un test. Si le test est vérifié (réponse "oui" au test), alors commence la suite d'instructions graphiques. Elle commence toujours par un PLOT, suivi d'une suite de DRAW définissant les points successifs entre lesquels des traits doivent être tirés.



LISTE DES VARIABLES

- A calcul du sinus d'une valeur.
- A(I) valeur du contenu des I cases.
- A(X,Y) valeur de la case de coordonnées X et Y.
- A\$(début) la valeur A est transformée en chaîne de caractères.
- A\$ variable de saisie des actions.
- C valeur numérique relative au contenu de A.
- C\$ extraction d'un signe numérique dans A\$.
- D,I,J,V,W variables de boucles FOR...NEXT.

- DR direction (de 1 à 4).
- E niveau du labyrinthe.
- G variable utilisée dans la création de couloirs verticaux.
- N compteur.
- QM quantité de murs dans le labyrinthe (densité).
- S somme des valeurs 1 des cases avoisinant le personnage.
- SF variable test (à 1 ou 0).
- SC score du joueur.
- V(I) valeur du contenu d'une case de numéro I.
- XP, YP coordonnées de la position du personnage.
- XL, YL variables désignant les coordonnées des cases voisines du joueur.
- Z(I) valeurs (1 ou 0) des cases voisines du personnage.

PROGRAMME

```

10 REM -----INITIALISATION-----*
20 CLS: XP=8: YP=8: E=10: SC=1000
30 DIM V(400),A(30,30)
40 DIM Z(15)
50 A(XP,YP)=2: DR=1: QM=6
60 REM -----CREATION TERRAIN-----*
70 N=0:FOR I = E TO E+79
80 IF E=0 AND XP=10 AND YP=10 THEN
1240
90 LOCATE 18,5:PRINT"400"
100 A=SIN(I)*1000000
110 A=ABS(INT(A)):A$=STR$(A)
120 FOR D= 2 TO 6
130 C$=MID$(A$,D,1):C=VAL(C$)
140 IF G=0 THEN G=1:C=9
150 N=N+1
160 IF C<QM THEN V(N)=1:GOTO 180
170 V(N)=0
180 Y=INT(N/20):X=N-(Y*20):A(X,Y)=V(N)
190 NEXT D:G=0:LOCATE 17,4:PRINT N:NEXT I
200 PRINT CHR$(7):N=0:REM BIP!
210 REM -----AFFICHAGE-----*
220 FOR Y=1 TO 20:FOR X=1 TO 20
230 IF X=XP AND Y=YP THEN PRINT"X";:GOTO 270
240 IF X=1 OR Y=1 OR X=20 OR Y=20 THEN A(X,Y)=1
250 IF A(X,Y)=1 THEN PRINT CHR$(143);:GOTO 270
260 PRINT" ";
270 NEXT X:PRINT:NEXT Y
280 LOCATE 1,1:PRINT"PRESSER TOUCH E":PRINT"NIV:E:"DENSITE"QM
290 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 290
300 IF SF=1 THEN SF=0:GOTO 70
310 GOTO 700
320 REM -----ACTIONS-----*

```

```

330 A#=INKEY$: IF A#="" THEN 330
340 SC=SC-1
350 IF A#="A" OR A#="a" THEN 410
360 IF A#="L" OR A#="l" THEN DR=DR+1
370 IF A#="K" OR A#="k" THEN DR=DR-1
380 IF DR>4 THEN DR=DR-4
390 IF DR<1 THEN DR=DR+4
400 GOTO 700 : REM VERIF. LIMITE
410 IF DR=1 AND A(XP,YP-1)=0 THEN A(XP,YP)=0: YP=YP-1: A(XP,YP)=2: GOTO 700
420 IF DR=2 AND A(XP+1,YP)=0 THEN A(XP,YP)=0: XP=XP+1: A(XP,YP)=2: GOTO 700
430 IF DR=3 AND A(XP,YP+1)=0 THEN A(XP,YP)=0: YP=YP+1: A(XP,YP)=2: GOTO 700
440 IF DR=4 AND A(XP-1,YP)=0 THEN A(XP,YP)=0: XP=XP-1: A(XP,YP)=2: GOTO 700
450 LOCATE 3,17: PRINT"!!!!":S=0
460 FOR J=1 TO 9
470 IF Z(J)=1 THEN S=S+1
480 NEXT J
490 LOCATE 3,17
500 ON S GOTO 520,520,650,530,530,610,610,570
510 GOTO 330
520 FOR H=18 TO 24 : LOCATE 3,H: PRINT"!!!!": NEXT H: GOTO 330
530 PRINT"CARTE"
540 A#=INKEY$: IF A#="" THEN 540
550 IF A#="C" THEN 220
560 GOTO 330
570 PRINT="(M)="
580 A#=INKEY$: IF A#="" THEN 580
590 IF A#="M" THEN E=E-1: LOCATE 3,18: PRINT"NV"E: QM=6: GOTO 70
600 GOTO 330
610 PRINT="(D)="
620 A#=INKEY$: IF A#="" THEN 620
630 IF A#="D" THEN E=E+1: LOCATE 3,18: PRINT"NV"E: QM=6: GOTO 70
640 GOTO 330

```

```

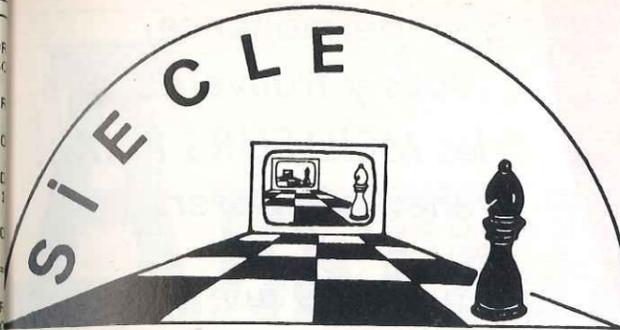
650 PRINT"=O/N="
660 A#=INKEY$: IF A#="" THEN 660
670 IF A#="O" THEN QM=QM-1 : PRINT"OUVERTURE": SF=1: GOTO 210
680 IF A#="N" THEN QM=QM+1 : PRINT"FERMETURE": SF=1: GOTO 210
690 GOTO 330
700 REM-----DIRECTION-----*
710 IF XP<=2 OR XP>=19 OR YP<=2 OR YP>=18 THEN LOCATE 1,5 : PRINT"LIMITE"
720 ON DR GOTO 730,780,830,880
730 REM ---DIR NORD DR=1-----*
740 FOR YL= YP+2 TO YP STEP -1
750 FOR XL= XP-1 TO XP+1 STEP 1
760 N=N+1: Z(N)= A(XL,YL)
770 NEXT XL,YL: N=0: GOTO 930
780 REM ---DIR EST DR=2-----*
790 FOR YL= YP+2 TO YP STEP -1
800 FOR XL= XP-1 TO YP+1 STEP 1
810 N=N+1: Z(N)=A(XL,YL)
820 NEXT YL,XL: N=0: GOTO 930
830 REM ---DIR SUD DR=3-----*
840 FOR YL= YP+2 TO YP STEP -1
850 FOR XL= XP+1 TO XP-1 STEP -1
860 N=N+1: Z(N)= A(XL,YL)
870 NEXT XL,YL : N=0 : GOTO 930
880 REM ---DIR OUEST DI=4-----*
890 FOR XL= XP-2 TO XP STEP 1
900 FOR YL= YP+1 TO YP-1 STEP -1
910 N=N+1: Z(N)= A(XL,YL)
920 NEXT YL,XL: N=0: GOTO 930
930 REM -----VISION 3-D-----*
940 CLS: PLOT 0,0: DRAW 0,150: DRAW 150,150: DRAW 150,0: DRAW 0,0
950 IF Z(7)=1 THEN PLOT 20,150: DRAW 20,20: DRAW 130,20: DRAW 130,150
960 IF Z(9)=1 THEN PLOT 130,150: DRAW 130,20: DRAW 150,20
970 REM IF Z(5)=1 THEN PLOT 20,150: DRAW 20,20: DRAW 130,20: DRAW 130,150
980 IF Z(5)=1 AND Z(4)=1 AND Z(7)=0 THEN PLOT 20,20 : DRAW 0,20
990 IF Z(5)=1 AND Z(6)=1 AND Z(9)=0 THEN PLOT 130,20: DRAW 150,20

```

```

1000 IF Z(5)=1 THEN PLOT 20,150: DRAW 20,20: DRAW 130,20: DRAW 130,150: GOTO 1150
1010 IF Z(4)=1 THEN PLOT 20,150: DRAW 20,20: DRAW 50,50: DRAW 50,150
1020 IF Z(4)=1 AND Z(7)=0 THEN PLOT 20,20: DRAW 0,20
1030 IF Z(6)=1 THEN PLOT 100,150: DRAW 100,50: DRAW 130,20: DRAW 130,150
1040 IF Z(6)=1 AND Z(9)=0 THEN PLOT 130,20 : DRAW 150,20
1050 IF Z(2)=0 AND Z(1)=0 AND Z(3)=0 THEN 1150
1060 IF Z(2)=1 THEN PLOT 50,150: DRAW 50,50: DRAW 100,50: DRAW 100,150: GOTO 1090
1070 IF Z(1)=1 THEN PLOT 50,150: DRAW 50,50: DRAW 60,60: DRAW 60,150
1080 IF Z(3)=1 THEN PLOT 90,150: DRAW 90,60: DRAW 100,50: DRAW 100,150
1090 IF Z(4)=1 THEN 1120
1100 IF Z(7)=1 AND Z(1)=1 THEN PLOT 50,50: DRAW 20,50
1110 IF Z(7)=0 AND Z(1)=1 THEN PLOT 50,50: DRAW 0,50
1120 IF Z(6)=1 THEN 1150
1130 IF Z(9)=1 AND Z(3)=1 THEN PLOT 100,50: DRAW 130,50
1140 IF Z(9)=0 AND Z(3)=1 THEN PLOT 100,50: DRAW 150,50
1150 LOCATE 1,8
1160 PRINT"NIVEAU"E
1170 PRINT"POS. X=":XP: " Y=":YP
1180 PRINT"DIR:"DR
1190 IF SC<0 THEN PRINT"MORT !!!": END
1200 PRINT"SCORE:"SC
1210 IF XP<=2 OR XP>=19 OR YP<=2 OR YP>=18 THEN PRINT"<<LIMITE>>"
1220 IF E=0 AND XP=10 AND YP=10 THEN N 1240
1230 GOTO 330
1240 CLS
1250 PRINT"VOUS ETES SORTI!"
1260 PRINT"VOTRE SCORE : "SC : END

```



Echecs, Dames, Othello sur MINITEL

- Vous trouvez un partenaire, quand vous voulez, d'où vous voulez.
- Jeu par courrier, tournois.
- Affichage et enregistrement des parties, avec possibilité de les revoir.

36.15 + SIECLE

BLANCS ou NOIRS ? les joueurs sont sur SIECLE

TROIS ADRESSES DU JEU A PARIS
UNE EQUIPE DE PROFESSIONNELS

GAME'S
FORUM

Niveau - 2
Forum des Halles
75001 PARIS
Tél. 42.97.42.31

GAME'S

Centre Commercial
4 Temps La Défense
92092 PUTEAUX
Tél. 47.73.65.92

MINI GAME'S

de la patinoire
Tél. 47.78.46.61

Vente par correspondance de la gamme

JEUX ELECTRONIQUES

FIDELITY REXTON

Documentation aux adresses ci-dessus

A VOUS DE JOUER

JEUX &
STRATEGIE

N° 1 de la presse des jeux de réflexion
et pour micro-ordinateurs

*Offrez vous
1 an d'abonnement
pour
seulement 121 F.*

• BELGIQUE

• CANADA et USA 35
PERIODICA Inc., C.P. 220 Ville Mar
P.Q. CANADA H

• SUISSE
NAVILLE et Cie 5-7 rue
1211 GENEVE 1 -

• AUTRES PAYS
Commande à adresser direc
Jeux & S

BULLETIN DE COMMANDE

à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
EXCELSIOR PUBLICATIONS - 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

• Je m'abonne pour 1 an à compter du prochain numéro.

Nom
Prénom
Adresse

Code postal Ville

• Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre
JEUX & STRATEGIE-BRED - Etranger : mandat international ou ch
compensable à Paris. Recommandé et par avion : nous consulter

JEUX & STRATEGIE

AU DOIGT ET A L'OEIL!

ENTREZ DANS LE JEU DE JESSIE,
ADOPTÉZ LA BONNE STRATÉGIE,
MATEZ LE ROI
SANS QU'IL FASSE UN PLI.

36 15
TAPEZ JESSIE

JESSIE, LE JOURNAL TELEMATIQUE DE JEUX & STRATEGIE



Pourquoi
vous devez fréquenter
les boutiques pilotes
JEUX DESCARTES

● en permanence,
vous y trouverez
les MEILLEURS PRIX...
venez comparer...

jusqu'au 30 juin 1987,
nous offrons à
TOUT ACHETEUR :

● la possibilité de gagner
UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F
PAR JOUR et par boutique :

tirez la date du jour par un simple jet de dé à 30 faces
et c'est gagné...

● UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F
LE JOUR DE VOTRE ANNIVERSAIRE
sur présentation d'une pièce d'identité.



40, rue des Écoles
75005 Paris
tél. : 43.26.79.83

15, rue Montalivet
75008 Paris
tél. : 42.65.28.53

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
tél. : 78.37.75.94



ABSTRAC

Vous êtes seul et, néanmoins, vous voulez jouer à Abstrac, le jeu de David Parlett présenté par François Pingaud à la page 90 ? Rien de plus facile... si vous possédez un ordinateur, le programme sera votre adversaire. Il est en Basic, tourne en mode texte (sans graphisme) et ne consomme que 4,9 Ko de mémoire vive après RUN.

PROGRAMME EN BASIC

```
10 DIM C(24),H(24),D(36),AP(24),G(2
),GC(2,6),GG(11),I(11),U(11),M(24)
,IP(11),GH(11)
20 FOR I=1 TO 24: READ C(I):READ H(
I):READ M(I):AP(I)=2:NEXT I
30 CLS:INPUT "Quelle force (1 ou 2)
":F
40 INPUT "Tirage machine (m) ou car
tes (c) ":I#
50 IF I#<>"m" AND I#<>"c" AND I#<>"
m" AND I#<>"c" THEN 40
60 IF I#="m" OR I#="m" THEN 140
70 FOR I=1 TO 24
80 INPUT "Carte suivante ":I#
90 FOR J=1 TO 24
100 IF M(J)=I# THEN D(I)=J
110 NEXT J
120 NEXT I
130 GOTO 170
140 FOR I=1 TO 24
150 A=1+INT(24*RND(TIME)):IF D(A)>
THEN 150
160 D(A)=I:NEXT I
170 CLS:PRINT "Voici le jeu : "
180 GOSUB 1050
190 INPUT "Qui commence : moi(1) ou
vous(2) ":I
200 IF I>1 AND I<0 THEN 190
210 IF I=1 THEN 250
220 INPUT "Votre coup : cartes ":I#
230 IF N+I>24 THEN PRINT "Il ne res
te pas assez de cartes !":GOTO 220
240 U=0:GOSUB 630
250 IF N=24 THEN 550
260 IF F=1 THEN G2=5000:GOTO 310
270 G1=-5000:FOR M1=1 TO 3
280 AP(D(N+M1))=1: IF N+M1=24 THEN
GOSUB 660:G2=6C:GOTO 460
290 G2=5000:FOR M2=1 TO 3
300 AP(D(N+M1+M2))=0:IF N+M1+M2=24
THEN GOSUB 660:G3=6C:GOTO 400
310 G3=-5000:FOR M3=1 TO 3
320 AP(D(N+M1+M2+M3))=1:IF N+M1+M2+
M3=24 THEN 340
330 FOR L=1 TO 3:AP(D(N+M1+M2+M3+L)
)=0:NEXT L
340 GOSUB 660
350 X=N+M1+M2+M3:GOSUB 1030
360 IF GC>G2 THEN X=N+M1+M2:GOSUB 1
030:GOTO 450
370 IF GC>=G3 THEN G3=6C:J1=M3
380 IF N+M1+M2+M3=24 THEN 400
390 NEXT M3
400 X=N+M1+M2:GOSUB 1030
410 IF F=1 THEN JM=J1:GOTO 510
420 IF G3>G1 THEN X=N+M1:GOSUB 1030
GOTO 490
430 IF G3<G2 THEN G2=G3
440 IF N+M1+M2=24 THEN 460
450 NEXT M2
460 X=N+M1:GOSUB 1030
470 IF G2>=G1 THEN G1=G2:JM=M1
480 IF N+M1=24 THEN 500
490 NEXT M1
```

```
500 X=N:GOSUB 1030
510 I=JM:PRINT "A moi.Je prends ":I
520 U=1:GOSUB 630
530 IF N=24 THEN 550
540 GOTO 220
550 PRINT "Fin de la manche "
560 GOSUB 660
570 PRINT "J'ai ";NB;" cartes : ":A
=1:GOSUB 950
580 PRINT "Vous avez ";NA;" cartes
":A=0:GOSUB 950
590 IF GC>0 THEN PRINT "Je gagne de
";GC;" pts ":GOTO 620
600 IF GC=0 THEN PRINT "Partie null
e.":GOTO 620
610 PRINT "Vous gagnez de ";-GC;" p
ts."
620 END
630 FOR J=1 TO I:AP(D(N+J))=U:NEXT
J
640 N=N+I
650 RETURN
660 NA=0:NB=0
670 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 6:GC(I,
J)=0:NEXT J:G(I)=0:NEXT I
680 FOR I=1 TO 24
690 IF AP(I)=1 THEN NB=NB+1
700 IF AP(I)=0 THEN NA=NA+1
710 GC(AP(I),H(I))=GC(AP(I),H(I))+1
720 NEXT I
730 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 1
740 IF GC(J,I)=2 THEN G(J)=G(J)+0.1
750 IF GC(J,I)=3 THEN G(J)=G(J)+2
760 IF GC(J,I)=4 THEN G(J)=G(J)+8
770 NEXT J,I
780 FOR I=0 TO 3
790 FOR K=1 TO 4
800 A=AP(6*I+K):J=0
810 J=J+1:IF K+J=7 THEN 830
820 IF AP(6*I+K+J)=A THEN 810
```

```
830 IF J=4 THEN G(A)=G(A)+4:GOTO 89
0
840 IF J=5 THEN G(A)=G(A)+6:GOTO 89
0
850 IF J=6 THEN G(A)=G(A)+12:GOTO 8
90
860 IF J=3 THEN G(A)=G(A)+3
870 IF J=2 THEN G(A)=G(A)+0.1
880 NEXT K
890 NEXT I
900 IF N<24 THEN GC=G(1)-G(0):GOTO
940
910 G(0)=INT(G(0)):G(1)=INT(G(1))
920 GA=G(0)*NB:GB=G(1)*NA
930 GC=GB-GA
940 RETURN
950 FOR I=1 TO 24
960 IF AP(I)=A THEN PRINT M(I):" "
;
970 NEXT I
980 PRINT:PRINT "Soit ";G(A);" pts
"
990 PRINT
1000 RETURN
1010 DATA 1,1,9K,1,2,10K,1,3,VK,1,4
,DK,1,5,RK,1,6,AK,2,1,9T,2,2,10T,2,
3,VT,2,4,DT,2,5,RT,2,6,AT
1020 DATA 3,1,9C,3,2,10C,3,3,VC,3,4
,DC,3,5,RC,3,6,AC,4,1,9P,4,2,10P,4,
3,VP,4,4,DP,4,5,RP,4,6,AP
1030 FOR L=1 TO 3:AP(D(X+L))=2:NEXT
L
1040 RETURN
1050 PRINT:FOR J=0 TO 2:FOR I=1 TO
8
1060 IF 8*J+I <=N THEN PRINT " ";
GOTO 1080
1070 PRINT M(D(8*J+I));" ";
1080 NEXT I:PRINT:NEXT J
1090 PRINT:RETURN
```



LA HUTTE DES GLACES

LUDOTHEQUE

Le J&S n° 33 est déjà loin puisque plusieurs dizaines de milliers d'années se sont écoulées pour les héros de la guerre du feu. Les peuplades pyromanes se sont éteintes (!). Ce qui compte maintenant, c'est de survivre... et de savoir s'adapter. Votre tribu va devoir prospérer malgré les conditions climatiques défavorables, les grands carnassiers qui trouvent la vie chair et les voisins envahissants.

Nombre de joueurs: 2 ou 3

Matériel:

- Deux dés
- Les pions de l'encart, soient:
 - trois tribus comprenant chacune onze hommes et trois femmes
 - trois carnassiers à la recherche d'une proie
 - six bisons (pas très futés)
 - huit silex
 - huit haches
 - six peaux de bisons
 - six feux
 - un marqueur climat

Mise en place:

Le marqueur climat est posé sur la case départ. Le jeu sera terminé à

la fin du tour où il aura atteint la case "Fin de la partie". Chaque joueur choisit une tribu et place dans les huttes de son village quatre hommes et une femme.

Tour de jeu:

- Il comprend les phases suivantes:
- avance du marqueur climat d'une case
 - mouvements des bisons et des carnassiers
 - mouvements des humains
 - combats
 - copulation
 - actions diverses.

Comment gagner?

Un joueur gagne quand il a éliminé toutes les tribus adverses. Si la fin de la partie survient sans qu'aucun joueur n'y soit parvenu, celui qui possède la tribu la plus nombreuse gagne.

Comment éliminer les tribus adverses?

Une tribu dont aucun membre n'occupe de village lorsqu'intervient un tour "pluvieux" est éliminée. Une tribu qui ne comprend pas de femme pendant trois tours consécutifs s'éteint d'elle-même, et son possesseur est éliminé.

Ordre de jeu:

A trois joueurs, pour le premier tour, le premier joueur est tiré au sort. Celui qui joue en second, commencera au tour suivant, etc.

Les conditions climatiques:

Elles sont déterminées par le marqueur climat qui indique à chaque tour le climat en vigueur. Il existe cinq types de climats:

- chaud
- tempéré
- pluvieux
- froid
- glacial

Le climat a une influence sur toutes les actions du jeu (voir ci-dessous). Lorsque le marqueur climat arrive sur une case "pluvieux", tous les pions "feu" sont retirés.

Limitation: le nombre de pions de chaque type est limité. Les règles ci-dessous ne s'appliquent que tant que les pions correspondants sont disponibles.

Apparition des carnassiers et des bisons:

Lorsque le marqueur arrive sur une case comportant un dessin de bison ou de carnassier, le pion correspondant est utilisé. Le bison est placé sur sa position de départ qui est indiquée sur le plateau et sur le climat.

Quant au carnassier, il est placé dans la tanière dont le numéro sera déterminé par le jet d'un dé.

Empilement:

A la fin de n'importe quel mouvement, une case ne peut contenir que:

- un bison seul
- un carnassier seul
- un ou deux humains (voir la règle "copulation") avec ce qu'il(s) transportent. Un humain peut transporter, au plus, une peau de bison, une hache et un silex.

Seule exception: les cases village (triples) dont les huttes peuvent contenir un nombre illimité d'humains.

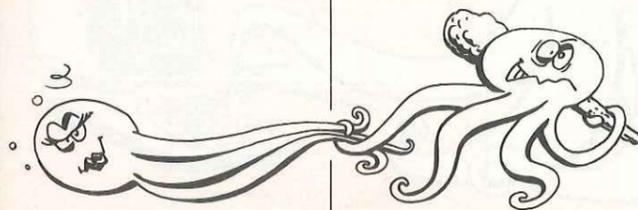
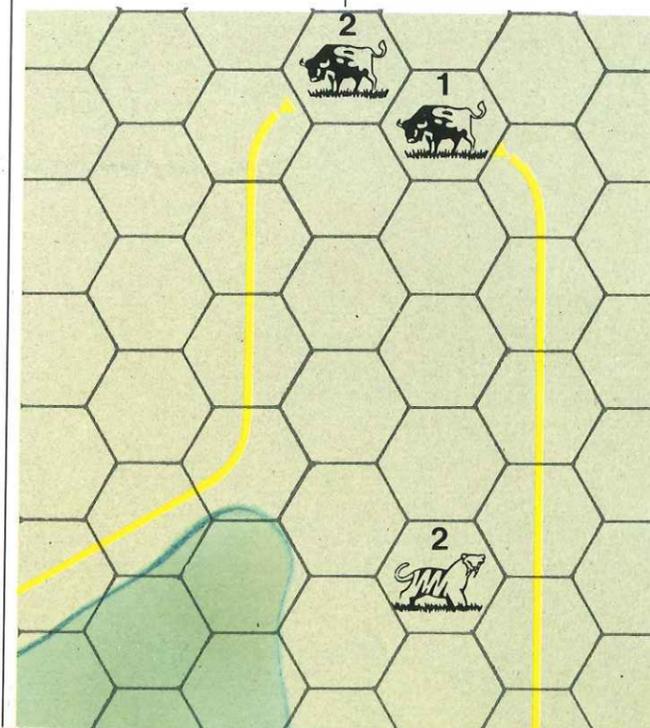
Mouvements des bisons:

Le dé est jeté pour chaque bison présent sur le plateau. Le bison avance d'une case (1, 2), de deux cases (3, 4, 5) ou de quatre cases suivant le résultat du jet. Il progresse le long de la piste dessinée sur le plateau. Lorsqu'il atteint sa case d'arrivée, il est immédiatement retiré du jeu. Si un humain se trouve sur son chemin, le bison s'arrête sur la case précédente et y reste tant que le passage est occupé.

Mouvements des carnassiers:

Le carnassier se dirige vers l'humain le plus proche (tirage au sort en

LA HUTTE DES GLACES



J E U X 4 5 I N E D I T S



45

LA HUTTE DES GLACES

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis déplacez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur une planche de contreplaqué.

de choix multiple). Il avance de cinq cases à chaque tour et il est joué par le joueur qui joue avant celui dont un humain est poursuivi par le carnassier.

Mouvements des humains:

Les hommes peuvent se déplacer au maximum de quatre cases à chaque tour, les femmes de trois cases. Un pion humain ne peut traverser une case occupée par un pion humain, bison ou carnassier. Si l'humain n'a pas de peau de bison, son déplacement est réduit d'une case par climat froid et de deux cases par climat glacial. Les cases marécages sont interdites aux humains quand le climat est plu-

peuvent attaquer, ensemble, un même adversaire. Dans ce cas l'attaquant ne jette qu'une fois le dé et additionne les bonus de tous les pions participant à l'attaque. En cas de défaite, seul l'un des pions attaquant est éliminé (choix de l'attaquant); en cas de fuite, tous les pions fuient.

Bonus suivant les adversaires:

Le tableau ci-contre donne les bonus (ou les malus) dont bénéficie l'attaquant suivant son adversaire.

Bonus dû à l'équipement:

Un humain armé d'une hache (pour l'obtention d'une hache, reportez-vous à actions diverses) a un bonus de +1.

Défenseur \ Attaquant	homme	femme	bison	carnassier
homme	0	+1	+5	-3
femme	-1	0	+3	-5
carnassier	+3	+5	+7	0

Exemple: un homme armé d'une hache et une femme attaquent une femme armée d'une hache et située dans un village où il y a du feu. Bonus attaquants = +1 (homme contre femme) +1 (hache) = +2. Bonus défense = +1 (hache) +2 (feu) + 1 (village) = +4.

- Un humain qui a vaincu un bison dans l'étape combat précédente reçoit un pion "peau de bison".
- Lorsque deux humains, situés sur des cases adjacentes ou occupant le même village, possèdent chacun un silex, ils sont en mesure d'allumer un feu.

E N C A R T

vieux. Tout pion humain présent sur une case marécage alors que le climat devient pluvieux est immédiatement éliminé.

combats:

Un humain peut attaquer tout pion humain ou bison qui lui est adjacent. Il ne peut attaquer qu'un adversaire par tour.

Un carnassier attaque dans le même tour tous les pions humains, bisons et carnassiers qui lui sont adjacents en commençant par les autres carnassiers, puis les humains et enfin les bisons; en cas de choix multiple, le manipulateur du carnassier choisit. L'ordre des combats est le suivant:

- les attaques des carnassiers
- les attaques des humains du premier joueur
- les attaques des humains du second joueur
- les attaques des humains du troisième joueur.

Lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité d'attaquer, on passe à l'étape suivante.

Pour connaître l'issue d'un combat, l'attaquant et le défenseur jettent chacun les deux dés. Il additionnent les bonus (expliqués plus loin) dont ils bénéficient. Celui qui a obtenu le résultat le plus élevé l'emporte et le pion vaincu est retiré du jeu. En cas d'égalité, l'attaquant est mis en fuite et doit reculer de deux cases; il choisit lui-même sa case de repli; en cas d'impossibilité, le pion fuyard est éliminé.

Pendant un même tour, un pion humain ne peut attaquer qu'une fois; par contre tous les pions se défendent autant de fois que nécessaire. Des pions humains d'une même tribu

Dans un combat entre humains, ceux qui disposent de peaux de bisons ont un bonus de +1 en climat froid et de +2 en climat glacial, mais de -1 (malus) en climat chaud.

Un humain qui possède du feu a un bonus de +2 quand il est attaqué par d'autres humains, et ne peut être attaqué par les carnassiers.

Bonus dus au terrain:

Tout pion se trouvant dans un marécage a un malus de -1.

Tout humain qui se trouve dans un village a un bonus de +1 quand il est attaqué.



Attaque des villages:

Le village est considéré comme une seule case. En cas d'attaque, le défenseur choisit les pions qui vont participer au combat et additionne leurs bonus. En cas de défaite, ils sont tous éliminés, mais leur équipement reste au village (à partager entre les pions amis restants).

Rappel: les bonus dus aux adversaires ne servent qu'aux attaquants.

Copulation

Il se passe quoi? Cette règle s'applique quand le climat est chaud ou tempéré et qu'un pion homme et un pion femme restent empilés pendant un tour complet, sans changer de case (on n'ose dire sans bouger) et sans être attaqués.

Lors de l'étape "copulation" qui suit l'étape de mouvement où ils n'ont pas bougé et l'étape de combat où ils n'ont pas été attaqués, le joueur possesseur du pion homme jette les deux dés. Si le résultat est supérieur à 6, la tribu de l'homme s'agrandit: le joueur concerné place sur l'une des cases adjacentes un pion femme (sur un résultat de 10, 11 ou 12) ou un pion homme (7, 8 ou 9). Par climat chaud, on ajoute 1 au dé (avec 13, le descendant est une femme).

Actions diverses:

Pendant cette étape les pions humains ont la possibilité d'effectuer un certain nombre d'actions:

- Un humain qui se trouve sur une case "Tas de silex" peut s'emparer d'un pion "silex".
- Un humain qui possède un silex et qui n'a pas été attaqué dans ce tour peut construire une hache. Le pion silex est échangé contre un pion hache.
- Un humain qui a vaincu un autre humain dans l'étape combat précédente s'empare de tout ce que celui-ci portait.

Le joueur concerné jette un dé, et s'il fait plus de 2, le feu s'allume. L'un des humains échange son pion silex contre un pion feu qu'il place sur sa case ou sur l'une des six cases adjacentes.

- Le feu n'est pas transportable.
- Un humain occupant une case avec un feu peut l'éteindre. Le pion "feu" est enlevé du plateau.
- Tout pion humain hors d'un village sans peau de bison et situé à plus de trois cases d'un feu (climat froid) ou à plus de six cases d'un feu (climat glacial), est éliminé.

Quelques conseils:

- S'il y a plus d'un carnassier à vos trousses, cherchez à les faire s'entre-dévorner.
- Un carnassier peut être d'un grand secours une fois attiré chez vos adversaires.
- Ne jouez pas au jour le jour et prévoyez vos tactiques en fonction des climats à venir.
- Si vous n'avez plus de village et si votre tribu est trop faible pour en attaquer un, il ne vous reste plus qu'à envoyer un pion femme rendre visite à une tribu adverse mais accueillante. N'oubliez pas que si une tribu est éliminée dès qu'elle n'a plus de représentant dans un village, elle peut également l'être par manque de femme. L'un de vos adversaires démuné de cette précieuse denrée aura bien besoin des vôtres pour tenter de faire naître des éléments féminins.