Jeux sur un Pl ateau #63
Dec. 09 - Jan.10

www.jsp-mag.com

JEUX SUR UN PLATEAU #63

Le mensuel des jeux de société

JEU CONCOURS
A GAGNER :
- UN SÉJOUR AU SKI
D'UNE SEMAINE POUR 4 PERSONNES
AVEC YETI-BOX.FR
- DES JEUX LEGO

Critiques
Dungeon Lords,
Egizia,
Havanna, El Paso...

Reportage
Essen 2009

Guide de Noel
Les meilleurs jeux à offrir

www.DayZEbook.com

LEGO®

/// LEGO rejoint le plateau

Spécial Noël
100 pages
60 jeux

M 01002 - 63 - F: 6,50 € - RD

DISPO DISPO DISPO

Dans ton kiosque

Hors-série spécial Word of Warcraft : Le guide complet du level 80

Éditer un magazine ludique
Et chaque mois ses critiques
Imaginer sans cesse des articles
A rédiger avant l'heure fatidique

Y consacrer son temps son argent
Bousculer les égos tant et tant
Recueillir insultes et châtiments
En réaction quotidiennement

Ne pas quitter notre ligne de conduite
Même si le salut est dans la fuite
Contre vents et marées
Distinguer le bon grain de l'ivraie

Attribuer un rouge
Quand rien ne bouge
Mettre un Orange
Quand quelque chose dérange

www.DayzEbook.com

Oser affirmer un vert
Si le jeu risque de plaire
Réserver l'or suprême
A une création extrême

Le faire depuis 6 ans maintenant
Et recueillir les abonnements
Des lecteurs nous faisant confiance
Pour les informer en toute indépendance

Olivier Arneodo
Directeur de publication

SOMMAIRE

Actualité
News 6
Zoom Lego
Introduction 11
Historique 12
Critique : Minotaurus 14
Critique : Ramses Pyramid 15
Critiques : Lava Dragon/ Lunar Command 16
Critiques : Monster 4/ Race 3000 17
Critiques Creationary/ Pirate Code 18
Critiques Robot Champ/ Magikus 19
Interview : Cephas Howard 20
Enfantillages
Essen : Voyage au pays du jeu 22
Mômes et pions 24
Critique : Nelly 26
Critique : Alarme! 27
Critique : La chasse aux monstres 28
Critique : Maus geflippt 28
Critique : Les vampires de la nuit 29
Critique : Petits magiciens 30
Portrait
Victor Lucas, créateur discret 33
Rencontres
Christian T. Petersen 34
Maximilian Thiel 38
Reportage
Essen 2009 : Crise et délires 40
Analysis paralysis
Du statut juridique et fiscal de l'auteur 44
La théorie des jeux : Partie 7 48
Guide
Roll through the ages 50
Guide de Noël
Les meilleurs jeux à offrir 52
Lu en VO
An American look at French board games 60
Ailleurs
Let's play together : Frontière Sino-Kirghize 62
Chronique du vendeur
La dictature du plaisir 64
Jeu en scène
Quand les virtuoses s'amusent 67
Bazaar
Élection JSP d'Or 2009 94
La séléction DVD du mois 96
La séléction jeux vidéos du mois 97

www.DayzEbook.com

Critiques

Dungeon Lords	70
Vasco de Gama	73
Grimpe !	74
7 Ate 9	74
Pirates de l'Espace	75
Roma II	75
Egizia	76
Albion	78
Caligula	79
At The Gates Of Loyang	80
Miss Poutine	82
Make Your Gunfigthers	82
El Paso	83
Captain Pirate	83
Power Struggle	84
Colonia	86
MegaCorps	87
The Adventurers	88
White Moon	89
Cluedo Spy	89
Naissance et Apogée des Empires	90
Opera	92
Havana	93

Directeur de la publication : Olivier Arneodo (olivier@jsp-mag.com)
Conception graphique : Olpan - Tel : 01 64 53 38 80
Steven Gauguin (steven@olpan.com) - Jeremy Durupt (jeremy@olpan.com)
Abonnements – Rédaction : Wilobee - 6 rue Maryse Bastié - Bat A - 91430 Igny -
Tel : 01 64 53 38 80 - Fax : 01 69 41 69 04
Régie publicitaire : Eclat - Antoine Tomas - Tel : 01 49 98 03 75 - atomas@regieeclat.com
Service des ventes (réservé aux dépositaires et marchands de journaux) : Distri Médias -
Jean Marie Degland - Tel : 01 42 36 96 65 - jmdegland@distrimedias.fr
Service des ventes aux boutiques spécialisées : Asmodée -
Nathalie Asta - Tel : 01 34 52 19 70 - n.asta@asmodee.com
Abonnements : Tarifs : 1 an : France Métropolitaine : 48 € ; Union Européenne : 58 € ;
Suisse : 58 € ; Dom Tom et autres pays : 63 €
DES JEUX SUR UN PLATEAU est une publication de Sarl Wilobee,
siège social 6 rue Maryse Bastié - Bat A - 91430 Igny
Rédacteur en chef : Manuel Rozoy (manu@jsp-mag.com)
Secrétaire de rédaction : Delphine Lelièvre (delphine@jsp-mag.com)
Rédaction : Michael Barnes, Philippe Beaudoin, Erwan Berthou, Natacha Deshayes, Giovanni Galanti, Sylvain Gourgeon, Delphine Lelièvre, Claude Lucchini, Antonin Merieux, Seier Mid, Francis Pacherie, Guillaume Peris, Thibaut Quintens, Anaël Verdier.
Dépôt Légal : Décembre 2009
ISSN : 1763-5837
Commission paritaire : 0311K84373

© Copyright Wilobee. Reproduction interdite sans accord préalable -

Imprimé en France - Printed in France
Couverture : Lego © Lego
Diffusion : NMPP
Remerciements à tous les éditeurs nous ayant fourni des jeux

Commande de numéro(s)

Retrouvez le sommaire de chaque numéro sur notre site : www.jsp-mag.com rubrique « Magazine/Au numéro »

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

Wilobee - 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° 29 à 58 sauf 33, 39, 49, 50 et 53) : 5 € pour la France Metropolitaine, 9,95 $CAN (Canada), 6 € (UE et Suisse) et 6,50 € (Autres pays)
(N° 33, 39, 43, 49, 50 et 53) : 5,50 € pour la France Metropolitaine, 10,95 $CAN (Canada), 6,60 € (UE et Suisse) et 7,15 € (Autres pays)
(N° 59 à 62) : 6 € pour la France Metropolitaine, 15,15 $CAN (Canada), 7 € (UE et Suisse) et 9 € (Autres pays)

❒ N°13 ❒ N°14 ❒ N°15 ❒ 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 ❒ N°53 ❒ N°54 ❒ N°55 ❒ N°56 ❒ N°57 ❒ N°58 ❒ N°59 ❒ N°60 ❒ N°61 ❒ N°62

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Signature :

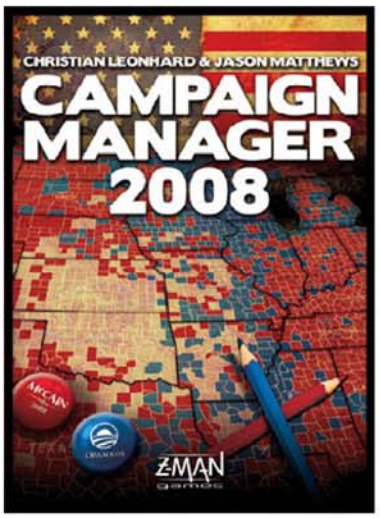
NEWS

/// Par Antonin Merieux et Anaël Verdier

Yes you can !

Les auteurs des deux excellents jeux politiques *Twilight Struggle* et 1960 : *Making of a President* s'attaquent à la campagne présidentielle américaine 2008 opposant Barack Obama à John McCain dans un jeu à sortir en décembre chez l'éditeur Z-Man. Le jeu, sobrement intitulé *Campaign Manager 2008* est une version allégée de ses prédécesseurs. Jouable en 30 à 45 minutes sans plateau de jeu, *CM2008* rebondit sur l'effet *Dominion* puisque les joueurs commencent la partie en construisant leur *deck* de 15 cartes. Illustré de photos et d'événements majeurs de la campagne réelle, il parlera même aux plus jeunes d'entre nous pour qui l'affrontement Nixon-Kennedy n'évoque rien. À quand une version française Sarkozy-Royal ?

Campaign Manager, de Jason Matthews et Christian Leonhard, chez Z-Man Games, Disponible: Décembre (VO).



Les burgers, c'est bon pour la santé

Un gros hamburger en plastique qui fait pouet-pouet et sur lequel il faut appuyer ça ne vous rappelle rien ? Mais *Fast Food* est bien plus proche de *Jungle Speed* que du quizz déjanté popularisé par Alain Chabat. Les joueurs retournent tout simplement des cartes devant eux et tapent sur le *burger* quand deux sont identiques. Il y a effectivement comme un air de déjà-vu, mais là en plus il faut faire attention à ne pas récupérer deux ingrédients de la même couleur à la suite. Par rapport à d'autres jeux où il faut attraper le totem, celui-ci interpelle immédiatement par son côté éducatif. Trop d'enfants ignorent en effet qu'avec salade, tomates, oignons et cornichons, un simple *burger* contient déjà quatre des cinq fruits et légumes dont on a besoin chaque jour.

Fast Food, pour deux à six joueurs à partir de 7 ans, chez Goliath.

Le quizz de Noël : joue avec ton JsP : Ce mois-ci, on a appris une nouvelle formule : « eu égard ». Alors comme on aime bien se

Comme une boule de Lego

En mai 2008, une vidéo est déposée sur Youtube où l'on peut voir un mec déguisé en Indiana Jones poursuivi par une boule géante dans les rues de San Francisco. Jusqu'ici, rien de bien original (à JsP, on fait ça tout les matins dans la pente du parking de la rédac). La particularité vient du fait que cette grosse boule a été entièrement faîtes de briques Lego. Le mec s'en sort bien et la boule finie sa course, intacte, sur une voiture garée là. Avec un peu moins de 2 millions de visionnage, clair que la vidéo a fait son petit effet. C'est alors que l'excellente émission canadienne MythBuster - dont le leitmotiv est de démonter les mythes urbains ou les coups de pubs virales en les reproduisant dans des conditions réelles – s'empare du sujet. Après pas moins de deux semaines d'assemblage de 5 millions de petites briquettes, voici donc cette fameuse boule lancée en haut d'une pente contre une voiture en contrebas... Et le résultat est sans appel : Indiana Jones est un Mytho !

Le tout est visible sur *Youtube*, après votre pause déjeuner, lorsque votre patron digère tranquillement sa choucroute du midi.

Jeux en boîte... de nuit

www.DayaEbook.com

L'idée vient des Etats-Unis : proposer autre chose pour la vie nocturne que des contorsions spasmodiques au rythme d'une musique assourdissante. Voilà maintenant quelques années que la compagnie Timeless Entertainment Concept organise ces Playdates, qui permettent aux noctambules de se rencontrer autour de jeux de société. Cocktails, tenues sexy et musique d'ambiance ne sont pas bannis pour autant, mais s'adaptent à l'atmosphère des parties d'*Uno*, de *Monopoly*, de mini-billard ou même d'*Hippo-gloutons*. L'ambiance est chaleureuse et conviviale, bien que sans doute un peu infantile eu égard aux jeux proposés. Mais il ne faudrait sans doute pas grand-chose pour que les organisateurs se décident à utiliser des jeux intéressants. Après avoir été expérimentées avec succès à Atlanta, ces soirées devraient maintenant s'exporter à travers tous les Etats-Unis. A quand en France ?

/// En Vrac

Un jeu peut en cacher un autre

A Sarcelles par exemple, où ce qui semblait un inoffensif club de Bridge cachait en fait un cercle de jeu clandestin. Sous couvert de promouvoir « tous jeux de société, de l'esprit et tous divertissements autres que les jeux de hasard », le tripot aurait fait depuis le mois d'avril un bénéfice de 100 000 euros environ avant d'être démantelé par la police des courses et des jeux en octobre dernier. Une affaire qui nous rappelle qu'on ne peut pas faire confiance à des gens qui jouent avec des cartes sans illustrations.

Tournois au château

Du 11 au 13 décembre, le Château Stahlek, à Bacharach, dans la vallée du Rhin, sera le théâtre d'affrontements dignes des joutes médiévales. C'est là que se tiendront en effet toutes sortes de tournois des jeux de cartes évolutifs Le Trône de Fer et L'Appel de Cthulhu, ainsi que des previews de Warhammer Invasion. L'évènement est sponsorisé par FFG et Heidelberger Spieleverlag et l'inscription ne coûte que de 65 à 85 euros, logement, repas et frais d'inscription compris.

Énigmes et découvertes à Cannes

Lors du prochain festival du jeu qui se tiendra à Cannes du 3 au 7 mars 2010, Matagot lancera un nouveau produit : des chasses au trésor. Celles-ci impliqueront 2 à 16 joueurs dans la découverte d'un lieu ou d'un monument à travers un parcours ludique. La premier titre, Les Secrets de la Palme Légendaire concerne l'île Sainte-Marguerite, au large de Cannes, et les légendes qui s'y rattachent. Et si vous venez sur le stand de l'éditeur, il vous le donnera... s'il lui en reste.

Luxueuses Terres du Milieu

En pleine crise économique, Nexus Games ne trouve rien de mieux que de sortir une édition collector limitée à 2000 exemplaires du célèbre jeu La Guerre de l'Anneau. Présentée dans un écrin en bois peint par des artisans florentins, avec des figurines délicatement déposées dans une enveloppe de velours, et accompagnée de matériel exclusif, cette édition est au jeu ce que la haute couture est à la mode : d'autant plus inutile qu'elle est éblouissante. Si vous avez 300€ à investir (mais à ce stade, c'est presque une œuvre d'art), elle est pour vous.

Jouer pour se faire des Amy

La chanteuse britannique Amy Winehouse a déjà assez de problèmes comme ça sans que les tabloïds aient besoin de s'en mêler. Ils feraient mieux de la laisser tranquillement jouer avec sa famille, ce qui, selon ce que son père rapporte dans un entretien publié dans le Dailystar, lui ferait beaucoup de bien : « Nous sommes une famille normale. Nous adorons jouer à Pictionnary, avec aussi un peu de Boggle ». Les mauvaises langues ajoutent qu'Amy doit faire un malheur au Boggle avec tous les noms de médicaments qu'elle connaît.

la péter avec des mots qu'on ne comprend pas, on les a utilisé à plusieurs reprises. Arriveras-tu à les localiser ? - Un éditeur ne

/// En Vrac

Camping sous la pleine lune

L'éditeur espagnol Gen X, qui s'était fait remarquer l'année dernière par la publication du très bon *2 de Mayo* propose à présent *Full Moon*, un jeu dans lequel d'infortunés campeurs doivent échapper à des loups-garous affamés lancés à leur poursuite. Les lycanthropes sont contrôlés par l'un des joueurs, face auquel les autres doivent coopérer. Il n'existe pour l'instant qu'une version anglo-espagnol, mais une traduction française est en cours de préparation.
***Full Moon*, de Servando Carballar, chez Gen X, pour 2-7 joueurs à partir de 12 ans.**

Le jeu (vidéo), au croisement du social, de l'art et de la culture.

Face à la pauvreté de la réflexion académique sur le jeu de société, les esprits curieux doivent se contenter des publications axées sur les autres formes de jeux. Encore plus rares sont les publications francophones. C'est donc avec joie que nous apprenons que la revue Questions de Communication publiera courant 2010 les actes d'un colloque qui s'est tenu à Limoges en juin dernier sur la dimension culturelle du jeu, question chère à *JsP*.

www.DejaVuEditions.com

Anima, suite et fin

Anima III, Le Crépuscule des Dieux, viendra prochainement clore la trilogie du jeu de cartes d'aventure aux illustrations mangas. L'histoire s'achève comme il se doit sur une touche épique, un ultime affrontement entre les forces de destruction à Gaïa. Comme les volets précédents, *L'ombre d'Oméga* et *Au-delà du bien et du mal*, le jeu peut se jouer avec une seule boîte ou en en combinant plusieurs.
***Anima*, à paraître chez Edge Entertainment, pour 2 à 5 joueurs à partir de 12 ans. Prix : 21 euros.**

C'est Malcolm qui va être content

La réalité augmentée est dans toutes les bouches. Nombreux sont ceux qui y voient un des avenirs possibles du jeu de plateau. Mais le futur n'est peut-être pas si éloigné qu'on ne le croit. Dassault Systèmes a développé pour Nestlé un jeu d'adresse en réalité augmentée. Offert au dos des boîtes de céréales de la marque, il met en scène les personnages d'*Arthur et les Minimoys*. Une manière d'entrevoir les possibilités ludiques ouvertes par cette nouvelle technologie.

L'Empire a encore frappé

Hep, vous là-bas, les *wargamers*, c'est pour vous ça. Nexus Games sort *Battles of Napoleon* : L'aigle et le lion. Bon, normalement le jeu sera dispo début 2010 mais pour vous faire plaisir, NG a pressé un brin son fabriquant et un petit millier de boîtes seront prêtes à emballer pour mettre sous le sapin et avoir le plaisir de découvrir les 200 figurines, les cartes détaillées, les dés, tout ce qui fait un *wargame* de qualité. Alors après, faut y mettre le prix, c'est 100€ pour se la jouer empereur mégalo et là, c'est à vous de voir.

La Rune est à nous

Si je vous parle d'un gros jeu dans un univers d'*héroïc-fantasy*, avec des parties qui durent plusieurs heures et un matériel de deux cents figurines en plastique, à peu près autant de cartes et de pions et un plateau modulable avec des décors en relief, à votre avis chez quel éditeur cela va-t-il sortir ? Un indice : ce ne sont pas des allemands. Bref, *Runewars* est la réédition de *Battle Mist*, et s'annonce comme le pendant *fantasy* de *Twilight Imperium III*. Humains, elfes, barbares démoniaques et morts-vivants s'affrontent dans le monde d'Azeroth pour s'emparer des runes du dragon. Forts de leurs capacités et unités spécifiques, ces quatre peuples vont devoir prendre le contrôle des ressources vitales, envahir des cités et recruter des héros pour parvenir à leurs fins.

Runewars, de Corey Konieczka, pour 2 à 4 joueurs de 13 ans et plus, à paraître chez FFG.

Courbettes de mignons

Il y a de petits éditeurs dont on parle peu, comme Sentosphère, à qui l'on doit pourtant l'excellente *Route des Épices*. La raison en est peut-être que leur activité est plus mesurée que celle d'autres éditeurs, toujours à la recherche d'une nouveauté. Le dernier né de Sentosphère, *Escalier Royal*, propose à un public familial de devenir l'un des favoris de Louis XIV. Pour cela, il faudra séduire le roi en le divertissant dans différents domaines : présentation de nouveaux poètes, des produits, des danses et de personnages exotiques. Le jeu repose sur un système d'enchères et de *bluff*, primé à Boulogne en 1997. Le thème était alors la course au succès et le jeu s'appelait *Superstar*. Étoiles, soleil, c'est du pareil au même, non ?

Escalier Royal, un jeu de Victor Lucas, chez Sentosphère. Disponible: Tout de suite.

souhaite plus que l'on parle de ces jeux. Arriveras-tu à l'identifier ? - Lors du salon d'Essen, un mime a permis de trouver un jeu

Attention au virage

Si vous aimez faire "vroum vroum" en famille en déplaçant des petites voitures de rallye sur un plateau, vous allez être contents. Le rallyman Jean-Christophe Bouvier l'a fait et son jeu s'appelle... *Rallyman*. Le tracé de course modulable offre la possibilité de créer une quasi infinité d'épreuves, sur route sèche ou enneigée. Le système de jeu de base est à la fois simple et tactique, mêlant hasard et prise de risques à la manière d'un "stop ou encore". Mais avec les règles avancées, les choses se corsent : prises de risque plus grandes mais récompensées par la possibilité de grappiller quelques précieuses secondes sur vos concurrents en frôlant la sortie de route. C'est le cadeau de Noël idéal pour tout fan de voitures qui se respecte. Ce jeu familial est disponible sur www.rallyman.fr.

Rallyman, de Jean-Christophe Bouvier,
chez rallyman.fr (ou sur la boutique JSP)
Disponibilité: Tout de suite.

www.DayzEbook.com

Les énigmes de la Chouette

par Francis Pacherie

Y'a un truc

1) Un cheval et une fourmi en parfaite santé se trouvent sous un arbre, dans un vaste pré. Un bruit de tonnerre effraie ces deux animaux qui s'élancent tous les deux, dans la même direction, aussi vite qu'ils le peuvent. Bizarrement, la fourmi se déplace plus vite que le cheval (par rapport à l'arbre).
Comment est ce possible ?

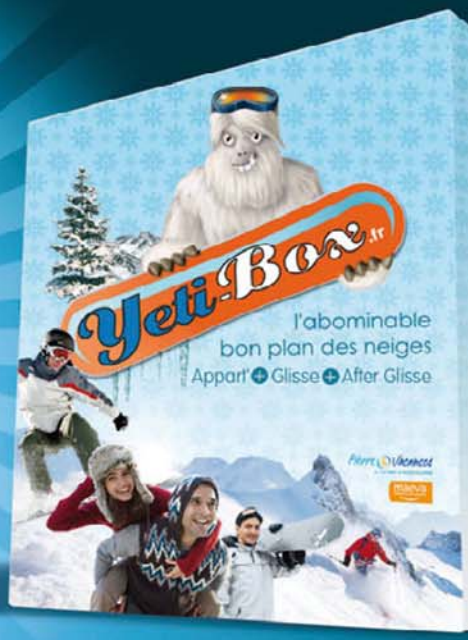
2) Un bateau a quitté le port de Brest ce matin pour traverser l'Atlantique. Une violente tempête se lève sur tout l'océan. Partout il y de forts vents et de hautes vagues. Pourtant le bateau parvient à rester totalement immobile (il est stable et rien ne bouge dans le bateau).
Comment est ce possible ?

>>Solution sur le forum de jsp-mag.com
Retrouvez toutes les énigmes de la Dowly la chouette sur : www.owlydays.com

de Wolfgang Kramer. Parviendras-tu à le retrouver et à l'imaginer ? - Les réponses sont à envoyer à Manuel Rozoy au : 06 13 06 3

GRAND JEU CONCOURS

JEUX SUR UN PLATEAU



Pour profiter de moments inoubliables en famille

jouez et gagnez* des cadeaux de rêve !
avec YETI-BOX.FR et LEGO !

www.easy2ebook.com

À GAGNER !

1 séjour d'une semaine au ski pour 4 personnes avec YETI-BOX.FR
comprenant un appartement tout équipé pour 7 nuits, les forfaits remontées mécaniques, des bons plans after-gliss et la garantie neige offerte. Voir liste des stations et détails des séjours sur www.yeti-box.fr

5 boîtes de jeu Minotaurus Lego
5 boîtes de jeu Ramses Pyramid Lego
10 boîtes de jeu Lava Dragon Lego

Pour participer c'est simple !
Il vous suffit d'envoyer par sms JSP au 7 10 04*

0,50 euro par envoi + prix d'un SMS

et de répondre correctement aux deux questions que vous recevrez par sms.

* Grand jeu concours sans obligation d'achat valable du 5 décembre 2009 au 05 février 2010 organisé par KD MOBILE DATA SERVICES Ltd. Les conditions de participations et le règlement sont disponibles sur www.KDKADO.com. Un service édité par KD MOBILE DATA SERVICES Ltd - Suite 3, 33 Pearse Street Dublin 2 Irlande.

CONSTRUIRE – JOUER - CHANGER

Derrière un slogan trop banal pour se démarquer se cache un nouveau concept ludique qui devrait faire parler de lui. Trois mots qui, sous l'égide du plus important groupe de jeux au monde, se transforment en l'une des trouvailles les plus palpitantes de ces dernières années. Rien de moins.

www.DayzEbook.com

Construire, donc. Pas de surprise ici, Lego conserve son credo développé depuis maintenant plus de cinquante ans : assembler des briquettes pour faire vivre des rêves de gosses. Et dans ce domaine, pas de doute, Lego est l'acteur le plus talentueux du marché. Construction donc, comme à l'habitude, mais pour fonder les bases d'un jeu un peu différent.

Jouer, justement. Le géant danois surfe sur ce qu'il sait faire : une fois ces centaines de petites briques agencées, les bouts de plastiques en pagaille se transforment comme par enchantement en théâtre destiné à accueillir les aventures les plus folles. Le jeu – ne l'oublions pas – n'est pas uniquement celui qui s'agence autour d'une règle prédéfinie, mais est aussi celui qui n'accepte rien d'autre que l'imagination débridée d'un môme. Lego l'a toujours compris et demeure maître en la matière. Mais, le "jouer" libre et sans contrainte se transforme ici en un "jouer" régulé et formalisé. Du *Païda* au *Ludus* aurait dit Caillois. Même si le revirement peut sembler détonnant, point de réelle primeur à cette initiative, déjà tentée en 1997 avec un *LEGO Time Cruisers Game* et même à plusieurs reprises les années suivantes avec des titres rapidement oubliés. La véritable révolution vient du matériel : seul un dé –modulable à souhait et spécialement conçu pour la gamme - vient brouiller la traditionnelle chantignole de plastique. Point de carton, point de bois. De la brique, du plot et encore de la brique. Cet aspect modulaire des éléments de jeu amène le troisième concept.

Changer. Tout la gamme prend son envol grâce à ce mot galvaudé à force de pubs pour des produits de beauté. Les livrets de règles fournis dans chacune des dix boîtes se terminent par un enjoué « Ton jeu, Ta règle ». Après l'invitation à construire et à jouer, voici le temps de la création ludique. Suivis de quelques variantes données à titre d'exemple, les premiers conseils incitent les joueurs en herbe à devenir créateurs. Il y a fort à parier que cela suscitera des vocations…

Alors oui, tous les jeux que vous trouverez dans les pages suivantes n'obtiennent pas la note suprême car jugés uniquement sur le système de jeu original. Mais aucun doute : par cette invitation au *Game Design* avant l'heure, la nouvelle gamme de Lego mérite une seule couleur. Celle qui fait avancer le monde ludique.

DES BRIQUES, UN DÉ, À TOI DE JOUER !

www.DayzEbook.com

HISTORIQUE

Derrière la briquette sympathique, que le petit dernier de vos enfants mâchouille amoureusement (pensez à réviser la méthode de Heimlich !), se cache une grosse entreprise aux chiffres hallucinants. Le cinquième fabricant de jouets au monde en termes de chiffre d'affaires – 1279 millions d'euros en 2008 - a produit 400 milliards d'éléments depuis 1949. Il est présent dans 130 pays et votre petit dernier ne peut concevoir que sept boîtes de Lego® sont vendues chaque seconde dans le monde. "Le plaisir de construire. La fierté de créer", est l'essence de la marque : une jolie phrase complètement inconnue par les 400 millions d'adultes et d'enfants qui construisent maisons, voitures et autres vaisseaux à travers le monde. Petite pause dans cette course à la démesure : il était une fois une petite fabrique de bois...

En 1932, Ole Kirk Christiansen crée une petite fabrique de jouets en bois dans son Danemark natal, à Billund. Deux années plus tard, il invente l'abréviation Lego tiré du danois "leg godt". Est-il besoin de traduire, tant le danois coule de source? Dans l'oreillette, le grand manitou m'ordonne de m'exécuter : "joue bien". Dans un monde imaginaire uniquement peuplé de français parlant la langue de Molière, vous auriez donc acheté des *Jobi* par milliers... Quelques années plus tard, le 28 janvier 1958, à Copenhague, Lego brevète la fameuse brique et son principe d'imbrication légendaire. À cette époque, le succès est déjà au rendez-vous puisque la marque a déjà ouvert des succursales en Allemagne et particulièrement en Suisse, pays qui a largement contribué au succès de la marque. Fabriquer des jouets appréciés par des millions de personnes, donner du plaisir et gagner, sans le vouloir, quelques couronnes danoises sonnantes et trébuchantes : un rêve pour plus d'un joueur. Le succès de Lego provient d'un savant dosage entre tradition et innovation. Tradition, car l'entreprise a fait de la compatibilité une marque de fabrique. Les briques d'aujourd'hui se laissent parfaitement combiner avec les pièces de 1963, tant par la forme que de la couleur et du *design*! Innovation, car la gamme comporte aujourd'hui 25 produits différents. Certains y verront un *marketing* acharné, d'autres, des créateurs proches des désirs des joueurs. Toujours est-il que la société danoise fait jouer petits et grands : de **Lego Duplo** pour votre petit dernier à **Lego Technics**, pour les adeptes de mécanique sur plastique en passant par **Bionicle**, pour les amateurs de S-F, vous pouvez inonder toute votre famille de jeux à l'effigie de la marque. N'oublions pas non plus, l'existence des jeux de société, qui font l'objet de critiques impartiales, éclairées et forcément brillantes dans ces pages.

Envers et construis tout!

La société du charpentier danois sait parfaitement s'adapter aux évolutions technologiques qui l'entourent. Parmi ses différents produits, quel est le rapport entre les jeux vidéo, la gamme **Bionicle** qui se décline même en film, et la brique originelle ? Amateurs de la marque depuis ma première rencontre avec ce produit incassable, j'aimerais vous dire que l'esprit de la société se fonde sur un lien unique et intemporel entre ses différents produits. Une cohérence éditoriale maintenue sur tant d'années laisse admiratif. Hélas, l'esprit ne suffit pas, dans le marché très concurrentiel des jeux et jouets : la marque cherche encore de nouveaux débouchés. Depuis une dizaine d'années, le virtuel est roi, les jeux-vidéo Lego, tout comme les DVD, sont les fruits d'une époque. La grand-mère à moustaches qui sommeille en chacun de nous vous le dira : "c'était mieux avant", ce temps où les enfants s'émerveillaient devant une boîte remplie de simples quadrilatères. Prenez le petit Sven, âgé de 7 ans en 1968, il a reçu en cadeau pour son anniversaire une boîte de Lego. Elle ne semble pas casser des briques et pourtant avec beaucoup de patience et une obstination maladive il pourrait jouer avec toute sa vie : jour et nuit. Il y a 915 103 765 combinaisons possibles avec 6 briques à 2x4 tenons! Voilà un argument, à présenter au petit dernier quand, dans quelques années, il vous criera de sa plus douce voix : "je m'ennuie, je ne sais pas quoi faire!". "Va jouer au Lego mon chéri, il te reste 915 102 821 solutions à expérimenter avec tes briques de 2x4 tenons, laisse papa jouer maintenant!". Malgré la modernité, les modes et les produits toujours plus sophistiqués, les briques de base sont toujours disponibles : indémodables ! Notre copine à 2x4 tenons est même proposée à l'unité sur le site de Lego : il vous en coûtera 17 centimes d'euros. Avec une telle richesse ludique, la saga de la marque n'est pas prête de se terminer. Nous pouvons affirmer avec certitude que dans soixante ans, votre petit dernier hurlera de douleur en marchant sur la brique de 2x4 tenons rouge, négligemment oublié dans la salle de bains par son petit-fils. Que du bonheur! ■

www.DayzEbook.com

Erwan Berthou

QUELQUES CHIFFRES

Pour le plaisir - maître mot dans ces pages – voici quelques anecdotes sur la briquette :

La bataille fait rage, depuis 23 ans, pour le titre de la plus haute tour Lego du monde. Le précédent record a été battu, de 30 cm, en octobre de cette année à Munich. Cette tour, construite par près de 50 000 personnes et qui a nécessité plus d'un demi-million de pièces, culmine à 29,97 mètres. Seuil des 30 mètres gare à toi, les fondus de la briquette arrivent!

Le surpeuplement nous guette. 4 milliards de mini figurines Lego habitent le monde, ce qui en fait le plus gros groupe de population sur terre.

Alors que 19 milliards d'éléments sont produits chaque année, soit 36 000 par minute, près de 342 000 ne réussissent pas leur examen d'embauche. La faute incombe à un processus de sélection drastique. Pour assurer une parfaite combinaison entre les briques, la tolérance de fabrication est de 0,002 mm.

En moyenne, dans le monde, chaque personne possède 62 briques Lego. Pour les matheux, voici un problème à résoudre pour le mois prochain : combien de combinaisons existent avec 62 briques de 4x2 tenons ? La réponse ne sera évidemment pas dans le numéro de février. Pour les autres, à vos calculs, êtes-vous dans la moyenne ? Si ce n'est pas le cas, courez au magasin le plus proche pour remédier à ce grave manquement ludique. Ne comptez pas sur nous, aucune brique Lego ne sera vendue avec le magazine de février.

MINOTAURUS

Après s'être émerveillé sur un Minotaure plus vrai que nature, l'heure est au début de partie. Chacun part de son coin et cherche à rallier le centre du plateau marqué à sa couleur. Petit voyage dans l'antre du captif de Minos.

Une fois le dé customisé - selon que vous souhaitiez jouer au jeu de base ou à une variante (une face du dé étant dans ce cas à remplacer par une face verte spéciale) - les aventuriers peuvent se lancer dans le mythique dédale en déjouant les pièges tendus par les adversaires.

Un plateau modulaire

Selon la face du dé, vous allez pouvoir installer des obstacles ou tout simplement avancer, soit le minotaure, soit un de vos 3 aventuriers au choix sachant qu'un seul d'entre eux suffira pour vous faire emporter la partie. Au-delà de la course-poursuite engagée entre les Thésée en herbe, le plateau va ainsi devenir le théâtre de transformations « architecturales » pour le moins gênantes pour les adversaires. Les choix d'évolution sont permanents puisqu'il est possible à la fois de déplacer certains murs et d'en introduire un nombre limité dans le jeu. Le mouvement permanent du Minotaure ou les murs apparaissant ici et là incitent le joueur à rechercher sans cesse le meilleur trajet, à s'adapter et à revoir ses plans.

www.DayzEbook.com

La mayonnaise prend

Sans être d'une profondeur exceptionnelle, *Minautorus* se révèle très immersif avec une rejouabilité énorme, tant la durée des parties et leur diversité incitent à retenter sa chance. De l'ensemble de la gamme, ce jeu est sans conteste le plus accessible dès 6 ans, sans toutefois se limiter au sempiternel *roll & move* puisqu'il offre de vrais choix « tactiques », entre favoriser sa progression et défavoriser celle des autres. Un plus indéniable ! L'ambiance autour de la table est toujours présente car les alliances se font et se défont au gré de l'évolution de la partie. Les esprits grincheux mettront en exergue l'importance du dé puisqu'il est clair que c'est par ce biais que vos actions sont déterminées. Mais selon un même résultat, la palette d'actions possibles est toujours importante pour un enfant de cet âge, et pas trop limitée pour un adulte. Certes, *Minotaurus* n'est pas un jeu trop calculatoire qui rebuterait le plus petits et surprendrait, eu égard à la cible recherchée par Lego. N'oublions pas que nous sommes en face d'un jeu de parcours, où le premier arrivé remporte la partie.

Adéquation au concept

Le concept même de la gamme, qui consiste à pouvoir modifier les règles et le plateau de jeu en amont, sera probablement difficile à réaliser. En effet, pour être équilibré, ce labyrinthe devra obligatoirement être symétrique et proposer aux 4 joueurs un parcours équivalent et intéressant dès le départ. A la pratique, il apparaît que le tracé proposé dans la boîte est tout de même celui qui permet le mieux de coller à la durée de la partie et à l'interaction entre les joueurs. Il n'en reste pas moins un titre assez passionnant, un vrai jeu et pas seulement un alibi pour construire un objet en Lego. Sans aucun doute la véritable réussite de la gamme. ■

Olivier Arneodo

VERDICT

Ce jeu allie construction, qualité de l'objet, jouabilité, interaction et amusement. Une belle réussite pour la figure de proue de cette nouvelle gamme.

/// À SAVOIR

Auteur : Cephas Howard
Editeur : Lego
Joueurs : 2 à 4
Age : à partir de 6 ans
Durée : 20 min
Prix conseillé : 25 €
Disponibilité : Janvier

- Interaction
- Rejouabilité
- Choix tactique

- Difficile de fabriquer un plateau aussi équilibré que l'original

Ramses Pyramid

En voilà une belle pyramide ! C'est à se demander comment ont fait les extraterrestres de l'époque vu le peu de moyen dont ils disposaient. Oh, mais voilà qu'au sommet apparaît un pharaon maléfique et son armée de momies ! Rassemblons vite les cristaux nécessaires pour monter lui pét… pour le vaincre.

Après quelques parties, la première impression était sans appel : les mécanismes de ce jeu n'avaient rien de vraiment novateur par rapport à ce à quoi nous a habitués son auteur, à savoir Reiner Knizia ; les immenses possibilités offertes par le support Lego n'avaient pas vraiment été exploitées au maximum. Et puis, finalement, j'ai compris : ne serait-ce pas un coup de génie thématique, pour un jeu avec des momies et une pyramide, de précisément choisir LA momie du monde ludique pour en concevoir les règles ? Sérieusement, outre les attraits évidents des jeux Lego, celui-ci laisse dans la bouche un goût franchement *kniziesque*. Les mécanismes sont sympathiques sans être extraordinaires, mélange de *roll & move*, de mémoire et de blocage, mais le thème n'est présent qu'au travers de l'excellent matériel. A-t-on idée aussi de confier la conception d'un jeu avec des momies à un homme capable de produire des cartes numérotées de 1 à 10 à partir du thème « Combats de monstres dans une arène fantastique » ?

www.DayzEbook.com

Au-delà de ça, le jeu n'est pas si désagréable que je vous le laisse entendre. Un jet du dé spécial détermine à la fois le nombre de cases parcourues par un joueur et l'éventuelle action spéciale à effectuer. La première partie du jeu consiste à faire le tour de la pyramide en récupérant des cristaux de couleur ou en mémorisant leurs emplacements. Une fois fait, l'ascension de la pyramide commence. Pour accéder à chaque étage, il faut posséder ou indiquer l'emplacement d'un cristal de la couleur correspondante. Vols de cristaux, déplacements des momies et rotations des étages de la pyramide viennent pimenter le tout en fonction des résultats du dé. Une variante coopérative permet quant à elle d'explorer l'intérieur de la pyramide, tout en conservant les mêmes principes généraux.

Ludiquement passionnant ou passionnément ludique ?

Il ne faut pas perdre de vue que le jeu s'adresse à des enfants, et même à des enfants auxquels on va acheter des Lego, avec tout ce que cela implique. C'est-à-dire qu'en général ils aiment construire et ils sont capables de suivre une notice de montage sans blesser leur petite sœur au troisième essai infructueux. Ils peuvent donc parfaitement apprécier un jeu de ce type et ils ont même de bonnes chances de s'amuser et d'en venir rapidement à concevoir leurs propres règles, ce qui constitue au final l'intérêt majeur de cette gamme, loin devant les énièmes resucées de l'ami Reiner. Quelle que soit leur habitude du jeu, enfants comme adultes trouveront là une stimulante occasion d'exercer leur imagination créatrice. Pour ce qui est du jeu en lui-même, il reste un peu en deçà de ce qu'un Knizia aurait pu proposer ; franchement moins spontané que *Minotaurus* et au final presque un peu trop alambiqué. ■

Antonin Merieux

VERDICT

Un jeu de Knizia n'est jamais mauvais, mais pas forcément bon pour autant. Celui-ci présente l'intérêt de faire connaître un certain style de jeu au grand public mais, eu égard à l'auteur, nous aurions pu nous attendre à mieux.

/// À SAVOIR

Auteur : Reiner Knizia
Editeur : Lego
Joueurs : 2 à 4
Age : à partit de 8 ans
Durée : 30 min
Prix conseillé : 27 €
Disponibilité : Janvier

- La manipulation du matériel
- La variante coopérative

- La rédaction des règles laisse place à l'interprétation pour le joueur averti et pinailleur
- Un *setup* un peu pénible
- Inutilement alambiqué

LAVA DRAGON

Un volcan, des coulées de lave, des éruptions, un dragon et des chevaliers... De quoi retrouver son âme de petit garçon.

Quand on réunit des garçons entre eux, très vite, la bêtise virile et instinctive a tendance à prendre le dessus et à rendre les propos et les comportements incohérents, guerriers, vindicatifs et j'en passe. Réunissez quatre chevaliers bien virils sous leur uniforme *Lego*, placez-les au pied d'un volcan au sommet duquel trône un dragon et attendez. Très vite, ils se persuaderont que prendre le risque de chevaucher le dragon est un acte de bravoure, et en plus, ils feront la course pour y parvenir !

Dans ce jeu destiné surtout aux petits garçons, on tente, à l'aide du dé modulable, de gravir le volcan pour être le premier arrivé. Il faudra éviter de se trouver sur la trajectoire d'une éruption, contourner les coulées de lave et bloquer la route aux adversaires. Ca fonctionne bien, l'interaction est réelle et efficace, mais c'est tactiquement assez pauvre. De ce fait, il est souhaitable que le jeu en tant que tel finisse par accueillir des variantes maison. Cela dépendra donc plus des enfants que du jeu. ■

Guillaume Peris

Auteur : Cephas Howard
Editeur : Lego
Joueurs : 2 à 4
Age : 7 +
Durée : 15 à 25min
Disponibilité : Janvier 2010

www.DayzEbook.com

VERDICT

Lego présente ici un jeu simple et qui permet une bonne interaction entre les joueurs. De ce point de vue, c'est réussi. Toutefois, la pauvreté tactique rapportée à la nature du jeu fait peut-être plus de *Lava Dragon* une boîte de *Lego* avec un dragon qu'un jeu auquel on jouera régulièrement.

LUNAR COMMAND

La conquête spatiale est un thème récurrent auprès des petits garçons notamment. Ici, l'idée est de construire des stations spatiales pour y accueillir robots et astronautes sans se faire perturber par l'adversaire qui ambitionne la même prouesse.

Le dé multiface permet des constructions, des mouvements mais également plusieurs actions à la fois sur certaines faces pour gêner l'adversaire (ici on ne joue qu'à deux) ou progresser dans la construction. Si le principe de base est plaisant, les actions sont très vite limitées au bon vouloir du dé et ce qui n'est pas gênant dans certains jeux s'avère ici fort frustrant : regarder l'adversaire ériger sa station tandis que le jeu ne permet que de bouger des robots ou les OVNI sans progresser, a de quoi griser n'importe quel spationaute.

Ici, les contraintes de construction s'avèrent peu compatibles avec l'usage du dé (un mur neutre ne peut être construit à coté d'un autre mur, obligation parfois de construire des pièces à sa couleur) et la stratégie demandée peut du même coup tomber à l'eau. De plus, une station n'étant valide que lorsqu'elle est totalement reliée sans obstacle de la part de l'adversaire, la lisibilité peut être compliquée et le jeu bloqué si le dé oblige chaque joueur à davantage contrer l'autre qu'à ériger sa propre station. ■

Guillaume Peris

Auteur : Cephas Howard
Editeur : Lego
Joueurs : 2
Age : 7 +
Durée : 20 min
Disponibilité : Janvier 2010

VERDICT

Si la partie peut se dérouler sans encombre et inciter à un verdict favorable, en cas de dé capricieux, elle s'avérera longue et interminable. Dommage.

MONSTER 4

L'air de rien voici un grand jeu, au petit format. Trop petit pour certains, en même temps la motricité fine, c'est comme le reste : cela se travaille. Et puis en ouvrant une boîte de Lego, on prend le risque d'avoir à manipuler des petites pièces.

On se dit que la boîte est trop grande par rapport à son contenu. Puis, que c'est peut-être le plateau qui est trop petit. En tout cas, il y a une incohérence entre les deux. Après, comme pour les autres jeux de la série, dès la phase de préparation, on joue déjà : aux Lego.

Monster 4 est un jeu d'alignement astucieux, où une superbe araignée saute de coin en coin et déloge les monstres installés. C'est bien connu, les monstres ont « très beaucoup » peur des araignées. Un jeu malin et rapide, simple et enthousiasmant. L'enfant évolue sans peur au cœur de ce cimetière et tente assez facilement des stratégies intuitives. La prédominance du dé assure un partage des victoires et une dédramatisation de la défaite. Lego nous tient la main. A l'issue, on a une irrépressible envie de prolonger l'univers en sortant nos vieilles boîtes. Bref la classe ! On veut du Lego on a du Lego, on veut du monstre on a du monstre, on veut du quatre (et donc comme on est averti, on veut de l'alignement) et on a de l'alignement. Tout cela avec *the famous* dé qui sans conteste rajoute au plaisir ! Au gré de son bon vouloir, on doit poser l'un de nos monstres, retirer celui d'un ennemi, faire sauter l'araignée, déplacer un squelette... Bref pas de quoi s'ennuyer dans ce cimetières aux tombes grises. ■

Natacha Deshayes

Auteur : Cephas Howard
Editeur : Lego
Joueurs : 2-4
Age : 7 +
Durée : 15 à 20 min

VERDICT

Un petit jeu modeste qui aurait mérité d'être grand. *Monster 4* répond à toutes les promesses. Il n'est pas un prétexte pour vendre du Lego autrement, et c'est fort d'avoir réussi à détourner ces briques légendaires tout en gardant la même promesse ludique : manipulation et créativité...

www.DayzEbook.com

RACE 3000

Lego poursuit l'exploration de thématiques très prisées de nos charmantes têtes blondes avec la course de voitures. A la manière des circuits de notre enfance, nous construisons ici deux « rails » sur lesquels évolueront les voitures.

Contrairement aux autres jeux, ici, le dé est quasiment vierge et c'est en tombant sur une face que le joueur emplira le dé de tuiles à sa couleur. Cette *customatisation* du dé en cours de partie est l'idée « géniale » de ce jeu puisque vous pourrez également perdre des faces à votre couleur en cours de partie. Le dé évolue donc en permanence.

Malheureusement, c'est la seule idée qui fait sortir le jeu d'un relatif ennui. En effet, la course en elle même reste très poussive et la manipulation des voitures bien délicates surtout à 4, puisqu'elles prennent 5 cases du parcours au total ce qui fait tout de même 20 cases pour 4 voitures.

La règle précise qu'une voiture « sautera » par dessus une autre lorsqu'elle ne pourra se positionner, mais cela bouleverse tout de même considérablement la course à 4 et le positionnement est même très compliqué lorsqu'une voiture choisit de quitter sa ligne en passant par une des bretelles oranges.

Avec quelques améliorations de règles, le jeu pourrait pourtant devenir plus intéressant mais on se heurte ici aux limites du concept : la construction ne permet que deux voies, ce qui, pour 4 voitures, est très insuffisant. ■

Olivier Arneodo

Auteur : Cephas Howard
Editeur : Lego
Joueurs : 2 à 4
Age : 7 +
Durée : 20 min
Disponibilité : Janvier 2010

VERDICT

L'idée de *customisation* du dé sauve le jeu d'un verdict plus négatif. La mayonnaise ne prend pas. Seul le jeu à deux peut mériter notre indulgence en l'état actuel des règles de bases malgré son coté aléatoire et peu manipulable.

Creationary

Voici surement un des seuls titres de la collection qui titillera les adultes, tentés de secrètement le subtiliser à leurs enfants une fois couchés ! Marre de dessiner à Pictionary ou de « modéliser » à Cranium ? Renouvelez l'expérience en assemblant des briques lego.

Pourquoi n'y avoir pas pensé plutôt diront certains ? Et on ne les contredira pas tellement les briques Lego se prêtent à l'exercice parfois difficile du « *mais si, tu vois pas, ca c'était le capot, ça la route, pfff, c'était évident quand même, non ?* ». Ici, les joueurs sont donc conviés à bâtir 4 types de construction : véhicule, bâtiment, nature ou objet. Le joueur actif pioche une carte répartie en trois niveaux de difficulté et doit construire l'un des objets indiqué par le dé. Rien de bien original : le concept de *Pictionary* repris à la lettre, jusque dans le titre. Mais là où le jeu de Rob Angel parvenait à instaurer une tension due notamment à la présence d'un sablier, ici, la dynamique est tout en patience (une des variantes préconise même de chronométrer en 5, 10 ou 15mn la phase de construction !). Et oui, construire un objet en Lego demande de la précision et de la sérénité, tant dans l'assemblage que dans le choix des pièces. Donc point ici de frénésie si on suit les règles à la lettre et franchement, l'intérêt n'est pas réellement au rendez-vous. En revanche, dès qu'on y ajoute une contrainte de temps, quelques règles maison, le jeu devient tout simplement l'équivalent d'un bon *party-game*, qui apporte son soupçon d'originalité à base de briques. Alors, oui, certains (encore eux !) affirmeront que le baril de lessive rempli de Lego fera l'affaire. Ca serait oublier deux arguments de taille : la concordance des cartes et des briques mises à disposition et surtout, surtout, cette énorme boîte qui, une fois ouverte, attire l'œil de n'importe quel enfant ou... grand enfant. ■

Manuel Rozoy

www.DayzEbook.com

Auteur : Cephas Howard
Editeur : Lego
Joueurs : 2 à 8
Age : 8 +
Durée : 30 à 45min

VERDICT

Un jeu dont la règle initiale n'ajoute rien au concept, voire en amoindrit l'intérêt. Mais un sablier et un peu d'imagination devraient remédier à cette déconvenue, surtout que le matériel proposé permet vraiment de s'amuser.

Pirate Code

Ou le Master Mind des Caraïbes. Quand le classique abstrait de Marco Meirowitz (qui était lui aussi conseillé à partir de 8 ans !) fusionne avec le concept Lego, ça donne Pirate Code. Rassurez votre progéniture : il n'y a plus 59049 combinaisons possibles...

Un jeu de déduction rapide, qui sans être particulièrement original (une sorte de *Master Mind* simplifié, donc), marche plutôt bien auprès des enfants, grâce sans doute à sa thématique pirate et ses pierres précieuses. Le but est de retrouver la suite de quatre joyaux cachés dans le coffre de chaque adversaire, en plaçant à son tour deux joyaux devant les coffres adverses et en essayant de deviner juste. Le système de vérification a le mérite d'être simple et clair pour les plus jeunes, et de réduire au fur et à mesure de la partie l'effort de déduction. Les variantes n'apportent pas grand-chose, sinon une simplification supplémentaire. Il y a quelques légères réserves à faire sur ce titre. Au niveau du matériel, les couvercles des coffres ne tiennent pas très bien à force d'être ouverts et fermés, les pierres précieuses ne sont pas forcément faciles à manipuler ni à différencier suivant la lumière (bleu/vert, jaune/blanc, orange/rouge). Pour ce qui est du jeu en lui-même, on regrettera essentiellement le principe de l'élimination, puisque ne gagne que le dernier joueur dont on n'a pas deviné la combinaison. Les joueurs écartés continuent à essayer de deviner, tout en sachant qu'ils ne peuvent plus remporter la victoire. Un peu frustrant pour les enfants... mais très bien venu pour les adultes aux dents longues. ■

Sylvain Gourgeon

Auteur : Cephas Howard
Editeur : Lego
Joueurs : 2 à 4
Age : 8 +
Durée : 15 à 25 min

VERDICT

Si la partie peut se dérouler sans encombre et inciter à un verdict favorable, en cas de dé capricieux, elle s'avérera longue et interminable. Dommage.

Robo Champ

On ouvre la boîte et on se retrouve face à des lego, une consigne et une règle. La consigne nous invite à construire de petits robots. La règle quant à elle nous apprend qu'un grand concours est organisé à l'usine des robots du coin. Le gagnant remportera un véritable trophée Lego ! D'emblée, on a envie de tenter sa chance.

Et voilà, on a trois robots rigolos de trois couleurs et un dé bizarre. Pour débuter, il va falloir amputer les robots que l'on vient de construire. On s'en donne à cœur joie et on arrache tout : les jambes, les bras et puis, ben oui, la tête aussi. Chaque joueur choisit une couleur et la partie (pas le jeu) peut réellement débuter. On lance le dé silencieux qui rebondit un peu, puis on exécute sa toute puissante sentence. Récolter dans la réserve une jambe qui nous intéresse, ou pas. Echanger une tête encombrante contre un bras. On peut même être sympa et donner une tête attachante. Le premier qui reconstitue son robot avec les éléments de la bonne couleur remporte le fameux trophée et comme on ne fait pas dans le symbolisme à moitié chez Lego, le trophée est réellement dans la boîte.

Robo Champ est un jeu qui se prend facilement en main et qui permettra à une fratrie dès six ans de jouer sans la participation d'un adulte. Il est typiquement le jeu de voyage, au petit matériel, aux parties courtes, au plaisir immédiat et à l'usage occasionnel. Mais alors, la boîte est définitivement trop grande et le jeu est desservi par tout le vide qui s'en dégage. Petite déception donc. ■

Natacha Deshayes

Auteur : Cephas Howard
Editeur : Lego
Joueurs : 2 à 3
Age : 6 +
Durée : 10 à 15min

VERDICT

Robo Champ est fait pour ceux qui en ont marre de la liberté qu'offre le jeu de construction et qui préfèrent s'en remettre au hasard. Fini le libre arbitre, ici c'est le dé qui dicte au joueur la pièce qu'il faut prendre. Un jeu à l'usage occasionnel, qui ne casse pas des briques mais qui se laisse jouer.

www.DayzEbook.com

Magikus

Chouette, chauve-souris, têtes de mort et sorcellerie : les jeunes suppôts d'Halloween devraient flasher sur la boîte de Magikus. Malheureusement, si le matériel est envoûtant, le jeu l'est beaucoup moins.

Magikus joue crânement l'ambiance Harry Potter, qui n'est malheureusement plus, cher monsieur Lego, très originale. Néanmoins, les pièces de jeu feront forcément leur effet auprès des enfants, que ce soit les calices dorés débordants de potion verte ou les têtes de mort aux rictus à la Tim Burton. On regrettera en revanche l'absence de figurines de sorciers dans la boîte qui auraient encore un peu plus contribué à l'atmosphère. Pour ce qui relève de la mécanique ludique en tant que telle, le jeu est entièrement fondé sur le hasard du dé, puisqu'on n'osera pas parler de paris ou de calculs de probabilités conscients pour un jeu proposé à partir de 6 ans. En gros, si la bonne face sort sur la ligne ou la colonne que j'ai sélectionnée, tout va bien, sinon je passe mon tour. Pour les malchanceux, ça peut vite devenir répétitif. Plus la fin de partie se profile, moins il reste d'ingrédients disponibles et plus on est dépendant du choix joker (face blanche) et surtout du vol chez les adversaires (face noire), soit deux faces seulement sur les six du dé. Rien de très palpitant en définitive, à moins d'improviser soi-même de nouvelles règles. Pourquoi diable, sous prétexte qu'on est petit, devrait-on se contenter de la malédiction qui condamne à lancer du dé à la chaîne ? ■

Sylvain Gourgeon

Auteur : Cephas Howard
Editeur : Lego
Joueurs : 2 à 4
Age : 6 +
Durée : 10 à 20 min

VERDICT

Un jeu décevant et répétitif où le sort prend le pas sur les sorts. Dommage : le matériel et la thématique méritaient mieux qu'une formule où le hasard fait office d'ingrédient dominant.

INTERVIEW
CEPHAS HOWARD

Eh oui, derrière les jeux de société de la prestigieuse marque Lego, il y a un créateur, certes discret. Nous avons pu nous entretenir avec Cephas Howard, responsable création dans le "Concept Lab" du mythique géant danois, qui nous explique comment il a réussi à imposer des règles aux petits bonshommes en plastique...

www.DayzEbook.com

Pouvez-vous vous présenter? Quel joueur êtes-vous?

J'ai toujours inventé et été fasciné par les jeux depuis que je les ai découverts étant jeune. Je me vois comme quelqu'un qui aime résoudre les problèmes, quelqu'un de créatif et sociable, mais aimant la compétition. Donc quel meilleur support pour moi que le jeu de société? J'ai une formation en design, *marketing* et publicité et j'ai travaillé huit ans en tant que *design manager* dans la presse. Je pratique toutes sortes de jeux et regrette de ne pas avoir plus de temps à y consacrer, notamment depuis que j'en crée à plein temps!

Comment êtes-vous arrivé sur le projet Lego?

C'était mon destin. Petit, je me souviens que quand j'ai compris qu'il y avait quelqu'un qui fabriquait les Lego que j'achetais, j'ai demandé à mon père comment je pourrais faire ce métier absolument génial. En fait, j'ai eu de la chance : je suis tombé sur une offre d'emploi pour un poste de créatif chez Lego au moment où je m'apprêtais à monter une boîte d'édition de jeux. C'était le boulot dont je rêvais. Pendant l'entretien, les chefs du "Concept Lab" de Lego et moi-même avons tout de suite été sur la même longueur d'ondes.

Il s'agit d'un projet assez lourd, non?

J'ai proposé ce projet quatre mois après ma prise de fonction, suite au défi que m'avait lancé un collègue : est-il possible de créer un jeu de société Lego? La première année, j'ai travaillé sur une trentaine de concepts, pour développer ensuite entre 18 prototypes avec des règles testables. Nous en avons gardé dix, que nous avons publiés. Certains jeux ont été développés sur deux ans, d'autres ont atteint leur forme finale en seulement trois mois. J'ai à présent pour m'épauler une équipe de trois créateurs, qui développent des idées et fabriquent des prototypes.

Aviez-vous carte blanche, ou étiez-vous tenu à un cahier des charges par Lego?

La consigne, c'était de faire quelque chose "dans l'esprit Lego, mais totalement novateur", pour une cible garçon entre 5 et 9 ans. Au départ, les jeux de société Lego n'étaient d'ailleurs que l'une des nombreuses idées proposées à partir de ce *pitch*. C'est celle qu'a finalement retenue la direction après une sélection draconienne. Bien avant cela, on m'avait déjà demandé de réfléchir à un concept encore plus large : les Lego "sociables".

Lego a dû fabriquer des éléments spécifiques pour ces jeux. Etait-ce prévu au départ?

Pour moi, la création d'un jeu Lego passait par la possibilité de fabriquer son propre dé. Par ailleurs, je voulais qu'il n'y ait rien d'autre dans les boîtes que des pièces de Lego (nous avons fait une seule exception avec *Creationary*). Il existait déjà des jeux sous licence Lego, mais qui ne contenaient quasiment aucune pièce, ce que je trouvais aberrant. Il fallait que la marque elle-même

développe les siens. Le dé constructible est devenu l'emblème de nos jeux. Le revers de la médaille, c'est qu'il a du coup fallu l'inclure à toute la gamme, ce qui a, de fait, écarté des projets intéressants. Mais je reste très content de ce dé, et nous lèverons probablement cet impératif par la suite. Nous avons aussi créé des mini-figurines, qui tiennent sur un seul ergot. Nous n'avons ajouté que deux éléments pour entrer dans le jeu de société. C'est bien la preuve de la flexibilité du système Lego.

En général, de quoi êtes-vous parti? De la mécanique ou du thème?

Les meilleurs jeux sont nés de leur mécanique. Mais nous avons aussi vite compris que le thème était crucial pour captiver l'imagination des enfants et les faire adhérer aux jeux. De même, thème et mécanisme sont liés dans l'esprit des enfants. Il faut éviter les contradictions. Par exemple, un pirate a le droit de voler, mais pas un astronaute. Le thème doit coller pour faire naître le plaisir de jeu.

Quel a été l'aspect le plus difficile dans cette aventure?

Sacrifier nos préférés! Les jeux préférés des enfants n'étaient pas forcément les nôtres, mais c'était eux la cible et leur avis primait. J'ai aussi dû revoir ma façon de créer, étant habitué à faire des jeux pour adultes, plus profonds. Mais j'ai toujours aimé inventer des jeux accessibles à mes amis non-joueurs, et cette expérience m'a beaucoup servi. Les jeunes garçons ont souvent une pratique réduite des jeux de société, parfois des difficultés à lire et une capacité de concentration limitée. Il nous fallait donc des jeux simples, rapides, intuitifs et amusants.

Vous avez longuement testé vos jeux auprès des enfants. En quoi cela a-t-il modifié vos prototypes de départ?

Les enfants comprennent et interprètent les choses de façon plus aiguë qu'on ne le pense. Souvent, il nous a fallu simplifier des choses, non pas pour aider les enfants, mais leurs parents! Or ce sont les parents qui vont lire les règles et expliquer les jeux. Ce sont eux qui sont souvent la plus grosse barrière vers plus de complexité.

Sous un aspect original (construire son jeu et en customiser les règles), les concepts restent assez classiques (jeu de parcours, cousins du Master Mind, du Pictionary...). Etait-ce une exigence de Lego?

C'est plutôt ce qui est ressorti des tests. La plupart des concepts originaux que j'avais créés ont moins bien fonctionné, notamment du point de vue des parents. Ils vont jouer à ces jeux, ont souvent peu de temps à y consacrer et il ne faut pas qu'ils aient trop de difficultés à intégrer les règles. Rester sur des concepts avec lesquels ils sont familiers depuis l'enfance leur permet de maîtriser les jeux plus vite. L'idée était aussi de mettre les gens en contact avec un nouveau concept : les jeux de société façon Lego. Une fois installés, il sera toujours temps par la suite de les complexifier.

Il vous a fallu collaborer avec d'autres développeurs, dont la star Reiner Knizia, qui est consultant sur la gamme. Comment cela s'est-il passé?

Travailler avec Reiner est passionnant et très formateur. C'est un créateur prolifique, mais aussi soucieux du détail. Collaborer avec lui sur *Lunar Command* et *Ramses Pyramid* a été un régal. Son apport sur ce dernier jeu a été tel, que nous avons décidé d'y mettre sa signature. L'œil d'expert qu'il a posé sur le reste des titres m'a aussi grandement aidé à les finaliser.

www.DayzEbook.com

Votre nom n'apparaît jamais en tant qu'auteur. Vous le regrettez, ou cela fait partie du jeu quand on est au service d'une icône commerciale?

On ne peut pas tout avoir. C'est la politique de la marque que mon nom ne soit pas mentionné. Mais en comparaison du boulot qui est le mien et de la possibilité de donner une nouvelle dimension à Lego et au jeu de société en général, ça ne me chagrine pas plus que ça.

Avez-vous déjà réfléchi à la vague de jeux suivante ou attendez-vous le retour et les chiffres de vente de la première?

En fait, la série suivante est déjà prête et nous travaillons déjà sur la troisième vague.

Certains des jeux visent la famille dans son ensemble. Songez-vous à développer des jeux entièrement destinés aux adultes, plus abstraits ou purement stratégiques?

Tout à fait. En tout cas, on en crée parce que c'est plus fort que nous! Nous ne les publions pas pour l'instant, mais ça fait partie de nos buts à long terme. La priorité va évidemment à notre cœur de cible, les garçons entre 5 et 10 ans. Comme dans tout jeu, on commence par les plus jeunes et les grands doivent attendre leur tour... ■

Propos recueillis par ***Sylvain Gourgeon***

Voyage au pays du Jeu

De retour du pays du jeu, et encore en état de choc, il me faut absolument témoigner. Pour tous les sensibilisés de la cause, vous, donc, cela n'est pas un scoop : Essen c'est unique ! Fréquentant ce milieu depuis longtemps, je connaissais la légende. Celle également qui dit que dans ce pays où le jeu a pourtant une place culturellement établie, il n'y a pas de ludothèques. J'ai enfin compris pourquoi.

Des ludothèques, j'en ai vues. Des grandes, des petites, des nouvelles, des anciennes, des modestes, des luxueuses, des toutes vides et d'autres remplies de joueurs de tout âge... Des salons du jeu, j'en ai parcourus, enfant et adulte, en tant que visiteuse, professionnelle, organisatrice. Et des gens qui me parlaient d'Essen, vous imaginez bien que j'en ai rencontrés. Mais qu'un pays puisse réserver au jeu près de 44 100 m² répartis en neuf halls d'exposition, réunir 760 exposants de 31 pays différents et attirer près de 150.000 visiteurs en quatre jours et en plus, si proche de la France, cela est inconcevable.

Le choc culturel

On a beau dire, on a beau être prévenue, avant de le voir de ses propres yeux, ce n'est pas intelligible. Le salon d'Essen, c'est la plus gigantesque ludothèque éphémère, c'est un endroit exclusivement dévolu au jeu, un lieu où on donne à jouer à tous et où on peut même repartir avec des jeux : sur place et à emporter en somme. Bien sûr, on y trouve tout le stress qu'on peut ressentir dans un lieu surpeuplé et fourmillant de monde : pour autant, Essen offre un spectacle unique. Un peuple *communie* (il n'y a pas d'autres mots, j'ai cherché pourtant) autour de la cause ludique : des nouveau-nés en passant par les grands-pères voire les arrière-grands-mères, des adolescents au *look* étonnant en passant par les personnes à mobilité réduite, on y croise des nains, des lutins et des créatures innommables... Bref l'humanité toute entière semble s'être donné rendez-vous dans ces couloirs consacrés au jeu !

La Bisounours attitude

Un paradis ludique où tout le monde est gentil, le soleil brille et où on mange bien... Les oiseaux chantent, les portes s'ouvrent, la foule attend, les exposants sont prêts : et voilà, c'est parti pour quatre jours de jeu sous toutes ses formes. Les visiteurs veulent jouer, les exposants veulent donner à jouer, les auteurs veulent rencontrer leur public, les fans veulent des dédicaces, les journalistes veulent des pépites ludiques à se mettre sous la dent et l'Allemagne fait une place de choix à toutes ces volontés éparses. Tout à coup, tous les mondes connexes de l'univers ludique ont un lieu et un temps pour échanger. C'est beau à voir. Tout le monde est gentil à Essen, malgré la foule personne ne se piétine. Les enfants sont laissés relativement libres de leurs déplacements (excepté pour les irréductibles géants de 3-6 ans promenés en poussette-canne) ; certaines familles optent pour la méthode ballons hauts et rouges pour se repérer de loin ; d'autres forment une chaîne humaine et d'autres encore prennent le risque de se perdre : ceux-là ont évidemment fixé un point de rendez-vous précis car nul doute, ils se perdront. Il y a trop de choses à voir, à toucher, à tester, trop de tentations dans tous les coins. Les enfants, même les plus jeunes ne sont pas paniqués par la foule, ils savent pourquoi ils sont là : ils sont venus en famille découvrir de nouveaux jeux. C'est l'une des plus extraordinaires promesses que l'on puisse faire à un gamin. A noter qu'un tarif spécial permet d'empocher des points de vie pour toute la famille pour 26 euros la journée. C'est honnête pour ceux qui n'habitent pas loin.

www.loyalbooks.com

> « c'est simple, plus le public visé est petit et plus les jeux sont grands.

Un salon surdimensionné du jeu.

Les exposants jouent le jeu : ils mettent à disposition leur matériel, ils organisent les conditions nécessaires (un aménagement pensé, une sélection de leur produits, des professionnels pour mettre en jeu) pour aborder les jeux que d'ordinaire ils se contentent de vendre. La foule pressante peut freiner l'élan spontané de certains, mais une chose est sûre : de voir autant de boîtes de jeux ouvertes, manipulées, autant de gens en train de rire, de réfléchir, de se taper sur la tête à coup de massue gonflable donne une irrépressible envie de jouer. Cela prouve aussi que le jeu est bien plus qu'une envie : c'est un besoin sociétal. Jouer ensemble, c'est choisir une manière transversale de vivre ensemble, de s'offrir et d'aborder l'autre. Ceux qui croient qu'Essen ne pense qu'aux gros joueurs - avec uniquement des jeux allemands quoi - ceux-là se trompent (j'avais ce préjugé). Il y a de la place pour tout le monde, peut-être pas assez pour le jouet mais quoique... bien malin, il est parvenu à s'infiltrer sans invitation au salon. Une grande galerie entière rien que pour lui, un hall tout en longueur, comme un immense couloir pourvu de structures gonflables, d'épées en mousse, de balles qui rebondissent trois fois avant de s'autodétruire, de cerfs-volants transparents et autres cerceaux fluorescents... Bref un hall entier avec des jouets pour tous. Après quatre jours en leur compagnie, il me semble que les allemands sont des fanatiques du jeu prêts à se mettre à genoux pour jouer : adultes et enfants, même régime ! Ils jouent ensemble d'ailleurs ces enfants et ces adultes, tous à terre et cela avec un naturel désarmant. Partout les enfants rient, les familles jouent à des jeux improbables... Le public décortique les règles, de manière autonome sans avoir forcément besoin d'un médiateur, comme par exemple ces deux grands-parents découvrant les règles de *Dominion* avec deux de leurs petits enfants de huit et dix ans, qui paraissaient très détendus.

Du coté des enfants

Pour repérer les éditeurs jeunesse, c'est simple, plus le public visé est petit et plus les jeux sont grands. Tant et si bien que parfois les jeux sont plus grands que les enfants. Il fallait voir la mine de ces gosses entrant pour de vrai dans le jeu, comme ils peuvent ailleurs rentrer dans une histoire grâce à des déguisements et quelques accessoires. Cette idée de placer l'enfant non pas comme simple joueur mais comme acteur est proprement géniale. Car les tout-petits ont encore les capacités intellectuelles de croire en leur imagination, nulle crainte cela s'estompera, mais pour les 3-8 ans dont je parle, la frontière est encore magiquement floue entre le désir et la réalité. Evidemment, il n'est pas possible de vendre des jeux à ce format là, mais quelques enfants qui auront eu la chance de soulever des chapeaux plus grands qu'eux dotés de véritables baguettes magiques deviendront à coup sûr au terme de la partie de véritables magiciens. Et ils ne sont pas prêts d'oublier que c'est Merlin en personne qui les a formés ! Cette année, le salon se déroulait pendant les vacances scolaires et a donc été pris d'assaut par les familles dès le premier jour. Observant attentivement l'attitude des enfants, en flânant dans les couloirs, il n'y a qu'une chose fondamentale à exprimer : *Ah ce que j'en ai vu des gosses heureux !*

Voilà, les ludothèques servent à donner un espace et un temps au jeu lorsque la société n'en prévoit pas. Elles servent à se rencontrer autour du plaisir de jouer ensemble. En fait, en France, les ludothèques tentent simplement de pallier le fait qu'Essen n'existe qu' à l'étranger. ■

Natacha Deshayes

MOMES & PIONS

1, 2, 3 PARTEZ!

Il y a quelques semaines, deux nouvelles sont tombées presque en même temps dans le monde du sport : Sébastien Loeb et Valentino Rossi sont devenus champions du monde dans leur discipline, la sixième fois pour Sébastien, la neuvième pour Valentino. Et si vous voulez faire comprendre à vos petites têtes blondes qui ne connaissent que le foot combien il est difficile de gagner autant de fois, alors commencez par proposer des jeux de course. Voici les suggestions de Monsieur le Chef Michael S.

www.DayzEbook.com

VROUM, VROUM, VROOOOOOUM! HEISSE OFEN

En général, les motos ne sont pas au centre du monde ludique - malgré la sortie de *Moto Grand Prix* - vu le peu de titres publiés adoptant cette thématique. Mais pour les plus petits, il existe un jeu de motos qui étonne par sa simplicité et sa capacité à rendre la sensation de vitesse et de vertige de l'engin.

Comment ça marche?

À tour de rôle, le joueur lance un dé de couleurs : il passe son tour quand il tire blanc ou avance jusqu'à la première case libre de la couleur indiquée (jusqu'à la seconde case s'il s'agit de sa propre couleur). Ensuite il décide s'il lance le deuxième dé, en risquant de devoir reculer jusqu'à la case de départ. À chaque tour de piste il gagne un jeton. Le premier qui arrive à cinq gagne la partie.

Les mots qui font briller les yeux des parents

Apprendre les couleurs
Prendre ses risques au bon moment
Parcours renouvelables

Notre conseil

N'insistez pas trop avec les enfants s'ils ne comprennent pas quand il faut tenter sa chance ou non. La beauté du jeu réside justement dans la prise de risque.

Fiche Technique

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans ; auteur : Alex Randolph ; éditeur : Drei Magier Spiele ; prix constaté : 19 € ou à chercher dans les ludothèques, dans les brocantes ou sur Internet.

LA LOMBARDIE VERSION F1 MONZA

Une des courses les plus anciennes de la Formula 1 (1921) a donné son nom à un excellent jeu de société. Et, comme dans la plupart des jeux de course – *Formule Dé* nous l'apprend - les dés jouent un rôle majeur dans le déroulement de la partie.

Comment ça marche?

La piste est un ensemble de lignes de différentes couleurs, avec des zones où les voitures ne peuvent pas passer. Vous devez lancer une brouette de dés, puis avancer votre voiture en cherchant à associer les couleurs des dés avec celles des morceaux de piste. Et ça, c'est le plus dur, parce qu'il faut faire preuve de calcul mental pour saisir dans quel ordre utiliser les dés et ainsi avancer le plus loin possible.

Les mots qui font briller les yeux des parents qui jouent à Monza

Gestion des dés
Apprentissage des couleurs
Observation et réflexion autour des meilleures combinaisons

Notre conseil

Pour les plus petits, utilisez moins de dés et considérez les zones de blocage comme des couleurs neutres où tout le monde peut passer. Pour les plus grands, si vous jouez à deux ou trois joueurs, donnez deux ou trois voitures chacun. Vous pouvez jouer par équipes et marquer les points pour chaque course.

Fiches Technique

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans ; Auteur : Jurgen P.K. Grunau ; éditeur : Haba ; prix constaté : 16 €.

LES SAINTS A ST MARIN GRAND PRIX DE SAN ROBERTO

Selon nos informateurs, ce jeu ne s'est pas inspiré du grand prix de Saint Marin (qui ne se passe pas dans cette principauté, mais en Italie, à Imola) vu son nom - tout entier voué à Mister Fraga – et la rapidité des parties ne joue pas en faveur non plus.

Comment ça marche ?

Quatre cartes sont retournées et placées en file indienne : sur chacune d'elles sont dessinées des voitures connectées deux à deux par des lignes entremêlées. À tour de rôle, le joueur lance un dé, dont la couleur indique quelle est la voiture initiale à suivre. Cette dernière conduit à une seconde voiture présente sur cette même carte. Une fois la couleur identifiée, le joueur passe à la seconde carte, prend comme point de départ la dernière voiture repérée et continue le même cheminement... jusqu'à la quatrième carte où l'on découvrira la voiture gagnante. Le premier qui pense avoir trouvé, attrape la petite voiture en bois de la couleur correspondante. Qui a trouvé la bonne réponse gagne la carte et on lance un nouvelle manche ; celui avec le plus de cartes remporte la partie.

Notre conseil

Jouez les premières manches avec les cartes jaunes (les plus simples). Passez aux rouges si tout le monde maîtrise bien le jeu. Vous pouvez aussi mélanger les deux couleurs pour des changements de vitesse. Jouez avec un bon éclairage, parce que les lignes du tracé ne sont pas très visibles.

Les mots qui font briller les yeux des parents

Provoque l'*addiction* aussi entre adultes
Un concentré d'observation
Deux niveaux
Le jeu s'explique en jouant

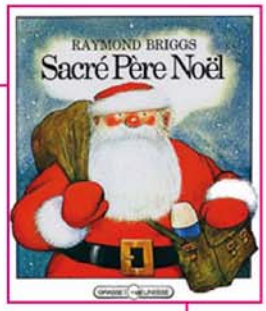
www.PayzEbook.com

Fiche Technique

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans ; auteur : Roberto Fraga ; éditeur : Haba ; prix constaté : 9 €. ■

Giovanni Galanti

/// LA HOTTE LUDIQUE



>> Continuons, à notre manière, d'explorer le thème des courses en passant des plateaux en cartons aux éditions brochées des albums jeunesse. N'oublions pas que c'est une des périodes les plus attendues de l'année : le temps des liste de cadeaux, lorsque l'on court d'un magasin à l'autre, lorsqu'on s'attarde - toujours au dernier moment - pour dénicher le cadeau de Tante Eglantine. La course ici n'est donc pas contre les autres, mais contre le temps : et s'il existe quelqu'un qui défie les aiguilles d'une montre, c'est bien lui, le Père Noël. Avez-vous jamais calculé combien de maison il doit visiter pour déposer tous ses cadeaux ? Même en gagnant du temps avec les fuseaux horaires, cela reste une entreprise remarquable. Pour être Père Noël, il faut le mériter. Mais comment M. Noël vit-il ce stress au quotidien ? *Le Sacré Père Noël*, décrit par Raymond Briggs, nous donne un aperçu intéressant. Le texte est réduit à l'essentiel, mais les images parlent d'elles mêmes, en permettant aux enfants qui ne savent pas encore lire de comprendre ce qui se passe. Farci d'humour *so british*, le livre ne manque pas de poésie et de tendresse autour du quotidien de cet homme un peu grognon, attaché à son chat et à son chien, envieux de longues vacance dans les pays chauds et ensoleillés. Ce qu'il ne manquera pas de faire dans la suite : *Les Vacances du Sacré Père Noël*.

Le Sacré Père Noël, de Raymond Briggs, aux éditions Grasset Junior. Prix : 10,90€

Nelly

Nelly est grise, elle est grosse et elle est gracieuse : c'est donc totalement impossible de lui résister. Après plusieurs parties, on comprend que ce n'est peut-être pas un jeu d'adresse finalement, car Nelly ne se laisse pas monter sur le dos si facilement, même avec de l'entraînement.

Nelly est énorme, un hippopotame dont le corps dépasse littéralement du plateau. Les enfants la manipule, lui tourne et lui retourne la tête dans l'eau avec malice. Elle tourne en rond, placée au centre du plateau, elle fait toujours face au détenteur du dé et chaque joueur se la refile à la fin de son tour. Voilà des tortues assises sur des plantes aquatiques qui attendent d'être tirées au sort pour aller sur *Nelly*. Le premier qui n'a plus de tortues devant lui a gagné.

www.DvdeBook.com

Dès que *Nelly* l'affamée se retrouve devant une plante aquatique, elle en profite pour l'engloutir. Mais la gourmandise est un péché capital dont elle connaîtra le châtiment. Au choix : attaque de crabes belliqueux ou plante fanée qui donne des gaz ! Dans le premier cas, elle plonge dans l'eau jusqu'à ce qu'elle rencontre un autre crabe, marin cette fois. Sinon, elle se met à péter et là tous les joueurs sauf celui qui lui fait face, par réflexe, se bouchent le nez. Du coup, pour placer l'une de ses tortues, on est contraint d'utiliser l'autre main, la mauvaise, celle qui d'ordinaire est dans le dos. L'introduction de cette autre main est une petite trouvaille ludique. Et finalement, on se rend compte que c'est pas pire avec la mauvaise. D'une part, parce que la chute peut s'avérer bénéfique ou dans tous les cas, non dommageable pour peu qu'on ait plus de plantes aquatiques disponibles pour accueillir les tortues tombées à l'eau qui retournent alors illico dans la boîte. D'autre part, parce qu'il n'est pas réellement possible de faire tenir beaucoup de tortues sur ce dos bombé qui aurait mérité d'être un tantinet plus rugueux. Ces chutes en cascade font le régal des enfants. Pour les adultes, c'est un peu différent : on se sent comme frustré de ne pas parvenir à progresser, ce qui est d'ordinaire le propre d'un jeu d'adresse. Mais *Nelly* ne s'adresse pas aux adultes et puis ce n'est pas qu'un jeu d'adresse.

Du jeu symbolique sur un plateau

L'âge d'or du jeu symbolique se sitôt aux alentours de sept ans et Queen Kids ne l'ignore pas. L'enfant s'attache à *Nelly* et le matériel y participe grandement. Pas seulement cependant : la personnification y joue une part non négligeable. Le jeu se serait appelé *Hippo & tortues*, l'effet n'aurait pas été le même. Car on a beau avoir terminé, rangé la boîte, *Nelly* continue à exister dans la tête des enfants. Un jeu léger, pertinent et bougrement amusant. Personne n'est contre *Nelly*, on doit faire avec, ce qui n'est pas simple car comme tout hippopotame, elle prend de la place et est parfois imprévisible. Les compétences demandées sont adaptées à celles des enfants, exception faite du dé : parvenir à distinguer le rouge de l'orange est de l'ordre l'acuité visuelle ! Autre point fort, à chaque tour un seul joueur lance de dé, mais tous les joueurs déposent une tortue. Ainsi, les enfants même à quatre, n'ont pas à attendre. Des parties dynamiques et courtes, un soupçon d'adresse, un zeste de hasard et une très légère pincée de stratégie : tout ce qu'il faut, ou presque... Car tel est le terrible défaut de Nelly, elle déçoit les adultes et se prive ainsi d'être un véritable jeu familial. ■

Natacha Deshayes

VERDICT

Un matériel soigné qui permet à l'enfant de se prendre d'affection pour cette Nelly qui ne cesse de bouger, qui pète et qui se fait pincer par des crabes... Les malhabiles adoreront, les minutieux beaucoup moins.

/// À SAVOIR

Auteur : Gebrüder Frei
Editeur : Queen Kids
Joueurs : 2 à 4
Age : à partit de 6 ans
Durée : 20 min
Prix conseillé : 40 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC
Prix abonnés JSP : 34 €*

- Un matériel enthousiasmant
- Beaucoup de bonnes idées, originales et bien menées

- Le dos de Nelly est trop lisse

* Pour en bénéficier, veuillez vous connecter sur notre site : www.jsp-mag.com avec votre numéro d'abonné

Alarme !

Alarme !, présent dans la liste des jeux conseillés dans le Kinderspiel des Jahres 2009, aurait bien mérité de se hisser au moins dans le groupe des cinq jeux nommés pour la victoire du prestigieux prix allemand. Il n'aurait rien volé, même s'il s'agit ici de jouer aux gendarmes et aux voleurs.

www.DayzEbook.com

Le jeu semble s'inspirer indirectement *d'Akaba*, un jeu qui avait deux mécanismes très originaux : le soufflet pour pousser les tapis magiques et l'utilisation de dés pour marquer le temps de jeu. C'est cette deuxième idée qui est poussée jusqu'au bout dans *Alarme !*, en devenant un des deux moteurs temporels du jeu. Dans *Akaba* le joueur lançait les dés pour réaliser une paire, et interrompre le tour de l'adversaire : s'il y parvenait, le tour était terminé. Cette excellente idée nous faisait penser au « Zeitnot » - un mot allemand qui littéralement veut dire « crise de temps » : dans les échecs, ce terme indique la phase dans laquelle le joueur doit jouer un grand nombre de coups en quelques dizaines de secondes. Et c'est ici l'atout et la trouvaille d'Alarme ! : le voleur qui lance les trois dés ne joue pas pour épuiser le temps de l'adversaire, mais bien pour ouvrir le plus de coffres possibles et gagner les trésors contenus. Il peut décider d'arrêter ses lancées dès qu'il ouvre un coffre, ou prendre des risques en essayant d'en ouvrir d'autres. Le hasard ouvre donc des horizons pour le voleur. Pendant ce temps, et c'est l'autre moteur temporel du jeu, un autre joueur joue en simultané la police : avec un peu de dextérité, le policier conduit sa voiture aimantée à travers un dédale de ruelles à la recherche du malfaiteur. Douze lieux à explorer, dont deux cachent le voleur : s'il les trouve, le policier prend tous les trésors au voleur.

Starskyyyy et Hutch

Résumons : le voleur cache ses deux plaquettes sur le petit plan des rues et lance les dés pour ouvrir les six coffres ; le policier déplace sa voiture et arrête le temps de jeu pour vérifier si sous une plaquette se cache un voleur. S'il veut, le voleur arrête le jeu et garde les coffres ouverts laissant ceux qui restent au policier ; mais si le policier trouve les deux plaquettes, il gagne tous les coffres. Les temps du jeu du policier ne laissent donc rien au hasard : ils dépendent strictement de sa dextérité. Le rythme peut donc être assez inégal, et il est conseillé pour les plus jeunes de commencer avec la règle simplifiée (sans voleur) pour ne pas voir les plus grands gagner systématiquement. La coordination œil-main et la capacité à se repérer sur une carte sont donc fondamentales pour jouer le policier, mais le voleur ne fait pas que lancer les dés : en fonction du déplacement du policier, il décide quoi faire. Si ça sent le flic, mieux vaut s'échapper... ■

Giovanni Galanti

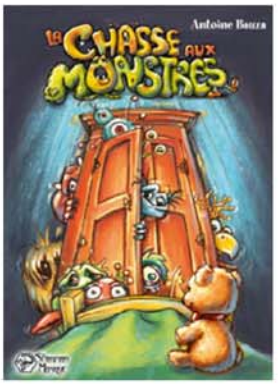
VERDICT

Une course contre la montre réglée par vous et votre adversaire en même temps ; un jeu de dextérité aimanté, un jeu de stop ou encore, un jeu de coordination œil-main, un jeu de repérage dans l'espace. Tout cela dans une seule boîte.

/// À SAVOIR

Auteur : Kai Haferkamp et Markus Nikisch
Editeur : Haba
Joueurs : 2 à 4
Age : à partit de 6 ans
Durée : 20 à 30 min
Prix conseillé : NC
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Deux niveaux de règles
- Bonne simulation du thème
- Dessins variés sur les cartes et sur le plateau, très accrocheurs
- Un mécanisme original
- Des réflexions sur la subjectivité du temps
- Une longue durée de vie
- R.A.S



Tous les parents le savent, le rituel du coucher n'est pas à prendre à la légère si on veut éviter d'avoir à mettre les monstres au placard au milieu de la nuit. Certains, peu équipés, se contentent de lire une histoire. Mais le Scorpion Masqué débarque avec une alternative de choix.

La Chasse aux monstres

Les enfants adorent les jeux de cartes, surtout quand elles sont grandes, de belle qualité et magnifiquement illustrées. Mais, tenir des cartes dans de si petites mains, c'est parfois compliqué. Rien de tel avec la *Chasse aux Monstres* qui n'a de jeux de cartes que les cartes finalement, qu'on commence par empiler afin de créer un lit au milieu d'une chambre. On dispose ça et là des tuiles de jouets cachés : et voilà, rien dans les mains. Dans ce lit, un enfant se cache comme il peut sous sa couette, il a peur ; un enfant qui a peur et c'est tous les autres qui s'unissent pour venir à son secours. Car la *Chasse au Monstre* est un jeu coopératif de un à cinq joueurs. Rien que l'idée de proposer un solitaire coopératif, c'est bougrement inventif. Chaque monstre a une peur bleue d'un jouet en particulier. Aux joueurs de retrouver le bon et s'ils y arrivent, de crier : « Au placard, les monstres ! ». Sinon, un autre monstre apparaîtra. Dès que le lit est encerclé par quatre monstres, c'est le cauchemar qui gagne. La règle prévoit trois niveaux de difficulté pour ne pas se lasser. Et pour les inconditionnels, il y a même une variante compétitive. ■

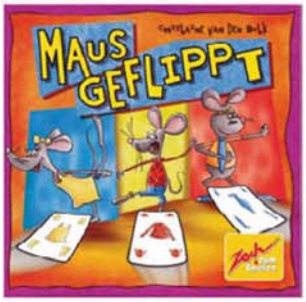
Natacha Deshayes

Auteur : Antoine Bauza
Editeur : Le Scorpion Masqué
Joueurs : 1 à 5
Age : 3 à 7 ans
Durée : 10 min

VERDICT

Bien qu'il s'agisse d'un jeu de mémoire, il parvient à renouveler le genre. La Chasse aux monstres propose de dispatcher des jouets en vrac dans une chambre pour s'en saisir contre les monstres. Les jouets comme alternative aux cauchemars, c'est une belle invitation ludique, dont les plus jeunes s'empareront sans modération.

Un jeu, c'est aussi un contenu culturel qu'il est intéressant parfois de questionner, surtout quand il s'adresse aux plus petits. Et si on écoute ce que narre Maus Geflippt, il semblerait que la petite souris soit un mammifère des plus superficiels…



Maus Geflippt

Ce jeu de cartes parle d'une histoire de gros matous et de petites souris de luxe… Les souris portent avec fierté les dernières collections signées Yves Saint-Souris ou JP Chatier et leurs accessoires anti-chats. Contrariés, les minous élaborent une stratégie redoutable : leur jeter en pleine figure un vêtement identique à l'un de ceux qu'elles arborent si fièrement. Les souris réalisent que leurs habits ne sont pas uniques, donc qu'elles ne sont pas uniques et en état de choc se laissent attraper sans défense. On peut aussi leur proposer une collection entière de vêtements qu'elles n'auraient pas. Donc pour attraper une souris, il faut soit la désenchanter soit l'acheter… Sinon gare au linge sale. Car une souris qui s'échappe, c'est toujours beaucoup de linge sale amassé. Sans crier au scandale, n'est-ce pas un peu lourd comme stéréotype à faire porter aux souris ?

Concrètement, il faut associer les cartes en main à l'élégante souris qui se balade sur la table. Le premier matou qui trouvera les meilleurs arguments, non pardon, vêtements pourra alors s'en saisir. A deux, on peut prendre le temps d'observer les cartes mais à six, la réactivité exigée l'emporte sur la discrimination visuelle : parfois le cerveau est pressé de choisir. L'ambiance y est forcément plus chaude : imaginez donc six matous autour d'une seule petite souris… ■

Natacha Deshayes

Auteur : Chislaine van den Bulk
Editeur : Zoch
Joueurs : 2-6
Age :6+
Durée : 15 à 20 min

VERDICT

Un petit jeu d'observation et de rapidité, léger et fluide, comme on en trouve beaucoup. Les animaux semblent posés là comme alternative à l'abstraction pure. Un jeu familial pour les foyers qui n'ont que faire de la réputation des petites souris.

Les Vampires de la Nuit

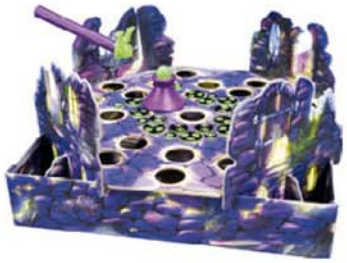
A l'instar d'Haba, Drei Magier Spiele, c'est un peu la Rolls du jeu pour enfants. Le dernier-né de l'éditeur allemand, un jeu d'adresse, ne déroge pas à la règle, son matériel somptueux servant sa thématique magico-fantastique, avec ses aimants, et l'ambiance nocturne, avec ses éléments luminescents.

Après le labyrinthe invisible et les billes d'acier du *Labyrinthe Magique* (jeu de l'année 2009 pour enfants en Allemagne) du même éditeur, *Les Vampires de la Nuit* nous propose de nouveau un concept très tendance à base d'aimants. Mais ici, exit les efforts de mémoire, il faudra que les enfants mobilisent leur motricité fine pour orienter avec justesse la baguette aimantée et diriger le vampire technicien de surface chargé de nettoyer les gousses d'ail sur le plateau. Soyons clair, le jeu peut s'avérer d'un abord difficile pour les enfants les plus jeunes, qui auront d'abord tendance à vouloir pousser le vampire avec la baguette, voire avec la main quand la patience aura atteint ses limites. C'est clair, *Les Vampires de la Nuit*, c'est une école de patience et de concentration. Les enfants n'auront pas forcément non plus le réflexe de se déplacer autour de la table pour avoir une meilleure position par rapport au palet-vampire et lui faire suivre la meilleure trajectoire, et encore moins l'idée d'abandonner carrément une situation trop périlleuse et de viser un jeton plus favorable ailleurs sur le plateau. Aux adultes de les inviter à bien lire les données spatiales : repérer les jetons qui risquent de tomber dans les trous (et ceux qui peuvent passer au-dessus car ils sont suffisamment larges), faire reculer ou repositionner le vampire pour le mettre dans un meilleur axe, identifier les jetons les moins difficiles à sortir du plateau, etc.

Ail, ail, aie !

Une fois apprivoisé, le jeu tient toutes ses promesses de suspense (l'appréhension de faire tomber l'ail dans les trous) et d'ambiance (avec son décor en 3D et surtout si le jeu est pratiqué dans la pénombre, après avoir suffisamment "chargé" de lumière tout le matériel). Il gardera autant en haleine les grands que les petits. Bien coordonner le duo baguette/vampire prendra probablement un peu de temps, d'autant que les aimants se montrent parfois un peu récalcitrants et qu'il faut bien doser ses gestes pour contrôler la vitesse du vampire. De même, bien maîtriser les frottements subtils entre le vampire et les jetons permettra des déplacements millimétrés. Il y a fort à parier que les enfants apprendront aussi à être opportunistes, en profitant des erreurs des autres pour se diriger vers des jetons plus près du bord et donc plus faciles à sortir. Bref, *Les Vampires de la Nuit* est un beau cadeau qui devrait animer les veillées de Noël, à défaut de celles d'Halloween. Défi supplémentaire pour les parents : éviter de lâcher trop de grossièretés quand ils feront tomber leurs gousses d'ail dans les trous devant leurs loupiots hilares... ■

Sylvain Gourgeon



VERDICT

Un jeu d'adresse particulièrement original et au design superbe, comme toujours chez Drei Magier Spiele. Assez difficile à maîtriser au début pour les plus jeunes, mais clairement familial, puisque très amusant aussi pour les parents.

/// À SAVOIR

Auteur : Kirsten Becker & Jens-Peter Schliemann
Editeur : Drei Magier Spiele
Joueurs : 2 à 4
Age : à partit de 6 ans
Durée : 20 à 30 min
Prix conseillé : 30 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Le matériel, magnifique et atypique
- mobilise la motricité fine et l'analyse spatiale

- Manipulation délicate pour les plus jeunes
- Exige patience et concentration
- Aimants parfois capricieux

Petits Magiciens

Et un bon jeu Haba, un de plus ! Comment allier profusion et qualité ? Il y a une magie jaune : une recette spéciale made in Haba qui fait qu'à chaque fois on est agréablement surpris. Serait-ce la magie du matériel impeccable, le public bien ciblé et les thèmes bien exploités ?

www.DayZEbook.com

Aspirants magiciens, nous accompagnons Merlin qui en profite pour nous évaluer. Fin pédagogue, il récompense nos succès car il est comme ça Merlin, un distributeur de p'tites étoiles sur patte pour magiciens prometteurs. Le but est de posséder la plus haute pile d'étoiles lorsqu'il arrivera. Cependant, si le dé fait apparaître le symbole magique, des disques se mettent à tourner et les chapeaux pivotent comme par enchantement. Un jeu simple donc. Après, il y a deux manières d'y jouer. Façon enfant qui se souvient de quel animal est sous quel chapeau, mais en se trompant de formule magique. Ou version adulte, qui a bien du mal à se souvenir de quel animal se trouve sous quel chapeau mais qui en revanche, intègre aisément la dite formule : « *Patte de sauterelle et bave de crapaud : qui va apparaître sous le chapeau ?* »

On pourrait penser qu'un magicien peu au fait de ses formules, c'est peu crédible et pourtant Haba ne le voit pas de cet œil. Si faire apparaître un dragon là où on attendait un hibou est lourdement sanctionné (on est privé d'étoile), le fait de se tromper de formule ne semble avoir aucun effet ! Thématiquement, on serait en droit de décrocher. Cela aurait permis à chaque génération d'avoir son propre handicap. Nul n'ignore, et encore moins les équipes échaudées d'Haba, que concernant la mémoire visuelle, peu d'adultes peuvent concurrencer des enfants un tant soit peu concentrés. Ce serait déjà déséquilibré même s'il n'y avait que les chapeaux mais en plus s'ajoute à cela le coup des engrenages qui éparpillent les pauvres repères visuels qu'on avait tenté de planter. Bref, il y a une inégalité de traitements criante. Haba semble avoir choisi son camp, mais il faut l'avouer, avec talent.

Le magnétisme des engrenages

Voilà, ces *Petits Magiciens* sont un peu de magie à l'état pur. Celle des aimants qui font s'envoler les chapeaux magnétiques, celle de la surprise sous le chapeau (on aime toujours soulever un chapeau, surtout quand on sait ce qu'il y a dessous) et enfin celle de ces satanés engrenages. Imaginez un peu, en actionnant une seule roue, les deux autres suivent et tout se met à bouger. Alors là, oubliez vos certitudes qui comme le reste virevoltent !

La magie jaune soigne toujours ses accessoires et là le pompon, c'est le partage : une seule baguette, un seul Merlin. Les magiciens en herbe travaillent dans l'union, sans réelle compétition, si ce n'est désirer plus d'étoiles que son voisin, ce qui est bien humain. Cet aspect permet de compenser le relatif scandale évoqué plus haut. Peu importe que certains soient avantagés puisque le but est de se balader auprès de Merlin sur le chemin du merveilleux. En proposant des règles simples aux parties rapides, ornées d'accessoires de jeu symboliques, les *Petits Magiciens* offre même aux plus petits la possibilité d'une maîtrise sans difficulté. C'est dans le plaisir des parties renouvelées, encore et encore, qu'ils apprendront à perdre ou à gagner en fonction de la volonté du dé. ■

Natacha Deshayes

VERDICT

Pour les apprentis magiciens, voici une bonne méthode d'entraînement sous l'autorité du maître Merlin. De bons ingrédients dans un excellent chaudron, le charme fonctionne. Malgré sa production effrénée, Haba n'arrive pas à nous décevoir.

/// À SAVOIR

Auteur : Christine Basler et Alix-Kis Bouguerra
Editeur : Haba
Joueurs : 2 à 4
Age : à partir de 4 ans
Durée : 15 min
Prix conseillé :NC
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Le matériel merveilleux
- La magie des éléments : aimants, engrenages, empilements comme décompte final

- Encore un jeu de mémoire

CONCOURS

Terra Ventura

1) Confortablement installé dans votre chaise longue au clair de Lune, vous contemplez le ciel. Mais par quoi la Lune est-elle éclairée ?

> Par la Terre
> Par le Soleil
> Par Saturne

www.DayzEbook.com

2) Quel navigateur dirigea la toute première expédition autour du monde, au XVIème siècle ?

> Christophe Colomb
> Marco Polo
> Ferdinand de Magellan

3) Vous survolez en montgolfière l'ouest de la Bolivie, près de la Cordillère des Andes : vous apercevez une immense étendue blanche en altitude, d'où sortent des îlots de terre. De quoi ce plateau blanc est-il recouvert ?

> De neiges éternelles
> De sel
> De champs de coton

4) En 1969, la fusée Apollo 11 a atteint la lune en 102 heures. En 1865, Jules Verne avait imaginé un trajet de :

> 97 heures
> 107 heures
> 112 heures

La question subsidiaire...

Combien faut-il aligner de boite de Terra Ventura pour relier les locaux deBioviva Éditions àa la mer ?

5 BOITES A GAGNER

REPONSES A FOURNIR SUR
WWW.JSP-MAG.COM

STRATÉGIE COMPLEXE

RÈGLES SIMPLES

DELUGES

Un jeu de développement et d'échange sur le thème du réchauffement climatique

Deux plateaux,
deux façons de jouer

Sortie
Décembre 2009

15 ans et +
3 à 4 joueurs

EDITÉ PAR LE JOUEUR

Victor Lucas

Créateur discret

L'homme est volubile et généreux. Il suffit de quelques mots pour le mettre à l'aise : il raconte son parcours, de son enfance dans les années 50 à jouer aux cartes avec son père à l'adolescence à s'entraîner au billard jusqu'au prosélytisme ludique de ses années adultes. Sans oublier la création de jeux. Pas loin de 250 pour les magazines Disney et un bon paquet pour lui tout seul. Cet homme, c'est Victor Lucas.

Si son nom est peu connu dans le milieu des "stars" du jeu français, c'est qu'il revendique une discrétion et un retrait volontaires de la vie mondaine ludique. Pas de salons, pas de démarches vers les éditeurs. Victor Lucas crée des jeux pour le plaisir : *"Ma démarche est celle d'un joueur, je crée des jeux parce que j'aime y jouer. Quand je vois qu'ils sont intéressants, que j'y prends du plaisir, j'ai envie d'en faire profiter d'autres joueurs. Me faire éditer pour me faire éditer ne m'intéresse pas, ce que j'attends, ce sont des rencontres"*. Tout son parcours est à cette image. Ingénieur informatique dans les années 70, il invente des jeux pendant son temps libre et, parce que cela l'amuse, les envoie à différents concours. À *Jeux et Stratégie* d'abord, puis à Boulogne, où il est récompensé cinq fois. C'est comme ça qu'il rencontre Gérard Matthieu alors rédacteur en chef de *Mickey Jeux* et responsable des jeux pour Disney-Hachette. Une amitié s'installe et Matthieu propose à Lucas de créer des jeux pour les magazines de l'éditeur. Lucas trouve l'idée amusante et accepte. *"On essayait de faire autre chose que des jeux de l'oie, on voulait encourager les gamins à réfléchir et même quand on tombait sur un rédacteur en chef un peu obtu, on s'efforçait d'être malins. Par exemple s'il voulait absolument un jeu de parcours avec des dés, on proposait plusieurs chemins à l'enfant. C'était peu mais c'était un petit pas vers un plus grand intérêt ludique"*. Lorsqu'il crée ses jeux, Victor les fait longuement tourner dans sa tête avant de les poser sur le papier. C'est ce qui lui permettra, lorsque Véronique Debroise viendra le voir pour *La Route des Épices*, de finir le jeu en à peine un mois. Encore une fois, c'est une rencontre qui marque son parcours. *"J'aime beaucoup travailler avec Véronique, nous nous comprenons bien et nous sommes complémentaires. Elle a beaucoup d'idées de thèmes alors que je me concentre davantage sur les mécaniques"*. Après *La Route*, Véronique propose d'éditer un autre jeu de Victor, *Superstar*, primé à Boulogne, c'est ce qui donnera *Escalier Royal*. Mais avant d'être un créateur de jeux, Victor est un joueur passionné qui considère presque comme une mission le fait de devoir initier de nouveaux joueurs: *"Après avoir été analyste-programmeur, je suis passé au marketing dans ma compagnie et j'organisais des séminaires de brainstorming avec les responsables marketing de chaque pôle européen de l'entreprise. Le soir après les réunions, je proposais des jeux. Une fois, tout ce que j'avais avec moi, c'était un exemplaire du Lièvre et la Tortue et beaucoup de mes collègues n'étaient pas très chauds mais la partie a été un tel succès que nous en avons fait une autre, puis une autre, et encore une autre jusqu'à une heure avancée de la nuit. J'ai su par la suite que certains des participants de cette session de jeu avaient été tellement séduits, qu'avant de repartir chez eux, ils avaient acheté le jeu dans une boutique française parce qu'ils n'étaient pas sûrs de le trouver dans leur pays. Ce genre de choses, pour moi c'est important parce que le jeu est important dans la vie"*. ■

> “Me faire éditer pour me faire éditer ne m'intéresse pas.

Anaël Verdier

INTERVIEW
CHRISTIAN T. PETERSEN

L'un des intérêts du salon d'Essen, c'est qu'on peut y rencontrer des personnalités du monde ludique qu'on n'a pas l'occasion de voir souvent, comme Christian T. Petersen. Une personnalité incontournable, puisqu'il est à la fois l'auteur de jeux aussi connus que *Twilight Imperium* ou *Le trône de Fer*, mais également le fondateur et dirigeant de l'éditeur américain emblématique Fantasy Flight Games. Dix questions dans l'intimité d'un local presse surchauffé.

www.DayzEbook.com

Bonjour. Pouvez-vous nous dire comment vous en êtes venu au jeu de plateau ?

J'ai commencé à jouer très tôt, quand je vivais au Danemark, où j'ai grandi. Quand j'avais douze ans, j'ai reçu pour Noël le plus merveilleux des cadeaux : mes grands-parents m'avaient envoyé des Etats-Unis deux boîtes de jeu *Donjons & Dragons*. On en entendait beaucoup parler aux Etats Unis à cette époque là. J'ai été complètement stupéfié par la richesse de l'expérience que proposait cette simple boîte en carton. J'ai donc d'abord joué à D&D avec ces petites boîtes, jusqu'à ce que je tombe finalement, quelques années plus tard, sur une boutique de jeu à Copenhague. Et c'est alors que j'ai découvert l'univers des jeux de plateaux, de Games Workshop, de *L'Appel de Cthulhu*, de *Magic*. Je me souviens avec beaucoup d'affection de tous ces genres de jeux très différents et c'est pourquoi je considère la passion du jeu comme un tout, par opposition aux subdivisions qui peuvent être faites.

Vous êtes par la suite devenu un auteur de jeu : quand avez-vous commencé ?

J'ai créé Fantasy Flight en 1995, d'abord pour importer aux Etats-Unis des bandes dessinées européennes, de France, de Belgique. En faisant cela j'ai appris comment fonctionnaient l'édition et l'imprimerie. A cette époque le commerce de la bande dessinée ne marchait pas très bien, le marché américain était quasiment effondré. Alors comme le jeu était ma passion, je me suis dit que je pourrais essayer d'en créer. Il semble aujourd'hui que ç'ait été une bonne décision. J'ai conçu un jeu qui correspondait typiquement à ce à quoi j'avais envie de jouer, un gros jeu d'empire galactique où on conquiert des planètes avec de la diplomatie, du développement, etc. C'était la première édition de *Twilight Imperium*. Mes premières créations étaient un peu dans la veine de ce

> « Nous avons des auteurs parmi les meilleurs, des gars comme Corey Konieczka, Keith Wilson et quelques autres.

que faisait Avalon Hill. Je pense que cette influence se sent sur nos premiers jeux. Par la suite, nous avons commencé à expérimenter un peu plus et à nous inspirer des jeux allemands ou français. Le moment le plus important a été la publication du jeu de plateau *Le Trône de Fer*, que j'ai créé. C'est là que j'ai ressenti la possibilité d'une nouvelle voie entre les jeux lourds mais à l'expérience très riche et les jeux allemands, plus « cliniques » mais brillants dans leurs mécanismes. C'est cette solution intermédiaire que j'ai voulu explorer avec *Le Trône de Fer* et par la suite avec les rééditions de *Twilight Imperium*. Ces deux jeux forment la base de ce que j'ai essayé d'accomplir par la suite dans les jeux FFG en général.

www.DayzEbook.com

Aujourd'hui, créez -vous encore des jeux ?

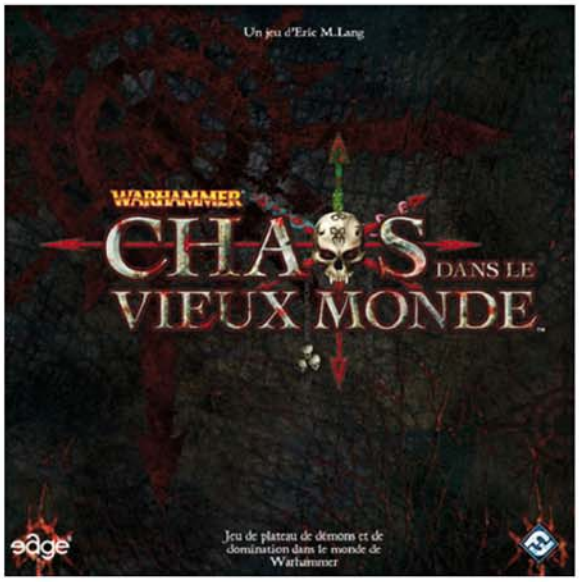
Ces derniers temps je suis trop occupé pour avoir le temps d'en créer moi-même. Mon travail de création aujourd'hui consiste à donner aux créateurs ma vision de comment doit être tel ou tel jeu et de ce que l'on peut attendre d'un jeu FFG. Nous avons des auteurs parmi les meilleurs, des gars comme Corey Konieczka, Keith Wilson et quelques autres. Ou Eric M. Lang, qui ne travaille pas pour la compagnie mais qui est une sorte de mercenaire ludique que nous engageons et qui vient nous voir du Canada, chaque année, pour travailler sur certains projets. Les autres sont employés à temps plein par FFG. Nous avons trois postes et demi pour les créateurs et à peu près autant pour les chargés de production qui travaillent sur de nouveaux jeux ou qui retravaillent les anciens titres.

Et quelle expérience ludique voulez vous faire vivre avec les jeux FFG ?

Clairement nous sommes dans le créneau de ce que l'on appelle l'*Ameritrash*. Quand vous jouez à un jeu FFG, vous pouvez en attendre quelque chose de très immersif. Vous sentez que vous avez des décisions importantes à prendre, mais vous pouvez aussi presque sentir l'odeur des cadavres ou l'atmosphère de l'espace, etc. Une fois le jeu terminé, vous avez vécu une expérience intellectuelle mais aussi émotionnelle. Vous sentez que vous pouvez raconter l'histoire de votre partie, pas comme les jeux où, vous savez : « *Oh, j'ai placé mon cube rouge dans le premier quartier au bon moment !* » Ce qui est amusant aussi, mais qui ne correspond pas à ce que nous faisons. Pour nous un jeu est bon lorsque, lors des parties test, les joueurs commencent à entrer dans leur rôle ou dans la race qu'ils jouent. Quand un joueur orc commence à rugir autour de la table, c'est là que ça devient amusant. C'est quelque chose qu'on a reproché à certain de nos jeux, d'aller trop loin dans ce style. C'est que l'expérience ludique est peut-être trop dépendante des joueurs qui y participent. C'est vrai : jouer avec des gens avec lesquels on a envie d'être c'est un point important pour moi. On peut très bien jouer de manière très cérébrale avec des gens avec lesquels on n'a pas particulièrement d'affinités. Mais c'est un autre style de jeu, et pas celui que nous publions.

Vous aviez déjà utilisé le terme de « jeux de rôles sur plateau ».

Oui, nous sommes tous des joueurs de jeux de rôle. Mais à la fin des années 90 nous avons senti que le jeu de rôle était un support en difficulté, au moins aux Etats-Unis et en Europe du nord. C'est une catégorie qui a décliné, et qui continue, sans avoir jamais retrouvé son ancienne vigueur. Si aujourd'hui le jeu de rôle est moins pratiqué, c'est en partie parce que c'est une activité qui demande un groupe de joueurs très investi, avec un maître de jeu qui prépare les parties. Pourtant le plaisir est toujours très grand de se lancer dans une grosse partie pour un week-end ou le temps d'une soirée. C'est pourquoi nous empiétons beaucoup sur ce genre, en proposant comme



substitut des jeux moins complexes et plus faciles à mettre en place, comme *Runebound*, *World of Warcraft* ou *Descent*. Mais c'est un style difficile à créer, avec beaucoup de questions décisives : va-t-on jouer en coopération ou les uns contre les autres ? Mais jouer en compétition ne rappelle pas l'ambiance des jeux de rôle. Il va donc falloir développer une « intelligence artificielle », avec un paquet de cartes ou quelque chose comme ça, mais elle n'a alors pas vraiment de personnalité. La meilleure solution que nous avons trouvée est celle de *La Quête des Terres du Milieu* ou de *Descent*, avec une seule personne qui tient le rôle du maître de jeu. C'est finalement une personne réelle qui fait l'intelligence artificielle.

www.DavzEbook.com

Les jeux FFG se distinguent aussi par les grosses licences et par l'importance accordée au matériel...

En fait notre stratégie de production suit trois grandes directions. D'abord nous avons nos jeux prioritaires, avec des univers que nous développons nous-même comme celui de *Descent* ou *Horreur à Arkham*, et sur lesquels nous avons un contrôle total Ensuite viennent les jeux à licence, parce que nous pensons que c'est très amusant pour les joueurs de pouvoir explorer et interagir avec les univers de fiction qu'ils aiment. Enfin, il y a les jeux « classiques » que nous reprenons et que nous modernisons parfois, comme *Cosmic Encounter* ou *Fury of Dracula*.

Pour ce qui est du matériel, quand vous achetez une grosse boîte bien remplie, cela n'a de sens que si le matériel est effectivement beau, mais surtout s'il est utile pour le jeu. Cette expérience physique est vraiment quelque chose de vraiment spécifique au jeu de plateau et nous essayons de la porter au maximum. Bien sûr, vous pouvez jouer sur un écran d'ordinateur, mais ce n'est pas la même chose que de manipuler des éléments en plastique, construire des couloirs en 3D ou déplacer des figurines.

En plus des jeux de plateaux, de rôles et des bandes dessinées, vous vous lancez maintenant dans un film, avec *Midnight Chronicles* que vous avez réalisé ?

C'est que nous sommes avant tout une compagnie qui raconte des histoires, qui bâtit des univers. Aujourd'hui, avec l'évolution des technologies, il est important d'être présent dans tous les types de medias, et particulièrement dans le domaine des loisirs. Avec les vidéos que nous faisons pour présenter nos jeux, les *teasers*, les tutoriaux, nous avions déjà tout ce qu'il fallait pour un film : le personnel qualifié, le matériel, les logiciels... Nous avons donc tourné deux épisodes pour ce qui devait être une série dans l'univers du jeu de rôle *Midnight*. Ca a été une expérience extraordinaire, rien à voir avec le film d'aventure amateur qu'on fait avec son caméscope. Nous en avons finalement fait un épisode pilote, mais nous ne savons pas encore s'il y aura une suite. Nous sommes déjà bien occupés avec les jeux.

Pouvez-vous maintenant nous parler du marché américain du jeu de société ?

Le marché américain du jeu est un gros marché, c'est même l'un des plus gros. Mais j'ai constaté qu'il y a une fausse idée de son étendue réelle. Par exemple, quand

j'ai commencé il y a quelques années à faire affaire avec des entreprises françaises pour importer certains jeux, je me suis rendu compte que leurs attentes étaient complètement hors de proportion par rapport à la réalité. Quand nous lançons un jeu, nous pouvons avoir des commandes initiales allant de quatre cents exemplaires à six mille exemplaires environ, en fonction du type de jeu. Pour un jeu de rôle par exemple, c'est déjà bien de vendre mille exemplaires, trois mille si on a de la chance. Malheureusement certaines entreprises arrivent en pensant qu'elles vont pouvoir d'emblée vendre trente mille copies pour un jeu, ce qui est complètement irréaliste. En ce qui concerne les détaillants, il doit y avoir environ deux cents ou trois cents bonnes boutiques aux Etats-Unis et un millier de boutiques modestes ou avec un choix de jeux assez restreint. C'est un petit marché très prolifique, avec beaucoup de publications, mais le secteur est depuis très longtemps en expansion constante.

www.DayzEbook.com

Au niveau des publications, on a pris l'habitude d'opposer les *eurogames* et l'*ameritrash*. La distinction est-elle aussi nette ?

Je ne suis pas vraiment d'accord avec ça… Je pense même que le type de jeux produit par FFG est aujourd'hui plus populaire en Europe qu'aux Etats-Unis. Alors c'est un peu problématique d'appeler ça de l'*ameritrash*, il faudrait juste dire *trash*. Hmm, peut-être pas… Aujourd'hui le marché pour les *eurogames* est bien plus petit en terme de nombre d'acheteurs, mais offre des possibilités bien plus grandes. Ce sont ces jeux qui ont vraiment la possibilité de sortir du lot et d'être tirés à un très grand nombre d'exemplaires. On a à l'esprit les *Colons de Catane*, *Carcassonne* et peut-être quelques autres. Mais même des jeux comme *Puerto Rico*, *Agricola* ou *Dominion* – qui est peut-être même entre les deux écoles – sont des jeux très forts. On appelle ça des *eurogames* parce que ce genre de jeu est né en Allemagne et en France, alors que les Etats-Unis étaient dans la tradition des gros jeux de stratégie d'Avalon Hill. Ca a été une révolution dans le type de mécanismes, et aujourd'hui je pense que grâce à ça, il y a proportionnellement plus de joueurs dans n'importe quel pays d'Europe qu'aux Etats-Unis.

Pourtant vous ne calez pas votre calendrier sur Essen, où vous n'êtes présent officiellement que sur le stand de l'éditeur allemand Heidelberger ?

L'Allemagne est le seul pays du monde avec un public aussi important d'adultes intéressés par les nouvelles sorties de jeux. Aux Etats-Unis, les *eurogames* dont je parlais sont complètement inconnus du grand public et ne touchent que les passionnés. En Allemagne, même nos jeux sont distribués auprès du grand public. Essen est un évènement très important, beaucoup de joueurs viennent et c'est l'occasion de rencontrer nos partenaires, mais son intérêt est surtout de pouvoir toucher le grand public allemand. C'est pourquoi nous préférons être représentés par Heidelberger. L'autre raison c'est que pour qu'un jeu puisse bénéficier d'une large distribution pour Noël il doit être présenté quasiment un an à l'avance. Dans quelques mois se tient la New York Toy Fair, et c'est là que sont présentées les nouveautés pour Noël 2010. Essen est utile aussi pour lancer des produits, mais pour cela nous préférons la GenCon, qui correspond mieux à notre public. ■

Propos recueillis par **Antonin Merieux**

> « Quand j'ai commencé à faire affaire avec des entreprises françaises, je me suis rendu compte que leurs attentes étaient complètement hors de proportion par rapport à la réalité.

INTERVIEW
Maximilian Thiel auteur de Power Struggle

Vous l'avez peut-être vu dans le Magazine Vidéo du 23 octobre, l'éditeur de *Power Struggle* expliquait que l'auteur du jeu souhaitait voir son identité cachée au grand public, pour des raisons dignes d'un témoin sous protection. Sachez que pour votre plus grand plaisir, notre vaillant rédacteur en chef, n'écoutant que son courage, l'a traqué et débusqué au péril de sa vie. Acculé, l'auteur a été obligé de répondre à nos questions.

www.DayZEbook.com

Bauldric, selon ton éditeur, serait un pseudonyme que tu te serais choisi pour cacher ton identité à la société dans laquelle tu travailles. Mythe ou réalité?

J'ai choisi de prendre un pseudonyme parce qu'il y a beaucoup d'informations sensibles et de secrets d'initiés cachés dans ce jeu, informations dont la compréhension doit être empêchée à tout prix. La découverte de mon identité aurait de graves conséquences sur bien des gens. Voilà le mythe.

Heureusement la réalité est différente : il n'y a rien à cacher. Mon ami Stefan, qui a beaucoup contribué aux idées du jeu, et moi sommes très heureux dans l'entreprise pour laquelle nous travaillons. Naturellement il y a des jeux d'influence (*Machtspiele* – le titre allemand), des intrigues et il y a eu beaucoup des cadres dirigeants qui ont dû démissionner ces dernières années. Mais pour une entreprise de cette grandeur je crois que c'est normal. En ce qui concerne la corruption, je n'ai jamais eu connaissance de tels faits dans notre entreprise, même si je ne dis pas que c'est impossible...

Mon vrai nom est Maximilian. Ce nom me plaît beaucoup mais j'ai choisi Bauldric comme pseudonyme pour tout ce qui concerne les jeux comme pour les sites web de jeu (Brettspielwelt, etc.). Le nom Bauldric vient de la série *Blackadder* avec le comédien Rowan Atkinson. Dans cette comédie il y a un personnage qui me plaît beaucoup et qui s'appelle Baldrick. La première syllabe "Bauld" ressemble en anglais au mot "Bold" qui peut être traduit par "avoir du culot".

C'est le monde de l'entreprise qui t'a inspiré ce jeu, ou le thème est en quelque sorte un hasard?

Dans les premières variantes, le jeu se jouait à l'époque de César. On devait corrompre des sénateurs et intriguer contre César (représenté par un joueur). Et un jour m'est

venu l'idée de transposer le jeu à notre époque car les "techniques" sont aujourd'hui les mêmes qu'il y a 2000 ans. Peut-être que les événements dans notre société, les luttes de pouvoir, m'ont inspiré.

Et d'où t'es venue l'idée de faire ce jeu ?

L'idée de faire un jeu m'est venue quand j'ai appris qu'un copain d'un ami avait aussi publié un jeu. Je me suis alors dit avec une certaine naïveté "Ça ne peut pas être très difficile. Je peux le faire moi aussi!". C'était en Novembre 2004...

Quelles ont été les plus grosses difficultés que tu as rencontrées ?

J'ai travaillé 5 ans et il y a eu 7 versions complètement différentes. Beaucoup d'idées ont dû être abandonnées. Je pense que le plus difficile pour moi a été d'équilibrer le jeu.

> « J'ai travaillé 5 ans et il y a eu 7 versions complètement différentes.

A Hippodice, le concours de créateurs allemand, tu as gagné un prix pour Power Struggle qui s'appelait alors Die Firma...

Le jeu leur a apparemment beaucoup plu.

www.DayzEbook.com

Entre *Die Firma* et *Power Struggle*, il y a eu des modifications : on passe de 3-6 joueurs à 3-5 joueurs, les tuiles ont été remplacées par un plateau... Peux-tu nous expliquer quelles modifications ont été effectuées ?

Les modifications les plus significatives ont été la disparition de la popularité (un autre point de victoire) et la disparition des intrigues qui constituaient des actions supplémentaires. Ces réductions avaient pour but de réduire la complexité d'une part, et le matériel et donc le coût du jeu d'autre part. Dans l'ensemble, le jeu s'est beaucoup amélioré. Les seules choses qui me manquent vraiment sont les intrigues (ce que disent aussi les gens chez Hippodice). J'espère que ces intrigues pourront aussi être publiées dans l'avenir. Elles ont été enlevées parce qu'elles peuvent décourager les débutants, mais les joueurs avancés devraient y trouver de l'intérêt...

Que peux-tu nous dire de la réception du jeu à Essen ?

Je crois que ce n'était pas mal, surtout après la publication de la liste de Fairplay. Il y avait un fort intérêt de la part des importateurs étrangers. Peut-être qu'il aura aussi une version française...

Tu étais donc à Essen. C'était la première fois ?

Je suis allé à Essen deux fois. L'année dernière quand j'ai présenté *Die Firma* et cette année pour être présent à la publication du jeu. Pour moi ce fut une grande surprise de voir que le jeu était si bien accepté par les gens car le thème est pour beaucoup dissuasif. Quand ils jouent, les joueurs ne veulent pas être confrontés avec la réalité du boulot.

Tu as déjà créé d'autres jeux ? D'autres projets ?

Power Struggle était mon premier jeu. Mais l'année prochaine il y en aura peut-être un autre. J'ai déjà participé à la compétition Hippodice avec un troisième jeu.

Pour finir, des petits conseils à donner aux joueurs de *Power Struggle* ?

Il ne faut jamais perdre de vue son ennemi juré. C'est très important, parce que s'il gagne, on a perdu, au moins moralement. Par ailleurs, il peut être rentable d'être le premier sur la piste de corruption. On gagne des privilèges et on empêche avec une haute probabilité son ennemi de recevoir son point de victoire. ■

Propos recueillis par ***Guillaume Peris***

Essen 2009 : crise et délires

Le salon international allemand, c'est comme La Mecque : tout ludopathe se doit d'y faire le pèlerinage au moins une fois dans sa vie. Tout ce que la planète compte d'éditeurs, du plus gros au plus confidentiel, du plus mercantile au plus artisanal, s'y mêle aux communs des joueurs l'espace de quelques jours d'orgie ludique. Analyse des grandes tendances de cette année...

Essen, c'est énorme, un événement totalement inconcevable en France. C'est quelque chose comme 150 000 visiteurs, plus de 450 exposants (hors éditeurs de comics) sur plus de 40 000 mètres carrés, et un nombre de nouveautés incalculable, au sens propre du terme. Un véritable labyrinthe de boîtes de jeux, à peine sorties d'usine ou collector, qu'on s'arrache ou qu'on ignore, qui inonderont nos magasins et nos ludothèques ou seront tout simplement introuvables par la suite. La fréquentation est intense (particulièrement cette année, même en semaine) et bigarrée : ados gothiques, petites familles proprettes, *geeks* à l'hygiène relâchée. Le public y est de plus en plus international, et on y entend notamment beaucoup parler français. Essen, c'est la *hype* du ludique, l'épicentre annuel où naissent et meurent aussi vite les *buzz* divers et variés, souvent plus irrationnels que justifiés. C'est surtout le lieu idéal pour prendre le pouls de l'industrie ludique, sentir se dégager les tendances du moment et des mois à venir, et se dire qu'on a vraiment une voiture trop petite au moment de repartir avec de quoi faire céder les étagères de sa ludothèque. C'est aussi la vision improbable d'une vaisselle bariolée à base de *meeples* et de pions classiques, de jeux mettant en scène un fromage en mousse que l'on jette en l'air et de *cosplayeuses* aux tenues légères qu'Antonin s'empresse de photographier compulsivement.

www.DayzEbook.com

Yep, on est encore loin des MTV Award...

Un parfum de crise

Saturation du marché et crise obligent (on aura notamment remarqué l'absence du géant Hasbro), et même si le jeu de société résiste bien mieux que d'autres secteurs, on constate pourtant sur cette cuvée une forme de frilosité en matière de création et parfois même un manque assez criant d'imagination. Certains éditeurs n'ont pas hésité à avoir recours à des recettes censées être sans risques. D'abord, il y avait pléthore d'extensions prévues pour Essen 2009, notamment pour des titres phares tels que *Dominion*, évidemment, mais aussi *Mégawatts*, *Pandémie*, *Agricola*, *Chicago Express*, la gamme Ystari, *Néfertiti*, *Ghost Stories*, etc. Le plus préoccupant dans cette tendance, c'est la propension grandissante de quelques maisons à nous servir du réchauffé, avec des jeux déclinés sous un autre format, voire à peine revampés, et souvent par de grands auteurs. On citera *Modern Art* version cartes et *The Priests of Râ* (le recyclage est une marque de fabrique chez Knizia), *Cartecassonne* (Klaus-Jürgen Wrede), *Imperial 2030* (Mac Gerds), *Mr Jack à New York*, *Alcazar* (Wolfgang Kramer), ou l'Arlésienne *Roma 2* (Stefan Feld) enfin publiée. Mais l'exemple le plus édifiant de la créativité en berne, avec relents plus ou moins mercantiles, ce sont les petits jeux de cartes et jeux pour enfants dérivés de l'univers... *Agricola* (chez Altenburger). Sans parler de la floraison prévisible de *Dominion-like* (*Thunderstone* et *Arcana*, pour n'en citer que deux), qui ne fait sans doute que commencer.

Le stand CGE, l'éditeur *hype* du salon

Thèmes de crise

Côté thématique, l'actualité et le monde contemporain en général sont particulièrement présents dans les nouveautés de cette année. De *Megacorps* (Z-Man Games) à *Power Struggle* (EggertSpiele), l'économie et les déviances de la société de consommation sont mis en avant et critiqués. Le politiquement correct disparaît même des jeux allemands, qui en sont pourtant férus. Les jeux précités proposent par exemple aux joueurs d'acheter des pays et de déclencher des guerres ou de manipuler des employés comme de simples pions à chaque fois pour leurs intérêts propres (lire pour s'en mettre plein les poches). Dans *Greed Incorporated* (Splotter Spellen), il s'agit même de sucer la substantifique moelle (autrement dit les dividendes) des entreprises que l'on manage jusqu'à ce qu'elles fassent faillite. Le joueur se sera bien évidemment retiré juste avant la chute fatale et aura emporté avec lui un parachute bien doré. Dans un autre registre, *Caligula* met en scène complots, trahisons et assassinats d'empe-

La coutume locale : tester la moquette

reurs à la pelle tandis que *Imperial 2030* est un jeu de conquête financière du monde où les pays changent de main plus souvent que la savonnette d'une douche de prison. Moins extrême, *Climate Poker*, un jeu allemand sur le réchauffement climatique, repose sur le principe selon lequel les gouvernements ont davantage envie de tenir des conférences sur le réchauffement climatique que de lancer de véritables actions pour l'enrayer. Le jeu de société glisserait-il vers la critique sociale ou ne faut-il y voir qu'une réaction instinctive contre une société qui accumule les dérives ? A moins que les éditeurs ne soient encore plus cyniques que les auteurs et qu'ils ne profitent de la sensibilité accrue du public pour ces sujets pour mieux vendre leurs jeux. Mais que l'on se rassure, le trivial a encore de beaux jours devant lui et l'on a pu voir des jeux mettant en scène des armées de fourmis se battant entre elles pour de la nourriture tombée du ciel et des pingouins faire des tours de banquise pour ramasser du poisson.

Un puzzle conceptuel

Trash, délire et évasion

Toujours à propos des thèmes, on a assisté cette année au retour en grâce de quelques univers un peu oubliés dans le champ ludique. Par exemple, l'ambiance Far West avec le *Carson City* de Xavier Georges, l'un des buzz du salon, mais aussi *El Paso*, *Pony Express* ou le jeu de cartes nippon *Make You Gunfighters*, qui a animé les soirées de notre équipe à l'hôtel. Egalement le monde sportif, sous des formes aussi hétéroclites que la gestion *(Basket Boss*, chez Cwali, *Match of the Season*, chez Hat Trick), le jeu de paris *(Horse Fever)*, le jeu d'habileté (l'excellent *Grimpe !*, du Scorpion Masqué) ou la simulation light, le décathlon dans Zehnkampf ou le cyclisme à la hollandaise avec *World Cycling Game* (spéciale dédicace à Olivier, notre grand manitou). Mais rassurez-vous, Essen réserve toujours une place aux thèmes insolites et inattendus, comme l'opéra *(Opéra et Turandot)* ou l'évolution et la génétique *(Dino Business, Darwinci)*. Le titre du jeu *Roulette Russe* se suffit à lui-même pour illustrer le regain de jeux à thèmes tendancieux voire trashy. Et on vous passe les improbables *toons* pleins de fourrures dont la seule obsession est de voler leurs culottes à des filles délurées *(Hard Furry Pets)*. Plus soft mais surprenant chez un éditeur allemand, *Albriss* est un jeu de chantier où l'on ne construit pas... mais où on détruit des bâtiments ! Quant aux jeux de mafia plus ou moins réussis ils font encore bien des émules chez les petits éditeurs : *Cop & Killer*, déjà vu l'année dernière, est toujours présent et les polonais de Kuznia Gier révèlent un jeu à l'esthétique très Millerienne (Franck, pas Arthur) intitulé *Kingpin*. Plusieurs jeux s'affichent comme conseillés aux ado-adultes. Serait-ce un signe des temps qui changent ? Il n'y a plus grand-chose de sacré, puisque même les jeux pour enfants s'y mettent, avec *Alarme !*, l'un des derniers Haba, qui invitent tout de même les bambins à faire des casses dans des banques. Par ailleurs, la tendance enfants est plus que jamais aux concepts "mécaniques" hérités de la physique, qu'ils prennent la forme d'accessoires aimantés (la baguette et le vampire de *La Nuit des Vampires)*, d'engrenages (chez *Les Petits Magiciens* d'Haba) ou d'objets réfléchissants *(Victor et le Château aux Mille Miroirs*, chez Iello-Kosmos). Le nouvel arrivant sur ce marché, c'est bien entendu Lego, à propos duquel vous pouvez lire un dossier complet dans ce même numéro de JsP et qui avait un stand plus qu'imposant en plein centre du hall 5, faisant ainsi une entrée remarquée dans le milieu du jeu de société.

www.DayzEbook.com

Du pion, qui veut du pion ?

Un Essen geek et asiatique

Autre frémissement tendanciel encore timide : les prémices d'une espèce de starisation des auteurs à destination du public *geek*. Témoins le poster géant d'Uwe Rosenberg sur son stand et des auteurs distribués par Heidelberger. C'est un fait, pour un certain public, le nom de certains créateurs fait désormais vendre. Les débuts d'une approche *auteuriste* encore rare dans le monde du jeu, mais qui le rapproche un peu plus de la sphère des arts ? Cela dit rien n'est gagné : les Rosenberg, Chvatil et Vacarino ont beau être adulés par les joueurs purs et durs, ils n'ont pas encore le tempérament extraverti ni le magnétisme de George Clooney. Si l'an dernier les éditeurs est-européens nous avaient surpris par leur vigueur, l'abondance et la qualité de leurs titres, cette année ils font déjà partie du décor. On remarquera une recrudescence des éditeurs italiens, mais surtout une présence en force des Asiatiques. Japonais,

L'espace Lego avec des jeux que pour les enfants...

Taïwanais et Sud-Coréens en tête, le Far East débarque avec une offre plus qu'honnête, à la fois adaptée aux demandes du marché européen en termes de qualité et de mécanismes ludiques et à la fois porteuse d'une singularité culturelle bien appréciable tant au niveau des thèmes que de leur traitement. Un constat quasi général chez ces acteurs venus de loin, peu sont montés en sociétés. Les Japonais (Bouken) que nous avons rencontrés ne se sont mis à l'édition que pour pouvoir approcher le marché européen, mais chez eux c'est un collectif de créatifs (game designers, illustrateurs, programmeurs web...) qui vendent leurs produits à de grosses boîtes comme Bandaï ou Nintendo. Quant aux Coréens, ils sont carrément organisés en association unitaire, dont l'objectif est de promouvoir dans son ensemble le jeu à la coréenne, au risque d'être perçu comme une masse indistincte. La démarche, plutôt commerciale, fait un peu penser aux VRP de notre industrie nationale qui se déplacent en grappe à l'étranger dans le sillage d'un président de la République.

Tobago, un jeu pour les Goths

La troisième voie ?

On notera enfin une tendance de fond, presque une révolution silencieuse : après plus d'une décennie à distinguer entre jeux à l'allemande et jeux à l'américaine, cette année enfin, nous voyons de nombreux mariages de genre. Les éditeurs venus d'ailleurs n'hésitent plus à prendre le meilleur des deux mondes : les thèmes forts des jeux "à l'américaine" et les mécaniques huilées des jeux "à l'allemande". On le notera chez CGE avec *Dungeon Lords* (probablement le plus gros buzz du salon), un dungeon-crawler doublé d'un jeu de gestion sauce allemande, chez Portal avec *Stronghold*, un wargame avec des ruses, ou avec *Krysis*, jeu hongrois qui mêle mécanismes et thème à l'allemande à un univers fantasy à l'américaine. Même chez les tenants de l'orthodoxie US, on sent une évolution. Avec pour exemple parfait l'*Ameritrash* épuré et abstrait *Megacorps* chez Z-Man, les deux cultures qui jusque là se juxtaposaient sans vraiment se rencontrer entrent enfin en contact pour la meilleure des expériences ludiques. ■

www.DayFbook.com

Anaël Verdier & Sylvain Gourgeon

Mister Fraga dans le viseur

On a aimé

- La vaisselle ornementée de pions et de meeples
- Les jeux vendus aux enchères et à la criée
- Les règles soignées de *Gates of Loyang* ou de *Dungeon Lords*
- Le passage à l'heure d'hiver
- Lu sur le stand des Tchèques de Guest Games : "On est écolos : on ne vend pas d'air dans nos boîtes!"
- Les petites familles allemandes qui se font un *Dominion* et les geeks qui essaient *Victor* et le *Château aux 1000 miroirs*
- La bière allemande
- Les parties de *Time's Up extension geek* avec Bruno Cathala, Sébastien Pauchon et Malcolm Braff, s'il vous plaît ("Suisse qui prend"...)
- Après l'Agri-Cola, la boîte de cachous *Dominion*
- Le village français à l'entrée du salon
- Patrice "Applause" Pain

Les alcooliques anonymes se confient

On a pas aimé

- L'odeur de saucisse qui colle à la peau
- Le buzz du Fairplay créé par les 12 copains de quelques éditeurs
- Les stands toujous bondés où il est impossible de jouer
- Les règles rédigées ou traduites avec les pieds
- Les burgers trop cuits de l'hôtel et le régime pâtes-patates
- Les boîtes énormes pour tenir une centaine de cartes et quelques pions

www.DayzEbook.com

Actuellement, les auteurs de jeux de société n'ont pas de statut clairement établi. En effet, ils ne sont pas réellement reconnus comme des auteurs à part entière, c'est-à-dire au même titre qu'un écrivain ou qu'un compositeur, que ce soit par le grand public ou simplement au sens juridique du terme. Loin des considérations métaphysiques sur la place de l'auteur de jeux dans la société actuelle, voici un petit exposé technique sur les problèmes juridiques et fiscaux qu'il peut rencontrer.

Les lecteurs de *Jeux sur un plateau* savent parfaitement qui sont les créateurs de leurs jeux favoris. Par créateur, il ne faut pas entendre ici éditeur, comme on pourrait le faire pour le *Monopoly* ou le *Cluedo*, mais bien auteur du jeu lui-même. Or, en partie à cause de la postérité de ce genre de jeux, les auteurs ont du mal à se faire reconnaître comme des artistes ou des créateurs au même titre qu'un romancier. Par ailleurs, leur problème de reconnaissance tient aussi aux difficultés rencontrées au quotidien. En effet, si aucun d'entre nous ne contestera jamais la qualité d'auteur à un Bruno Faidutti ou un Dominique Ehrhard, il existe deux organismes d'Etat qui ne sont pas nécessairement d'accord avec nous : les impôts et la sécurité sociale. Voici un petit aperçu des difficultés administratives que rencontrent les créateurs de jeux, difficultés dont ils espèrent bien se débarrasser dans leur odyssée vers leur pleine et entière reconnaissance comme auteurs par leurs contemporains.

Il arrive un jour où le joueur traverse le miroir et devient créateur de jeux. Avec son prototype sous le bras, il va faire les salons et démarcher les éditeurs jusqu'au jour où la chance va lui sourire. Il séduit un éditeur et décroche un contrat.

Les contrats signés sont des contrats d'auteur similaires à ceux que signent les écrivains. En substance, les auteurs cèdent à l'éditeur le droit exclusif d'imprimer, de publier et de reproduire le jeu. Il est bien entendu qu'il s'agit là d'un contrat de droit privé des plus classiques et que l'auteur est libre d'en accepter ou non les termes, et de les redéfinir avec son co-contractant. En pratique, il est évident que l'auteur inconnu d'un premier *opus* ne sera pas sur un pied d'égalité avec certains autres sur le

plan de la négociation et que la liberté d'accepter ou non certaines clauses en sera de ce fait réduite.
Le contrat « discuté », rédigé et signé, le processus d'édition va pouvoir commencer : budgétisation, illustration, réalisation elle-même. Une fois le jeu commercialisable, il va pouvoir être distribué et l'auteur va potentiellement commencer à être rémunéré autrement que par ses « exemplaires d'auteurs » (exemplaires du jeu dont le nombre est défini dans le contrat et remis à l'auteur pour un usage non-commercial).

www.DayZEbook.com

De la rému nération

Lorsqu'il a signé son contrat, l'auteur a lu et approuvé une clause intitulée « *Droit d'auteur* », rédigée en des termes approchant ceux-ci : « *Les droits d'auteurs sur la vente des jeux produits par l'Éditeur s'élèvent à X % du prix facturé du jeu concerné* ». L'auteur touchera donc une certaine somme par exemplaire vendu. Ce pourcentage est généralement compris entre 6 et 12 %, comme dans l'édition littéraire. Ces 6 à 12 % ne correspondent pas au prix auquel on achète le jeu en boutique, mais sont calculés sur le « prix éditeur », c'est-à-dire le prix auquel le distributeur (qui le vend à la boutique avec sa marge généralement d'un coefficient 2) l'achète à l'éditeur. Sur un jeu vendu 36 € et que la boutique a acheté 18 €, l'auteur gagne donc généralement, suivant les accords conclus entre le distributeur et l'éditeur, moins de 1 € 50 !
Il faut ici distinguer deux cas. Dans le premier cas, la boutique qui commercialise le jeu a acheté les exemplaires. L'auteur touchera alors son pourcentage sur ces ventes aux boutiques. Dans le second cas, les boutiques ne se portent pas acquéreuses des jeux qu'elles offrent en rayon, mais les prennent en « dépôt-vente » : l'auteur ne sera rémunéré qu'à hauteur réelle des jeux vendus par ladite boutique. La rémunération n'est donc pas garantie.
Quoi qu'il en soit, si l'auteur touche de l'argent pour les ventes, les ennuis commencent : parce qu'en ce bas monde, rien n'est jamais acquis ni gratuit, il va falloir reverser une partie de cet argent. Généralement, on ne se pose pas de question en remplissant une déclaration d'impôts, ou en mettant à jour une *carte Vitale*. Les charges sur les salaires sont prélevées directement, de même que la cotisation à la sécurité sociale. Pour les auteurs de jeux, c'est un peu différent.

> « Sur un jeu vendu 36 €, l'auteur gagne donc généralement, suivant les accords conclus entre le distributeur et l'éditeur, moins de 1 € 50 !.

L'argent ne fait pas le bonheur

La question du statut légal de l'auteur se pose à ce moment. Lorsque je lui demande quel est son statut, Bruno Faidutti me répond « *C'est une question à laquelle je suis bien incapable de répondre* ». « *Le fisc me reconnaît comme auteur, mais pas la sécu* » m'explique-t-il. En effet, c'est bien comme cela que cela se passe, et quelques mots d'explications seront nécessaires.
Le principal souci, et peut-être la cause identifiable du problème, vient du fait que les éditeurs de jeux de société établissent des contrats d'auteur aux créateurs de jeux. En effet, que ce soit pour des raisons fiscales (charges moins élevées que si on emploie un créateur de jeux comme salarié, dans le cadre d'une prestation précise, à savoir la création d'un jeu) ou des commodités administratives (éviter de perdre des auteurs tenus par des clauses d'exclusivité issues de leur activité principale), ou encore parce qu'un créateur de jeux, nous sommes tous d'accord, est un auteur à part entière, les éditeurs déclarent les créateurs de jeux comme auteurs.

Or, jusqu'au 27 mai 2008, la qualité d'auteur, au sens légal, n'était pas nécessairement concédée aux créateurs de jeux par les autorités fiscales. En effet, l'octroi de cette qualité était (et est encore en partie) laissé à l'entière subjectivité des inspecteurs des impôts. Depuis le 27 mai 2008 et une réponse ministérielle publiée à cette date « *les auteurs de jeux de société peuvent prétendre* (...) (avoir) *fait œuvre d'écrivain, c'est-à-dire rédigé un texte caractérisé par une originalité particulière, un style et une certaine complexité. Si cette qualité ne peut être reconnue aux auteurs de jeux qui, en dehors des éléments physiques, élaborent des textes présentés comme une succession d'instructions, elle est susceptible de s'appliquer à ceux qui, par l'importance*

et la richesse des éléments de contexte annexés à la règle ou par l'existence d'un scénario, donnent à leur création le caractère d'une œuvre écrite originale ». Cette décision reconnaît donc à certains créateurs de jeux la qualité d'auteur au sens du Code général des impôts et, de ce fait, ne ferme pas définitivement la porte à de possibles évolutions. D'un point de vue plus immédiat, elle a permis de faire ployer une partie des inspecteurs des impôts dans le bon sens.

www.DayzEbook.com

Pourquoi cette qualité d'auteur est-elle si importante d'un point de vue légal ? Le fait d'être reconnu comme auteur par les impôts permet au créateur de jeux (déclaré comme auteur par son éditeur) de déclarer ses revenus dans la case « Traitement et salaire » bien connue de tous les salariés. En revanche, si l'on ne reconnaît pas cette qualité au créateur de jeux, celui-ci peut se retrouver dans une situation où il ne pourra pas exercer son activité puisqu'il ne pourra peut-être pas déclarer son revenu ! En effet, il lui faudra déclarer ses revenus comme Bénéfices Non Commerciaux (BNC). Pour déclarer des BNC, il fallait, jusqu'au début de l'année, se déclarer travailleur indépendant. Outre le fait que la fiscalité de ce statut est lourde (et n'oublions pas que créateur de jeux n'est pas forcément une activité suffisamment rentable pour en vivre), il fallait demander l'autorisation de son employeur si on était salarié. Ceci interdisait donc potentiellement cette activité à un certain nombre de personnes. Aujourd'hui, ce problème est en partie réglé par le statut d'auto-entrepreneur qui, non seulement, permet d'exercer une activité libérale non réglementée avec un système d'imposition plus léger et réaliste pour les revenus d'appoint, mais encore annule les clauses d'exclusivité. Cela dit, le problème de la demande d'autorisation reste le même pour les fonctionnaires ou agents d'Etat. La question de la reconnaissance de la qualité d'auteur par les impôts, même si elle est peut-être, grâce à certaines avancées, moins problématique, pose donc encore aujourd'hui un problème.

A supposer que le créateur de jeux ait pu déclarer ses revenus au fisc, il lui reste le problème de la sécurité sociale. Dans les faits, la plupart des créateurs de jeux ont une « activité principale » qui leur assure la protection sociale nécessaire. Mais, en pratique, le créateur de jeux qui voudrait vivre de son activité, et aurait réglé la question du fisc, pourrait être confronté à ce nouveau problème. Les éditeurs avec lesquels les créateurs de jeux ont signé leur contrat ont, pour la plupart, le bon sens de déclarer leurs auteurs à l'AGESSA (Association pour la Gestion de la Sécurité Sociale des Auteurs) qui est, en substance, la sécurité sociale des auteurs. Pour ceux-là, pas de problème : ils bénéficient bien d'une couverture sociale. Mais un créateur de jeux qui n'aurait pas été déclaré à l'AGESSA par son co-contractant ne peut verser lui-même ses charges à cet organisme. En effet, les créateurs de jeux ne sont pas reconnus comme des auteurs par l'AGESSA qui n'accepte donc pas les cotisations réglées directement. De fait, ils ne bénéficient d'aucune protection sociale. Bruno Faidutti résume cette situation ainsi : « *beaucoup de problèmes seraient réglés si les AGESSA nous reconnaissaient* ».

Reste une dernière question : celle des revenus tirés des ventes à l'étranger. Bruno Faidutti parle ici de « *situations ubuesques* ». En effet, ces revenus ne peuvent être déclarés comme des droits d'auteurs mais comme des BNC et les cotisations sont versées directement aux impôts. Mais, elles le sont, sans passer par la case sécu puisque les AGESSA refusent le versement direct !!

En définitive, on voit bien qu'il n'existe pas à proprement parler de statut d'auteur de jeux de société en France aujourd'hui. Outre la question de principe, à savoir le besoin de reconnaissance de la qualité littéraire et artistique que ressentent les créateurs de jeux, cette absence de statut clair et établi pose de réels problèmes sur les plans fiscaux et sociaux, problèmes qui ne facilitent pas le quotidien. ■

Guillaume Peris

La question de la propriété intellectuelle est un sujet complexe. Stéphanie Maury, avocat au barreau de Paris, nous en livre ici une synthèse succincte centrée sur le droit d'auteur et sa manifestation : la protection des jeux de société. Il n'est pas ici question de nourrir un quelconque fantasme paranoïaque ni de sombrer dans l'excès inverse, mais de profiter de l'analyse d'une professionnelle du droit, seule à-même de donner un avis juridique sérieux sur cette question pointue. Si le *Trust no one* est excessif, il n'est pas absurde de savoir se prémunir contre d'éventuelles indélicatesses, quand bien même le milieu ludique a la réputation d'être honnête...

Protection des jeux de société par le droit d'auteur

Par *Stéphanie Maury*
Avocat au Barreau de Paris

>> La protection d'une création par le droit d'auteur français n'est soumise à aucun dépôt institutionnel préalable. La création est protégée sous réserve d'être originale et matériellement concrétisée (par un texte, un dessin, un prototype...). La loi complétée par la jurisprudence a exclu du droit d'auteur toute idée et méthode. Par contre, le traitement de cette idée ou méthode est susceptible d'être protégé.

Les jeux de société ne sont pas protégés par le droit d'auteur

Le Code de la propriété intellectuelle donne une liste non exhaustive des œuvres protégeables. Les jeux de société ou de plateau ne sont pas cités. La jurisprudence a estimé que le concept d'un jeu, pris dans son ensemble, constitue une simple idée non protégeable. D'autres modalités de protection sont toutefois possibles.

La protection des éléments du jeu

Les composantes d'un jeu peuvent être protégées à condition de respecter la double exigence d'originalité et de concrétisation matérielle. Ainsi, le graphisme du plateau, les pions ou autres accessoires du jeu ainsi que le texte rédigé expliquant les règles du jeu sont susceptibles de protection par le droit d'auteur.

D'autres formes de protection sont envisageables.

Le titre ou un logo désignant le jeu peut constituer une marque. Cette protection requiert un dépôt auprès de l'Institut National de la Propriété Industrielle (INPI). La protection est acquise pour une durée de 10 ans renouvelable (coût minimum de 225 euros).

Le plateau et les formes des éléments du jeu peuvent être déposés à titre de dessins et modèles auprès de l'INPI. Cette protection n'exclut pas une protection au titre du droit d'auteur.

Précaution à respecter lors de la création d'un jeu

www.DayzEbook.com

Le créateur doit vérifier que le jeu ne reprend pas des caractéristiques existantes susceptibles de protection ou déjà protégés par un dépôt préexistant.

En outre, la création d'un jeu ne doit pas constituer un acte de concurrence déloyale ou parasitaire. En effet, reprendre sciemment une idée, même non protégeable, pour concurrencer un exploitant est sanctionné par la jurisprudence sur le fondement de la responsabilité civile délictuelle.

Quelques recommandations pratiques

Avant toute démarche auprès d'un éditeur de jeux, il est fortement recommandé au créateur indépendant de se ménager une preuve de l'antériorité du développement du jeu.

Il existe deux principales possibilités à renouveler à chaque étape majeure du projet :

- la moins onéreuse consiste à s'envoyer un courrier recommandé. En cas de contestation, l'enveloppe sera décachetée devant un magistrat ou un huissier de justice.
- la plus sécurisante est le dépôt d'une enveloppe SOLEAU auprès de l'INPI (15 euros). Mais l'enveloppe ne peut contenir que 7 feuilles A 4, excluant les prototypes ou les supports DVD.

Enfin, si un créateur a recours à d'autres auteurs, il doit obtenir d'eux une cession de leurs droits d'auteur dans le respect de la loi.

La théorie des jeux

Partie 7 : Les équilibres de Nash

Jouer le meilleur coup possible : un idéal difficile à atteindre et qui engendre souvent de douloureux épisodes de « paralysie analytique ». Surtout lorsqu'on doit se décider en même temps que les adversaires. Dans cet article nous verrons que ce problème a été au cœur des recherches du mathématicien John Nash, dont les fameux équilibres lui auront valu un prix Nobel.

www.DayzEbook.com

Le mois dernier, nous avons vu comment les joueurs pouvaient déterminer la meilleure stratégie dans un jeu abstrait à deux joueurs, en citant *Yinsh* en exemple. Nous avons aussi abordé le cas plus complexe des jeux à information partielle, avec un exemple tiré de *Wings of War* où les joueurs avaient à faire un choix simultané. Malheureusement, l'approche que nous avons adoptée dans ce dernier exemple sera souvent vouée à l'échec, comme nous le verrons aujourd'hui.

Les meilleures réponses

Pour commencer, modifions légèrement l'exemple du mois dernier : le Fokker Dr. I d'Alice a pris en chasse le Spad XIII de Bob dans un des plus glorieux duel aérien de la première guerre mondiale – reproduit pour l'occasion sur la table du salon. Chaque joueur a l'option de tourner à gauche (G), de poursuivre (C), ou de tourner à droite (D) et doit effectuer son choix sans connaître la stratégie adoptée par son adversaire. La forme normale du jeu est donnée ci-après :

		Bob		
		G	C	D
Alice	G	0/+3	+1/+1	+1/+2
	C	+1/+3	0/0	0/-1
	D	-1/-2	+2/0	-1/+2

La différence avec l'exemple précédent est subtile : seules les valeurs de paiement ont changé. Rappelons que le premier chiffre dans chaque case est le paiement d'Alice, tandis que le second est celui de Bob.

En théorie des jeux, on nomme *meilleure réponse* la stratégie qu'un joueur choisirait s'il connaissait à l'avance le coup de son adversaire. En appliquant cette idée au tableau précédent, on voit qu'Alice a intérêt à choisir *c* lorsque Bob choisit G (+1 versus 0 ou -1), *d* lorsque Bob choisit C (+2 versus +1 ou 0), et *g* lorsque Bob choisit D (+1 versus 0 ou -1). Les meilleures réponses d'Alice sont surlignées en jaune dans le tableau précédent. On peut appliquer la même procédure à Bob et déterminer ses meilleures réponses en fonction de chaque choix fait par Alice, ce qui est surligné en rouge dans le tableau.

Quand rien n'est dominé

Le mois dernier nous avions déterminé le point d'équilibre en retirant systématiquement les stratégies dominées. Une stratégie est dominée si le joueur a toujours intérêt à lui préférer une autre stratégie, peu importe le coup joué par son adversaire. Dans le tableau précédent on voit immédiatement qu'aucune des stratégies d'Alice n'est dominée étant donné qu'elle aura intérêt à choisir tour à tour *c*, *d* ou *g* selon le choix de Bob.

Ce raisonnement est néanmoins risqué. Si on l'applique à Bob, on pourrait penser que sa stratégie C est dominée, ce qui n'est pas le cas. En effet, aucune des deux autres stratégies n'est systématiquement meilleure : G ne domine pas C (sur la troisième ligne, le choix C rapporte 0 tandis que G rapporte -2), et D ne la domine pas non plus (sur la deuxième ligne, le choix C rapporte 0 tandis que D rapporte -1). La règle est simple : pour qu'une stratégie soit dominée, il faut trouver une stratégie unique qui la domine.

Ainsi aucune des stratégies d'Alice ou de Bob n'est dominée et il est impossible de retrancher des lignes ou des colonnes du tableau. Si on se limitait aux outils introduits le mois dernier, nous serions incapables de trouver un point d'équilibre dans ce jeu.

www.DayzEbook.com

La meilleure réponse à la meilleure réponse

Imaginons maintenant un raisonnement que pourrait se faire Bob :

> « Hmmm... J'ai l'étrange impression qu'Alice pense à tourner à droite (*d*) pour obtenir +2. Dans ce cas, j'aurai avantage à tourner à droite moi aussi (*D*). Si elle y pense, cependant, elle tournera plutôt à gauche (*g*). Je devrais donc tourner à gauche aussi (*G*)... Mais dans ce cas, elle continuera en ligne droite ! (*c*) »

Ce raisonnement est illustré par les flèches dans le tableau suivant.

		Bob		
		G	C	D
Alice	G	0/+3	+1/+1	+1/+2
	C	+1/+3	0/0	0/-1
	D	-1/-2	+2/0	-1/+2

Le fait que ce raisonnement se soit terminé dans la case où les deux valeurs de paiement sont surlignées n'est pas un hasard. En effet, *c* est la meilleure réponse à G et G est la meilleure réponse à *c*. C'est la seule combinaison de stratégies dont aucun des deux joueurs n'a intérêt à dévier.

Cette dernière phrase peut sembler anodine, mais elle constitue la définition d'un concept qui aura valu un prix Nobel à son auteur. En effet, un équilibre de Nash est précisément « une combinaison de stratégies dont aucun joueur n'a intérêt à dévier ».

L'équilibre n'est pas toujours idéal

Un plateau représentant la carte de Westeros s'étale devant Alice-Lannister et Bob-Barathéon qui se sont alliés face à leurs ennemis dans une improbable reconstitution de la saga du *Trône de Fer*. La partie tire à sa fin, et Alice a promis à Bob de l'aider à attaquer les Starks, qui menacent un peu trop les acquis des Lannister et des Barathéons. Suspense.

Les joueurs doivent maintenant placer leurs actions face cachée sur le plateau. Alice hésite entre deux options : collaborer avec Bob (*c*) ou l'attaquer (*a*) pour tenter d'agrandir son territoire. Bob a des choix similaires (*C* et *A*). Cependant, si les deux joueurs tentent d'agrandir leurs territoires, Stark en profitera pour capturer leurs plus précieux terrains. Voici la forme normale du jeu, incluant les valeurs de paiement estimées par les joueurs :

		Bob	
		C	A
Alice	C	+1/+1	-2/+5
	A	+5/-2	-1/-1

Les joueurs préféreraient clairement collaborer plutôt que de s'attaquer mutuellement. Cependant, lorsqu'on étudie les meilleures réponses, on voit que l'équilibre de Nash est la combinaison de stratégies (*a*, *A*), menant à une destruction mutuelle qui fait bien l'affaire des Starks. Le raisonnement est assez simple : si Bob est convaincu qu'Alice tiendra sa promesse en collaborant, il choisira de l'attaquer pour ainsi profiter à ses dépens. Alice, flairant le subterfuge, préférera limiter ses pertes en attaquant Bob elle aussi.

> **Un équilibre de Nash est *une combinaison de stratégies dont aucun joueur n'a interêt à dévier***

L'exemple précédent, peut-être le plus célèbre en théorie des jeux, se nomme le dilemme du prisonnier. Il représente une situation où un raisonnement logique mène les deux joueurs à un résultat qui n'est optimal ni pour l'un ni pour l'autre. Autrement dit, l'équilibre de Nash est indésirable pour les deux joueurs!

Une telle situation est difficile à contourner. En effet, comment Alice pourrait-elle convaincre Bob qu'elle va collaborer si elle a toujours avantage à l'attaquer? Une lueur d'espoir apparaît, cependant, lorsqu'on se souvient que le jeu n'est pas tout à fait terminé. Au prochain tour, Bob pourrait avoir la chance de faire payer à Alice sa défection... Un scénario que nous étudierons le mois prochain ! ■

Philippe Beaudoin

Roll through the Ages Le Guide

www.DayZEbook.com

La crainte ne peut qu'envahir le passionné de *Through The Ages*, quand il voit ce nom usurpé au profit d'un jeu de dés. Et pourtant *Roll Through The Ages* (RTTA) n'a pas à rougir de ce détournement de notoriété, car pour un jeu de dés, il offre de vrais choix de développement.

Ce guide s'attarde uniquement sur la version originale du jeu. L'extension *The Late Bronze Age*, disponible gratuitement en téléchargement nécessiterait une autre analyse tant l'équilibre est modifié.

L'ouverture

Construire sa quatrième cité va constituer pour la quasi intégralité des joueurs, l'objectif au premier tour.
Un départ classique serait donc : construire sa quatrième cité + blé et/ou ressource
Un départ raté serait de n'avoir qu'une pièce et pas de ressources pour compléter et ainsi ne pas pouvoir faire d'achat et ne pas bénéficier de la pièce qui serait perdue.
Certains départs peu fréquents sont eux particulièrement amusants à jouer :

- 3 crânes infligeant -3pv aux adversaires, vous laissent le choix de dépenser ou conserver les ressources.
- 7 ouvriers ou plus, permettent la construction immédiate de 2 villes.
- 2 ou 3 pièces permettent au premier tour un achat de développement intéressant.

Le rush

La première stratégie qui saute aux yeux consiste à finir le jeu au plus tôt pour empêcher les adversaires de rentabiliser leurs investissements coûteux. Pour finir le jeu rapidement, il faut acheter le plus vite possible cinq développements peu onéreux.
Curieusement, cette stratégie a fait du tort au jeu. Les joueurs se plaignaient de sa trop grande présence tant elle est facile et efficace. Avec un tirage acceptable, la partie peut ne durer que 6 tours...
Mon conseil serait de ne *rusher* que si votre début de partie ne vous offre que peu d'hommes et qu'à l'inverse votre/vos adversaire(s) en disposent suffisamment pour bâtir villes et monuments. C'est d'autant plus idéal si vous êtes le dernier joueur.

L'importance du nombre de joueurs

La physionomie du jeu est très différente selon le nombre de joueurs. A 4, le *rush* est beaucoup plus fréquent qu'à 2, car il est rare que tous les joueurs bénéficient d'un départ « ville ». A 2, au contraire, les parties plus longues sont plus fréquentes et la bataille des monuments souvent plus acharnée.
Autre élément d'importance, la peste a naturellement plus de chances de se propager à 4 joueurs qu'à 2, et rend la médecine primordiale (et même indispensable).

L'importance du premier joueur.

Etre premier dans l'ordre du tour donne un léger avantage : celui d'être le premier à bâtir, et donc, pour un tirage strictement équivalent, finir plus tôt un monument. C'est un faible avantage en comparaison du malus de jouer avant les autres.
A RTTA, quand une condition de fin de partie survient, on finit le tour de jeu par souci d'équité afin que chaque joueur ait effectué le même nombre de tours. Sauf que ce souci d'équité se fait au détriment du premier joueur. En effet, si un joueur après lui a par exemple 4 développements à son actif, il ne peut savoir si ce dernier va oui ou non finir la partie. Il ne sait donc pas si c'est véritablement son dernier tour de jeu. A l'inverse, le dernier peut, lui, choisir en toute connaissance de cause. Il connaît le score des joueurs avant lui et peut donc choisir en fonction de son tirage s'il finit ou prolonge la partie.
Il est primordial à RTTA de bien vérifier où en sont les

joueurs suivants dans le déclenchement de fin de partie. Et a contrario, si vous êtes dernier joueur, il est souvent intéressant de mettre la pression sur les autres, en les incitant à dépenser leurs ressources et donc à ne pas économiser pour un développement plus rentable : typiquement, un joueur pourrait économiser et acheter le tour suivant Empire, mais préfère dépenser et prendre de suite des PV ne sachant pas s'il rejouera.

Les développements

Leadership (10/2pv) // Irrigation (10/2pv) :
Les deux ont pour principal intérêt leur faible coût. En début de partie, on est fréquemment poussé à acheter un petit développement pour conserver le reste des ressources en vue d'un achat ultérieur plus important.
La question se pose donc : lequel choisir entre les deux. Ma préférence naturelle irait pour Leadership puisque lui aussi sait gérer 5 fois sur 6 la sécheresse. Il est en effet possible de relancer un crâne avec Leadership.

www.DayzEbook.com

Agriculture (15/3pv) :
Toujours efficace et pour une somme modique, c'est un vrai bon choix quelle que soit la configuration de la partie. De plus, l'effet se combine parfaitement avec Grenier.

Carrière (15/3pv) :
La pierre est une ressource récupérée à presque tous les tours. On va donc bénéficier régulièrement de son effet, et parfois même deux fois dans le même tour.
Par ailleurs, son faible prix et l'accélération qu'apporte la Carrière en fait un candidat idéal dans une stratégie de *rush*. Autre configuration où elle s'avère intéressante : lorsqu'il vous reste de la pierre, la rentabilité est dès lors assurée.
Enfin, dans une partie plus longue, elle peut s'accorder à merveille avec Ingénieur.

Médecine (15/3pv) :
Plus vous êtes nombreux, plus la médecine est importante. A quatre joueurs, c'est un *must-have* absolu ! Tout dépend cependant de la durée de la partie et des choix de vos adversaires en nombre de villes.

Finance (20/4pv) :
C'est un des développements dont l'efficacité est très aléatoire. Seule une face du dé propose la pièce. Il est donc préférable d'avoir de nombreuses cités pour maximiser les chances de sortie. Je serai tenté de le conseiller dans les parties où vous vous sentez en retard. Dès lors, Monnaie, combiné à un bon tirage, peut vous remettre dans la course.

Caravane (20/4pv) :
Pour être efficace, il faudrait faire que Caravane soit votre premier développement, et n'acheter ensuite que les gros développements très rémunérateurs de PV. C'est rarement le cas, et le risque pris le rend moins valable que d'autres...

Religion (20/6pv) :
Soyons franc, son effet est peu usité tant il est rare d'obtenir 5 Crânes. En revanche, c'est une excellente source de Points de Victoire à peu cher qui en fait quasiment un indispensable ! Il rapporte autant qu'Ingénierie qui, lui, coûte deux fois plus cher.

Grenier (30/6pv) :
Donne une incroyable souplesse dans les achats, et combine avec l'Agriculture. Vu son prix, il est plutôt choisi en milieu de partie et donc s'avère efficace si le stock de nourriture est déjà constitué.

Maçonnerie (30/6pv) :
Même effet qu'Agriculture, mais pour les ouvriers. Son principal handicap, c'est son coût. Il n'est rentable que s'il est pris suffisamment tôt (à réserver généralement aux parties plus longues).

Ingénierie (40/6pv) :
Le parfait développement de fin de partie qui ne se combine bien qu'avec carrière. Son principal intérêt est d'achever un/des monument(s) rapidement et idéalement, avant que d'autres n'aient commencé.

Empire (60/8pv) // Architecture (50/8pv) :
Architecture a un très gros handicap : il est très rarement rentable en face de l'Empire au coût très proche. Empire constitue un quasi objectif à lui seul dans une partie sans *rush*.

La rentabilité des villes et des monuments

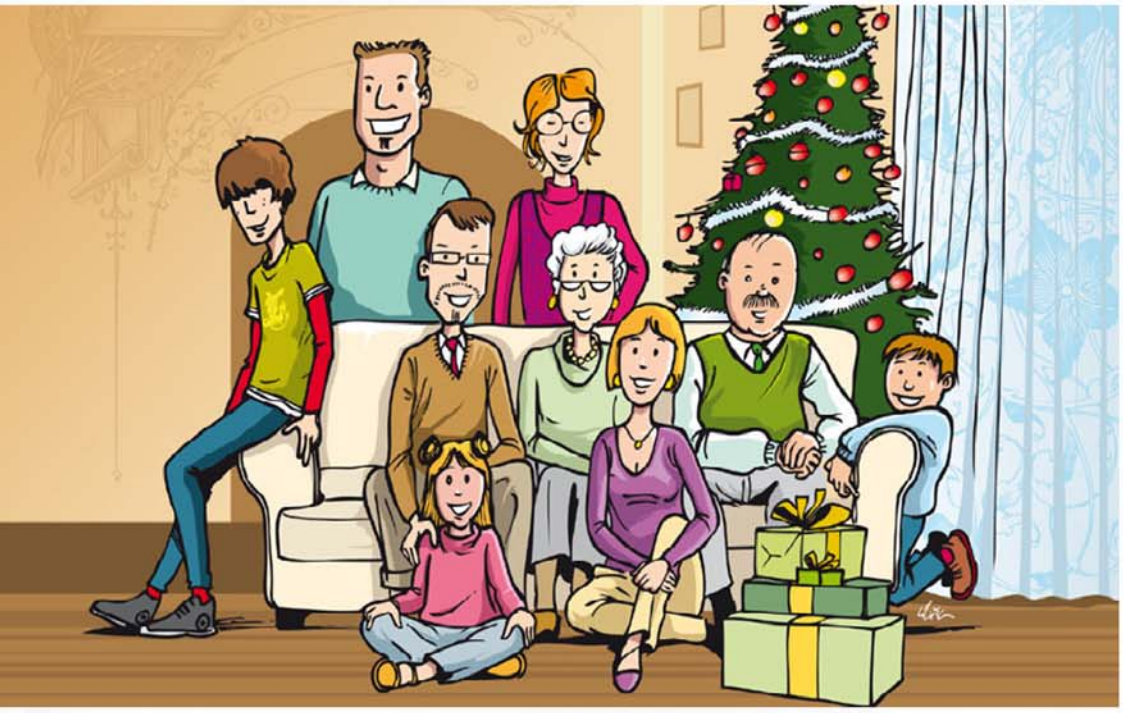
Même lors d'une stratégie *rush*, il reste rare (mais possible) de gagner sans construire sa quatrième ville, qui constitue donc généralement un passage presque obligé.
Les cinquième et sixième villes sont uniquement dépendantes du moment de leur réalisation et de la vitesse de la partie. Une sixième ville, par exemple, coûte 5 ouvriers. Compte tenu du fait qu'il faut un blé par tour supplémentaire, il faudra que la partie dure encore 3 à 4 tours pour que sa construction soit rentable. C'est donc le calcul à garder en tête lors de sa construction.
La septième ville est ainsi très rarement rentable...
Pour les monuments, les trois petits sont peu rentables (le rapport ouvriers/pv est médiocre), et ne devraient être construits qu'aux derniers tours, par défaut.
En revanche, les quatre autres monuments ont un rapport ouvriers/pv assez proche (entre 1,25 et 1,5). Le choix naturel, si vous construisez en premier, se porte souvent sur la Grande Muraille qui offre un bonus non négligeable pour un rapport quasi équivalent à la Grande Pyramide. ■

Seier Mid

LE GUIDE DE NOEL :
Les meilleurs jeux à offrir

Ca y est, c'est noël et avec lui sa liste interminable de cadeaux. Cette année, c'est sûr, ca sera un jeu de société pour tout le monde. Excellent choix, on ne vous contredira pas. Mais difficile de s'y retrouver parmi le flot ininterrompu de nouveautés. Voici donc une famille type qui vous permettra de cibler un peu mieux selon le profil de chacun! Bon noël !

www.DayzEbook.com



Un jeu pour les unir tous

www.DayZEbook.com

Vous voulez faire un cadeau groupé question d'éviter les choix cornéliens ? Evidemment, le plus petit aura bien du mal à jouer avec tous ces ainés et aïeuls Pour toute la famille donc, vous ne pouvez couper au grand classique du genre que sont ***Les Aventuriers du Rail*** – un jeu qui doit se trouver dans tous les foyers de France et de Navarre – ou ***Marrakech***. Des règles expliquées en 5 minutes et une durée de vie infinie : la famille toute entière devrait succomber. Un peu plus de poudre à canon et de piraterie ? **Jamaïca** offre une véritable course de pirates, accessible et s'avère surtout l'un des plus beaux jeux de l'année. Envie d'un peu de poésie dans ce monde de brutes ? **Dixit** devrait faire son effet. Sur le principe du jeu du dictionnaire, mais avec des illustrations oniriques à souhait, facile de se laisser embarquer par le jeu de l'année français !

Les aventuriers du Rail
Auteur : Alan Moon
Editeur : Days of Wonder
Joueurs : 2 à 5
Age : 8 et +
Durée : 60 mn
Prix : 40 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Marrakech
Auteur : Dominique Ehrhard
Editeur : Gigamic
Joueurs : 2 à 4
Age : 6 et +
Durée : 30 mn
Prix : 30 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Jamaïca
Auteur : Bruno Cathala, Malcolm Braff et Sébastien Pauchon
Editeur : GameWorks
Joueurs : 2 à 6
Age : 8 et +
Durée : 60 mn
Prix : 40 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Dixit
Auteur : Jean-Louis Roubira
Editeur : Libelud
Joueurs : 3 à 6
Age : 8 et +
Durée : 30 mn
Prix : 30 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Les Loups-Garous de Thierceleux
Auteurs : Philippe des Palières et Hervé Marly
Éditeur : Lui-même
Joueurs : 8 à 18
Age : 10 +
Durée : 30 min
Prix : 9 euros
Disponibilité : boutiques spécialisées VPC et grandes surfaces

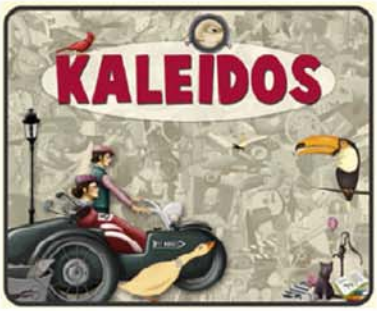
Time's up
Auteurs : Peter Sarrett
Éditeur : Repos Production
Joueurs : 4 à 12
Age : 12 +
Durée : 45 min
Prix : 20 euros
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Kaleidos
Auteurs : Spartaco Albertarelli, Angelo Zucca, Elena Prette, Marianna Fulvi
Éditeur : Cocktail Games
Joueurs : 2 à 12
Age : 10 +
Durée : 30 min
Prix : 35 euros
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

www.DayzEbook.com

La Môman « faut que ca rigole ! »

Une môman, « c'est un cadeau venu du ciel » ! Vous donneriez un bras pour elle, non? Et si vous lui faisiez plaisir pour changer! Piochez, parmi ces trois jeux, fondés sur la mémoire et la parlotte, et vous récupérerez la place de préféré(e) dans le cœur de votre petite maman. Vous l'aimez mais vous êtes fauchés, pas de problème. ***Les loups-garous de Thierceleux*** est un jeu subtil tout en déduction - comme maman lors de votre première cuite - dans lequel les traîtres sont débusqués, ou pas, par la parole et les pouvoirs spéciaux, à coups de plaidoiries et de trahisons bien senties. A noter que la nouvelle version ***Le village*** vient de sortir au cas où le premier *opus* a déjà été usé jusqu'à la dernière carte. Doublez votre mise et offrez ***Time's up*** ! Mimes, explications à rallonge ou en un mot, les trois travaux de maman pour faire deviner des mots sont une source inépuisable de rigolades. Une augmentation dernièrement? ***Kaleidos*** lui en mettra plein la vue! Ici, le sens de l'observation et la réflexion de la reine mère sont mises à contribution, dans ce petit bac visuel aux illustrations oniriques et chatoyantes.



Robotory
Editeur : Asmodée
Auteurs : Susumi Kawasaki
Nombre de joueurs : 2
Durée : 15 minutes
Age : à partir de 10 ans
Prix public : 10 €

Quarto
Editeur : Gigamic
Auteurs : Blaise Müller
Nombre de joueurs : 2
Durée : 15 minutes
Age : à partir de 8 ans
Prix public : 35 €

Le papa, fou prend tour en H6

Papa a eu une cravate à Noël dernier, le dessin d'une cravate pour la fête des pères, et une pince à cravate pour son anniversaire ? Maintenant qu'il est paré avec élégance pour ses journées de travail, il est tant de le surprendre ! S'il aime les jeux abstraits, c'est l'occasion de le faire cogiter ! Les petits budgets pourront se tourner vers ***Robotory*** : deux joueurs, trois robots, une frontière entourée d'hexagones et beaucoup de tactique et de réflexion pour qu'en fin de partie, au moins deux robots se trouvent du « bon » côté de la frontière. En milieu de gamme, on pourra opter pour l'incontournable ***Quarto***. Le but de ce jeu est d'aligner 4 pièces ayant un point en commun

(taille, couleur, forme, trou sur le dessus). Une adaptation subtile du morpion qui fait cogiter plus qu'on ne le pense. Enfin, si on désire casser sa tirelire, on pourra se tourner vers une édition de luxe en bois du classique ***Abalone***, jeu d'encerclement et de regroupement, entre les dames chinoises et le Go, dont le but est de pousser les pierres de l'adversaire à l'extérieur du plateau.

Abalone de luxe
Editeur : Abalone Edition
Auteurs : Michel Lalet et Laurent Lévi
Nombre de joueurs : 2
Durée : 20 minutes
Age : à partir de 7 ans
Prix public : 75 €*

Le fils ainé, Dragons et compagnies

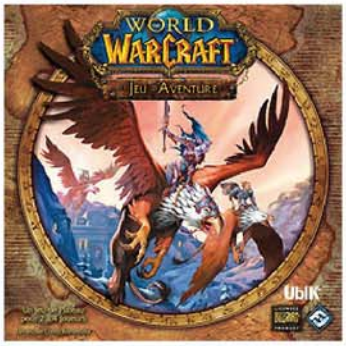
www.DayzEbook.com

Comment le faire sortir de sa chambre où il s'enferme pour écouter de la musique bruyante et jouer en ligne sur son ordinateur ? Facile, en lui offrant un jeu de société qui corresponde à ses goûts pour les univers fantastiques. Dans le genre, le gros succès auprès des ados est sans conteste ***Munchkin***, dont les cartes parodient allègrement les poncifs de l'heroic fantasy. Et s'il l'a déjà, vous pouvez sans doute vous rabattre sur l'une des quatre extensions parues en français. Pour un cadeau un peu plus conséquent et propre à appâter le joueur de jeux vidéo, ***World of Warcraft, le jeu d'aventure*** constitue un excellent choix. Exploration, progression du personnage, tout ce qui fait l'intérêt du jeu vidéo mais sans les crises d'épilepsie. Dans un style un peu différent, mélange d'illustrations manga et de look gothique, ***Shadow Hunters*** est un excellent jeu d'ambiance, de suspicion et de bluff. Le jeu est de plus sorti assez récemment pour que vous puissiez espérer qu'il ne l'ait pas encore.

Munchkin
Auteur : Steve Jackson
Editeur : Edge Entertainment
Joueurs : 3-6
Age : 10 ans et +
Durée : 60 min
Prix : 20 euros
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

World of Warcraft, le jeu d'aventure
Auteurs : Corey Konieczka
Editeur : Edge Entertainment
Joueurs : 2-4
Age : 12 ans et +
Durée : 90 min
Prix : 40 euros
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Shadow Hunters
Auteurs : Yasutaka Ikeda
Editeur : Matagot
Joueurs : 4-8
Age : 10 ans et +
Durée : 45 min
Prix : 25 euros
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées



Groin devant
Auteur : Heinz Meister
Editeur : Oya
Joueurs : 2 à 5
Age : 6 et +
Durée : 30 mn
Prix : 12 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

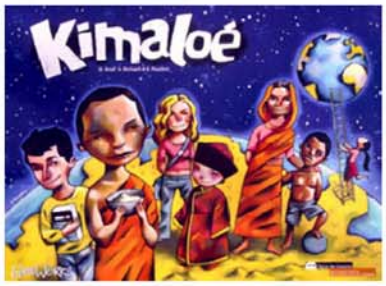
Kimaloé
Auteur : Malcolm Braff, Dominique Ehrhard et Sébastien Pauchon
Editeur : GameWorks
Joueurs : 3 à 4
Age : 8 et +
Durée : 40 mn
Prix : 35 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Le Labyrinthe Magique
Auteur : Dirk Baumann
Editeur : Drei Magier/Gigamic
Joueurs : 2 à 4
Age : 6 et +
Durée : 40 mn
Prix : 40 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

La sœur cadette, Petshop sinon rien !

Alors voilà le cadeau le plus délicat car vous avez une chance sur 5 pour qu'aucun jeu de société ne se retrouve dans sa liste de noël. Il va donc falloir la jouer serré, tout en parvenant à faire comprendre que Barbie ou les Petshop, ca va bien cinq minutes. Pour un budget serré, la récente réédition de l'excellent ***Groin Devant*** semble appropriée, question de familiariser la petite avec des animaux moins nobles que les équidés. Orientez-vous ensuite, vers un très bon trio d'auteurs qui s'est mis au service de la cause des enfants avec ***Kimaloé***. Avec son thème humaniste et universel, ce jeu devrait amadouer n'importe quelle sœurette récalcitrante. Passez maintenant du coté de Harry Potter et consort avant que cela ne soit complètement has-been en optant pour ***Le Labyrinthe Magique***, un jeu de mémoire simple et vraiment original. Un des ces trois jeux devrait rapidement faire oublier qu'il n'y a pas que Bella Sara dans la vie.

www.DayzEbook.com



Pippo
Auteur : Reinhard Staupe
Editeur : Amigo
Joueurs : 2 à 8
Age : 4 et +
Durée : 15 mn
Prix : 10 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Beppo der Bock
Auteurs : Peter Schackert & Klaus Zoch
Editeur : Huch & friends
Joueurs : 2 à 4
Age : 5 ans et +
Durée : 15 mn
Prix : 20 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Le petit dernier, non, moi je veux ça !

Le petit dernier a ses propres exigences. Forcément avec la lettre officielle au Père-Noël et tout Pour autant, s'il vous reste un peu de latitude, voici des petits jeux qui devraient le combler. En premier prix et pourtant d'une qualité ludique et matérielle irréprochables, le fameux ***Pippo***. Un petit jeu de cartes d'observation, de rapidité et d'ambiance. Il faut aider Pippo le fermier à retrouver un animal, aux caractéristiques uniques (espèce et couleur). Un jeu de logique qui peut se jouer en famille. Toujours intergénérationnel à souhait, l'excellentissime ***Beppo der Bock*** : un jeu léger et tout fou comme on en raffole.. A l'aide d'une rampe de lancement, on s'amuse à tirer des

boules sur un bouc pendant sa sieste. Il se met alors à sauter dans tous les sens. A ce moment regardez bien, vous verrez des jolies étincelles dans les yeux du petit. Puisqu'on en est à la lumière, terminons ce tableau avec le dernier-cru 2009, ***Vampires de la nuit***, un peu plus onéreux que les autres mais qui mérite franchement un coup de projecteur !

Vampires de la nuit
Auteurs : Jens-Peter SCHLIEMANN& Kirsten BECKER
Editeur : Drei Magier Spiele
Joueurs : 2 à 4
Age : 6 et +
Durée : 25 mn
Prix : 33 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

La grand-mère, mot compte triple

www.DayzEbook.com

Les jeux de lettres, il n'y a que ça de vrai mon petit ! Et franchement, votre grand-mère, ca va ne pas être simple de la convaincre du contraire Qu'à cela ne tienne, lui offrir quelques jeux qui différent de l'immuable *Scrabble* pourrait bien lui faire lâcher son chevalet. Dans la catégorie poids plume, tant au niveau du prix que du format, ***Tai Chi Chuan*** devrait lui démontrer qu'un petit jeu de cartes peut amener à une gymnastique neuronale, teinté d'un peu de prise de risque. Et puis, c'est un bon moyen de lui faire gouter aux créations de William Attia, question d'espérer un petit *Caylus* avec mamie l'année prochaine Toujours rapide mais pas dénué d'intérêt, ***Mixmo*** est un titre qui a du chien et qui permet d'enchainer les parties en faisant travailler les reflexes. Et pour clore cette sélection qui n'aurait pas déplu à Armand Jammot, un petit coup de ***Jarnac*** devrait permettre à votre aïeule de se délecter de quelques coups bas en tête à tête à base de vol de mots chez l'adversaire. Un *must* !

Tai Chi Chuan
Auteur : William Attia
Editeur : Cocktail Games
Joueurs : 3 à 5
Age : 10 et +
Durée : 20 mn
Prix : 10 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Mixmo
Auteurs : Julien Faubet & Sylvain Hatesse
Editeur : Asmodee
Joueurs : 2 à 6
Age : 8 et +
Durée : 15 mn
Prix : 23 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées - GMS

Jarnac
Auteur : Emile Lombard
Editeur : Blackrock Editions
Joueurs : 2 ou 4
Age : 7 et +
Durée : 40 mn
Prix : 28 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées - GMS

Le grand père, dix de der !

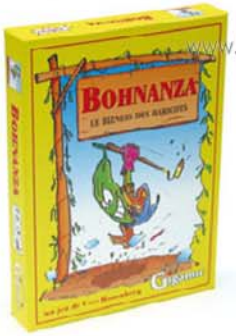
Votre grand-père vous fait jouer au tarot chaque fois que vous le voyez et quand vous vous languissez de jeux plus modernes, il vous propose une coinche ? Alors réagissez et cette année, débarquez avec une alternative. L'avantage pour lui, c'est que les petits jeux de plis sont globalement bon marché. Et s'il rechigne, dites-lui qu'apprendre de nouvelles règles, ça maintiendra son cerveau jeune. Avant de créer des simulations agricoles, Uwe Rosenberg inventait un petit jeu de carte à base de haricots : ***Bohnanza***, un succès jamais remis en question depuis 1997, l'avantage c'est qu'avec toutes les extensions vous aurez des idées de cadeaux pour les dix Noël à venir. Si papy est plus *steak* que légume, essayez ***Mow***, un jeu de suite avec des vaches qui essaient de vous refiler leurs mouches. Si votre grand-père est allergique à la campagne et ne jure que par Stark et Le Corbusier, tournez vous vers ***Zero*** et sa boîte digne d'un tableau de Soulage, un jeu de combinaison tendu où il faut réaliser le plus petit score possible.

Mow
Auteur : Bruno Cathala
Editeur : Hurrican
Joueurs : 2 à 5
Age : 7 ans et +
Durée : 15 mn
Prix : 9 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Zero
Auteur : Reiner Kniza
Editeur : Asyncron
Joueurs : 3 à 5
Age : 8 ans et +
Durée : 15 mn
Prix : 10 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Bohnanza
Auteur : Uwe Rosenberg
Editeur : Gigamic
Joueurs : 2 à 7
Age : 12 ans et +
Durée : 60 mn
Prix : 10 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

www.DayzEbook.com



Le beauf, joueur de billard

Votre beau-frère aime jouer au billard avec ses potes, ne refuse jamais une pétanque ni quelques binouzes dans un troquet ? Alors voilà ce qu'il faut lui mettre sous le sapin. Pour les petits budgets : ***Climb !***, la petite bombe du Scorpion Masqué. Une simulation d'escalade de poche, avec habileté *inside*. En plus, ça se joue avec les doigts, votre beauf pourra donc faire des blagues salaces et s'il est vraiment bon au billard, ses techniques de chevalet devraient lui permettre de briller en société. Toujours pour jouer au bar, on conseillera en milieu de gamme une autre nouveauté tout aussi festive : ***Sombrero !*** Si je vous dis qu'il s'agit de faire le chaud en relevant des défis de dextérité à

Climb !
Auteur : Benoît Michaud
Editeur : Le Scorpion Masqué
Joueurs : 1 à 5
Age : 10 ans et +
Durée : 20 mn
Prix : 10 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Sombrero !
Auteurs : Cédric Martinez & Laurent Bachelier
Editeur : Alcès Games
Joueurs : 2 à 8
Age : 8 ans et +
Durée : 15 mn
Prix : 20 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

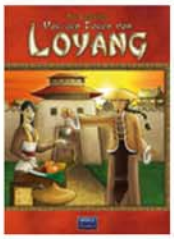
l'aide de sous-bocks, est-il besoin d'en dire plus ? Si vous aimez beaucoup votre beauf et que vous avez les moyens, faites donc péter l'excellent ***Tumblin-Dice***, beau, tactique, mais un peu encombrant, avec pichenettes et dés de casino qui roulent et s'entrechoquent. Une sorte de pétanque d'intérieur, pas si hasardeuse qu'on le croit... Ambiance garantie !

Tumblin-Dice
Auteurs : Randy & Ron Nash
Editeur : Ferti
Joueurs : 2 à 6
Age : 6 ans et +
Durée : 20 mn
Prix : 65 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

La Belle-Sœur, Wallace et Chvatil Power

www.DayEbook.com

Avec ses presque 200 boîtes de jeux méticuleusement rangées dans les bibliothèques de l'entrée, difficile de surprendre votre belle-sœur avec un jeu de société. A moins de lui offrir un bon vieux *Monopoly* si vous ne l'aimez franchement pas, la tâche est sans aucun doute difficile. L'enjeu ? Ne pas faire de doublons et parvenir à la surprendre Pour pas chère, l'extension ***Geek de Time's Up*** lui permettra de frimer en société devant ses connaissances ludiques. Pour un prix un peu plus élevé mais dans un genre qui devrait la séduire, tentez ***At the Gates of Loyong***. Il devrait être fraichement disponible en français au moment où vous lisez ces lignes, et franchement dans le style je cultive des poireaux, pour transformer mes vaches en pâturage, ou l'inverse, il n'y a pas mieux. Parlez-lui auparavant d'*Agricola* : si elle esquisse un petit sourire, foncez ! Et nec plus ultra, la surprise à l'état pur : ***Greed Incorporated***. Difficilement trouvable ailleurs que sur les sites internet les plus spécialisés, ce jeu immoral à souhait où le but est de se servir au mieux d'un parachute doré, devrait la laisser pantoise. Et même si elle n'aime pas, pas de doute : la boîte restera bien fièrement exposée dans sa ludothèque. Déjà *collector*, on vous dit !

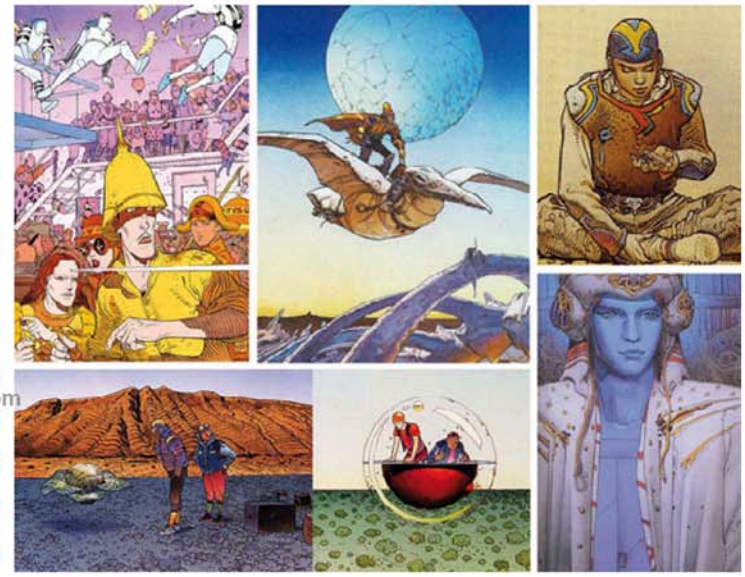


Extension Time's Up ! GameGeek
Auteurs: Thomas Provoost & Cédrick Caumont
Editeur : Repos Prod.
Joueurs : 4 à 12
Age : 12 et +
Durée : 45 mn
Prix : 9 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

At the Gates of Loyang
Auteur : Uwe Rosenberg
Editeur : Intrafin ou Hall Games pour une VO si Vf pas dispo en temps
Joueurs : 1 à 4
Age : 12 et +
Durée : 120 mn
Prix : 45 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

Greed Incorporated
Auteur : Jeroen Doumen & Joris Wiersinga
Editeur : Splotter Spellen
Joueurs : 3 à 5
Age : 14 et +
Durée : 180 mn
Prix : 70 €
Disponibilité : VPC - boutiques spécialisées

An American look at French Board Games



J'ai toujours senti chez les auteurs français un style particulier et éloigné de celui de leurs confrères allemands. Hormis quelques titres tels que l'horrible procession des jeux Ystari, les jeux français ont une certaine joie de vivre*, et c'est surement ce qu'ils ont de plus en commun avec les jeux du style Ameritrash.

www.DayzEbook.com

Qu'y a-t-il dans le design des jeux de plateau français qui les rapprochent davantage des classiques américains comme *Dune*, et qui les éloignent de l'estimable travail d'un Kramer ou d'un Knizia ? Il y a plusieurs années, lorsque j'étais un des premiers à être farouchement impliqué dans la vie de la communauté ludique sur internet, je naviguais sur l'excellent site de Bruno Faidutti. Je fus dès le départ attiré par sa façon d'appréhender le *design* français. Mr Faidutti fut probablement le premier critique que j'ai découvert et qui utilisait des termes du monde artistique dans ses analyses. Il mentionnait souvent que certains *design* comme *Dune*, ou certains jeux français, étaient « baroques ». J'ai tout de suite fait le lien entre ce courant artistique exubérant, sophistiqué et un peu pompeux et le mélange étourdissant de thématique, de mécanismes et d'implication émotionnelle contenu dans les jeux qu'il voulait ainsi décrire. Il suffit de jeter un œil sur les nombreux projets de Mr Faidutti - je pense à *Citadelles*, *Mystère à l'Abbaye* et même *La Vallée des Mammouths* – pour en percevoir ce lien.

Quand je pense au baroque, je pense à l'association de détails minutieux et à un effet prononcé de stylisation passionnée. En termes ludiques, cela qualifie des jeux que vous *ressentez* autant que vous y jouez. Ce sont des jeux qui vous interpellent et vous font évoluer. Je pense par exemple à des jeux comme *Ca$h'n Guns* ou *Ghost Stories*. Des jeux où vous prenez part à une histoire singulière, avec une présentation très théâtrale - tel qu'il est développé par exemple dans les films de genre imposés par le *Wuxia Xia Pian* - et où le niveau de complexité vient du thème et de l'interaction entre les joueurs, davantage que des mécaniques « subtiles » ou de la cohérence de la structure du jeu.

Embracing the *Fantastique**

Un autre aspect singulier du *design* français – et ce qui le différencie de la plupart de ces variations faussement historiques et de ces thématiques indigestes du jeu à l'allemande – est qu'il n'a jamais eu d'aversion pour les thèmes « fantastiques ». *Full Metal Planete*, *Dungeon Twister* et le récent *Ad Astra* en sont de bons exemples : même quand le *gameplay* tire vers l'abstraction, il y a toujours des connexions thématiques pour rendre ces titres plus intéressants et passionnants que ces énièmes jeux de commerce situés dans la Renaissance ou ces ixième exercices de construction. Même un simple jeu de négociations comme *Fantasy Business* bénéficie d'un thème plus créatif : je peux d'avantage m'épanouir en vendant des épées et des potions pour m'immerger dans des aventures que je le peux en commerçant du sel et du poivre. Même dans *Mare Nostrum* – un de mes jeux préférés et pour moi l'un des meilleurs jeux français jamais édités – l'ambiance historique est transformée en quelque chose de mythique grâce à son indispensable extension mythologique.

Mon avis est indubitablement influencé par le fait que j'adore la vision française du *fantastique**. J'ai toujours été un grand fan de Jean « Moebius » Giraud, des films de

Jeunet et Caro et de *Métal Hurlant*. Il y a indéniablement un style fantastique français et je me suis toujours délecté de le voir dans les jeux de société. *Hybrid* est peut être une catastrophe en terme de jouabilité, mais chaque amateur de fantastique à la *française* se délectera de la flamboyance des illustrations, de la qualité des figurines et d'un scenario tout bonnement fascinant. Je préférerais toujours jouer à un jeu qui me transporte dans un monde comme celui-ci avec des mécaniques faibles, qu'à un autre avec un *gameplay* parfait, mais au thème assommant. Il est ironique de penser qu'avant le retour de l'*Ameritrash*, les français étaient les seuls à concevoir des jeux sur les cowboys, les pirates et les gobelins...

Chaos Welcome Here

Revenons à la première version du *Risk* de Albert Lamorisse (Conquête du Monde si vous préférez). Déjà à cette époque (Ndlr: 1954), les jeux français se sont toujours accommodés de l'aléatoire, véhiculé par un dé, un jeu de cartes ou tout élément de Dame Fortune. Aussi, les auteurs français ont traditionnellement privilégié le fait de jouer avec les autres, même si cela devait se traduire par des conflits directs (comme dans *Risk*) ou des négociations et interactions indirectes (comme dans *Citadelles*). Mon opinion au sujet de la chance, du hasard et du chaos est que ce sont des éléments inhérents à un jeu, qui créent un véritable *gameplay*, une dynamique, amenant les joueurs à créer collectivement leur jeu, celui auquel ils ont envie de jouer. La tension d'un lancer de dé ou du jeu d'une carte sont des éléments cruciaux dans les grands jeux. Pendant que les auteurs allemands étaient occupés à évincer toute notion de surprise ou d'interaction dans les jeux et pour en faire les fondements de leur *design*, les auteurs français tels que Faidutti, Laget et Cathala laissaient les joueurs prendre du plaisir, pas tant avec leur système de jeu, mais simplement avec les autres joueurs.

> “Il y a indéniablement un style fantastique français et je me suis toujours délecté de le voir dans les jeux de société.

www.DayZEbook.com

Risk, par de nombreux aspects, est un des plus importants jeux jamais édités. Depuis une vingtaine d'années, sa réputation s'est affaiblie auprès des joueurs du fait du chaos ambiant, des éléments de hasard, de l'élimination directe et de résolution à coups de lancers de dés. Mais il est aussi intéressant de constater que ces mécanismes n'ont jamais complètement disparu, malgré la concurrence des enchères, de l'optimisation, du placement d'ouvriers ou la dictature de la roue « *gerdtsienne* ». La plupart des concepts de base popularisés par M. Lamorisse ont même retrouvé leur statut de piliers ludiques et ne sont plus vraiment considérés comme des défauts. Lorsque j'ai joué pour la première fois à *Mare Nostrum*, à l'apogée des Eurogames, je fus bluffé par la manière dont la résolution des conflits était agencée : inspirées par les classiques, à base de simple jeté de dés, l'interaction et les interférence entre joueurs, tout cela insufflait un véritable vent de fraicheur sur le genre, le modernisant avec talent. D'une certaine manière, le jeu était l'association parfaite entre certaines idées françaises et le style à l'*Americaine*.

Maintenant que la création américaine y est revenue largement en raison des efforts de Fantasy Flight Games et que certains auteurs européens comme Vlaada Chvatil prêtent davantage attention à certaines idées véhiculées depuis longtemps par les français, il va être intéressant de voir ce que les auteurs français vont créer en terme de thème, de narration et de *gameplay*. Mais une chose est certaine : la réédition de *Full Metal Planete* est attendue depuis trop longtemps ! ■

Michael Barnes

* *en français dans le texte*

// MICHAEL BARNES

Michael Barnes est depuis longtemps un "hooby gamer" et fondateur de la légendaire boutique Atlanta Game Factory. Ses tirades abusives, ses prises de positions passionnées, et ses articles souvent controversés sur le jeu et la culture ludique paraissent sur FortressAT.com, Gameshark.com et Games International et, chaque mois, dans Jeux sur un plateau.

Let's Play Together : frontière sino-kirghize

Passer le poste frontière sino-kirghize en bus depuis Kashgar n'est pas une sinécure. D'autant moins quand vous vous baladez avec un appareil photo, un ordinateur portable et un enregistreur sonore quelques semaines seulement après des troubles avec la minorité Ouighur. Le sac à dos est inspecté de fond en comble et le contenu de mes disques durs est la cible attentive des yeux et des oreilles des gardes frontières. Mais la découverte des sons de rires et des photos de chinois en train de jouer change la donne. D'un contrôle sévère et pesant, il en a fallu peu pour que les gardes se prennent aux jeux. Une voie de communication universelle, pacifiante : voilà aussi ce qu'offrent les jeux.

www.DayzEbook.com

23h. C'est la durée qui sépare, en bus, la ville de Kashgar (Chine) de Osh (Kirghistan) par le « Irkeshtam pass ». C'est surtout et de loin la piste la plus cahoteuse, défoncée par les centaines de camions de marchandises quotidiens qui font le transit depuis la Chine. Jouer dans ces conditions apporte son lot de sursauts mais pas sans amusements. Cinq femmes Ouzbekhs sont assises sur une « place couchée » non loin de moi. Plutôt volubiles, je devine qu'elles parlent de moi. La curiosité ne les retiendra pas longtemps avant de s'approcher des quelques casses-têtes que je prends soin d'agiter depuis plusieurs minutes. Je suis surpris de l'ouverture et de l'aisance avec lesquelles ces femmes musulmanes m'interpellent puis s'agitent. Je laisse le plaisir de l'instant présent prendre le dessus sur mes frustrations de communication verbale trop limitée. Je constate seulement qu'elles voyagent chargées d'un nombre invraisemblable de sacs, plus gros les uns que les autres. J'en déduis qu'elles ont participé au marché dominical de Kashgar, un immense carrefour mercantile. L'excitation des joueuses attirera très rapidement d'autres voyageurs du bus. Et notamment le chauffeur qui, lors de l'unique pause, entrecoupera son repas de plusieurs essais ludiques.

Osh est la seconde plus grande ville du Kirghistan. Située dans la partie extrême ouest du pays, dans la vallée du Fergana, elle est enclavée à la frontière de l'Ouzbékistan et a été le témoin d'exacerbations ethniques en 1990. Aujourd'hui, plus de la moitié de sa population est Ouzbeks et analyser les chapeaux traditionnels portés par les hommes est un jeu pertinent pour discerner les nationalités. Les motifs et les formes en sont les règles. Les hauts chapeaux pointus blancs brodés de noir sont la fierté des Kirghizes.

Alors que je m'arrête, curieux, devant un plateau frère du Baggamon, c'est à même le trottoir que je suis invité à m'assoir sur un tabouret pour découvrir le « Ruski Narda » ou « Hapga » ainsi appelé par les autochtones. Une fois encore, même si je ne parle pas la langue des 4 quinquagénaires qui m'invitent, l'heure partagée est empreinte de rires car au plus grand plaisir de mes adversaires, la chance du débutant n'est pas autour de la table. Quelle joie de partager un tel moment en perdant.

Après quelques jours de repos à Arslanbob, en face des cascades et de la plus vaste forêt de noyers au monde, je reprends la route des rencontres à travers le jeu, direction le lac Song-Kol, au cœur du Kirghistan. Je décide d'emprunter à pied la « route arrière » du lac, de loin la moins fréquentée. Sous une chaleur torride et avec tout le poids de mes jeux, je longe la rivière Kökömeren et ses gorges, un décor splendide ! Quatre heures de marche sans âme qui vive. Seuls l'eau vagabonde et quelques rapaces m'accompagnent. Leurs sons est subitement couvert par celui d'une voiture. Un wagonnet, transpor-

tant 8 ouvriers s'arrête à ma hauteur. Manifestement il n'y a plus de place pour une conception européenne de l'espace. Mais on se serre, on change de siège, on prend un sac sur sa tête et on m'invite à ne pas rester seul sur la route. Le « T sacré », le « zip élastique » et le « houille-houille machine », que j'ai toujours en poche, me font gagner un crochet de la part du conducteur, amusé de voir ses collègues se disputer les solutions.

A Chayek, je dépasse à pied un taxi à l'arrêt sur le bord de la route. Chargé de 4 personnes, le conducteur m'invite à boucler le partage du trajet. L'invitation est souriante. J'embarque sans hésiter. Assise à l'arrière, Gulnara est mère de famille et à ma très grande chance, elle est enseignante en anglais. Après quelques mots échangés sur le motif de mon voyage, elle m'invite à rendre visite à sa famille. C'est sur la route. J'y reçois l'accueil d'un invité d'honneur. Je partage la soirée avec son mari, Imanaliev, et 3 de ses enfants, Albina (11 ans), Berdibek (17 ans) et Djarchelek (18 ans) autour d'un jeu, d'un second, puis d'un troisième. C'est ma mine déconfite de fatigue qui les pousse à s'arrêter et à me laisser quelques heures de répit à une heure déjà bien avancée de la nuit. Après un réveil au Khumis (un lait de jument fermenté que mon estomac met plusieurs heures à digérer) Gulnara est tout enthousiaste : elle me propose d'accompagner son mari et l'un de ses fils. Comme chaque mois, ils partent rendre visite quelques jours à un frère et une sœur qui vivent en yourte le long du lac Song-Köl. C'est eux qui s'occupent des bêtes d'Imanaliev (20 vaches, 20 chèvres, 70 moutons et 3 juments) durant 6 mois de l'année. Je comprendrai plus tard qu'ils ont avancé cette visite de plusieurs jours pour me proposer l'expédition.

www.pdfbooks.com

8 heures à cheval sont nécessaires pour rejoindre le lac et la yourte de Fridon. Il fait noir quand nous arrivons et c'est un cavalier de 7 ans, surgit de nulle part au galop, qui nous accueille.

A la lueur d'une lampe à huile, assis en cercle, nous partageons le premier soir le Beshbarmak - plat populaire, traduit par « cinq doigts » car il se mange avec les mains. Les deux têtes de mouton qui reposent, cuites, au milieu du cercle sont soigneusement décortiquées par deux pères de familles, chaque morceau est précisément distribué. Je recevrai notamment... un œil ! L'appétit vient en jouant, je l'avale sans réfléchir.

Le réveil matinal du lendemain est l'occasion de prendre le thé avec la famille de Fridon, Jarken sa femme, Norsultan et Djoldechbek ses enfants de 7 et 5 ans. C'est surtout l'occasion de sortir mon *Passe-trappe*, puis un *Schau Genau*...et de passer deux heures à postposer quelques tâches quotidiennes. Le lendemain, c'est un tournoi qui est organisé avec les enfants des yourtes « voisines ». Le surlendemain mes jeux se déplacent sans moi, à cheval, vers des yourtes plus éloignées. Je m'amuse à imaginer que peut-être de l'autre côté du lac, d'autres familles de nomades sont en train de rire autour de mes jeux. Je resterai trois jours seulement autour du lac Song-Köl et pourtant les souvenirs sont intenses et les embrassades des hommes à mon départ sont très chaleureuses. On me demande de revenir.

Mon retour à la civilisation « urbaine » se fait péniblement, sous la neige, dans la benne arrière d'un camion que je partage avec deux chevaux qu'on emmène chez le vétérinaire. Je n'ai pas compris où ce camion, à travers la montagne, m'emmènerait. La nuit est tombée quand on arrive à Kyrsat, je suis frigorifié et inquiet de mon logement de ce soir. Mais l'une des surprises les plus réjouissantes m'attend. Le chauffeur me dépose devant la maison du papa de Gulnara...et ce sont 16 personnes qui m'y attendent pour souper et m'offrir le gîte. La chaleur humaine de cette famille me fait oublier toute fatigue... et c'est autour d'un *Jungle speed* que nous nous rassemblerons tous. ■

Thibaut Quintens

La dictature du plaisir

Définir une typologie exhaustive de tous ceux qui franchissent la porte de notre boutique serait sans doute vain, tant finalement on passe du coq à l'âne. Je sais, vous aimeriez bien que je vous parle de l'âne. Mais je lui préfère l'âme, celle qui cache parfois bien son jeu, qui s'emploie à prendre à contre-pied le vendeur qui finalement n'attend qu'une chose : qu'on bouscule son train-train!

www.DayzEbook.com

Rien ne m'amuse autant que de deviner quel client vient de franchir la porte. Si les indices sont variés, j'aime pour ma part observer les premiers pas et le premier regard. Décidés, méthodiques, perdus, rapides, à la recherche du moindre repère familier ou d'une proie cochée sur une liste… cette petite danse possède ses figures imposées et ses surprises.

Pensez-vous, par exemple, que croissants et zombies soient compatibles? En d'autres termes, pensez-vous qu'une jolie boulangère, qu'on imagine plutôt scotchée aux films de Meg Ryan, puisse ressortir du magasin avec une boîte contenant des créatures impitoyables? Surtout, comment l'envisager lorsqu'elle me demande en premier lieu une recharge de *Trivial Pursuit*? Et puis son œil happé par le fond du magasin, découvrant pour la première fois des promesses de combats ultimes, de couloirs lugubres, de monstres en tous genres, à scalper à l'épluche-légume si besoin est, fait le reste. Du zombie, du vampire, du fantôme… visiblement ma petite marchande de brioches était plus connectée « AsiaArgento » que « Julia Roberts ». Je ne sais pas si elle a surmonté le grand écart ludique, le passage du camembert multicolore aux attaques de fantômes chinois, mais son envie était si intense que je n'ai osé la priver de ce plaisir gourmand.

La force du thème parle donc au cœur. Et le cœur a ses raisons que la raison ne connaît point. Une enseignante m'a offert la plus belle des démonstrations, m'avouant en préambule ne pas bien saisir *Bohnanza* ; ni *Utopia* que même ses grands garçons semblaient avoir du mal à dompter. Tout semblait clair : hors de question de l'emmener sur des chemins trop escarpés. Tout semblait clair jusqu'à ce que sa fille d'une dizaine d'années serre contre elle, comme le plus précieux des trésors, une boite de *Nefertiti*. Jusqu'à ce que la maman s'empare à son tour de *Cyclades*. Quel marabout les éditions Matagot ont-elles engagé? Quelles techniques commerciales alternatives ont-elles bien pu concocter dans leur labo secret? Car « qu'importe si on n'arrive pas à jouer, ce n'est pas grave, la boîte me plait ».

Ma mission est pourtant claire : proposer le jeu qui ne restera pas sur une étagère et qui invitera le client à revenir. Mais il m'est donc arrivé poser genou à terre en face des zombies, des dieux de la Grèce antique… ou pour éviter tout incident diplomatique. Lui était impatient de faire découvrir à sa douce ce jeu avec des billes noires et blanches… : « *Abalone*, c'est ça, tu vas voir c'est super ». Je profitais de l'occasion pour faire essayer aux deux tourtereaux *Fits*, le Tétris de *Knizia*. Les premières pièces à poser amusèrent la jeune fille, le score sans appel en faveur de son amoureux, beaucoup moins. Non, elle n'aimait finalement pas ; trop compliqué, trop abstrait! Aïe-Aïe-aïe… fallait-il tirer le signal d'alarme? Ou laisser repartir le jeune homme, convaincu que son *Abalone* tant adulé ferait leur bonheur? J'ai choisi de ne pas frustrer le garçon. Et depuis, qui sait, la miss a peut-être pris sa revanche… ■

Claude Lucchini
Boutique Ludocortex

OFFRES D'ABONNEMENT

Vasco de Gama
25 Euros

Nelly
30 Euros

Pour tout abonnement d'un an*

*Offre valable jusqu'au 06/02/10 pour la France Métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles

OFFRE DE LANCEMENT NOUVELLE FORMULE :
Le jeu Shabadabada Cinoche offert pour tout abonnement d'au moins un an

Parrainez un nouvel abonné* et prolongez votre abonnement de 1 à 6 mois**

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

**1,3 et 6 mois pour respectivement un abonnement de 6 mois, 1 et 2 ans du filleul

BULLETIN D'ABONNEMENT

(Chèque à l'ordre de Wilobee à renvoyer à :
Wilobee - 6-8 rue Maryse Bastié - 91430 Igny)

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : ..... CP : ..... Ville : .....
Pays : ..... Mail : ..... Téléphone : .....

Parrainé par :

Nom : ..... Prénom : .....
N° d'abonné du parrain : .....

❒ Je choisis de m'abonner pour **6 Mois** à JSP :
France Metropolitaine : 26 € - UE et Suisse : 32 € - Autres pays : 34 €

www.DayzEbook.com

❒ Je choisis de m'abonner pour **1 an** à JSP et de recevoir Shabadabada Cinoche* gratuitement :
France Metropolitaine : 48 € - UE et Suisse : 58 € - Autres pays : 63 €

❒ Je choisis de m'abonner pour **2 ans** à JSP et de recevoir Shabadabada Cinoche* gratuitement :
France Metropolitaine : 90 € - UE et Suisse : 108 € - Autres pays : 115 €

❒ Je choisis **l'offre liberté** avec prélèvement trimestriel par carte bancaire :
France Metropolitaine : 13 € - UE et Suisse : 16 € - Autres pays : 18 €

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 :

*Offre réservée à tout nouvel abonné en France Métropolitaine exclusivement

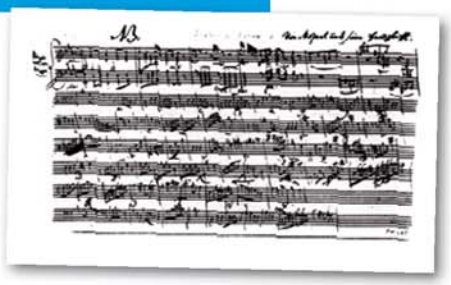
OFFRES SPECIALES

❒ Je choisis de m'abonner pour 1 an à JSP + Vasco de Gama : 73 €
❒ Je choisis de m'abonner pour 1 an à JSP + Nelly : 78 €

4 BONNES RAISONS DE S'ABONNER A JSP

1 - Recevoir le magazine à domicile
2 - Lire JSP à prix réduit
3 - Acheter des jeux à prix imbattables sans frais de port
4 - Cumuler des points pour gagner des jeux aux encheres

Quand Mozart s'amuse



Quand on se représente les génies, on a tendance à imaginer des gens hyper sérieux qui passent leur temps à travailler. Pourtant, les génies sont souvent des personnages fantasques et joueurs. L'esprit ludique, cette tendance à vouloir insuffler du jeu dans tous les aspects de la vie, semble même être une condition *sine qua non* de la créativité.

www.DayzEbook.com

Dans *Amadeus*, Milos Forman présente Mozart comme un éternel adolescent qui s'amuse de blagues salaces et scatologiques, mais laisse sous silence le Mozart joueur. Loin de n'être qu'un *hobby* centré autour de boîtes en carton rectangulaires, le jeu est un état d'esprit qui accompagne chacune de nos activités. Dans la correspondance de Mozart, on apprend par exemple que pour tromper l'ennui de longs trajets à travers l'Europe, il s'amusait à inventer des surnoms pour ses amis. Plus tard, il utilise ces surnoms dans certains de ses morceaux, comme le canon *Lieber Freistädtler, lieber Gaulimauli*, Gaulimauli étant le surnom inventé par Mozart pour Freistädtler lors d'un voyage de Vienne à Prague. Mais plus qu'un innocent jeu sur les noms, c'est le *Musikalische Würfelspiel* attribué à Mozart et publié de manière posthume qui nous intéresse ici. Ce type de jeux de dés musicaux fut très à la mode au XVIIIe siècle. On en trouve chez Haydn (*La Plaisanterie philarmonique*, 1790) ou, de manière plus élaborée chez Kimberger (Le compositeur à volonté de polonaises et de menuets, 1757). Mozart revendiquait composer de la musique pour toutes les oreilles et ne pas réserver son œuvre à l'aristocratie. Il semble d'ailleurs que ce fut la vision dominante à l'époque : la musique non réservée à une élite, y compris dans l'art de sa composition. N'importe quel amateur de musique était réputé en connaître les codes et pouvoir composer, chez lui, des morceaux agréables. Les jeux de dés permettaient ainsi à n'importe qui de composer une quasi infinité de pièces qui étaient au moins "grammaticalement" correcte. Le menuet se compose de 16 mesures qui, chacune, répondent à certaines exigences musicales. Mozart a donc composé 272 mesures et les a disposées dans un tableau. L'utilisateur de son jeu jette deux dés ou un seul, selon qu'il "compose" le menuet ou le trio qui l'accompagne. Il se réfère ensuite au tableau et assemble les mesures. Lorsqu'il a fait cela 32 fois (16 pour le menuet, 16 pour le trio), voilà le morceau composé. Par exemple, si à la quatrième mesure j'obtiens un 9 avec les dés, je jouerai la mesure numéro 50, si à la cinquième j'obtiens un 2 ce sera la n°105 et ainsi de suite. S'il s'était contenté d'imaginer sa version du jeu de dé musical alors à la mode, Mozart n'aurait pas mérité notre attention. Ce n'est pas parce que Monsieur tout le monde se met à jouer au poker qu'il devient automatiquement porteur de l'esprit ludique. Non, le compositeur avait un autre jeu, à base de lettres cette fois, sur le même principe. A des mesures sont cette fois associées certaines lettres de l'alphabet, en minuscule ou majuscule. A partir de prénoms ou des surnoms mentionnés plus haut, Mozart compose de petits morceaux dont on peut retrouver les partitions manuscrites aux archives de la BNF. Comme tout auteur de jeu, Mozart fait des essais, il tâtonne et adapte les règles de son jeu, déplaçant certaines lettres, en retirant d'autres, de sa partition de référence.

> "Les jeux de dés permettaient ainsi à n'importe qui de composer une quasi infinité de pièces.

De là à définir Mozart comme un *game designer* avant l'heure il y a un gouffre que nous ne franchirons pas. Mais l'anecdote a de quoi amuser et méritait ce court interlude. Maintenant, vous pouvez reprendre votre lecture de sujets plus sérieux. ■

Anaël Verdier

CRITIQUES

La dernière petite bafouille de cette page se terminait par l'annonce de notre départ à Essen. Et bien, bonne nouvelle, nous en sommes revenus sains et saufs (enfin, c'était moins une pour Anaël qui a frôlé le clash avec un éditeur furieux et auteur nerveux). Nous avons essayé de remplir au mieux notre cahier des charges au retour d'Allemagne : jouer, jouer et encore jouer pour vous donner un éclairage sur les titres majeurs sortis lors du salon. Alors oui, il reste encore plusieurs boites qui attendent patiemment de passer sous l'œil inquisiteur de la Team JsP. Cela sera pour le numéro de Février qui, vu le peu de sorties annoncées en début d'année, devrait nous permettre de passer en revue les productions plus discrètes. Pour ce mois-ci, nos trois valeurs sûres vous entraineront dans les souterrains de **Dungeon Lords**, la nouvelle création de Vlaada Chvatil qui va, s'il continue, transformer notre Ameritrasher d'Antonin en un pur Eurogamer ; puis dans la Rome antique, avec **Caligula**, où coups de poignard et traitrises sont habilement agencés autour d'une mécanique efficace ; et pour clore ce voyage sur une note plus "caliente", **Havanna** vous emmènera sur l'île de Cuba pour un séjour agréable à souhait. Sur ce, on se retrouve en 2010 et d'ici là, bonne fêtes de fin d'année à tous !

VERDICT
Suprême Cheese Double beef with bacon

VERDICT
Double Cheese Pepper Fever

VERDICT
Cheese and Fish

VERDICT
Cheese surgelé

www.DayzEbook.com

NATACHA

Je suis profondément gentille, alors dans le jeu si je peux trahir, mentir, comploter voire me raviser, j'avoue que je m'éclate. C'est très libérateur de s'exercer à être autre chose que soi-même ! Surtout s'il s'agit de se surpasser.

> jeu du moment : Caligula

ANAEL

Noël. C'est l'heure d'hiberner et c'est ce que je vais faire sans plus attendre. Une bûche dans la cheminée, une peau de bête et quelques bouquins. L'hiver sera long en ce qui me concerne. Je vous dis hasta la vista et so long.

> jeu du moment : Caligula

ERWAN

Un samedi soir, 4h du mat, j'explique El Paso à quatre potes. Trois d'entre eux sont bien imbibés. Vont-ils capter les subtilités du jeu...? En fait oui, j'ai fini bon dernier!

> jeu du moment : Dungeon Lords

GUILLAUME

J'annonce solennellement que ma femme m'a écrasé à Dungeon Twister : cinq points de victoire à zéro. Quand je pense à la manière dont je la raillais avant la partie, je me devais de l'annoncer publiquement. Je pense qu'elle appréciera...

> jeu du moment : Havanna

GIOVANNI

Parfois il faut expérimenter pour découvrir la vérité : le trouble fête est celui qui, sur un coup de tête, renonce et s'exclue du jeu ; le tricheur est celui qui ne respecte pas les règles et en tire du plaisir, permettant ainsi à tous de rester en jeu.

> jeu du moment : Alarme !

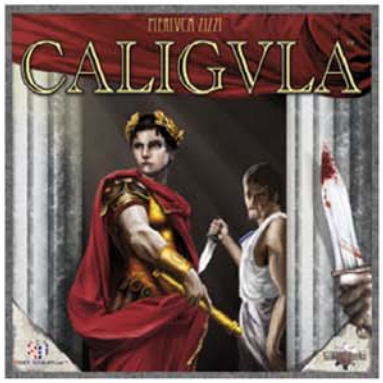
MANU

Rhaa, c'est dure de se trimbaler à La Grande Recrée en période pré-Noël. Voir Docteur Maboul et Monopoly partir par palette entière, ca me fait toujours un pincement au cœur... M'enfin.

> jeu du moment :Havanna

/// JEUX DU MOIS

Havanna (Eggertspiele)



Caligula (PostScriptum)

Dungeon Lords (CGE)

/// ON EN REVE DEJA...

- > Campaign Manager 2008 (Z-Man Games)
- > Tikal II (Gameworks)
- > Un Monde sans fin en VF (Kosmos/Filosofia)
- > Road Kill Rally (Z-Man)
- > Runewars (FFG)
- > Funny Little Games in Whitechapel (Nexus)
- > Pix (Gameworks)
- > Tales of Arabian Nights (Z-man)

www.DayzEbook.com

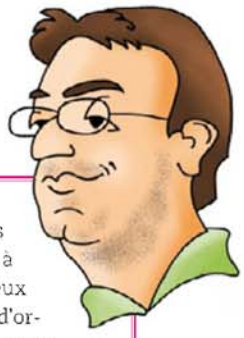
/// Top 10 boutique JSP

1. Rallyman
2. Extension SmallWorld : Maauuudits
3. Extension SmallWorld : Honneur aux Dames
4. Extension Les Aventuriers du Rail : Europa 1912
5. Dominion - Rivages
6. Identik
7. Stronghold
8. Mr Jack à New York
9. Shadow Hunters (VF)
10. Kaleidos - Edition Limitée

Antonin

Après qu'Olivier m'eut forcé à jouer à Cluedo Spy, j'ai hésité à porter plainte pour harcèlement moral. Mais j'ai renoncé contre la promesse d'une boîte de la Guerre de l'Anneau de luxe.

> jeu du moment : Dungeon Lords



Olivier

Essen, c'est toujours l'occasion de jouer à des dizaines de jeux puisque c'est le point d'orgue de saturation du marché... Mais combien survivront aux premiers frimas de l'hiver ?

> jeu du moment : The Adventurers

Sylvain G.

Bilan de cet Essen 2009 : une édition assez conservatrice, presque frileuse. Quelques bons jeux, mais pas de chef-d'œuvre révolutionnaire. Mon petit coup de cœur perso : "Grimpe !" chez Le Scorpion Masqué. Un concept minimaliste très convivial.

> jeu du moment : At the Gates of Loyang

Dungeon Lords

www.DayzEbook.com

Le Ministère des Donjons est heureux de vous présenter sa dernière campagne d'information, présentée sous la forme d'un jeu de plateau. L'objectif est double : montrer aux aspirants seigneurs de donjon en quoi consiste réellement ce métier décrié, et faire prendre conscience aux aventuriers du caractère incivique et antisocial de leurs violences et dégradations dans les souterrains laborieusement bâtis.

C'est en jouant à un jeu comme *Dungeon Lords* que l'on réalise combien la création ludique ne consiste pas seulement à concevoir une mécanique arithmétiquement parfaite mais aussi à donner une âme et une ambiance au déroulement des parties. Quelle différence cela fait pourtant de savoir que si vous devez payer une pièce d'or pour recruter un monstre ce n'est pas juste parce que votre pion est sur le troisième emplacement de l'action mais parce que vous avez dû convaincre le tavernier d'ouvrir plus tôt ? Et que dire de cette description du sort des aventuriers Boule de Feu ? « Ce sort populaire n'a absolument aucun effet. Pour l'empêcher de perdre de sa popularité, les monstres devraient recevoir la consigne de crier et de se tordre de douleur comme s'ils étaient à l'agonie. » *Dungeon lords* est pourtant fondamentalement un jeu de gestion, mais Vlaada Chvátil a su le doter d'une excellente ambiance qui fait rapidement oublier la course aux points de victoire pour le simple plaisir de bâtir son donjon à soi.

Et malgré tout cet humour, malgré ce thème omniprésent d'héroïc-fantasy parodique, les mécanismes de jeu sont tout de même fouillés et remarquablement bien agencés. Le tour de jeu est fluide, l'interaction présente, la tension permanente. Mais une aussi belle réussite devait bien avoir un prix, que l'on retrouve dans la complexité, qui sans être insurmontable, réserve cependant le jeu aux *hard-core gamer*. Pour ce qui est de la fluidité, elle est obtenue grâce à la programmation simultanée des actions. Les joueurs peuvent ainsi réfléchir tous en même temps à ce qu'ils veulent faire, en tentant de deviner quelles actions leurs adversaires vont choisir afin de réagir en fonction. L'ordre dans lequel les actions sont effectuées est en effet déterminant. Pour préserver cette incertitude quant à l'ordre de placement sur les différentes actions à moins de quatre joueurs, un système de joueur neutre effectuant

ses actions aléatoirement est mis en place. Le style de jeu n'est donc pas tout à fait le même selon le nombre de participants. La phase de résolution des actions se déroule ensuite très rapidement et les autres phases du tour peuvent être accomplies simultanément par tous les joueurs. Et un jeu de gestion où l'on n'attend pas son tour pendant dix minutes est suffisamment rare pour être remarqué. Mais l'on n'est pas pour autant chacun à jouer dans son coin, le nez sur son plateau personnel. D'une part en raison justement de l'importance de l'ordre dans lequel les actions sont effectuées, mais également à cause des fluctuations du Maléficomètre. L'ordre des joueurs sur cette piste indiquant leur degré de méchanceté détermine en effet lequel va attirer les aventuriers les plus faibles et lequel les plus puissants, des joueurs trop ouvertement démoniaques risquant même de voir le redoutable paladin se déplacer jusqu'à leur donjon. Une chose qu'il vaut mieux éviter, à moins d'être sûr de pouvoir vaincre ce puissant ennemi ou de s'en débarrasser en améliorant sa réputation. Car la tension est permanente face au danger que représentent les aventuriers qui arrivent l'un après l'autre devant la porte du donjon, attendant d'être en groupe pour venir tout saccager. La pression est encore plus grande dans le jeu complet avec l'évènement spécial annuel à gérer.

La comptabilité, c'est pas pour les trolls

Tous ces points positifs ne doivent cependant pas faire prendre le jeu pour ce qu'il n'est pas. D'accord il y a des trolls et des boules de feu, c'est vrai qu'on rigole bien, mais à la condition express de ne pas laisser fléchir sa concentration. Ce n'est pas pour rien que le livret de règles s'ouvre sur une sorte de mini-jeu tutorial pour découvrir les mécanismes des combats, et ce avant même de commencer à lire les règles simplifiées pour la première partie. Et l'avertissement de Vlaada est éloquent : « Ouais, je sais ce que vous pensez : "Hé, je suis un *hard-core gamer*, je peux gérer les règles complètes." Et bien devinez quoi ? Ce jeu est conçu pour des *hard-core gamer*. Et on voudrait quand même que vous commenciez par les règles simplifiées. » Bien sûr il est toujours possible de passer outre, mais il ne faudra pas ensuite accuser le jeu si à la suite d'une erreur de calcul ou d'un évènement imprévu votre donjon se trouve entièrement ravagé par les aventuriers. Si vous vous attendiez à des combats de monstres en pagaille avec pléthore de lancers de dés, faites très attention. *Dungeon Lords* reste un jeu de gestion et d'optimisation de la réaction face aux dangers qui s'annoncent. A l'inverse, les adeptes du *full control* devront se méfier des sorts des aventuriers qui ne sont révélés qu'au dernier moment, bien que certaines actions permettent d'en prendre connaissance

www.DayeBook.com

COMMENT ÇA MARCHE ?

Une partie se décompose en deux années de quatre tours de jeux. A la fin de chaque année, un groupe d'aventuriers attaque le donjon de chacun des joueurs, causant plus ou moins de dégâts en fonction des pièges et des monstres à vaincre. Pour se préparer à les repousser, les Seigneurs de Donjon disposent de trois actions lors de chacun des quatre tours précédant l'assaut. Ces actions sont programmées simultanément en choisissant parmi les huit possibles, puis deux d'entre elles deviennent indisponibles pour le tour suivant. L'ordre dans lequel les actions vont être jouées détermine la façon dont celles-ci sont résolues : se placer en dernier sur une action est souvent plus profitable mais aussi plus risqué car tous les emplacements peuvent avoir déjà été pris. Les différentes actions permettent de récupérer de l'or ou de la nourriture, d'acheter des pièges ou des monstres, de construire des souterrains et des salles spéciales, de recruter des diablotins ou encore d'améliorer sa réputation afin d'attirer les aventuriers les moins puissants.

avant. Cependant, cet élément de surprise s'intègre parfaitement au jeu : en général, c'est à ce moment là qu'on rigole, quand un sort imprévu vient perturber les plans d'un adversaire trop confiant.

La vie de donjon

Mais si le côté administration du donjon ne vous effraie pas ou même vous fait envie, vous ne serez pas déçu, car l'atmosphère est parfaitement rendue. C'est qu'il n'est pas facile de se rendre compte de la tâche que représente l'administration d'un donjon, à moins d'avoir déjà essayé le jeu vidéo *Dungeon Keeper* ou lu la B.D. *Donjon* de Joann Sfar et Lewis Trondheim, deux oeuvres auxquelles *Dungeon Lords* fera immanquablement songer. L'ambiance est également bien rendue par le joli matériel, du même niveau de qualité que dans *Space Alert* ou *Galaxy Trucker*. Cartes, tuiles, petits plateaux de jeux et figurines de diablotins sont en abondance. Avec neuf espèces de monstres différentes, autant de sortes de pièges et quatorze types de salles il y a le choix. Que vous soyez plutôt du genre à envoyer des hordes de fantômes ou à sacrifier votre gobelin pour invoquer un unique démon, les stratégies sont multiples. Plutôt que de tenter de vaincre les aventuriers au combat, vous pouvez même essayer de les avoir à l'usure en leur mettant des portes piégées et en envoyant vos *slimes* les engluer. Ne voyez tout de même pas trop grand pour le donjon de vos rêves, car deux heures de jeu ne vous permettront malgré tout que de construire un petit souterrain avec souvent guère plus de quatre ou cinq salles et autant de tunnels. Cette petite échelle du jeu, avec seulement quelques monstres et pièges à disposition au final pourrait se révéler frustrante, mais va de pair avec la durée raisonnable des parties. Encore une fois, la parfaite combinaison des éléments thématiques et des mécanismes, l'un venant soutenir l'autre, réussit l'exploit de faire de *Dungeon Lords* un jeu à la fois de gestion et d'ambiance. ■

Erwan Berthou

VERDICT

Un excellent alliage de gestion, de thématique et d'humour. Tous les ingrédients sont là, rien ne manque, sauf peut-être un peu d'interaction, mais était-il réellement possible de faire mieux avec ce thème ? Vlaada Chvátil reste sans conteste l'un des meilleurs auteurs du moment et Dungeon Lords l'un des gros succès d'Essen 2009.

www.DayzEbook.com

/// À SAVOIR

Auteur : Vlaada Chvátil
Editeur : Czech Games Edition et Z-Man Games
Joueurs : 2 à 4
Age : 12 ans et +
Durée : 120 min
Prix conseillé : NC
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Thème traité avec un humour jubilatoire
- La rédaction de la règle de jeu.
- Les mécanismes novateurs.

- La complexité du jeu le réserve à un public de gros joueurs.
- La petite échelle des donjons.

Vasco de Gama

Très simple sur le plan stratégique, Vasco De Gama nous transporte pendant une croisière d'environ deux heures. Point de coups fourrés ou autres réflexions tortueuses, What's your game nous offre un divertissement fluide et au thème porteur.

Dans *Vasco De Gama*, peu d'inactivité. A coups de « *travailler plus pour gagner plus* », les armateurs en herbe accomplissent quatre actions : recruter des marins et des capitaines, solliciter l'aide des personnages spéciaux, acheter des projets de construction de bateaux et envoyer naviguer des bateaux le long de la côte est, de l'Afrique jusqu'en Inde. Dans un mécanisme, qui n'est pas sans rappeler *Caylus* et consorts, les participants positionnent leurs quatre jetons sur les emplacements disponibles des quatre types d'actions. De prime abord, le jeu semble pécher ici par un trop grand nombre de places utilisables : opérer des choix s'avère rapidement trop aisé. Pour peu que vous sachiez compter jusqu'à quatre, il n'est pas difficile d'accomplir chacune des actions à chaque tour. Quel que soit le nombre de joueurs, il sera toujours inférieur au nombre de places disponibles. Dans une perspective de placement tendu, la tension échoue donc lamentablement... ou presque.

Presque?

Paolo Mori a heureusement pensé au canot de sauvetage qui permet de conserver la tension à flot. Elle ne vient alors pas du manque de place disponible, mais d'une subtile alliance entre loterie et prise de risque. Pour chaque disque « action » placé, le joueur choisit également un numéro disponible (de 1 à 22). Les différents nombres sélectionnés représentent le futur ordre de résolution des actions. Le choix est compliqué par la présence d'un pion d'action gratuit dont la position, comprise au préalable entre 4 et 12, peut varier (de +3 à -3) après la phase de sélection des numéros. Après cette variation, tous les numéros situés avant celui du pion action coûtent un or par case d'écart. Ce mécanisme est sans aucun doute l'apport le plus remarquable du jeu. Bien maîtrisé, il permet la prise de positions préférentielles mais gare à l'inattention, synonyme de coups à blanc.

Fort en thème, faible en stratégie

A un mécanisme astucieux, *Vasco de Gama* s'adjoint un thème pas si lointain. L'immersion dans le monde de l'exploration navale est convaincante, grâce au très beau matériel et à l'enchaînement des différentes étapes de la vie d'un projet maritime du XVI e siècle. Attention : cette critique qui vogue sur un océan bien pacifique s'apprête à rencontrer un grain... Si le navigateur était amiral, le jeu, lui, doit se contenter d'un honorable grade de « lieutenant de vaisseau ». En cause, une stratégie de jeu qui ne peut se conjuguer au pluriel tant elle est linéaire et quelque peu rigide. En caricaturant, les joueurs accomplissent toutes les actions à chaque tour et la grande majorité des points est obtenue d'une seule façon sur la carte de navigation. Ajoutez à cela le personnage du roi Manuel 1er par trop incontournable, et ardue sera votre tâche si vous décidez de snober, toute la partie durant, l'action supplémentaire octroyée par le souverain du Portugal. Ce despote a un poids très fort qui rigidifie encore la stratégie. Au final la durée de vie du jeu risque d'être plus courte que celle du trajet de l'illustre navigateur. ■

Erwan Berthou

▶ VERDICT

Porteur d'un thème fort et d'un mécanisme de sélection des actions original, Vasco de Gama est un jeu agréable. Cependant, sa faiblesse stratégique pourrait le condamner pour les parties entre joueurs émérites... A ne pas mettre entre toutes les mains donc, même s'il en charmera plus d'un en guise d'introduction aux jeux de gestion.

/// À SAVOIR

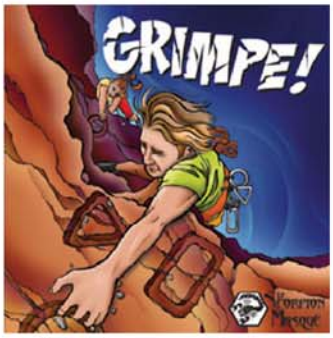
Auteur : Paolo Mori
Editeur : What's your Game / Iello (VF)
Joueurs : 2 à 4
Age : à partit de 12 ans
Durée : 90 min
Prix conseillé : 34,90 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC
Prix abonnés JSP : 28 € *

- Le mécanisme de choix des actions
- Un thème emballant

- La stratégie linéaire

* Pour en bénéficier, veuillez vous connecter sur notre site : www.jsp-mag.com avec votre numéro d'abonne

GRIMPE !



La varape, la sensation d'être suspendu dans le vide sans aucun filet, de juste tenir grâce à la force de ses doigts, le vertige de sentir la prise s'effriter sous les phalanges, voilà un thème rarement traité dans le jeu de société. Le Scorpion Masqué, jeune éditeur québécois, nous propose sa vision de ce sport périlleux avec un objet ludique improbable: Grimpe.

Oubliés les dés, le plateau et les cartes. Dans *Grimpe*, le principal moteur ludique, c'est vous. Au début de la partie, une voie d'escalade est constituée par des cartes carrées en carton léger percées de formes irrégulières. On a l'impression d'une plaque de pions qui vient d'être *dépunchée*. Autour de chaque orifice, dessiné comme la prise d'un mur d'escalade, un liseré coloré indique les possibilités de jeu. A chaque couleur correspond un doigt. Par exemple, le noir c'est pour le pouce et le vert pour le majeur. Le but est de poser sur la paroi (dans les trous, donc), un maximum de doigts à chaque mouvement vers le sommet. Plus j'assure de prise avant de passer à la suite de mon ascension plus je marque de points (3 pour trois doigts, 10 pour les cinq) et ainsi de suite jusqu'au sommet ou jusqu'à la chute, quand le doigt ripe et que la carte dérape. *Grimpe* est un jeu d'agilité et de flexibilité particulièrement intuitif et propice à attiser les curiosités. Il suffit de le laisser traîner sur une table pour qu'en quelques minutes un attroupement de joueurs se masse autour, avides de tenter eux aussi l'ascension du sommet. Facile à mettre en place et à expliquer, *Grimpe* est parfait pour une soirée entre joueurs occasionnels. ■

Anaël Verdier

Auteur : Benoît Michaud
Editeur : Le Scorpion Masqué
Joueurs : 1 +
Age : 10 +
Durée : 15 min

▶ VERDICT

Grimpe est un objet ludique improbable, attirant et intuitif où l'on escalade des falaises à la force de ses seuls doigts. Sans prétention, on le sort pour quelques minutes mais lorsqu'on le range, plusieurs heures sont passées.

www.DayzEbook.com

7 ATE 9

Out of the Box avait agréablement surpris au dernier salon d'Essen avec son Ninja vs Ninja, mignon, fun et sans prétention. Comme quoi, les années se suivent et ne se ressemblent pas...

7 ate 9 (jeu de mots) est un petit jeu de cartes en simultané. C'est une des trois nouvelles sorties 2009 de la collection de poche en boîte métal de l'éditeur US. Le principe est simple : se débarrasser le plus vite possible de ses cartes en défaussant à chaque fois une valeur inférieure ou supérieure de 1, 2 ou 3 à la carte jouée précédemment. Le second jeu de cartes proposé par l'éditeur américain reprend sensiblement le même concept, mais avec des cercles de couleur concentriques. Dans *Super Circles*, chaque nouvelle pose doit ainsi reprendre un cercle commun (même emplacement et même couleur) à la carte active, sauf celui grâce auquel elle avait été jouée. On préfèrera d'ailleurs cette version, remplaçant le calcul mental par l'observation, et donc un peu moins prise de tête. Troisième sortie de la même gamme : *Run Wild* en fait un banal *Rummy* en simultané. Comme on le voit, cette année Out of The Box joue la carte de la simplicité *fun* et grand public, au détriment, malheureusement, de l'originalité. A déplorer aussi, la relative fragilité des cartes, plutôt fines pour des jeux d'action où les pliages accidentels sont si vite arrivés. Autant dire qu'on attend avec impatience *Pirate vs Pirate*, variation sur le concept du légendaire *Ninja vs Ninja*, pour deux à trois joueurs. ■

Sylvain Gourgeon

Auteur : Maureen Hiron
Editeur : Out of the Box
Joueurs : 2-4
Age : 8 +
Durée : 10 min

▶ VERDICT

Un titre sympathique, mais dont le mélange de jeu en simultané et de calcul mental n'est pas si *fun*. Dans le même genre, on lui préfère son petit cousin, *Super Circles*, plus fluide, voire *Dobble*, chez Play Factory, critiqué le mois dernier. Mais au final, tout cela manque cruellement d'originalité.

Pirates de l'espace

La vie de pirate n'est pas de tout repos, et on a beau aimer « explorer de nouveaux mondes, découvrir de nouvelles vies, d'autres civilisations, et au mépris du danger, reculer l'impossible », il arrive un jour où on a envie de se sédentariser.

Jeu sans plateau, on module soi-même l'espace de jeu avec les soleils, planètes et autres nébuleuses contenues dans la boîte : on déplace son vaisseau spatial à l'aide de gabarits, on utilise la pichenette pour déplacer les cargos à piller afin de vendre son butin et être le premier à s'offrir un repaire. Il faudra éviter les astéroïdes (pichenette oblige), la police galactique, la tempête cosmique et se méfier des vents solaires. Vaste programme au système de jeu agréable et fluide, mais l'interaction est tellement exceptionnelle, et les difficultés si rares (il n'y a que deux astéroïdes), qu'on a parfois l'impression de jouer seul à côté des autres. Un vaisseau supplémentaire (pour jouer à 3), ainsi que des règles additionnelles (mais néanmoins indispensables à l'intérêt du jeu puisqu'elles permettent d'interagir avec les autres joueurs) existent, mais sous la forme d'un petit sachet absent de la boîte de jeu et distribué par les boutiques spécialisées. Que ce soit une manière de réparer un oubli, ou un « coup marketing », il est bien dommage que ce point de règle nécessaire à rendre le jeu plus intéressant ne figure pas dans la boîte. ■

Guillaume Peris

www.DayaEbook.com

Auteur : Sirius
Editeur : Christophe Boelinger
Joueurs : 2-4
Age : 8 +
Durée : 45 à 60 min

▶ VERDICT

Un jeu qui fait envie (et séduira sans doute le jeune public) mais où l'interaction et les difficultés se révèlent trop rares. Les règles d'abordage changent la donne, mais ne figurent pas dans la boîte de base. Dommage, ça aurait dû être vert.

Roma II

Voilà bien longtemps qu'on en entendait parler, mais l'attente en valait la peine. La nouvelle version de Roma tient toutes ses promesses, aussi bien pour ceux qui découvrent le jeu en stand-alone que pour ceux qui vont l'utiliser comme extension.

Alors quoi de neuf à Rome ? Dire que depuis tout ce temps la révolte déchire toujours la ville. Heureusement, voilà trente nouvelles cartes – 15 personnages et 15 bâtiments – pour tenter d'y mettre fin d'une manière ou d'une autre. Je dis bien « tenter », car même si le jeu est excellent, avec une bonne dose de réflexion tactique pour utiliser au mieux les jets de dés, il est de ceux dont la durée est extensible. Mais cette possibilité de renverser la situation par une lutte acharnée et de faire pencher la balance de l'autre côté fait aussi le charme du jeu. Les cartes d'*Arena* sont toutes originales à l'exception du Forum, mais leurs effets restent équilibrés par rapport à celles de *Roma*. La grosse surprise pour les vétérans de *Roma* sera sans doute l'ajout d'un nouvel emplacement d'action, la Corruption, dont la carte peut être activée une fois par tour par n'importe quel dé à condition d'en payer le résultat en sesterces. L'air de rien, voilà qui offre pas mal de nouvelles possibilités stratégiques pour amasser des points de victoire ou tenter de réduire ceux de l'adversaire à zéro. ■

Antonin Merieux

Auteur : Stefan Feld
Editeur : Queen Games
Joueurs : 2
Age : 10 +
Durée : 30 min

▶ VERDICT

L'auteur a parfaitement réussi à renouveler le jeu, déjà très bon, en donnant aux nouvelles cartes des effets réellement originaux. Certains risquent cependant d'être gênés par le texte en anglais qui remplace les icônes sur les cartes, alors qu'il s'agit d'une version internationale.

Egizia

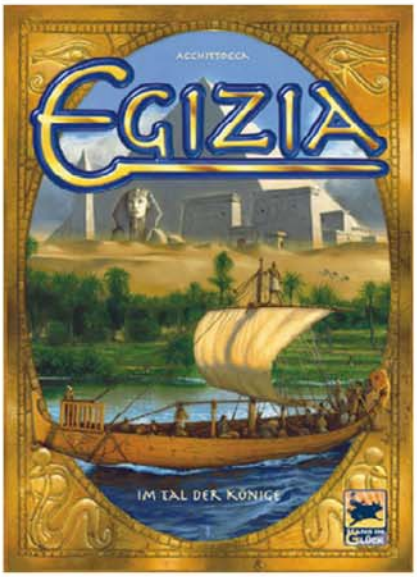
Vendredi 23 Octobre 2009 – 16h08 – QG de JSP – Allemagne. Alors que je termine tranquillement mon énième Burger trop cuit de notre court séjour, Hans m'appelle. Il souhaite que je parte immédiatement sur les rives du Nil avec un groupe d'italiens déjà côtoyés lors d'un voyage avec Leonardo Da Vinci dans les Comuni de l'Italie du XIIème siècle. Mon passeport ludique étant empli de tampons cairotes, mon enthousiasme est modéré. Egizons nos arguments.

www.DayzEbook.com

En fait pendant que je réfléchissais, le souvenir de mes voyages avec Hans - en Egypte déjà, mais aussi dans le sud-ouest de la France, sur les rives de l'Euphrate, dans l'Espagne médiévale ou plus récemment à Majorque - m'incitait à ne pas refuser l'offre. Et ce d'autant plus que la rumeur d'une croisière enchanteresse enflait peu à peu. Dernier obstacle : il me faudrait un interprète car, ici en Allemagne, je suis plus calé en nom de bières qu'en vocabulaire courant.

REPERAGE DU NIL

A peine arrivé dans cette vallée fertile, j'apprends qu'il va falloir construire un Sphinx, un obélisque, un temple et une pyramide, et qu'en plus trois autres « architectes » sont ici, à mes côtés, avec le même objectif. Hans me présente mes pirogues, chargées de déposer près des trois chantiers les ressources nécessaires à l'élévation des monuments. Nous voguons alors sur le Nil afin de découvrir les différents sites, certains apportant des « *augmentations de compétence* » à mes quatre groupes d'ouvriers présents sur un plateau individuel, ou alors la possibilité d'agir sur les crues du Nil. Je m'aperçois rapidement que, mis à part des cartes objectifs secrets comportant du texte, l'usage de la langue de Goethe reste très modeste et m'est accessible. Hans m'explique qu'il me faut me décider rapidement lorsqu'une possibilité d'action se présente, car je ne pourrai remonter le fleuve une fois passé devant un point d'intérêt. Cruel dilemme : dois-je aller directement à l'endroit que je convoite le plus - sachant que je délaisse d'autres endroits fort intéressants - ou dois-je examiner l'ensemble des sites un par un au risque d'être pris de vitesse par mes concurrents ? Une variation intéressante de mon lointain voyage dans la petite bourgade albigeoise de Caylus. A noter que nous passerons 5 fois sur le Nil et que les possibilités seront à chaque fois différentes en fonction de l'avancement du projet.



Une chose est sûre : il va falloir construire et pour cela, il faut se positionner sur les chantiers d'une part, mais également disposer de pierres et de main d'œuvre qu'il faudra nourrir pour œuvrer à bon escient. Or, la culture sur les bords du Nil, je vais très vite m'apercevoir qu'elle dépend beaucoup de l'irrigation. J'ai donc pris le parti de me positionner dans différents chantiers (pas les trois, car Hans m'a prévenu que j'aurai un bonus si je

/// À SAVOIR

Auteur : Acchittocca
Editeur : Hans im Glück
Joueurs : 2 à 4
Age : 12 ans et +
Durée : 75 min
Prix conseillé : 40 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Un thème plutôt bien retranscrit
- La phase de placement sur le Nil
- La mécanique de mobilisation des forces de production
- Des combos déséquilibrées
- L'importance du début de partie
- Uniquement en Allemand, avec pas mal de cartes incluant du texte

confirme l'ensemble des constructions réservées, mais pas si je ne le fais que partiellement). Mieux vaut donc être réaliste et prudent, améliorer les capacités de ma force de production et prendre nourriture et pierres.

MANGER OU TRAVAILLER

A peine ai-je mis pied à terre que mes ouvriers ont déjà faim. Premier problème : l'un de mes concurrents a imploré les dieux pour que certaines terres arides sur lesquelles j'avais prévu de cultiver des céréales ne soient pas irriguées. Je ne peux donc nourrir tout le monde. J'aurais dû anticiper et aller au Marché, mais bon... Les ouvriers ont malgré tout été très concernés puisqu'ils ont commencé à ériger ce qu'ils pouvaient, en fonction de leur capacité du moment. Cinq longs mois de dur labeur se sont ainsi enchainés : à chaque fin de mois, le constructeur le plus en retard ayant la primauté des choix pour le mois suivant. Les ouvriers ont ainsi progressé au fur et à mesure des chantiers, mais n'ont que rarement pu travailler tous en même temps, puisque je ne pouvais mobiliser qu'un groupe par construction (sauf à y ajouter le groupe de soutien). Chaque construction ayant sa spécificité, nous avons essayé de participer à tous les monuments, mais les aléas de l'irrigation ont freiné notre progression. Les marchés nous ont également permis de diminuer les pertes en cas d'incapacité à nourrir nos troupes ou à acquérir davantage de pierres. A la livraison des chantiers, tous les architectes ayant participé à l'édification du Sphinx ont pu obtenir des points de bonus lorsqu'ils remplissaient les conditions demandées. Heureusement, le perdant ne fut pas jeté aux crocodiles....

www.DayzEbook.com

COMMENT ÇA MARCHE ?

Ici, on retrouve un cheminement classique : phase de pose pour tous puis résolution. Ainsi on place ses pirogues sur le Nil les unes après les autres (toujours en amont de la précédente) pour upgrader ses travailleurs, influer sur l'irrigation ou planifier des constructions. Après résolution de cette phase, on nourrit ses travailleurs puis on érige en prenant garde à bien se positionner sur les marchés des pierres et de la nourriture pour acquérir des bonus que l'on obtient aussi en respectant l'intégralité des constructions plannifiées. Chaque tour de jeu début ensuite par le joueur le moins bien placé au score. Du classique on vous dit... mais plaisant à souhait.

ET DONC....

Au final, je suis retourné plusieurs fois depuis pour ériger de nouvelles constructions et j'avoue que si le voyage n'est pas très original, il demeure extrêmement plaisant. Assurément une des plus belles excursions du moment, si vous raffolez de frustration et de choix cornéliens. Les carrières égyptiennes peuvent s'avérer capricieuses et il est important de s'assurer un approvisionnement suffisant en pierres par les actions sur le fleuve ou par le marché. Le positionnement sur le Nil et l'irrigation sont les deux points essentiels de compétition entre les « architectes », le reste de votre aventure étant conditionné par cette première phase. En revanche, un petit regret lors de cette descente du Nil : certaines actions combinées confèrent un avantage très important à celui qui en profite lorsque les opérations avancent. L'action va d'ailleurs structurellement crescendo puisque les possibilités sur le Nil sont conditionnées à l'avancement des projets et un retard pris au début de l'opération vous mettra en difficulté quitte à devenir quasiment spectateur le dernier mois. Nous essaierons de vous éclairer afin d'éviter cet écueil grâce à un guide spécifique dans un de nos prochains numéros. ■

Olivier Arneodo

VERDICT

Comme chaque année, Hans Im Gluck nous propose une nouveauté de bon aloi pour le salon d'Essen. Si le thème est quelque peu éculé, quelques mécanismes, comme le fait de ne pouvoir enchainer les actions qu'en amont du fleuve, sont bienvenus. L'interaction est omniprésente, notamment lors de la descente du Nil. Un bon cru pour tout amateur de jeu à l'allemande.

Albion

Au premier siècle avant notre ère, bien avant la construction du mur d'Hadrien, à l'endroit où la légende d'Arthur prendra ses racines, des troupes romaines viennent poser les jalons de la conquête de celle que Bossuet aimera à appeler « la perfide Albion ».

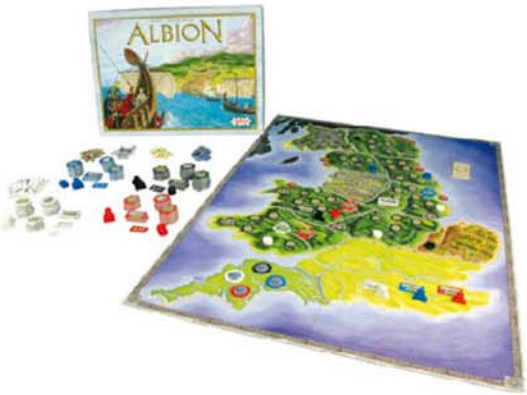
Romains, légionnaires, Pictes et Albion : c'est à peu près tout ce qui est historiquement juste dans ce jeu de stratégie, mais oublions que César a traversé lui-même la Manche, en 55 avant J.-C., avec deux légions. Cette mise au point nécessaire faite, réécrivons librement l'Histoire : des émissaires impériaux viennent préparer l'invasion romaine en établissant des colonies et en affaiblissant les terribles Pictes (peuple Celte dont les femmes combattaient et qui est sans doute entré dans l'histoire en donnant un fondement historique à la légendaire Guenièvre). Mais, comme si les Pictes n'étaient pas suffisamment menaçants, voici qu'une lutte d'influence va opposer les émissaires, chacun d'entre eux voulant fonder le plus vite ses colonies afin de s'attirer les faveurs de l'auguste empereur. Ralentir les progrès des autres, sans se faire déborder par les Pictes, afin d'obtenir reconnaissance et promotion, voilà le projet mesquin mais enthousiasmant de ces archaïques cadres supérieurs.

www.DayzEbook.com

Summum nec metuas diem, nec optes

Le principe est simple : on accumule des ressources issues des exploitations que l'on développe, ressources qui serviront à construire différents types de bâtiments, le but du jeu étant d'être le premier à établir trois colonies. Tout cela est assez classique, mais la richesse du jeu réside dans le fait qu'il ne constitue pas une simple course. En effet, les Pictes, barbares qui n'ont vraisemblablement pas compris que leurs terres sont désormais romaines, vont opposer une résistance certaine. De fait, à chaque fois qu'un bâtiment est construit dans l'une des sept régions, les Pictes locaux vont tenter d'attaquer tous ceux qui se trouvent sur leur territoire. La difficulté tient au fait que leur nombre (et donc leur puissance) va augmenter à chaque nouvelle construction. S'il est donc relativement aisé de les repousser lorsqu'on est le premier à s'installer, les améliorations apportées à ses propres bâtiments, ainsi que les constructions des adversaires, vont aussi augmenter leur nombre. Ainsi, la subtilité est que s'il peut être avantageux de s'installer le premier dans telle ou telle région, et plus difficile d'arriver en second ou plus tard, le premier colon subira par ailleurs plus d'attaques que le dernier à s'installer. Calculs stratégiques et anticipation font donc tout l'intérêt d'*Albion*. Tout ce que l'on peut regretter, c'est que ce jeu n'est peut-être pas assez novateur pour briller autant qu'il le devrait. Malgré tout, c'est un jeu agréable et pas inintéressant. ■

Guillaume Peris



VERDICT

Albion est un jeu de stratégie assez classique, au thème bien senti, efficace et agréable à jouer, même à deux joueurs. Il tient ses promesses, notamment en séduisant les joueurs confirmés tout en étant à la portée des joueurs occasionnels et du jeune public. On peut simplement regretter qu'il ne se démarque pas assez des jeux de stratégie existants pour séduire à coup sûr les inconditionnels du genre. A essayer néanmoins.

/// À SAVOIR

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede
Editeur : Amigo
Joueurs : 2 à 4
Age : à partir de 12 ans
Durée : 75 min
Prix conseillé : 35 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC
Prix abonnés JSP : 29 € *

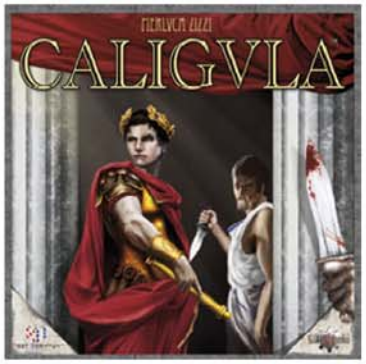
- Un jeu de stratégie subtil
- Un thème séduisant et porteur
- Un jeu « tout public »

- Un type de jeu « déjà vu » qui n'apporte pas de réelle innovation

* Pour en bénéficier, veuillez vous connecter sur notre site : www.jsp-mag.com avec votre numéro d'abonné

Caligula

L'empereur Caligula était un joyeux luron renommé pour avoir entretenu une relation incestueuse avec ses soeurs, prostitué les femmes de ses sénateurs et fait assassiner sur de simples caprices bon nombre de ses contemporains. Le jeu de Pierluca Zizzi plonge les joueurs dans la même ambiance délétère. Le but : comploter contre l'empereur, l'assassiner et être récompensé par son successeur.



La Rome impériale fleure bon le complot, la trahison et le meurtre. Elle porte avec elle des images de messes basses dans l'ombre de colonnes doriques, de poignards acérés et de boissons empoisonnées. *Caligula* nous plonge dans un monde d'où on ne peut espérer sortir qu'avec des alliés… qui nous trahiront à la première occasion. La mécanique de pose est originale : les joueurs placent leurs pions Influence face cachée sur des cartes qui permettent d'acquérir des avantages divers (cartes, bonus, points de victoire,…) mais leur résolution se déroule dans une seconde phase, selon un ordre différent à chaque partie. Attardons-nous à présent sur le cœur du jeu : la conjuration. Pour renverser l'empereur en place, il suffit de réunir autant de cartes *poignard* qu'il possède de points de vie. Mais ces cartes sont rares et précieuses. Il faut donc s'associer à d'autres conspirateurs et les convaincre de dépenser leurs propres cartes. Un assassinat réussi donne des points de victoire aux meurtriers mais comme l'empereur en place donne des points de victoire à ses partisans, deux camps se forment : les conjurés et les fidèles. A travers la mécanique, se dessine naturellement une dynamique semi-coopérative. Les intérêts des uns et des autres se rejoignent pour un temps plus ou moins long selon le nombre de faveurs que peut dispenser l'empereur et selon les opportunités qu'amènent les autres joueurs. En résumé, tant que mes intérêts rencontrent les tiens, nous avançons de concert, mais à partir du moment où je gagne davantage à faire bande à part, "*hasta la vista baby*". Ce truc qui te pique dans le dos ? Oh, c'est rien, juste le poignard que je suis en train d'enfoncer. Pour s'assurer un soutien durable de ses adversaires, il faut donc savoir dispenser les récompenses avec générosité. A trop la jouer perso, vous devenez vite la bête noire de la partie et sans soutien pour mener vos conjurations, vous voyez les points de victoire vous filer sous le nez. Savoir flatter ses adversaires pour mieux leur tourner le dos au moment opportun, voilà l'esprit de *Caligula*. Reste à choisir votre méthode. Laisserez-vous volontairement un joueur vous battre sur une enchère ? Partagerez-vous avec lui les faveurs de l'empereur ? Ou abandonnerez-vous l'avantageuse position de chef conjurateur ? Les possibilités sont nombreuses mais votre objectif, lui, ne change pas : endormir les soupçons.

www.DayzEhost.com

Caligula ne demande que quelques tours pour assimiler tous les détails techniques et oublier la mécanique. Après ce n'est que manipulation, alliances trahies et plaisir. C'est peut-être ce qui en fait un jeu mature à ne probablement pas mettre entre les mains de vos enfants, sauf si vous voulez en faire de puissants politiciens. ■

Anaël Verdier

▶ VERDICT

Caligula vous emporte à une époque où les poignards faisaient office de bulletin de vote dans une république pourrie par les complots et les machinations et il le fait avec brio. Si vous aimez former des alliances et les trahir, si vous avez l'âme opportuniste et l'esprit mal tourné, ce jeu est pour vous.

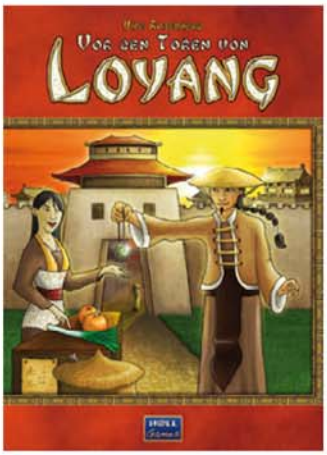
/// À SAVOIR

Auteur : Pierluca Zizzi
Editeur : Post-Scriptum
Joueurs : 2 à 5
Age : à partit de 14 ans
Durée : 60 min
Prix conseillé : 20 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- L'ambiance est parfaitement rendue
- Une mécanique au service de l'esprit du jeu
- Manipulation, trahison et coups bas
- Jamais deux parties identiques grâce à la mise en place aléatoire
- Des graphismes un peu *cheap*
- Analysis Paralysis possible avec des joueurs enclins à optimiser

AT THE GATES OF LOYANG

On attendait avec curiosité le nouveau jeu de l'auteur tendance du moment, j'ai nommé Uwe Rosenberg, l'idole des geeks. A la surprise générale, on y récolte et on y commerce, dans un titre qui a pour toile de fond la Chine antique.



www.DayzEbook.com

Ce qui frappe en premier lieu, c'est la relative modestie du matériel. Pour un jeu de Rosenberg, s'entend. Modestie non pas en qualité, car il est très réussi, mais bien en quantité. Il est essentiellement composé de cartes (120 au total), de quelques jetons, de "plateaux" individuels très minimalistes et d'une brouette de jolis légumes en bois. Un premier indice quant au poids ludique du jeu ? Dans un sens, oui, car *Loyang* est moins complexe à défricher que les productions précédentes de l'auteur, notamment grâce à la relative parcimonie des cartes aux actions spécifiques : hormis les divers champs et clients au fonctionnement générique, seulement vingt assistants différents, en exemplaire unique, sauf pour un d'entre eux. On est loin des *decks* monstrueux et du festival d'icônes et de textes de ses deux prédécesseurs. Néanmoins, la mécanique du jeu n'est pas si simple à intégrer, avec pas mal de petits points de règle et des ajustements importants suivant le nombre de joueurs. Heureusement, la présentation des règles est très didactique (jusqu'au dos de la boîte !), avec exemples à l'appui, points abordés de façon progressive et parfois via des variantes intermédiaires. Reste qu'au premier abord, certains mécanismes peuvent tout de même sembler assez artificiels, comme le fonctionnement par paires lors de la phase "actions" dans une configuration à quatre joueurs.

Le papa d'*Agricola*

Loyang est donc le dernier volet de la trilogie dite "des récoltes" après *Agricola* et *Le Havre*, du même Rosenberg. Pour ceux qui l'ignorent, il s'agit en fait chronologiquement du premier gros jeu de l'auteur de *Bohnanza* (*Loyang* a été développé dès 2005), qui a ensuite plus spécifiquement inspiré le hit *Agricola*. On y retrouve entre autres le concept de plantation des champs. Mais *Loyang* s'avère beaucoup moins touffu que son rejeton, tout en gardant tout ce qui fait le sel et la popularité des deux jeux précédents : une grande latitude dans les investissements, les actions et l'optimisation des ressources. *Loyang* est d'ailleurs si épuré qu'on peut lui trouver une parenté certaine avec le Jambo de Rüdiger Dorn, pour les produits à faire coïncider avec la demande, les cartes modificatrices et le mélange d'optimisation individuelle et d'une pointe d'interaction plus ou moins agressive.

J'entends d'ici les plus critiques dire : "Encore un jeu d'autiste !". Oui, ce n'est pas faux, mais Loyang se fait parfois interactif, avec sa phase collective

/// À SAVOIR

Auteur : Uwe Rosenberg
Editeur : Hall Games
Joueurs : 1 à 4
Age : à partir de 10 ans
Durée : 60 à 120 min
Prix conseillé : 45 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Le matériel et la présentation des règles
- Plus abordable qu'Agricola et Le Havre
- Fluide et stratégique

- Interaction très réduite
- Des mécanismes pas toujours naturels
- Il faut aimer la gestion

d'acquisition des cartes (assez tactique et légèrement adaptée suivant le nombre de joueurs) et les effets de certaines cartes "assistant", qui permettent de profiter des ressources des adversaires, voire d'aller carrément se servir chez eux. Après, il est clair que le gagnant ne devra sa victoire qu'à sa propre capacité d'adaptation aux cartes qui lui sont proposées, ainsi qu'à la pertinence et à l'enchaînement des décisions effectuées sur son plateau personnel. Autant dire à lui et rien qu'à lui.

Ne ratez pas la marche

Loyang est un jeu exigeant, avec pas mal d'options et de combos d'actions, où une erreur de calcul ou de planification des investissements peut coûter cher à moyen ou long terme. Un des dilemmes les plus lourds qui se pose aux joueurs est de savoir s'il faut convertir tout de suite son argent pour augmenter son score (sachant que plus on temporise, plus ce sera coûteux) ou l'économiser pour assurer le tour suivant. En tout cas, on trouve dans *Loyang* les vraies sensations du commerce, avec gestion serrée de la production et calculs des marges dégagées. Le jeu contient néanmoins ce qu'il faut de hasard et d'opportunisme (apportés par les cartes), et surtout propose une complexité et un foisonnement moindres que ses prédécesseurs. Stratégiquement, il y a du choix, mais pas au point de s'en trouver paralysé. Le secret de la réussite y réside également dans l'enchaînement des actions effectuées, avec le souci constant de lever des fonds pour investir ou de récupérer à tout prix telle ou telle denrée fatalement nécessaire. Rosenberg apporte de plus d'excellentes idées, comme la livraison obligatoire sur plusieurs tours des clients réguliers (avec pénalité financière en cas de défaillance), la progression de plus en plus difficile sur les degrés de la Voie de la Prospérité ou les emprunts non remboursables, qui obligeront le joueur à défalquer un palier par carte de son score final.

www.DayzEbook.com

La marchande est un peu autiste

Côté matériel, le design d'ensemble s'avère immersif, et en tout cas beaucoup plus concret, coloré et chaleureux que celui d'*Agricola* ou du *Havre*. Chaque carte porte une illustration unique, qui prend le pas sur le texte (sauf pour les assistants) et dont le sens est immédiat. Autre élément qui rend *Loyang* moins austère que ses pairs : on est clairement dans le jeu de dînette (tendance *geeks*, quand même), avec ô délice, des petits *vegimeeples* de poireaux, de citrouilles et de navets ! Bien sûr, il faut avouer que dans *Loyang*, l'ambiance et l'interaction entre joueurs sont réduites au strict minimum (le petit *round* tactique de sélection des cartes et l'activation ponctuelle de quelques assistants agissant sur un voisin cultivateur) et ne constituent pas l'intérêt premier du jeu. Ceci expliquant probablement cela, si on a une petite heure à tuer, s'adonner au plaisir solitaire de la variante solo s'avère même particulièrement intéressant (qui a dit "jouissif" ?). Pour les germano et anglophobes, ne reste plus qu'à savoir si après *Agricola* et *Le Havre*, Ystari fera la passe de trois en traduisant le jeu pour le marché francophone : histoire pour de nombreux joueurs de ne pas rester à la porte de *Loyang*, ce qui serait dommage. Ça vaut le coup de poireauter un peu. ■

Sylvain Gourgeon

COMMENT ÇA MARCHE ?

Grâce à ses bénéfices, chaque joueur cherche à progresser sur la Voie de la Prospérité, qui compte 20 paliers. Pour ce faire, il acquiert diverses cartes lui permettant de semer, récolter, échanger, acheter et vendre des légumes, ou encore de recevoir l'aide d'assistants aux capacités spéciales. Au terme de chaque tour, avancer d'un palier coûte une pièce, les suivants coûtent le nombre inscrit dessus. Après 9 tours, le joueur arrivé sur le palier le plus haut l'emporte.

VERDICT

Du tout bon si on aime les jeux d'investissement et d'optimisation. Le matériel et le système de jeu sont moins intimidants que ceux d'Agricola et du Havre, mais le jeu n'en est pas moins stimulant. Un vrai jeu économique, où on a les sensations du commerce, avec peu de fioritures et sans simulationnisme rébarbatif.

Miss Poutine

Un plat indigeste, thème d'un jeu tout en folie : la recette est appétissante. Malheureusement la dégustation n'est pas à l'avenant. La contrainte surpasse par trop les rires.

Mon premier est « mademoiselle » en anglais. Mon second est un plat typiquement québécois. Mon tout est un jeu « tout en délicatesse ». D'une rapidité extrême, *Miss poutine* arrache bien quelques rires mais ne parvient jamais à rassasier son public; un comble pour un jeu au thème culinaire. A chaque tour, cuisiniers et caissières doivent se débarrasser prestement de leur pile de cartes. Les premiers fournissent aux caissières les plats demandés ; les secondes défaussent leurs cartes « commandes » sitôt les mets récoltés. A la fin de chaque manche et pour chacun des deux métiers, le possesseur du plus grand nombre de cartes écope d'un « mop ». Le premier à trois « mops » est bon pour le ménage. Malgré un thème original et la possibilité de jouer à huit, la mayonnaise...pardon, la poutine, ne prend pas. On nage en plein paradoxe car ce jeu fondé sur la rapidité, demande un strict respect des règles impossible à cause de la rapidité du jeu. Le désordre provoqué par 4 à 8 joueurs braillant et lançant des cartes est immanquablement porteur de « triches ». Contrairement à Pit, un jeu similaire, il n'y a pas de garde-fou dans le don de cartes. Les deux parties sont avantagées par un contournement des règles. Cette « triche » n'est pas intentionnelle mais plutôt instinctive et tout le monde y prend part! C'est sûr les joueurs crient, ils sont volontaires mais au traditionnel « on en refait une ? », beaucoup se défilent. ■

Erwan Berthou

Auteur : Olivier Lamontagne
Editeur : Le Scorpion Masqué
Joueurs : 4-8
Age : 8 +
Durée : 15 min

VERDICT

Un jeu fou-fou, rapide qui amuse un peu mais finit par décevoir. Les règles ne survivent pas à la pratique et elles emportent une bonne partie du plaisir dans leur chute. Miss Poutine nous laisse sur notre faim.

www.DayzEbook.com

MAKE YOU GUNFIGHTERS

Le western est à la mode, les party games aussi. Et quand un studio de game designers japonais décide de s'attaquer au marché ludique européen, c'est tout naturellement qu'il combine ces deux éléments. Déjà présenté à chaud sur notre site internet, Make You Gunfighters a ici droit à quelques lignes de plus.

La règle d'or pour un *party game*, c'est d'être accessible. Par définition, ce genre de jeu arrive sur des tables entourées de joueurs peu enclins à apprendre des règles compliquées. Que l'on joue en famille ou lors d'une soirée plus ou moins arrosée entre amis, le public de ce genre de jeux est souvent peu aguerri. *Make You Gunfighters* ira parfaitement. Évident, le jeu l'est : chaque joueur possède 5 cowboys cachés dans une ville "trop petite pour nous deux, chacal". Le but consiste à éliminer tous les cowboys adverses en les débusquant (en jouant une carte correspondant à leur cachette). Mais un *party game* ça doit aussi être *fun* et permettre aux joueurs de faire plein de bruit ou de gestes débiles, bref de retomber en enfance pour les adultes et d'y rester pour les autres. *Make you Gunfighters* c'est aussi ça. On fait "pan" avec la bouche quand on tire sur un adversaire (en mimant un pistolet avec sa main) et on *cataclop* sur la table avec les doigts quand un cowboy court se cacher ailleurs. L'ambiance prend vite, surtout en respectant la règle qui impose de jouer en moins de 10 secondes par joueur et les parties s'enchaînent avec plaisir. ■

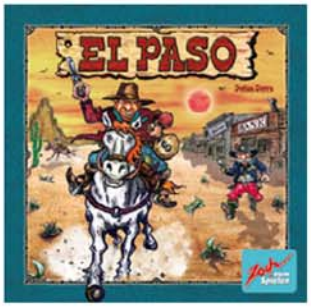
Anaël Verdier

Auteur : Kondou Koushi
Editeur : Bouken
Joueurs : 3-7
Age : 8 +
Durée : 15 min

VERDICT

Un jeu d'ambiance efficace venu du far-east qui vous emmène dans le far-west, c'est pas génial? Rapide, addictif et fun, il marche à tous les coups et déride à chaque fois même les plus sceptiques.

EL PASO



El Paso est aux jeux sur le Far West ce que Le Bon, la brute et le truand est au western : un très bon opus. En quarante-cinq minutes, ce « stop ou encore » mêle stratégie, hasard et...inconscience, pour créer un cocktail piquant.

Dans le Far West, de deux à cinq *desperados* pillent sept villes mythiques. A chaque tour, ils jouent fébrilement une carte. Si le total des dés n'indique pas cinq étoiles, ils volent une tuile « butin » du lieu représenté sur la carte. Dans le cas contraire, le butin prend la poudre d'escampette. Après chaque forfait, un choix cornélien apparait : sécuriser les richesses en quittant la ville ou continuer le pillage et risquer la banqueroute. Le jeu crée parfaitement le dilemme opportunisme/sagesse, à la manière de *Diamant*. Moins scénarisé, il se démarque par un mécanisme « six-qui-prend-desque ». Le classement des tuiles, par valeur croissante et pour chaque lieu, induit des paris sur les choix adverses. Les plus fortes cartes permettent de récupérer des richesses en premier. Capacité intéressante quand le butin est rare mais agaçante quand Pedro avec sa carte de valeur « 1 » rafle la plus grosse tuile en se servant en dernier. Subtil et hasardeux, dans le bon sens du terme, *El Paso* se bonifie à mesure que le nombre de joueurs augmente. A cinq, Pedro peut faire chou blanc avec son « 1 » car toutes les tuiles auront été prises par des joueurs aux cartes plus élevées... hi,hi,hi, bien fait! Un petit bémol pour finir : la mise en place se révèle fastidieuse : un petit cactus qui picote sans irriter. ■

Erwan Berthou

www.DayzEbook.com

Auteur : Stefan Dorra
Editeur : Zoch
Joueurs : 2-5
Age : 10 +
Durée : 45 min

VERDICT

Sous son Stetson, El Paso armé des ses fidèles « hasard palpitant », « calcul peu savant » et « opportunisme inconscient » chemine le cœur léger, sa mission accomplie. Il a réussi le mélange inattendu entre *Diamant* et *Six qui prend*, tout est dit! Un bémol malgré tout : la mise en place des tuiles n'est réellement pas ergonomique et transforme un vert en orange.

Captain Pirate

Le couple se réforme : Bruno Faidutti et Gwénaël Bouquin, auteurs du très sympathique Toc Toc Toc !, reviennent avec un jeu de cartes aux mécanismes originaux et intéressants.

L'idée de base du jeu est qu'un joueur (le Capitaine) qui veut réaliser une expédition doit s'allier avec un autre (le Bosco) qui ajoutera les cartes manquantes. Si le Bosco refuse, le Capitaine perd ses cartes ; si l'expédition est réussie, les deux joueurs choisissent une carte qui servira à marquer les points. Le Capitaine a alors le choix entre prendre sa carte ou celle du Bosco. Le jeu a des idées sympathiques : il offre le plaisir de regarder sans complexe les cartes des autres et l'opportunité de montrer les siennes pour inciter à monter une expédition. Ajoutons que les illustrations sont très réussies, même si les couleurs (bleu-violet, rouge-marron) ne sont pas évidentes lorsqu'on joue dans sa cale. Les parties dépendent beaucoup de l'envie des joueurs : avec une stratégie d'optimisation et du calcul, tout le fun s'en va ; en revanche, trop de méchanceté gratuite, utile en fin de partie, attire souvent la vengeance et la méfiance, et peut également casser l'ambiance. Le défaut majeur du jeu dépend de la longueur des parties, où le hasard de la pioche ; la discussion entre joueurs ; le temps passé à regarder le jeu des autres et le mémoriser font fluctuer un temps qui se devrait d'être moins extensible pour un petit jeu de cet acabit. ■

Giovanni Galanti

Auteur : Bruno Faidutti et Gwénaël Bouquin
Editeur : Cocktail Games
Joueurs : 4-7
Age : 8 +
Durée : 30-45 min

VERDICT

Un jeu de cartes avec des mécanismes originaux et intéressants qui proposera des parties variées, certaines pimentées, certains ennuyeuses en fonction de l'ambiance autour de la table

Power $truggle

On entend moins, ces derniers temps, le « c'est la crise » qui terrifiait tant les économistes. Nul besoin d'en parler désormais : plans sociaux et réorganisations sont en route et n'ont plus à être justifiés. L'heure est venue d'être cynique et de s'en amuser !

8h00. Un couloir désert ; une photocopieuse éteinte. Les employés arrivent péniblement au bureau, les yeux encore embrumés de sommeil et de rêves de liberté. Les bonjours se chuchotent presque, les sourires sont encore timides, mais bien présents : il n'est pas 10h, les cadres ne sont pas arrivés, cette, caste à part de responsables. Les cadres que l'on se plaît tant à critiquer à l'entour de la machine à café : les cadres trop payés, les cadres qui ne servent à rien, les arrivistes carriéristes aux dents qui rayent le parquet... Les discussions iront bientôt bon train.

10h00. Un couloir effervescent. Une photocopieuse bourdonne bruyamment, crachant des dizaines de copies d'une circulaire interne. Les sonneries de téléphone retentissent et tout le monde prend un air affairé : le chef de département arrive, entouré de sa cour de chefs de service. Le regard perçant, les yeux plissés, rivés sur les fesses de la nouvelle stagiaire, il avance vaillamment vers son bureau, prêt à conquérir le monde. La cour se disperse, la porte du chef de département claque. Derrière, chacun se demande ce qui peut bien se passer, à qui sont destinés ces interminables coups de téléphone. Ce qui se déroule derrière cette porte close, c'est une lutte de pouvoir acharnée. Bienvenue dans *Power Struggle* !

« The struggle within »

Le premier titre de Bauldric & Friends - nom d'emprunt de Maximilian Thiel - est un jeu de gestion destiné à un public averti et habitué aux jeux complexes. Son récent prix au concours de créateur allemand Hippodice dans la catégorie « jeu pour joueurs » nous le confirme. Les facettes sont en effet nombreuses : les configurations peuvent changer à chaque partie et varient selon le nombre de joueurs (de 3 à 5). Le propos est délicieusement odieux, surtout en ces temps incertains où le chômage augmente, et fera appel à la part de cynisme qui sommeille (plus ou moins) en chacun de nous. De fusions en suppressions de services, chacun va placer ses cadres de manière à étendre son pouvoir et surpasser les autres.

Le but du jeu est de dominer ses adversaires dans 4 domaines parmi l'influence, le nombre d'actions détenues, les services centraux fondés, les points de corruption, le nombre de consultants externes, ou, enfin, en surclassant son « ennemi juré » (le monde de l'entreprise reste bassement humain...). Pour cela, on va créer, fusionner, supprimer des services afin de placer ses cadres aux points névralgiques de l'entreprise. Et que l'on ne se trompe pas : les pions colorés en forme de bonshommes sont les cadres.

Les employés, eux, sont les cubes gris qui figurent souvent les matières premières de base dans d'autres jeux (ou les débris d'immeubles dans Havana, par exemple). C'est là que le jeu devient délicieusement cynique.

Très vite, on oublie totalement la dimension humaine et si on voit avec regret un service disparaître et le cadre réintégrer le stock de pions, on ne pense pas, durant la partie, au fait que pour cela, les employés ont été licenciés... Pire, le plateau de jeu comporte un marqueur de motivation des employés. Par ailleurs, chaque directeur de département a, durant le tour, des capacités particulières. Bien souvent, c'est quand la motivation et le moral seront au plus bas que ces capacités seront le plus profitables : en plus de faire fi de la dimension humaine, il faut volontairement faire baisser le moral des troupes pour asseoir davantage son pouvoir. Et que dire de la possibilité de s'approprier la capacité des autres joueurs en les corrompant? Si la victime de la tentative de corruption refuse l'offre, elle pourra voir l'un de ses employés licencié! On s'y croirait presque...

Honni soit qui mal y pense

Outre le thème qui, il faut bien le dire, est extrêmement bien senti, *Power Struggle* est un excellent jeu. La dimension tactique et stratégique est réelle. Il faut au moins une partie pour s'approprier ce jeu complexe, peut-être même une seconde pour savoir comment arriver à ses fins et parvenir à sentir dans quelle direction vont les adversaires. Cependant, une fois assimilé, ce titre est réellement prenant et on a très vite envie d'augmenter le nombre de points de victoire nécessaires, afin de rendre les parties plus longues. Le plus difficile, peut-être, est de parvenir à se servir efficacement de l'aspect corruption. En effet, elle sert à s'approprier les cartes attribuées aux directeurs de département, cartes que l'on a tendance à délaisser pour se concentrer sur le plateau d'une manière un peu rigide lors des premières parties : c'est en dépassant cette difficulté que le jeu devient plus souple et donne toute sa mesure. Au-delà de la dimension stratégique réellement passionnante, l'interaction entre les joueurs est sensible et réelle, et il est bien difficile de prévoir les coups tordus des adversaires. L'anticipation est le maître mot : s'il est difficile de gagner, il est encore plus ardu d'empêcher ses adversaires d'arriver à leurs fins. On regrette un peu l'austérité du plateau qui ne rend pas vraiment l'ambiance du jeu promise par l'illustration de la boîte, mais ce détail s'efface devant la qualité générale des mécanismes.

www.BayzEbook.com

Très inspiré, Maximilian Thiel signe ici un excellent titre. Destiné aux amateurs de jeux de gestion complexes, il ravira les adeptes de réflexion un peu cyniques, ou au moins dotés d'un solide sens de l'humour. Une belle réussite. ■

Erwan Berthou

COMMENT ÇA MARCHE ?

Après une phase d'entretien durant laquelle le PDG est démissionné et remplacé, et les nouveaux directeurs de département nommés en fonction de la répartition des cadres dans la société (les capacités inhérentes aux différents départements sont distribuées à ce moment), la phase d'action commence. Le directeur du département communication choisit le nombre d'actions qui seront jouées, et chacun, à son tour, en accomplit une (création de départements, licenciements, fusions, corruption, etc.) qui permettra de marquer éventuellement des points en influence, corruption, nombre d'actions de la société, et d'atteindre les niveaux requis pour obtenir des points de victoire. On repart ensuite de la phase d'entretien, jusqu'à ce qu'un joueur remporte 4 points de victoire. On termine alors le tour et la partie prend fin.

VERDICT

Power Struggle peut paraître un peu fastidieux lors de la première partie, mais on commence à évoluer avec facilité dès la seconde. Complexe et subtil, il ne pourra que séduire les amateurs de ce genre de jeux de gestion. Par ailleurs, le thème est bien senti et est en parfaite adéquation avec le mécanisme. Un petit bijou qui assure de longues heures de cynisme, d'arrivisme et de réflexion.

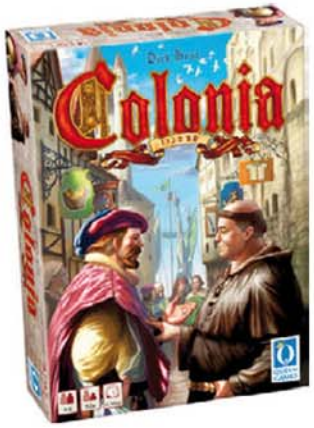
/// À SAVOIR

Auteur : Bauldric & Friends
Editeur : Eggertspiele
Joueurs : 3 à 5
Age : 12 ans et +
Durée : 90 à 120 min
Prix conseillé :NC
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Des mécanismes complexes mais fluides
- Un jeu riche promis à une longue durée de vie
- Un thème porteur et délicieusement cynique
- Du matériel adapté et pratique
- Un prise en main pas évidente
- Difficile à apprécier à sa juste valeur avant 2 ou 3 parties

Colonia

Dirk Henn, c'est le géniteur assez méconnu des très populaires Alhambra et Shogun, et l'un des auteurs attitrés de Queen Games. Il nous propose cette année un gros jeu de placement-optimisation sur fond de commerce dans l'Allemagne médiévale.



www.boyzerbook.com

Remarque immédiate : esthétiquement, le matériel de Colonia est réussi (très beau plateau, notamment), foisonnant et donne vraiment envie de jouer, si on aime le style très coloré typique de l'éditeur, bien entendu. La découverte du jeu lui-même confirme ce bon *a priori*, avec un ensemble de mécanismes très sympathiques : la mobilisation successive des groupes de citoyens sur les zones du plateau, seulement récupérés le même jour de la semaine suivante ; les cartes d'initiative à usage unique pour déterminer l'ordre du tour et le poids électoral de chacun lors du vote des lois (à la *Cuba*) ; le système de production variable des artisans ; l'achat des différentes cartes reliques avec une couleur de devise spécifique (à la *Alhambra*). Le jeu est expliqué assez rapidement, les règles sont claires, naturelles et plutôt thématiques.

Un jeu calculaléatoire

Sans être d'une originalité énorme sur le fond (je récupère, j'associe et je livre des matières premières pour obtenir des biens que je convertis en diverses devises et acheter des points de victoire), *Colonia* est donc un jeu de gestion de belle facture. Mais voilà, bien que plutôt plaisant et tournant parfaitement, il a néanmoins deux défauts qui, pris séparément, pourraient être mineurs, mais dont l'association ne manquera malheureusement pas de repousser certains joueurs. En premier lieu, il faut bien le reconnaître, les tours sont assez répétitifs, sans réel *crescendo*, et le jeu est long (et plus il y a de joueurs plus il dure). Et il est aussi relativement calculatoire, sans qu'on soit pourtant toujours sûr d'obtenir ce qu'on veut et sans pouvoir tellement planifier les tours à venir, tant il y a d'éléments fluctuants ou peu prévisibles à prendre en compte (gestion des cubes, lois, ordre du tour, biens et reliques disponibles). Lorsque ce sont les autres joueurs qui vous privent de ce que vous visiez, très bien, c'est de bonne guerre. Mais lorsque ce sont les dés des artisans ou le vote d'une loi qui vous sont défavorables (à 5 ou 6 joueurs, difficile de prévoir l'issue des scrutins) et font s'écrouler tous vos plans du tour en cours, ça a beaucoup plus de mal à passer. Résultat, on se demande un peu à qui s'adresse le jeu, trop prise de tête pour être vraiment familial (notamment sur les combinaisons de ressources à récupérer pour obtenir les différents biens manufacturés, puis les combinaisons de biens à charger dans les cales) et générant trop d'inconnues pour satisfaire les grognards de l'optimisation. C'est d'autant plus dommage que par ailleurs *Colonia* fonctionne bien et qu'on peut même lui trouver une certaine élégance. ■

Sylvain Gourgeon

VERDICT

Colonia n'est pas un mauvais jeu, loin de là. A l'image de sa grosse boîte, il souffre pourtant d'un problème de calibre, et donc de public. Deux heures et plus pour un jeu très calculatoire et avec une dose paradoxale d'incertitude, c'est long. Colonia peut donc laisser perplexe, ou plaire aux plus patients.

/// À SAVOIR

Auteur : Dirk Henn
Editeur : Queen Games
Joueurs : 2 à 4
Age : à partir de 12 ans
Durée : 120 min
Prix conseillé : 50 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC
Prix abonnés JSP : 42€ *

- Règles simples et tour fluide
- Des mécanismes intéressants
- Matériel superbe

- Ni assez grand public, ni assez gamer
- Trop long pour un jeu de ce type
- Beaucoup de manipulations de matériel

* Pour en bénéficier, veuillez vous connecter sur notre site : www.jsp-mag.com avec votre numéro d'abonné

MegaCorps

Comme nous l'avons noté dans notre article sur le salon d'Essen, la mode semble en ce moment être aux jeux à thème contemporain voire critiques de notre système social. Megacorps est en plein dans cette mouvance. Il s'affirme comme un jeu cynique et propose aux joueurs d'incarner de corporations assoiffées de profit et manipulant les gouvernements pour leur bénéfice personnel.

Greg Costikyan officie dans le monde du jeu depuis les années 80 (auteur, notamment, du jeu de rôle *Paranoïa*) et gère depuis quelques années un site internet spécialisé dans les jeux vidéos expérimentaux et/ou politiquement incorrects : *Play This Thing* où il parle aussi régulièrement de jeux de société. *Megacorps* se nourrit du goût pour l'irrévérence et de l'expertise technique de *Costikyan*. De prime abord, le plateau de jeu, froid et à la limite de l'abstraction, est à deux doigts d'inquiéter. Des lignes le parcourent, dans la largeur et la longueur, avec d'un côté les pays à contrôler et de l'autre, les types d'industrie dans lesquels ils vont pouvoir investir. Des cases, rares et éparses, attendent d'être remplies par des jetons à l'effigie des mégacorporations contrôlées par les joueurs : Nonintendo, Globbo, Windoze, Mokia, etc. Ce plateau, lorsqu'il se remplira, deviendra de plus en plus difficile à déchiffrer. Le but du jeu est bien entendu de faire de l'argent. Beaucoup d'argent. Pour y parvenir, il faut posséder des compagnies et de préférence s'arranger pour partager les industries avec le moins d'adversaires possible (moins de concurrents impliquant de plus grandes marges pour chaque compagnie). Cependant, les compagnies dépendent aussi d'un pays, lui-même contrôlé par une mégacorporation. Celle-ci peut, selon le type de gouvernement, voler, racheter ou nationaliser les compagnies situées dans son pays. Elle peut aussi faire valoir la loi anti-monopole et empêcher un joueur d'acheter une compagnie sur son territoire. La capacité des joueurs à se développer dépend donc de leurs relations avec leurs adversaires : les négociations vont bon train et les clans se forment. Avec une seule action par tour (soit entre 12 et 18 par partie), les joueurs doivent peser chaque décision. Rencontré à Essen, l'éditeur nous avait prévenu : la durée du jeu dépend de la velléité des joueurs à s'entendre dans les négociations. A vrai dire, on voit mal comment le jeu pourrait tenir en une heure et demie, à moins de jouer sans s'adresser la parole, ce qui enlève une bonne partie de piment. Ce qui est intéressant, ce n'est pas tant d'acquérir des compagnies ou de gagner de l'argent que d'observer les jeux de pouvoir autour de la table. *Megacorps* fait partie de ces jeux qui demandent beaucoup de temps pour être apprivoisés et les premières parties pourront être frustrantes. ■

www.DayzEbook.com

Anaël Verdier

VERDICT

Megacorps est un jeu au potentiel riche, dans la droite ligne de jeux de négociations comme Chinatown, et de jeux politiques façon Illuminati ou Junta. Mais il lui manque une certaine évidence. Plusieurs parties sont nécessaires pour l'apprivoiser, un luxe vu la longueur du jeu.

/// À SAVOIR

Auteur : Greg Costikyan
Editeur : Z-Man
Joueurs : 3 à 6
Age : à partit de 13 ans
Durée : 60 à 90 min
Prix conseillé : 30 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Un thème hors des sentiers battus
- De bonnes idées... sur le papier
- Une interaction permanente entre les joueurs

- La durée annoncée est fantaisiste
- Des cartes actions déséquilibrées
- Un plateau de jeu rapidement illisible

The Adventurers

Un jeu de roll and move bien thématisé, au feeling américain presque eighties et pourtant fruit de l'imagination d'un tandem 100% français… Aussi improbable que l'Arche d'Alliance ? Ben si, ça existe. Attention, derrière vous !

La maison d'édition Alderac, jusqu'alors spécialiste du JCC et du jeu de rôles, ne fait pas semblant de débarquer dans le jeu de société. Pour leur première année de réelle activité dans ce domaine, les Américains proposent pas moins de dix nouveaux jeux, dont *The Adventurers*, en collaboration avec les Italo-Hongkongais de Dust Games. Le titre qu'on doit au duo français Blossier-Henry d'après le prototype *Les Aventuriers du Temple Perdu* qui participa en son temps au concours de création du JSP Project, ne cache pas ses influences indianajonesques. Pour reprendre la formule du boss d'Alderac, pratiquer le jeu en question, c'est un peu revivre les dix premières minutes du premier volet de la tétralogie de Spielberg, façon statuettes, pièges mortels et lave en fusion. Et il est vrai qu'à l'image d'un bon blockbuster US, *The Adventurers*, c'est accessible, rythmé et diablement efficace, sans mobiliser non plus des milliards de neurones.

www.DayzEbook.com

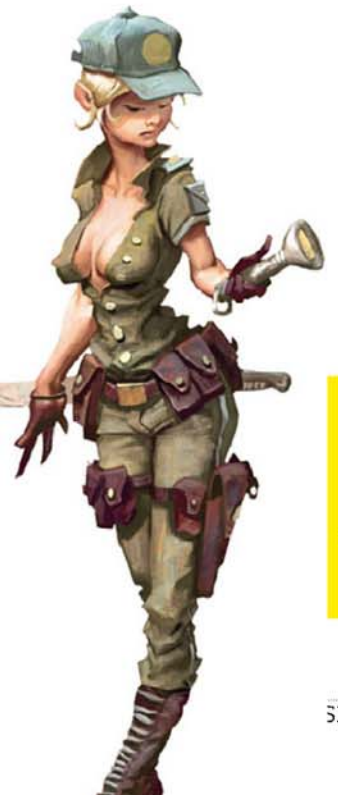
Pierre qui (dé)boule

Voici donc un jeu d'aventures assez simple mais bien vu, qui n'a rien de délirant mécaniquement parlant (brouettes de dés, pioche de cartes et un zeste de mémorisation), mais qui prend bien, notamment grâce à son matériel. Le frêle pont branlant, le rocher géant qui vous colle aux basques et les murs prêts à broyer les aventuriers font clairement leur petit effet thématique. Un jeu à conseiller aux pré-ados mâles ou pour jouer occasionnellement en famille, sachant que la durée de vie ne semble tout de même pas éternelle (les parties peuvent paraître répétitives). De même, il faut bien voir que les tours successifs se résument constamment à un calcul de prise de risques. Je trace pour augmenter mes chances de sortir du temple vivant (avec raccourcis très dangereux en option) ou je lambine pour essayer d'amasser des points de victoire (en étant de plus en plus lent au fur et à mesure que je me charge de trésors). Le hasard est omniprésent via les cartes et les nombreux jets de dés, mais peu importe : le frisson de l'aventure est bien là. Les zones successives du plateau et l'accélération programmée du rocher de la mort rendent bien l'aspect narratif et le suspense de l'exploration. Petit bémol sur le second aventurier qui se matérialise quand son collègue s'est fait occire : quasi impossible de gagner la partie grâce à lui. Les fans ne manqueront pas de remarquer le sous-titre du jeu, "Temple of Chac", qui laisse peut-être présager le début d'une série avec héros récurrents, ou en tout cas de possibles extensions. A noter qu'est d'ores et déjà disponible un set de figurines prépeintes, pour se mettre encore plus dans l'ambiance (*sold-out* pour l'instant mais on croise les doigts). Alors, à bientôt pour des nouvelles aventures ? A suivre… ■

Sylvain Gourgeon

▶ VERDICT

Du beau matériel et un jeu réussi, à condition de ne pas lui demander plus que ce qu'il offre : un moment de détente avec supplément d'ambiance, une exploration au pas de course où on ne voit pas le temps passer. Votre petit neveu devrait adorer.



/// À SAVOIR

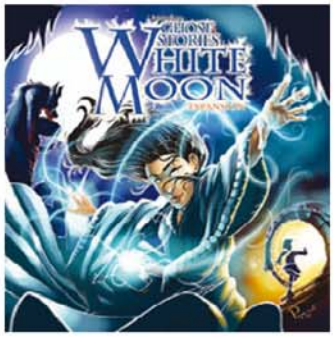
Auteur : Guillaume Blossier et Frédéric Henry
Editeur : Alderac - Dust Games
Joueurs : 2 à 6
Age : à partir de 10 ans
Durée : 45 min
Prix conseillé : 45 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC
Prix abonnés JSP : 34 € *

- Le matériel immersif
- Simple et rapide
- Idéal pour les pré-ados

- La durée de vie
- Hasard à tous les étages

* Pour en bénéficier, veuillez vous connecter sur notre site : www.jsp-mag.com avec votre numéro d'abonné

White Moon



Une gentille fille fantôme nommée Su Ling, des cristaux pour élever une barrière mystique et des familles entières de villageois à sauver : voilà ce que la lune vague apporte de nouveau au paysage de l'excellent jeu coopératif Ghost Stories, pour des parties d'une grande richesse tactique.

Il aurait été facile de créer une extension pour *Ghost Stories* en proposant quelques fantômes originaux, de nouvelles tuiles village et peut-être un ou deux gadgets supplémentaires. Mais ce n'est pas la solution qu'Antoine Bauza a choisie. Avec *White Moon* et l'apparition des villageois, le jeu se trouve en effet profondément modifié. Les villageois sont un élément à double tranchant : s'ils meurent, leur famille appelle une malédiction sur les taoïstes, dont certaines peuvent être redoutables ; mais si une famille entière est sauvée, elle remettra un artefact très utile aux moines. Ils représentent une menace supplémentaire pour les taoïstes, que viennent compenser Su Ling et la barrière mystique. Le seul défaut, si l'on peut dire de cette extension, est qu'elle vient perturber la simplicité et la fluidité des mécanismes du jeu. En augmentant les possibilités d'action et les paramètres à prendre en compte, le jeu ainsi enrichi réclame une part de réflexion supplémentaire, ce qui se traduit de manière très concrète par un allongement d'une demi-heure environ de la durée des parties. ■

Antonin Merieux

Auteur : Antoine Bauza
Editeur : Repos prod
Joueurs : 1-4
Age : 12 +
Durée : 90 min

VERDICT

Une excellente surprise que cette extension, qui vient considérablement enrichir le jeu. Le thème est plus présent que jamais et le matériel toujours aussi bien soigné. On perd en revanche le côté simple et accessible du jeu de base, mais après tout rien n'oblige à utiliser l'extension pour les premières parties.

www.DayZEbook.com

CLUEDO AGENTS SECRETS

Rouge. Oui. Encore une fois, un jeu de la grande distribution se coltine la couleur qui fait mugir les taureaux - ou plutôt les spectateurs, car les bovins ne distinguent pas les couleurs, et en plus, ils voient flou... Rouge donc.

Franchement, ce n'est pas de gaieté de cœur que cette couleur est attribuée. Cluedo, tout de même ! Revisiter le doyen du jeu d'enquêtes et son inégalé système de déduction à base de cartes cachées, c'est s'attaquer à un mythe populaire, à une histoire qui a bercé des générations. Et sur ce coup, les auteurs anonymes de Cluedo Agents Secrets se sont viandés avec brio. Un beau gadin qui mériterait de passer au zapping 2009.

Vogue la galère

Mais comment madame Pervenche et toute sa bande se retrouvent-ils dans cette galère? Sans aucun doute par le choix assez surprenant de(s) auteur(s) de se priver du système original pour proposer un jeu de collecte de tuiles. Si, sur le papier, les mécanismes inspirent malgré tout confiance (identités cachées, actions par le biais d'un choix entre trois cartes, un personnage fictif joué par tous, des objectifs secrets) et laissent espérer non un remake du Cluedo mais un jeu sous licence pertinent, à la pratique, l'ensemble fait flop. Aucun élément mécanique ne permet d'avoir une réelle emprise sur la partie. On en viendrait presque à regretter les bons vieux jets de dés du titre original tellement les actions à chaque tour se révèlent approximatives quant à leur finalité. Se dégage de l'ensemble une amère impression : celle de jouer à une pâle copie de l'excellent Heimlich&Co, agrémenté de futilités mécaniques qui ne servent en rien le propos initial. Rouge on vous disait...

Manuel Rozoy

Auteur : NC
Editeur : Hasbro
Joueurs : 2-6
Age : 9 +
Durée : 75 min

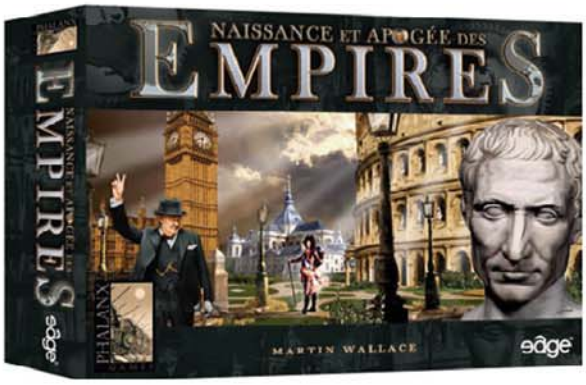
VERDICT

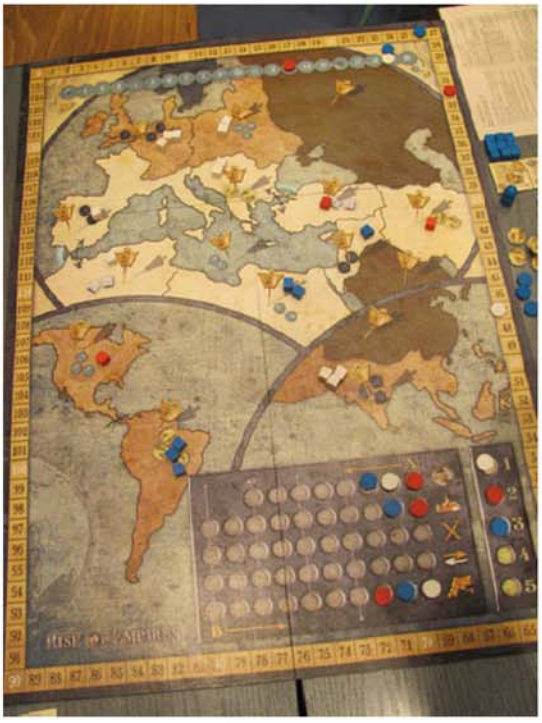
On se prend à imaginer ce qu'eût été ce Cluedo sous la houlette d'auteurs confirmés : tout le contraire de ce titre fade et sans aspérité qui ne revisite aucunement un jeu original fin et malin. Une déception.

Naissance et Apogées des Empires

Un système de points premier/deuxième, des tuiles à gogo, une partie dépassant allègrement les trois heures : pas de doute, nous tenons bien un Wallace. Un énième jeu ? Mais alors où est l'originalité ? Pas dans son thème qui s'est contenté de l'élégante boîte, ni dans son système de placement déjà vu. Malgré l'insuffisance du matériel et un nom à dormir debout, ce nouveau-né deviendra-t-il un géant ?

www.DayzEbook.com





Deux mois après sa dernière apparition dans nos colonnes de JSP, Martin Wallace est de retour. À croire que le bonhomme aime notre compagnie... Sa nouvelle création, *Naissance et apogée des empires*, est un modèle du genre. A l'ouverture de la boîte, l'abondance des tuiles efface la platitude du nom à rallonge qui ne sera plus prononcé dans ces lignes, parole de joueur. 132 tuiles proposent aux joueurs un intense *brainstorming* dans le but de former la meilleure combinaison points/ressources possible. Associées au placement sur une carte du monde, elles font de la stratégie la pierre angulaire de l'édifice. Le foisonnement, tout bénéfique soit-il, comporte une contrepartie : la durée. Malgré une annonce de 2h30 sur la boîte, il faut compter pas moins de 4h, installation comprise. C'est un poil longuet mais parait-il que quand on aime...

Lien de parenté

Rise of empires - le nom anglais: sobre et efficace - est à première vue un jeu de civilisation qui offre peu d'interactions. Contrecarrer les *razzias* adversaires sur les tuiles est inconciliable avec votre propre avidité. Dans la collecte des précieux sésames, les joueurs ne se bloquent pas, ils se contraignent juste à de savoureux ajustements tactiques. Au fil du temps, la ressemblance avec *Struggle of empire*, une précédente création de Martin Wallace, se dessine. Comme chez son cousin, la dimension territoriale est primordiale. La collecte des tuiles, certes nécessaire, est un passage obligé vers l'objectif principal : l'invasion du monde, génératrice de moult points de victoire. Contrairement à son prédécesseur, les affrontements ne sont pas légion. Ici, la recherche de majorité dans les régions visées est largement privilégiée par l'auteur et les joueurs. Proches par la gestion des tuiles et le système de majorité premier/deuxième, les deux jeux diffèrent : par leur durée, par leur niveau d'interaction (plus faible ici), par leur répartition des points de victoire (plus variée pour celui-ci...) et par le mécanisme de choix des actions, bien plus original dans la dernière création.

Un dernier point commun avant de remercier *Struggle of empire* pour son aimable participation à cette critique : le thème. Il est aussi effacé dans les deux jeux. Très vite, les joueurs utilisent « pions noirs », « cubes », et « poisson » car rien ou presque ne les plonge dans le contexte historique des empires glorieux. Certes, les tuiles « cités » représentent des monuments historiques mais en l'absence de nom ou de date, il est très difficile d'y voir autre chose que des points. Hormis Big Ben, Notre Dame et le Spoutnik, parfaitement reconnaissables, votre empire se développera dans une direction inconnue...

Un matériel pas au top

Le matériel déçoit également par le manque d'ergonomie du tableau des actions. Trop petit, il rend malaisée l'utilisation des tuiles. Avant toute partie, je vous conseille le sacrifice de deux bœufs en l'honneur du dieu des jeux, afin que les piles de tuiles ne se transforment pas en partie de Mikado. Cependant, intervention divine ou pas, les tuiles restent le plus souvent miraculeusement en place... Aussi, faites contre mauvais matos, bon jeu !

Le dernier aspect matériel douteux appelle un jugement plus partagé. Monsieur Wallace a décidé de limiter le nombre de jetons ressources à 40. Tactiquement, un joueur peut assez aisément opérer un monopole. Moitié de verre plein, ce choix judicieux empêche ses petits camarades de marquer de précieux points par l'achat de tuiles « cités » ou par le commerce. Moitié de verre vide, un joueur dépourvu de la dite ressource peut se retrouver dans l'incapacité de jouer deux actions sur cinq ! Ce choix, apparemment voulu par l'auteur, est étonnant car il ne correspond pas à la ligne de conduite d'un jeu qui se veut riche en solutions. Cette possibilité de blocage, éminemment stratégique, fera l'objet de nombreux débats. Heureusement par expérience, je vous assure que ce blocage n'est nullement insurmontable.

Un petit nouveau

Contre toutes les règles du journalisme, l'information principale, telle une belle bûche de noël, a été réservée pour la fin: le mécanisme de choix des actions qui consiste à positionner les pions au tour A pour pouvoir agir, puis les récupérer au tour B pour accomplir les mêmes types d'action. Voilà un mécanisme en miroir qui oblige à de subtiles planifications. L'intérêt réside principalement dans l'obligation de choisir minutieusement les actions en A car ils se répercutent positivement et négativement en B. Chaque joueur doit se garder de trop privilégier le premier tour. Un choix anodin pour les adversaires au tour A peut se révéler très fructueux au tour suivant. Au contraire, il n'est pas rare de voir des joueurs bloqués ou frustrés lors du tour B par de mauvais choix préalables. Avec ce mécanisme nouveau pour lui, Wallace augmente fortement l'intérêt stratégique de cet opus...et sa longueur. Mais amoureux comme vous êtes, vous n'êtes plus à cela près ! ■

Erwan Berthou

COMMENT ÇA MARCHE ?

Trois ères de deux tours (A et B) chacune pour développer son empire et marquer le maximum de points de victoire : l'objectif est simple. A chaque tour, les joueurs disposent de six disques actions à répartir sur un tableau comportant les cinq types d'actions : prendre des tuiles « cités », « progrès », « territoires » et « empires » et faire du commerce. Elles permettent d'obtenir des ressources, des points de victoire, des capacités spéciales et de se positionner sur la carte afin d'être majoritaire dans les régions du monde - pour glaner des points de victoire et des ressources. Au tour A de chaque ère, les joueurs accomplissent leurs actions à tour de rôle après s'être positionnés sur le plateau des actions. Au tour B, dans un mécanisme en miroir, les joueurs vont accomplir les mêmes types d'actions que lors du tour précédent en récupérant leurs disques, avec parfois un coût. A la fin de chaque tour, il y a un ajustement du niveau de nourriture sur une échelle de 1 à 20, avec des possibilités de malus et de bonus. S'ensuivent ensuite les phases de collecte de ressources et de comptabilisation des points de victoire. A la fin de la dernière ère... le meilleur gagne !

VERDICT

Un bon opus wallacien, qui sans révolutionner le genre - est-il besoin de le faire ? - apporte sa petite touche d'originalité avec un mécanisme de choix des actions fort intéressant. Sa longueur, son matériel et son absence criante de thématique lui condamne l'accès au panthéon des jeux. En revanche, sa profondeur stratégique et sa capacité de renouvellement lui offrent une place justifiée dans le cœur des gros durs qui aiment gérer et s'enquiquiner pendant des heures.

/// À SAVOIR

Auteur : Martin Wallace
Editeur : Phalanx / Edge pour la VF
Joueurs : 2 à 5
Age : 12 ans et +
Durée : + de 180 min
Prix conseillé : 45 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC
Prix abonnés JSP : 38 € *

- Le fourmillement stratégique
- Le mécanisme de choix des actions
- La durée de vie

- L'ergonomie du tableau des tuiles
- Une thématique plaquée
- La durée

* Pour en bénéficier, veuillez vous connecter sur notre site : www.jsp-mag.com avec votre numero d'abonné

Opera

Eve Ruggieri et son Musique au cœur vous ont toujours fait vibrer ? Les voix de castra bercent votre intérieur ? Mozart ou Beethoven sont vos compositeurs de prédilection ? Pas de doute, le dernier titre de l'éditeur hollandais devrait vous faire de l'œil.

Le thème de l'opéra choisi par Hans Van Tol - auteur de De Ontembare Stad ou Rotterdam - ne manque pas d'air. Un air réellement salvateur vu le conformisme ambiant des thématiques : les joueurs incarnent ici des aristocrates, magnats de musique dans l'Europe du 17e au 19e siècle. Chacun va tenter de proposer à ses contemporains la découverte d'œuvres majeures des compositeurs du moment. Pas de doute, à l'explication de la règle, la thématique est bien là : aucun mal à imaginer cette période riche en couleur, où la célébrité d'un compositeur était à la merci d'un critique faisant la pluie et le beau temps.

Cependant, ne nous trompons pas : malgré son thème attirant, Opera est un jeu de gestion, où la construction des bâtiments ou l'achat d'œuvres sert de prétexte à mieux immerger le joueur dans un titre assez aride. Au bout de quelques tours de jeu, l'envolée lyrique s'amenuise pour laisser place à un jeu pour "joueurs confirmés", où les choix se devront d'être mesurés et réfléchis. Nous aurions aimé quelques accroches thématiques un peu moins froides afin d'affirmer un peu plus la singularité d'un thème séduisant. Mais fi de la thématique, tournons-nous vers les rouages du jeu. Chaque joueur va devoir pour le tour en cours déterminer son budget par le biais d'une phase d'enchère à poing fermé. Ce plan de financement déterminera les moyens à disposition, utiles pour se payer les services des personnages : de l'architecte (qui permet d'acquérir des bâtiments), à l'impresario (utilisé pour acheter des pièces de compositeurs) en passant par le critique décidé à descendre ou monter la côte (et donc la valeur) d'un compositeur. De suite, à la pratique, deux références font surface : Tinners' Trail pour le budget, où le joueur qui se trouve en haut du tableau jouera toujours en premier (ce qui peut entraîner des achats de rôles successifs) ; Puerto Rico pour le choix des rôles pouvant profiter à d'autres joueurs que celui ayant initialement payé. Si dans certains jeux, les emprunts mécaniques font office de vulgaires copiés/collés, ici, l'ensemble s'avère cohérent et même pertinent. L'ensemble des mécanismes donnent sans conteste à Opéra une fière allure mécanique.

www.DayZEbook.com

Mais - et oui, malheureusement, il y a un mais - au bout de quelques parties, le jeu montre ses limites. Le développement des joueurs va dans 80% des cas être payant s'il suit un enchainement presque trop logique : dans la première moitié de partie l'utilisation de l'Architetto, de l'Impressario et de la Signora pour faire du cash, puis dans la second moitié, un focus sur l'Esperto qui se révèle l'un des atouts majeurs pour prétendre à la victoire. Alors oui, ce rapide descriptif est schématique : les subtilités de jeu apportent des variations. Mais, sans conteste, la lassitude offerte par un développement assez linéaire ne permet pas d'offrir une multitude de voies à explorer. Aussi, pour ternir un peu plus ce spectacle, lorsque les joueurs ont assimilé et appliqué la progression, chacun va vite se retrouver avec de l'argent à foison, le tout concrétisé par des ours d'enchères assez peu palpitants...

Manuel Rozoy

VERDICT

Opera n'est pas un mauvais jeu, loin de là. Mais la linéarité stratégique offerte aux joueurs l'obligera sans aucun doute à s'effacer devant les titres dont ils s'inspirent, sans conteste plus riches et plus dynamiques.

/// À SAVOIR

Auteur : Hans van Tol
Editeur : The Game Master
Joueurs : 2 à 4
Age : à partir de 12 ans
Durée : 120 min
Prix conseillé : 40 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Une thématique originale
- La variation des compositeurs
- Un matériel à la hauteur
- Un assemblage mécanique agréable
- Une progression stratégique linéaire
- Une durée de vie assez faible
- Des règles pas toujours claires

HAVANNA

Signer un jeu de gestion simple, efficace, rapide et dont on ne se lasse pas, c'est un défi que Reinhard Staupe a relevé avec brio.

La révolution cubaine prend fin et la Havane ne demande qu'à être construite. Des promoteurs saisissent l'occasion pour bâtir des édifices de toutes sortes. C'est là le *background* de ce jeu de gestion particulièrement réussi. On intrigue, on vole, on se livre au marché noir, on obéit aux ordres de la « Mama » qui dirige la ville en sous-main en fumant son cigare. Bref, on s'immerge dans les balbutiements d'une ville qui se construit sous le régime de Castro. Bien souvent, le décor et le thème d'un jeu de gestion ne sont qu'un prétexte pour rendre concret un jeu plus ou moins tactique. Ici, l'univers est assez en adéquation avec le système de jeu tout au moins au niveau du decorum.

Système de jeu particulièrement agréable d'ailleurs. Ici, pas de plateau, mais des cartes actions avec lesquelles on acquière, pille ou détourne des matières premières, de l'argent et des employés qui vont permettre d'ériger les bâtiments figurés par des tuiles au centre de la table. Dès que l'on atteint le nombre de points de victoire requis par le nombre de joueurs, la partie s'arrête. C'est diaboliquement simple, c'est diaboliquement efficace, c'est allemand.

« *Hasta la victoria, siempre* »

Qu'est-ce qui fait le charme d'un jeu de gestion ? Supposons que ce soient un système de jeu simple et fluide, l'intérêt tactique, l'attrait que le jeu est aussi capable d'exercer sur un public de joueurs occasionnels (voire très occasionnels !), un matériel de qualité, et une durée de vie qui dépassera l'excitation inhérente à l'achat d'un nouveau jeu. Alors, *Havana* remporte une palme. Le système de jeu, on l'a dit, est agréable, simple et fluide. Deux cartes actions sont jouées par tour. La dimension tactique a deux facettes. D'abord, on ne renouvèle qu'une de ses deux actions par tour. Le choix de sa deuxième action va donc dépendre en partie du choix des autres joueurs (l'ordre de jeu est redéfini à chaque tour). Par ailleurs, les bâtiments sont divisés en deux rangées de 6, et on ne peut ériger que ceux situés en bout de rangée. Prendre une tuile en libère donc une autre et avantage potentiellement un adversaire. On ne peut pas jouer à la légère à *Havana*. Pour autant, ce jeu s'adresse autant à des joueurs expérimentés qu'à des joueurs occasionnels (testé et éprouvé). La prise en main est rapide et simple, à tel point que je nourris le secret espoir d'y faire jouer mes pauvres parents. Visuellement, le jeu est très réussi aussi : matériel de bonne facture et belles illustrations tout à fait dans le ton. Enfin, on peut parier sur une longue durée de vie. *Havana* est une vraie réussite. ■

Guillaume Peris

www.Bayzebook.com

▶ VERDICT

A mi-chemin entre le jeu de cartes convivial et le jeu de gestion pur et dur, Havana est doté d'un système de jeu simple et efficace qui laisse tout de même la part belle au raisonnement et au sens tactique. La durée de jeu et la simplicité du fonctionnement ne feront pas peur aux novices de tous âges, et les joueurs expérimentés trouveront leur compte dans sa richesse tactique qui ne sera sans doute pas épuisée avant un bon nombre de parties.

/// À SAVOIR

Auteur : Eggertspiele
Editeur : Reinhard Staupe
Joueurs : 2 à 4
Age : à partir de 10 ans
Durée : 30 à 45 min
Prix conseillé : 24,99 €
Disponibilité : Boutiques spécialisées ; VPC

- Un système de jeu fluide et simple
- Une dimension tactique tout à fait intéressante
- Un jeu à la portée d'un public novice dans les jeux de gestion, mais qui séduira aussi les joueurs expérimentés

JEUX sur PLATEAU

ÉLECTION JSP D'OR 2009

6ème édition JSP d'Or

Pour la 6ème année d'affilée, JSP vous propose d'élire le jeu que vous estimez le meilleur parmi les jeux critiqués dans nos numéros 53 à 62.

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 un jeu puis 1 pt à 5 autres jeux, ou décider de donner 15 pts à un seul jeu selon votre choix)

La liste des jeux concernés que vous retrouverez sur notre site est la suivante :

Kaleidos, Pit, Les Géants de l'île de Pâques, Der Name der Rose, Happy Farm, Palais Royal, Ninja vs Ninja, Héros du Monde, Die Aufsteiger, Enuk, Tumblin Dice, Space Alert, Comuni, Pyramid, Machu pichu, Carcasonne Mayflower, A l'ombre des murailles, Wasabi, Chicago Express, Saigo no Kane, Mow, Dominion, Battlestar Galactica, Crash by Crash, Britannia, Casino Hot Dog, Novembre Rouge, Boss Kito, Tannhauser Field Ops, Kimaloe, Mecanisburgo, Machi, Pictureka, 2 de Mayo, Via Romana, Bloom, Bombay, Powerboats, Mars, Ruée vers l'Or, Witchcraft, Talisman, Lungarno, Draco Mundis, Moto GP, Rivière d'Enfer, Mad Arena, A dos de chameau, Pyramides d'animaux – le duel, Pirates chanceux, La cité des fourmis, Babel 13, Partini, Rök, Paleo, Genoa, Klickado, Bürger – Baumeister & Co, Excape, Dixit, Livingstone, Land in Sicht, Dice Town, Hab & Gut, Mamma Mia Plus, Monopoly Deal, 22 pommes, Tokyo train, Sator, Roll through the ages, Dream factory, Strozzi, Smallworld, Mon premier Carcassonne, Bakong, Zoowaboo, Wolkenbilder, Die Meuterei, Der Palast von Eschnapur, Einauge sei wachsam, Flip Flop, Torreta, Trader, Labyrinth das Duell, Sombrero, Army of Zero, Les 3 Mousquetaires, Montego Bay, Valdora, Yamslam, Groin Devant, Lupusburg, Finca, Ahoi, Le jeu du chat fou, 1960, Topas, Oui honorable parrain, Age of Conan, Snow Tails, Art Moderne, Herr der Ziegen, Qui l'a vu?, Der Schwarm, Le Havre, Das magische labyrinth, Alea iacta est, Des hexer von salem, Kill bique, Fits, Cache moutons, Die Goldene Stadt, Mixmo, Gravity, Eclipse, Zack & Pack, Crazy Dingo, Arthur et la vengeance de Maltazard, Dominion Intrigue, Maori, Automobile, Le Duel des batisseurs, Islas Canarias, Hermagor, Sumeria, High score, Arctic scavengers, Rush n' crush, Sector 41, Robotory, Fauna, Shadow hunters, Lutinfernal, Linwood, Cyclades, Jaipur, Tobago, Pocket rockets, Revolution, Steam, Mr Jack à New York, Evolution in the box, Nowheresville, Secret Story, 20000 lieues sous les mers, Batt'l Kha'os, Ra the dice game, Cheaty Mages, Avalam, Magnifico, Stronghold, Endeavor, Terra Ventura, Hacker, Dobble, L'appel de Cthulhu, Pony Express, Chaos in the old World, Middle Earth Quest, Nostra city, Linq, Ad Astra, Trivial Pursuit Team, Comme des sardines, Strada Romana, Zero, The red dragon inn 2, Assyria, Illusion, Dungeon Twister Prison.

LE PALMARES :

2004 : Les Aventuriers du Rail (Days of Wonder)

2005 : Les chevaliers de la Table Ronde (Days of Wonder)

2006 : Mr Jack (Hurrican)

2007 : Yspahan (Ystari)

2008 : Agricola (Ystari)

Jaipur

De Sébastien Pauchon (GameWorks)

www.DayOfGeek.com

Jouable en ligne sur :
www.jsp-mag.com

www.jsp-mag.com

LA SELECTION DVD DU MOIS

par

ARN CHEVALIER DU TEMPLE (ARN, TEMPELRIDDAREN) - VERSION LONGUE

www.DayzEbook.com

Genre : Aventures.

Réalisateur : Peter FLINTH.

Scénario : Hans GUNNARSSON, d'après la trilogie de Jan GUILLOU.

Acteurs : Joakim NÄTTERQVIST, Sofia HELIN, Stellan SKARSGÄRD.

Musique : Tuomas KANTELINEN.

Au XIIe siècle, le destin d'un jeune fermier suédois élevé chez les moines qui deviendra malgré lui chevalier des Templiers en Terre Sainte.

+ **Apport HD :** Magistral.

+ **Interactivité :** En SD upscalée et VOST sauf précision. Making-of généreux en 2 parties (43') ; entretien avec l'auteur des romans qui démystifie les Vikings en 2 phrases (22') ; photos (HD) ; bandes-annonces (VF ou VOST).

+ **Format cinéma :** 2.35 Cinémascope.

+ **Versions sonores :** VF et VO multilingue en 5.1 DTS HD Master Audio.

+ **Sous-titres :** Français, imposés sur la VO.

+ **Images (AVC) :** De toute beauté, quels que soient les situations, les décors ou les périodes de la journée.

+ **Son :** L'omniprésence de la BO, certes un peu trop appuyée, donne au film déjà extrêmement bien bruité et spatialisé une remarquable musicalité. La VF déjà très ample et généreuse trouve le moyen de se faire surclasser par une VO à la dynamique au top de ce qui existe.

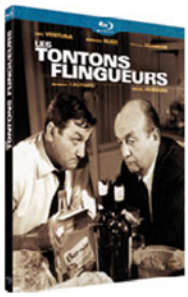
+ **Note technique :** 10/10.

+ Suède/Danemark/Norvège/ Allemagne - 2008 - Couleurs - 202' (en 2 parties) - Metropolitan/ Seven 7 - 1 BD - Région B.

+ Disponible le 10 novembre à la vente, ainsi qu'en DVD.

+ Déconseillé aux moins de 12 ans.

LES TONTONS FLINGUEURS



Genre : Comédie.

Réalisateur : Georges LAUTNER.

Acteurs : Lino VENTURA, Francis BLANCHE, Bernard BLIER.

Promu successeur d'un truand, un ami de longue date se voit contraint de mettre de l'ordre dans ses nouvelles affaires.

+ **Apports HD :** De nouveaux bonus prennent avantageusement la succession des anciens ici absents, et la restitution est encore plus poussée grâce à un piqué vraiment très précis. AA

+ **Interactivité :** En HD, reprise de l'édition DVD : Making-of rétrospectif (23') ; bande-annonce. Inédit : Décryptage fort ludique très complet de l'univers du film et de ses nombreuses références (22') ; passionnant documentaire consacré au compositeur Michel Magne (52'). Application pour iPhone et iPod Touch. Manquent le trailer THX, le commentaire audio, les actualités d'époque ainsi que les photos et affiches.

+ **Format cinéma :** 1.66.

+ **Version sonore :** VF en mono 1.0 DTS HD Master Audio.

+ **Sous-titres :** Anglais. Français pour malentendants, à la taille réglable.

+ **Images (AVC) :** Malgré un fourmillement très présent, résultat du respect du grain originel de la pellicule, le surcroît de définition et la limpidité du master se montrent des plus fidèles aux intentions premières du superbe noir & blanc. Contrastes divins.

+ **Son :** Une présence très affirmée et dynamique malgré quelques dialogues toujours à la limite de la saturation, notamment sur les répliques de Claude Rich, et les emportements, en général, de toute la distribution.

+ **Note technique :** 8/10.

+ France - 1963 - Noir & blanc - 111' - Gaumont Vidéo/Paramount - 1 BD - Régions multiples.

+ Disponible le 5 novembre à la vente.

+ Testé sur BD watermarqué.

LE MOIS DU JEU VIDEO

vu par

CANARD PC

Borderlands

On n'a pas souvent la chance d'avoir un jeu original, bon, multiplateforme et issu d'un gros studio qui plus est. Autant vous dire qu'on n'aurait pas misé notre paye et notre slip sur une franche réussite de Borderlands. Pourtant, le savant mélange de *hack & slash* et de FPS par Gearbox est réellement plaisant. Pour commencer, le jeu est assez beau, l'Unreal Engine 3 bien modifié pour l'occasion arbore un style cartoon pas dégueu pour un environnement (presque) post-apo bien foutu, et le titre se paye de plus le luxe de tourner sur des PC plus ou moins moyens.

www.DayZBook.com

C'est cependant le *gameplay* qui nous intéresse le plus, et là-dessus les développeurs ne se sont pas loupés. La partie shoot est ainsi tout à fait décente : les armes sont bien diversifiées, on a réellement intérêt à viser puisque tous les ennemis ont leur point faible, et l'*iron sight* bien rendu est ainsi loin d'être superflu. Seule, la composante FPS serait pourtant insuffisante : la difficulté n'est pas assez relevée, même contre les *boss*, il faut donc se limiter aux quelques missions d'un niveau bien supérieur au joueur pour sentir un vrai challenge. Mais grâce à la composante *hack & slash*, on ne décroche pas facilement. Si les quatre classes de persos n'ont pas énormément de différences, on veut toujours gagner des niveaux pour améliorer leur pouvoir. Borderlands regorge en plus d'armes, de boucliers énergétiques, d'améliorations pour les grenades ou pour les classes, et cela nous incite inévitablement à vouloir toujours plus, toujours mieux... Ajoutez à cela la coop' pour profiter pleinement du jeu avec trois potes, et cela donne un titre avec lequel on peut s'amuser vraiment.

Notez cependant que Borderlands présente de nombreux défauts : une interface pourrie, quelques bugs, des missions relous, une rejouabilité un peu limitée, une simplification à l'extrême des mécanismes de jeu... Il n'en est pas moins accrocheur et terriblement défoulant, c'est une bonne surprise et on ne va pas bouder notre plaisir.

Dragon Age : Origins

Comment faire pour bénéficier d'emblée d'une image positive auprès de la communauté des rôlistes PC ? S'associer étroitement à une référence du genre, ce que BioWare a fait en répétant haut et fort que Dragon Age Origins serait la suite spirituelle de Baldur's Gate. Le titre reprend donc la formule du RPG avec combats tactiques dans un nouvel univers médiéval-fantastique.

Menacé par l'Enclin, une invasion d'orcs et de morts-vivants, le continent de Ferelden, déchiré par des luttes de pouvoir intestines, ne peut compter que sur l'ordre des Gardes de l'Ombre pour survivre. Un ordre qui ne manquera pas de vous embaucher après un des six scénarios de départ retraçant votre origine. Pas toujours très subtil, DAO ne fait pas l'impasse sur le côté épique en vous faisant bien ressentir tout au long du jeu que vous êtes le dernier rempart du monde contre la destruction et le chaos.

Plus que le scénario ou les dialogues, ce sont les combats, très nombreux, qui constituent le point fort du jeu. Avec un groupe de quatre personnes (sur la dizaine de compagnons qui peuvent vous rejoindre) face à des ennemis en surnombre, les possibilités tactiques sont nombreuses et rendent les affrontements très dynamiques, même en abusant de la pause. Le niveau de difficulté est d'ailleurs suffisamment élevé dès le mode Normal pour contenter les plus acharnés. Mieux vaut ne pas être allergique au sang et à l'ultra-violence, un domaine dans lequel la réalisation se montre généreuse au point de flirter avec le racolage actif. On regrettera tout de même que les quêtes ne fassent pas plus appel à la réflexion ou aux compétences de voleurs.

En conclusion malgré quelques défauts liés à la technique (gestion de la caméra notamment) et un univers qui manque parfois de personnalité, le dernier BioWare m'a beaucoup plus emballé que, au hasard, Neverwinter Nights 2 sans pour autant prétendre au titre de Baldur's Gate III. Malheureusement la politique commerciale désastreuse faisant la part belle aux DLC oblige à acheter la version *collector* pour profiter du titre complet, au risque de le déséquilibrer. En espérant que l'éditeur de contenu permette par la suite de s'affranchir de nouvelles dépenses.

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS DE CANNES

UN ÉVÈNEMENT VILLE DE CANNES - RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS DE CANNES

RENSEIGNEMENTS +33 (0)4.92.99.33.83

www.festivaldesjeux-cannes.com

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS Cannes

CANNES CÔTE D'AZUR www.cannes.com

JOYEUX NOEL

www.DayzEbook.com

Et BONNE ANNEE

2010

Rendez vous le 06 Février 2010

Créateur pour enfants joueurs HABA®

Haba, spécialiste
du monde de l'enfant
depuis plus de 70 ans !

www.DayzEbook.com

Une course poursuite
endiablée entre
voleurs et policiers !

Age
6-99

Une centaine d'autres jeux à découvrir sur notre site !

www.haba.fr