JEUX SUR UN PLATEAU 53

JEUX SUR UN Plateau

www.jsp-mag.com

Le mensuel des jeux de société

n° 53 - Dec / Jan 2009

KALEIDOS

REPORTAGE : ESSEN 2008

PORTRAIT : Christophe Berg

SAGA : Ravensburger

CRITIQUES : Dominion, Palais Royal, Mow,...

Spécial Noel : 21 idées cadeaux

M 01002 - 53 - F: 5,50 € - RD

JEUX ONLINE JSP

(www.jsp-mag.com)

Au 21/11, voici les top ELO pour les différents jeux de JSP online :

Jamaica
(497 classés - 3358 parties) :

1	basiljamus	*2082 (+3)*
2	le_nono	*2041 (E)*
3	Mentor	*1992 (E)*
4	ston	*1968 (E)*
5	spideremi	*1941 (E)*
6	goodvoice	*1930 (-3)*
7	TCL44	*1929 (E)*
8	limp	*1914 (E)*
9	Ragondin	*1908 (E)*
10	scalpa	*1883 (E)*

Metropolys
(574 classés - 5395 parties) :

1	ebenbe	*2017 (=)*
2	ston	*1999 (+1)*
3	le_nono	*1955 (E)*
4	Bob22	*1944 (=)*
5	basiljamus	*1935 (E)*
6	solo	*1926 (-4)*
7	Ritchy_75018	*1911 (+1)*
8	PPhil	*1907 (-3)*
9	DLD	*1903 (E)*
10	BdC	*1890 (-4)*

Utopia
(136 classés - 1434 parties) :

1	spideremi	*1978 (+6)*
2	TieOum	*1911 (=)*
3	marco 4884	*1885 (+2)*
4	mazzyfred	*1833 (-1)*
5	le_nono	*1818 (-4)*
6	BdC	*1816 (=)*
7	Borizio	*1799 (-3)*
8	Rituximab	*1749 (+1)*
9	Ritchy_75018	*1696 (E)*
10	yekeo	*1691 (-2)*

Palais Royal
0(119 classés - 377 parties) :

1	tartiflette	*1787 (E)*
2	TieOum	*1782 (E)*
3	PaulGrogan	*1702 (E)*
4	ston	*1700 (E)*
5	le toine	*1696 (E)*
6	lapinot	*1693 (E)*
7	bs	*1657 (E)*
8	djayzman	*1649 (E)*
9	Bruce	*1638 (E)*
10	le_nono	*1633 (E)*

Guerre Froide
(289 classés - 2344 parties) :

1	slipkangoo	*1919 (+2)*
2	tarpan	*1812 (-1)*
3	numero6	*1809 (+2)*
4	Borizio	*1809 (-2)*
5	KGB	*1732 (+1)*
6	goodvoice	*1731 (+4)*
7	Hedgehog	*1721 (E)*
8	Robert_BIIB	*1717 (-1)*
9	ZeKrys	*1703 (=)*
10	medievil	*1698 (E)*

Animalia
(320 classés - 4188 parties) :

1	dandra	*1880 (=)*
2	goodvoice	*1832 (E)*
3	Dark609	*1820 (E)*
4	TieOum	*1814 (-2)*
5	Borizio	*1810 (-2)*
6	Jonni	*1804 (-2)*
7	basiljamus	*1788 (-1)*
8	ston	*1776 (E)*
9	pastis	*1762 (E)*
10	Dimiento	*1759 (E)*

Caylus Magna Carta
(222 classés - 4098 parties) :

1	ginuss	*2056 (=)*
2	majes	*1929 (=)*
3	triatus	*1863 (+4)*
4	evilg	*1848 (=)*
5	marco 4884	*1844 (+1)*
6	bloblo	*1829 (E)*
7	papy25	*1826 (-2)*
8	Borizio	*1800 (-5)*
9	Maulei	*1726 (-1)*
10	Murthag	*1724 (-1)*

JSP d'OR

ELECTION

5 ème édition des JSP d'Or

Pour la 5ème année d'affilée, JSP vous propose d'élire le jeu que vous estimez le meilleur parmi les jeux testés entre le n°43 et le n°52 que vous avez entre les mains.

Pour voter, rendez vous sur le site www.jsp-mag.com , vous disposez de 15 points à attribuer au total de votre vote (vous pouvez par exemple donner 10 pts à 1 jeu puis 1 pt à 5 autres jeux ou décider de donner 15 pts à un seul jeu selon votre choix)

eLAND TEAM

Edito

Réalité en boite

Noël. Voici venu le temps des rires et des chants où le jeu de société sort de sa boîte pour s'exposer dans les foyers. Si cette période est capitale pour l'industrie du jeu, elle est aussi révélatrice de la perception du grand public vis-à-vis de l'objet de notre passion. Le jeu acquiert en effet sa légitimé dans une période consacrée à l'enfant, dédouanant non seulement l'achat mais aussi le simple fait de jouer. Les plus optimistes affirmeront que toute légitimité est bonne à prendre et que de ce fait, Jésus a bien fait de naître ; les plus pessimistes s'agaceront de ne pas voir cette période étendue au reste de l'année. Au-delà de ces considérations, c'est la question de l'accessibilité qui est posée. Au sortir d'Essen, le plus grand salon international du jeu tenu en Allemagne fin octobre, ce ne sont pas moins de 550 nouveautés (200 selon la police), qui ont émerveillé les quelques 150.000 visiteurs venus de toute la planète. Et ce qui surprend, c'est l'incroyable qualité de ces productions : avec des éléments connus depuis des millénaires (cartes, dès, pions,...), le jeu de société s'affirme encore et toujours comme un domaine où création et originalité vont de paire. Essen 2008 fut un cru proche du millésime : les 21 jeux chroniqués dans notre cahier central devraient vous en convaincre. Mais combien de ces bijoux de créativité finiront au pied des sapins ? Trop peu, c'est une certitude. Il suffit pour s'en rendre compte d'aller faire un tour dans les grandes surfaces et de relever les titres qui emplissent allégrement les caddies. La constatation est d'année en année toujours la même : rien ne semble avoir bougé depuis plus de 30 ans, les classiques bataillent toujours avec des titres d'une pauvreté mécanique ahurissante. Rien de neuf, donc : la réalité du terrain efface purement et simplement les divagations les plus fantaisistes entendues ici ou là. Alors pouvons-nous espérer un changement de la situation ? Pouvons-nous croire qu'un jour en France, pendant cette période propice à l'achat ludique, des titres plus novateurs – non point le dernier Fantasy Flight Games, mais un Keltis ou un Aventuriers du rail - puissent remplacer un Monopoly ou un Trivial Pursuit ? Ce changement de mentalité ne se fera pas uniquement par une meilleure distribution mais aussi et surtout par un accès plus large à l'information. Mettez aujourd'hui un Kaléidos à côté d'un Scrabble dans le rayon jeux/jouets d'une grande surface, le second aura toujours l'avantage sur le premier. L'émergence de cette créativité ne naîtra pas simplement du travail de fourmi réalisé par les ludothèques, les boutiques, la presse spécialisée (web ou papier) ou les associations de joueurs, mais par une considération toute autre des institutionnels ou des médias généralistes. Il est temps de s'attaquer à des chantiers plus ambitieux avant que le vent ne tourne, avant que ce gisement créatif ne se tarisse par lassitude ou épuisement. Sortons donc de nos tanières et réfléchissons, ensemble, à un nouvel horizon, loin des guerres de clochers et des petites élucubrations egocentriques. Au risque de ne voir dans cet âge d'or de la création ludique qu'une sympathique période, que seuls quelques happy-few devenus has-been pourront se targuer d'avoir connu...

Bonne lecture et bonnes fêtes de fin d'année !

Manuel Rozoy

eLANDTeam

COMMANDEZ...

Retrouvez le sommaire de chaque numéro sur notre site :
www.jsp-mag.com rubrique "Commandes"

n°6

n°10

n°13

n°14

n°15

n°17

n°18

n°19

n°20

n°21

n°22

n°23

n°24

n°25

n°26

n°27

n°28

n°29

n°30

n°32

n°33

n°34

n°35

n°37

n°38

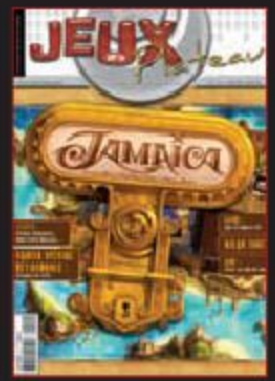
n°39

n°40

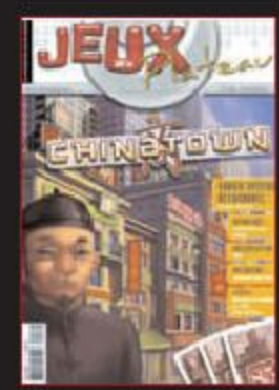
n°41

n°42

n°43


n°44

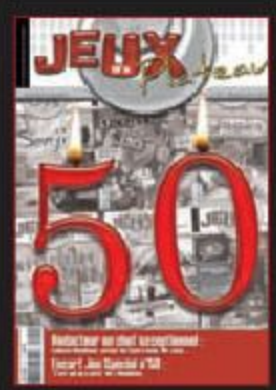
n°45


n°46

n°47

n°48

n°49


n°50

n°51

n°52

Bon de commande à détacher et à envoyer accompagné de votre règlement (chèque à l'ordre de Olpan) à :

Olpan – Service Abonnements JSP - 6/8 rue Maryse Bastié – 91430 Igny
Pour paiement par virement bancaire, nous contacter, paiement par CB possible sur notre site : **www.jsp-mag.com**
Je commande les numéros suivants au prix de :

(N° 13 à 22 sauf 18) : 4 € pour la France Metropolitaine, 9,25 $CAN (Canada), 5,60 € (UE et Suisse) et 6 € (Autres pays)
(N° 18) : 5,50 € pour la France Metropolitaine, 12,75 $CAN (Canada), 7,75 € (UE et Suisse) et 8,25 € (Autres pays)
(N° 23 à 27) : 5 € pour la France Metropolitaine, 11,50 $CAN (Canada), 7 € (UE et Suisse) et 7,50 € (Autres pays)
(N° 28 à 52 sauf 33, 36, 39,49 et 50) : 5 € pour la France Metropolitaine, 9,95 $CAN (Canada), 6 € (UE et Suisse) et 6,50 € (Autres pays)
(N° 33, 39 ,43, 49 et 50) : 5,50 € pour la France Metropolitaine, 10,95 $CAN (Canada), 6,60 € (UE et Suisse) et 7,15 € (Autres pays)

❑ N°13 ❑ N°14 ❑ N°15 ❑ N°17 ❑ N°18 ❑ N°19 ❑ N°21 ❑ N°22 ❑ N°23 ❑ N°24 ❑ N°25 ❑ N°26 ❑ N°27 ❑ N°29 ❑ N°30 ❑ N°32 ❑ N°33 ❑ N°34 ❑ N°35
❑ N°37 ❑ N°38 ❑ N°39 ❑ N°40 ❑ N°41 ❑ N°42 ❑ N°43 ❑ N°44 ❑ N°45 ❑ N°46 ❑ N°47 ❑ N°48 ❑ N°49 ❑ N°50 ❑ N°51 ❑ N°52

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Signature :

eLAND Team

Sommaire

Actualité
- *News* 6

Portrait
- *Christophe Berg, explorateur du jeu* 11

Zoom : Kaleidos
- *Preview* 14
- *Un kaléidoscope d'idées* 16
- *A vous de jouer* 18

Enfantillages
- *Comment remplir à ras la hotte du Père Noël ?* 20
- *Momes et pions* 22

Hors cadre
- *Hors plateau* 24
- *Les Annales du Disque-monde* 26

Focus
- *Des bons usages de l'animateur ludique* 53

Reportages
- *Le 11ème congrès international des Ludothèques* 58
- *A l'Est d'Essen* 60
- *Festival International de Jeux de Cordoue* 64

Analyse
- *La tête dans le moteur : Sylla* 66
- *Un jeu n'est il qu'un mode d'emploi ?* 68
- *Jactalea de Profondis : Exxit avantage, No Limit Exxit* 70

Retro
- *La saga des éditeurs : Ravensburger, le grand-père du jeu* 72
- *Fang den Hut !* 74

Cahier Spécial Critiques

- Pit III
- Les Géants de l'Ile de Pâques IV
- Der Name der Rose VI
- Happy Farm VII
- Palais Royal VIII
- Ninja vs Ninja IX
- Héros du Monde X
- Die Aufsteiger XI
- Enuk XII
- Tumblin Dice XIII
- Space Alert XIV
- Comuni XV
- Pyramid XVI
- Machu Pichu XVII
- Carcassonne Mayflower XVIII
- A l'Ombre des Murailles XIX
- Wasabi XX
- Chicago Express XXI
- Saigo no Kane XXII
- Mow XXIII
- Dominion XXIV

Directeur de la publication : Olivier Arneodo (olivier@jsp-mag.com)

Abonnements, rédaction, publicité :

Olpan – 6/8 rue Maryse Bastié - Bat A – 91430 Igny –

Tel : 01 64 53 38 80 – Fax : 01 69 41 69 04

Service des ventes (réservé aux dépositaires et marchands de journaux) :

Distri-Medias – Magali Parra – Tel : 05 61 72 76 35

Service des ventes aux boutiques spécialisées :

Asmodée – Nathalie Asta – Tel : 01 34 52 19 70

Abonnements : Tarifs : 12 numéros : France Métropolitaine : 48 € ; Union Européenne : 58 € ; Suisse : 91 CHF ; Canada : 96 $CAN ; Dom Tom : 63 €

DES JEUX SUR UN PLATEAU est une publication de Sarl Olpan, au capital de 77 415 €, siège social : 6/8 rue Maryse Bastié - Bat A – 91430 Igny

Rédacteur en chef : Manuel Rozoy (manu@jsp-mag.com)

Rédaction : Josep Allue, Alain Balay, Philippe Barcellona, Christophe Bouet, Benoit Christen, Dominique Ehrhard, Jean-Baptiste Ernotte, Vincent Everaert, Giovanni Galanti, Sylvain Gourgeon, Delphine Lelièvre, Antonin Merieux, Ursula Michel, Rodolphe Pueyo, Guillaume Torrent, Anaël Verdier.

Secrétaire de rédaction : Delphine Lelièvre (delphine@jsp-mag.com)

Dépôt légal : Octobre 2008

ISSN : 1763-5837

Commission paritaire n°0311K84373

© Copyright Olpan. Reproduction interdite sans accord préalable - Imprimé en France – Printed in France

Diffusion : NMPP

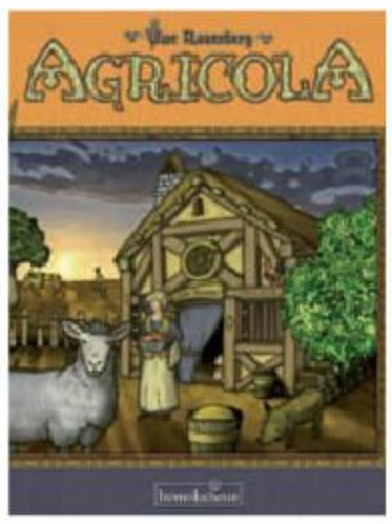
Remerciements à tous les éditeurs nous ayant fourni des jeux

Les News

par Rodolphe Pueyo

Essen, c'est fini. À en croire les joueurs présents sur le plus grand salon du jeu de société au monde, les jeux présentés ne sont pas aussi exceptionnels que ceux de l'an dernier, mais quelques perles devraient tout de même débarquer petit à petit sur les étals.

International Gamers Awards 2008 : les résultats



Ce prix américain récompense chaque année diverses catégories de jeux. Celle qui nous intéresse particulièrement est celle des « Jeux de Stratégie ». Voici les deux grands vainqueurs :
- dans la catégorie multijoueurs, c'est sans aucune surprise Agricola qui l'emporte ;
- parmi les jeux à deux, 1960: The Making of the President monte sur la plus haute marche.
L'ensemble des résultats sur le site officiel : http://www.internationalgamersawards.net.

Et le Jeu de l'Année 2008 hollandais est...

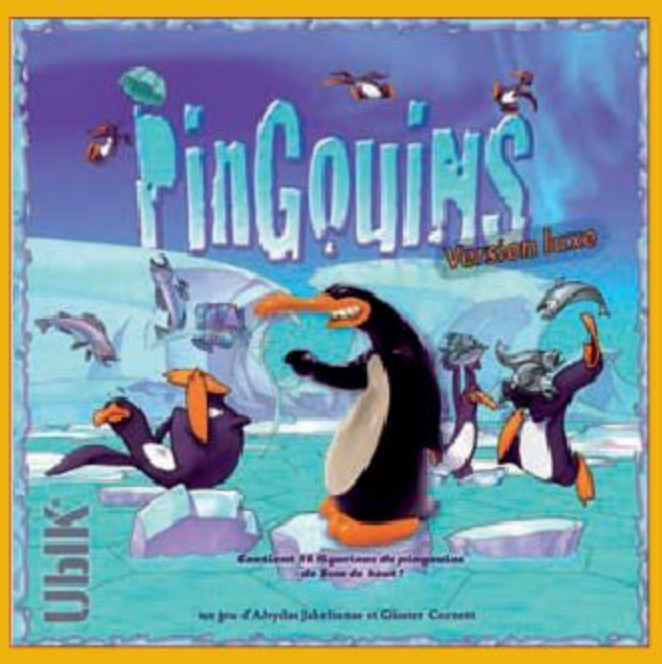
L'autre pays du fromage jeu propose aussi son prix spécial du jeu de société. Les résultats viennent d'être communiqués :
1. Cuba de M. Rieneck et S. Stadler (The Game Master): 910 points
2. Yspahan de S. Pauchon (QWG Games): 850 points
3. Burger's Zoo (alias Zooloretto) de M. Schacht (999 Games): 623 points.
Ils sont suivis, dans l'ordre, de League of Six (494 points), Les Vents du Nord (367 points), Thebes (227 points) et Tzaar (217 points).

Asmodee change d'identité graphique

Quand change-t-on de logo ? Lorsque celui-ci ne véhicule plus vraiment la réalité d'une société. C'était le cas de l'ancien logo d'Asmodée. Avec ses écailles de dragon héritées de son origine rôlistique et ses accents bien français, ce logo ne correspondait plus tout à ce qu'est devenue récemment la société : un acteur mondial de l'univers ludique, d'où la nécessité d'enlever les accents si « frenchy » pour opter pour un « Asmodee » plus anglo-saxon. Voici donc un logo plus frais et plus international.

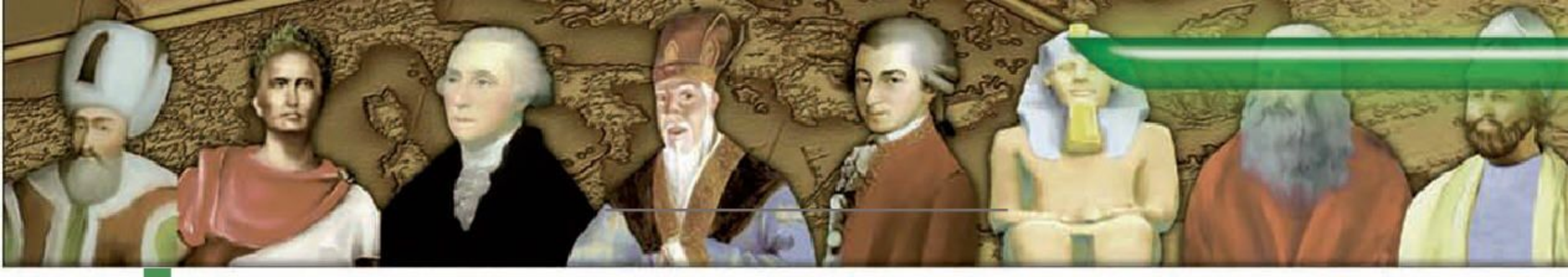
Les rois de la glisse sont de retour

Le célèbre jeu de placement Hey! That's My Fish!/Pingouin revient dans une toute nouvelle édition améliorée, dite de luxe : Pingouins (au pluriel cette fois-ci). Ce jeu rapide pour tout public se joue sur un plateau modulable, construit aléatoirement avec des hexagones juxtaposés. Chaque joueur va déplacer un de ses pingouins afin de manger le plus de poissons possible. Mais attention, on retire l'élément du plateau où s'arrête le pingouin, ce qui provoque un rétrécissement de la surface de jeu jusqu'à la fin de partie, bloquant ainsi les adversaires (ou soi-même). Pingouins est un jeu de réflexion aux règles très simples et aux parties très dynamiques. La version de luxe contient 60 blocs de glace et 16 figurines de pingouins en résine, sculptées à partir des dessins de François Bruel.
Un jeu pour 2 à 4 joueurs,
proposé à 30 Euros.



BRÈVES

Dominion a été adapté il y a peu en ligne sur le site allemand BrettSpielWelt : http://www.brettspielwelt.de. **Ubik** change de nom et devient Edge, mais les nouveaux jeux resteront estampillés Ubik pendant quelques semaines, pour cause de production antérieure. La nouvelle boîte de **Plus 4** (une variante sophistiquée du Puissance 4) devrait être disponible d'ici peu de temps chez Winning Moves. **Sushizock im Gockelwok** sera disponible en français début décembre sous le nom Sushi Bar. **Megawatts** (VF de **Funkenchlag**) et **Keltis** devraient arriver sur les étals via Filosofia vers la fin novembre. **Pictureka**, le jeu où il faut retrouver le plus rapidement possible des éléments cachés dans une illustration, revient à grande échelle pour les fêtes de Noël. **Go Go Gorilla!** est un jeu pour enfants édité par Goliath, faisant furieusement pen-



En vrac

Twilight Greations
Dans le jeu à deux, Cthulhu Rising, un joueur incarne un groupe de cultistes qui va tenter d'invoquer le Grand ancien Cthulhu. L'autre joueur quant à lui joue les investigateurs devant s'opposer aux projets des cultistes. Ce jeu stratégique est proposé en anglais au prix de 20 €.

Ravensburger
L'oeuf a dit est un jeu d'expression corporelle proposant deux modes de jeu : un jeu d'adresse et de concentration où l'enfant observe les cartes et imite ce que fait le petit singe sans faire rire l'oeuf, et un jeu collectif où les enfants se passent l'oeuf en reproduisant habilement les positions énoncées...Un jeu éducatif pour développer l'équilibre et la coordination des mouvements, pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans. Prix : 25 €

University Games
Après avoir publié le jeu de plateau Cérébrale Academie, adapté du jeu vidéo à succès, voici qu'arrive la version cartes du même jeu. Qu'ils jouent en solo ou en équipes, les joueurs vont se voir proposer une avalanche de casse-tête dans diverses catégories. Le but est de donner un maximum de bonnes réponses pour désigner le joueur ou l'équipe qui a « le plus gros cerveau ». Une version de poche en boîtage métallique, proposée à 10 €.

Hueeeeeeeee.... Bongo !

Après avoir déjà publié en 2004 une version française de Ubongo sous le nom Expédition Pyramide, voici que l'éditeur hollandais University Games nous en propose une nouvelle sous le titre et l'apparence d'origine : Ubongo. Les joueurs disposent du temps d'un sablier pour placer des pièces « tétris » dans les cases correspondantes de leurs cartes-grilles, selon un modèle imposé. Le joueur qui y parvient en premier choisit le puits de mine à travers lequel il va s'emparer de ses pierres précieuses. Plus un joueur met de temps à placer ses pièces de puzzle, moins il a de choix – et moins il a de chances de pouvoir prendre les pierres qui lui conviennent. Différents niveaux de jeux sont proposés. Le jeu est décliné en deux versions :
la normale pour 2 à 4 joueurs à 30 Euros,
et la version de voyage pour 1 à 4 joueurs à 8 Euros.

Que tu es beau en uniforme !

Le nouveau jeu de Christophe Boelinger Field Ops propose de retrouver tout l'univers uchronique de Tannhäuser dans un jeu de cartes (non à collectionner). Il introduit un système de gestion inédit, intitulé « War Cards » : il permet d'aborder différemment les notions de Déplacement et d'Activation des unités sur le champ de bataille. De plus, chaque joueur dispose d'un paquet de cartes propre, à l'aide duquel il va pouvoir déplacer ses unités sur le champ de batailles. Un jeu de bluff et de dextérité pour deux joueurs.
Prix : 30 Euros.

Tu veux un bonbon ?

« Le Coffre aux Diamants » est une sorte de loto de luxe – avec de « vrais » diamants et une « vraie » boîte à bijoux ! Chaque joueur a une grille de quatre dessins : une couronne, un collier, un escarpin et des bijoux. Les joueurs s'efforcent de compléter leur grille en plaçant les cartes sur l'image correspondante. Mais pour y arriver, il faut réussir à prendre les diamants de la bonne couleur dans le coffre à bijoux. Un jeu University Games pour 2 à 4 joueurs. Prix : 15 Euros.

ser au **Fou Volant** par le fun qu'il procure. Fin 2008, devrait arriver chez Fantasy Flight Games la nouvelle édition de **Rencontre cosmique**. **Black Sheep** est le nom d'un nouveau jeu de Reiner Knizia à paraître chez Edge. **Age of Conan** est annoncé en français pour le début d'année 2009 (si vous croisez les doigts assez fort). **Race for the Galaxy** a remporté il y a quelques semaines le prix « À la carte » organisé par le magazine allemand Fairplay. **Zombies!!!,** le jeu de Twilight Creations vendu à plus de 125.000 exemplaires, va être adapté en 2009 pour les consoles XBox 360 et PS3. Une nouvelle version du **Trivial Pursuit** devrait faire fureur en cette fin d'année : elle introduit notamment une notion de rapidité entre concurrents.

eLAND Team

44 100

c'est la surface en m2 du salon international du jeu d'Essen, soit près de 4,5 hectares !

La chenille qui fait des trous

University Games propose une série de jeux fondés sur l'album illustré portant le même titre (La chenille qui fait des trous) et dû au talent de l'auteur de livres pour enfants Eric Carle.

Dans le jeu de plateau, les enfants ont pour mission de nourrir la chenille en lui donnant toutes sortes de bonnes choses à manger. Jusqu'à ce que, tout comme dans l'histoire, la chenille se transforme en un superbe papillon. Les enfants doivent donc remplir un bol en y plaçant différents fruits et légumes nécessaires à son alimentation. Un jeu d'éveil pour apprendre à compter.

Prix : 15 Euros.

Dans le jeu de cartes, les joueurs ont toujours le même but (nourrir la chenille pour ceux qui ne suivent pas) mais cette fois, le jeu leur fait découvrir les jours de la semaine. Prix : 8 Euros .

Questions pour un champion !

Monsieur Je sais tout est un jeu de questions/réponses dont les 500 cartes sont réparties en quatre catégories : Qui suis-je ? Que suis-je ? Où suis-je ? – plus la catégorie « Tête de mule ». Chaque carte comporte un certain nombre d'indices. Si un joueur connaît la réponse, il peut la donner immédiatement puisqu'on joue en simultané. Si la réponse est bonne, le joueur lance le dé numéroté et fait avancer sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé. Un jeu de connaissances édité par University Games, disposant de mécanismes plutôt classiques, et faisant penser à ceux du jeu télévisé Questions pour un Champion. Prix : 25 Euros.

En vrac

XII Singes
Mad Arena est le nouveau jeu de Guillaume Blossier (Tchin Tchin) Au centre de l'arène, sept combattants aux capacités un peu particulières s'affrontent afin qu'il n'en reste plus qu'un à la fin du combat. Un jeu d'ambiance tactique pour 3 à 5 joueurs à paraître début décembre, au prix de 15 €.

Ravensburger
Le jeu du Chat est un jeu d'ambiance élaboré autour des aventures dessinées du célèbre personnage du Chat de Philippe Geluck, qui fête ses 25 ans cette année. Tour à tour, chaque joueur devra dessiner, mimer, répondre à des questions et devinettes et faire preuve d'observation. Un jeu pour 2 à 6 joueurs, à partir de 12 ans. Prix : 40 €.

Take on You
Daedalus est la deuxième extension de Tannhäuser. On y trouve le Labyrinthe de Minos et une campagne de six scénarios. Les quatre Points d'Entrée de ce nouveau plateau, son Pathfinding original et ses nouvelles cases mettront le sens tactique des joueurs à rude épreuve. Un indispensable pour les fans du jeu de base. Une boîte à partir de deux joueurs. Prix : 25 €.

Hasbro
Après Privacy chez Gigamic, voici un autre jeu plutôt osé et grand public : Partini propose six jeux pour mettre de l'ambiance pendant les soirées entre amis. Modelage, mime, jeux d'adresse… des règles simples et des questions plutôt drôles au programme. Prix : 35 €.

Ravensburger
Monstratak allie pour la première fois un plateau de jeu et un module vidéo. Le Dr Fléau a ranimé des monstres légendaires pour anéantir la ville de Democratic City. Traquez les monstres dans la ville, provoquez-les en vidéo et relevez de nombreux défis afin de parvenir à stopper le Dr Fléau et ses monstres. Un jeu en 3D pour 2 à 4 joueurs. Prix : 35 €.

Goliath
Après Triominos Junior, Goliath dérive le fameux jeu de connexion dans une version Dora l'exploratrice. My First Triominos s'adresse aux enfants de 3 ans et plus et dispose de deux niveaux de règles : un puzzle pour les tout-petits et une version colorée et chiffrée pour les plus grands. Prix : 20 €.

Tactic connection

Domination est une nouvelle façon de jouer aux Dominos, ou plutôt d'utiliser les pièces en bakélite de ce dernier. À tour de rôle, les joueurs posent sur le plateau de jeu un de leurs dominos afin que les points des deux extrémités de la pièce coïncident avec ceux des carrés (dessinés sur le plateau) entre lesquels elle se trouve. Dès qu'on arrive à conquérir un territoire en réalisant une zone fermée, on le revendique en y déposant un de ses jetons. Le joueur avec le plus de territoires en fin de partie est le vainqueur. Un jeu de placement pour 2 à 4 joueurs, édité par Tactic.
Prix : 25 Euros.

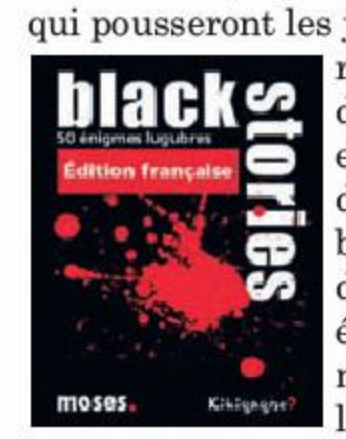
En vrac

Gigamic/Amigo
Dans Poison, de Reiner Knizia, chaque joueur à son tour lance une carte potion dans le chaudron de son choix, en essayant de ne pas créer une réaction qui le ferait déborder, en faisant bien attention aux cartes spéciales. Un jeu de plis malin, proposé à 10 €.

Ravensburger
Cata Castors est un jeu d'agilité et de chance pour enfants à partir de 4 ans. Avec beaucoup de doigté, et un peu à la manière de Ballast (Gigamic), les joueurs doivent s'emparer des troncs sans faire tomber le barrage et sans énerver Timber le castor. Une mission risquée puisque Timber bénéficie d'un détecteur sonore de mouvements. Un jeu pour 2 à 4 joueurs, proposé à 25 €.

Des histoires qui font peur

L'éditeur québécois Kikigagne édite (en français, of course) Black Stories, un jeu d'ambiance proposant 50 énigmes sinistres qui pousseront les joueurs à réfléchir différemment pour les résoudre. Les joueurs doivent ensemble reconstituer des situations (souvent burlesques) en posant de simples questions, en étudiant minutieusement les réponses, et en laissant leur imagination les guider. Un jeu idéal pour animer une soirée, fondé sur un principe simple et éprouvé. Plusieurs extensions existent en anglais : gageons qu'elles seront rapidement disponibles si le succès ne se fait pas attendre. Prix : 11 Euros.



Pfff....Même pas cap !

Le nouveau jeu de poche de Cocktail Games s'intitule Bluff Party. Il s'agit de la version française du jeu québécois J'te gage que... C'est un jeu destiné à animer de manière très subtile des soirées entre (nombreux) amis. Tous les invités reçoivent trois défis loufoques à réaliser devant les autres, sans que ces derniers n'en devinent la nature. Sous quel prétexte applaudirez-vous votre voisin sans attirer les soupçons ? Comment ferez-vous dériver la conversation sur la lutte gréco-romaine ? À chacun de tenter en même temps de démasquer les autres joueurs sans proférer d'accusations erronées. Un jeu burlesque et débridé pour 4 à 50 (!) joueurs, sous licence Scorpion Masqué (http://www.scorpionmasque.com).
Prix : 10 Euros.

CONCOURS

10 BOITES DE JEUX à GAGNER

(5 BOITES AGIL'UP - 5 BOITES HOT COCOT)

QUESTION 1
Grand aventurier, vous avez déjà vu des cervidés sur tous les continents. En arrivant dans le nord canadien, pourquoi la vue d'un troupeau de caribous vous trouble-t-elle ?
- Ils ont tous des bois
- Ils ont la taille d'un mouton
- Ils ont de petites défenses sur les côtés du museau

QUESTION 2
Quelle est la particularité du guillemot de Troïl ?
- Il a une aile plus grande que l'autre
- Il fait toujours son nid sur un autre nid
- Il pond un oeuf en forme de poire

QUESTION 3
Quel oiseau était particulièrement vénéré par les Egyptiens ?
- Le héron
- Le cygne
- L'ibis

QUESTION 4
Quel est le bois qui résiste aux termites ?
- Le chêne.
- Le noisetier.
- Le châtaignier.

QUESTION 5
Quelle technique l'aigle noir, un rapace des forêts asiatiques, utilise-t-il pour capturer des oeufs et des oisillons ?
- Il les fait tomber avec une branche.
- Il emporte le nid avec lui.
- Il bombarde le nid de noix de coco.

QUESTION 6
Lorsque vous arrivez dans cette bourgade, votre ami wisigoth qui vous reçoit vous explique que le pilier central des habitations des anciens germains provenait toujours de la même variété de bois. De quel arbre s'agissait-il ?
- Du bouleau
- Du chêne
- Du frêne

QUESTION 7
Combien d'oeufs pond la femelle du circaète Jean-le-Blanc ?
- Un
- Deux
- Trois

QUESTION 8
Que font la plupart des Japonais des baguettes en bois, après les repas ?
- Ils les lavent.
- Ils les brûlent.
- Ils les jettent.

QUESTION 9
Sur une haie en Ukraine, vous avez placé une caméra près d'un nid de rouges-gorges pour filmer l'éclosion des oeufs. Mais le premier oisillon qui éclot se met à jeter par-dessus bord les autres oeufs du nid un par un ! Quel est donc cet oiseau ?
- Un jeune aigle
- Un jeune coucou
- Un jeune rouge-gorge

QUESTION 10
Il a plu toute la journée, mais vous devez quand même faire du feu avec le bois humide que vous avez ramassé dans cette forêt canadienne. Quel bois pouvez-vous enflammer alors qu'il est trempé ?
- Le bouleau
- Le chêne
- Le châtaignier

QUESTION 11
Quel pourcentage de l'exploitation du bois tropical se fait dans le respect des écosystèmes forestiers ?
- 0,1 %
- 1 %
- 10 %

QUESTION 12
Quelle est la particularité de la poule de Tasmanie ?
- Elle ne pond pas d'oeufs.
- Elle s'envole en tournant sur elle-même.
- Elle vit avec deux mâles.

Pour participer, connectez-vous sur : www.jsp-mag.com

eLAND Team

Christophe Berg, explorateur du jeu

par Anaël Verdier

Personnage atypique, Christophe Berg échappe à toute tentative de caractérisation. Grand voyageur, professeur de ludologie, il oeuvre dans l'ombre à tracer une méthodologie de la création ludique et concocte de mystérieux projets.

Parce qu'il grandit au Rwanda, le petit Christophe ne connaît ni la télévision ni les jeux vidéos naissants. Alors pour jouer, il se plonge dans les jeux de pions africains. C'est plus tard, quand il arrive au lycée, qu'il se met aux jeux d'aventures sur PC et que l'envie de créer le titille. C'est dans ce contexte que les premières pistes qui le mèneront à Mamba émergent.

Venu à Paris pour ses études, la perte de son père le contraint à les abandonner pour commencer à travailler. Très vite, il crée sa propre entreprise : Toodoo°. Grâce à l'argent qu'il y gagne en développant des jeux sur Internet et des dispositifs ludiques pour des entreprises de communication, il édite Mamba. « *Je ne suis pas allé voir le circuit des éditeurs traditionnels parce que les jeux abstraits ne les intéressaient pas* ». Pour Christophe, les jeux abstraits ont ceci de magique qu'ils laissent l'imaginaire du joueur s'évader librement pendant qu'il joue au contraire des jeux à thème imposé, qui prémâchent le travail d'imagination du joueur.

L'explosion de la bulle internet met prématurément fin à Toodoo°, qui vient d'ouvrir une antenne à la Rochelle, et Christophe passe par une phase financière difficile. C'est alors qu'Upper Deck Entertainment le contacte pour développer des jeux de société à Amsterdam. Christophe fait pour eux une grosse étude du marché européen du jeu de société et développe quelques jeux en interne. En parallèle, il commence à enseigner la ludologie et le GameDesign à l'Utrecht School of Arts. « *Enseigner me remet en question et me permet de travailler sur des projets de recherche. Quand j'enseigne, j'apprends autant que mes élèves, c'est un échange* ». En 2005 Christophe acceptait une chaire de professeur invité à la Ngee Ann Polytechnic de Singapour où il a contribué à développer le tout nouveau programme d'enseignement du Game Design.

Ce qui fascine le plus Christophe, ce qu'il enseigne et qu'il poursuit dans ses projets personnels, c'est l'exploration du processus de création : comment provoquer une expérience ludique, quel support est le plus approprié pour un projet, ce que le joueur apporte au jeu (ou « métajeu »), lui sont autant de sujets d'intérêt et de passion. Quand il aborde un jeu, c'est sans a priori sur la forme qu'il va prendre. Il prototype les jeux vidéos sur papier, et rêve d'un jeu hybride, qui combinerait plusieurs plateformes, comme celui qu'il développe actuellement pour le parc de l'Estuaire : « *ce qui m'intéresse, ce n'est pas de publier des jeux et de gagner beaucoup d'argent, c'est de créer et d'explorer les possibilités qui s'offrent à moi* ».

Aujourd'hui, Christophe continue d'enseigner et a créé une nouvelle société : Metagama, « *parce qu'[il] a envie de développer des projets personnels et de travailler sur des projets hybrides* ». On attend le résultat avec impatience !

Christophe Berg en quelques dates

1973 : Naissance à Besançon (25)
1999 : Création de Toodoo
2004 : Fin de Toodoo
Octobre 2004 : Intègre le département de Game Development chez Upper Deck
2005-2006 : Professeur Invité à Ngee Ann Polytechnic de Singapour/ Création de http://www.metagama.com/

eLAND Team

B KALEIDOS C

eLAND Team

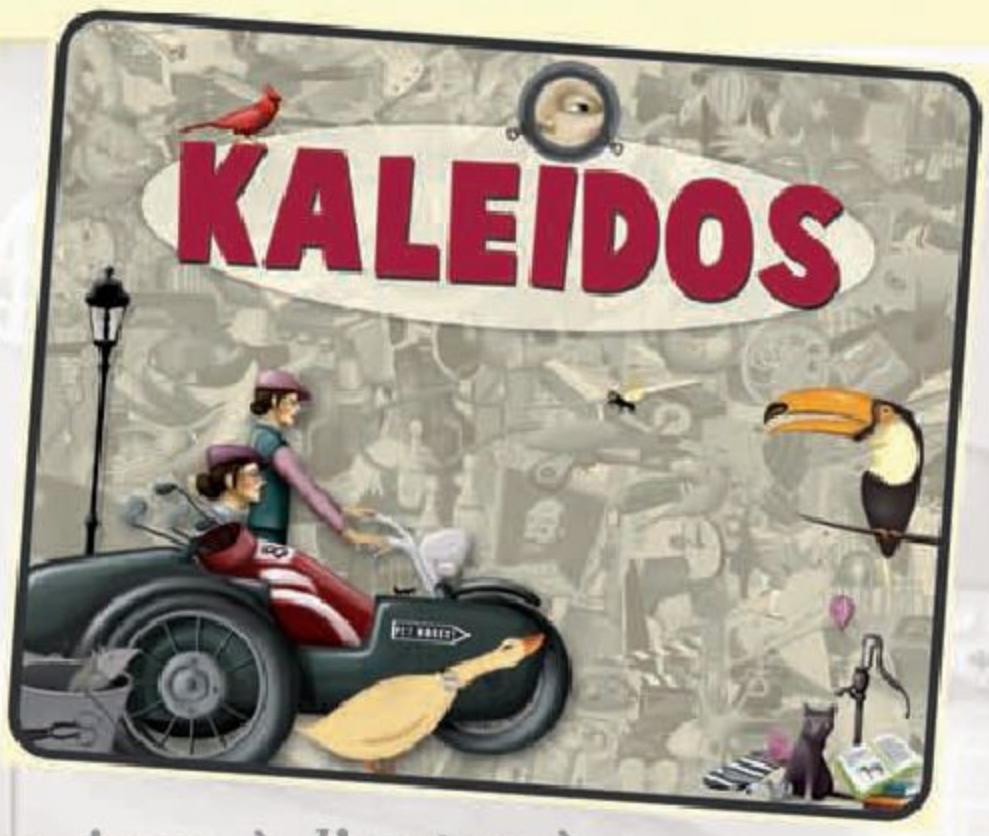
Un jeu édité conjointement par Ystari et Cocktail Games, cela a de quoi surprendre. Que peut donc bien donner l'alliance du cube en bois et du volume sonore le plus élevé du monde ludique ? Un Caylozo ? Un Papillopolys ? Rien de tout cela mais assurément un jeu accessible à tous où l'observation est la stratégie ultime. Ajoutez à cela des graphismes exceptionnels et vous obtenez le fond et la forme. En bref, un jeu beaucoup plus Rythme que Boulet, avec pour seul regret de devoir attendre Janvier là où il eut été fort utile entre la dinde et le fromage. D'ici là, entrainez vous, ce zoom est fait pour ça !!!

eLAND Team

KALEIDOS

Preview

par Guillaume Torrent



Avec la réédition de ce party game plutôt méconnu, Cocktail Games et Ystari s'allient-t-ils pour le meilleur ou pour le pire ? La réponse viendra comme toujours des joueurs qui accorderont ou non un avenir doré au titre... En réalité, chacun d'entre nous a déjà joué un jour à l'autre à Kaleidos sans le savoir, de près ou de loin. Pourquoi, comment : réponse dans les lignes qui suivent.

Avec ce nom de « Kaleidos », référence à l'objet qui permet de voir de multiples formes au travers d'un tube qui réfléchit la lumière naturelle au travers de miroirs, Kaleidos n'a que très peu de rapport avec le dit objet. En réalité, il est intimement lié à l'un des plus vieux jeux, pratiqué par bon nombre d'écoliers ou de collégiens : celui du Baccalauréat. Qui n'a jamais passé une heure de permanence au collège à se triturer les méninges pour trouver un fruit ou un métier qui commencerait par cette satanée lettre « W » ? Kaleidos reprend les bases de ce jeu, à quelques détails près.

Dix ans déjà

Sûrement connu de quelques passionnés et férus de curiosités ludiques, la première version de Kaleidos date de 1995. A moins de la posséder dans sa ludothèque ou d'avoir eu l'occasion de la dénicher sur une brocante, les chances de mettre la main dessus aujourd'hui sont très minces. C'est peut-être ce qui a poussé la doublette Cocktail Games-Ystari à s'allier pour permettre aux joueurs de découvrir ou redécouvrir ce titre. oeuvre de Spartaco Albertarelli, auteur de Coyote, Category ou Magnifico, le jeu est une sorte de petit bac qui avait valu l'As d'or du jeu de communication en 1995 à son auteur. Elle s'offre là une cure de jeunesse et un beau lifting en cette année 2008, au travers de cette version preview. Les graphismes, très réussis et plaques tournantes du jeu, sont l'oeuvre d'Elena Prette et Marianna Fulvi. C'est certainement l'une des meilleures et en tout cas la plus belle variante du jeu.

Passe ton bac d'abord !

Le principe est extrêmement simple et connu de tous. Mais pour ceux qui préféraient aller faire des bêtises plutôt que de jouer au petit bac, un petit rappel s'impose. Ici il faudra retrouver au beau milieu d'une illustration extrêmement riche en détails, le plus grand nombre d'éléments donc de mots commençant tous par une lettre sélectionnée au hasard. Chaque joueur ou équipe dispose d'un petit chevalet pour pla-

cer son illustration dans les meilleures conditions et observer au mieux les éléments du décor. Une fois le choix de la lettre effectué, c'est parti pour la durée du sablier pendant laquelle il faudra écrire tous les objets présents sur l'image dont le nom débute par la dite lettre. A la fin de la manche, chacun déclare à haute voix les mots découverts et les compare à ceux trouvés par les autres joueurs. Le décompte des scores est calqué sur celui du jeu du bac : un point par réponse en commun, trois pour celle que personne d'autres n'a découverte. On passe au dessin suivant et ainsi de suite jusqu'à avoir joué les dix illustrations de la boîte. Le joueur totalisant le plus grand nombre de points l'emporte.

Mais où est Charlie ?

Jouable à partir de deux et jusqu'à douze joueurs et dès dix ans, Kaléidos est le jeu familial par excellence. Bouclé en une petite heure, il ravira petits et grands. A première vue, on n'est pas forcément emballé par l'idée de se replonger dans ce fameux jeu du bac, surtout lorsqu'on n'y a pas goûté depuis près d'une dizaine d'années ! Le fameux syndrome du « ça a bien mal vieilli dis donc ! » semble pointer le bout de son nez. Mais il n'en est rien lorsqu'on découvre le matériel associé. En ouvrant la belle boîte en métal dont on croirait qu'elle abrite bonbons et friandises, on découvre les fameuses illustrations avec lesquelles on va jouer. Et là on ne peut que saluer le travail effectué. Si le style graphique pourra en rebuter certains, tantôt comique, tantôt dérangeant, mettant en scène des personnages aux têtes parfois difformes, il a le mérite d'offrir un parti-pris et d'y aller à fond. Lorgnant vers une esthétique burtonienne, entre le baroque et le gothique soft, chaque image est quasiment un délire à elle seule. Au milieu de ces illustrations, il va falloir s'adonner à une gymnastique intellectuelle mêlant observation et recherche linguistique. Entre la chambre d'écolière, la scène d'un théâtre, la cuisine, le cirque ou encore le bateau de pirates, on reste scotché par la richesse et la profusion de détails des dessins et on reste parfois les premières parties plus à contempler et dénicher les éléments marrants du décor qu'à véritablement jouer. On se sent un peu comme face à ce fameux livre pour enfants « Où est Charlie ? ».

Mais si je vous jure, c'est un koala dans le coin la !

Là où le titre prend toute son ampleur est sûrement dans une configuration par équipe où chaque membre saura apporter ses mots, souvent que lui seul a su déceler au beau milieu d'une des illustrations... Car le jeu réserve de grands moments de bonne humeur et de fous rires, et très souvent de mauvaise foi, quand il s'agit de convaincre toute l'assistance qu'il y a bien une hirondelle près de la fenêtre alors qu'il s'agit d'une mouette ! Débats, discussions, chacun milite pour sa réponse ajoutant une petite dose de rythme et d'humour bienvenue. Par exemple, on entend souvent ce genre de dialogue lors d'une partie : « Mais si c'est avec la lettre G, j'ai la Gorge de la petite fille là ! Non, ce n'est pas la gorge, c'est le cou ! ». S'ensuivent des discussions et autres négociations pour gratter quelques points, qu'il faut vite limiter sous peine de voir la partie s'éterniser, mais elles apportent leur lot d'ambiance autour de la table. Accessible à tous et bénéficiant de superbes illustrations, Kaleidos fait partie de ces bons jeux d'ambiance dont on explique les règles en trente secondes et qui égayent un début de soirée. Quelques bémols cependant : on aurait aimé avoir un peu plus de planches pour varier les plaisirs. . Dernière petite déception, celle de ne pouvoir s'offrir ou même offrir aux autres la jolie boîte en métal de Kaleidos pour Noël ... puisqu'il ne sera disponible que courant janvier 2009. Il faudra donc économiser l'argent reçu aux étrennes et patienter un peu encore, le jeu en vaut bien la chandelle !

Un kaleidoscope d'idees

par Giovanni Galanti

Kaleidos, le jeu aux mille images et couleurs va être réédité. Mais Kaleidos n'est pas seulement un jeu, c'est aussi un groupe d'auteurs et illustrateurs (www.kaleidosgames.com). Nous avons rencontré l'auteur du jeu, Spartaco Albertarelli, et les illustratrices Marianna Fulvi et Elena Prette.

On commence par votre passé ?

Elena Prette : En 2005 j'ai terminé mon cursus d'illustration et animation multimédia à l'Institut Européen de Design (IED) à Milan, où j'ai connu Marianna et nous avons rencontré Spartaco. Jeux, magazines, publicité, livres : j'aime varier et proposer des illustrations pour différents types d'objets et de public. Les jeux de plateau, en particulier, me donnent la possibilité de travailler sur des aspects différents d'un projet global : de cette manière je croise design, graphisme et illustration, le tout en fonction de la jouabilité.

Marianna Fulvi : Après l'expérience de l'École du Livre de Urbino, je suis arrivée à Milan. J'ai compris le dynamisme du crayon et j'ai appris à tracer les contours de mes pensées. Livres, vidéo-clips, jeux, affiches : j'aime penser que chaque objet pourrait avoir besoin de moi.

Spartaco Albertarelli : Pendant une courte période j'ai été journaliste, et depuis 1987 je m'occupe de jeux pour Editrice Giochi (EG) en tant qu'auteur et « Product Manager ».

Product Manager ?

S.A. : C'est celui qui décide comment développer un projet, en tenant compte des exigences de l'éditeur : le type de boîte, le choix du graphisme, le contrôle des règles, la coordination des personnes qui vont travailler sur le projet.

Combien de jeux as-tu publiés ?

S.A. : Environ une centaine, y compris les jeux promotionnels et ceux liés aux émissions télé.

Combien de temps entre l'idee d un jeu et sa publication ?

S.A. : Le plus souvent les délais sont longs : une idée a besoin de temps pour mijoter. Il faut savoir attendre le bon moment. De plus, je n'aime pas travailler sur les règles et ensuite les habiller, ce qui arrive souvent dans notre milieu. Je considère une idée comme la partie d'un processus créatif qui concerne aussi le thème, raison de plus pour la laisser dans le tiroir plutôt que l'adapter à un sujet différent de l'original. L'idée à la base de Magnifico, réalisé avec Angelo Zucca, a mis sept ans pour être réalisée mais j'en ai de plus anciennes encore en stand-by, qui attendent de mûrir.

Editrice Giochi n'a pas l habitude de mentionner le nom de l' auteur...

S.A. : En effet, en excluant la quinzaine de titres réalisés pour d'autres éditeurs, les jeux publiés par E.G. n'ont pas mon nom, y compris toutes les variantes et éditions spéciales de Risiko depuis 1987, la version online Risiko Digital (sauf Risiko Più, traduction de Castle Risk).

Risiko ? Le reste du monde ignore la specificite de la situation italienne...

S.A. : La spécificité du Risiko / Risk italien est la défense à trois dés. La règle à deux dés se résume à un jeu de « pile ou face », pendant que la règle à trois introduit un élément stratégique plus complexe. Par la suite ont été introduits les objectifs secrets et les règles de tournoi, que j'ai élaborées sur la base de l'expérience ludique des clubs. Encore aujourd'hui, il existe un réseau de clubs qui organisent un championnat dont je suis le coordinateur et l'arbitre officiel lors de la Finale Nationale.

Combien de jeux vend EG ?

S.A. : Un jeu inspiré d'une émission télé peut vendre plus de 100.000 copies par an, pendant qu'un jeu de Knizia ou Teuber en vend 5.000 ou moins.

Comment est née la collaboration sur Kaleidos ?

S.A. : Elena et Marianna ont terminé leurs études à l'IED avec un mémoire sur le jeu. J'étais alors membre du jury d'examen. Je suis tombé amoureux de leur style et de leurs dessins et ainsi m'est venue l'idée de transformer cette rencontre en rapport professionnel.

E.P. : Pour le mémoire, nous avons pensé à une manière originale de présenter nos illustrations : habiller des jeux de société classiques comme le jeu de l'oie, le mémory, les cartes ou les échecs.

Quelles sont les modifications de Kaleidos par rapport à l'édition originale?

S.A. : Les dessins et l'attribution des points pour les sujets trouvés tous seuls : 3 au lieu de 5.

Les vieux dessins sont devenus assez kitsch... est-ce que le même sort attend vos planches ?

E.P. : Ça peut arriver à n'importe quel travail d'être dépassé. Si cela se produit, nous sommes prêtes à les renouveler.

M.F. : J'espère que ces dessins vont entrer dans le Guinness du kitsch : cela signifiera que nous avons gagné la bataille contre le temps, en restant sur le marché pour des années !

Comment avez-vous réalisé les dessins ?

E.P. : Nous travaillons avec Photoshop qui permet de remplacer virtuellement les couleurs et les pinceaux, d'être plus rapides et d'avoir plus de possibilités de changement. C'est un instrument adapté à nos idées et nécessités...

M.F. : ...il faut dire aussi que si tu attends que les couleurs soient sèches les délais sont dépassés !

Vous vous êtes vous inspiré des anciennes illustrations ?

M.F. : J'ai cherché à comprendre la dynamique et le sens avec lesquels les images avaient été construites ... une fois, en jouant j'ai lu un numéro de téléphone sur un objet... j'ai appelé ; quelqu'un a répondu : peut-être l'illustrateur ?

E.P. : Nous avons admiré la richesse et l'inventivité des plateaux, ensuite nous avons cherché à proposer avec notre style et notre personnalité des situations riches en personnages et objets utiles au jeu.

Jouez-vous souvent ?

E.P. : Je ne suis pas une passionnée. À Noël avec la famille on joue à Trivial, Pictionary ou aux cartes. À KG studio, pour rattraper ce retard nous organisons des soirées ludiques !

M.F. : Je suis née dans un village : quelques bistrots, un arrêt de bus et beaucoup de temps libre : quoi faire sinon s'inventer un jeu ? Jeux de lettres, d'adresse, de prestidigitation, d'intelligence, où les pions sont les cailloux et le plateau un champ de blé. Mais je me souviens aussi d'interminables parties nocturnes au Risiko !

S.A. : Oui, souvent après un bon dîner je teste des jeux.

Souvent les auteurs n'ont pas de temps pour jouer a d'autres jeux ?

S.A. : Au contraire, je préfère jouer à des jeux que je n'ai pas inventés.

Un classement de tes preferences ?

S.A. : Mon jeu préféré est celui qui s'adapte à la soirée et au groupe d'amis. Pit avec des personnes qui disent ne pas aimer les jeux, Monopoly juste pour regarder les expressions de ceux qui pensent le connaître et découvrent avoir toujours mal joué, Diplomacy avec des joueurs passionnés, Colons de Catan, Wanted, les Loups-Garous, le Bridge ... Si tu veux juste un seul, je dirais le vieux Cluedo, génial dans son élégante simplicité.

Tu t'intéresses aussi a l'histoire du jeu.

S.A. : C'est vrai : je fais partie d'un groupe d'étude lié au British Museum, où je côtoie des chercheurs qui savent lire plusieurs langues antiques, dont le cunéiforme.

Qu'est-ce que c'est un jeu ?

M. F. : Un moment de rencontre, de divertissement, de défi et de confrontation.

S.A. : Une des expressions majeures de la liberté individuelle. Personne ne peut obliger une autre à jouer, parce que c'est seulement en acceptant les règles qu'on joue pour de vrai.

A vous de jouer !

Pour ces fêtes de fin d'année, Cocktail Games et JsP vous offrent un avant-goût du jeu Kaleidos !

Pour jouer, un crayon et une feuille de papier par joueur ainsi qu'un timer (portable, montre,..) vous seront nécessaires.

Placez cette double page afin que l'illustration soit visible de tous. Un premier joueur pointe à l'aide de son stylo une lettre dans cet encadré et c'est parti pour trouver le plus grand nombre possible d'éléments dans l'illustration ayant pour initiale la lettre désignée. Après une minute, les joueurs annoncent tous les mots inscrits sur leur feuille et les comparent avec ceux des autres joueurs. Chacun marque un point par mot en commun avec un ou plusieurs joueurs, trois points par mot non trouvé par d'autres.

La partie se termine après 5 manches : celui qui a le plus de points remporte la partie. Attention, lors d'une même manche, chaque élément ne peut être apparaître qu'une seule fois dans sa liste. Aussi, tout élément contesté est accepté si la majorité des participant est d'accord...

Dans la boîte du jeu qui sortira fin janvier, vous trouverez 10 dessins différents présents en un exemplaire par joueur, un sablier, des chevalets et tous les éléments pour profiter au mieux de Kaleidos !

Mirandolina
Surprise
BUS
ACQUA
JEUX
SUR UN
Plateau
www.jsp-mag.com

COMMENT REMPLIR A RAS

PAR DELPHINE LELIEVRE

Vous rêvez encore parfois de Noël non ? Allez, soyez franc : depuis que vous avez des mômes vous avez retrouvé un peu de vos yeux d'enfants ; les lumières des lampions dans les yeux, vous ouvrez les paquets de la Grande Barbe plus vite que vos mouflets non ? Lâchez-vous dès maintenant : voilà le « Essen Return » !

Bon, je pourrais vous la jouer blasée : « Oh Essen, quand on y va pour les mômes, c'est bof ! ». Je pourrais oui, mais vous ne me croiriez pas, car vous savez que le Père Noël existe : il est là bas dans cette petite ville d'Allemagne débordée de geeks une fois par an à la grand Messe d'Essen ! Et cette année, c'était vraiment la fête : beaucoup de nouveautés chez les éditeurs qu'on aime tous, de bonnes surprises chez d'autres habitués aux jouets plutôt qu'aux jeux et même de nouvelles collections. Vous êtes prêts pour le Grand 8, la belle bleue et le toboggan géant ? Alors sortez vos thunes, m'est avis que vous n'allez pas pouvoir résister dans les semaines à venir !

DES JEUX, DES JEUX COMME S IL EN PLEUVAIT !

Cela n'étonnera personne : Essen ce sont des milliers de mètres carrés destinés uniquement aux boîtes en carton remplies de pions. Oui je sais : un peu réducteur comme vision. La surprise est alors d'autant plus grande d'entrer dans ce temple ludique : car certes on voit des boîtes partout, mais on sent surtout du plaisir de jeu, de la surprise, de l'envie à toutes les tables. Chez les éditeurs spécialisés dans le jeu enfant, c'est un peu la folie entre les mouflets qui veulent à tout prix s'asseoir n'importe où et les parents qui tentent de réfréner ces envies intempestives, n'y parviennent pas évidemment et se retrouvent pliés en quatre par terre, parce qu'il n'y a plus de place aux tables, et que le marmot ne va de toute façon pas lâcher l'affaire : cette histoire a des airs de tripot ! Après les premiers grognements des parents, c'est finalement avec le sourire que tout ce petit monde enchaîne les parties.

Le plaisir vient certes du fait de jouer, car finalement, comme à chaque fois sur un salon, on est là pour ça et on oublie vite les obligations quotidiennes, mais là, en plus, il y a de la nouveauté dans l'air ! Par exemple, au stand Queen Games qui nous a habitués à de bons jeux famille, on voit des enfants partout, car l'éditeur sort une nouvelle série Queen Kids avec deux jeux phares, Click Clack et son plateau de jeux circulaire qui va tourner et aimanter la nourriture des écureuils avant l'arrivée de Freddy le sanglier ou Enuk qui prend sa source dans l'univers des esquimaux et du Grand Nord canadien [N.D.R : cf. critique page XII du cahier de critiques]. Ca s'active autour des tables de jeux et ça rigole plutôt pas mal, ce qui augure d'un bon salon pour tout le monde !

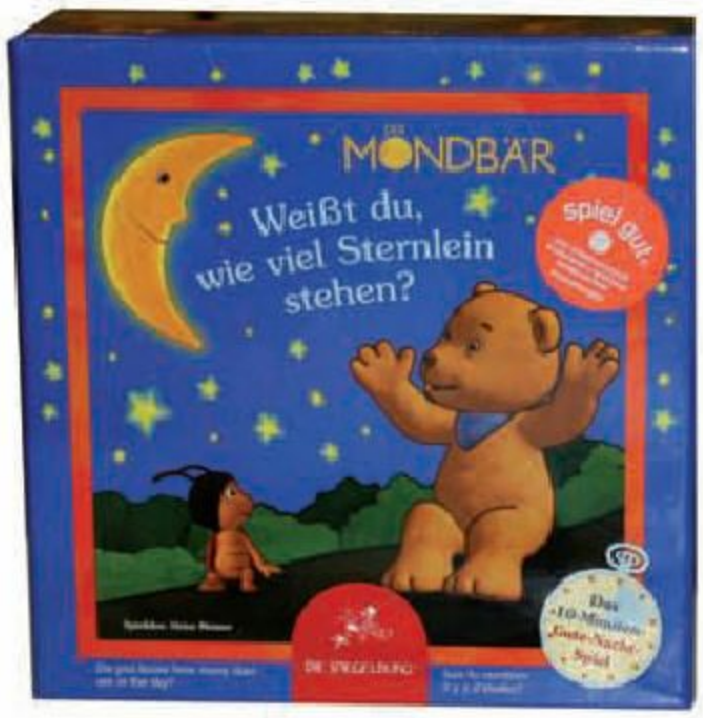
DES GROSSES MACHINES ET DES JEUX PLUS DISCRETS.

Un peu plus loin, Beleduc. Voilà un éditeur qui sait réunir le goût des parents et celui des enfants. Aux premiers plaît le matériel tout en bois, de très grande qualité, parfaitement fini : du travail artisanal comme il est de plus en plus rare d'en voir ; les enfants quant à eux sont essentiellement attirés par des thématiques parfaitement ciblées : pas la grosse caisse des Pokémon, non. Le petit truc qui a fait rêver vos grands-parents et vos parents avant vous, qui va faire rêver votre gamin, et vous avec. Cette année, une nouveauté qui va beaucoup plaire, avec comme toujours un principe simple et bougrement efficace. Dans Happy Farm, on collectionne les cochons et les poules et on peut gagner des vaches ! Ca n'a l'air de rien, mais c'est tout un processus mental intéressant : un jeu de troc où le dé permet d'échanger les uns contre les autres, d'offrir deux vaches à papa et d'emprunter le tracteur du voisin [N.D.R : cf. critique page VII du cahier de critiques]. Ne cherchez pas : il n'y a que les mômes qui peuvent comprendre ! D'ailleurs on ne sait si le jeu fera carton plein chez les enfants, sans que l'adulte en comprenne vraiment le pourquoi, mais comme toujours, les thématiques sont parfaitement adaptées.

LA HOTTE DU PERE NOEL ?

DU JOUET AU JEU CHEZ SPIEGELBURG.

Là on est en terrain graphique. Ne vous attendez pas à trouver des mécaniques de jeux exceptionnelles, des originalités de règles, tout est très classique car Spiegelburg fait beaucoup dans le jouet. Cependant, l'univers illustré de ses jeux de société est incroyable : on y pénètre non pas tant par le biais d'une mécanique intéressante pour l'adulte, que pour la capacité onirique que les jeux dégagent et évoquent chez les enfants. Plusieurs nouveautés, dont notre coup de c?ur pour cette année, un jeu à partir de 3 ans, pour tout petiots donc, Der Mondbär (L'Ourson de la lune) ou comment aider des petites bestioles à épauler la lune pour allumer des étoiles. Le principe est simpliste : chaque joueur tire un dé et retourne une tuile à l'effigie de la petite bête représentée sur la face du dé. Si une étoile se cache dessous, il la met de côté. Le premier joueur à avoir trois étoiles remporte la partie. Petit détail qui fait toute la différence : le jeu est présenté comme un rituel du soir, avant le dodo de la nuit, car une fois la lumière éteinte, les étoiles brillent dans le noir... Je vous l'avais dit : simpliste, mais parfaitement adapté à des petits de 3 ans et d'une beauté !



QUAND LES GRANDS EDITEURS POUR ENFANTS SONT DE VERITABLES STARS.

On ne vous apprendra rien : Habba, c'est le must du jeu pour enfants. Du matériel parfaitement pensé, qualité toujours au rendez vous et très souvent, grande originalité des concepts et des mécaniques. Comme toujours, quand on passe à coté du stand Haba, il se passe un petit quelque chose d'un peu étonnant : certes, les parents jouent avec leurs enfants, pas le choix me direz-vous, comme ailleurs. Mais là, en plus, on sent que l'adulte se marre vraiment, et pas seulement pour faire plaisir à son bambin. Cela tient-il aux thématiques très originales, aux mécaniques parfaitement pensées et subtiles, au matériel tout simplement : force est de constater qu'autour d'une table de Casino Hot Dog de Wolfgang Dirscherl, prochain jeu hilarant à sortir très prochainement et dont nous ne manquerons pas de vous parler, les parents se marrent autant que lors d'une partie de poker adulte, et ça ne trompe pas !

Un petit détour par Drei Magier, le fabuleux créateur de jeux toujours plus bluffant, pour découvrir une seule nouveauté : Klickado de Christian Sovis qui revisite le grand classique Mikado en lui ajoutant quelques aimants pour rigoler un peu. Seule grande déception, le manque de nouveaux titres chez Zoch, habitué à nous surprendre par des mécanismes insolites et un matériel toujours à la hauteur...

Cette ambiance, si particulière à Essen, ce mélange de jeux de grands et de jeux enfants, ce plaisir intense de voler d'un stand à l'autre ne se décrivent finalement pas si facilement que cela. Et si vous emmeniez vos enfants, vous aussi, l'année prochaine, découvrir les nouveautés du jeu de société ? Prévoyez en revanche d'y rester quatre jours : en-deça, vous repartiriez très frustré !

eLAND TEAM

MOMES ET PIONS

PAR GIOVANNI GALANTI

Originaire de l'Inde, où il est plutôt pratiqué par les adultes, le PACHISI est un jeu de course qui après son passage en Europe se simplifie et se banalise en assumant le nom de LUDO dans les pays anglo-saxons et de PETITS CHEVAUX dans les pays francophones. Aujourd'hui, et dans notre prochain numéro, nous allons découvrir quelques jeux qui ont intelligemment repris ses mécanismes et ont su apporter une touche de fraîcheur et d'originalité.

LES PETITS CHEVAUX SELON DOCTEUR KNIZIA

SCHWUPPDI BUS (VITE, MONTEZ !)

Knizia a souvent créé beaucoup de jeux pour enfants en modifiant des classiques. Dans cette intelligente opération de maquillage et de renouvellement, les petits chevaux lui ont aussi servi de matière première.

COMMENT CA MARCHE ?

Schwuppdi Bus est un jeu où chaque joueur possède un bus qui doit : ramasser des passagers - quatre maximum à la fois - faire le tour du circuit et les déposer chez eux. Il faut faire attention à ne pas se faire attraper par les bus des adversaires qui peuvent piquer un passager. Le premier qui pose six passagers gagne la partie. Le dé a une grande importance, et modifie les temps de partie.

LES MOTS QUI FONT BRILLER LES YEUX DES PARENTS

- gagner sans courir
- développer la motricité fine et la manipulation en embarquant et débarquant les passagers
- apprendre aux enfants les premiers rudiments du code de la route
- apprendre à compter et à soustraire jusqu'à quatre
- rapidité des parties (20 minutes), surtout par rapport aux petits chevaux

NOTRE CONSEIL

Schwuppdi Bus est un jeu bien réussi : joli plateau, matériel en bois. Son seul défaut est les pions passagers qui tombent dès qu'on pousse un peu le plateau. Posez une mousse ou une boîte au milieu du plateau pour éviter que les petits pions cylindriques roulent partout.

FICHE TECHNIQUE

Pour 2-4 joueurs à partir de 4 ans ;
Auteur :Reiner Knizia
Editeur : Haba
A chercher dans les ludothèques, dans les brocantes ou sur Internet

LES PETITS CHEVAUX POUR SORCIERES DE BONNE MEMOIRE

MAGIC DANCE / HEXENTANZ

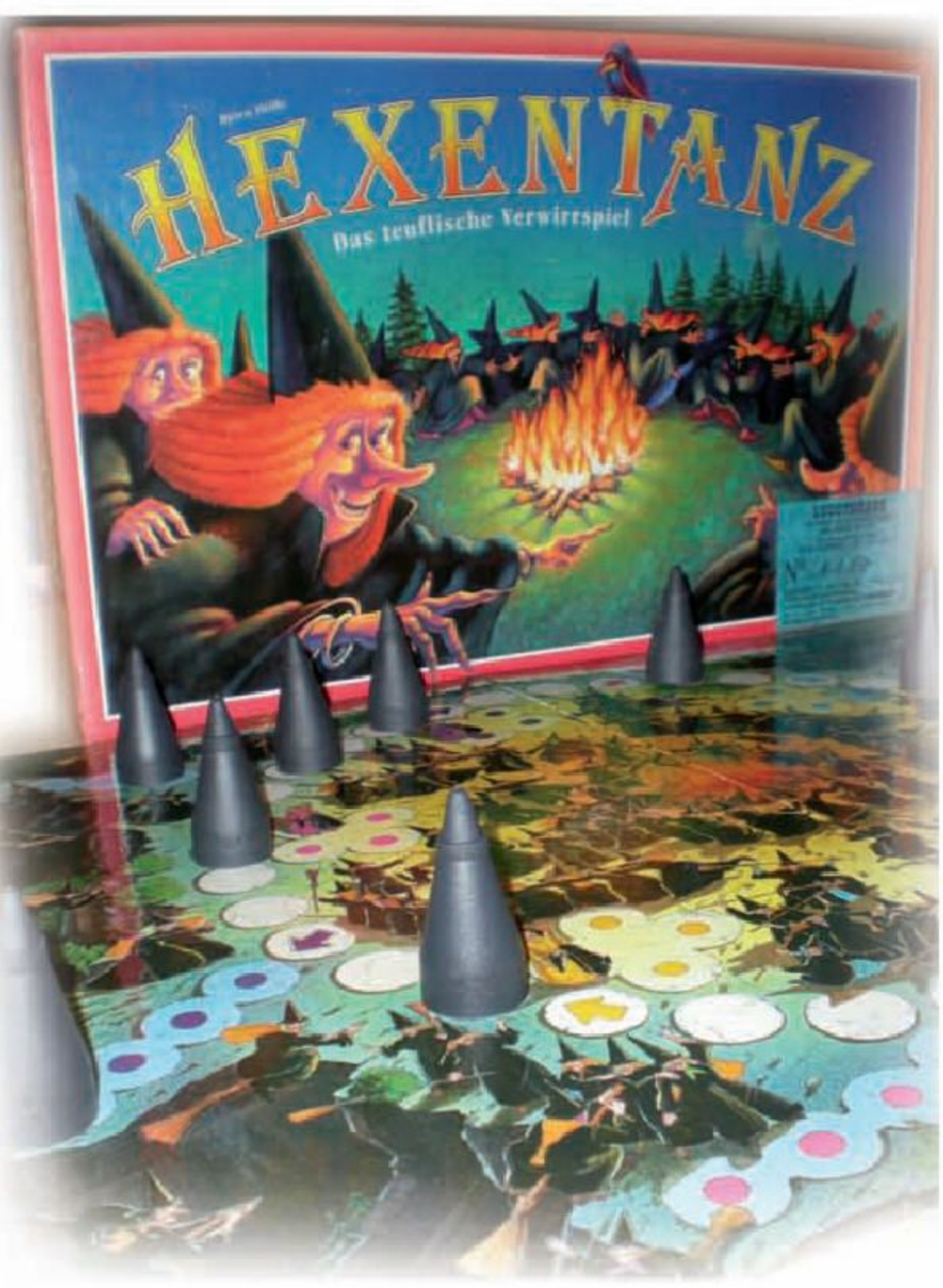
Envie d'un Sabbat nocturne, d'une invocation d'esprits ou de rituels démoniaques ? Hexentanz, récemment réédité sous le nom de Magic Dance, aurait pu être interdit aux mineurs à cause de son thème, mais les quelques mots d'introduction sur la boîte nous parlent de gentilles sorcières qui aiment danser et ... c'est tout alors que le principe du jeu est assez endiablé.

COMMENT CA MARCHE ?

A l'instar des petits chevaux, il s'agit de faire faire le tour du plateau à ses sorcières grâce au dé. Le problème est que nous ne voyons que le chapeau noir des sorcières quand il s'agit de choisir celle à avancer. Il faut donc faire preuve d'une sacrée mémoire pour avancer ses pions. Pour pimenter le tout, s'ajoute la possibilité de faire reculer un pion de sept cases quand un autre pion arrive sur sa case.

LES MOTS QUI FONT BRILLER LES YEUX DES PARENTS

- des parties variées et très amusantes
- la possibilité de parler avec les enfants plus grands d'un thème historique pas très connu : la chasse aux sorcières.
- mémoire, mémoire, mémoire !
- apprendre à compter et à reculer
- apprendre à jouer d'opportunisme
- convaincre les autres d'avancer nos pions



NOTRE CONSEIL

Vous pouvez simplifier le jeu pour les plus petits en éliminant une sorcière.

FICHE TECHNIQUE

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans ;
Auteur :Björn Hölle
Editeur : Ravensburger
Prix : 23 €

LES PETITS CHEVAUX POUR EXPERTS
TIC TAC TROLL ALIAS ZAPP ZERAPP

Tic Tac Troll alias Zapp Zerapp est un jeu qui, dans son temps, fut une petite révolution : il s'agissait d'un jeu de plateau où les déplacements étaient réalisés grâce à la capacité des joueurs à reconnaître le nombre de petites pièces en métal contenues dans un gobelet. Une utilisation ludique d'un autre de nos cinq sens, l'ouïe.

LA HOTTE LUDIQUE
JEU ET INTRIGUES

L'OGRE, LE LOUP, LA PETITE FILLE ET LE GÂTEAU (L'Ecole des Loisirs/1995) est un livre de Philippe Corentin. L'auteur reprend les personnages et les ingrédients classiques des contes des fées – un ogre, un loup, une petite fille, un gâteau animé. L'histoire utilise un dilemme classique : le casse-tête des cannibales et des missionnaires (ou celui des femmes et des maris jaloux). L'ogre revient de la chasse et veut transporter de l'autre côté de la rivière, chez lui, les trois autres personnages, sachant que le loup aimerait bien manger la petite fille qui aimerait bien manger le gâteau, qui, lui le pauvre, ne semble pas du tout affamé. Malheureusement l'ogre ne peut transporter qu'un seul passager à la fois... et pas bête, il se rend compte en les transportant des risques de perdre l'un de ses plats. Un livre hilarant fondé sur l'absurde, qui amusera les lecteurs de toute taille.

COMMENT CA MARCHE ?

Le but du jeu est d'arriver à faire le tour du plateau avec ses trois pions. À la différence des petits chevaux, ici tout le monde joue en même temps et on lance les dés pour chercher le gobelet qui contient le même nombre de pièces qu'indiqué par le dé.

LES MOTS QUI FONT BRILLER LES YEUX DES PARENTS

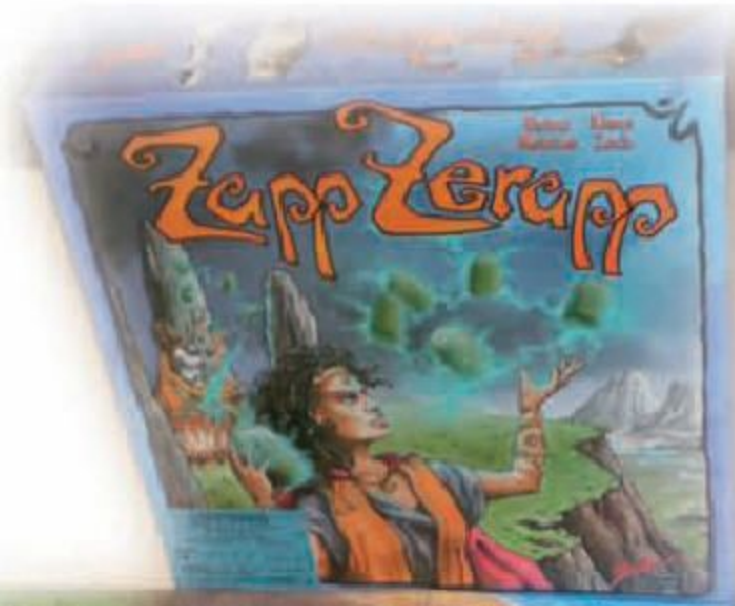
- savoir écouter
- apprendre à calculer le rapport entre grandeurs différentes
- ne pas trop risquer pour pouvoir avancer quand même

NOTRE CONSEIL

Pour les plus petits il n'est pas nécessaire de jouer avec les règles de déplacement sur le parcours qui donnent un piment plus stratégique. Vous pourrez facilement trouver des manières de simplifier l'étude des gobelets pour ne pas trop frustrer les enfants : possibilité de regarder et changer une fois de gobelet, possibilité de choisir deux gobelets au lieu d'un seul...).

FICHE TECHNIQUE

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans ;
Auteur :Heinz Meister, Klaus Zoch
Editeur : Gigamic/Zoch
A chercher dans les ludothèques, dans les brocantes ou sur Internet



Hors Plateau

par Philippe Barcellona, Ursula Michel, Christophe Brico et Delphine Lelièvre

LA LOI DES SERIES

Heroes (Saison 3 – NBC/Sci-Fi France)

Villains. C'est ainsi qu'est intitulée la nouvelles saison de LA série de super-héros dont la première saison avait fait vibrer tous les geeks du monde, et dont la seconde les avait un peu laissés sur leur faim. Fans de tous bords rassurez vous, cette saison semble enfin tenir ses promesses. Très inspirée des meilleures séquences que les séries Marvel nous ont offertes sur l'univers des mutants (X-Men et autres) ou encore les Watchmen de Moore (dont une adaptation signée Zack Snyder sortira l'année prochaine sur grand écran), mâtinée de références explicites au cinéma (notamment **Halloween**, et surtout **La Mouche**), à la TV (**Star Trek** en tête), bousculant les références que les deux premières années avaient posées, ne lésinant pas sur l'action et sur une narration qu'il y a peu les networks auraient jugée trop complexe, Heroes – Saison 3 commence avec tous les ingrédients permettant à cette série de redémarrer sur les chapeaux de roue. C'était nécessaire, tant la seconde saison avait mis sur la sellette la série.
Tim Kring continue à utiliser le meilleur de 40 ans de comics pour développer un univers épique, dans lequel l'espace et le temps sont des données relatives, ainsi que, nouveauté de cette saison, les allégeances des uns ou des autres.
Avec un départ aussi puissant, il y a fort à parier que cette saison 3 redonnera à **Heroes** le statut qu'elle mérite, celui d'une GRANDE série TV. Ouvrez grands les yeux, ca commence bientôt par chez nous !

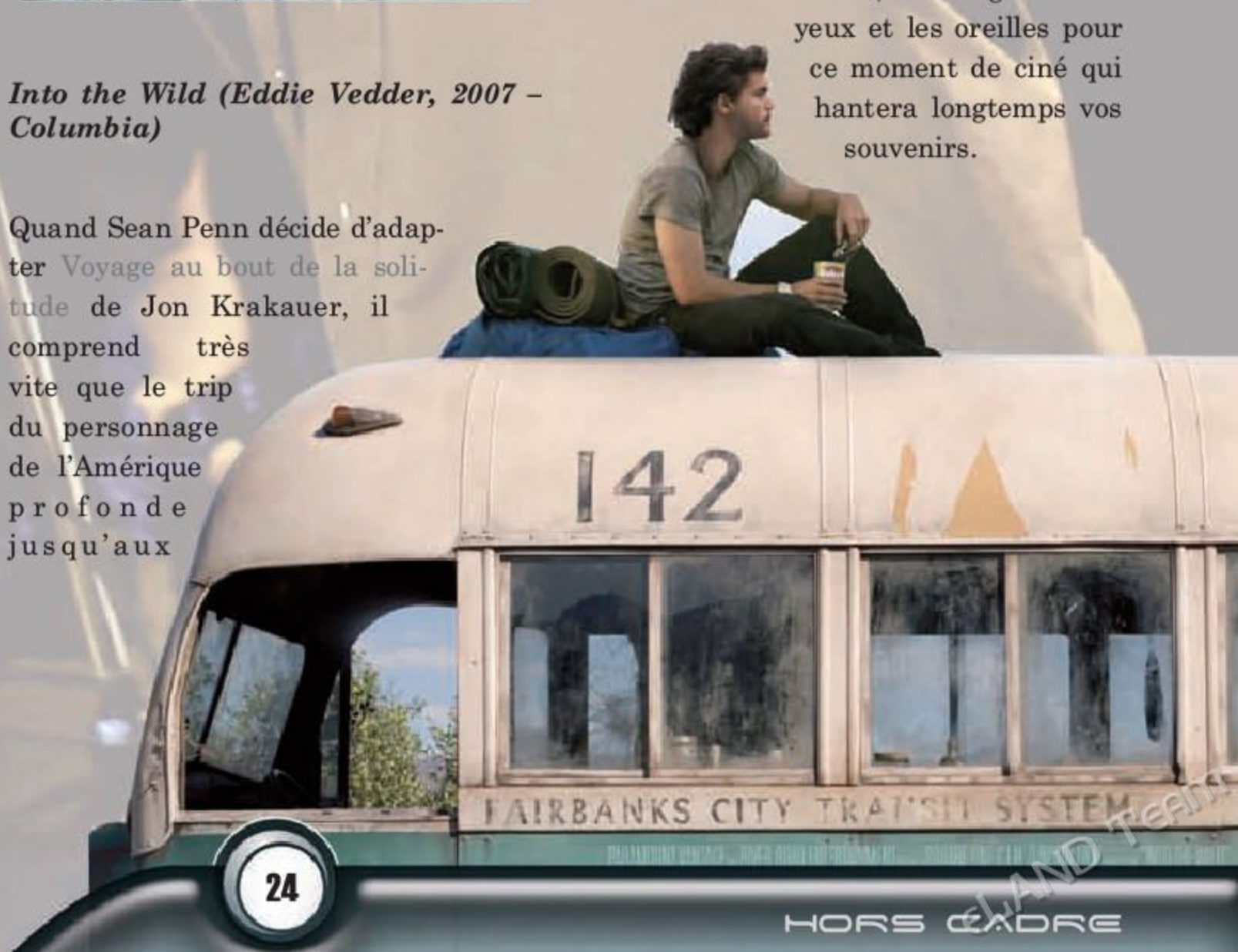
Pour les Oreilles

Directions to see a ghost (The Black Angels, 2008 – Light in the Attic)

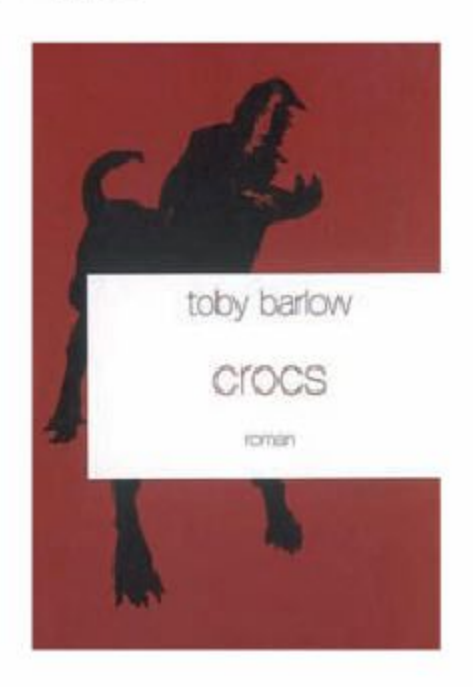
Imaginez une porte ouverte sur un rock sombre, aux forts accents psychés, dont les morceaux consistent en une accumulation primitive de plusieurs couches d'instruments allant crescendo plusieurs minutes durant. Si l'amateur de rock que vous êtes a déjà tourné les talons, il passera à côté d'une expérience prenante, et planante. Si vous avez avancé dans l'embrasure, bienvenue chez les Black Angels ! Directions To see A ghost, le deuxième opus de l'angélique quintette texan nous propose un puzzle assez désordonné au premier abord. Le salut de l'image qui en résulte vient de l'indéniable sens du toucher et de la dynamique des anges noirs, qu'ils mettent au service d'un grand alliage réunissant longs riffs épurés, mix de sitar décalés, nappes d'orgue bourdonnantes, et tambourins au rythme amer. Au final, une réussite pour ce groupe encore peu connu, prêchant dans le désert d'un état conservateur les valeurs d'une musique progressiste et recherchée.

Into the Wild (Eddie Vedder, 2007 – Columbia)

Quand Sean Penn décide d'adapter Voyage au bout de la solitude de Jon Krakauer, il comprend très vite que le trip du personnage de l'Amérique profonde jusqu'aux confins du grand Nord ne prendra sens qu'à travers une musique adaptée. L'idée géniale consiste à confier ce projet à Eddie Vedder. Le leader de Pearl Jam n'a jamais participé à une bande originale mais il incarne à travers sa carrière une certaine idée de l'Amérique, libertaire et sauvage.
Ce sera donc à lui de créer l'écrin musical qui suivra au mieux les découvertes, les désillusions et la douleur de ce jeune homme, Christopher McCandless (Emile Hirsch) aux prises avec la violence majestueuse des grands espaces. Autant dire que Vedder fait merveille. Une musique désespérément belle, acoustique, égrène les moments clé du film, soutenue par une voix grave et envoutante.
Si le film de Sean Penn approche du chef d'oeuvre, la BOF n'y est clairement pas étrangère. La simplicité des orchestrations qui pose la guitare comme élément central, sans aucun autre artifice, intensifie la solitude du personnage et la fascination du spectateur, comme dans « Long Nights », morceau emblématique de la pureté cinématographique recherchée par Penn. Quand la musique ne souligne pas l'intrigue mais la dessine, explicite les silences pour rendre sensible la psyché du personnage, elle remplit son rôle, non pas ornemental mais profondément viscéral. Alors, ouvrez grands les yeux et les oreilles pour ce moment de ciné qui hantera longtemps vos souvenirs.



Pour Lire



Crocs (Toby Barlow, 2008 – Grasset)

La guerre des gangs fait rage à Los Angeles, comme d'habitude. Des règlements de compte hyper violents ensanglantent les rues, comme d'habitude. Mais cette fois-ci les armes ne sont pas d'énormes guns, juste des crocs, et les voyous, des loups-garous. Plusieurs meutes rivales, poils hérissés et canines affutées se disputent la ville. D'une fourrière de L.A, un coup d'état loup-garou est fomenté. Sur les docks, vivant de petits deals et de contrats une autre bande s'active. Et enfin Anthony et Elle, sorte d'Adam et Eve, rêvent de dépasser la malédiction de leur race.

Roman surprenant, Crocs se présente comme un long poème en vers libres, dans la veine d'un Howl de Allen Ginsberg. Le rythme chaotique et poétique créé par ce débit de paroles inattendu insuffle une brutalité de circonstance. Loin d'une écriture policée, l'oralité bestiale du texte transperce les pages, écorche les mots, violente la narration à l'image de ces créatures monstrueuses et fascinantes que sont les loups garous. Barlow convoque un imaginaire ultra codifié (principalement par le cinéma) pour le réinventer. On y apprend l'origine des loups garous, leur diaspora par le monde et leur souffrance. Métaphore d'un monde ancien où les forces naturelles régnaient, les loups garous ont perdu la bataille contre les hommes, mais pas la guerre. Texte incendiaire, sanglant, nihiliste mais d'une beauté effroyable, Crocs se dévore comme un bon polar, un livre de genre ou un drôle de conte moderne.

Dans la nuit Mozambique (Laurent Gaudé, 2007 - Acte Sud).

Vous aurez sans doute l'impression de connaître, de nom, Laurent Gaudé. Et bien sûr vous repoussez à plus tard de le lire… Avec cette Nuit Mozambique, comment vous dire que vous allez ressentir au plus profond de vous même ce que sont la douleur et le désespoir, la lâcheté et la peur, l'amitié profonde et le désir… Avec un livre, oui, un simple livre, recueil de plusieurs récits dont cette fameuse «Nuit Mozambique » mais aussi « Le colonel Barbaque ». Il est rare qu'un ouvrage vous enveloppe de sa voix suave au point de vous isoler quelque peu du monde. Oh ! Pas en vous privant de sa richesse, mais bien en vous protégeant, de son souffle susurré et doux. Ces récits vous trottent

dans la tête, changent même parfois un petit bout de votre vision du monde. L'écrivain Bergotte de Proust mourait en regardant « le petit pan de mur jaune » chez Vermeer : Laurent Gaudé sait ouvrir les yeux des aveugles pressés que nous sommes, dans une écriture charnelle où le souffle traverse tout jusqu'au tréfonds du cerveau. Vous ne respirerez plus jamais comme avant après avoir lu ce joyau.

Les Annales du Disque-monde

par Antonin Mérieux

Un monde plat et circulaire porté par quatre éléphants eux-mêmes posés sur le dos d'une tortue, ça vous dit quelque chose ? La série de romans de fantasy humoristique du Disque-monde fourmille de références aux jeux.

Sur le Disque-monde, tout le monde joue. Wa l'Eclopé profite de son adresse à faire rouler les dés pour se remplir les poches. Les trolls et les nains rejouent pacifiquement la bataille de la vallée de Koom autour d'une table de Thud !. Les cavaliers de l'Apocalypse apprennent le bridge (idéal quand on est quatre et qu'on a beaucoup de temps devant soi) et les Dieux eux-mêmes ont leurs propres jeux étranges dont les pions sont les simples mortels.

"Le plateau de jeu représentait une carte du Disque-monde soigneusement sculptée, divisée en cases dessinées par-dessus. Des figurines joliment exécutées occupaient certaines cases. [...] Restaient en jeu Io, Offler, le dieu crocodile, Zéphyr le dieu des brises légères, le Destin et la Dame. Une atmosphère de concentration baignait le plateau maintenant qu'on avait sorti les moins bons joueurs de la partie. Le Hasard avait été dans les premiers éliminés : il avait précipité son héros dans une pleine maison de gnolls armés (résultat d'un heureux coup de dés d'Offler) et, peu après, la Nuit avait encaissé ses jetons, prétextant un rendez-vous avec la Fatalité."

Terry Pratchett, La huitième couleur

Cet aspect existentiel se retrouve dans le thème classique du jeu de l'homme contre la Mort , largement parodié par Pratchett.

"- PARFOIS ON ME DEFIE A UN JEU. L'ENJEU C'EST LEUR VIE, VOUS SAVEZ.
- Ca leur arrive de gagner ?
- NON. L'ANNEE DERNIERE, QUELQU'UN A EU TROIS RUES ET TOUS LES SERVICES PUBLICS.
- Hein ? C'est quoi, ce jeu-là ?
*- JE NE ME RAPPELLE PAS. « PROPRIETE EXCLUSIVE », JE CROIS. J'AVAIS LA BOITE."**

Terry Pratchett, Le Faucheur

Comme on le voit, la Mort connaît ses classiques. Il reconnaît cependant n'avoir jamais réussi à comprendre les règles du célèbre Monsieur l'oignon l'andouille.

"Mémé Ciredutemps jouait d'une manière qui met les joueurs professionnels dans une rage folle dans tout le multivers.
Elle tenait ses cartes bien serrées au creux des mains à deux doigts de sa figure et n'en laissait dépasser qu'un petit bout de chaque. Elle les fixait d'un regard noir comme pour les défier de la décevoir. Et elle ne les quittait jamais des yeux, semblait-il, sauf pour suivre la donne. Elle prenait aussi beaucoup trop son temps. Mais jamais aucun risque.
Au bout de vingt-cinq minutes elle avait perdu une piastre et M. Lefranc transpirait. [...] Deux fois il s'était couché avec un brelan d'oignon parfaitement valable pour s'apercevoir qu'elle n'avait en main qu'un double pain minable. Puis la troisième fois, croyant avoir compris sa tactique, il avait demandé à voir et jeté une bonne quinte droit dans un pentacle d'oignon que la vieille peau devait patiemment se constituer de puis une éternité. Ensuite... - ses phalanges blanchirent - ensuite l'horrible, l'abominable harpie s'était exclamée : « J'ai gagné ? Avec toutes ces petites cartes ? Ben mince... j'ai une de ces veines ! »

Terry Pratchett, Mécompte de fées

Pour Terry Pratchett, le Disque-monde est le miroir de notre monde, et Monsieur l'oignon l'andouille est en l'occurrence le reflet de notre Poker. Le jeu imaginaire puise dans le réel pour le caricaturer à l'extrême. Puis, juste retour des choses, c'est au tour de la réalité de s'inspirer de la fiction. Des lecteurs passionnés, le Dr Andrew Millard et Terrence Tao, ont ainsi recréé pour de vrai le jeu de Monsieur l'oignon l'andouille, en suivant les indications des romans. Les règles en sont disponibles en anglais sur le site internet : **http://cripplemronion.info**

**Dans les Annales du Disque-monde, la Mort est un personnage masculin dont la voix est [illegible] en majuscules [illegible] des petites capitales.*

LAND TEAM

LE JEU DOMINION
A 32 €
POUR TOUT ABONNEMENT
12 NUMEROS *

*Offre valable jusqu'au 28/01/08 pour la France Métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles

OFFRE
JEU DE SOCIETE

LE JEU TUMBLIN DICE
A 47 €
POUR TOUT ABONNEMENT
12 NUMEROS *

*Offre valable jusqu'au 28/01/08 pour la France Métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles

OFFRE
JEU DE SOCIETE

OFFRE PARRAINAGE

PARRAINEZ UN NOUVEL ABONNE ET PROLONGEZ VOTRE ABONNEMENT DE 1 A 6 NUMEROS *

*Le parrain est obligatoirement déjà abonné à JSP. Le filleul ne peut avoir déjà été abonné à JSP

LAND TEAM

BULLETIN D'ABONNEMENT

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : ..... PAYS : .....

MAIL : ..... TÉL : .....

❑ Je choisis de m'abonner pour **6 numéros** de JSP : France Metropolitaine : 26 € - DOM TOM : 34 € - UE : 32 € - Suisse : 32 € (50 CHF) - Canada : 52 $ CAN (34 €)

❑Je choisis de m'abonner pour **12 numéros** de JSP :France Metropolitaine : 48 € - DOM TOM : 63 € - UE : 58 € - Suisse : 58 € (91 CHF) - Canada : 96 $ CAN (63 €)

❑Je choisis de m'abonner pour **12 numéros** de JSP + **Dominion** : France Metropolitaine : 80 €

❑Je choisis de m'abonner pour **12 numéros** de JSP + **Tumblin Dice** : France Metropolitaine : 95 €

❑ Je choisis de m'abonner pour **24 numéros** de JSP (+ porte clés ballon de rugby JSP offert pour la France Métropolitaine) : France Metropolitaine : 90 € - DOM TOM : 117 € - UE : 108 € - Suisse : 108 € (171 CHF) - Canada : 191 $ CAN (115 €)

❑ Je choisis **l'offre liberté** avec prélèvement trimestriel par carte bancaire : France Metropolitaine : 12 € - Dom Tom : 16 € - UE et Suisse : 14,50 € - Canada : 15 €
et j'indique mon numéro de carte bancaire afin que le prélèvement soit effectué chaque trimestre :

N° de carte : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Ech : _ _ / _ _ Cryptogramme (3 derniers numéros au dos de la carte) : _ _ _

signature:

Je joins mon règlement (chèque à l'ordre de Olpan) à l'adresse suivante : Olpan – Service Abonnements JSP - 6 rue Maryse Bastié - 91430 Igny

---

BULLETIN DE PARRAINNAGE

LE PARRAIN

NOM : .....

PRÉNOM : .....

N°ABONNÉ : .....

MAIL : .....

SIGNATURE

LE FILLEUL

NOM : .....

PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CP - VILLE : .....

MAIL : .....

TÉL : .....

- Offre faisant bénéficier le parrain d'un numéro gratuit

❑ Je choisis de m'abonner pour 6 numéros de JSP France Metropolitaine : 26 € (au lieu de 30 €) DOM TOM : 34 € - UE : 32 € - Suisse : 32 € (50 CHF) - Canada : 52 $ CAN (34 €)

- Offres faisant bénéficier le parrain de 3 numéros gratuits

❑ Je choisis de m'abonner pour 12 numéros de JSP :
France Metropolitaine : 48 € - DOM TOM : 63 € - UE : 58 € - Suisse : 58 € (91 CHF) - Canada : 96 $ CAN (63 €)

❑ Je choisis de m'abonner pour 12 numéros de JSP + **Dominion** : France Metropolitaine : 80 €

❑ Je choisis de m'abonner pour 12 numéros de JSP + **Tumblin Dice** : France Metropolitaine : 95 €

- Offre faisant bénéficier le parrain de 6 numéros gratuits

❑ Je choisis de m'abonner pour 24 numéros de JSP et de recevoir le porte clés rugby JSP en cadeau (offre réservée à la France Métropolitaine)
France Metropolitaine : 90 € - DOM TOM : 117 € - UE : 108 € - Suisse : 108 € (171 CHF) - Canada : 191 $ CAN (115 €)

signature:

eLAND TEAM

Des bons usages de l'animateur ludique

Si vous aimez jouer, il peut vous arrivez de vouloir faire découvrir le jeu à d'autres ! Un groupe d'amis ou une réunion de famille, un bon repas, quelques jeux et hop vous voila promu ANIMATEUR LUDIQUE ! Petit guide des us et coutumes d'un rôle essentiel à la propagation de la bonne parole ludique.

eLAND TEAM

Tout d'abord, une mise au point : ce qui suit n'est fondé que sur mon expérience personnelle. Il y a certainement d'autres manières de faire. Donc ne lisez ça que comme des pistes à suivre (ou pas) et non comme des vérités absolues : animer comme vous le sentez, c'est toujours le mieux.
Ce préambule posé, entrons dans le vif du sujet: l'animation ludique. Elle peut se décomposer en deux étapes : le choix du jeu et la mise en jeu.

Le choix du jeu

Une très bonne partie est toujours fondée sur le choix du bon jeu au bon moment pour les personnes qui sont là. Cette alchimie utopique peut être facilitée par une évaluation des envies, de la culture ludique et tout simplement des personnes qu'on a en face de soi. En premier lieu, il faut se mettre à la place des personnes : 98 % des Français ont une culture ludique qui se résume aux jeux de leur enfance (Monopoly, Trivial poursuit, La Bonne Paye, la belote, etc.). Si vous leur demandez de vous citer dix noms de jeux, beaucoup auront du mal ; d'ailleurs vous pouvez faire le test vous même:

- de 10 : cool un monde super s'ouvre à vous et animer est une bonne manière de commencer ;
- + de 10 : vous serez un excellent ludanimateur ;
- >50 : le jeu est en vous à tout jamais ;
- > 100 : bienvenue ludo-frêre. Ton premier né Reiner tu nommeras;
- > 1000 : Ô maître prenez moi comme disciple

Tout ça pour dire que le quidam moyen se trouvera devant votre stock de jeu comme dans une gigantesque pâtisserie où tous les gâteaux sont enfermés dans des boîtes avec juste le nom dessus. Donc, que lui faut-il? Un gros saint-honoré plein de crème, une légère génoise aux fruits frais ou juste deux ou trois petits fours ? Pour l'aider dans ce choix, il faut cerner ces envies. Premier problème : bien souvent, le futur joueur ne sait pas les exprimer. N'oubliez pas que vos référentiels sont sûrement différents : les mots ne veulent pas dire la même chose pour tout le monde. Par exemple, si quelqu'un vous dit vouloir essayer un jeu stratégique, il pense peut-être plus à un Can't stop (petit jeu sympa avec pas mal de hasard, et des choix à faire) qu'à un Caylus (gros jeux de gestion de 2 ou 3h). Demandez donc des précisions, des exemples afin d'éviter les quiproquos. Quelles sont les questions à poser ? Il est souvent préférable de sonder vos interlocuteurs : "Bonjour, ça fait beaucoup de jeux hein ? Tu en connais beaucoup ? Tu joues à quoi d'habitude ? Tu joues souvent ? ". Par ce biais, il devient plus facile de cerner la culture ludique de vos interlocuteurs et ainsi de les orienter vers un choix en adéquation avec leur sensibilité. Viennent alors les questions rituelles mais indispensables :

- "Combien êtes-vous pour jouer ?" : Si vous êtes dans un salon ou dans une salle publique, n'hésitez pas à mélanger deux groupes ou à aller pêcher une ou deux personnes aux alentours : le jeu c'est convivial!

- "Qui sont-ils?" Le groupe est-il homogène ? si vous essayez de faire jouer toute une famille allant de 5 à 40 ans en passant par 10 et 20, vous allez avoir plus de mal ! Mieux vaut proposer de scinder le groupe en deux, quitte à regrouper les enfants de deux familles d'un côté et les parents de l'autre.

- "Combien de temps voulez-vous que dure la partie ?" : Là attention, les temps indiqués sur les boîtes sont des estimations, donc souvent irréelles ! Pour des joueurs néophytes, rajoutez 50%, voire 100 %, et n'oubliez pas d'ajouter l'explication de la règle (de 5 à 20mn suivant le jeu).

- "A quel style de jeux voulez-vous jouer ?" C'est le plus dur ! Les gens n'en savent rien ! Essayer d'élaguer en énumérant les grandes familles de jeux de société : "Plutôt un jeu d'ambiance ? de réflexion? d'adresse ? de gestion ? Vous avez un thème de prédilection : l'antiquité, pirates ? »

La mise en jeu

En premier lieu, un point sur l'état d'esprit du futur joueur et sur ce qu'est une règle de jeu. Le joueur s'attend à passer un moment de plaisir mais un obstacle va contrarier cette ambition : la règle du jeu ! Avant de prendre du plaisir à jouer, il va falloir attendre, voire réfléchir et se concentrer pour apprendre cette %°@&# de règle ! Ce décalage d'état d'esprit peut impliquer chez certains futurs joueurs une concentration perturbée et une tendance à perturber celle des autres. Un autre état d'esprit, plus fréquemment rencontré chez les adultes, c'est la réticence à se retrouver dans le rôle de l'apprenant. La relation entre l'animateur et le futur joueur est de type "professeur - élève". Certaines personnes vont inconsciemment repousser cette position de l'élève supposée inférieure ou au contraire s'y fondre totalement en adoptant des comportements infantiles.
Autre chose, la règle est un texte technique, à l'instar d'un mode d'emploi. Nous n'avons généralement pas l'habitude de ce genre de texte car ce n'est pas un récit s'enchaînant séquentiellement. Cette difficulté, ainsi que l'acquisition de nouvelles connaissances, entraîne parfois chez certains futurs joueurs un 'blocage' du style : « ça ne sert à rien que j'écoute de toutes façons j'y comprendrais rien !" ou

encore un acquiescement à tout ce que vous dites même, et surtout, s'ils sont perdus.
Une dernière chose : l'esprit humain réagit bizarrement face à l'acquisition de nouvelles connaissances ou de nouveaux processus, comme le sont les règles de jeu : il tente de les identifier ou de les remplacer en s'appuyant sur des choses connues. C'est ainsi que les gens à qui vous décrivez un jeu abstrait aux pions blancs et noirs dans le matériel vont invariablement déclarer "ha oui c'est comme les dames!". Un autre exemple plus fort : des expériences ont été menées sur l'acquisition de la règle. Prenez un groupe de gens ; parmi eux, certains connaissent le jeu de dames, d'autres non. Apprenez-leur un jeu qui se joue avec le même matériel mais pas avec les mêmes règles (le déplacement est différent, il n'y a pas de prise, etc...). Après avoir vérifié en regardant quelques tours qu'ils jouent avec les bonnes règles, laissez-les jouer et apprendre les règles à d'autres gens. A la fin, ceux qui savaient jouer aux dames ont inconsciemment modifié les règles de jeux pour se rapprocher du jeu de dames ! Si vous le leur dites, ils vont jurer sur ce qu'ils ont de plus cher que c'est vous qui leur avez appris de cette façon. Ils en seront persuadés jusqu'à ce que vous le leur prouviez (en leur montrant l'enregistrement dans le cas de l'expérience). Ces gens ne sont pas de mauvaise foi, c'est leur cerveau qui leur a joué des tours. Quand je vous dis que nous sommes tous joueurs : jusqu'au cerveau !

Une structure d'explication

Ces comportements sont bien sûr marginaux, je ne vous les ai cités que pour vous puissiez mieux vous mettre à la place de ceux à qui vous aller transmettre une règle. Vous voici donc avec un futur joueur inattentif, rebelle ou passif, persuadé qu'il ne va rien comprendre et qui de toutes façons va oublier ou transformer ce qu'on va lui dire! On est mal barré ! Pas de découragement : il existe des techniques simples pour pallier à ces désagréments.

Tout d'abord, il faut suivre une structure précise d'explication.

1. Préparation de l'explication : Si vous devez faire qu'une chose, c'est celle là ! Rien de plus démobilisant qu'un animateur qui interrompt son explication pour fouiller dans la boîte à la recherche de telle ou telle pièce de matériel. Demandez à vos futurs joueurs de vous aider. Ça leur permettra de rentrer doucement et naturellement dans l'état d'esprit propice à vous écouter. Cela vous permettra à vous aussi de réfléchir et de passer en revue votre plan d'explication. N'oubliez pas de réserver le matériel servant à faire vos exemples. Prenez un exemplaire des différents types de cartes ou de pions afin de les avoir sous la main quand vous les présenterez.

2. L'idée du jeu : Bien souvent, au début de la règle du jeu, vous avez ce qu'on appelle un "pitch". Un court paragraphe vous expliquant l'idée du jeu, le thème et comment il est rendu. N'hésitez pas à le lire carrément. Ça permettra aux joueurs de se mettre dans l'univers. Pas mal de joueurs dits "confirmés" ont tendance à dénigrer cette étape. J'ai pour philosophie d'ignorer ces troubles fête et de continuer impassiblement ma lecture! Vous pouvez compléter ce "pitch" par une ou deux phrases présentant les mécanismes si vous le sentez. Mais, si possible, essayez de le faire en respectant le thème.

3. Le but du jeu : Si cela n'a pas été dit dans le "pitch", indiquez le but du jeu en une ou deux phrases pas plus ; ça peut être aussi bête que "il faut avoir le plus de points de victoire à la fin de la partie", mais c'est très important que les joueurs aient cette balise qui éclairera tout le reste.

4. Le matériel de jeu : détailler chaque élément du matériel en le nommant, sans expliquer sa fonction. En même temps que

vous parlez, montrez clairement chaque élément du jeu. Souvenez-vous que notre mémoire est essentiellement visuelle et auditive. Appuyez-vous sur les deux en permanence.

5. Le tour de jeu en général : .Nommez les phases du tour de jeu et expliquez-en le déroulement général. Par exemple, si tous les joueurs font à tour de rôle une phase ou s'ils font toutes les phases du tour puis on passe au suivant etc., dites le précisément en nommant les gens .Choisissez un premier joueur temporaire juste pour l'explication. Je semble insister particulièrement sur cette étape, mais c'est souvent là que commencent les premiers malentendus, alors méfiance!

6. Le tour de jeu en détail : Détaillez phase par phase le tour de jeu en l'illustrant des exemples choisis lors de la préparation. Au début de chaque nouvelle phase, j'ai tendance à citer de nouveau brièvement les précédentes afin que le tour de jeu rentre mieux. Attention à vos exemples, veillez à ce qu'ils ne soient pas ambigus. Notamment, ne présenter pas un cas particulier comme un cas général.

7. La synthèse du tour de jeu : Reprenez brièvement l'ensemble des phases du tour, éventuellement en montrant les éléments du matériel concernés et en soulignant les points importants.

8. La fin du jeu et les conditions de victoire : Détaillez maintenant les conditions de fin de partie,
puis les conditions de victoires. Essayez de ne pas mélanger les deux. Les unes décrivent quand et comment la partie se termine, et les autres qui a gagné.

9. Les questions : Demandez si quelqu'un a des questions. Vous pouvez aussi y répondre si elles sont posées pendant votre explication, mais ne vous interrompez pas n'importe où. Finissez le point que vous traitiez puis permettez au questionneur de s'exprimer. Vous vous apercevrez bien souvent que vous venez (en poursuivant votre explication) de répondre à sa question et surtout vous ne perturberez pas la compréhension des autres. Bien sûr, si c'est un point que vous venez d'aborder, n'hésitez pas à formuler différemment votre propos, mais faites attention, ce faisant, à ne pas générer de malentendus.

10. C'est parti ! : Ca y est, vous pouvez lancer la partie. Vous resterez pendant les premiers tours de jeu en intervenant s'il y a problème ou mieux jouez vous aussi !

Cette structure est générique et aura besoin d'adaptation selon les jeux à expliquer. Elle est particulièrement adaptée aux jeux à tours assez "fournis" et peut donc être allégée pour des jeux plus simples.

Vous êtes maintenant armé pour faire jouer le quidam le plus ludo-déficient ! Prenez un sac de jeux et allez évangéliser le ludo-désert qui nous entoure. Vous verrez, la tâche est longue mais toujours gratifiante…

Alain Baläy, joc-erien, ludimondien, akrojoueur, alchimiste, kalbarjot et … joueur.

CANNES

Festival International des Jeux

11 - 15 fév 09

Découvrez en direct l'actualité du Festival :
www.festivaldesjeux-cannes.com

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRES

Entrée libre - En semaine de 13h30 à 20h - Le week-end de 10h à 20h - **Tél. : +33 (0)4 92 99 33 83**

UN EVENEMENT VILLE DE CANNES
REALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRES

Le 11eme Congres International des Ludothelues

par Giovanni Galanti

13 - 17 octobre 2008, à la Cité des Sciences, Paris : près de 600 ludothécaires, venus d'une cinquantaine de pays mais pour la plupart français ont suivi des conférences, des tables rondes, des symposiums, des ateliers, des workshop pendant cinq jours.

Commençons par la fin : c'est la clôture, et la représentante du Brésil est heureuse de montrer un petit film où, dans un parc, des instruments à jouer ont remplacé toboggans, balançoires et tutti quanti. Dans un premier temps, on ne voit rien, puis, l'image arrive mais sans le son. Or, après quelques minutes d'attente, de silence et de petits commentaires, qu'aurait dû faire un public de congressistes type ? Siffler ? Regarder en silence en appréciant les plaisirs oubliés du cinéma muet ? Se laisser aller aux sarcasmes ? Un vrai public de ludothécaire sait déjouer les circonstances malheureuses : il commence alors à improviser, en imaginant le son des instruments (« boum », « dling dling », « tataaa ») et en chantant la bande sonore (« Brazil, nana-nana-nanah… », « The girl from Ipanema »). À part la mortification brésilienne, le reste du public rigole satisfait.

Un pari réussi

Petit retour en arrière : cela fait plusieurs mois que l'Association des Ludothèques Françaises prépare le congrès et, étant donné l'ampleur de l'événement, malgré les problèmes techniques et organisationnels rencontrés, le pari est réussi. Le thème du congrès est « Faire vivre jeux et jouets en ludothèques ». C'est un thème au coeur de la profession, jamais traité jusque là. L'atout dans la manche française est l'équipe d'enseignants en Sciences du Jeu à Paris 13, qui a ses mots (historique, sociologique, philosophique) à dire sur le sujet. D'autres intervenants étrangers, tels Sudarshan Khanna ou Stephen Kline enchantent l'auditorium, malgré les traductions approximatives des interprètes. Le programme est bien – trop ? – chargé : quatre ou cinq ateliers en simultané obligent à des choix cornéliens et dans chacun l'alternance de trois conférenciers limite le temps de discussion. L'apport de savoir est riche mais unidirectionnel et ne permet pas un véritable échange d'expériences. Heureusement, au-delà des conférences, les temps d'attente, les couloirs, les repas, l'espace jeux offrent des soupapes moins formelles : c'est ici, dans ces moments, qu'un magma entre les participants naît, qui les fait se sentir parties d'un seul agrégat. Les conférences suscitent parfois des débats vivaces (quelle est la place des jeux vidéo ? Comment utiliser le jeu par rapport au

Comment dit-on ludothèque ?

En Espagne, au Portugal et en Italie la tâche est simple : ludoteca
Dans les pays anglophones c'est toy library
En Afrique du Sud : spieel goed biblioteek
En Hollande : speeloteck
Au Japon vous direz : o-mo-cha no to-sho-ka-n
En Allemagne : spielotheck
En Grèce : παιγνιωοθηκη (paignio-thèque)

handicap ? Peut-on utiliser du matériel de recyclage dans les ludothèques ?), mais ce qui importe le plus, comme dans tout congrès qui se respecte, est la reconnaissance entre partenaires : nous sommes ici parce que nous sommes ludothécaires et jeu et jouet sont l'élément central de la profession. Connaître les expériences des autres, partir à la découverte des ludothèques de l'Île-de-France sur une journée permet à chacun de se confronter avec son expérience, de voir les points communs et dissimilaires avec les autres. De plus, le fait de voir les représentants de l'ITLA (International Toy Library Association) ajoute une touche de charme exotique à la profession.

Point d'arrivée, point de départ ?

Dans les dernières années, la profession de ludothécaire a grandi : elle s'est donnée une charte de qualité, a mûri une expérience sur le terrain et bâti des rapports stables avec les institutions locales. Elle semble être arrivée au sommet de l'ascension avec au-delà, la reconnaissance institutionnelle au niveau national et international. Un petit pas pour un politicien, un grand pas pour le monde et la culture du jeu qui semble loin d'être franchi. À la cérémonie d'ouverture, le représentant du Ministère de la jeunesse de la santé et des sports n'était pas là. À celle de conclusion, le représentant du Secrétariat d'État à la Famille non plus... La seule présence politique remarquable était celle de M. Santini, maire d'Issy-les-Moulineaux et Secrétaire d'État chargé de la Fonction Publique. Si les pouvoirs locaux et les responsables du CNAF apprécient les ludothèques, les réalités nationales continuent de les ignorer et cela se traduit par un manque de ressources et une frustration endémique.

Ludothécaire ?

Qui est donc cet ovni, le ludothécaire ? D'abord, comme le précisait le professeur Gilles Brougère dans son intervention, il s'agit surtout d'une ludothécaire. Qui dit profession féminine fait penser aux métiers de l'enfance, aux métiers de la santé, ou, crûment, aux métiers moins bien payés... Ensuite c'est quelqu'un qui s'intéresse et croit au jeu mais qui parfois, à cause de ce manque de reconnaissance, a cherché à le transformer en argument pédagogique, efficace pour l'apprentissage et la socialisation, au service de l'école et de la communauté. Le jeu n'est plus un objet gratuit, mais a un rôle précis dans le développement et peut être utilisé dans des buts pédagogiques. Une transformation définie par Michel Manson comme une « récupération pédagogique du plaisir ». La simple conclusion, niée à outrance par ceux qui l'adoptent, est que le ludothécaire risque d'oublier le jeu et le jouet en tant que vecteurs d'une culture populaire spécifique pour les rendre simples outils alternatifs. Il est vrai que le manque de formation spécifique n'aide pas : les ludothécaires sont des retraités, des bibliothécaires, des agents de la Fonction Publique, des enseignants, des psychologues... Mais il ne faut pas oublier que le jeu existe en tant que tel plutôt que comme instrument de connaissance ou de développement, autrement l'image du ludothécaire perdra sa spécificité et se confondra avec celle d'un simple animateur et le droit de parole sur l'objet ludique restera dans les mains des entreprises et des média. Pour éviter cette dérive, la solution est tout au début de l'article : le ludothécaire est un professionnel capable de jouer avec tout matériel, même avec un problème technique niveau sono.

eLAND TEAM

A l'est d'Essen...

par Delphine Lelievre et Sylvain Gourgeon

A Essen, un hall quelque peu éloigné regroupe l'ensemble des éditeurs tchèques et polonais, qui d'années en années renforcent leur présence à coup de créations toujours plus détonantes.
De tables en stands, de questions en réponses, nous avons rencontré ces jeunes acteurs du jeu de société. A l'est d'Essen, ou comment voir venir un nouveau courant ludique prometteur...

eLAND TEAM

Au-delà d'une culture du jeu abstrait classique, l'une des origines de la création moderne de jeux de société en République Tchèque, c'est… la copie. Pourtant, on ne peut pas parler de contrefaçon puisque le concept de droits et d'auteur était largement hors sujet sous un régime communiste. Les joueurs tchèques n'avaient tout simplement pas d'alternative légale (pas d'importation en masse) pour s'adonner au jeu sur table. L'aventure actuelle a donc débuté par l'imitation, la re-création locale de classiques occidentaux comme AD&D pour le jeu de rôle ou le sempiternel Monopoly. Et du clone plus tout à fait identique à la création pure, il n'y a qu'un pas, que les créateurs du cru ont vite franchi une fois libérés du Rideau de Fer. En Pologne, il ne s'agit pas tout à fait de la même démarche. Le monde du jeu de société polonais prend principalement sa source dans l'univers du jeu de rôle. Le public, et en particulier les jeunes polonais, sont très attirés par les jeux de rôles inscrits dans l'univers médiéval et de science fiction. Ce sont donc principalement eux qui fournissent l'essentiel des nouveaux joueurs, ce qui explique également pourquoi l'iconographie et la thématique des jeux sont entièrement tournées vers ces univers de l'imaginaire. Marcin Podsiadlo, responsable éditorial chez Wolf-Fang, maison d'édition de jeux depuis à peine un an, explique que «*les polonais sont très férus de jeux de société en famille, il y a un vrai marché potentiel. Cependant, si on joue en famille, c'est essentiellement aux jeux culturels, comme le poker polonais ou aux jeux mondialement classiques comme le Monopoly* ». Il souligne que la nouvelle génération a envie d'autre chose, afin de revivifier la culture polonaise à travers toute l'Europe et faire naître un marché porteur mais encore bien incertain : « *les gens sont très demandeurs, et quand bien même c'est le jeune adolescent de la famille, passionné de jeux de rôles qui va amener ces nouveaux jeux dans le cercle familial, très vite, nous l'espérons, c'est toute la famille qui va jouer* ».

Les éditeurs polonais réussissent en tout cas brillamment à prendre en compte ces deux obligations du marché : plaire au public jeune avec une thématique ou une iconographie rôlistes, tout en ramenant l'ensemble du public vers ces jeux nouveaux, modernes, et surtout, 100% polonais.

Un tournant historique récent

Sans surprise, le premier tournant historique pour la Tchéquie ludique s'opère avec la Révolution de Velours de 1989, qui permet enfin l'importation des jeux de l'Ouest. Au début des années 90, Templum, éditeur aujourd'hui disparu, distribue par exemple l'un des premiers hits nationaux : le français Abalone. D'ailleurs, les marchés français et allemands font alors naturellement figures de modèles. De son côté, Altar traduit Talisman et la gamme Battletech. En 1997, un premier boom grand public voit le débarquement de l'incontournable Catane, bientôt suivi, à l'orée 2000, de tous les classiques que nous connaissons, tel Carcassonne. Mais ce n'est qu'en 2006, avec l'ambitieux Through the Ages (déjà Vlaada Chvátil) que la planète jeu découvre les auteurs tchèques. Côté polonais, point de problématique aussi politique. Les éditeurs s'intéressent aux jeux de société depuis moins de 5 ans. Si les trois éditeurs qui se partagent le marché ont des entreprises qui ont parfois 8 ans d'existence, le virage vers les jeux s'est fait seulement il y a trois ans, aidé essentiellement par l'ouverture de l'Est vers les cultures européennes. Si les jeux allemands et français ont très rapidement bonne presse en Pologne, il se trouve que c'est surtout vers les auteurs, illustrateurs et éditeurs polonais que se tourne essentiellement la production du pays. La spécificité éditoriale des deux nations est d'ailleurs très forte.

Des choix éditoriaux réels

En dehors d'éditeurs grand public (Albi, MindOk, Corfix, Blackfire), essentiellement spécialisés dans la localisation des grands succès étrangers, ou encore d'éditeurs confidentiels comme Altar (qui publie Dorn, le *Dungeon-crawler* sans dés qu'on a pu découvrir à Essen), la Tchéquie créative se résume à deux figures de proue : Czech Boardgames (CBG) et Czech Games Edition (CGE). Vu de France, on les confond souvent et ce n'est pas totalement un hasard, puisque les deux éditeurs sont issus d'une seule et même mouvance. Fruits d'une scission très récente au sein de la petite communauté des joueurs et créateurs tchèques,

Vlaada Chvátil, l'auteur de Space Alert, Through the Ages, Galaxy Trucker,... et fondateur de CGE

Jakub Tesinsky, responsable de CBG

les deux entités incarnent aujourd'hui deux philosophies d'édition. La quinzaine de membres de CBG, vraiment lancée en 2006, fonctionne encore sur le modèle associatif, un peu à l'image de la Ludothèque de Boulogne, organisant chaque année un concours national de création, s'efforçant d'en éditer le lauréat par leurs propres moyens. Les passionnés de CBG disent fonctionner largement sur la base du bénévolat, réinvestir leurs gains dans leurs créations successives et ne pas vraiment faire de profit. Mais de l'aveu même d'un des responsables, Jakub Tesinsky, ce modèle, même s'il perdure et accouche au moins d'un jeu par an, montre ses limites et interdit notamment des sorties à grande échelle.

CGE, composée elle aussi de passionnés, est née en 2007 de la volonté de plusieurs proches et transfuges de CBG (dont Chvátil et les frères Murmak) de faire le grand saut vers une professionnalisation totale. Le but avoué : procéder à des tirages plus ambitieux et rechercher des distributeurs étrangers afin de se consacrer entièrement à l'édition pure et dure. Force est de constater que, quelle que soit la voie choisie, les productions tchèques sont de plus en plus convaincantes ou, en tout cas, intrigantes. Symbole tout trouvé de ce qui fait l'essence du jeu à la tchèque : la star montante de l'Est ludique, Vlaada Chvátil. Quand on lui demande pourquoi ses productions sont à ce point détonantes (Galaxy Trucker) et éclectiques (Through the Ages, Space Alert), il donne deux pistes. La nécessité pour un petit éditeur européen comme CGE de se démarquer au sein d'une offre pléthorique, mais aussi sa volonté de créer des jeux novateurs, qui, confesse-t-il, améliorent souvent des idées déjà entrevues ailleurs mais, selon lui, mal ou insuffisamment exploitées. Ainsi a-t-il voulu se frotter dernièrement aux jeux de coopération, estimant qu'un jeu véritablement coopératif restait à faire. Via l'introduction de la limite de temps, il espère que Space Alert poussera les joueurs à jouer tous sur un pied d'égalité et à s'organiser pour collaborer réellement, sans que quelques-uns dirigent le jeu pour tout le groupe. Se risquerait-on à avancer une troisième hypothèse ? Le golden boy tchèque ne doit-il pas aussi cultiver sa différence parce qu'il est issu d'un pays émergeant de la scène ludique, et non d'une terre historique et reconnue du jeu de société ?

De leurs côtés, les éditeurs polonais s'installent dès le départ dans une spécificité bien à eux. S'il est une constante dans leurs jeux, c'est bien vers le « 100% polish » qu'il faut chercher. Les éditeurs ont vite appris de leurs voisins européens : mécaniques fluides, produits très bien finis, édition de très grande qualité, à moindre coût et thématique accrocheuse en sont les ingrédients, mais les polonais savent garder leurs spécificités culturelles sans chercher à faire de pâles copies de jeux venus d'ailleurs. Dans les trois maisons d'édition principales, Wolf-Fang, Kuznia Gier et Portal, les auteurs de jeux sont aussi leurs propres éditeurs. Les illustrateurs sont recrutés en local, et dieu sait s'ils sont talentueux ! Le jeu phare de Kuznia Gier, Wolsung, était au départ un jeu de rôle polonais qui aurait eu du mal à trouver son public. L'idée a été reprise par Michat Stachyra et a vu naître le jeu de société éponyme, dans un univers steampunk parfaitement référencé. De son côté, Portal et son créateur phare Michal Oracz ont sorti il y a un an à peine Neuroshima Hex, lui aussi inspiré d'un jeu de rôle maison. Sort cette année un autre jeu à deux, The Witchcraft, dont la mécanique de départ, si elle s'inspire de Neuroshima, dérive rapidement vers une bataille tactique de plus en plus serrée, tout en gardant ce qui semble être une constante des jeux polonais, la déconne thématique : on calcule ses coups sur Witchcraft certes, mais la partie reste parfaitement dans sa thématique initiale de combats de magiciens, et de fort belle manière.

Cette mouvance venue de l'Est en est encore à ses débuts, prometteurs, certes, mais toujours fragiles. A se demander ce que réserve l'avenir proche pour ces deux

ELAND TEAM

La créature du jeu Kazaam sur le stand Wolf-Gang
(Crédit photo : jedisjeux.net)

nations ludiquement installées depuis peu à Essen.

Prendre sa place dans le marché ludique européen.

Les éditeurs polonais ont bien l'intention d'envahir le marché ludique européens, « en commençant petit : juste les pays de l'Est… ». On savourera l'ironie ! Parfaitement au courant du marché européen et mondial, l'éditeur de Wolsung prévoit déjà la sortie de deux nouveaux jeux pour Nuremberg. La volonté de s'exporter est réelle : toutes les règles des jeux phares sont traduites du polonais en allemand et anglais, bientôt en français sans doute, car ce marché leur plaît. Les Etats Unis ne font pas peur à ces petits éditeurs venus du froid : « *nous entendons apporter la spécificité de notre univers culturel dans les grands pays experts en matière de jeux de société. Les Etats Unis ? Pourquoi pas !* » s'exclame avec confiance le directeur des éditions Wolf-Fang.

Mais cette assurance, bien méritée, ne doit pas cacher la fragilité certaine de ces productions encore de faible envergure. En effet, la création et le marché intérieur tchèques, structurellement réduits (le pays ne compte que 10 millions d'habitants), restent fragiles, malgré leur grande vigueur. Quelques exemples ne trompent pas. En 2006, le grand succès critique Through the Ages n'a été tiré qu'à quelques centaines d'exemplaires. De même, depuis sa sortie en 2007, Laborigines n'a toujours pas trouvé de distributeur autre que CBG, son éditeur. Quant au tirage initial du dernier-né de CBG justement, Crash by Crash (présenté cette année à Essen), il n'atteint encore timidement que les 1200 exemplaires. L'avenir du jeu tchèque, de l'avis des acteurs locaux, s'annonce mitigé. Si le pays compte une forte communauté de gamers et si la démocratisation du jeu de société moderne y est une réalité (on citera "Deskohrani", le grand festival annuel du jeu de Prague, qui mêle sur une semaine initiation grand public, joueurs passionnés et olympiades des jeux abstraits), le marché national reste intrinsèquement étroit. En Pologne, une porte s'est malgré tout entrouverte par le biais de Portal - un nom tout prédestiné - qui voit ses créations depuis peu distribuées et traduites en France, en Allemagne ou aux Etats-Unis. Le salut est donc plutôt à attendre du marché mondial. Pour cela, outre cultiver leur créativité naturelle et nous offrir d'autres O.LN.I., comme Laborigines ou Galaxy Trucker chez les Tchèques, Neuroshima Hex chez les Polonais, les éditeurs doivent probablement encore parachever leur mutation, affermir et développer leur modèle économique. Vaste défi, face à une concurrence de plus en plus fournie et une consommation ludique de plus en plus éphémère et jetable…

Les jeux Tchèques et Polonais à Essen 2008

Pologne

- Portal Publishing

WitchCraft de Michal Oracz : un jeu de stratégie à deux joueurs où chacun incarne des magiciens qui s'affrontent dans une arène.

Extension Neuroshima Hex : Babel 13. Une extension pour l'excellent jeu d'affrontements futuristes, noté 10/10 dans notre n°50

- Wolf Fang

Kazaam de M. Majkowska & T. Z. Majkowski : petit jeu de tuiles où le but consiste à reconstituer un monstre.

Saigo No Kane de M. Podsiad_o : dans une ambiance manga, vous voici propulsé dans une école japonaise où il va falloir récolter un maximum de soutien de la part des autres élèves (Cf. pXXII du cahier de critiques)

Yukatan de M. Majkowska & T. Z. Majkowski : vous voici à la tête d'une tribu maya. Votre but ? Eriger en premier votre pyramide à l'aide de vos esclaves…

Mustang de M. Soltysiak : un petit jeu de cartes à l'ambiance western où l'objectif est de collecter le plus de chevaux

Tain de T. Z. Majkowski : un jeu de cartes et de bluff à l'ambiance celtique.

- Kuznia Gier

Wolsung de A.Ganszyniec, M. Sabat, M. Zasowski & M. Stachyra: tiré du jeu de rôle du même nom, ce jeu de plateau propose de construire la meilleure machine à vapeur dans un univers steampunk.

Rice Wars de M. Zasowski, M. Stachyra & W. Rzadek : un jeu d'affrontement et de conquête dans le japon médiéval.

République Tchèque

- Czech Boardgames (CBG)

Crash By Crash : la nouvelle production de CBG vous transporte à la fête foraine, dans le remous des auto-tamponneuses.

- Czech Games Edition (CGE)

Space Alert de V. Chvátil : la nouvelle création de Chvatil vous propulse dans l'espace… (cf p XIV du cahier de critiques)

Galaxy Trucker - The Big Expansion: une extension pour cet excellent jeu sorti l'année dernière.

- Altar Games

Dorn de F. Kozak, J. Drevikovsky & Krystof Kozak : un dungeon crawler malin et tactique.

- Rebel

Ganxtaz de Zdenek Cejka : un jeu de plateau de 4 à 8 joueurs dans une ambiance très Grand Thief Auto

FESTIVAL INTERNATIONAL DE JEUX DE CORDOUE

par Josep Allue

Au mois d'octobre dernier, à Cordoue, était organisée la troisième édition du Festival International de Jeux, l'évènement ludique le plus important d'Espagne.

Le festival, organisé par l'Association "Jugamostodos", avec la Delegación de Juventud de la Diputación de Córdoba, s'est implanté au Palacio de la Merced, un édifice baroque impressionnant du XVIIIe siècle, situé au centre de la ville. Dans ses patios, plus de 10.000 visiteurs de tous âges ont joui d'une large variété de jeux et d'activités. On pouvait y trouver par exemple une zone de jeux en libre service ou des jeux de rôles ; l'espace jeux géants, le concours de photographie ludique, ainsi qu'un grand nombre de tournois.

Maisons d'édition et nouveautés

L'édition 2008 a pleinement consolidé son rôle de point de ralliement entre les maisons d'édition espagnoles, les auteurs et le public. Les visiteurs ont pu aborder les nouveautés nationales et internationales, y jouer et essayer tous les jeux appartenant à la ludothèque de l'association. Parmi le grand nombre de jeux édités cette année en Espagne, ont été présentés Ubongo et Galaxy Trucker d'Homoludicus ; Time's Up et Pit de Crómola-Asmodee ; Tannhäuser et Bandu, d'Edge ; Dust et ¡Toma 6! (6 qui prend) de Mercurio ou La vuelta al mundo en 80 días (Le Tour du monde en 80 jours) et Castellers, de Devir. Quant aux jeux d'auteurs espagnols, 2 de Mayo, de Daniel Val, Mecanisburgo, de Servando la Rouvraie, tous deux édités par Gen-X Games, España 1936 d'Antonio Catalán, édité par Devir, Tobynstein, de votre serviteur, édité par Homoludicus, ou El Club de los Martes, de José Carlos de Diego, édité par NSR, tous ont renforcé l'image d'une création ibérique de plus en plus active.

Les auteurs invités

Comme chaque année, des auteurs reconnus étaient présents en tant qu'invités privilégiés. Au cours de cette édition, Wolfang Kramer et Martin Wallace ont bavardé et joué avec le public à Steel driver ou After the flood. Les plus heureux ont même pu participer au playtesting de Brass 2 avec l'auteur et partager avec lui leurs avis sur le jeu. À l'occasion de la visite du père d'El Grande et de celui d'Age of Steam, a été créé le Passeport Kramer, qui invitait à jouer à tous les jeux de l'auteur, ou le Défi Wallace, autour de tournois sur un jeu de l'auteur où le vainqueur recevait une des dernières créations « wallaciennes ». Après avoir signé des dizaines de jeux pour les amateurs, Wolfang Kramer a pu voir jouer plusieurs parties géantes de son Spiel des Jahres 1986 : Heimlich & Co.

Concours Eutopia et Prix à l'auteur espagnol de l'année

Deux prix importants ont été décernés lors de ces rencontres: le prix du concours de création de jeux Eutopia08 et le prix à l'auteur espagnol de l'année.

Le premier, avec une participation d'une centaine de jeux environ, a révélé un auteur : Viktor Bautista, premier prix avec La Melée, un jeu de vitesse et de réflexes créé en collaboration avec Xavier Bonet, et deuxième prix avec Nonaga, un jeu abstrait de stratégie pour deux joueurs, très simple et aux règles élégantes. Daniel Val a remporté le prix de l'auteur espagnol de l'année avec son jeu de simulation historique 2 de mayo, situé lors du soulèvement de 1808 à Madrid [n.d.r : critique à paraitre dans JsP n°54].

Le Prix Jeu de l'Année Espagnol

"Jugamostodos" est aussi le promoteur le plus important du JdA, prix du jeu de l'année en Espagne et les six candidats pour cette année étaient présentés lors du Festival : Ubongo et Agrícola, édités par Homoludicus ; Bandu et Toma 6!, édités par Mercurio ; Kingsburg, édité par Edge ; et Time's Up édité par Cromola-Asmodée. La décision du jury a été prise pendant la IV Rencontre de Jeux de Société, qui a pris place à Santander les 14 au 16 novembre (N.D.R : hors délai de bouclage pour vous donner le gagnant !). Le Festival, à l'organisation parfaite, a eu un tel succès public que son directeur, Jesús Torres Castro, prévoit déjà plusieurs aménagements pour la prochaine édition afin de pouvoir répondre à la croissance de cette année.

Cordoba de Reiner Knizia

Un grand nombre de personnes présentes aux journées ont pu acquérir un jeu exclusif de Reiner Kiniza: Córdoba. Knizia, auteur invité au Festival l'année dernière, a remporté le prix du jeu de l'année en Espagne en 2006 avec Exploradores (Les cités perdues). L'auteur fut l'invité cette année des journées "No sólo parchís - Eutopia 08", célébrées deux semaines avant le Festival. Il a présenté un jeu mathématique situé dans l'atmosphère de l'époque musulmane, quand la ville était la capitale d'Al-Andalus. Le jeu est édité par l'association "Jugamostodos", avec l'appui de l'Instituto Andaluz de la Juventud. Au final, toutes ces activités reflètent l'engouement progressif pour l'activité ludique contemporaine dans la péninsule ibérique !

La tête dans le moteur

SYLLA

par Dominique Ehrhard

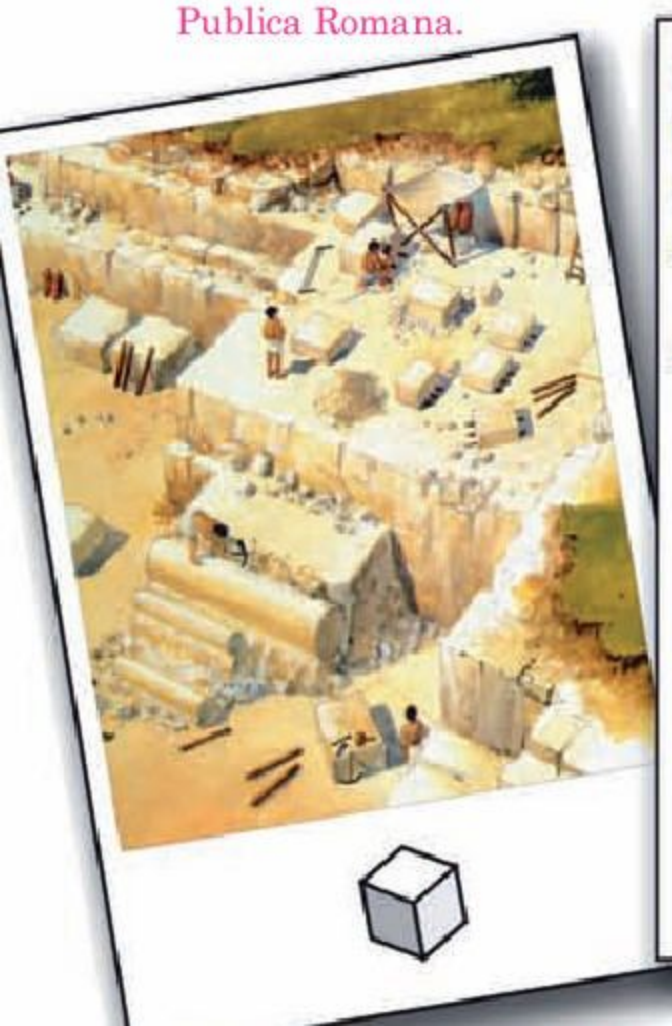
Comme un clin d'oeil à la rubrique « les mains dans le cambouis », initiée par Dominique Ehrhard dans le n° 10 de JSP, voici deux nouvelles pages mensuelles consacrées à la genèse d'un jeu. Pour ouvrir le bal, qui mieux que l'auteur de Méditerranée ou Marrakech pouvait nous conter Sylla, sa dernière création sortie il y a peu chez Ystari ?

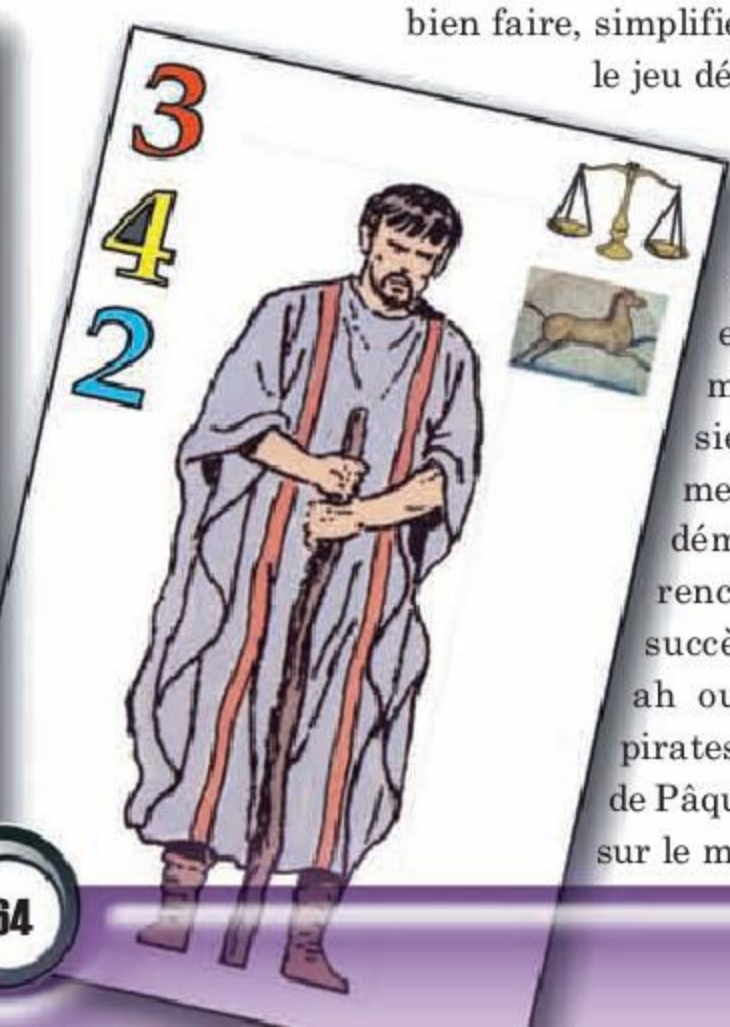
La plupart de mes jeux naissent d'une idée plus ou moins brillante (ou juste astucieuse, parfois même ni l'une ni l'autre, tout juste une idée, mais on est déjà bien content de n'avoir ne serait-ce qu'une idée) ; idée que je développe en espérant aboutir à un jeu auquel le public va adhérer, les premiers tests validant (et souvent invalidant) le concept de départ.

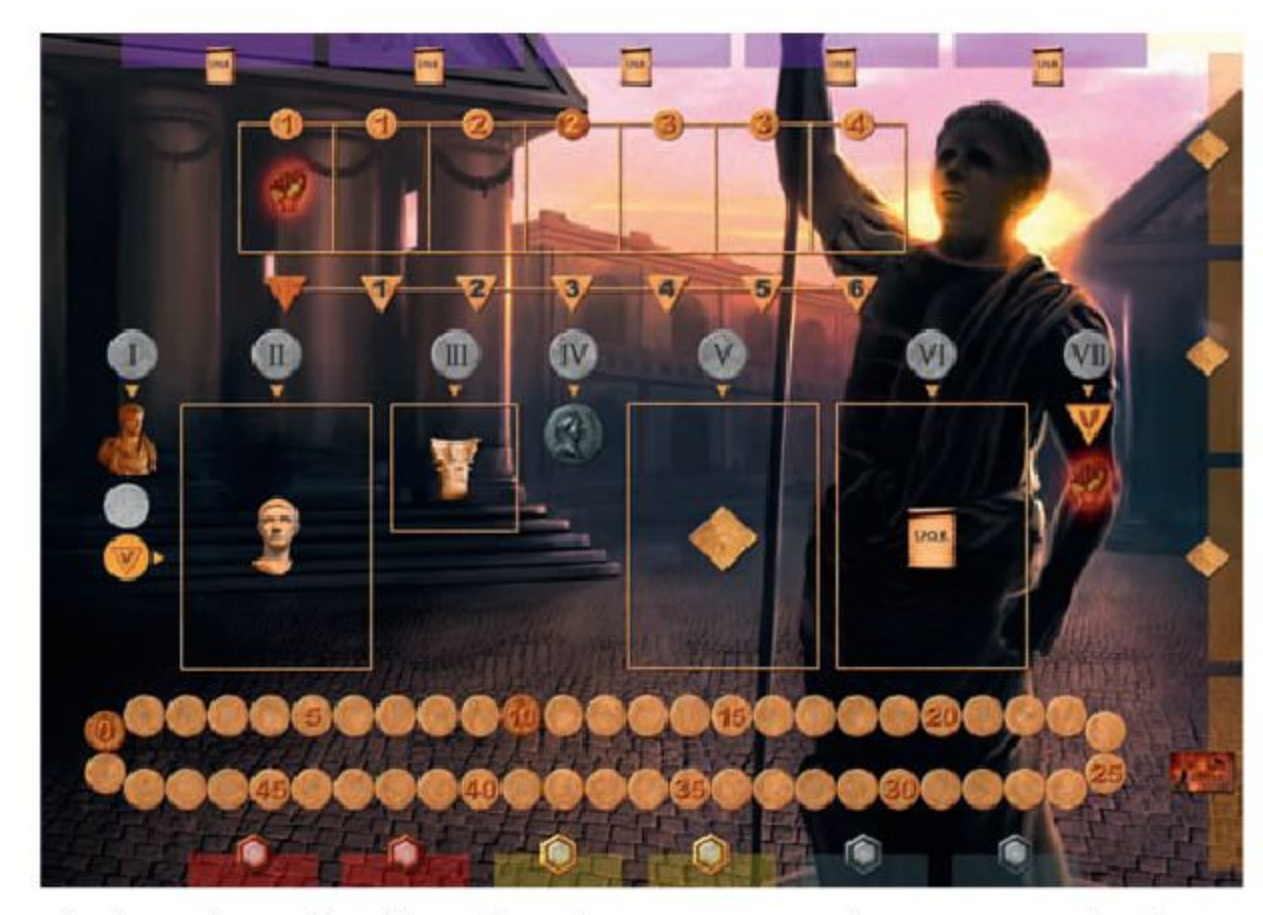
Et puis il y a les jeux que l'on crée de manière plus égoïste, pour soi, parce que le jeu auquel on aimerait jouer n'existe pas. Pas de mécanisme au départ, plutôt une envie, un univers auquel il va falloir trouver une forme adéquate.
Sylla est ainsi né d'une petite frustration, celle de n'avoir pu jouer, faute de temps, de partenaires assez motivés, et aussi souvent que je l'aurais désiré à Res Publica Romana.

Sans vouloir refaire un Res Publica light, entreprise un peu vaine et probablement vouée à l'échec, j'avais envie d'en reprendre ce qui en constituait pour moi les principaux attraits: oeuvrer pour la réussite d'un projet collectif, tout en cherchant à en tirer de substantiels bénéfices individuels.
Chaque joueur serait à la tête d'une faction, un groupe de personnages qui lui permettrait d'intervenir dans différents domaines, politique, militaire, économique. Des menaces extérieures mettraient ce projet régulièrement en péril obligeant les joueurs à se sacrifier pour le bien collectif tout en essayant de préserver leurs intérêts personnels. La gestion alimentaire obligerait les joueurs à équilibrer leur expansion démographique. Amateur de peplums à grand spectacle, je souhaitais pour l'anecdote qu'un certain nombre de décision soient prises par un processus de vote en levant ou en abaissant le pouce comme dans Quo Vadis ou Ben Hur.

Les premières moutures du jeu fonctionnaient relativement bien et correspondaient globalement à mes souhaits. Je décidais donc de le présenter rapidement à plusieurs éditeurs en me réservant la possibilité de quelques ajustements en fonction du format dans lequel ils souhaiteraient l'éditer.
Malheureusement, les réactions enthousiastes lors des premières présentations cédaient rapidement le pas à des considérations marketing frileuses : un jeu avec des romains ? Mais ce n'est pas du tout à la mode, ça n'intéresse plus personne ! Il faudrait trouver un autre thème, et pour bien faire, simplifier les règles pour que le jeu déroute moins le public.
Refrain connu que j'avais déjà vécu, avec des jeux sur les pirates ou le Far West et d'autant plus déprimant que lorsque plusieurs jeux sur ces thèmes prétendument démodés sortaient, et rencontraient un certain succès, on me répondait « ah oui mais des jeux de pirates, Far West, Chine, Ile de Pâques…il y en a déjà trop sur le marché » !







Je me résolus néanmoins à imaginer des variantes fondées sur des univers susceptibles de correspondre aux mécanismes mis au point pour Cardo Maximus (le nom du jeu avant qu'Ystari ne le baptise Sylla). Il y eu ainsi une version « Carolus Magnus » au temps de Charlemagne, une autre « Melting Pot » dont j'étais très fier et qui contait la fondation des premières colonies américaines avec l'arrivée progressive d'émigrants venus de l'Europe entière. Malgré ma profonde satisfaction avec cette version, aucun éditeur ne se décidait, probablement circonspect devant l'originalité du thème.

L'avantage de ces changements thématiques était que chacun introduisait de nouvelles idées, de nouvelles règles. La complexité ainsi atteinte rendait d'ailleurs l'essence même du jeu de plus en plus difficilement perceptible d'autant qu'à l'origine le jeu se jouait exclusivement avec des cartes posées devant les joueurs et au milieu de la table. Le nombre de plus en plus important de phases de jeu m'amena à imaginer un plateau dont l'ergonomie allait grandement faciliter la fluidité et le déroulement d'une partie, les cartes étant disposées sur le plateau de façon qu'elles soient en regard avec un pion marqueur de phase qui indiquerait l'action en cours. Un autre avantage du plateau était que la lisibilité chronologique de la partie devenait beaucoup plus évidente.

Cependant, malgré même la trouvaille du plateau, les nombreuses pistes exploitées avaient fini par aboutir à un monstre dont il était évident qu'il fallait élaguer certaines branches, à la fonction essentiellement narrative, pour se recentrer sur les concepts de départ. Mais il est toujours douloureux de supprimer des idées intéressantes et les choix nécessaires exigeaient des dizaines de parties tests, que ni mon emploi du temps, ni le peu d'espoir de voir le jeu édité après toutes ces années ne rendaient envisageables. Comme plusieurs jeux ayant connu une mésaventure similaire, l'ensemble des maquettes rejoignit sur mes étagères le cimetière des projets mort-nés.

Mais, contrairement à beaucoup d'autres, cette histoire là allait connaître un dénouement heureux lorsque Cyril Demaegd, le « big boss » de ce qui allait devenir Ystari me fit la gentillesse de venir assister au vernissage d'une de mes expositions de peinture dans une galerie, non loin de ses anciens locaux de Fireball.

Après avoir admiré mes peintures (si, si) il me demandait si je n'avais pas des projets de jeux qui pourraient l'intéresser. Je lui parlais entre autres de Cardo Maximus dont la référence à Res Publica Romana l'enthousiasma.

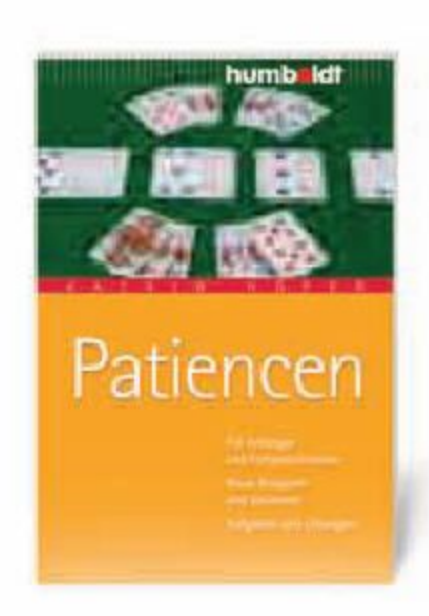
Décision fut prise aussitôt d'en revenir à la version de départ, tout en testant les différentes pistes que j'avais développées entre temps pour voir lesquelles pourraient intégrer et enrichir le jeu sans l'alourdir inutilement. Cyril se proposait de prendre en charge les centaines de parties nécessaires pour parvenir à un parfait équilibre, tout en me rendant compte régulièrement du résultat de ces tests pour que je puisse apporte les modifications qui s'imposaient.

Certaines parties ont ainsi été tout simplement supprimées car trop éloignées et trop indépendantes du coeur du jeu (comme celle de la gestion des conquêtes romaines sur un plateau indépendant), d'autres ont été fusionnées car faisant trop double emploi (notamment les constructions du forum et le vote des lois), d'autres encore légèrement déplacées pour éviter des stratégies trop évidentes ou trop restrictives (au départ les liens entre les « métiers » des personnages et les bâtiments que les joueurs pouvaient acquérir étaient beaucoup plus systématiques).

Au bout d'un an je me retrouvais avec un jeu revigoré, parfaitement équilibré et correspondant en tous points au projet rêvé bien des années auparavant. Le parallèle le plus évident étant celui d'un arbre dont la croissance anarchique nécessiterait un élagage vigoureux pour retrouver une forme équilibrée et une vigueur renforcée. Mais tout un chacun un peu jardinier sait que la taille est une opération délicate nécessitant un savoir faire qui ne s'improvise pas...

Un jeu n'est il qu'un mode d'emploi ?

par Benoit Christen



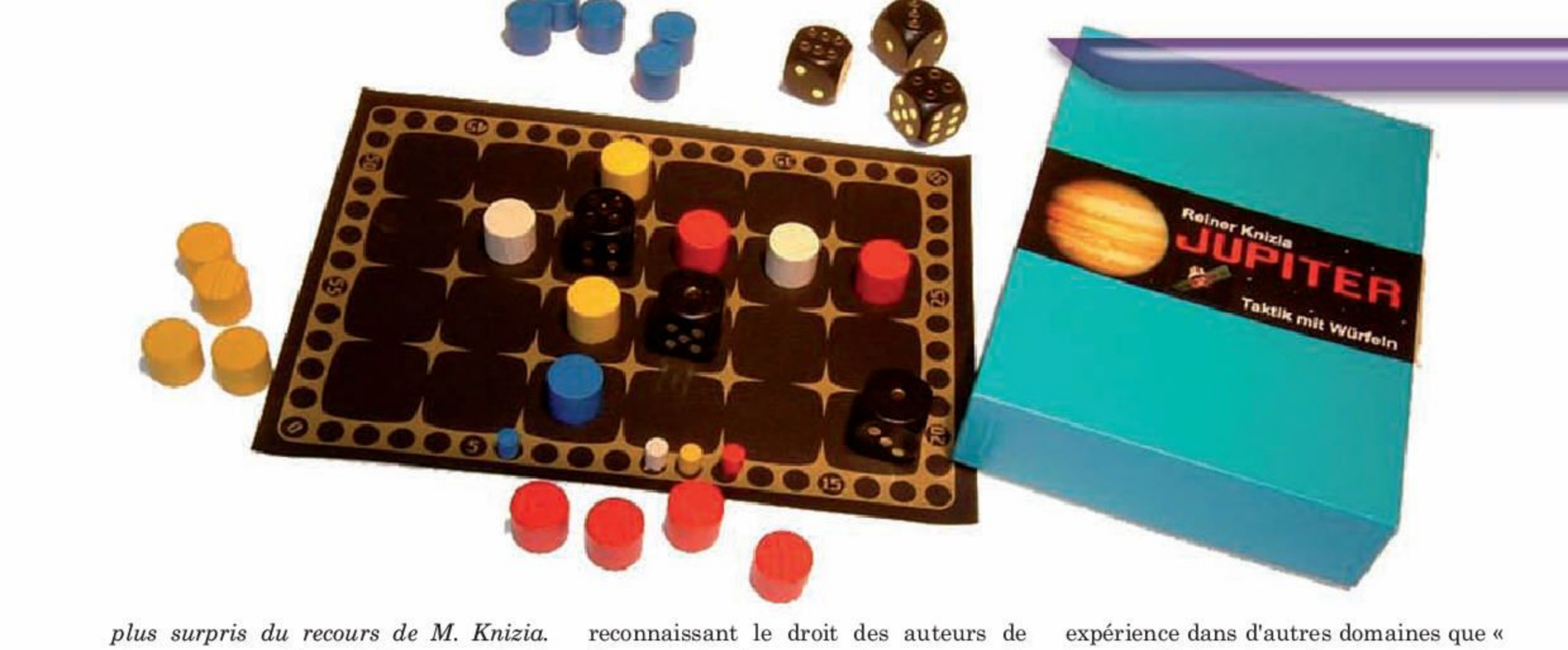
Le travail et la performance sont généralement récompensés, particulièrement en Allemagne. Ceux qui fournissent des prestations physiques ou intellectuelles doivent en principe récolter les fruits de leur travail. Or les auteurs de jeux se voient refuser par la loi l'accès aux droits d'auteurs, comme le prouve le litige entre Reiner Knizia et l'éditeur Humboldt.

Hugo Kastner est un journaliste spécialisé dans le domaine du jeu. Il travaille pour le musée autrichien du jeu et écrit de nombreux livres pour l'éditeur Humboldt : Snooker – joueurs, règles et records, La grande encyclopédie Humboldt des jeux de cartes, et en 2007, La grande encyclopédie Humboldt des jeux de dés. Dans cet ouvrage de près de 500 pages, plus de 200 jeux sont présentés, du jeu royal d'Ur à Railroad Dice en passant par Can't stop. C'est par là que le « scandale » arrive puisque Reiner Knizia a attaqué Humboldt pour exploitation de 14 règles de jeux qu'il avait lui-même décrits dans plusieurs ouvrages dont Rules Of Play (Paul Lamond Games, 2006), et pour deux jeux déjà publiés : Pickomino (Zoch) et Jupiter (Franjos). Knizia voulait interdire la pratique commune de cette maison d'édition d'utiliser les règles d'un jeu sans l'accord de son auteur.

Quel est l'intérêt pour un auteur de voir le fruit de son travail utilisé de la sorte ? Il n'y en a pas beaucoup, lorsqu'on sait que généralement, la règle est l'élément principal du jeu puisqu'elle synthétise l'ensemble du travail de l'auteur : les phases de réflexion, de test, de définition du matériel. Une fois envoyée à l'éditeur c'est sur cette base que la décision d'édition se prend, même si un temps de développement est souvent nécessaire afin de donner au jeu son visage définitif. Diffuser ainsi cet élément essentiel équivaut à faire cadeau au lecteur de l'ensemble du travail de l'auteur... sans qu'il soit consulté ou rétribué pour cela ! Pourtant, le Dr. Knizia a perdu lors de l'examen de sa plainte contre l'éditeur Humboldt par le tribunal régional de Mannheim (affaire n° 7 O 240/07). L'infraction à la loi n'a pas été constatée sous l'aspect juridique.

Dans une interview au site autrichien spielen.at, Eckhard Schwettmann, le gérant de Humboldt, menace maintenant de porter plainte contre le Dr. Knizia pour calomnie afin de protéger l'image de Hugo Kastner et de la maison d'édition. « *Monsieur Knizia a introduit un recours à l'encontre de notre livre, et de notre auteur Hugo Kastner. Ses motifs sont pour nous - franchement - énigmatiques. Dans le livre, M. Knizia est félicité pour la qualité de ses créations et l'achat de ses jeux est expressément recommandé. Hugo Kastner, notre auteur, est actif depuis de nombreuses années dans le domaine du jeu et connaît tout et tout le monde. Nous avons donc été d'autant*

> ***« Des idées de jeu ne peuvent bénéficier de protection »***
> ***(Eckhard Schwettmann)***



plus surpris du recours de M. Knizia. Apparemment, il voulait un arrêt de principe pour obtenir un renforcement des droits d'auteur et de développeurs de jeux et a saisi l'occasion de la publication de notre livre. Nous avons également pu démontrer que certains des jeux de dés que Reiner Knizia décrit dans ses livres ont des principes qui existent depuis longtemps. Il existe des jeux de dés depuis environ 5000 ans. Beaucoup de jeux ont été développés et personne ne peut déterminer qui les a "inventés" et quand. Des idées de jeu ne peuvent pas bénéficier de protection, ce qui est reconnu par la Cour fédérale de justice. »

Eckhard Schwettmann considère même que si Reiner Knizia avait obtenu gain de cause, aucune partie de jeu n'aurait plus été possible sans le consentement de l'auteur. « Cela aurait été une nette limitation de la liberté d'expression et de la liberté de la presse. En effet, la critique d'un jeu n'est pas possible, sans que les règles soient décrites et le matériel de jeu représenté. De plus, cette reproduction est souhaitable : Zoch a donné son autorisation à la reproduction des règles de Pickomino et se réjouit de cette publicité dans notre livre ».

Estimer que Reiner Knizia veut empêcher la publication de livres sur les jeux est certainement excessif. L'argument de la liberté de la presse pèse lourd mais il ne concerne pas le cas de l'encyclopédie, qui est un livre et pas un magazine comme celui que vous tenez entre les mains. Si une présentation des règles pour amorcer une réflexion de fond doit être possible et servir finalement à la diffusion de l'oeuvre, il ne doit pas servir d'alibi à l'exploitation de l'oeuvre d'autrui. Ce cher monsieur Schwettmann va ainsi jusqu'à contester la notion de droit d'auteur pour les jeux, puisqu'on ne sait pas vraiment qui les crée ! Un éditeur, reconnaissant le droit des auteurs de livres, mais niant ceux des auteurs de jeux, c'est quand même peu banal ! Un jeu de Reiner Knizia vaut-il donc moins qu'un livre de Hugo Kastner ?

Le jeu de société, parent pauvre du droit d'auteur

L'association des auteurs de jeux (SAZ Spieleautorenzunft) en tant que représentant international des auteurs de jeux s'est fixé pour objectif la promotion du jeu comme bien culturel et la défense des intérêts des auteurs. Pour R. Stockhausen, vice président de la SAZ, « *le droit d'auteur a été mis en place pour empêcher l'exploitation commerciale d'?uvres de l'esprit ou d'?uvres artistiques sans la participation du créateur. Cela vaut pour toutes les prestations - à une exception près : le développement de nouveaux jeux de société ! Les auteurs de jeux voient des années de travail consacrées à un jeu menacées parce que chacun peut utiliser librement leurs projets sans leur demander leur avis.* »

Cet arrêt de la Cour maintient donc une fois de plus dans l'incertitude les auteurs et les éditeurs de jeux : le tribunal de Mannheim admet ni plus ni moins que les jeux ne sont pas des idées ! Il est connu dans le milieu juridique que le secteur du jeu de société est le parent pauvre du droit d'auteur. Cependant, dans la réalité des contrats - du moins pour tous les éditeurs de renom – il est indéniable que le travail de l'auteur est rémunéré par l'octroi de droits. Reiner Stockhausen considère que « *ce qu'on pourrait qualifier de code d'honneur devrait pourtant également être fondé sur une base légale, afin que des ?moutons noirs" ne profitent pas de cette situation* ».

Et que dit Reiner Knizia à ce sujet ? Il déclare à reich-der-spiele, fort de son expérience dans d'autres domaines que « le marché des jeux électroniques, des ordinateurs et des consoles évolue dans une plus grande sécurité juridique. L'industrie du jeu de société, au contraire, a une importance faible aux yeux du législateur, du moins en Allemagne, ce qui explique qu'elle soit encore négligée. Ces procédures sont de plus en plus réglées au cas par cas, parfois on gagne, parfois on perd.» Cette fois, il a perdu... Alors, pourquoi ne pas économiser des frais de justice pour régler le sort du prochain procès par un jet de dés ?

JACTALEA DE PROFONDIS

exxit avantage, no limit exxit

par Vincent Everaert

Terminons notre tour d'horizon de la gamme cuir de l'éditeur Jactalea par Exxit. Les variations proposées ci-dessous ne sont pas à proprement parler des variantes mais elles vous permettront de repousser les limites du jeu, jusqu'aux frontières de l'univers observable.

Exxit fait partie de ces jeux « à apprentissage » où on joue mieux à la dixième partie qu'à la première, mieux à la vingtième, mieux à la trentième … et donc où un joueur expérimenté écrasera un débutant sans coup férir. Laissons donc un espoir de victoire au novice.

No Limit Exxit

Matériel

2 jeux d'Exxit

Mise en place

les joueurs choisissent d'un commun accord le nombre de pions qu'ils souhaitent utiliser, entre 8 et 16 chacun.
Le jeu se déroule ensuite comme une partie normale.

Fin de partie

Sans changement de règle, la fin de la partie sera le plus souvent occasionnée par une répétition illimitée de la position, provoquée par le joueur qui mène au score. Sans quoi, l'éparpillement des pions sur le plateau provoquera tôt ou tard l'arrêt de la partie dans un univers mort, sans plus d'attirance entre les pions … et proche de la température de fond de l'univers ! Serez-vous le maître de cet ultime espace ?

Illustration ci-dessous : fin de partie d'un No Limit Exxit à 10 pions. Il n'y a plus d'attirance entre les piles adverses et tous les pions sont posés.

Exxit Avantage

Matériel

1 jeu Exxit
Aucun matériel supplémentaire n'est nécessaire.

Mise en place

Le plus fort des deux joueurs débute la partie en donnant à son adversaire un, deux ou trois hexagones, selon le niveau de handicap qu'il accepte d'affronter. La couleur des joueurs est tirée au sort, puis les joueurs construisent un noyau initial, de 4 ou 6 hexagones selon les règles habituelles.

Utilisation des hexagones de handicap

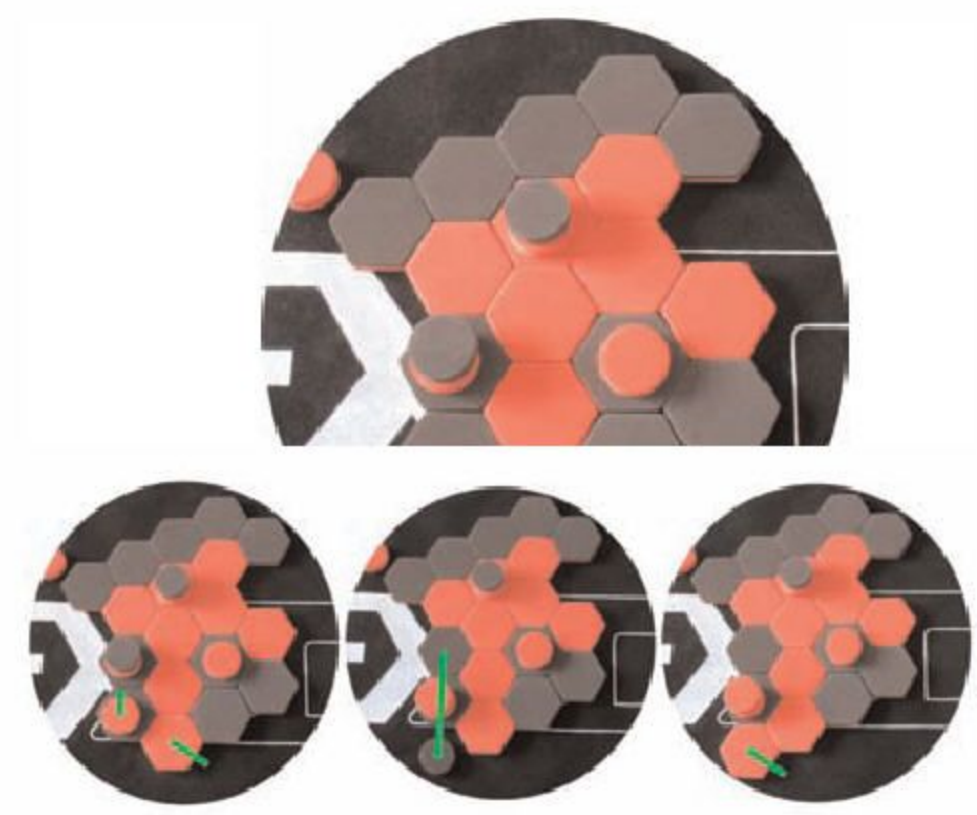
Le joueur le plus faible peut placer ses hexagones de handicap durant la partie pour agrandir un territoire. Pour cela il pose un hexagone à sa couleur, à la fin de son tour de jeu, sur un bord libre du plateau. Il ne peut procéder à cet agrandissement que si son coup était une pose de pion [pas après une danse ni après une intégration]. Cet agrandissement du plateau ne l'autorise pas à intégrer des pions exclus qui se retrouveraient voisins de deux hexagones.

Restriction

Il est interdit de poser un hexagone de handicap lorsqu'on mène au score.

Exemple

Dans la situation suivante, Rouge (qui est mené 15 à 14) va jouer un hexagone de handicap après la pose d'un pion afin de forcer noir à sortir sur une position désavantageuse :



Enfin, comme les physiciens s'interrogent sur les limites du Big Bang et sa réversibilité en Big Crunch, se pose la question de savoir quand un jeu fondé sur l'expansion doit-il prendre fin ? . À la pose du trente-neuvième hexagone répond Exxit … mais pourquoi trente-neuf (et non 42) ? L'auteur du jeu vous dirait que cela correspond à la fin du développement explosif de l'espace en même temps qu'à une durée acceptable de la partie tout en évitant les cas les plus flagrants de partie nulle. Certes, mais pourquoi ne pas étendre l'univers encore un peu, si Shiva nous l'accorde …

ESSEN PAR NEMO 2008

La "Spiel team de JSP" débarque sur le salon

On joue de 3 à 80 ans avec les grands parents et partout, par terre s'il le faut !

DELPH LA POLYGLOTTE — MANU LE REDAC CHEF — NEMO LE SHERPA SCRIBOUILLE — SYLVAIN LE NINJA BLANC

Le Rédac chef qui vient de récupérer une des dernières boîtes de Battlestar Galactica

Piero le dessinateur de Ghost stories en pleine dédicace sur le stand de Repos prod

On croise aussi d'étranges crèatures

Parfois difficile de se frayer un chemin avec les petits gars du coin qui font 2 mètres !

Penser logistique est vital à essen

Entre deux interviews l'équipe fait le point

Et puis c'est le retour en France

La Saga des éditeurs

Ravensburger, le grand-père du jeu

Par Anaël Verdier

Pour continuer notre rubrique des éditeurs de jeu qui ont marqué l'histoire ludique, nous nous intéressons aujourd'hui à Ravensburger, qui fête cette année ses cent vingt-cinq ans d'existence.

Fondée en 1883 par le libraire Otto Robert Maier (photo ci-contre) dans la ville de Ravensburg, au sud de l'Allemagne, Ravensburger commence par publier des fascicules d'architecture. Sur cette base financière, en 1884, paraît le premier jeu : Reise um die Erde (Voyage autour du Monde), libre adaptation du roman de Jules Vernes. Dès le début des années 1900, Ravensburger se diversifie et commence à publier des livres d'images, des livres d'activités pour enfants et toutes sortes d'ouvrages. Mais en ce début de siècle, la situation géographique de Ravensburg, ville d'attache de la compagnie, ne cumule pas que des avantages : loin des centres économiques du pays et du bouillonnement culturel Berlinois, Otto Maier dépêche des "Reisenden Herrn", commerciaux avant l'heure, qui vont sillonner toute l'Allemagne, l'Europe de l'Ouest, l'Empire Austro-Hongrois et les pays baltes. Dès 1912, de nombreux jeux de la société allemande sont exportés en Europe de l'Ouest, dans la région du Danube, en Russie et en France. A l'aube de la première guerre mondiale, le catalogue de la marque compte déjà huit cents produits ! Le nombre d'employés passe ainsi de 8 à 19 entre 1906 et 1914 et le chiffre d'affaire de la société devient très confortable. En 1925, Otto Maier meurt à l'âge de 73 ans et laisse à ses fils Otto, Karl et Eugen la direction de ce qui est devenu l'une des plus importantes maisons d'édition allemande. Les trois frères, nourris par le mouvement artistique de la nouvelle objectivité (Neue Sachlichkeit) portée par Otto Dix ou Max Beckmann, vont produire des jeux graphiquement et mécaniquement étonnants pour l'époque. Épargnée par la seconde guerre mondiale, la compagnie continue à produire des jeux pendant la reconstruction en se concentrant sur le développement de jeux et de livres pour enfants, de livres d'art et d'architecture. Devenue le groupe Ravensburger en 1964, la société ouvre des antennes dans toute l'Europe : en Autriche, en Suisse, Italie, Pays Bas, au Royaume-Uni et en France. Jeux Ravensburger s'installe à Pfastatt en Alsace et vend puzzles, jeux éducatifs, jeux de plateau et jeux créatifs. La branche française est le premier distributeur de puzzles en France, vendant les gammes Ravensburger et Nathan. Son catalogue compte de nombreuses licences, telles que Disney, Oui-Oui, Charlotte aux Fraises ou encore Asterix.

25 millions de puzzles et de jeux sont produits chaque année à travers le monde par Ravensburger

L'extension

En 1977, Ravensburger se scinde en deux bras, l'un spécialisé dans l'édition de livres et l'autre dans l'édition de jeux. Le développement de la société a tout d'une multinationale : en 1979, elle affiche un chiffre d'affaire de 100 millions de dollars et embauche pas moins de 800 employés ! En 1996, Ravensburger, qui s'était jusque là concentré sur les publics familiaux, avec des jeux comme Labyrinthe, Reversi ou Scotland Yard, fait l'acquisition de F.X. Schmid, une petite compagnie de jeux et de puzzles, et décide d'ouvrir un département « jeux pour joueurs » sous la marque Aléa, F.X. Schmid reprenant l'activité de jeux pour enfants. Stefan Brück, alors responsable du développement chez F.X. Schmid est à l'origine de l'idée visant à développer les jeux pour joueurs chez Ravensburger. C'est l'époque du succès des Colons de Catane, El Grande et les gros jeux ont bonne presse auprès des éditeurs. Ravensburger charge S. Brück de développer Alea et lui donne carte blanche. Il rencontre Knizia et édite Ra, puis Puerto Rico et Tadsch Mahal, deux jeux phares qui assoient la marque sur de bonnes bases.

Educatif et Créatif

Résolument orienté vers le jeu pour enfants, Ravensburger concentre une partie de son activité sur les jeux éducatifs, qui permettent d'apprendre tout en s'amusant ou de développer certaines aptitudes. C'est dans ce cadre que sort, en 1959, la première version du célèbre Memory dont Ravensburger a vendu plus de 55 millions d'exemplaires dans plus de 80 pays.

Ravensburger est également l'éditeur des fameux Incollables, ces fiches de questions-réponses qui permettent de se cultiver en s'amusant. Et en 2005, la compagnie édite Mentalogy, un jeu de mémoire développé par un chauffeur de taxi irlandais sur la base de séries de cartes à mémoriser. Toute une gamme de jeux d'apprentissage de la science, de l'écriture ou encore du calcul occupe une bonne place dans le catalogue de Ravensburger.

La gamme de jeux pour enfants regroupe principalement des jeux en 3D, avec un matériel coloré et quelques licences comme Winnie l'Ourson, on retrouve le Memory Parlant ou le train magique de Loco Bingo. Ravensburger joue aussi la carte des activités créatives avec des produits comme le Mandala Designer ou Le Métier à tisser les perles et, plus récemment, une gamme de Numéro d'Art, ces motifs pré-numérotés pour indiquer à l'enfant l'emplacement de chaque couleur. En 2006, Ravensburger, toujours attentif à l'évolution de la société, s'associe avec Handy Games pour sortir une version du Memory sur téléphone mobile.

Ravensburger et le puzzle

Ravensburger innove dans l'industrie du puzzle. En développant le PuzzleBall, un puzzle sphérique qui reprend certaines techniques architecturales, elle reçoit le Toy Innovation Award 2004 à Nuremberg ; ou en créant le plus grand puzzle commercialisé, un exploit avalisé par le Guiness Book. Ce puzzle de 18.000 pièces, offert à l'équipe olympique anglaise d'aviron, a servi de moyen de relaxation aux sportifs lors de leurs déplacements. Au fil des ans, le puzzle est devenu un véritable défi pour l'équipe qui l'a terminé juste avant les jeux de Pékin, après quatre années de persévérance. Le record du plus grand puzzle commercialisé a été battu cette année par Educa qui a sorti un puzzle de 24.000 pièces mais le 29 septembre 2008, Ravensburger a fait encore plus fort, en fournissant à la ville de Ravensburg les pièces du plus grand puzzle jamais réalisé, encore un exploit avalisé par le Guiness book. Le puzzle compte plus d'un million de pièces et recouvre la place centrale de la ville !

Sans cesse à la recherche de contenus innovants et de formes inédites, Ravensburger continue sur la route de succès qu'elle s'est patiemment construite au fil des décennies. En n'hésitant pas à étoffer son catalogue et à dépoussiérer ses plus vieux titres, le groupe, qui emploie aujourd'hui près de 1500 personnes, est le leader allemand dans l'édition de jeux de société et réalise plus de la moitié de son chiffre d'affaire à l'étranger.

Le triangle bleu semble encore avoir de beaux jours devant lui...

eLAND Team

Fang den Hut !

en partenariat avec centre national du jeu

Par Manuel Rozoy

Fang Den Hut !, Le jeu des chapeaux en France, est le premier hit de Ravensburger, devenu au fil des années le classique des classiques du jeu de société allemand.

Au sortir de la guerre, l'Allemagne a perdu de beaucoup son statut de *leader* mondial de la production ludique et les éditeurs entament une période moins faste qu'au début du siècle. La quête d'un jeu destiné à perdurer, tel Salta (Salta-Versand/1899) ou Mensh ärgere Dich*(Schmidt/1911), devient un leitmotiv éditorial. Parmi les quelques élus, Fang Den Hut !, créé en 1925 par un dénommé C. Neves, dont ont ne sait que peu de choses hormis son statut de récent immigré argentin. De cette maigre information, les rumeurs de l'époque s'empareront pour assimiler cette création à la pâle copie d'un jeu traditionnel d'Amérique du sud. Au-delà de la rumeur, une chose est sûre : Fang Den Hut ! est clairement inspiré par le jeu national indien, le Pachisi - devenu le jeu des petits chevaux en France. Chaque joueur joue avec quatre pions en forme de chapeaux. A son tour, le joueur actif lance le dé et déplace un de ses pions, situé au départ dans l'aire de jeu à sa couleur, du nombre équivalent de cases. Le but ? Parvenir à capturer les chapeaux adverses.

L'originalité mécanique provient de cette forme de pions coniques, permettant de capturer les pions adverses tout en les laissant sur le plateau. Une petite idée toute simple mais qui séduit les frères Maïer, alors à la tête de la société allemande.

Carton ludique

Ravensburger édite le jeu en 1927. Publié en trois formats distincts - une version populaire de 32 x 32cm, vendu à 1,50 Marks ; une classique à 3 Marks et une version luxe dans une boîte de 40x40cm vendue 4 marks. Le travail graphique est confié à l'architecte et graphiste Fritz Ehlotzky. Fortement influencé par le Bauhaus, célèbre courant artistique allemand des années 20, le travail de l'artiste autrichien s'inscrit dans la volonté éditoriale initiée dès le début du siècle par la critique allemande. Cette dernière invitait les éditeurs à s'entourer de véritables artistes afin de palier à la médiocrité graphique, largement en vigueur à la fin du XIXe siècle. A l'ouverture de la boîte, le signe d'une exportation massive des productions germaniques se ressent également à la lecture des règles, présentées en allemand, anglais et français. Et les problèmes des traductions ludiques ne semblent pas être l'apanage de notre époque : réduite de moitié comparativement aux textes allemand et anglais, l'explication des Petits chapeaux en devient bien difficile à saisir pour le joueur français. Extrait : « On est libre de faire avancer un seul ou plusieurs chapeaux, mais bien entendu chaque coup de dé n'est valable que pour un chapeau ». Lorsqu'on sait qu'on ne lance le dé qu'une fois lors de son tour, il est difficile de comprendre la subtilité de cette phrase… Malgré de petites coquilles de traduction, Fang Den Hut ! s'attire rapidement l'engouement du public et deviendra Le jeu des chapeaux en France, Coopit en Angleterre ou Trap the Cap aux Etats-Unis, sans compter le nombre de copies non référencées qui circulent aux quatre coins de la planète. Après plus de 26 millions d'exemplaires écoulés par Ravensburger, la dernière réédition du jeu a conservé l'habillage d'origine mais accueille aussi une version cartes, concoctée par Herr Knizia !

* « Hâte-toi lentement » en France

PROCHAIN NUMERO
29 JANVIER 2009

eLAND TEAM

POKER : TEXAS NO LIMIT

LE MEILLEUR JEU DE POKER SUR MOBILE

Pot: $150
$990 Tapis
$980 G.Blind
$980 Suit
$980 Suit
$920 Relance
TAPIS !!!
SELECT avance rapide HAUT Combinaisons

NOUVEAU VU A LA TV

- **Un niveau de réalisation graphique inégalé sur mobile**
- **Des modes challenges et championnats internationaux**
- **30 adversaires redoutables et au style de jeu unique**

Envoyez par SMS JEU au 8 22 42*

(*SMS+) 3.00 € PAR SMS + PRIX D'UN SMS

playin tv

EDITÉ PAR VISIWARE SA, RCS PARIS 395 132 947 000 31 – 3.00 EUROS PAR ENVOI + PRIX D'UN SMS SELON COMPATIBILITÉ, PARAMÉTRAGE WAP DU TÉLÉPHONE ET HORS COÛTS DE CONNEXION WAP – VERSIONS DU JEU DIFFÉRENTES SELON MOBILE CONTACT : VISIWARE SA 2, RUE TROYON 92310 SEVRES TEL 01 46 29 39 03 (COÛT D'UNE COMMUNICATION NATIONALE) RÉPONDRE CONTACT POUR RECEVOIR LES COORDONNÉES DE L'ÉDITEUR DE CE SERVICE – LE MINEUR EST SUPPOSÉ AVOIR EU L'AUTORISATION DE SES PARENTS OU TITULAIRE DE L'AUTORITÉ PARENTALE POUR UTILISER CE SERVICE.