

24  
numéro

# plato

le magazine des jeux de bonne société

**ADRIEN MARTINOT**

*Days of Wonder nous parle*

**TENDANCES '09**

*Ce qui monte, ce qui descend*

**RÉGIS BONNESSÉE**

*L'auteur verse dans l'édition*

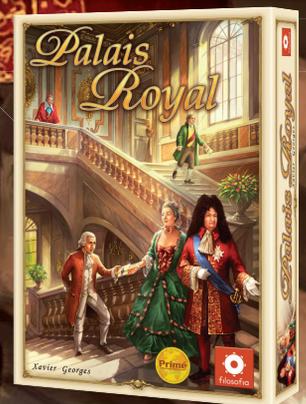
**25 JEUX DÉTAILLÉS!**



**PALAIS ROYAL**

BIENVENUE À LA COUR

**REMPORTEZ LE JEU  
DANS CE NUMÉRO**



# Préparez-vous à une avalanche de dés!

Pour en savoir plus  
voyez la vidéo sur

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



## MERCI

... de ne pas diffuser cePDF autour de vous.

## ET MERCI AUSSI

... de renseigner notre site Web à tout qui souhaiterait obtenir **Plato**.

Les bons comptes font les bons rendus <i>Le salon Jouets et Jeux</i>	4
En couverture <i>Palais royal</i>	6
Bien débuter à <i>Palais royal</i>	8
Chroniques <i>Nouveaux ou anciens, les jeux se dévoilent</i>	10
Petite histoire <i>Pit, un jeu plus que centenaire</i>	27
Entretien <i>Dean Tan, boss de Outplay et auteur de Switch</i>	8
Tous les jeux en un coup d'œil <i>Aperçu général, mon capitaine</i>	35
Dossier <i>Les tendances ludiques du moment</i>	38
Entretien <i>Régis Bonnessée, patron de Libellud</i>	43
Entretien <i>Adrien Martinot, communicant de DoW</i>	44
Entretien <i>Pierre Canuel, auteur de Polar quizz</i>	46
Entretien <i>Dirk Liekens, auteur de Wind river</i>	48
Entretien <i>T. Cellier &amp; J. Martineau, du café jeux Ze Zem</i>	50
Les métiers du jeu <i>Vendeur en boutique spécialisée</i>	54
Les experts ou presque <i>Trois auteurs témoignent</i>	56
Les pages enchantées <i>Ce n'est que pour les enfants</i>	60

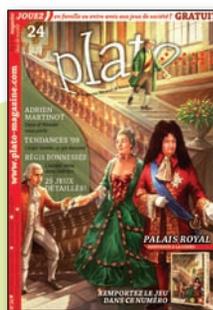
## Les fourmis

**Pour avoir été un navetteur\* quelques années durant**, je peux affirmer que cela requiert de la tactique, voire même parfois de la stratégie.

À l'époque, j'étais tombé par hasard sur un reportage télévisé dans lequel on décryptait les déplacements de masse. La chose peut paraître sans grand intérêt, mais les applications à la vie quotidienne des observations faites m'intéressèrent au plus haut point.

La comparaison entre les déplacements massifs d'êtres humains et de fourmis a de quoi surprendre, tant ils sont similaires en de nombreux points. Ils semblent anarchiques vus à vitesse réelle, mais pointent une cohérence et une régularité ahurissante une fois accélérés.

Une caméra placée à la verticale d'un point d'entrée où se presse une marée humaine montre comment « s'organise » la cohue. Tout le monde pousse et essaye d'entrer en même temps. À vitesse réelle, on ne perçoit pas vraiment de position plus efficace qu'une autre dans la foule. Par contre, une fois les images accélérées, il faut se rendre à l'évidence



que les personnes longeant le mur aboutissant à la porte, par un côté ou l'autre, vont presque deux fois plus vite que celles faisant face à la porte. Ce mouvement est constant, et non pas le fruit du hasard ou des capacités physiques des uns et des autres. Fort de cette constatation, j'entrepris de rendre plus efficace mon accès à l'entrée du train. J'avais deux plans.

Le plan A consistait à repérer l'endroit du quai où je tombais quasi face à face avec une porte; étonnement, cela fonctionnait une fois sur deux: quelle précision d'horloger de la part des conducteurs de trains!

Le plan B était l'application exacte de ce que je décris plus haut, application qui me permit très souvent d'obtenir une place assise pour le trajet d'une heure qui m'attendait avant de regagner mes pénates, après une dure journée de labeur.

**Didier Delhez**

\* En Belgique, un navetteur est un travailleur prenant quotidiennement le train.

# www.plato-magazine.com

Moyennant  
votre **inscription**  
sur notre **SITE**,  
les **NOUVEAUX** numéros  
de **plato**  
**sont désormais**  
**entièrement gratuits**  
et **EXCLUSIVEMENT DISPONIBLES**  
au **MALICIEUX FORMAT PDF**.



### Contact

Plato, rue Félicien Terwagne 33, 5020 Vedrin, Belgique  
info@plato-magazine.com

Éditeur responsable : Didier Delhez  
didierdelhez@plato-magazine.com

Tél. +32 (0) 486 50 51 91

Fax +32 (0) 81 23 03 71

Légal ISSN : 1782-0677.

Site Web [www.plato-magazine.com](http://www.plato-magazine.com)

Forum [www.plato-magazine.com/forum](http://www.plato-magazine.com/forum)

### Collaborateurs

RÉDACTION : John Berny, Pascal Cadot, Benoît Christen, Benoît Forget, Xavier Georges, Olivier Jahchan, Amaury LesageJarry, Christian Marcelin.  
CORRECTION : Benjamin Berge, Pascal Cadot, Valérie Rodrigue.

**Crédits visuels** Visuel de couverture : © Filosofia.  
Photos des boîtes de jeu et de leur contenu : tous droits réservés. Visuels illustrant les articles et tirés des jeux eux-mêmes : tous droits réservés.

**Mise en page** Megalopole sprl  
Vedrin (Namur), Belgique  
info@megalopole.com  
www.megalopole.com

**Plato N° 25 (avril ~ mai 2009)**  
sera disponible le 2 avril 2009

**Plato est un magazine électronique**  
bimestriel gratuit.

**Nos remerciements** vont à tous les éditeurs, distributeurs, et autres acteurs du monde ludique nous ayant adressé des jeux à chroniquer et/ou contribué, d'une manière ou d'une autre, à faire aboutir ce numéro de Plato. • Aucun matériel non expressément sollicité ne sera renvoyé. • Les auteurs des articles assument seuls la responsabilité de leurs propos. • La reproduction, même partielle, du présent magazine sans autorisation écrite de Megalopole sprl est strictement interdite. Seule l'impression d'un exemplaire pour usage personnel est autorisée.

HAUT

BAS



# Le salon Jouets et Jeux

## Univers d'Enfants change de nom

Après avoir été installé à Villepinte et le Bourget, le salon Jouets et Jeux a envahi la grande Halle de la Villette à Paris pendant trois jours. Inutile de noter le rendez-vous sur votre agenda, c'est un salon professionnel, ce qui est par essence bien différent d'un salon grand public. Et pour cause ! Ici, pas d'enfants, pas d'achat impulsif, pas trop de monde, mais des contrats et des commerciaux à la pelle. Les boîtes sont vides et ne se commandent que par colis de 6 ou 24.

Des peluches aux figurines, des bricoles en plastique aux jouets en bois, des Kapla aux déguisements de Star Wars, on ne sait où donner de la tête. On retrouvait quasiment tous les jouets et marques qui vont inonder les supermarchés et les boutiques spécialisées pendant l'année.

Les propriétaires et vendeurs de boutiques, magasins et chaînes spécialisées défilaient donc auprès des exposants pour faire leur petit marché, se rendre compte des nouveautés, essayer des jeux pour se faire une opinion. De leur côté, les éditeurs avaient revêtu leurs plus beaux atours avec des stands parfois resplendissants. Toutes les nouveautés de l'année étaient présentées, celles qui vont représenter le « permanent » des grandes surfaces, c'est-à-dire les références présentes tout au long de l'année, et celles qui vont sortir pour Noël. Du côté des jouets, l'année est bien sûr placée sous le signe des films qui vont sortir cette année et des licences qui vont être développées : Transformers, PowerRangers, Arthur et les Minimoyers... Les spots télé

vont défiler et il sera bientôt impossible de résister à l'invasion.

### Dormez bonnes gens

Tout salon qui se respecte organise une conférence de presse pour que les président-directeurs-généraux-en-cos-tume s'expriment. Les sages journalistes notent tout ce qui se dit, tandis que les autres, moins concernés par ces poncifs, rigolent. On a pu entendre les constats suivants : « Le marché des jeux et jouets est en légère baisse, mais tout va bien ; pour d'autres marchés, c'est pire ». « La France est féconde et plus il y a d'enfants, plus il y a de clients. » « Tout va bien se passer, les licences vont sauver l'année et la crise n'aura pas lieu. » Devant tant de méthode Coué, on ne pouvait être qu'admiratif... et franchement sceptique.

### Des nouveautés à la pelle

En se rapprochant du village des jeux de société, on pouvait voir les stands de Gigamic et d'Asmodee. Ces deux éditeurs/distributeurs avaient mis les petits plats dans les grands en ayant des stands magnifiques et en présentant les jeux qui vont sortir durant la saison. Ainsi pas moins de huit jeux chez Asmodee (dont deux d'Antoine Bauza et deux dérivés de Jungle speed). Surprise, Asmodee va sortir pour les chaînes spécialisées (La grande récré, etc.) une nouvelle version de Kiproko. Dans le même temps, Cocktail Games va éditer trois jeux de poche : Trader au format plumier, et dans les boîtes en fer standards, 22 pommes et Tokyo train avec de l'Asheshimi et des couleurs à la pelle pour un jeu qui devrait attirer l'attention. Hasbro n'était pas en reste avec encore et toujours des déclinaisons de ses best-sellers : le Cluedo avec des SMS dedans et le Monopoly avec des tours à construire ou avec des cartes à jouer. Mais ça, les rois du monde de la conférence de presse l'avaient dit : heureusement que les éditeurs savent prolonger la durée de vie du produit, c'est grâce à eux que l'on vend encore

500 000 exemplaire du Monopoly. Même si ça ne fait pas vraiment rêver, la performance reste impressionnante !

Benoît Delsuc, du magasin Excalibur de Poitiers, faisait partie des propriétaires de boutique faisant leur marché.

### Plato ☰ Alors, quel est l'intérêt de ce type de salon ?

**Benoît Delsuc** C'est très simple : pendant un salon comme Jouets et Jeux, je peux essayer un maximum de nouveautés ou de jeux que je n'ai pas en magasin. Mon objectif c'est de tester au moins trente jeux par jour. Ça me fait gagner quatre mois de travail environ. Les démonstrateurs, éditeurs sont là pour nous présenter leurs produits, ça permet de se faire une idée et de discuter, mais ça manque un peu de créateurs. Mes principaux fournisseurs sont là, c'est toujours bien de les rencontrer en vrai ainsi que d'autres avec qui je ne travaille pas forcément. J'en profite pour voir leurs jeux.

### Plato ☰ J'imagine que les commandes se font dans la foulée ?

**B.D.** Pas pour moi, je ne suis pas trop fan des commandes faites à chaud, on fait souvent des conneries ! Je préfère mûrir la commande, surtout par les temps qui courent ; les budgets risquent d'être serrés pour les clients, donc il ne faut pas se loupier.

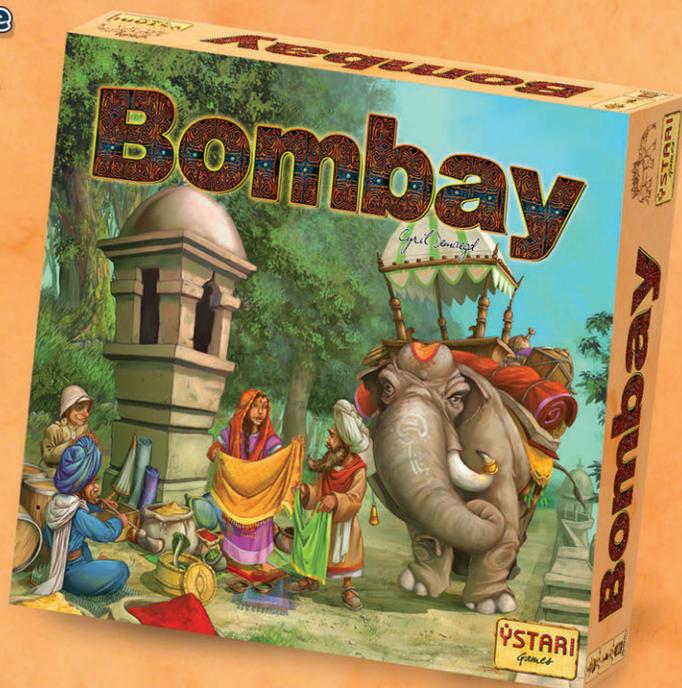
*Benoît Christen*



# Bombay

**Un jeu de commerce et de tactique pour tous !**

**Vous êtes un marchand cherchant la fortune sur les routes de l'Inde ! À dos d'éléphant, parcourez le pays et amassez un véritable trésor en achetant les plus belles soieries pour les revendre au prix fort dans les villes. Bâissez de magnifiques palais, choyez vos clientes, soignez votre renommée et vous deviendrez à coup sûr le plus riche marchand des Indes !**



2-5



10+



30-60mn

**Sortie : Mars 2009 !**



# Palais Royal

Parce que le jeu le vaut bien

*Qu'est-ce qu'on s'ennuie à la cour du Roi! Pour tromper la lassitude et briser la monotonie, quoi de mieux qu'une lutte d'influence? Il s'agira de s'attirer les faveurs des nobles de la cour et de récolter quelques privilèges afin de s'affirmer comme un courtisan remarqué et puissant. Pour cela, il va falloir maîtriser les règles subtiles qui règnent dans le palais... Les faveurs du Roi sont à ce prix.*

## Le matériel du jeu

L'élément principal du jeu est le plateau qui représente le parc du château. On pose sous ce plateau les neuf tuiles représentant les pièces du palais en formant un carré de trois cases sur trois, au hasard. Le plan du palais change donc à chaque partie. Les quarante-deux tuiles Noble sont mélangées et placées dans le parc (l'excédent rejoint la boîte). Des pièces d'or, des cartes Privilège, cent pions Serviteurs (de quatre couleurs différentes) et quatre aides de jeu complètent le matériel. On notera que les tuiles du palais sont imprimées recto-verso avec quelques lignes de textes sur un côté pour faciliter les premières parties. Cette astuce pratique ne masque pas l'absence d'aide pour les cartes ou les nobles, tandis que l'aide de jeu détaillant le

recrutement d'un noble est quasiment inutile. Quoi qu'il en soit, comme pour les autres jeux co-produits avec Hans Im Glück, la qualité des composants est irréprochable avec notamment des pions serviteur du plus bel effet.

## La règle

Tout le jeu repose sur la pose et l'activation de ses pions serviteurs dans les salles du palais, chacune disposant d'un pouvoir particulier. D'une manière un peu désuète, mais quoi de plus normal puisque le jeu se déroule à la cour du Roi, chaque joueur peut réaliser à la suite toutes les phases du jeu, en respectant l'ordre des actions. À son tour, un joueur exécute donc la séquence suivante :

1. selon le nombre de ses serviteurs dans la cour d'honneur, il pose des serviteurs de sa réserve sur le portail ;
2. selon le nombre de ses serviteurs dans la cage d'escalier, il obtient des points de déplacement pour déplacer orthogonalement ses serviteurs présents dans le palais ;
3. il reçoit de l'or selon le nombre de ses serviteurs présents dans l'Hôtel de la monnaie, compte ses serviteurs présents dans le Cabinet du roi et la chambre de Madame de Pompadour et s'en sert pour recruter un noble dans le jardin pour chacun de ses serviteurs présent dans le bureau ;
4. enfin, il pioche une carte par serviteur présent à la porte de service et retire autant de serviteurs qu'il souhaite conserver de cartes.



Certaines tuiles apportent un bonus au joueur majoritaire et la présence auprès du cardinal permet éventuellement de briser une égalité. C'est ensuite au tour du joueur suivant, et ainsi de suite. Le recrutement des nobles correspond au paiement d'un certain nombre de pièces d'or et de sceaux violets ou turquoise (ce qui équivaut au nombre de serviteurs à retirer du Cabinet du roi et la chambre de Madame de Pompadour). Les nobles rapportent des points de victoire et parfois des revenus ou pouvoirs particuliers. Les tuiles nobles coûtent moins cher à mesure que le parc se vide (chaque case adjacente vide dégrève le prix d'une tuile) mais certaines tuiles ont une autre fonction : celles qui sont placées sur les bords du parc permettent de placer un serviteur sur le parc et d'obtenir des points de victoire en cas de majorité. Enfin, les cartes collectées sur la porte de service peuvent être activées pour apporter un avantage momentané ou des points de victoire. Les cartes inutilisées rapportent un point de victoire de toute façon. Dès qu'il y a douze tuiles ou moins sur le plateau au début du tour du premier joueur, chaque joueur effectue son dernier tour et on effectue le décompte les points obtenus grâce aux tuiles noble, aux majorités sur le plateau et aux cartes. Le joueur ayant accumulé le plus de point remporte évidemment la partie.

GENRE → placement, combinaison  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
 ÉDITEUR → Filosofia  
 AUTEUR → Xavier Georges

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

## La durée de vie

Si l'ordre des actions est immuable, Palais Royal propose heureusement plusieurs sources de renouvellement. Les nobles sont disposés aléatoirement et six d'entre eux sont remis dans la boîte, certains pouvoirs pourront être absents ou présents en un seul exemplaire, ce qui renforcera leur intérêt. Leur placement a également une influence sur les majorités des bords du parc qui seront plus ou moins disputées. Enfin l'ordre de recrutement rend peu à peu des tuiles de nobles plus intéressantes que d'autres, à mesure qu'elles sont plus isolées et coûtent moins cher. Les salles du palais sont également réparties au hasard, ce qui change fortement le déroulement des parties, la proximité des salles étant l'un des fondements du jeu puisqu'il est la base des stratégies de jeu et rend les pouvoirs des cartes et des nobles plus ou moins intéressants. La centralité du portail permettra par exemple un jeu plus rapide que sa position dans un angle, à l'opposé du Cabinet du roi ou de la chambre de Madame de Pompadour. Chaque partie aura ainsi des stratégies plus ou moins faciles et/ou disputées.

## Notre avis

Jouer à Palais Royal suppose de se retrouver un peu dans le passé : on n'avait plus vu depuis un moment cette réalisation de toutes les phases du jeu à son tour. La première partie est un peu déstabilisante, le temps de s'accoutumer aux pouvoirs des tuiles et aux combinaisons possibles, mais avec un peu de pratique, on reprend vite ses marques et la capacité de gérer son tour et tant que possible d'anticiper les suivants. La réalisation par un joueur de son tour complet rend parfois difficile le suivi du jeu ou occasionne des longueurs. En étant totalement attentif au jeu adverse, lorsque vient son tour, on se retrouve immanquablement à devoir réfléchir quelques instants pour optimiser ses actions et cela a forcément une incidence sur le temps de jeu. Si la condition de partie est la même à deux, trois et quatre joueurs, le temps de réflexion augmente, rendant les parties parfois un peu longue pour un jeu qui ne présente pas un niveau de complexité trop important. Après un nécessaire temps pour s'habituer, le jeu commencera à dévoiler ses petits secrets, éprouvés par le temps !

Palais Royal adopte quelques mécanismes de majorité pour attribuer des points de victoire ou des avantages en cours de partie (un déplacement de plus, un or de plus, un sceau de plus...). L'attribution de points de victoire selon des majorités dans le jardin permet de détourner

l'attention des participants ou de créer des objectifs intermédiaires, des jeux dans le jeu, empêchant le joueur de se consacrer à sa tâche principale, même si le jeu en vaut la chandelle. Ces quêtes parallèles ont bien entendu l'avantage de rapporter des points de victoire pouvant faire la différence en fin de partie.

Les nobles rapportent tous des points de victoire mais en quantité relative, les moins bien pourvus disposent également de pouvoirs qui ne tardent pas à révéler toute leur importance : le déplacement en diagonale, la possibilité de disposer de plus de cartes, de renforts plus nombreux ou de déplacements supplémentaires à chaque tour. Selon la disposition du palais, les pouvoirs des nobles seront plus ou moins recherchés et il faudra rivaliser de vitesse pour récupérer la tuile à temps. De même, le savant usage des nobles ne pourra s'acquérir qu'avec un sens aigu de l'anticipation et de l'opportunisme. On pourra reprocher ce côté un peu trop « chacun dans son coin » du jeu, où seule une grande expérience permet de lire les jeux adverses, certains coups restant difficiles à voir venir, tant les pouvoirs des cartes et des nobles peuvent interagir. S'il est parfois bien habile de couper l'herbe sous la botte adverse, cet aspect suppose d'avoir un

minimum de maîtrise du jeu, tant pour suivre les coups adverses que pour bien évaluer et anticiper les siens.

Fort heureusement, les combinaisons entre disposition des salles et pouvoirs des nobles se renouvellent à chaque partie et c'est peut-être la qualité première de Palais Royal : les conditions même du jeu changent et chaque partie crée les conditions d'un nouvel apprentissage. En effet, Palais Royal ne dévoilera pas ses richesses architecturales d'emblée, dès la première visite. Ses finesses et ses nuances ne se révéleront qu'après avoir longtemps observé l'agencement des pièces, l'enfilade des couloirs et les détails des colonnes du jardin. Les esthètes y prendront goût, c'est une certitude !

Benoît Christen



Pour participer, envoyez un eMail à [info@plato-magazine.com](mailto:info@plato-magazine.com) avec « **Concours Plato 24** » comme objet, et vos nom et adresse dans le corps du message.

Les 10 gagnants seront cliqués au sort le 15 avril 2009 et publiés sur notre site.

# Palais royal

## Dans la peau d'un noble

En circulant dans les couloirs du Palais royal, vous pourrez vous rendre compte que régenter une cohorte de serviteurs n'est pas chose facile. Quelques conseils pour appréhender et maîtriser le jeu pourront sans doute être utiles...

En effet, à l'origine de Palais royal, il y avait l'envie de créer un jeu où chaque joueur aurait la liberté de configurer à sa guise son propre tour de jeu. Il y avait aussi la volonté de rendre les prises de majorités et le tirage de cartes optionnels pour se frayer un chemin vers la victoire. Ce sont ces choix « ouverts » qui font la profondeur de jeu de Palais royal, mais aussi sa complexité. Aussi, même si ses règles sont simples, une ou deux parties sont parfois nécessaires pour être à l'aise avec les choix offerts par le jeu.

### Entrée en matière : le portail

La première chose que vous devez observer en vous lançant dans une partie de Palais Royal, c'est la disposition des pièces du Palais, et en particulier du portail. En effet, chaque partie du Palais est plus ou moins accessible en fonction de sa distance au portail. Obtenir un sceau royal lorsque le cabinet du Roi est situé à quatre déplacements du portail est beaucoup plus difficile que s'il lui est contigu.

Aussi, la disposition du palais vous indiquera quels sont les nobles les plus faciles à recruter, en fonction de la difficulté à obtenir tel type de sceau. Cela vous renseignera aussi sur les nobles les plus importants à recruter, pour bénéficier de leur bonus. Par exemple, recruter le noble offrant à chaque tour un sceau turquoise

peut être crucial si le nombre de déplacements économisés pour atteindre le cabinet du Roi est important.

### Au service de votre jeu : la cour d'honneur et la cage d'escalier

Votre défi consiste à trouver un bon équilibre entre les serviteurs disponibles dans votre réserve personnelle, le nombre de renforts et le nombre de déplacements dont vous disposez à chaque tour. Inutile de placer cinq serviteurs sur la cour d'honneur si vous n'avez pas assez de déplacements pour profiter de vos nouvelles recrues. La cage d'escalier est le cœur du jeu : faites bien attention d'y conserver suffisamment de serviteurs pour le tour suivant.

Laisser traîner des serviteurs dans le cabinet du Roi ou la chambre de Madame de Pompadour n'est jamais inutile, car c'est souvent pénalisant pour vos adversaires qui auront plus de mal à bénéficier du bonus de majorité.

### Se donner les moyens de gagner : l'hôtel de la monnaie

L'or non dépensé ne vaut rien en fin de partie, mais il est crucial au cours du jeu. C'est aussi l'or qui va conditionner vos choix de nobles à recruter et vous permettre de jouer des cartes. Il peut être utile d'accumuler de l'or dès le début du jeu, tout en laissant le prix des nobles diminuer dans le jardin... mais pas trop longtemps !

### Se rapprocher de la victoire : le bureau

Pour recruter des nobles, vous devez passer par le bureau. Oublier de placer un serviteur à cet endroit peut vous faire perdre beaucoup de temps. Comment faire ensuite le choix des nobles à recruter ?

En début de partie, il est toujours utile de recruter quelques nobles qui vous accorderont un bonus tout au long de



la partie. Point trop n'en faut cependant. Une erreur classique consiste en effet à accumuler des nobles apportant des avantages divers et variés, pour se rendre compte que la partie se termine et que vous n'en avez pas profité. Deux à trois nobles « à bonus » peuvent suffire, un peu plus dans une partie à deux joueurs.

### Sortir du lot : la porte de service

La pioche de cartes constitue la seule source de hasard du jeu. La plupart des cartes sont assez puissantes, mais pas toujours adaptées à vos besoins. Plus la porte de service est située à proximité du portail, plus les cartes seront faciles à piocher. Dans la situation la plus favorable, lorsque la porte de service jouxte le portail, les cartes seront un moyen privilégié pour faire la différence, et le noble permettant de piocher trois cartes de plus à chaque tour particulièrement utile. Attention cependant de disposer d'assez d'argent pour pouvoir jouer vos cartes !

### Récolter les fruits du succès : le jardin

Recruter un noble en bordure du jardin offre la possibilité de gagner des points de victoire complémentaires, mais vous oblige à vous défaire d'un précieux serviteur. Ce sacrifice est d'autant plus douloureux qu'il est fait tôt dans la partie. Si les autres joueurs se jettent d'emblée dans une lutte pour ces majorités, vous pouvez tout aussi bien temporiser pour profiter au mieux de vos serviteurs le plus longtemps possible.

### Finir en beauté

Lors du dernier tour de jeu, vos serviteurs peuvent quitter la cour d'honneur et la cage d'escalier, car ces lieux ne seront plus utilisés. C'est pourquoi il est confortable de terminer le jeu avec un grand nombre de déplacements, et en particulier l'une ou l'autre carte offrant des déplacements supplémentaires.

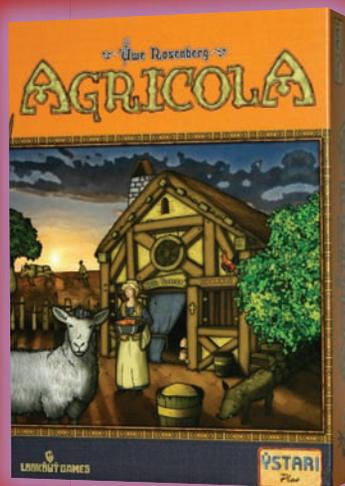
Xavier Georges

# plato

# 2

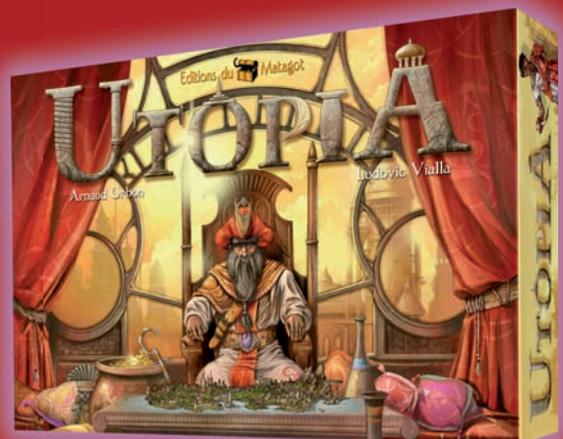
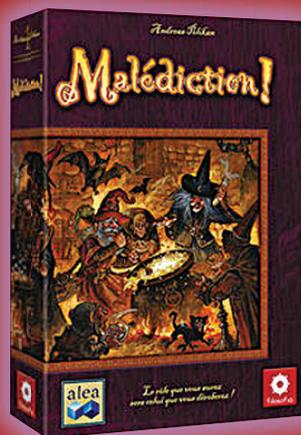
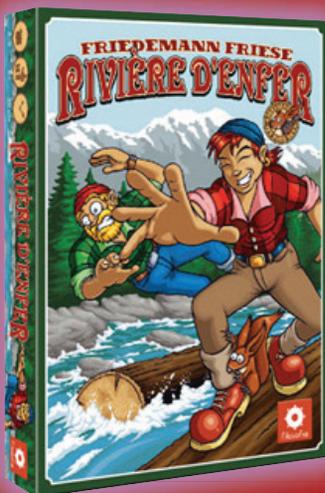
## JEUX GRATUITS

pour toute commande  
sur notre eBoutique  
des 15 anciens numéros imprimés.



1 ~ Choisissez 2 jeux parmi ceux proposés.

2 ~ Contactez-nous pour vérifier leur disponibilité.



[www.plato-magazine.com](http://www.plato-magazine.com)

**ATTENTION! STOCK TRÈS LIMITÉ!**

# Eketorp

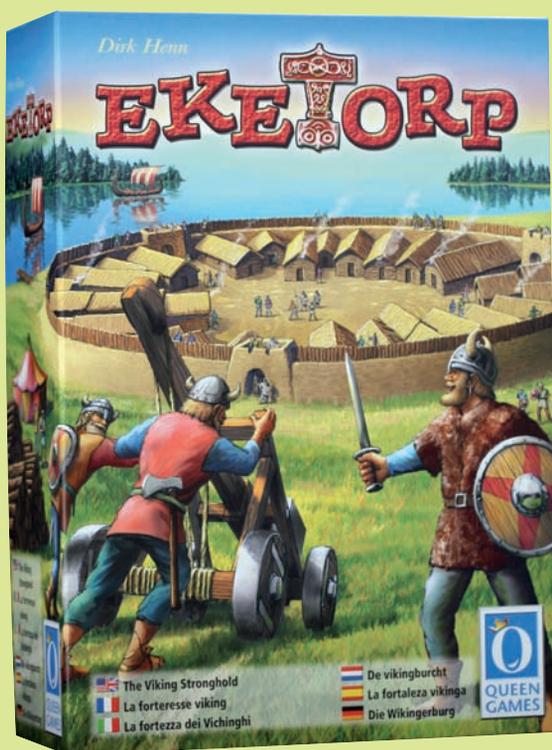
## Bagarre générale dans les villages Vikings

Chaque chef de clan Viking veut se construire un village fortifié où il fera bon vivre en des temps moins fertiles en raids, rapines et autres joyusetés. Toutefois, l'édification des fortifications s'annonce rude car les matières premières se font rares, chaque chef voulant les meilleurs matériaux, et comme l'affirme un dicton « c'est toujours mieux chez les autres ». Pillages, vols et combats amicaux entre vikings de bonne famille seront nécessaires pour la réalisation de votre muraille.

### Le matériel

La grosse boîte de Eketorp contient un plateau de jeu représentant une région avec six villages vikings prêts à bâtir leur village fortifié, six noms de villages vikings, douze cartes de matériaux indiquant pour chaque round les matières disponibles, cinquante quatre cartes de combat réparties en neuf séries d'une valeur allant de un à six, trente amulettes en carton illustrées du marteau de Thor, quarante-huit figurines vikings en bois en six couleurs, cent douze briques de construction, six paravents, six tableaux personnels pour la mise en place des vikings de chaque joueur et un livret de règles de six pages abondamment illustré. Les illustrations humoristiques, d'ailleurs, dans l'esprit bande-dessinée de Jo Hartwig, confortent la bonne impression délivrée lors de l'ouverture de la volumineuse boîte et parfont l'harmonie entre les mécanismes et la thématique. Eketorp propose un matériel classique mais agréable à regarder et à manipuler. L'éditeur Queen Games confirme son sérieux dans la réalisation et le soin apportés à ses jeux.

disponibles pour ce tour. La carte indique où poser les briques de construction (matériaux) et le nombre. Le plateau dispose de six emplacements nommés A, B, C, D, E, F, où seront placées les briques. Secrètement, les joueurs doivent placer leurs vikings sur leur tableau personnel qui reprend tous les paramètres du plateau de jeu. Le joueur place tous ses vikings sur les emplacements pour récupérer des briques, sur des cases Siège dans le but inavouable de voler des pierres dans des villages adverses ou se prémunir de pillages en défendant son propre village. Quand tous les joueurs ont terminé, les paravents sont retirés et les vikings placés sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Plusieurs situations conflictuelles peuvent se présenter. La première est très simple: il y a autant de briques que de vikings donc pas de conflit; chaque viking repart dans son village avec une et une seule brique. Par contre, si le nombre de briques est inférieur à celui des vikings ou si un joueur a placé un viking sur une case Siège afin de dérober des briques, un combat aura alors lieu. Le joueur dont c'est le tour indique clairement l'emplacement où il compte livrer combat et contre qui. L'attaquant et le défenseur jouent simultanément une carte combat, celle avec la plus forte valeur l'emportant. Le viking défaillant se retrouve à l'hôpital où il risque d'être indisponible pendant plusieurs tours selon la différence numérique entre les deux cartes. En cas d'égalité, les deux vikings iront à l'hôpital. Une fois le combat résolu, les deux joueurs échangent leurs cartes de combat. C'est ensuite au joueur suivant de prendre l'initiative des combats. On tourne ainsi jusqu'au moment où tous les combats et tous les sièges ont été résolus. Pour les sièges, la différence entre les deux cartes détermine la valeur de la brique ou des briques que l'attaquant volera en cas de succès. Les combats terminés, les joueurs construisent leurs fortifications avec les briques récupérées. On termine par la guérison des vikings blessés lors des combats en les avançant d'une case sur la piste de la guérison qui se prolongera sur trois tours de jeu au plus. La partie s'arrête à la fin de la dixième manche ou quand un ou plusieurs joueurs terminent leurs fortifications. Il faut dix-huit briques pour ce faire. Chaque brique rapporte autant de points que sa valeur, un point pour une brique en herbe, deux pour le



GENRE → affrontement, construction, programmation, bluff  
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 6  
 ÉDITEUR → Queen Games  
 AUTEUR → Dirk Henn



★★★★★  
 Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

### Les règles

Eketorp se joue en dix manches au maximum. Chaque manche comporte six étapes qui suivent un ordre de résolution immuable. Les joueurs commencent par la mise en place des matériaux sur le plateau en découvrant la première des cartes de matériaux qui désigne les matières premières

bois, trois pour l'argile et quatre pour la pierre, le joueur avec le plus de points l'emporte et devient le protégé de Thor.

## La durée de vie

Eketorp possède beaucoup de qualités pour conserver un attrait dans le temps. Cette durée de vie reste cependant restreinte en raison du volume croissant de nouveautés intéressantes chaque mois. Le matériel et le thème très accrocheur permettront de ressortir cette belle boîte régulièrement pour passer une bonne soirée entre amis. La simplicité et la fluidité de Eketorp restent ses principaux atouts pour ne pas disparaître trop rapidement dans un paysage ludique très dynamique.

## Notre avis

Eketorp est un jeu de baston qui se déroule dans une bonne ambiance, même si les mauvais joueurs auront beaucoup de mal à ne pas manifester leur mauvaise foi. Les combats sont un modèle de simplicité et d'efficacité, la plus forte carte l'emportant comme dans le classique jeu de la Bataille. Heureusement, l'auteur a trouvé une petite astuce intelligente, et Eketorp ne tombe pas dans l'inanité avec le malicieux échange de cartes entre les combattants. Jouer une carte forte, c'est renforcer la puissance de frappe de son adversaire dans les prochains tours ; jouer une carte faible permet d'affaiblir son ennemi, mais avec le risque de perdre le bénéfice d'un viking pendant plusieurs tours, le temps de sa guérison. Les joueurs se soumettront à ce petit dilemme tout au long de la partie et cela amène une touche tactique et interactive très appréciable, accentuant l'originalité, le dynamisme et la part de bluff pendant la phase de résolution des combats sur une mécanique pourtant érodée. Eketorp ne se complait pas dans une simulation réaliste et ne se situe pas dans la famille des jeux de combats style wargame, mais préfère appuyer sur l'interaction entre les joueurs, la fluidité de ses règles, son thème bien en adéquation. Tout cela apporte un sentiment de fraîcheur et surtout on s'écarte des très nombreux jeux de gestion qui fleurissent actuellement comme primevères au printemps. Avec Eketorp, on essaie de ne pas trop attirer l'attention, tout en accumulant le plus de briques

pour construire sa fortification. On tente des raids sur les villages les plus tentants ou les plus faibles, au grand dam des joueurs victimes. On essaie de se protéger contre l'avidité de certains. Eketorp est un jeu de combat, mais aussi d'ambiance avec une interaction permanente. Les combats d'une résolution aisée autorisent à proposer ce jeu dans un cadre familial ou avec un public assez hétérogène, ce qui demeure une qualité rare et intéressante. Il est évident que Eketorp prend toute sa quintessence dans des configurations à cinq ou six joueurs, les conflits et la lutte pour l'obtention des précieuses briques étant alors âpres et féroces. En dessous de cinq joueurs, la concurrence et l'ambiance générées demeurent plus fades et moins addictives. Eketorp n'est pas exempt de reproches, le plus flagrant concernant le manque de contrôle sur le déroulement d'une partie. Il faut accepter ou aimer les jeux qui intègrent l'imprévu, le chaos dans leurs rouages, pour savourer pleinement l'atmosphère délivrée par ce jeu. L'auteur Dirk Henn se distingue de ses confrères créateurs allemands en proposant régulièrement des jeux axés sur le combat, ce qui le marginalise, mais aussi le différencie des prolifiques auteurs comme Wolfgang Kramer et Reiner Knizia. Si les amateurs de Shogun risquent de trouver Eketorp très (trop) léger dans une comparaison

délicate, les autres pourront se laisser séduire par ce petit jeu de combat sans prétention mais de grande qualité ludique, et surtout source de plaisir non feint. Avec une durée de partie un peu plus longue que les standards actuels, environ soixante-quinze minutes à six joueurs, Eketorp se situe dans une famille ingrate. Trop simple pour les passionnés et trop long pour des débutants, Eketorp mérite pourtant votre attention en raison de son accessibilité et de sa thématique forte. Toutefois, le jeu reste chaotique, et si une alliance se fait contre vous, vous n'aurez plus que vos yeux pour pleurer ou hurler au complot injuste, sournois et finalement amusant. Il ne vous restera plus qu'à faire la même chose dans les tours suivants. On ne joue pas à Eketorp pour gagner - enfin un peu quand même - mais pour passer un bon moment autour d'un jeu de baston très convivial. Et dans ce créneau, Eketorp passe brillamment l'examen. Par Thor, les valkyries devraient apprécier cette offrande belliqueuse et surtout ludique !

*Amaury Lesage - Jarry*



# Héros du monde

## Course à la civilisation à travers les âges



**A** fin d'élever votre peuple au rang de meilleure civilisation, vous aller devoir faire appel aux figures qui ont marqué l'histoire à travers le temps. De Imhotep à Stanley et Livingstone, en passant par Leonard De Vinci, il vous faudra utiliser au mieux les capacités des héros en votre possession.

### Le matériel

Héros du monde se compose d'un plateau de jeu représentant un planisphère divisé en neuf territoires. Les cinq territoires beiges correspondent à l'époque Antique et les quatre oranges à l'époque Moderne. Chaque territoire possède trois ou quatre emplacements destinés à accueillir un nombre correspondant de pions Découverte, qui seront piochés dans un sachet en toile prévu à cet effet.

Le jeu comprend des cartes Héros, un dé Conquête illustré de six symboles différents, des pièces d'or, des pions Découverte et des tuiles Merveille. Les figurines disponibles dans le jeu, et représentant la population, sont fabriquées par Zvezda (voir encadré).

Une aide de jeu résumant les différents résultats à appliquer selon le symbole obtenu avec le dé Conquête est également présente.

GENRE → majorité, conquêtes  
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 5  
ÉDITEUR → Sirius  
AUTEUR → Pascal Bernard



★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

### Les règles

Le jeu se divise en deux époques, qui se joueront l'une à la suite de l'autre. La mise en place de chacune d'elles est similaire (voir encadré).

#### Époque Antique

Chacun effectue un tour de jeu composé de différentes phases.

Le joueur prend une carte Héros parmi les trois proposées face visible ou une de la pioche. Il pose ensuite devant lui une carte Héros de sa main face visible. Chacune comprend quatre caractéristiques accompagnées d'une valeur. En suivant l'ordre établi sur la carte, il en applique les différents effets, tout en tenant compte du ou des territoire(s) inhérents au personnage joué :

- le joueur place un certain nombre de pions Population ;
- il tire au hasard et place un certain nombre de pions Découverte ;
- il peut choisir de déclencher une conquête ;
- il prend un certain nombre de pièces d'or de la réserve générale ;
- il peut enfin dépenser un certain nombre de pièces d'or de diverses manières (achat de tuiles Merveille, conversion de pièces d'or en points Civilisation, etc.).

Dès que l'échelle d'un territoire est remplie, un décompte a lieu. Celui qui possède le plus de pions Population sur le territoire gagne la somme des points des pions Découverte présents, le deuxième la moitié de la somme arrondie à l'inférieur et le troisième la plus petite valeur des pions Découverte.

Lors d'une conquête, le joueur choisit un territoire où il possède au moins un pion Population, et désigne le joueur présent

dans le même territoire qu'il désire attaquer. Il lance ensuite le dé spécial et applique le résultat obtenu (voir encadré).

Une fois le quatrième territoire beige décompté, l'époque Antique prend fin.

#### Époque Moderne

Les pions Découverte, les cartes Héros et les tuiles Merveille beige sont défaussés. Seuls le pion Découverte de plus grande valeur de chaque territoire, et les tuiles Merveilles achetées par les joueurs restent en jeu. Le tour de jeu est similaire à l'époque Antique, à la différence que vous avez accès à tous les territoires.

Le décompte du neuvième territoire, orange ou beige, met fin à l'époque Moderne. Le joueur ayant le plus de points Civilisation à ce moment-là remporte la partie.

### La durée de vie

La sortie des cartes Héros et le placement des pions Découverte sur les différents territoires (dont la valeur varie de 0 à 4) feront que les territoires convoités varieront d'une partie à l'autre.

Le jeu peut se jouer à deux, moyennant quelques légers aménagements.

### Notre avis

Héros du monde est un jeu où les tours s'enchaînent assez rapidement les uns après les autres. Il est tendu du début à la fin, tant la

#### MISE EN PLACE EN DEUX TEMPS

Au début d'une époque, on prépare le matériel approprié à celle-ci (beige pour la première époque et orange pour la deuxième). On place les pions Découverte dans le sac et les tuiles Merveille à vue. On donne ensuite deux cartes Héros à chaque joueur et on en place trois, face visible, à côté de la pioche.

Pour finir, chaque joueur pose, dans le sens des aiguilles d'une montre, un pion Population sur un des territoires de l'époque en cours. Une fois que chacun a placé sept pions Population, l'époque en cours peut débiter.

## ZVEZDA

*Zvezda est un fabricant russe de figurines miniatures et de modèles réduits qui existe depuis 1990. Il édite également quelques wargames avec figurines, utilisant un de ses systèmes de règles (Ring for rule ou Age of battle).*

*Située dans la grande banlieue nord-ouest de Moscou et actuellement dirigée par Konstantin Krivenko, Zvezda, fait partie des entreprises reconnues comme ayant la meilleure qualité de figurines et de modèles. Elle gagne régulièrement des prix, et est fréquemment citée pour la beauté de ses sculptures dans Vae Victis (la revue du jeu d'histoire tactique et stratégique).*

*2008 voit la création de Sirius comme marque internationale de jeux de société Zvezda.*

[www.zvezda.org.ru](http://www.zvezda.org.ru)

situation évolue en fonction des actions de chaque joueur.

Le système des trois cartes Héros présentes en continu sur la table, et les deux cartes en votre possession, vous laissera un choix de manœuvre. La carte choisie pourra soit être jouée tout de suite, soit être gardée en main pour l'utiliser à bon escient plus tard, ou tout simplement pour en priver un de vos adversaires. La mémoire sera aussi de la partie, car il ne faudra pas négliger les cartes prises par vos adversaires. Celles-ci, pouvant être jouées bien plus tard dans la partie, pourraient bien venir contrarier vos plans pour votre plus grand malheur.

Le placement des pions Découverte est un élément important. Un joueur tentera bien sûr, dans la mesure du possible, de placer ceux

### RÉSULTATS DU DÉ CONQUÊTE

**Symbole Massacre** ~ Le défenseur perd un certain nombre de pions Population.

**Symbole Assimilation** ~ L'attaquant convertit un certain nombre de pions Population adverses à sa couleur.

**Symbole Fuite** ~ L'attaquant place un certain nombre de pions Population adverses sur un ou plusieurs territoire(s) adjacent(s) de celui attaqué.

**Symbole Pillage** ~ L'attaquant vole un certain nombre de pièces d'or au défenseur.

**Symbole Contre-attaque** ~ Les deux camps perdent le même nombre de pions Population.

**Symbole Résistance** ~ L'attaquant perd un certain nombre de pions Population.

de haute valeur dans les territoires qu'il contrôle, et de « pourrir » ceux contrôlés par ses adversaires. D'autres, par contre, attendront qu'un territoire devienne attractif avant d'essayer de le conquérir. La volonté de certains joueurs à vouloir absolument tel ou tel territoire fera que la majorité présente dans un territoire sera en constante évolution. Il est à signaler également que le nombre de découvertes faites par un joueur, depuis le début de la partie, tranchera en cas d'égalité lors d'un décompte de territoire. Si une égalité subsistait encore, c'est le nombre de cartes Héros qui sera alors pris en compte. Il faut savoir que Les cartes Héros jouées de tour en tour sont empilées les unes sur les autres, et ne peuvent pas être consultées durant la partie.

L'achat d'une tuile Merveille vous donnera directement trois points Civilisation, et vous permettra d'utiliser son pouvoir une fois par époque. Vous pourrez par exemple voler trois pièces



d'or au(x) joueur(s) de votre choix, placer cinq pions Population sur un territoire où vous êtes présent, etc. Les tuiles achetées lors de l'époque Antique sont assez intéressantes, car elles pourront être utilisées une deuxième fois lors de l'époque Moderne.

Le jeu favorise les combats qui permettront de tenter de faire pencher une majorité en sa faveur. En effet, le dé Conquête octroie à l'attaquant un des quatre résultats favorables, un neutre ou un défavorable. Plus la valeur de

conquête de la carte Héros est haute, plus elle peut rapporter ou au contraire coûter cher. Une fois arrivé à l'époque Moderne, il vous faudra partir à la conquête des autres territoires, sans pour autant négliger les territoires de la première époque. Ces territoires débutant avec un pion Découverte n'en demanderont plus que deux autres avant d'être décomptés à nouveau. Durant cette époque, lorsqu'un territoire sera décompté, les pions Population présents n'auront plus de raison d'être. Il faudra donc s'attendre à des migrations vers d'autres territoires, grâce à l'utilisation d'une des tuiles Merveille (Les statues de l'île de Pâques), ou en payant deux pièces d'or.

Lors d'une partie à deux joueurs, il est plus facile de deviner les possibilités de jeu dont dispose l'adversaire. À partir de trois joueurs, le jeu garde son côté tactique, auquel se mêle un peu de diplomatie. Des accords pourront être pris, et rien n'empêchera de les bafouer au pied levé par la suite. Faites toutefois attention à ne pas trahir trop rapidement votre ou vos alliés, car ceux-ci auront tout le reste de la partie pour s'en souvenir et appliquer leur vengeance. Cela rendra aussi les autres joueurs soupçonneux sur vos tentatives d'alliances futures avec eux...

Le jeu propose un matériel de qualité (tuiles, figurines, etc.), ainsi qu'un livret de règles simples et cohérentes, accompagnées de nombreux exemples. Si le plateau de jeu peut sembler sobre au premier abord, il permettra, au contraire d'autres, trop touffus, de visualiser les territoires et les majorités qui s'y rapportent d'un simple coup d'œil.

Héros du monde est un jeu qui au final atteint son objectif : proposer un jeu de conquêtes et de majorité d'une durée raisonnable à l'intention d'un public familial.

John Berny

# À l'ombre des murailles

## Au pied du mur, on voit parfaitement le mur

Ce petit coin de nature paraît l'endroit idéal pour bâtir un beau château. Les joueurs s'attellent à la tâche en mobilisant des ouvriers, architectes, ouvriers, maçons et autres messagers pour disposer des matériaux et des moyens nécessaires à construire les bâtiments les plus à même de rapporter honneur, gloire et points de victoire.



### Le matériel du jeu

Le jeu se compose d'un plateau réversible représentant le château construit. Sur ce plateau sont placés les différents chantiers de constructions, soit vingt-trois tuiles de bâtiments. Les ressources (bois, argent, brique, sable et pierre) sont disposées en bas du plateau. Chaque joueur prend possession d'un paquet de cartes à sa couleur, comprenant l'ensemble des huit personnages qui l'assisteront dans ses constructions, et reçoit ses sept

GENRE → construction, opportunisme  
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
ÉDITEUR → Filosofia  
AUTEURS → Inka & Markus Brand



★★★★☆  
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

pions assistant. Des cartes événement sont fournies pour jouer sur l'envers du plateau, en hiver. Des marqueurs en bois et pièces de monnaies en carton finissent de remplir une boîte bien garnie. Coproduit avec Eggertspiele, À l'ombre des murailles bénéficie d'un matériel de qualité admirable, encore une fois illustré par Michael Menzel qui doit décidément avoir des nuits très courtes.

### La règle

La lecture et l'explication des règles est sans conteste la phase la plus compliquée du jeu, notamment en raison d'une rédaction un peu longue. Le jeu est pourtant simple. Chaque joueur prépare une carte de personnage avant de la révéler en même temps que ses adversaires. L'ordre du tour est déterminé par les personnages choisis. Chaque rôle permet respectivement d'obtenir des ressources (matériaux ou monnaie), de les utiliser en construisant des bâtiments et en posant des pions sur le plateau. Au bout de douze à quinze tours de jeu selon le nombre de joueurs, on examine les points obtenus par la construction des bâtiments et par la pose des pions. À cela s'ajoute des points obtenus grâce au rôle de l'architecte pendant le jeu. Le vainqueur est celui qui obtient le plus de points. Chaque rôle bénéficie évidemment de subtilités dans l'obtention des ressources, mais rien de bien difficile. Le plateau hivernal donne lieu à l'apparition de cartes événements en cours de partie, pour donner un peu de piment au jeu.

### La durée de vie

À l'ombre des murailles bénéficie de mécanismes qui le rendent assez peu répétitif. Le choix en simultané force à s'adapter aux autres et à tenter de percer leur stratégie. Il faut systématiquement essayer de brouiller les pistes tout en saisissant les opportunités de construction intéressantes quand elles se présentent. Cela évite les parties trop linéaires ou trop prévisibles. En cas de



lassitude, on peut utiliser le plateau réversible qui prend alors son intérêt pour renouveler le jeu, en ajoutant une variante un peu plus familiale à base d'événements.

### Notre avis

Très court pour son format et la quantité de matériel, À l'ombre des murailles laisse une impression mitigée. Si l'on prend sans conteste du plaisir à manipuler les éléments du jeu, on ne peut s'empêcher de réprimer un « tout ça pour ça ? ». En effet, À l'ombre des murailles donne l'effet d'avoir été développé comme un gros jeu avant d'être petit à petit réduit pour revenir dans un format conforme aux standards de l'édition en terme de durée, de complexité... Il subsiste des rôles à prendre, des points à acquérir de plusieurs manières différentes, et des choix cornéliens quant à l'achat de tel ou tel bâtiment. L'intérêt du jeu est en effet autant d'obtenir des places intéressantes que de s'en saisir avant ses petits camarades ou sans qu'ils en profitent. Le suivi des choix et des stocks de marchandises adverses s'impose pour éviter de subir une partie ou de systématiquement se faire devancer. Seule une douzaine d'actions seront réalisées, ce qui est très peu pour un jeu de ce gabarit, d'autant que ces actions pourront être contrecarrées par les choix de personnages adverses. À deux joueurs, on joue davantage (deux cartes à chaque tour), et le jeu en devient plus tactique. Au final, on retrouve manifestement davantage un jeu d'opportunisme que de gestion, ce qui pourra désarçonner certains joueurs ou en passionner d'autres.

Benoît Christen

# Ninja versus ninja

## Le pyjama noir vous va si bien

Ce combat entre écoles de « ninjutsu » est une question d'honneur. En tant que grand maître des arts de l'ombre, il est de votre devoir de guider vos disciples vers la victoire. Missions d'infiltration dans le dojo\* rival et assassinats sont au menu des réjouissances.

### Le matériel

Dès le premier coup d'œil, Ninja Versus Ninja procure une irrésistible envie de jouer. Les seize petits ninjas en plastique ont un pouvoir d'attraction incroyable. Ces guerriers de l'ombre japonais sont représentés avec beaucoup d'humour et leur manipulation ravira tous les joueurs quel que soit leur âge. Les deux dés spéciaux, gravés de 1 à 4, sont du même acabit. Le plateau de jeu est de bonne qualité et agréablement illustré. L'ensemble du matériel est homogène et fidèle au ton léger et parodique voulu par l'éditeur.

### Les règles

Chaque joueur contrôle une équipe de six ninjas qui vont tenter de s'infiltrer dans le dojo adverse tout en défendant le sien. Il existe deux manières de gagner : accumuler sept points de victoire ou éliminer tous les ninjas ennemis. Chacun dispose ses six ninjas dans son dojo, son maître ninja devant son « Scoring track » (échelle des scores) et son ninja de référence face à son « Shadow track ». À son tour, le joueur actif lance les dés puis déplace l'un de ses ninjas d'un nombre de cases correspondant exactement au total indiqué par les dés, et jamais en diagonale. Certaines restrictions interviennent lors du déplacement : un ninja ne peut pas sauter par-dessus un autre quel que soit son camp ; les déplacements en ligne droite et en forme de L sont autorisés à raison d'un virage à 90° par tour ; un recul sur la même voie n'est possible que dans

le dojo adverse ; si un déplacement s'achève sur une case occupée par un ninja ennemi, celui-ci est éliminé. Dès qu'un ninja quitte son dojo, il est considéré comme étant en mission. Plus le ninja progressera dans le dojo adverse plus il marquera de points, seulement s'il parvient à revenir dans son camp au bout de trois tours. Chaque fois que le ninja progresse en territoire ennemi, le ninja de référence avance à la même hauteur sur le « Shadow track ». Dès que le ninja en mission revient dans son dojo, les points accumulés sur le « Shadow track » sont validés.

### Durée de vie



De par son côté addictif, Ninja Versus Ninja est un jeu qui sera toujours le bienvenu quel que soit le type de public. Les personnes ayant goûté à ce petit jeu rapide et dynamique en redemanderont. Le hasard étant prépondérant, chaque partie sera totalement différente d'une autre.

De plus, sa durée particulièrement courte permettra d'enchaîner parties sur parties et, pourquoi pas, d'organiser de petits tournois en famille dans la joie et la bonne humeur.

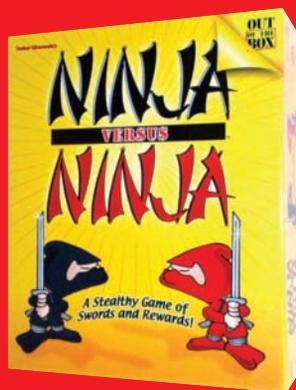
### Notre avis

Ninja Versus Ninja est un jeu dont les mécanismes reposent principalement sur votre chance aux dés. Mais pas seulement, car il faudra optimiser son déplacement et exploiter au mieux le résultat du lancer. D'autre part, un petit mécanisme de prise de risque a été subtilement ajouté pour notre plus grand plaisir. Si votre sbire n'est pas rentré au bercail avant la fin du troisième et dernier tour de sa mission, tous les points accumulés sur le « Shadow

track » s'envoleront en fumée et votre agent se sera sacrifié pour rien. Quitte à y passer, autant mourir avec honneur en tentant un massacre en règle dans le dojo adverse. Malgré l'importance du hasard, le jeu parvient à trouver un certain équilibre. Les choix tactiques ne sont pas totalement conditionnés par ce côté aléatoire très présent. Évidemment, moins vous aurez de ninjas, plus les choix seront restreints mais les deux conditions de victoire offriront une marge de manœuvre suffisante permettant d'adapter sa stratégie à tout moment. Ninja Versus Ninja est un jeu léger qui ne tardera pas à devenir une référence dans cette catégorie. Le matériel y est sans doute pour beaucoup. Il faut être fait de marbre pour ne pas succomber à l'appel de ce délice nippon. Expliqué et joué rapidement, tous les joueurs seront conquis par cette bande de ninjas sous adrénaline.

Benoît Forget

\* **Dojo** : lieu consacré à la pratique des arts martiaux japonais.



### EN FRANÇAIS C'EST MIEUX!

Les règles françaises sont disponibles sur le site officiel de l'éditeur :

[www.otb-games.com/ninja/index.html](http://www.otb-games.com/ninja/index.html)

GENRE →	affrontement, prise de risque
NOMBRE DE JOUEURS →	2
ÉDITEUR →	Out of the Box
AUTEUR →	Tushar Gheewala

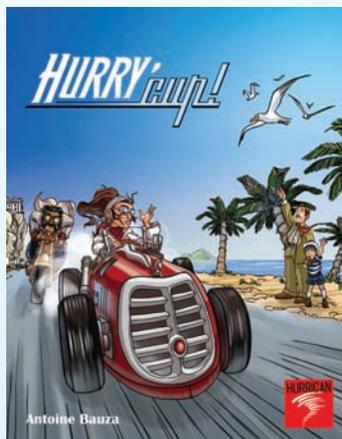
★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Hurry cup!

## Course folle en bord de mer

*On a vu pire lieu pour disputer une course au volant d'un bolide. C'est au bord de la méditerranée, à Cannes, que quelques équipages improbables se sont donné rendez-vous pour en découdre entre gentlemen et... gentlewomen. Accrochez-vous, car les virages sont serrés sur l'étroite corniche qui domine les flots.*



### Le matériel

Les illustrations de Piérô nous plongent immédiatement dans l'ambiance emprunte d'élégance, de champagne et de courtoisie. On est entre gens biens, et ça se sent. Un petit plateau de jeu accueille le départ de la course, tandis que le reste du circuit se compose de tuiles hexagonales disposant chacune d'une portion de route. Les bolides sont figurés par d'épais morceaux de carton imprimé, enchassés dans un socle en plastique. Six dés colorés et un

GENRE → course, réflexes, hasard  
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 6  
 ÉDITEUR → Hurrican  
 AUTEUR → Antoine Bauza



★★★★☆

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

chapeau pour les secouer puis les dissimuler permettent de gérer les réservoirs de chacun, tandis qu'un dé neutre sert à indiquer le degré d'accélération. Enfin, six gros pions colorés, sortes de totems, serviront à déterminer qui utilise quel dé. En bonus, Hurrican vous offre six cartes postales n'ayant aucun intérêt pour le mécanisme du jeu, mais proposant les illustrations des bolides et de leurs pilotes. Plutôt sympa comme démarche !

### Les règles

Le circuit est composé selon l'envie de chacun. Quelques cases du parcours reçoivent un bonus masqué, et beaucoup sont marquées d'une limitation de vitesse. On a le droit d'entrer sur une case si on ne va pas plus vite que la limitation qu'elle affiche, si toutefois elle en affiche une.

Les dés Réservoir multicolores sont mélangés et cachés sous le chapeau ; ils serviront à déterminer la vitesse de chacun des bolides, chaque joueur devant se saisir d'un dé Réservoir différent. Avant que ces dés ne soient dévoilés, on choisit la valeur idéale qu'il faudrait obtenir, puis le chapeau est soulevé, et là, c'est la ruée, non pas sur les dés, mais sur les pions colorés : si vous souhaitez disposer du dé bleu, saisissez-vous du pion bleu ; si la couleur de votre choix a déjà été prise, rabattez-vous vite sur un second choix. À votre tour de jouer, vous devrez alors déterminer votre vitesse : à votre dé Accélérateur, et multipliez le résultat par dix. Reste à voir ensuite si votre vitesse vous autorisera à pénétrer dans les hexagones suivants du parcours.

Quelques bonus de différentes natures viennent bousculer la progression de chacun, et le joueur en dernière position reçoit un bonus pour l'aider à revenir dans la course.



### La durée de vie

Du fait de l'extrême modularité du circuit, Hurry cup ! présente un renouvellement permanent. S'il ne deviendra pas votre jeu de chevet, vous aurez toutefois à cœur de le présenter régulièrement en guise de prémice à d'autres jeux plus profonds.

### Notre avis

Si on choisit de jouer à Hurry cup ! comme s'il s'agissait d'une simulation de course de voitures, on risque d'être sérieusement déçu. En effet, la simulation est ici réduite à sa plus hasardeuse expression et les joueurs ne contrôlent pas grand chose. Et quand bien même ils parviendraient à tirer le meilleur parti des différents facteurs hasardeux, l'un ou l'autre bonus joué de façon opportuniste par un adversaire pourrait venir le faire échouer tout près du but. Non, décidément, Hurry cup ! n'est pas une simulation.

Par contre, il s'agit d'un excellent défouloir, un jeu qui parlera aux joueurs occasionnels. Sa durée s'y prête ; la fraîcheur de son matériel aussi. Et puis il y a cette phase où il faut se saisir des totems qui, si elle est discutable au niveau de son intérêt purement mécanique, apporte une phase d'action propre au jeu d'apéritif. Le mot est lâché : Apéritif ! Ce serait donc sous cet angle qu'il faut attaquer Hurry cup ! ? Il y a dans ce jeu une légèreté qui porte à le croire.

Loin du remue-ménages de Mr Jack, Hurry cup ! s'adresse donc à un public différent, et sans doute non-joueur en majorité. On voit mal qui refuserait d'en disputer une partie tant tout y paraît simple et séduisant. Amusant surtout.

Christian Marcelin

# Les géants de l'île de Pâques

## Sculpteurs de l'impossible



*L'île de Pâques est un morceau de terre perdu au milieu du Pacifique. Pendant presque treize siècles, avant de s'effondrer, la civilisation des Rapanui y a prospéré, sculptant dans la pierre plus de 600 statues anthropomorphes géantes, les Moaïs, pour les dresser en veilleurs le long des côtes. Dans ce jeu, vous serez responsables d'un des clans de l'île et devrez ériger les plus beaux Moaïs, signes de votre prestige.*

### Le matériel

La dernière production des éditions du Matagot est une belle et grande boîte. Celle-ci renferme tout d'abord un superbe plateau de jeu représentant l'île de Pâques presque trait pour trait, avec sa carrière de pierre noire pour les Moaïs, sa carrière de pierre rouge pour les coiffes, une forêt, un village, une hutte de sorcier, et les fameux ahus, lieux sacrés sur lesquels sont dressées les statues. Et puis il y a beaucoup de matériel : des Moaïs et des coiffes, des figurines de guerriers, de chef et de sorcier dans chacune des 5 couleurs, de multiples pièces de carton, dont des paravents et des tablettes d'écriture.. Il n'y a franchement rien à redire, sauf sur le fait que les coiffes ne s'emboîtent pas sur les Moaïs, et ont donc quelquefois tendance à tomber. La version française inclura de nouvelles coiffes améliorées, celles-ci pouvant aussi être obtenues sur simple demande à l'éditeur pour ceux qui auraient déjà une version internationale avec les moins bonnes coiffes.

### Les règles

Chaque joueur commence avec un nombre limité de guerriers, un chef et un sorcier. Un tour est divisé en plusieurs phases. Sont d'abord tirés au sort, au lancer de dés, les Moaïs pouvant être sculptés ce tour-ci. Il y a trois tailles de Moaïs, les plus gros rapportant plus de points en fin de partie. Les joueurs vont alors miser en secret des marqueurs tribaux et le nombre de guerriers qu'ils désirent alouer à la taille de statue, sachant qu'ils ne seront alors plus disponibles pour les autres actions du tour. Plus le Moaï est gros, plus il faut de guerriers tailleurs de pierre. Heureusement, il y a le chef, fort comme trois guerriers ordinaires ! Les joueurs se répartissent alors les statues en fonction de leur mise, le plus fort en marqueur tribaux se servant en premier. La deuxième phase commence, pendant laquelle chacun va placer les membres de son clan restant à sa disposition. Le sorcier permet de gagner

des guerriers supplémentaires ou des marqueurs tribaux. Il permet aussi de couper du bois (pour faire des rondins facilitant le transport des Moaïs), de sculpter des coiffes ou réserver des ahus pour son clan. Le chef peut faire comme le sorcier à condition de sacrifier des tablettes d'écriture. Sinon, avec les guerriers ordinaires, on peut former une chaîne pour transporter les Moaïs de la carrière à leur lieu d'érection. Bien entendu, plus on va loin de la carrière, plus cela rapportera de points. Il faut savoir aussi que les plus gros Moaïs nécessitent plus de guerriers par case pour être transportés. C'est là où les intérêts de plusieurs joueurs peuvent se rejoindre, et il est alors utile de collaborer pour transporter ces immenses blocs de pierre. L'altruisme n'est cependant pas de mise, car aider au transport permet de gagner des points de victoire ! La dernière phase est celle du transport proprement dit, et le cas échéant de l'érection de la statue sur un ahu. Restera alors encore un petit jeu de mémoire, car pour coiffer une statue, ce qui rapporte plus de points à son propriétaire, il faudra bien se souvenir à qui sont les Moaïs. En effet, une fois la statue érigée, le marqueur d'appartenance est retourné pour n'être révélé que lors du décompte final.

### La durée de vie

Un jeu riche, pas bête, magnifiquement illustré, avec de belles figurines ! Nul doute que l'envie de le ressortir titillera souvent les heureux propriétaires et leurs amis, même si la marge de progression dans l'apprentissage du jeu et de ses mécanismes semble ne pas être si étendue que ça.

### Notre avis

Cela a déjà été dit, mais il faut le répéter : Giants est un très beau jeu, et Giants est un jeu très intéressant. L'un de ses atouts ludiques est qu'il fait appel à beaucoup de mécanismes différents : enchères, prévisions, placement, bluff, développement, mémoire. On ne s'y ennue jamais, les tours sont assez rapides, enchaînant les actions simultanées et les actions individuelles, même si la durée dépasse souvent de loin ce qui est indiqué

sur la boîte ! Le jeu est particulièrement réussi dans la sensation que l'on a de vraiment vivre une histoire. L'immersion est totale, tant les mécanismes sont en adéquation avec le thème. Une vraie réussite sur ce plan-là. Les petits bémols qui empêchent la note maximale se trouvent dans le nombre limité de stratégies gagnantes en fin de compte, et la sensation que l'on arrivera vite à épuiser les différentes manières de gagner. La forêt apparaît comme une faiblesse. Les rondins sont en effet extrêmement importants, à tel point que les premières actions des joueurs qui connaissent le jeu sont presque invariablement d'aller couper du bois, avant qu'il n'y en ait plus. Ces actions attendues gâchent un peu le plaisir. La phase de placement pour le transport des Moaïs est par contre une superbe trouvaille, pouvant être très tendue et très tactique. Un atout : aucune stratégie gagnante ne se dégage véritablement. Cependant, le transport de gros Moaïs très loin, bien que demandeur en temps, rapporte beaucoup de points (il ne faut pas oublier de réserver les ahus !), sans compter que les autres joueurs profiteront de vos guerriers, ce qui aussi rapporte. Est-ce la stratégie la plus efficace ? Pas à coup sûr, mais assez souvent quand même. Ne vous laissez pas rebuter par ces quelques points moins positifs. Faites le voyage dans le Pacifique et vous verrez, vous y reviendrez, à Pâques, mais pas à la Trinité.

Pascal Cadot

GENRE →	enchères, réflexion, placement, tactique
NOMBRE DE JOUEURS →	3 à 5
ÉDITEUR →	Matagot
AUTEUR →	Fabrice Besson

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Polar Quizz

## Vous saurez tout sur l'Antarctique et l'Arctique

*Vous ne connaissez ni la faune ni la flore, et encore moins les intrépides aventuriers partis dans des expéditions terriblement dangereuses à l'intérieur des cercles polaires. Aucune chance de gagner à ce jeu, pensez-vous. Et bien non, car les réponses non connues seront données et avec un peu de mémoire, vous retiendrez la solution pour votre prochain tour.*

### Le matériel

Tout le nécessaire pour jouer tient dans une petite boîte. On trouve cent cartes avec des photos de personnages importants ou de la faune et de la flore polaires, un dé à six faces, six jetons et un livret de règles contenant aussi les questions. Polar quizz propose un matériel agréable qui s'harmonise avec le thème, l'engagement pédagogique et écologique.

### Les règles

Polar quizz propose des règles accessibles, adaptées à un très large public. Chaque carte possède deux informations importantes pour le déroulement d'une partie, un numéro qui renvoie au livret de règles et le nombre de points gagnés en répondant correctement aux questions. Les cartes sont posées face cachée sur la table et le joueur déplace son

jeton de carte en carte en lançant un dé, essayant de répondre aux questions de la carte sur laquelle il termine son déplacement. Un autre joueur prend le livret et se reporte au paragraphe concerné et pose une ou plusieurs questions. En cas de bonne réponse, le joueur gagne la carte et les points inscrits dessus (de un à trois points). Si la réponse est incorrecte, la carte reste en place et toutes les réponses seront données par l'interrogateur. Il sera donc possible de revenir ultérieurement pour tenter de nouveau sa chance. La partie s'arrête quand un joueur cumule sept points de victoire.

### La durée de vie

La centaine de cartes contenant environ deux cents questions différentes permet de jouer une dizaine de parties avant de tomber trop régulièrement sur des cartes déjà connues. De plus, il est possible d'augmenter la durée de vie, comme le stipule l'auteur, en posant des questions plus libres sur les textes d'information reliés à la plupart des images. Ce texte informatif augmente considérablement la durée de vie du jeu et le nombre de questions possibles. L'auteur proposera des extensions en téléchargement libre pour compléter le jeu de base avec encore plus de questions sur les cercles polaires, garantissant un plaisir de jeu régulièrement renouvelé.

### Notre avis

Polar quizz dynamise la famille souvent ennuyeuse des jeux de questions en proposant des mécanismes originaux et un temps de partie court. En effet, une partie n'excèdera pas la vingtaine de minutes à quatre ou six joueurs, les meilleures configurations. L'originalité de donner les réponses non trouvées par le joueur en échec augmente la fluidité du jeu et sa rapidité. La carte restant en jeu, un autre ou le même joueur, lors de son tour, peut avec un peu de

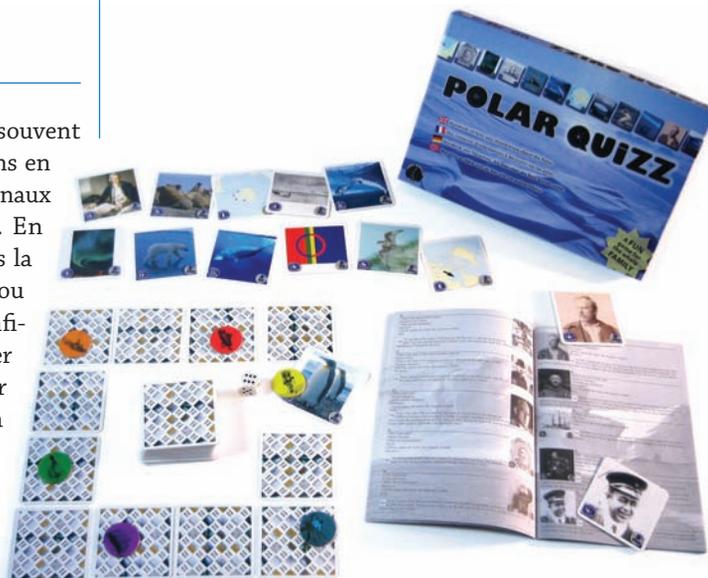
chance au dé (il faut terminer son déplacement sur la carte souhaitée) gagner des points en mémorisant et livrant l'intégralité des réponses précédemment fournies. Cette subtilité efface les frustrations occasionnées par de nombreux jeux de questions souvent déséquilibrés en difficulté dans lesquels la carte est retirée définitivement du jeu. Le thème se démarque avec un éclairage ludique et pédagogique réussis sur une faune et une flore inconnues, pour la plupart d'entre nous, dans nos contrées tempérées. Grâce à l'apport de nombreuses photographies, Polar quizz sensibilise les joueurs à la fragilité de cet environnement en danger, à la richesse insoupçonnée de cet écosystème, et transporte les pensées voyageuses vers des contrées lointaines, apparemment inhospitalières, à la découverte de destins tragiques ou glorieux d'hommes intrépides. La facilité des règles permet d'entamer une partie sans trop d'attente et s'adresse à un public familial ou curieux de se cultiver en jouant. Le petit défaut concerne la règle autorisant un joueur à tenter le vol d'une carte à un adversaire s'il fait un ou six au dé. Si cette règle amène de l'interaction entre les joueurs, elle augmente considérablement la part de hasard dans le jeu au détriment du facteur mémoire. L'application de cette règle est laissée à l'appréciation de chacun. Polar quizz apporte une bouffée d'air frais salvatrice dans la famille des jeux de question et pour un premier jeu publié, Pierre Canuel commence fort, dans un domaine où personne ne l'attendait.

*Amaury Lesage-Jarry*

GENRE → question, mémoire  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 10  
 ÉDITEUR → Terra Borealis Editions  
 AUTEUR → Pierre Canuel



★★★★★  
 Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.



# Leader 1

## Le Roi de la petite Reine ?

**P**eloton, échappée, col, crevaison ; ces mots évoquent ce sport désormais mythique qu'est le cyclisme. En tant que manager, vous devrez gérer votre équipe de coureurs et placer ces derniers en tête du classement général.

### Le matériel

Vingt-et-un hexagones recto-verso de bonne qualité vont servir à constituer le circuit. Les 15 figurines en plastique représentant les coureurs sont plutôt fragiles et leur manipulation s'avère parfois délicate. Le pion Peloton est en carton maintenu par un socle en plastique. Un bloc de tableaux d'énergie et quatre aides de jeu sont également fournis. Le reste du matériel se compose de deux dés à douze faces et d'une multitude de pions de qualité moyenne.



### Les règles

Deux modes de jeu se distinguent : la course ponctuelle et les courses à étapes avec classement général à la clef. Le but est de hisser ses coureurs sur le podium. Selon le nombre de joueurs, chacun devra gérer de un à trois cyclistes. Ces derniers possèdent trois profils différents : rouleur, leader

et grimpeur. La vitesse d'un coureur est déterminée par son profil et le type de routes sur lequel il se trouve (plat, faux plat, col, descente). Les points d'énergie sont calculés en fonction de la longueur du parcours. Ces points seront dépensés afin d'augmenter la capacité de mouvement d'un coureur en sus de son déplacement de base. Au départ de la course, les coureurs sont considérés comme étant dans le peloton. Un tour de jeu se déroule de la manière suivante : déplacement des coureurs échappés dans l'ordre du classement ; sorties de peloton ; annonce de la poursuite du peloton (+1 sur la capacité de mouvement) ; déplacement du peloton ; déplacement des coureurs lâchés ; le repère Peloton passe au joueur suivant. Un jet de dés détermine le déplacement du peloton (de 1 à 5). Si celui-ci dépasse ou revient à la hauteur d'un coureur, ce dernier est réintégré au peloton. D'autre part, il faudra prendre en considération les « faits de course » tels que crevaisons, aspiration, ravitaillements, risques de chutes et coups de pompe lors des descentes et montées de cols. Le concept de classement général reprend les principes de bonifications, d'éliminations et de récupération physique propres aux courses d'étapes.

### Durée de vie

Grâce à son plateau de jeu paramétrable à souhait, la durée de vie de Leader 1 est conditionnée par le plaisir que les joueurs en retireront. En effet, le nombre de configurations de courses paraît illimité et le mode Course à étapes permettra de s'organiser son petit Tour de France chez soi de semaine en semaine.

### Notre avis

Sans être totalement une simulation sportive, Leader 1 procure un sentiment d'immersion dans le milieu du cyclisme professionnel. Les règles, une fois assimilées, ne poseront que peu de problèmes de compréhension. Un public familial y trouvera son compte sans difficulté, tout comme les joueurs assidus et les adeptes



du cyclisme. Cette ouverture vers un large public risque de garantir à Leader 1 une bonne cote de popularité. De plus, sa traduction en six langues lui permettra de franchir les frontières et de s'orienter vers des pays réputés connaisseurs en matière de cyclisme. Le concept de peloton a rarement été exploité dans les jeux ayant traité du cyclisme et les mécanismes qui le régissent renforcent les côtés réaliste et immersif du jeu. L'organisation de courtes parties ou de courses d'étapes s'étalant sur plusieurs semaines est l'un des atouts majeurs du jeu. Les réfractaires à ce type de sport se surprendront même à apprécier ce système de « Tour » dont la gestion de chaque course aura des conséquences sur les autres. La possibilité de jouer de deux à dix joueurs peut être vue comme un atout. Une partie se déroulant sur un seul parcours autorisera la présence de nombreux joueurs, quitte à devenir chaotique et parfois trop longue. À l'inverse, un maximum de quatre joueurs sera idéal en ce qui concerne le mode Courses à étapes afin de renforcer le plaisir dû à la gestion d'une équipe cycliste. Leader 1 nous est servi comme un jeu abouti qui a su éviter les pièges d'un « simulationnisme » trop pointu tout en préservant le réalisme et l'accessibilité auprès d'une grande variété de publics.

*Benoît Forget*

### GIRO 2009

*Leader 1, avec un « boîtage » différent, sera le jeu officiel du Giro 2009 (tour d'Italie) pour le centenaire de l'épreuve. De plus, cinq étapes d'un tour sont disponibles sur le site officiel du jeu :*

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

GENRE → course  
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 10  
ÉDITEUR → Ghenos Games  
AUTEUR → A. Ollier et Ch. Leclercq



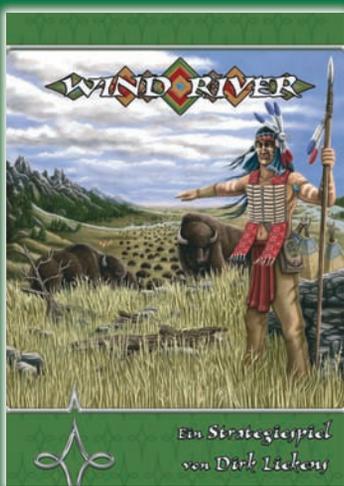
★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Wind river

## Quand l'Ouest sauvage l'était encore

*La grande migration vers les plaines de l'Ouest est impérative pour la survie de la tribu. Les puissants bisons, indispensable ressource, se meuvent rapidement, risquant de créer une pénurie, dramatique pour certains membres de votre peuple. Parviendrez-vous à rejoindre les plaines fertiles de l'Ouest pour le bien de tous ? Serez-vous un grand Chef indien ?*



### Le matériel

L'illustration de la boîte, avec ce chasseur indien scrutant l'horizon, replonge le joueur dans des souvenirs d'enfance agréables, les mémorables parties de « cowboys et d'indiens ». C'est avec plaisir que l'on procède à l'ouverture de cette jolie boîte pour découvrir un matériel sympathique. On commence par un plateau de jeu représentant une prairie avec des

cases hexagonales, trente six bisons en bois, vingt-huit tipis à assembler en carton souple, et quarante traditionnels petits cubes en bois symbolisant les ressources. Le livret de règles décliné en trois langues complète avec harmonie l'ensemble. Un sentiment de travail bien fait prédomine.

### Les règles

Les règles en français souffrent de quelques approximations linguistiques et explicatives, atténuant le mérite de l'éditeur. Le but est de faire traverser la plaine à un maximum de tipis de sa tribu. Un tour de jeu s'articule autour de deux actions obligatoires et d'une troisième à choisir entre quatre propositions. Le joueur avance autant de bisons qu'il possède de tipis en jeu. Sur toutes les cases contenant des tipis de sa couleur, il faut veiller à l'approvisionnement en prévoyant autant de bisons que de tipis pour subvenir au besoin du campement. En cas d'insuffisance, les ressources précédemment récoltées compenseront les manques. Les tipis non alimentés en ressource ou en bison seront retirés du jeu. Pour terminer son tour, le joueur choisira une seule des quatre actions suivantes : il pourra déplacer un tipi d'une case, gagner des ressources uniquement sur des cases occupées par ses tipis sans concurrence adverse, implanter un nouveau tipi contre le paiement de trois ressources, ou déplacer un bison supplémentaire. La partie prend fin quand il n'y a plus de tipis en jeu et/ou aucun joueur ne peut plus faire d'actions.

### La durée de vie

Wind river possède un matériel très agréable à manipuler et un thème bien choisi lui assurant de ressortir fréquemment du placard. La multiplicité des stratégies et son interactivité, forte dans cette catégorie sous-estimée des jeux de réflexion, lui garantissent un attrait indéniable auprès des amateurs du genre.



### Notre avis

Wind river, derrière son thème accrocheur, cache un jeu de stratégie abstraite d'une fluidité étonnante et d'une redoutable efficacité. Si les règles en français ne sont pas exemptes de tout reproche, Wind river se joue sans trop de difficulté, avec un tour de jeu articulé autour de trois actions différentes. La prise en main aisée facilitera l'apprentissage et la découverte de ce petit bijou de finesse tactique. Point de hasard inopportun dans les mécanismes principaux. Un joueur devra faire preuve d'anticipation et développer une vision d'ensemble cohérente dans l'espoir de remporter la partie. Wind river demeure un jeu de réflexion où le calcul de ses prochains coups participe grandement à l'intérêt des parties. À cela s'ajoute une interaction tendue et permanente entre les joueurs, apportant un renouvellement salvateur, chaque partie ne ressemblant pas à la précédente. La possibilité dans un jeu de stratégie de rire, de se faire des entourloupes, de manigancer des coups fourrés pour mettre en difficulté un joueur est assurément peu commun dans le genre. Inévitablement, quelques erreurs se sont glissées dans la mécanique de Wind river. L'incongruité de ne pas pouvoir jouer à deux reste dommageable car il s'agit souvent de la meilleure configuration dans les jeux de réflexion, tous les paramètres étant connus et maîtrisables. À trois ou quatre, un joueur manquant de concentration, ou débutant, commettra des erreurs préjudiciables à l'harmonie et à la fluidité, cette insertion d'une dose chaotique au jeu ne convenant pas à des personnes aimant tout contrôler. La configuration optimale semble être à trois joueurs, car ceux-ci exercent alors plus de maîtrise sur le déroulement d'une partie. Wind river possède un charme élégant, avec un thème bien trouvé, et devrait séduire les amateurs de jeux abstraits, de réflexion et même un public familial.

Amaury Lesage-Jarry

GENRE →	stratégie
NOMBRE DE JOUEURS →	3 à 4
ÉDITEUR →	Argentum Verlag
AUTEUR →	Dirk Liekens

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Tain

## Qui vole une vache devient chef de clan

*Dans l'ancienne Irlande, le vol de vaches est considéré comme un grand acte de bravoure et d'héroïsme. Devenez un voleur si réputé que votre nom sera honoré par les plus grands conteurs et inscrit en lettres d'or dans les plus importants livres de la mythologie celtique ! De votre habileté et de votre ruse, la gloire vous attendra ou vous fuira.*

### Le matériel

La petite boîte en carton souple n'inspire pas grande confiance quant à sa solidité, et l'illustration proposée, d'une réussite mitigée, suscite l'inquiétude sur le contenu



et l'ensemble du jeu. Les cinq plateaux, quatre individuels et un commun, sont très souples et fins en épaisseur ; les quatre écrans ne rentrent pas dans la boîte s'ils ne sont pas pliés d'une façon qui risque de les déchirer. Chaque joueur possède un clan constitué de dix-huit jetons en carton épais. On ajoute vingt-cinq marqueurs jaunes en bois symbolisant les vaches, douze marqueurs rouges pour les bijoux, un marqueur Premier joueur, et un compte tour. Les règles se déclinent en trois langues sans le français, cependant en accès libre sur internet. Malgré un indéniable savoir-faire graphique, les matériaux employés nuisent à la qualité générale de l'ensemble.

### Les règles

Le but de jeu est de voler un maximum de vaches, de bijoux ou de faire des prisonniers. Une partie de Tain dure huit tours au maximum. Un tour de jeu est constitué de trois phases distinctes. Les joueurs commencent par la phase de pose

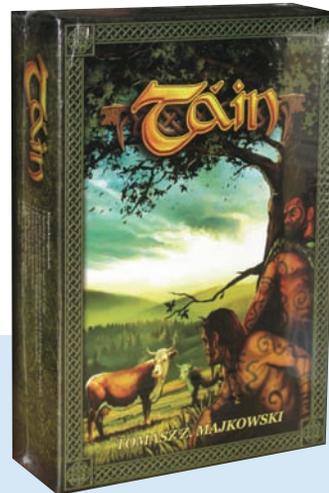
de ses jetons Clan, face cachée. On peut placer un jeton Clan à la fois et à tour de rôle sur trois emplacements différents : son plateau de jeu pour se protéger d'incursions futures, un plateau Clan adverse dans l'espoir de voler un bijou ou une vache, ou le plateau Royaume étranger pour capturer une nouvelle vache. Cette phase se termine quand tous les joueurs ont passé. La phase Raid est la révélation de tous les jetons Clan face visible et s'ensuit celle de résolution des conflits par un système rappelant le classique Chifoumi. Les jetons Clans sont constitués de personnages de puissances et de particularités différentes. Gagner un combat permet d'éviter un pillage, de voler une vache ou un bijou et dans certains cas de capturer ou de libérer un prisonnier. Le jeu se poursuit ainsi, se terminant si l'un des joueurs capture onze vaches ou à la fin du huitième tour. Un décompte final termine la partie.

### La durée de vie

Si Tain possède de jolis atouts, le jeu manque cruellement de profondeur pour ne pas lasser au bout de quelques parties, semblant alors avoir dévoilé toutes ses facettes. Toutefois, le graphisme attrayant et la fluidité de ses tours de jeu laissent présager une durée de vie intéressante auprès des amateurs de jeu de bluff. La crainte principale se situera au niveau du matériel qui risque de ne pas tenir le choc en cas d'utilisation intensive ou indélicate.

### Notre avis

Si la lecture des règles ne procure aucun frisson ludique anticipé en raison de mécanismes connus et manquant d'originalité, Tain renverse cette tendance négative par une parfaite fluidité dans son déroulement, une interaction forte, et une dose de bluff très addictive. Si Tain parvient à intéresser les joueurs, c'est grâce à ce bluff et sa pose très tactique des jetons Clan. En effet, les joueurs récupèrent leurs jetons Clan uniquement quand les dix-huit jetons ont été



utilisés. Il faut donc anticiper les prochains tours, ne pas trop se démunir en jeton pour parer des offensives adverses, ou au contraire concentrer de nombreuses attaques sur un seul tour en espérant une victoire rapide. Une petite erreur se révélant souvent dramatique, la tension est vive et implicitement, Tain provoque des négociations informelles acharnées, une observation psychologique attentive de ses rivaux. On essaie de deviner les intentions des autres joueurs, de mémoriser les jetons Clan utilisés dans les tours précédents, afin d'optimiser ses coups et ses chances de réussite. Le hasard amène son petit grain de sel en évitant au jeu de devenir trop calculatoire et lui garde un côté imprévisible amusant. Tain ne se perd pas dans un tour de jeu maladroit et poussif, mais se concentre sur l'essentiel : le plaisir de jouer et une dynamique jamais rompue. Cette épuration mécanique parfaitement huilée et séduisante contentera un public familial dans une grande majorité. La Pologne fait souffler un nouveau vent exotique sur le monde ludique avec une qualité conceptuelle presque irréprochable.

Amaury Lesage – Jarry

GENRE → bluff, placement  
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
ÉDITEUR → Wolf Fang P.H.  
AUTEUR → Tomasz Z. Majkowski



★★★★★  
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Kazaam

## Abracadabra, un homonculus sort du laboratoire

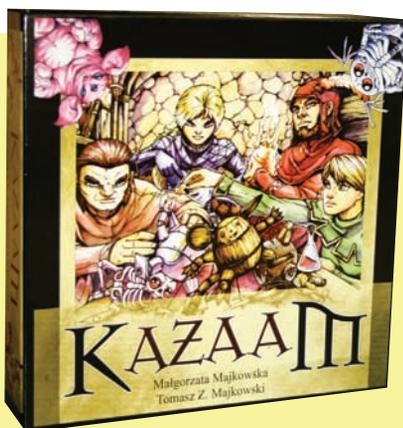
*En ces temps d'obscurantisme religieux et scientifique, quelques braves alchimistes encore débutants essaient de donner la vie à un être mystique : l'homonculus. Plusieurs écoles se livrent une bataille farouche dans cette quête ésotérique et le conseil des Sages récompensera uniquement le laborantin avec l'homonculus le plus réussi.*

### Le matériel

La belle boîte de Kazaam cache un matériel de belle facture avec un graphisme époustouffant. On trouve six plateaux individuels, tous différents, représentant un carré de trois cases sur trois symbolisant l'homonculus, soixante-dix tuiles épaisses (bras, jambes, ou torsos des homonculus), quatre-vingt-seize jetons Ingrédients (souffre, corne de licorne, sang de dragon, etc.) et de magnifiques livrets de règles en allemand, anglais et polonais.

### Les règles

Chaque joueur crée son propre homonculus constitué de neuf parties distinctes, pièce par pièce. Dès qu'un joueur termine son homonculus, la partie s'arrête et on compte les scores de chacun. L'alchimiste avec le plus de points gagne le droit de devenir l'assistant du célèbre Master Ambrosius. À son tour de jeu, un



joueur réalise trois actions en choisissant l'ordre de réalisation et le nombre de fois qu'il l'effectue. Les actions possibles sont les suivantes : piocher une tuile et la mettre dans sa main, jouer une tuile homonculus en défaussant les jetons ingrédients indiqués, utiliser un pouvoir d'une tuile de votre homonculus déjà posée (regarder dans la main de votre adversaire, piocher une tuile dans la main d'un autre joueur, par exemple) et la retourner face cachée, recevoir des ingrédients en défaussant une tuile homonculus, retourner face visible toutes les tuiles de votre homonculus. Quand un joueur a terminé ses trois actions, le joueur à sa gauche commence son tour. Quand la fin de partie arrive, chaque partie posée de l'homonculus vaut un ou deux points, en ajoutant des bonus de couleur (toutes les tuiles de même couleur) ou de même famille que l'alchimiste.

### La durée de vie

Kazaam est un jeu qui demande un peu de temps pour dévoiler toute sa richesse et son ingéniosité. On découvre des possibilités nouvelles, des tactiques prometteuses au fur et à mesure des parties, et ce sont là ses principales forces pour rester quelque temps sur les tables de jeu.

### Notre avis

Inspiré des jeux de cartes à collectionner, Kazaam ne garde que le meilleur et ne s'embarque pas dans des règles touffues et finalement complexes à

gérer. Chaque tuile composant l'homonculus possède un pouvoir unique et aucun déséquilibre ne semble gripper le processus mécanique. Kazaam réussit un excellent compromis entre jeu de cartes à collectionner et jeu de plateau. Cette accessibilité autorise à proposer le jeu à un large public, principalement adolescent, en raison du thème médiéval fantastique, sans se perdre dans des explications longues et lénifiantes. Malgré cette apparente simplicité, Kazaam n'est pas dénué de sens tactique et les joueurs devront optimiser leurs trois actions, utiliser à bon escient les pouvoirs générés par les tuiles, savoir prendre des risques, le tout relever par un soupçon de chance aisément supportable. De plus, l'effet du hasard s'atténue avec une utilisation cohérente des pouvoirs, et finalement ne devient pas un facteur déterminant pour l'obtention de la victoire. Suivant le nombre de joueurs, des différences notables apparaissent. La configuration à deux reste la plus tactique, la plus sérieuse, l'interaction se réduisant au minimum, chaque joueur jouant dans son coin. À partir de trois joueurs, le jeu perd en contrôle mais gagne en ambiance et en tension, les coups bas et les alliances de circonstance faisant leurs entrées fracassantes.



Tout n'est pas parfait, certaines parties se prolongent et installent une langueur soporifique dommageable, en disharmonie avec ce type de jeu résolument familial. Kazaam au graphisme somptueux attire les regards interrogateurs, et comme les mécanismes se haussent au même niveau, il ne serait pas étonnant qu'un public de plus en plus nombreux se laisse tenter et séduire par ce jeu sans prétention mais extrêmement accrocheur. Dorénavant, la Pologne concurrence avec brio la production ludique allemande et française, apportant une touche personnelle rafraîchissante dans cette masse incroyable de nouveaux jeux.

Amaury Lesage - Jarry

GENRE → tuiles, combinaisons  
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 5  
ÉDITEUR → Wolf Fang P.H.  
AUTEUR → M. Majkowska & T. Z. Majkowski



★★★★★  
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Bornéo

## Born to be merchants

*À*u début du dix-septième siècle, les compagnies marchandes luttent pour le commerce des épices venant des prospères colonies. Rapporter de belles épices, s'élever hiérarchiquement dans les différentes compagnies, voilà les défis rencontrés par les valeureux navigateurs ! Tenez bon la barre... de l'aventure et de l'exotisme.

### Le matériel

La boîte rouge de Bornéo, réédition luxueuse du jeu de cartes éponyme sorti un an auparavant, suscite la convoitise et l'envie de jouer. Le matériel ne déçoit aucunement avec une réalisation graphique soignée et des composants de qualité même si une froideur sous-jacente assombrit le tableau. Le plateau de jeu coloré et ordonné, les soixante Cartes épices, les quatorze Cartes port, les seize Parchemins mission, les dix Marqueurs en bois, les Aides de jeu suivent la même ligne qualitative et graphique.



### Les règles

Le livret agréable à lire, uniquement en allemand dans la boîte, s'harmonise parfaitement avec le matériel. Le but du jeu est d'accumuler le plus de points de victoire. Dans son déroulement, Bornéo reste classique avec deux actions facultatives et deux obligatoires. Les joueurs accomplissent des missions qui rapportent des points de victoire. Pour cela, ils stockent des épices dans leurs entrepôts (la zone devant le joueur) et les défaussent pour remplir la mission souhaitée. En seconde action, les joueurs peuvent soit déplacer un marchand d'une compagnie à une autre soit progresser dans la hiérarchie d'une compagnie en défiant un marchand mieux placé. Les deux joueurs posent des cartes marchandises

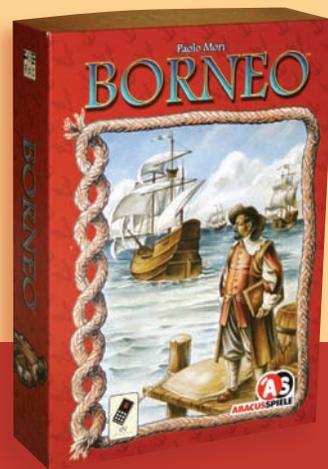
sur lesquelles figurent des drapeaux représentant les différentes compagnies, et celui avec le plus de drapeaux grimpe dans l'échelle hiérarchique. Lors d'un décompte (compagnie en situation de monopole ou maximum de marchandises dans un port), le partage suit l'ordre hiérarchique des marchands pour la récupération des épices. On pioche deux cartes marchandises pour terminer son tour. La partie se termine quand un joueur ne peut plus piocher de cartes marchandises ni une carte port.

### La durée de vie

Bornéo s'adresse surtout à des joueurs appréciant les jeux de réflexion. Son matériel et sa réalisation graphique lui assurent une pérennité et de nombreuses parties pour en découvrir toutes les facettes. Pour les autres, le thème artificiel et les parties de cogitation mettent en péril la survie du jeu au-delà d'une ou deux parties d'essai. D'autres jeux existent, du même genre, plus attirants au niveau des mécanismes et surtout plus immersifs.

### Notre avis

La première impression laissée par Bornéo est mitigée; la mécanique écrase un thème artificiel et sans relief, dégageant une froideur déstabilisante. On s'attend à un temps de partie non négligeable, une immersion forte, et c'est tout le contraire ! Bornéo se joue en une petite quarantaine de minutes et est simple dans l'exécution des actions, confortant ce sentiment de déstabilisation et presque de frustration. Heureusement, ce goût amer se dissipe avec la découverte de nouvelles façons de jouer, une meilleure connaissance de la mécanique mathématique et combinatoire. Si le thème transparent risque de rebuter certains joueurs, Bornéo recèle de petites astuces intéressantes. La lutte pour l'obtention des meilleures positions dans les compagnies amène une interaction forte entre les participants. Ne pas tenter d'améliorer sa position est une garantie



d'échec assurée pour le gain de marchandises indispensables pour marquer des points. Le hasard des combats réduit à sa plus simple expression assure au joueur belliqueux une victoire automatique, sauf prise de risque inconsidérée. Les décomptes pour le gain des marchandises garantissent une ébullition cérébrale constante afin d'optimiser le placement d'un marchand ou d'une carte, de privilégier une condition de décompte plutôt qu'une autre. On calcule tout le temps, la victoire se jouera sur un détail oublié ou non pris en considération. Une analyse complète et pertinente de sa situation à son tour de jeu sera le meilleur moyen de l'emporter. Cette cogitation couplée à une thématique absente demande un effort de concentration important. Bornéo ne convient pas à des joueurs aimant les jeux sans effort de réflexion et générant une ambiance conviviale et bon enfant. Bornéo s'adresse à des joueurs appréciant les mécanismes froids et calculatoires et pour lesquels une partie se gagnera grâce à une parfaite maîtrise tactique et une anticipation intelligente.

Amaury Lesage – Jarry

GENRE → ..... placement  
 NOMBRE DE JOUEURS → ..... 3 à 5  
 ÉDITEUR → ..... DaVinci Games  
 AUTEUR → ..... Aolo Mori



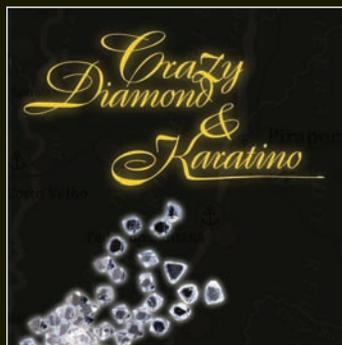
★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Crazy Diamond & Karatino

## Deux jeux en un... enfin presque !

Partez à l'aventure dans la jungle amazonienne ! Découvrez les plus beaux diamants et surmontez tous les obstacles qui jalonnent le périlleux chemin du retour pour déposer en lieu sûr votre précieux butin.



### Le matériel

L'éditeur propose un plateau de jeu recto-verso en sept parties qui s'assemble comme un puzzle. Un côté servira pour Crazy Diamond et un autre pour Karatino. Les graphismes froids, sans artifice, donnent une impression classique. On continue avec une jolie coupelle en métal qui sert à déposer les cent vingt diamants en plastique (malheureusement !), soixante-quinze cylindres noirs, deux dés différents (un pour chaque jeu), et vingt-deux cartes d'une qualité très moyenne avec du texte en néerlandais (peu gênant). On termine avec un livret de règles rédigé en néerlandais, allemand et anglais. La réalisation et la qualité restent très

GENRE → parcours, blocage, hasard  
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 6  
ÉDITEUR → Spezet  
AUTEUR → Bas Kesting



★★★★  
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

satisfaisantes mais manquent un peu de chaleur et de folie artistique.

### Les règles

Dans Crazy diamond, le but du jeu est de ramener en lieu sûr vingt cinq diamants. Ceux-ci sont placés sur le plateau central, dans la coupelle qui représente la mine. À son tour, le joueur lance le dé et l'ensemble des joueurs, à tour de rôle, en appliquent le résultat. Les joueurs essaient au fur et à mesure des lancers de dés de rapporter les diamants à bon port. Le plateau de jeu représente une carte routière avec des routes principales, secondaires, des villes, des ports, et des aéroports. On se déplace de ville en ville jusqu'à atteindre celle d'arrivée nommée Morada Nova de Minas. On peut garder les diamants mis en sécurité ou les échanger contre des cartes qui permettent de bloquer certaines routes à vos adversaires, ou vous aider à progresser plus rapidement.

Karatino se base sur le même mécanisme mais avec un dé et un plateau de jeu différents. Les joueurs doivent parvenir à vendre vingt pierres au Maître des diamants. Tous les diamants sont placés sur la case départ. Les joueurs ont plusieurs possibilités de chemin, trois exactement : un où les diamants se déplacent seuls, un autre par deux, et le dernier par trois. Il faut les faire parvenir au premier lieu de stockage sans dépasser la limite autorisée, sinon, tous les diamants sont replacés sur la case départ. Quand un joueur lance le dé et tombe sur la face M, le joueur qui possède le plus de diamants sur le second lieu de stockage les vend tous, un seul pour les autres. Ensuite, les diamants passent du premier au second lieu de stockage.

### La durée de vie

Très courte pour Karatino, l'insipidité et la répétitivité des mécanismes laissent penser qu'une seule partie sera jouée avant que le jeu ne termine aux oubliettes. Pour Crazy diamond, le jeu



convient à un public familial amateur de jeux comme le jeu du Tock, les Petits Chevaux, et autres jeu de parcours sans prétention. Utilisation occasionnelle recommandée sous peine de lassitude très rapide.

### Notre avis

Karatino est un ratage complet. Ses mécanismes peu inspirés et très répétitifs lassent dès la première partie. Le hasard guidera les joueurs tout au long de celle-ci, qui, en plus risque de s'éterniser si le « M » permettant de vendre ses diamants ne tombe pas au bon moment ou régulièrement. Malgré un matériel de bonne qualité, le jeu se noie dans une simplicité et une inanité rarement atteintes dans les jeux modernes. Karatino, épuration manquée du jeu Crazy diamond pourtant très accessible, trouvera peut-être des amateurs mais pas au sein du monde des joueurs, voilà une quasi certitude.

Après un tel naufrage ludique, Crazy diamond apparaît comme un bon jeu de parcours familial. L'interaction n'est pas absente grâce à l'achat de cartes qui bloquent les routes adverses. Les choix de déplacement demeurent plus nombreux et tactiques avec un hasard moins présent puisque tous les joueurs appliquent le résultat du dé. Toutefois, son manque de profondeur tactique et son renouvellement minime l'adresse à un public familial ou non joueur, le jeu manquant d'attraits sinon. Afin de ne pas sombrer rapidement dans l'ennui et créer une ambiance conviviale, jouer entre quatre et six joueurs semble souhaitable. Le jeu ne correspond pas aux standards qualitatifs et ludiques actuels même si sa pratique demeure agréable. Il est probable que Crazy diamond, datant de 2006, dont la sortie est passée totalement inaperçue en France, continue sa carrière dans une indifférence générale.

Amaury Lesage-Jarry

# Dixit

## L'interprétation des rêves

À quoi pensez-vous lorsque vous contemplez une image pour la première fois ? Et de quelle façon les autres la perçoivent-ils ? Chacun possède sa propre vision et interprétation des choses qui l'entourent. C'est de ce postulat qu'est né Dixit, premier jeu de l'éditeur Libellud.

### Le matériel

L'intérieur de la boîte de Dixit sert de piste de score sur laquelle de mignons petits pions tout de bois vêtus, et parfois instables, s'emploieront à marquer la progression de chacun. Les trente-six pions Vote en carton sont agréablement illustrés. Dans un format plus large qu'à l'habitude, les quatre-vingt-quatre cartes sont une invitation au rêve. Une atmosphère onirique et enfantine se dégage de l'ensemble.

### Les règles

Six cartes sont distribuées par participant. À chaque tour de jeu, un conteur est désigné parmi les joueurs. Celui-ci sélectionne l'une de ses cartes dans laquelle il puisera son inspiration afin de concocter une phrase pouvant présenter différentes formes : onomatopées, vers, proverbes, etc. Par la suite, les autres joueurs vont choisir une carte de leur main illustrant, selon eux, la phrase du conteur. Chacun donne la carte sélectionnée au conteur qui mélange les images recueillies avec la sienne, puis les dispose face visible sur la table. Les autres joueurs vont devoir retrouver l'image du conteur par un système de vote. Il est interdit de voter pour sa propre carte. Les votes sont révélés puis le conteur désigne la carte qui était la sienne. Si tous les joueurs retrouvent la carte du conteur, ces derniers, excepté le conteur, marquent deux points. Même chose si aucun joueur ne retrouve la carte. Dans les autres cas, le conteur et les joueurs ayant retrouvé son image marquent trois points. De plus, pour chaque vote concernant

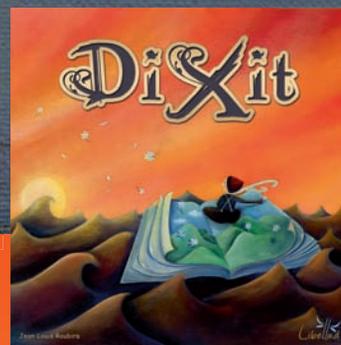
son image, chaque joueur, hormis le conteur, reçoit un point supplémentaire. Dès que la dernière carte de la pioche est tirée, la partie s'arrête et le joueur ayant marqué le plus de points remporte la victoire.

### Durée de vie

Dixit n'est pas un jeu dans lequel une succession de parties dévoilera une quelconque tactique. Bien au contraire, il vaudra mieux tabler sur des parties ponctuelles et renouveler son groupe de joueurs assez régulièrement. Dixit est avant tout un jeu ouvert et l'enfermer dans un système d'enchaînement de parties serait une erreur. Les variantes proposées, mimes et airs de chansons, ouvriront en grand les portes de votre imagination assurant ainsi un bon renouvellement des parties.

### Notre avis

La richesse des illustrations est conséquente et donnera lieu à de nombreuses interprétations possibles. Chacun trouvera des sens différents aux images et notre conditionnement culturel nous orientera parfois sur un même chemin d'interprétation. Et c'est là tout l'intérêt de Dixit : osciller entre le vague et le précis, sans que l'un ou l'autre ne soient prédominants ; repérer les joueurs qui ont les mêmes références que vous et ceux qui sont aux antipodes de votre façon de penser. Tout est fait de subjectivité et le système de décompte intègre remarquablement bien cette notion. D'un point de vue technique, les parties à quatre joueurs peuvent paraître un peu longues : au lieu d'attendre la fin de la pioche, une limite fixée à 30 points



sera alors préférable. La variante à trois joueurs est un palliatif occasionnel, la configuration idéale étant à cinq et six joueurs. Dixit n'est pas un « party game » à l'ambiance tonitruante. Au contraire, on passera de l'introspection lors du choix des cartes à l'extraversion lors de la révélation de celles-ci. De plus, Dixit est un jeu simple et aisément praticable par les enfants dès 8 ans. Avant tout, il faudra savoir s'adapter aux connaissances et références des autres, apprendre à les connaître en somme. Dixit crée du lien entre les joueurs, plus que tout autre jeu. Pourrait-on dire que ce jeu possède des vertus thérapeutiques dans notre relation avec les autres ? Pourquoi pas, mais ce serait s'aventurer dans des considérations de spécialistes dont l'auteur du jeu est l'un des dignes représentants. Dixit n'en demeure pas moins une belle invitation au rêve.

Benoît Forget



### DERNIÈRE MINUTE

Dixit vient d'être sélectionné pour l'As d'or de Cannes (prix du jeu de l'année).

GENRE → expression, vote  
NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 6  
ÉDITEUR → Libellud  
AUTEUR → Jean-Louis Roubira



★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Pit

## Quand Pit brade ses vaches



C'est la foire au bétail. Les meilleurs éleveurs de la région sont venus présenter leurs meilleurs taureaux ou vaches. Réunir un cheptel au complet sera le signe d'une grande habileté et d'un don pour les échanges verbaux et commerciaux. Qui deviendra le plus grand camelot dans l'art bovidé ?

### Le matériel

Pit est un jeu de soixante-douze cartes représentant des vaches de différentes familles, huit exactement. Dans la boîte moulée et fragile, on découvre une sonnette qui sonne, nos cartes Vaches et une règle avec plein de variantes. Afin de pouvoir emporter votre jeu partout, un petit sac en tissu noir accompagne l'ensemble.

GENRE → collecte, ambiance, simultané  
NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 8  
ÉDITEUR → Repos Production  
AUTEUR → Edgar Cayce



★★★★★  
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

### Les règles

Très simples et bien expliquées, elles ne poseront aucun souci de compréhension. On prend autant de familles de vaches que de joueurs. On mélange et on distribue toutes les cartes. Un joueur donne le coup d'envoi des échanges en faisant retentir la sonnette. Tout le monde joue en même temps. Pour gagner, il faut regrouper une famille entière de vaches en échangeant des cartes avec les autres joueurs. Le principe est simple, on peut échanger de une à quatre cartes, faces cachées en même temps, contre le même nombre de cartes, et toutes les cartes échangées doivent appartenir à la même famille. La communication se fait verbalement en criant, hurlant « Un ! Un ! Un ! » ou « Trois ! Trois ! Trois ! ». Dès qu'un joueur est d'accord, l'échange s'effectue. Si un joueur reconstitue entièrement une famille, il tape sur la sonnette et marque le nombre de points correspondant à la valeur de sa famille. La manche se termine et on recommence en distribuant les cartes préalablement mélangées. La partie s'arrête si un joueur dépasse les deux cents points ou à la fin de la huitième manche. L'éditeur propose une quinzaine de variantes pour renouveler le jeu.

### La durée de vie

Pit est un jeu qui convient parfaitement pour passer un bon moment entre amis,

dans le cadre d'une réunion familiale. Ce jeu centenaire possède une durée de vie quasiment illimitée car l'envie de faire une petite partie de temps en temps demeurera toujours présente. Seule la boîte finira précocement dans une poubelle en raison d'une qualité médiocre et une utilisation intensive des cartes risque de dégrader le jeu rapidement. Pour les plus accros, une petite plastification des cartes prolongera de manière conséquente la durée de vie matérielle de Pit.

### Notre avis

Inventé en 1903, Pit n'a pas pris une ride et conserve toute sa fraîcheur et sa spontanéité. Ce jeu d'échanges aux règles basiques est étonnamment moderne, dynamique et il faut saluer l'intelligence éditoriale de Repos Production de redonner une seconde jeunesse à ce jeu fantastique. Pit est un jeu qui rassemble les gens autour d'une table pour une quinzaine de minutes de fous rires et de défoulement total. La simplicité des règles permet d'entrer immédiatement dans le jeu sans se soucier d'erreur de compréhension et de s'imprégner aussitôt de l'ambiance loufoque et délirante de Pit. Son seul défaut est qu'il faut être au moins cinq joueurs. Il perd sinon beaucoup de son charme et de son exubérance. Si le jeu se suffit à lui-même, les quelques variantes proposées par l'équipe de Repos Production amènent une touche supplémentaire de folie comme « la vache muette » où les joueurs ne communiquent plus qu'à l'aide de leurs doigts, « la vache espagnole » où l'on doit compter en espagnol, et celle de la « vache folle », la plus amusante, où l'on entend des « meuh » inquiétants autour de la table. Malheureusement, les autres variantes sont un peu redondantes, toujours basées sur le remplacement des chiffres par un mot ou une onomatopée. Si le thème reste accessoire, le choix des vaches donne une touche plus conviviale, plus humoristique, en parfaite adéquation avec l'ambiance générée. Pit devrait combler vos soirées jeux pour redonner de la bonne humeur et du tonus à des joueurs bougons ou fatigués. De plus, il se prête facilement à l'invention de nouvelles variantes pour encore mieux profiter de ce petit jeu extraordinairement contagieux en bonne humeur.

Amaury Lesage-Jary

### LOT DE VARIANTES

**Variante Préhistoire** ~ Un devient « ounga », deux se dit « Beurp », trois se dit « Onk », quatre se dit « Arrgh ».

**Variante Chimpanzé ou Sportif** ~ Un devient « je saute sur un pied », deux devient « je saute sur deux pieds, trois devient « je saute sur un pied avec un bras en l'air », quatre « je saute sur deux pieds avec 2 bras en l'air ».

**Variante romantique** ~ Un devient « un bisou » (on mime le bisou), deux devient « un bisou sur la main », trois devient « un bisou sur la joue », quatre devient « un bisou sur la bouche ». On peut mimer avec les partenaires de chaque côté de soi.

**Variante Plato** ~ Un devient « plein les mirettes », deux devient « Bien débiter à », trois devient « les Pages enchantées », quatre devient « Si le spiel m'était conté ». Plato ne garantit pas la jouabilité de cette dernière variante.



# Pit, un jeu plus que centenaire

## Quand Pit s'appelait Gavitt's Stock Exchange

*Publié pour la première fois en 1903, Gavitt's Stock Exchange devient rapidement un succès aux États-Unis et un des jeux les plus populaires de son époque. Le créateur était un entrepreneur américain très en vogue, inventeur et commerçant de talent, du nom de Harry E. Gavitt. Harry créa ce jeu comme un objet promotionnel gratuit pour récompenser ces clients qui achetait des médicaments « Gavitt's System Regulator ». Le succès fût immédiat, au grand étonnement de son créateur, et énormément de compagnies éditrices de jeu développèrent des imitations. Très rapidement, Harry retira le kit médical et vendit seul son jeu de cartes au prix à l'époque de trente-cinq cents l'unité. Beaucoup de jeux américains actuels et populaires utilisent la mécanique originale développée par Harry.*

### Qui était donc ce Harry E. Gavitt ?



Ce fils d'un riche entrepreneur de Topeka dans le Kansas W. W. Gavitt était à la tête d'une imprimerie et d'une société pharmaceutique. Tout au long de son existence, Harry E. Gavitt (1875 – 1954) développa nombre de projets ingénieux comme une machine capable de fabriquer environ quinze mille enveloppes à l'heure ou des potions pour les reins, le foie, l'estomac ou les troubles du sangconnues sous la marque « Gavitt's System Regulator ».



### Les règles

Le jeu comprenait quarante-neuf cartes réparties en six sets de huit cartes représentant des actions, de \$125 à \$ 250, de compagnies ferroviaires plus une carte Télégramme. Un set est utilisé pour chaque joueur avec un minimum de trois participants. On mélange toutes les cartes et le « dealer » en distribue huit à chaque joueur et prend la carte Télégramme pour un total de neuf cartes. Le jeu se joue simultanément. On peut échanger une

ou deux cartes en criant seulement le nombre. Si on échange deux cartes, elles doivent provenir de la même compagnie. Si un joueur accepte l'échange, le ou les cartes changent de main et on continue ainsi dans le but de rassembler les huit actions d'une compagnie. Quand un joueur parvient à le faire, il crie « Topeka » et la manche stoppe immédiatement. Celui qui a crié « Topeka » gagne la valeur doublée des actions (ex : j'ai réuni les huit actions de valeur \$ 250, je gagne \$500). Chaque joueur possédant au moins cinq cartes d'une même compagnie gagne la valeur des actions en points. La carte Télégramme fait perdre cent points si son possesseur est celui qui a crié « Topeka » ou fait gagner cent points si c'est un autre. On note les points puis un nouveau round commence. Le premier joueur à dépasser mille points est déclaré vainqueur.

### Les descendants

En 1904, Gavitt's Exchange Stock change de nom en Pit et connaît de nombreuses rééditions. Edgar Cayce propose un changement thématique en transformant les compagnies ferroviaires en marchandises et assouplit le comptage des points.

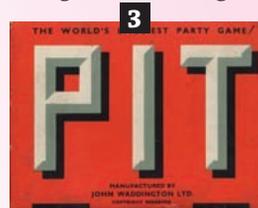
La première édition de Pit en France est l'œuvre de l'éditeur Edmond Dujardin et s'intitule La grande pagaille. Encore un changement de thème puisque les marchandises deviennent un défilé de village. Les séries de neuf cartes représentent les différentes sociétés défilant lors de la fête patronale. On retrouve les footballeurs, scouts, pompiers, gymnastes, orphelines, pêcheurs à la ligne et l'orphéon (fanfare) emmené par le garde champêtre qui fait office de joker.

Grimaud, en 1978, reprend ce classique sous le nom de Cambio. Quelques



modifications sont apportées avec l'apport d'une sonnette, les devises monétaires au lieu de marchandises et deux cartes Cambio favorisant la prise de risque.

Même le légendaire Reiner Knizia s'est inspiré de ce jeu dans Wheelde sorti chez l'éditeur Out the box en 2002. Se jouant de quatre à six joueurs, les échanges sont annoncés de vive voix et plus libres. On peut échanger deux cartes contre une,



même gratuitement, et toujours face visible. Une carte est posée face visible au centre de la table en début de manche et participe éventuellement à un échange. La

manche se termine quand un joueur regroupe une majorité dans une compagnie industrielle.

Un set n'est pas uniforme allant de cinq cartes à neuf. Un système de décompte astucieux personnalise et différencie Wheelde de son aîné.

Pour célébrer le centenaire de ce jeu, Out of the box a sorti en 2003 une version copie conforme de celle de 1903.

Amaury Lesage – Jarry

**+** 1 La réédition pour célébrer le centenaire. ~ 2 Pit, édition de 1920 ~ 3 Pit, version anglaise de l'éditeur John Waddington LTD ~ 4 Le jeu comme on le trouve actuellement aux Etats-Unis.

# Draco Mundis



« Dans la jungle, terrible jungle, le dragon est mort ce soir »

*Au début du XX<sup>e</sup> siècle, l'aristocratie anglaise, s'ennuyant éperdument, décide de tenter l'aventure dans les jungles inexplorées de l'Inde mystérieuse. Un seul but : chasser cette créature mythique qu'est le dragon et exposer sa tête au-dessus de sa cheminée de style victorien.*

## Les règles

Votre but est d'accumuler des points de victoire en massacrant allègrement personnages et autres bestioles ennemies. Chaque joueur possède un set identique de pions qui se compose de personnages et de terrains possédant chacun des effets particuliers. Le jeu se déroule en deux phases. Pour commencer, les joueurs placent leurs pions, face cachée, sur le plateau de jeu. Seuls les deux explorateurs seront placés face visible. Ensuite, un joueur peut accomplir deux actions par tour grâce à ses pions Personnage face visible. Il pourra déplacer ces derniers, les orienter, les faire combattre ou activer leur

## Notre avis

Draco Mundis est la réédition de Faerie Tales, nous pouvions donc nous attendre à un jeu affublé d'un thème plus ou moins transparent. Sans parler de jeu à thème, le soin esthétique apporté par Christophe Madura confère une véritable identité au jeu et l'ambiance de la chasse et de l'exploration est plutôt bien retranscrite via les mécanismes de jeu.

Ces derniers sont relativement simples à appréhender et deux ou trois parties suffiront à assimiler actions et capacités spéciales. Cependant, des joueurs novices confrontés à de vieux roublards de la chasse au dragon s'en sortiront rarement sans dommage. De par ses nombreuses combinaisons possibles et cet aspect « sanction immédiate » dès lors qu'une erreur sera commise, Draco Mundis peut paraître comme un tantinet calculatoire. Il n'en demeure pas moins un jeu dans lequel de multiples rebondissements attisent cette angoisse d'être dévoilé et qui vous saisit lorsqu'une automitrailleuse adverse passe à deux pas de votre campement heureusement non révélé. Les multiples façons d'acquérir des points de victoire apportent une certaine richesse tactique : détruire le campement adverse ou y envoyer sa journaliste, éliminer les personnages adverses tout en plaçant les siens sur des terrains rapportant des points de victoire ; tels sont les choix auxquels seront confrontés les joueurs tout en considérant les surprises de dernière minute liées à la révélation des tuiles.

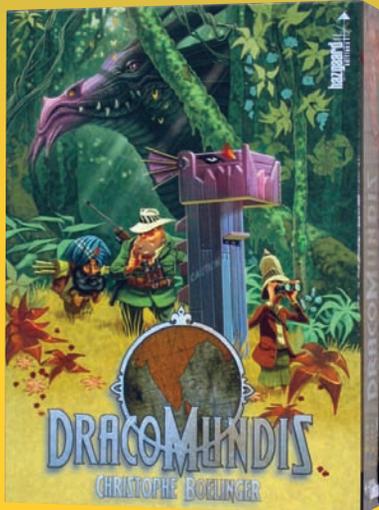
Néanmoins, Draco Mundis n'est pas exempt de tout reproche. Un matériel peu adapté et des couleurs un peu trop proches les unes des autres tendent à ternir le portrait. Les paravents auraient mérité un résumé des actions possibles et la présence de pictogrammes permettant d'identifier rapidement les capacités spéciales. De même, certaines tuiles grises possèdent des teintes différentes sur leur verso les rendant aisément identifiables ; un peu gênant pour un jeu mettant à contribution la mémoire. Malgré ces défauts d'ordre matériel, Draco Mundis est un jeu réellement agréable à pratiquer et cela aussi bien à deux qu'à quatre joueurs.

Benoît Forget



## Le matériel

Magnifiquement illustré par Christophe Madura, l'ensemble du matériel est de très bonne qualité mis à part quelques défauts de conception que nous développerons plus avant. Le plateau de jeu est illustré par un fond de carte sur lequel est imprimé un quadrillage. Quatre paravents sont également inclus. Les quatre-vingt pions en carton, déjà dégrappés, sont eux aussi remarquablement illustrés.



capacité spéciale. De plus, il est possible de regarder secrètement un pion face cachée, adjacent à l'un de ses personnages révélés, ou de le retourner au risque de provoquer un combat. Les déplacements en diagonale sont interdits et ne doivent en aucun cas s'achever sur d'autres personnages ou tuiles non révélées. Les combats se résolvent en comparant les valeurs de combat ; le plus fort l'emporte et récupère son trophée. La partie se termine dès que tous les pions sont retournés face visible.

## La durée de vie

Grâce à une mise en place des pions-face cachée, chaque partie s'avérera différente de la précédente et garantira rebondissements et autres effets de surprise. La durée maximum d'une partie étant d'une heure, les joueurs désireux de tenter de nouvelles combinaisons remettront le couvert avec un plaisir non dissimulé.

GENRE	→	mémoire, affrontement
NOMBRE DE JOUEURS	→	2 à 4
ÉDITEUR	→	Hazgaard Editions
AUTEUR	→	Christophe Boelinger

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Sator arepo tenet opera rotas

## De profundis

*L'antique bibliothèque renferme des savoirs interdits. Chaque ouvrage est rangé selon des rituels précis afin que le Chaos, emprisonné au fond du puits, ne puisse s'échapper. Les forces du vieux conservateur faiblissent, le vent des condamnés se lève et éparpille les volumes composant le Sator arepo tenet opera rotas, sceau apposé sur le puits. Le conservateur charge alors ses quatre acolytes de récupérer les livres sacrés.*



### Le matériel

L'ensemble du matériel évoque une ambiance gothique proche du film et roman *Le Nom de la Rose*. Les figurines en plastique (acolytes, gargouilles et livres) sont très convaincantes tout comme les illustrations des cent quatre cartes Incertus Movet et Liber Fidei. Cinquante-deux autres cartes serviront à placer les livres sur un plateau de jeu quadrillé représentant le puits abyssal situé au centre de la bibliothèque. Vingt-quatre tuiles Passerelle de six formes différentes sont également fournies. Saluons au passage une traduction française des règles parfaitement claire.

### Les règles

Chaque joueur incarne un acolyte possédant des pouvoirs liés à deux ouvrages : l'Incertus Movet et le Liber Fidei. Pour gagner la partie, un acolyte doit être le premier à récupérer les quatre livres de sa couleur. Dans un premier temps, les livres sont disséminés et les tuiles Passerelle placées sur le plateau de jeu, puis chaque joueur reçoit des cartes Incertus Movet et un set de cartes Liber

Fidei. Les cartes Incertus Movet servent à déplacer ou opérer des rotations sur les tuiles Passerelles. De plus, pour chaque carte Incertus Movet jouée, l'acolyte peut se déplacer d'une case. Dès que ce dernier passe ou s'arrête sur une case contenant un livre de sa couleur, il le récupère. Chaque joueur possède également un set de cartes Liber Fidei : leurs pouvoirs sont les mêmes pour tous les acolytes et jouables une seule fois dans la partie. Ces cartes permettent de réaliser des actions normalement interdites comme sauter par-dessus des abysses d'une passerelle vers une autre, déposer une gargouille afin de bloquer le passage, détruire une passerelle, etc.

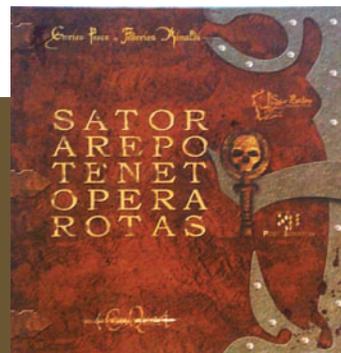
Un tour de jeu se déroule de la manière suivante : un joueur peut défausser des cartes de sa main afin d'en piocher de nouvelles, ensuite il peut jouer autant de cartes qu'il le désire puis déplacer son acolyte d'autant de cases que de cartes Incertus Movet jouées. Pour finir, le joueur actif refait sa main à six cartes sachant qu'un maximum de trois cartes Liber Fidei est autorisé.

### La durée de vie

Grâce à ses mécanismes originaux, Sator fait partie de cette catégorie de jeux que l'on sort de son placard par besoin de changement d'air ludique. Une partie, de temps à autre, sera la bienvenue et totalement différente de la précédente grâce à un placement des livres et des passerelles changeant à chaque partie.

### Notre avis

À l'ère du coopératif, majorité et autres mécanismes maintes fois abordés, Sator parvient à souffler un vent rafraîchissant sur le monde ludique. Le thème est plutôt bien choisi mais s'efface au fur et à mesure de la partie. Sous ses aspects proches du jeu vidéo Tetris, Sator provoque le même type de cogitation, la précipitation en moins. Il faudra savoir jouer ses cartes en fonction des possibilités présentes sur le plateau de jeu et réfléchir aux conséquences que les déplacements et



rotations des passerelles auront sur les autres joueurs. Parfois, un acolyte adverse mal avisé ruinera vos plans si bien préparés le tour d'avant : à être trop en avance sur les autres, on attire forcément l'attention.

À trois et quatre joueurs, il s'avèrera difficile de préparer son coup pour le prochain tour, les joueurs devront s'adapter et se résoudre à abandonner toute forme d'anticipation. De plus, les cartes Liber Fidei garantiront effets de surprise et autres rebondissements, rendant définitivement impossible toute stratégie à long terme. Certes, cet aspect du jeu rebuttera certains joueurs adeptes du « coup préparé », mais ceux sachant s'adapter rapidement à des situations sujettes aux rebondissements se délecteront de ce jeu qui a le mérite de sortir des sentiers battus jalonnés d'éternels petits cubes de bois.

*Benoît Forget*

*Note : Une petite erreur s'est glissée dans les règles concernant le tirage des cartes. Il faut prendre en considération l'aide de jeu.*

GENRE →	parcours, placement
NOMBRE DE JOUEURS →	2 à 4
ÉDITEURS →	Scribabs & Post Scriptum
AUTEURS →	E. Pesce & F. Rinaldi

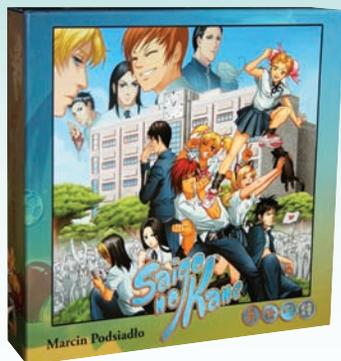
★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Saigo No Kane

## Rififi dans la cour du lycée

C'est le jour de la rentrée au lycée Kankyô Gakuen et les élèves ne pensent qu'à une seule chose : les élections et devenir président des élèves de l'école ! En une semaine, il faudra rassembler un maximum de votes et le défi sera de taille, la petite peste de Haruno Hareya ose se présenter.



### Le matériel

Abondant et très beau sont les premiers mots qui viennent à l'esprit lors de l'ouverture de la boîte. Les graphismes réussis respectent dans les moindres détails l'univers des mangas. On découvre un plateau de jeu, trente cartes Évènement, quatre-vingt-dix tuiles en carton épais (candidat, étudiant, objet), soixante-douze jetons Talent (sport, politique, théâtre ou autre), vingt-quatre jetons représentant les différents candidats, vingt-cinq cartes Professeur, quatre-vingts marqueurs en bois (argent, popularité) et un livret de règles. Le matériel d'un esthétisme

GENRE → gestion  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
 ÉDITEUR → Wolf Fang P.H.  
 AUTEUR → Marcin Podsiadlo



Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

irréprochable souffre malheureusement d'une qualité douteuse.

### Les règles

Bien écrites et remplies d'exemples, elles ne souffrent d'aucune imprécision et se lisent facilement. Attention, la boîte comporte les règles en anglais, allemand et polonais. Le but du jeu est d'obtenir le plus de votes pour remporter les élections du lycée. On prépare l'école (plateau de jeu) en piochant les cartes événements qui servent principalement à récolter des votes. Les joueurs exécutent des actions pour recruter des étudiants avec des capacités particulières (gain de vote, argent, jetons Talent), obtenir des jetons Talent en défaussant un objet acheté ou en épuisant une tuile étudiant, acheter un objet (même capacité qu'un étudiant), jouer une carte Professeur qui possède deux pouvoirs différents (réutiliser une tuile étudiant, annuler une carte Professeur), utiliser la capacité spéciale d'un candidat (échange de trois jetons Talent contre des nouveaux) ou passer. La compétition démarre avec la résolution des différents événements. Les joueurs regardent s'ils remplissent les exigences (jetons Talent, marqueurs Popularité, argent) de l'évènement et gagnent les récompenses indiquées en cas de réussite. On évalue l'influence des candidats dans certains secteurs, octroyant des votes supplémentaires. La dernière phase est une phase où toutes les cartes et tuiles utilisées sont redressées pour un emploi futur, avec l'application des pouvoirs de certaines cartes (gain de vote supplémentaire).

### Durée de vie

Certainement importante, les joueurs devant effectuer de nombreuses parties avant de maîtriser parfaitement tous les rouages de Saigo no kane. Avec son thème original et à contre-courant des jeux actuels de la même catégorie, ceux avec des petits cubes en bois et des artisans pour construire un beau château

du Moyen-Âge, Saigo no kane est assuré de ressortir régulièrement des placards.



### Notre avis

Saigo no kane réserve plein de surprises à son acquéreur. Le thème « fun » risque de désorienter les personnes espérant un jeu simple et amusant puisque Saigo no kane s'adresse principalement à un public averti, amateurs de mécanismes recherchés et exigeants. Cette dichotomie étonnante entre le thème et les mécanismes est à la fois l'originalité et la faiblesse du jeu. On s'attend à un jeu d'ambiance sur les relations conflictuelles et humoristiques entre candidats loufoques dans une High School japonaise, mais il n'en est rien. Saigo no kane s'adresse aux personnes appréciant le calcul de leurs coups plusieurs tours à l'avance, la réflexion et le dénuement complet de hasard ou de chaos. Cette absence de hasard, source d'imprévu et d'ambiance, n'empêche pas la possibilité de coups fourrés contre ses adversaires avec l'utilisation des cartes Professeur, l'ordre de résolution des événements, et les alliances éphémères ou opportunistes pour contrer un joueur trop ambitieux. Malgré une ambiance discrète et silencieuse, Saigo no kane procure beaucoup de plaisir à ceux qui l'essaieront de par ses mécanismes léchés dont certains sont directement empruntés aux jeux de cartes à collectionner (l'épuisement d'une carte pour la récupération de talents) et ses différentes stratégies possibles. Le soin apporté aux illustrations contribue au plaisir de manipulation des divers jetons ou tuiles mais ne suffit pas à s'immerger totalement dans la peau d'un candidat aux élections d'un lycée japonais, ce qui génère une pointe de déception. Saigo no kane n'est pas un jeu familial mais s'adresse à un public prêt à s'investir dans le fourmillement de petites règles et astuces que comporte le jeu.

Amaury Lesage - Jarry

► 2007

# Mustang

Le petit ranch dans la prairie

Est-ce que vous vous souvenez de la petite maison dans la prairie? De la dure vie des colons américains, du bois que Charles coupait et des moqueries que la méchante Nelly faisait subir aux enfants



Ingalls à l'école pendant 2326 épi-

sodes? En fait, il ne se passait presque rien, à part Mary qui devenait aveugle et les hivers toujours difficiles, mais c'était la vie, la vraie. Et bien Mustang c'est un peu pareil, sous une allure de jeu assez classique, sans réelle inventivité ni artifice particulier, on se retrouve à y jouer et à y rejouer, sans boudier son plaisir. ♠♥♣♦ Avec un matériel de qualité convenable (des cartes à jouer, des cartes événements, des plateaux individuels et des jetons de chevaux à capturer) et des graphismes assez enfantins, Mustang n'attire pourtant pas l'œil immédiatement et il faut aimer le Far West ou les chevaux pour s'y intéresser. ♠♥♣♦ Le jeu se base sur des combinaisons de cartes (paires, brelans, carrés et suites royales) à réaliser pour capturer des chevaux sauvages et les rentrer à l'enclos puis à l'étable. Selon les mustangs capturés (étalons, juments

ou poulains), des points seront attribués, assortis de bonus. Pour pimenter les parties, il est possible de voler des chevaux adverses, afin de créer de solides amitiés entre cowboys. À chaque fois que la pioche est épuisée, une carte événement est retournée, ajoutant son lot de malheur ou de bonheur sur le ranch. ♠♥♣♦ Sous une allure de jeu auto-édité, Mustang est finalement un jeu qui tient parfaitement la distance et permet de s'amuser avec des principes simples et faciles à expliquer dans un cadre familial. L'analogie avec le poker et le thème très grand public facilite l'apprentissage, d'autant plus que le jeu se base sur des aspects très classiques de pioche, de combinaison de cartes et de collection d'objectifs. S'il n'enthousiasmera sûrement pas les joueurs plus exigeants, ce jeu venu de Pologne permettra à des enfants et à leurs parents de se replonger dans leurs rêves du Far West et de se prendre pour les lointains cousins de la famille Ingalls.

Benoît Christen

GENRE →	combinaisons
NOMBRE DE JOUEURS →	2 à 5
ÉDITEUR →	Wolf Pang
AUTEUR →	Michał Soltysiak

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

► 2008

# Wazabi

Alors ça gratte ou ça pique ?

Mais qu'est-ce que c'est que cette boîte, noire au dehors et vert fluo au dedans, tendance métal urbain avec des petits virus dessus? Dans ce nouveau format cubique, Gigamic nous présente ici un jeu dont il est difficile de se faire une idée au premier abord.

Il y a trente-six cartes, il y a vingt-quatre dés et a priori, les petits virus vont piquer. ♠♥♣♦ En fait, c'est très simple : chaque joueur reçoit trois cartes ainsi que quatre dés et devra se débarrasser au plus vite de ces derniers. Les cartes ont des effets sur la pioche et la défausse de cartes et de dés, pour soi ou pour ses adversaires. Les dés ont quant à eux une action sur la pioche de cartes, la défausse de dés, et donnent le pouvoir d'activer les cartes. Tout le jeu va se résumer à lancer ses dés, à effectuer les actions indiquées et à choisir parmi ses cartes celles qu'on peut jouer contre ses adversaires ou pouvant servir à défausser ses dés. C'est simple, c'est direct et effectivement, ça va piquer. ♠♥♣♦ Comme tous les jeux de « prend-ça ! » « et toi ça ! », il faut du temps de comprendre les différents effets des cartes pour réaliser les combinaisons adaptées. Les cartes étant peu nombreuses (dix effets différents), le temps d'apprentissage sera ici très rapide et c'est un véritable atout. Il n'y aura même pas besoin d'une partie d'entraînement pour se retrouver dans le vif du sujet. Le renouvellement



des parties interviendra essentiellement par le hasard des lancers de dés et de la pioche, mais l'essentiel du jeu réside dans les relations entre les joueurs, leur choix d'un bouc-émissaire ou au contraire d'une partie très équilibrée. Si l'on reste

sceptique sur les choix du design, il

faut reconnaître que Wazabi atteint son objectif : c'est un bon jeu de récréation ou d'entre-deux jeux, facile à comprendre et rapidement joué. On notera par exemple la clarté des effets et l'absence de contre ou de conditions particulières abscones. Sans révolutionner le genre, il permettra de passer quelques parties à dénouer ses nerfs sur ses voisins ou à subir leurs attaques ! Son boîtage assez encombrant l'empêchera cependant d'être glissé dans son sac de classe ; il devra être transféré dans le sac en tissu des dés. Avec ses petits virus acidulés, Wazabi ne devrait pas avoir de difficulté à se diffuser auprès du grand public. Alors, ça va piquer ou pas ?

Benoît Christen

GENRE →	défausse
NOMBRE DE JOUEURS →	2 à 6
ÉDITEUR →	Gigamic
AUTEUR →	Guilhem Debricon

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

2008

# Huuue!

## Les chevaux sont au départ...

La petite boîte contient des cartes Tuyau, des cartes Course, un carnet de feuilles Paris/Gains et six pions en carton représentant chacun un des chevaux. ♠♥♦ Au début de la manche, une carte Course est tirée au hasard. Elle détermine les chevaux participant à la course, ainsi que les courses qui seront jouées durant la manche. Chaque joueur reçoit ensuite un nombre de cartes Tuyau égal au nombre de partants. En fonction des cartes reprenant un des chevaux associés à une valeur comprise entre 0 et 2, les joueurs parient sur un cheval via leur feuille Paris/Gains. ♠♥♦ Le premier joueur retourne une des cartes Course de la pioche déterminée en début de manche. La valeur de celle-ci fait avancer le cheval représenté du nombre de places correspondant. Le joueur suivant, dans l'ordre du tour, pose une carte de sa main devant lui. La différence de valeur entre celle-ci et la carte Course du tour de jeu donne le nombre de places gagnées ou perdues par le cheval joué. Si la carte Course retournée est celle d'un Favori, celui-ci ne pourra pas reculer quelque soit la carte Tuyau jouée. ♠♥♦ Une fois que le premier joueur a joué une carte de sa main, c'est au joueur suivant de retourner une carte Course. Une fois toutes les cartes Tuyau jouées, la course prend fin et les joueurs ayant parié sur le cheval arrivé premier inscrivent leurs gains au verso de leur feuille Paris/Gains. Le



montant varie selon la catégorie du cheval (un Favori octroie une pièce, un Outsider deux et un Tocard trois). Le jeu se termine lorsqu'à la fin d'une course un des joueurs comptabilise six pièces. ♠♥♦ Huuue! générera autour de votre table une bonne ambiance, mais également une tension palpable jusqu'à la dernière carte posée.

Le jeu, plus tactique à deux et trois joueurs, tend à devenir plus chaotique avec un nombre de joueurs plus élevé. Certaines cartes Tuyau illustrées d'un symbole de cravache ont une valeur de 2, hormis au dernier tour où elle valent 3... de quoi créer des remontées spectaculaires en fin de course. ♠♥♦ Les règles simples ne sont néanmoins pas évidentes à visualiser sans un tour de jeu. Vous trouverez sur le site de l'éditeur une vidéo expliquant les règles, une feuille Paris/Gains et une piste de champs de course à imprimer, ainsi que trois variantes. Les jetons en cartons auraient gagné en confort de manipulation et en durée de vie s'ils avaient été un rien plus épais. Il est à noter que le jeu a reçu le Charvin D'Or 2007.

John Berny

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

GENRE	→	course, paris
NOMBRE DE JOUEURS	→	2 à 7
ÉDITEUR	→	Blackrock Editions
AUTEUR	→	Alain Ollier

★★★★★

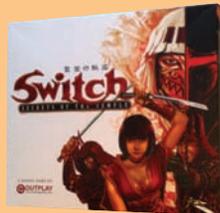
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

2008

# Switch : secrets of the Temple

## Les aventuriers du plastron perdu

XVI<sup>e</sup> siècle au Japon. La guerre des clans fait rage. Chaque faction a eu vent de l'existence d'un artefact puissant : le Plastron du jugement. Cet objet biblique se trouve dans un temple dans lequel chaque camp va envoyer son meilleur guerrier. ♠♥♦ Pour son premier jeu, l'éditeur a misé beaucoup sur l'aspect esthétique. Totalement dans l'esprit manga, la quasi-totalité du matériel est de bonne facture mise à part des cartes de piètre qualité. Personnages et monstres sont en carton et reposent sur des socles en plastique. ♠♥♦ Chaque joueur choisit un personnage. La partie se termine si un joueur s'enfuit avec le Plastron, si six salles sur dix ont été défaussées suite au tremblement de terre ou si un seul joueur reste en vie. La carte « Magical Chime » est mélangée dans la pile des « Wish Cards ». Dès qu'elle est piochée, les conditions de jeu changent : le joueur ayant tiré cette carte reçoit le Plastron, les joueurs peuvent désormais s'attaquer entre eux ; le tremblement de terre survient et des salles du plateau de jeu s'effondrent. Ces dernières peuvent être également déplacées (« switchées »). Un tour de jeu se décompose de la manière suivante : en premier lieu, la phase de « management » durant laquelle l'équipement d'un personnage est choisi ; ensuite, la phase de mouvement comprend le déplacement du « Gatekeeper » (créature gardienne du temple), l'apparition éventuelle de monstres ou d'évènements et le déplacement du personnage ;



enfin la phase de bataille clos le tour d'un joueur. ♠♥♦ Chaque partie s'avèrera différente d'une autre grâce aux nombreux tirages de cartes et jets de dés. Sans être répétitive, la pratique de Switch devra cependant être parcimonieuse au risque de devenir lassante. Les parties à

deux joueurs étant peu convaincantes, ce jeu ne prend sa véritable dimension qu'à quatre joueurs. Les configurations à cinq ou six joueurs sont également à éviter sous peine d'allonger grandement la durée des parties. ♠♥♦ Switch est un jeu de l'ancienne école. Cependant, des tours de jeu rapides, des règles simples et un thème séduisant en font un jeu dynamique, s'orientant vers un public adolescent. Les joueurs confirmés prendront également du plaisir dans la pratique de ce jeu mais celle-ci demeurera ponctuelle et teintée de nostalgie. Certains mécanismes sont pourtant dignes d'intérêt : l'aspect « PVP » (player versus player) alimentera l'ambiance autour d'un plateau de jeu en mouvement perpétuel ; de même l'apparition du tremblement de terre impliquera un côté « course contre la montre », lui aussi générateur d'ambiance.

Benoît Forget

GENRE	→	affrontement
NOMBRE DE JOUEURS	→	2 à 6
ÉDITEUR	→	Outplay Games
AUTEUR	→	Dean Tan

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# Made in Asia

## Dean Tan, boss de Outplay Games et auteur de Switch

*Outplay Games est une maison d'édition japono-malaisienne. Le siège de l'entreprise se trouve au Japon tandis que le volet production se situe en Malaisie. Dean Tan est à l'image de son entreprise : malaisien de naissance, lié au Japon par sa femme.*

**Plato** 🎲 *Comment est née Outplay Games et combien de personnes participent-elles à l'aventure ?*

**Dean Tan** Outplay Games est née en tant qu'entreprise en avril 2008 bien que le design de Switch ait débuté il y a environ trois ans. J'ai créé cette entreprise pour que cela soit un moyen de réunir les talents de certains de

**« Par exemple, au Japon, tout le monde a une console de jeu vidéo mais après un moment, les gens veulent quelque chose de différent. »**

mes cousins et amis, pour pouvoir travailler ensemble sur un sujet que nous aimons. Il y a six personnes à Outplay pour le moment et nous sommes aidés par des joueurs et magasins locaux pour tester nos projets. Nous avons tous les six notre travail et notre carrière à côté et sommes tous bénévoles. Pour l'instant, nous aimons ce que nous faisons et ce n'est pas un travail, mais comme le travail augmente, nous cherchons à recruter du personnel pour gérer la partie administrative au jour le jour.

**Plato** 🎲 *Quel est votre rôle au sein d'Outplay ?*

**D.T.** En plus du concept des jeux, j'écris les histoires, je crée les personnages avec mon cousin et je gère l'entreprise.

### DÉBUGAGE

*La version du jeu distribuée lors du salon d'Essen est incomplète. La moitié des cartes « Unleashed » sont manquantes. Afin de résoudre ce problème, contactez l'éditeur via son site et celui-ci vous enverra un nouveau set de cartes, de bien meilleure qualité, ainsi qu'une nouvelle version des règles. Un très bon service après-vente !*



**Plato** 🎲 *Quel a été votre itinéraire ludique en tant que joueur et créateur de jeu ?*

**D.T.** Le premier jeu de plateau que j'ai eu était le Monopoly, tout simplement parce qu'il était facilement disponible, comme dans le monde entier. J'avais 7 ans à l'époque et c'était il y a trente ans ! Mince alors, déjà ! Bien que je collectionne les jeux de société, jusqu'à présent je n'ai jamais acheté de jeu qui soient trop long ou trop stratégiques. D'abord parce qu'il n'est pas évident de réunir des joueurs pour ce type de jeux et ensuite parce que je n'ai pas suffisamment de temps.

**Plato** 🎲 *De quelle manière les jeux de plateaux sont-ils perçus en Asie ?*

**D.T.** L'intérêt pour le jeu de plateau est grandissant et potentiellement, il peut encore croître. Par exemple, au Japon, tout le monde a une console de jeu vidéo mais après un moment, les gens veulent quelque chose de différent. La perception, généralement, est que les jeux de société sont trop compliqués à apprendre et les règles trop longues à lire. Habituellement, après 30 minutes de lecture de règles, les gens abandonnent et reviennent à leur jeu vidéo. C'est pourquoi nous devons travailler pour améliorer ces aspects.

**Plato** 🎲 *Quels sont vos projets dans les mois à venir ?*

**D.T.** Pour Switch, nous commençons à travailler sur une extension simple avec de nouveaux personnages et une nouvelle méthode de Team PVP Mode. Vous noterez que dans Switch Secrets Of The Temple, nous avons déjà intégré le point de départ de cette extension. Switch Secrets of The Temple est en fait une trilogie. Si notre travail paye, nous pourrions sortir les autres parties. L'extension dont je viens de vous parler s'ajoute à cette trilogie. D'autre part, nous espérons rencontrer quelqu'un pour développer une bande-dessinée, c'est uniquement un hobby et nous écrivons l'histoire avant, éventuellement, d'en faire un jeu. J'ai commencé à travailler sur un jeu qui s'inspire de Naruto. Il sera plutôt familial et orienté pour le grand public (à partir de 8 ans je pense). Je passe beaucoup de temps sur le design des personnages actuellement. Enfin, vous trouverez peut-être Switch en français, nous sommes en discussion avec quelques sociétés à ce sujet.

*Propos recueillis par Benoît Forget et traduits par Benoît Christen*

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

2008

# Amerigo

*Le commerce, quelle aventure !*

Si l'histoire a retenu les grands navigateurs pour la découverte de terres inconnues, il ne faut pas oublier que leur objectif était d'abord de ramener des denrées rares et exotiques dans leur port d'attache. Amerigo reprend cette partie de l'histoire pour un jeu d'exploration qui cache un jeu de vente de lots de cartes. Avec une centaine de cartes au graphisme passe-partout et des règles un peu ardues, on pense partir en exploration mais on reste attentif à ce que l'on vend au marché. ♠♥♣♦ À son tour, un joueur peut partir en voyage, le continuer, finir son voyage par une pioche de cartes, rentrer au port, poser des marchandises au marché ou les vendre. La pose des cartes répond à quelques principes visuels permettant aux autres joueurs de connaître les actions de chacun. Plus les voyages seront longs plus ils rapporteront des revenus au navigateur, ainsi qu'un nombre important de cartes. Une fois revenu au port, grâce à des vents favorables, on peut poser des marchandises. Lorsque les cinq marchandises sont présentes au port, les joueurs présents au port peuvent vendre. Cependant, le joueur qui lance une vente permet aux autres joueurs au port d'en profiter pour vendre le contenu de leur échoppe sans utiliser leur tour : il est donc plus sage de vendre quand tout le monde est en mer. Les marchandises les



moins nombreuses se vendent cher, celle les plus nombreuses un peu moins et les autres beaucoup moins : l'évaluation du rapport des marchandises visibles est incessant. Les fins de partie sont conditionnées par la présence de tous les joueurs au port ou par l'épuisement de la pioche pour la deuxième fois. ♠♥♣♦ À la fois très mécanique et basé sur l'observation du marché des marchandises, Amerigo se révèle assez automatique à deux joueurs, calculatoire

à trois et franchement casse-tête à quatre. Lorsque que l'on apprend en fin de règle que l'on peut jouer jusqu'à huit avec deux boîtes, on en frémit d'avance. Malgré quelques possibilités tactiques en cours de partie, Amerigo se base sur une manipulation de cartes et un calcul incessant des valeurs du marché, ce qui ne dégage pas une saveur particulière incitant à pousser plus loin la découverte.

Benoît Christen

GENRE	cartes, commerce
NOMBRE DE JOUEURS	2 à 4
ÉDITEUR	Da Vinci Games
AUTEUR	Din Li

★★★★★

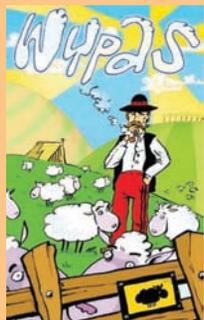
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

2007

# Wypas

*Après le plombier polonais, voici le berger*

En tant que berger, votre rôle est de veiller à la sécurité de votre troupeau et de tondre vos plus beaux moutons afin d'obtenir la reconnaissance de vos pairs. L'ensemble du matériel, cent-dix cartes et une piste de score, est illustré dans un style naïf assez plaisant et différent du dessin peu attrayant présenté sur la boîte de jeu. Six pions en plastique totalement banals sont également inclus dans le matériel. ♠♥♣♦ Un tour de jeu se déroule en cinq phases : une phase d'enchères, durant laquelle les joueurs vont tenter de remporter des cartes ; une phase de transhumance correspondant à la constitution des troupeaux et une phase de tonte autorisant les joueurs à tondre leurs troupeaux afin de marquer des points de victoire. Ensuite, les joueurs refont leur main et un nouveau joueur est



designé comme Vieux Berger (premier joueur). La main d'un joueur se compose de cartes Mouton et, parfois, de cartes spéciales. Les cartes Mouton servent à constituer les troupeaux, deux au maximum par joueurs. Ces cartes existent en quatre couleurs et possèdent différentes valeurs allant de 1 à 6. Un troupeau peut revêtir deux formes : une suite de cartes de même couleur placées dans l'ordre

croissant ou bien une série de cartes de même valeur aux couleurs différentes. Les points engrangés lors d'une tonte dépendront de la valeur et du nombre de cartes présentes dans un troupeau. Dès qu'un joueur opère sa cinquième tonte, le tour de jeu s'achève et celui qui possède le plus de points de victoire l'emporte. ♠♥♣♦ Wypas est un petit jeu fort simple servi par un matériel et un thème qui plairont à toute la famille. De trois à six joueurs, les parties tendent à s'éterniser un peu pour un jeu de ce format. Des parties ponctuelles sont donc conseillées. Sans prétendre à une révolution du genre, Wypas possède quelques petites particularités intéressantes. Les coups pendables sont monnaie courante grâce à des cartes spéciales aux effets ravageurs : voleur, chien de berger, loup et moutons noirs, tous les ennemis et amis de notre noble berger sont réunis. Néanmoins, et malgré l'effort d'une traduction française, celle-ci est loin d'être convaincante. Les exemples cités ne sont pas les mêmes que ceux de la traduction allemande beaucoup plus complète et le langage utilisé est parfois approximatif. Malgré quelques défauts de jeunesse, ce jeu polonais risque de se faire une petite place dans l'Hexagone ludique pour peu qu'il soit correctement distribué.

Benoît Forget

GENRE	enchères
NOMBRE DE JOUEURS	3 à 6
ÉDITEUR	Kuznia Gier
AUTEURS	M. Zasowski & M. Stachyra

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 35 à 37.

# TOUS LES JEUX CHRONIQUÉS EN UN COUP D'ŒIL

## BARÈME: MODE D'EMPLOI

Les jeux chroniqués sont notés sur la base d'un barème à trois axes. Ces trois axes ont été choisis pour leur caractère objectif et leur capacité à déterminer de manière synthétique la nature d'un jeu. Chacun de ces axes est défini par deux extrêmes et trois positions permettant de situer le jeu entre ces deux extrêmes. Les axes sont les suivants :



- En vert, on évalue l'interactivité, c'est-à-dire si le jeu implique beaucoup de dialogue et d'échange à la table, donc de subjectivité, de persuasion ou même d'imagination. À gauche, on retrouvera des jeux qui sont plutôt dans l'introversivité: ils ne nécessitent pas de communication et pourraient se jouer dans le silence le plus complet (exemple: les Échecs). À droite, on trouvera des jeux qui s'adressent principalement aux plus extravertis d'entre nous, que ce soit par l'ambiance (exemple: le Pictionary) ou par la force de conviction (exemple: Diplomacy). Entre les deux, on retrouvera des jeux qui demandent un peu de communication sans que cela soit le mécanisme central du jeu (exemple: Colons de Catane).



- En bleu, on détermine si le jeu fait plutôt appel à l'instinct et à l'audace ou plutôt au calcul. À gauche, on retrouvera des jeux où la chance est importante et où le talent des joueurs se démontre généralement sur plusieurs parties (exemple:

Perudo). À droite, on trouvera des jeux où la part de hasard est très faible laissant place à l'anticipation et à la réflexion, compte tenu des informations disponibles (exemple: le jeu de Go). Entre les deux, on trouvera des jeux qui mêlent les deux dimensions (exemple: le backgammon).



- En rouge enfin, on évalue le niveau de difficulté du jeu. À gauche, on retrouvera des jeux plutôt simples et légers (exemple: Dominos), faciles à domestiquer, et à droite les jeux plus sophistiqués et/ou longs (exemple: Civilisation), à destination des passionnés. Entre les deux, on considérera des jeux de complexité relative (exemple: le Tarot).

Remarquez bien qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise notation sur ces critères mais simplement une certaine adéquation par rapport aux goûts des uns et des autres.

Une note étoilée, plus subjective, vient compléter la position de ces trois curseurs et vous aider à vous y retrouver rapidement:

- ★★★★★ : valeur sûre / coup de cœur du chroniqueur
- ★★★★☆ : bon jeu auquel on a envie de jouer fréquemment
- ★★★☆☆ : jeu agréable auquel on se plaît à jouer de temps à autre
- ★★☆☆☆ : jeu moyen, qui ne donne pas forcément envie de rejouer
- ★☆☆☆☆ : jeu peu intéressant / déception du chroniqueur

## À L'OMBRE DES MURAILLES → 14

GENRE → construction, opportunisme  
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
PUBLIC → grand public, joueurs passionnés  
ÂGE → dès 10 ans  
DURÉE MOYENNE → 60 minutes  
ÉDITEUR → Filosofia  
AUTEURS → Inka & Markus Brand  
ILLUSTRATEUR → Michael Menzel



Il est indispensable de lire dans le jeu adverse et de l'influencer.



Le bluff a toute sa place dans le bâtiment.



Très complexe en apparence mais s'apprivoise rapidement

★★★★★

## AMERIGO → 34

GENRE → cartes, commerce  
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
PUBLIC → passionnés  
ÂGE → dès 10 ans  
DURÉE MOYENNE → 30 minutes  
ÉDITEUR → Da Vinci Games  
AUTEUR → Din Li  
ILLUSTRATEUR → Alberto Bontempi



Pour vendre au mieux, il vaut mieux regarder les étals voisins.



Beaucoup de cogitation compensée par la pioche.



Mécanique sans être particulièrement subtil.

★★★★★

## BORNÉO → 23

GENRE → placement  
NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 5  
PUBLIC → adultes  
ÂGE → dès 10 ans  
DURÉE MOYENNE → 40 minutes  
ÉDITEUR → Da Vinci Games  
AUTEUR → aolo Mori  
ILLUSTRATEUR → Alberto Bontempi



Pousse-toi de là que je m'y mette!



Si je fais ça, il se passe ça et ensuite ça...

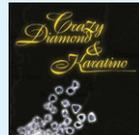


Pour marchands calculateurs et froids.

★★★★★

## CRAZY DIAMOND → 24

GENRE → parcours, blocage, hasard  
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 6  
PUBLIC → famille  
ÂGE → dès 8 ans  
DURÉE MOYENNE → 60 minutes  
ÉDITEUR → Spezet  
AUTEUR → Bas Kesting  
ILLUSTRATEUR → /



On bloque les routes des autres.



Prendre le bon chemin instinctivement ou tactiquement.



Trek dans la jungle pour toute la famille!

★★★★★

## DIXIT → 25

GENRE → expression, vote  
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 6  
 PUBLIC → tout public  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 40 minutes  
 ÉDITEUR → Libellud  
 AUTEUR → Jean-Louis Roubira  
 ILLUSTRATEUR → Marie Cardouat



Que faire sans les autres ?



Juste de quoi renouveler les parties.



À la portée de tous.



## DRACO MUNDIS → 28

GENRE → mémoire, affrontement  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
 PUBLIC → adulte  
 ÂGE → dès 12 ans  
 DURÉE MOYENNE → 60 minutes  
 ÉDITEUR → Hazgaard Editions  
 AUTEUR → Christophe Boelinger  
 ILLUSTRATEUR → Christophe Madura



Plus il y a de joueurs, plus ça cause façon « roublard » !



Un côté aléatoire qui disparaîtra au fur et à mesure de l'avancement de la partie.



Des règles rapidement assimilées et un droit à l'erreur particulièrement restreint.



## EKETORP → 10

GENRE → affrontement, construction, programmation, bluff  
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 6  
 PUBLIC → adolescents, adultes  
 ÂGE → dès 10 ans  
 DURÉE MOYENNE → 60 minutes  
 ÉDITEUR → Queen Games  
 AUTEUR → Dirk Henn  
 ILLUSTRATEUR → Jo Hartwig



Toujours menacés, toujours menaçants.



Un p'tit coup de pouce (de hache) de Thor ne fait jamais de mal !



Pour vikings un peu brutaux.



## HÉROS DU MONDE → 12

GENRE → majorité, conquêtes  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 5  
 PUBLIC → familial  
 ÂGE → dès 10 ans  
 DURÉE MOYENNE → 75 minutes  
 ÉDITEUR → Sirius  
 AUTEUR → Pascal Bernard  
 ILLUSTRATEUR → Julien Marty, HB-Sign



Chacun pour soi à deux et teinté de diplomatie à plusieurs.



Choix et utilisation à bon escient des cartes Héros.



Un jeu de majorité et de conquêtes accessible à tous.



## HURRY CUP ! → 16

GENRE → course, réflexes, hasard  
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 6  
 PUBLIC → grand public  
 ÂGE → dès 9 ans  
 DURÉE MOYENNE → 20 minutes  
 ÉDITEUR → Hurrican  
 AUTEUR → Antoine Bauza  
 ILLUSTRATEUR → Piéro



Chopez les bonus le premier puis foncez tête baissée.



Les dés seront les seuls à décider la victoire.



Simple, claires et limpides, voilà des règles à mettre en toutes les mains.



## HUUUE ! → 32

GENRE → course, paris  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 7  
 PUBLIC → enfants et adultes  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 20 minutes  
 ÉDITEUR → Blackrock Editions  
 AUTEUR → Alain Ollier  
 ILLUSTRATEUR → Tony Rochon



Avancez votre favori en tentant de découvrir celui joué par vos adversaires.



Utilisez au mieux vos cartes Tuyau en fonction des données à votre disposition.



Un jeu simple et rapide, plus tactique qu'il n'y paraît.



## KAZAAM → 22

GENRE → tuiles, combinaisons  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 5  
 PUBLIC → familles, joueurs  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 45 minutes  
 ÉDITEUR → Wolf Fang P.H  
 AUTEUR → M. Majkowska & T. Z. Majkowski  
 ILLUSTRATEUR → Agnieszka Bala



Indispensable d'aller piocher chez les autres



Un peu de potion de chance, c'est toujours utile.



Alchimistes débutants acceptés.



## LEADER 1 → 19

GENRE → course  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 10  
 PUBLIC → tout public  
 ÂGE → dès 14 ans  
 DURÉE MOYENNE → 45 minutes  
 ÉDITEUR → Ghenos Games  
 AUTEUR → A. Ollier et Ch. Leclercq  
 ILLUSTRATEUR → Tony Rochon



Vas-y Poupou !



Une bonne gestion de son pool d'énergie s'avère capitale.



Un apprentissage par étape et le tour est joué.



## LES GÉANTS DE L'ÎLE DE PÂQUES → 17

GENRE → enchères, réflexion, placement, tactique  
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 5  
 PUBLIC → entre amis joueurs  
 ÂGE → dès 10 ans  
 DURÉE MOYENNE → 90 minutes  
 ÉDITEUR → Matagot  
 AUTEUR → Fabrice Besson  
 ILLUSTRATEUR → Miguel Coimbra



On sculpte en silence.



Un jeu à multiples facettes.



Pas si compliqué qu'il en a l'air.



## MUSTANG → 31

GENRE → combinaisons  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 5  
 PUBLIC → grand public, enfants  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 30 minutes  
 ÉDITEUR → Wolf Pang  
 AUTEUR → Michal Soltysiak  
 ILLUSTRATEUR → Agnieszka Bala



On capture dans son coin et on vole à l'occasion.



Comme au poker, on combine et on compte sur sa bonne étoile.



Plus simple que de monter à cheval.



## NINJA VERSUS NINJA → 15

GENRE → affrontement, prise de risque  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2  
 PUBLIC → tout public  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 15 minutes  
 ÉDITEUR → Out of the Box  
 AUTEUR → Tushar Gheewala  
 ILLUSTRATEURS → J. Kovalic & C. Quinn-Kinney



Chaque lancer de dés provoque une série d'onomatopées chez les joueurs.



La chance, ça aide !



Simple comme « Konnichiwa »



## PALAIS ROYAL → 6

GENRE → placement, combinaison  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
 PUBLIC → grand public, passionnés  
 ÂGE → dès 12 ans  
 DURÉE MOYENNE → 90 minutes  
 ÉDITEUR → Filosofia  
 AUTEUR → Xavier Georges  
 ILLUSTRATEUR → Michael Menzel



Seule l'expérience permet de sortir de sa coquille.



Pratiquement tous les éléments du jeu sont connus.



Savamment construit, avec une structure qui reste fine.



## PIT → 26

GENRE → collecte, ambiance, simultané  
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 8  
 PUBLIC → familles  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 15 minutes  
 ÉDITEUR → Repos Production  
 AUTEUR → Edgar Cayce  
 ILLUSTRATEUR → Olivier Fagnère



Ça meugle dans tous les sens !



Vaches grasses ou vaches maigres, c'est le hasard de la vie.

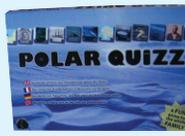


Pour veaux, vaches et taureaux joueurs.



## POLAR QUIZZ → 18

GENRE → question, mémoire  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 10  
 PUBLIC → familles  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 20 minutes  
 ÉDITEUR → Terra Borealis Editions  
 AUTEUR → Pierre Canuel  
 ILLUSTRATEUR → Pierre Canuel



Complètement indirecte, mais aucune gêne occasionnée.



Le dé peut décider du vainqueur.



Pour toute la famille.



## SAIGO NO KANE → 30

GENRE → gestion  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
 PUBLIC → joueurs avertis  
 ÂGE → dès 12 ans  
 DURÉE MOYENNE → 120 minutes  
 ÉDITEUR → Wolf Fang P.H  
 AUTEUR → Marcin Podsiadlo  
 ILLUSTRATEUR → Agnieszka Bala



C'est moi le plus populaire !



Si je recrute cet étudiant, je pourrais gagner un vote de plus.



Pour joueurs « Old School ».



## SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS → 29

GENRE → parcours, placement  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
 PUBLIC → adultes  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 60 minutes  
 ÉDITEUR → Scribabs & Post Scriptum  
 AUTEUR → E. Pesce & F. Rinaldi  
 ILLUSTRATEUR → P. Vallerga & P. Todisco



Chaque action aura des répercussions sur le jeu des autres.



Deux pioches possibles selon la stratégie choisie.



Une fois les pouvoirs des cartes assimilés, les tours de jeu s'enchaîneront avec aisance.



## SWITCH: SECRETS OF THE TEMPLE → 32

GENRE → affrontement  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 6  
 PUBLIC → adolescent  
 ÂGE → dès 15 ans  
 DURÉE MOYENNE → 60 minutes  
 ÉDITEUR → Outplay Games  
 AUTEUR → Dean Tan  
 ILLUSTRATEUR → James Tan



Dès que le Plastron sera découvert, place à la foire d'empoignes.



Une profusion de jets de dés et de tirage de cartes.



Un tour de jeu suffira à l'assimilation des règles.



## TAIN → 21

GENRE → bluff, placement  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4  
 PUBLIC → familial  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 30 minutes  
 ÉDITEUR → Wolf Fang P.H  
 AUTEUR → Tomasz Z. Majkowski  
 ILLUSTRATEUR → Agnieszka Bala



Ne sois pas vache, laisse moi tranquille !



Tiens, j'ai capturé la fille du chef !



Pas trop vache dans les règles !



## WAZABI → 31

GENRE → défausse  
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 6  
 PUBLIC → grand public, adolescents  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 20 minutes  
 ÉDITEUR → Gigamic  
 AUTEUR → Guilhem Debricon  
 ILLUSTRATEUR → /



Pif paf pouf !



Il faut avoir les bonnes cartes et les bons dés au bon moment.



Les effets sont rapidement assimilés.



## WIND RIVER → 20

GENRE → stratégie  
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 4  
 PUBLIC → familles, adultes  
 ÂGE → dès 12 ans  
 DURÉE MOYENNE → 60 minutes  
 ÉDITEUR → Argentum Verlag  
 AUTEUR → Dirk Liekens  
 ILLUSTRATEUR → Dennis Lohausen



Un bison pour toi, tous les autres pour moi !



Chasse raisonnée obligatoire.



Accessible à tous les indiens.



## WYPAS → 34

GENRE → enchères  
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 6  
 PUBLIC → tout public  
 ÂGE → dès 8 ans  
 DURÉE MOYENNE → 45 minutes  
 ÉDITEUR → Kuznia Gier  
 AUTEUR → M. Zasowski & M. Stachyra  
 ILLUSTRATEUR → M. Zasowski & M. Grezlikowski



Maudites cartes spéciales !



Juste de quoi rendre le jeu familial.



Les règles seront assimilées après un tour de jeu.



Au moment de boucler ce nouveau numéro de Plato, notre site compte 4 906 inscrits.

487 nouveaux lecteurs nous ont rejoint depuis le numéro précédent.

Un grand merci à tous de valoriser de la sorte notre travail !

Parlez de nous autour de vous !





# CE QUI MONTE CE QUI DESCEND

*Les tendances ludiques du moment*

**A**vec l'année nouvelle débutant, nous avons voulu regarder où le jeu de société en était, avant d'aborder une fructueuse année 2009. Une petite pause sur le bord de la route, un coup d'œil dans le rétroviseur avant de se replonger dans le flux de la circulation. L'équipe de Plato a débattu et a distribué ses félicitations et ses petites inquiétudes aux jeux, aux auteurs, aux éditeurs et aux illustrateurs. Rien de définitif en fait, mais la photographie d'un instant furtif. Des coups de cœur. Des coups de blues. Des coups de pied dans la petite fourmilière, comme pour nous motiver à ne pas baisser notre garde et à persévérer à travailler à une reconnaissance du jeu toujours grandissante.

# LES JEUX & LEURS AUTEURS

**L**es belges à sombreros de Repos Prod ont pris leur public à contre-pied en frappant là où on ne les attendait pas: Ghost stories, un jeu collaboratif dans un univers quasi «geek» tiré de films fantastiques chinois. Résultat des courses: un vrai succès à Essen, une rupture de stock inévitable, et un éditeur encouragé à diversifier sa ligne éditoriale, au delà des jeux d'ambiance. **CM**



**M**onsieur Knizia est peut-être l'auteur le plus prolifique de ces dernières années, à tel point que son nom est presque devenu une «marque» évoquant la nouveauté et le plaisir ludique. Pourrait-on reprocher à un auteur (et à des éditeurs) de profiter de la vague qu'il a lui-même créée, pour vendre des jeux de moins bonne qualité ou qui n'apportent plus rien de neuf? **XG**

**L**es jeux ont envahi les iPod et iPhone, des objets convoités sur toute la planète et dont les ventes sont impressionnantes. Pourtant, alors que ces supports s'y prêteraient à merveille, on n'y trouve aucun jeu de société dont nos colonnes regorgent. Il y a bien Risk, Uno ou Monopoly, mais on aurait voulu pouvoir y jouer à ce qu'il y a de mieux, et pas seulement à ce qu'il y a de plus commun. Qui prendra le premier ce créneau potentiellement lucratif? On attend avec impatience l'acteur qui prendra le taureau par les cornes et nous glissera les jeux de société modernes dans la poche. **CM**



**L**es jeux de coopérations sont longtemps restés des exceptions ludiques, les différents mécanismes n'ont jamais véritablement été fouillés. Le premier véritable pionnier est le Seigneur des anneaux, paru en 2003 d'ailleurs suivi de trois extensions. Ensuite, les Chevaliers de la table ronde fait grand bruit lors de sa sortie en 2005 et relance le style. Horreur à Arkham lui emboîte le pas l'année suivante. Cette année, on a assisté à une véritable renaissance des jeux de coopération; pas moins de quatre parutions 2008 sont déjà considérées comme des références du style: Pandémie, Ghost stories, Novembre rouge et Space alert. Ce ne sont sûrement que les premiers d'une longue série. Le jeu de coopération n'en est qu'à ses débuts, beaucoup se demandent si ce ne serait pas le jeu de demain. **CR**

**U**ne arrivée sur le marché avec tambours et trompettes pour BattleLore, l'annonce d'une parution frénétique d'extensions et, au final, un calendrier impossible à tenir et un système de jeu qui s'enlise, extension après extension. Le projet était ambitieux, mais Days of Wonder semble avoir été dépassé par le monstre qu'il a créé. Du coup, la patate chaude file chez Fantasy Flight Games et devrait nous revenir, revue, corrigée, et francisée par Edge. **CM**

**B**eaucoup de gens en parlent; on l'offre à Noël en vous garantissant que vos enfants vont apprendre en s'amusant grâce à lui... Et bien non, définitivement non: Folix ne présente aucun intérêt ludique. Pire! Il est «buggé» dans la mesure où son «core-business», sa promesse, est d'aider les enfants à calculer et qu'il n'y a en réalité nul de besoin de savoir calculer pour y jouer, puisqu'un système de code/couleurs vient en renfort des chiffres. Dès lors, l'enfant joue en regardant les couleurs et n'en a plus rien à faire de calculer. Sans compter le plateau et la grosse boîte inutiles, qui ne servent qu'à se donner de la visibilité en rayon. Non, décidément, le fait d'être primé au concours Lépine n'est en rien un gage de qualité, et ce n'est pas le nouveau Foli+ qui devrait relever le niveau puisque sa mécanique reste identique. Bravo à l'éditeur d'avoir trouvé un filon qui lui rapporte du «cash», mais quelle désolation de voir que le grand public ne prête toujours pas grande attention à ce qu'il achète. **CM**

# LES ÉDITEURS

**Iello débarque sur le marché** avec armes et bagages, en faisant parler de lui. Déjà, on sent l'éditeur rôdé à la communication, professionnel. Coup sur coup, il décroche des contrats de distribution de grandes marques/licences, et se lance dans la francisation de jeux attendus chez nous depuis longtemps. D'emblée, Iello se pose comme un éditeur qui compte. **CM**

**Tilsit est de retour**, qu'on se le dise! Absent plusieurs mois du marché du jeu en raison de difficultés financières, l'éditeur semble avoir repris du poil du la bête, et enchaîne désormais les sorties à un rythme soutenu. **CM**

**Asmodee grossit**, grossit et montre des velléités hégémoniques sur l'Europe. Le plus gros distributeur français envisage de devenir le plus gros distributeur européen à coup, notamment, de rachats de distributeurs locaux. Les petits vont avoir du mal à résister et il est difficile à dire à ce stade si le consommateur en sortira gagnant ou non; l'avenir nous le dira. **CM**

**Du neuf avec du vieux**: jeux réédités, jeux relookés... Combien de jeux réellement nouveaux nous parviennent? On a coutume de dire que quelques 400 nouveaux jeux paraissent chaque année, mais combien sont des créations réellement originales? En misant sur des valeurs sûres, éprouvées, les éditeurs limitent les frais de développement en avançant en terrain connu, assurant leur retour sur investissement. Cela nous permet certes de conserver à disposition des jeux qui sinon ne seraient plus disponibles qu'en occasions, mais combien d'auteurs piaillent pour bénéficier d'une première édition de leurs jeux? Difficile équilibre. **CM**

**Les micro-éditeurs continuent** de traverser les cieus ludiques tels des étoiles filantes. Le marché n'est pas propice à satisfaire des chiffres de vente suffisants pour chacun. Mauvaise stratégie commerciale, mauvaise période, édition trop peu soignée, la faute à pas de chance... les raisons d'un échec sont multiples. Difficile de ne pas baisser les bras quand on a investi en vain ses économies dans un jeu qu'on croyait être le nouveau hit incontournable. Être éditeur est un métier difficile. **CM**

**Très rapidement**, Filosofia est devenu incontournable en nous offrant des traductions de qualité. Mais depuis quelques temps, son rythme de travail s'est accéléré au point de sembler frénétique à certains. À peine paru outre-Rhin, les traductions de jeux d'éditeurs partenaires nous arrivent quasi simultanément. On peine à imaginer la gestion que cela demande, mais on applaudit des deux mains, tous ensemble. **CM**

**Certains éditeurs** font leur petit bout de chemin sans bénéficier d'une grande médiatisation, leurs jeux plaidant d'eux-mêmes par leur qualité. Dans cette catégorie, Kikigagne? est une société montréalaise spécialisée dans la traduction et la production de petits jeux aux règles courtes et à faible complexité. La plupart d'entre eux (Saboteur, Non merci, Un mouton à la mer, 6 mint, Bonhanza, Hysteri coach hockey, etc.), est destinée au marché québécois. Seuls l'excellent Sept sceaux et le récent Black stories sont disponibles par l'intermédiaire de Kikigagne? sur le marché français. Mais Black stories 2 et Black stories Montréal nous parviendront bientôt, ce dernier devant donner au public français un avant goût de la vie dans le grand Nord! Espérons que la liste des valeurs sûres produites par cette équipe de maniaques de la traduction s'allongera sans cesse! [www.kikigagne.com](http://www.kikigagne.com) **OJ**

**Leur arrivée sur le marché** du jeu de société en 2006, les dirigeants de Play Factory affichaient de larges ambitions d'édition. Finalement ont-ils repris, à peu de choses près, le catalogue de Darwin Project, leur ancienne société, en proposant un simple relookage de jeux existants (Crôa, Guillotine, Il était une fois, etc.). Les traductions annoncées de jeux nouveaux tels que Betrayal at the house on the hill ou Nexus sont, hélas, restées lettre morte, à ce jour. Les autres branches d'activité de l'éditeur (jeux de cartes à collectionner, presse spécialisée, etc.) ont-elles prévalu face au jeu de société? En faisant paraître récemment Konito, dans la catégorie des jeux d'ambiance, Play Factory montre que le jeu de société fait encore partie de ses préoccupations, après une longue période sans sorties. Serait-ce donc le chant du cygne ou l'envol du phénix?

[www.playfactory.fr](http://www.playfactory.fr)

**OJ**

# LES ILLUSTRATEURS

**M**ichael Menzel est partout, il illustre tout, ou presque. Son bilan cette année? Seize jeux et pas des moindres : Hab und Gut, Gisborne, Herr der Ziegen, Zack und Pack, Beagency, A l'ombre des murailles, Chicago express, Cliffhanger, L'âge de pierre, le siècle d'or, Palais royal, L'édition Allemagne des Colons de Catane, Tarasque, Thurn und Taxis - Alle Wege führen nach Rom, Wilde Wikinger et Pyramid ! Quel est son secret ? Dort-il de temps en temps ? On aurait tort de se plaindre tant son talent est évident et tant l'homme est sympathique. Il nous avait dès 2006 accordé une interview pour découvrir le métier d'illustrateur. Il a fait preuve cet année d'un beau renouvellement dans son style, ce qui devrait nous éviter une overdose. **BC**

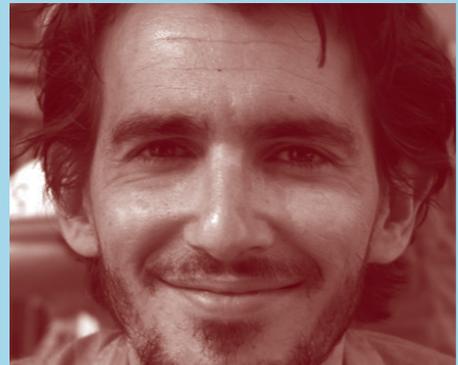
**I**l est des illustrateurs qui gagnent à être connus. Certains dessins nous saisissent parfois tellement qu'ils nous poussent à en savoir davantage sur leur auteur. On en vient à chercher son identité, son site Internet, ses autres réalisations, jusqu'à vouloir le suivre dans le temps. Pour beaucoup, Vincent Dutrait fait partie de ceux-là. En visitant son site, vous serez frappés par sa grande disponibilité, sa volonté affichée de partager ses travaux et de communiquer sur le métier d'illustrateur en toute transparence. Son style, reconnaissable entre mille, nous a valu des jeux tels que Mort ou vif, China moon, l'extension de Mare Nostrum, le plateau de jeu de Diplomatie ou de Kill doctor Lucky, ainsi que de multiples illustrations pour jeux de cartes à collectionner et autres jeux de rôles. Victime de son talent, Monsieur Dutrait croule désormais sous les commandes en provenance du monde entier. Mais, y'a-t-il seulement un projet d'illustration de jeu de société en cours, pour les pauvres joueurs en manque que nous sommes ? [www.vincentdutrait.com](http://www.vincentdutrait.com) **OJ**



**P**ierô ne nous quitte plus. Depuis quelques temps, du côté de la francophonie, il est devenu l'illustrateur que tout le monde veut. On le voit chez Repos Prod, chez Hurrican, chez Asmodee... Son coup de crayon est frais et spontané... tout comme le personnage qu'on prend plaisir à rencontrer. **CM**

**M**athieu Leysenne a séduit les éditeurs dès son premier jeu illustré. Depuis, il enchaîne les commandes et, à chaque fois, le résultat est un plaisir pour les yeux. On se souvient notamment de Jamaica (GameWorks) et Chinatown (Filosofia). Cet artiste a la particularité de ne travailler qu'exclusivement à l'ordinateur, sans jamais toucher le papier. Et le résultat est éblouissant. **CM**

**F**ranz Vohwinkel : après avoir trusté les plateaux pendant des années, l'illustrateur en vogue est devenu totalement absent, accaparé par son travail sur les jeux de cartes à collectionner et son déménagement aux Etats-Unis. Il vient de signer les illustrations de Der Schwarm du duo Kramer-Kiesling... est-ce le début du retour du prodige ? **BC**

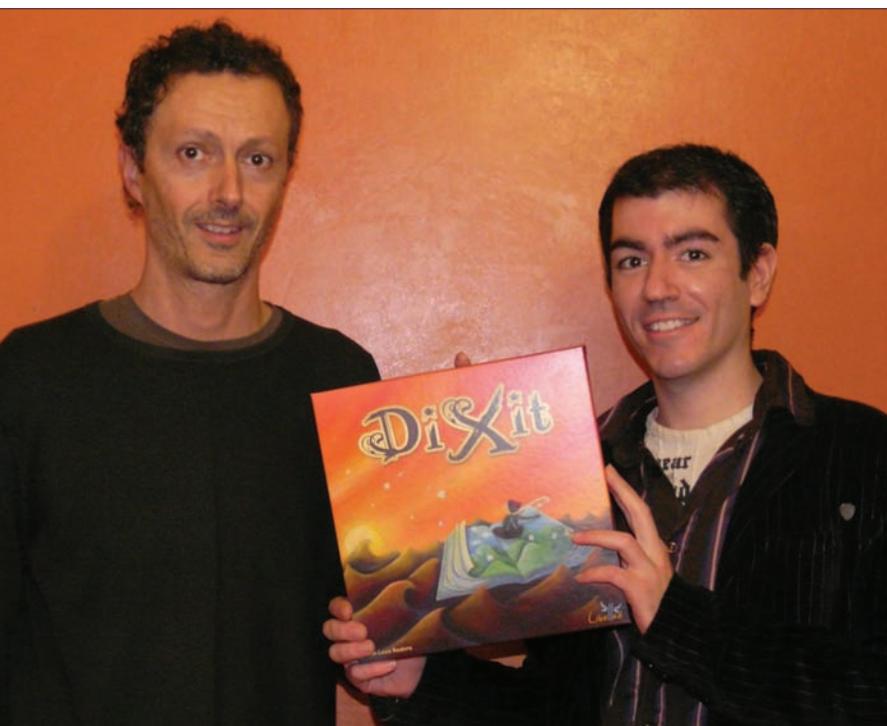


**F**ranck Dion n'est pas à son premier essai en tant qu'illustrateur de jeux de société. On lui doit une dizaine de titres tels que Service compris, Fantasy, Armada 3, Serengeti, Mare Nostrum, etc. Faisant partie des ces artistes qui n'illustrent pas simplement un propos mais font tenir la première place au dessin, il transforme la carte illustrée en bel objet se suffisant à lui-même. Ses dessins émergent dans une atmosphère forte et font sortir le portefeuille à notre insu ! En visitant son site, vous pourrez notamment admirer les illustrations réalisées et non retenues pour le jeu Les chevaliers de la table ronde. Avis donc aux éditeurs ! Monsieur Dion n'est pas réapparu sur le devant de la scène ludique depuis 2007. À quand son retour ? [www.franckdion.net](http://www.franckdion.net) **OJ**



# Premier pas dans l'édition

*Régis Bonnessée, patron de Libéllud.*



*Dixit est le premier jeu édité par Libéllud. Cette jeune entreprise installée à Poitiers est née de la passion d'un auteur de jeu déjà connu dans le milieu, Régis Bonnessée, et de sa complicité avec son vieil ami, Jean-Louis Roubira.*

**Plato** *D'abord créateur et aujourd'hui éditeur. Quelles sont les raisons de ce changement de statut ?*

**Régis Bonnessée** Je ne pense pas en avoir terminé avec la création, c'est vrai qu'il y a des phases plus productives que d'autres mais il est vrai que l'aventure d'Himalaya a marqué un tournant important pour moi, avec des côtés très positifs mais aussi des aspects plus mitigés ; j'ai eu envie de passer à un autre type d'expérience ludique après cette période. L'idée de passer de l'autre côté, celui de l'éditeur, c'est-à-dire celui qui va vraiment faire des choix, prendre des

décisions pour mener un projet à son terme, est venu petit à petit au gré des quelques rencontres qui ont jalonné mon parcours dans le petit monde du jeu. Mais je crois que c'est le moment où Jean-Louis m'a présenté Dixit qui a été déterminant et qui m'a donné envie de franchir le pas vers l'édition. Dans ma vie, j'essaye au maximum de fonctionner à l'envie, au coup de cœur, et j'en ai vraiment eu un d'emblée pour ce jeu, je voulais qu'il voit le jour et Jean-Louis m'a encouragé sur cette voie bien sûr !

**Plato** *En tant qu'auteur d'Himalaya, vous jouissez d'une certaine notoriété dans le milieu ludique. Celle-ci vous a-t-elle servi dans votre nouvelle activité d'édition ?*

**R.B.** Une notoriété somme toute relative et qui commence déjà à dater ! J'ai noué quelques contacts dans le microcosme du jeu mais cela s'arrête là. Dans la vie de tous les jours je suis quelqu'un d'assez pudique et réservé. On a bossé un peu en solitaire sur ce projet avec Jean-Louis pour le mener à bien. Il a pas mal tourné au sein de l'association REEL (association ayant

pour but de promouvoir le jeu de société) dont je fais partie et au FLIP 2008 de Parthenay mais c'est tout. Après, il y a des personnes comme Croc d'Asmodée, que l'on a été amené à croiser et qui ont cru au potentiel du jeu. Cela nous a rassuré de voir que des gens extérieurs au projet pouvaient y croire autant que nous.

**Plato** *Dixit, votre premier jeu, est le fruit de votre collaboration avec Jean-Louis Roubira. Est-ce l'avènement d'un nouveau tandem ou la concrétisation d'une relation durable ?*

**R.B.** Jean-Louis, c'est avant tout un ami de longue date, puisque l'on s'est connu au FLIP (Festival des jeux de Parthenay) en 2000. À l'époque, on venait chacun présenter l'une de nos créations, moi Colony un « monster game » à la Twilight Imperium et lui Jéricho, un jeu de stratégie abstraite qui venait d'être primé à Boulogne. Durant ces quinze jours, on a bien sympathisé et étant tous les deux de Poitiers on a continué à se voir. Une belle amitié s'est instaurée, avec l'envie aussi de partager ensemble notre passion commune. Nous avons eu le temps, pendant toutes ces années d'élaborer des projets, même si peu ont vu le jour, cela nous a permis de mieux nous connaître, d'affiner notre façon de travailler ensemble : nous sommes différents, par certains aspects complémentaires, mais nous avons surtout une grande confiance mutuelle, c'est ce qui fait sans doute le ciment de notre collaboration.

**Plato** *Jean-Louis Roubira est pédopsychiatre. Dans quelle mesure sa profession a-t-elle influencé l'élaboration de Dixit ?*

**R.B.** De ce que j'en sais, le jeu a été créé par le créateur de jeu et non par le pédopsychiatre, même s'il utilise les jeux dans le cadre de son exercice et que cela a forcément une influence. Par la suite, une structure de soins où il intervient l'a sollicité pour utiliser un jeu dans le cadre d'une recherche sur les troubles du langage chez des adolescents en échec scolaire. Il a proposé Dixit qui avait déjà tourné avec succès dans des cercles d'amis ou familiaux.

**Plato** *Est-ce à dire que Dixit possède des propriétés thérapeutiques ?*

**R.B.** Une première recherche a mis en lumière les problèmes d'expression orale chez

les adolescents de cette structure qui avaient aussi des troubles du comportement. Dans un second temps, un atelier-jeu a été mis en place autour de Dixit, animé par une psychologue et une enseignante. Au terme d'une année de fonctionnement, il semble que cette expérience ait amené des choses positives. Les adolescents ont montré une bonne dose de motivation, avec de bonnes capacités d'attention, de concentration, d'écoute mutuelle, et surtout une prise de confiance en soi, prenant conscience qu'ils avaient un imaginaire et qu'ils pouvaient s'en servir ! À la suite de cette recherche, en 2008, la structure a commandé 1000 boîtes du jeu pour les diffuser dans les structures pédagogiques éducatives et thérapeutiques de la région. Il est prévu en 2009 d'autres essais cliniques autour du jeu, notamment dans des classes pour enfants dysphasiques, et aussi dans des unités pour personnes souffrant de troubles cognitifs et amnésiques.

**Plato** 𐀀 *Combien de temps s'est-il écoulé entre l'idée du jeu et son édition ?*

**R.B.** Presque deux ans. Il a déjà fallu plus de six mois pour réaliser les 84 cartes, puis trouver les fonds pour pouvoir lancer le premier tirage du jeu et assurer le fonctionnement de Libellud la première année. J'ai monté des dossiers, trouvé des partenaires, obtenu diverses bourses. Il a fallu aussi prendre des contacts avec des fabricants pour faire des devis, réfléchir au « packaging » du jeu et le mettre en forme. À côté de ça, Jean-Louis et moi avions chacun notre travail respectif ; il a donc fallu du temps pour mûrir Dixit jusqu'à sa version finale.

**Plato** 𐀀 *Le jeu repose sur des illustrations de grande qualité et riches de sens. Comment s'est déroulé leur sélection ?*

**R.B.** Je ne parlerai pas de sélection, mais de véritable création. On se réunissait toutes les semaines avec Jean-Louis afin de trouver

de nouveaux thèmes pour les cartes. On voulait que derrière chacune d'elles il y ait une symbolique forte ainsi qu'une dose d'onirisme et de surréalisme, et ce afin que les joueurs puissent véritablement entrer dans le jeu. Il fallait aussi des thèmes qui se recourent, qui se complètent. J'ai voulu aussi que Marie, l'illustratrice, ait la possibilité de s'investir pleinement dans le processus de création, et au fur et à mesure qu'elle réalisait les cartes et qu'elle s'appropriait l'univers du jeu, elle s'est mise à nous proposer des idées pour de nouvelles cartes. On en a intégré certaines, d'autres non. De la même façon Marie nous a conseillé d'abandonner certaines de nos idées qui ne correspondaient pas à son imaginaire et qu'elle ne se voyait pas réaliser techniquement.

**« Cela nous a rassuré de voir que des gens extérieurs au projet pouvaient y croire autant que nous. »**

**Plato** 𐀀 *Suivez-vous d'autres auteurs en vue d'éditions futures ?*

**R.B.** Pour le moment, c'est encore un peu tôt pour en parler. On va bientôt étudier un peu plus en profondeur le prototype d'un acteur/auteur connu dans le monde du jeu. Mais à part cela rien de véritablement concret. Il faut

aussi dire que Libellud est une toute jeune maison d'édition. On n'a véritablement communiqué sur notre existence qu'en décembre avec la sortie de Dixit. Il va falloir un peu de temps, je pense, pour que l'on soit véritablement identifié et que des auteurs viennent nous présenter des projets.

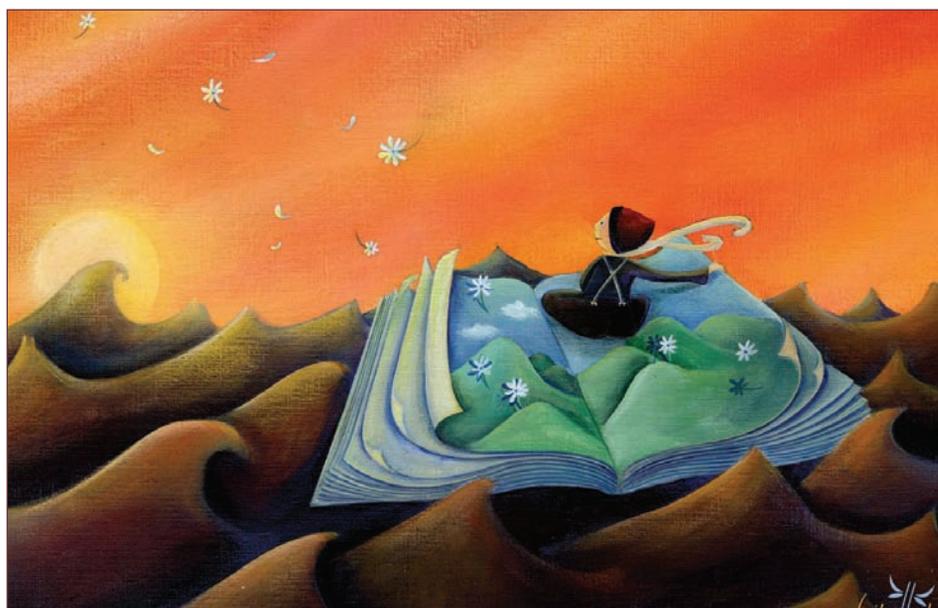
**Plato** 𐀀 *Concrètement, quels sont vos projets en qualité d'éditeur et d'auteur de jeux ?*

**R.B.** Pour ce qui est de l'édition, comme je l'ai dit au départ, je suis quelqu'un qui fonctionne énormément au coup de cœur. Pour le moment je pense avec Jean-Louis à une extension de cartes pour renouveler Dixit, mais bien entendu tout cela dépendra du succès du jeu. L'année 2009 sera décisive pour nous. Et pour en revenir à la deuxième partie de votre question je ne ressens pas véritablement le besoin de créer des jeux ces derniers temps. J'ai bien des idées en stock, des prototypes plus ou moins aboutis, mais j'attends d'avoir une idée vraiment neuve, qui ne viendra peut-être jamais, pour me motiver. J'aimerais pouvoir inventer un jeu à mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu de société, un jeu où l'immersion serait très forte.

**Plato** 𐀀 *La question qui fâche et qui va changer la face du monde ludique : pourquoi avoir choisi des lapins comme pions de score ?*

**R.B.** C'est une question qui revient souvent et qui est bien loin de me fâcher. C'est tout simplement une référence à Alice au pays des Merveilles et qui symbolise l'entrée dans le monde imaginaire. Si on y regarde de plus près, le jeu est bourré de petits clins d'œil de la sorte.

*Propos recueillis par Benoît Forget*



# Happy Days of Wonder

**Adrien Martinot, responsable communication chez DoW**

*Créé en 2002 avec pour but d'éditer des jeux de société simples, élégants, aux thèmes forts et accessibles au plus grand nombre, Days of Wonder a su trouver sa place au sein de l'univers ludique. Adrien Martinot a gentiment accepté, au travers de quelques questions, de nous parler de Days of Wonder et de son devenir.*

**Plato**  *Days of Wonder a subi un changement au niveau de son personnel en 2008, pouvez-vous nous en parler plus en détails ?*

**Adrien Martinot** Pierre Gaubil, l'un des membres fondateurs de Days of Wonder, a quitté la société début 2008, une fois notre réseau de distribution en Europe établi, afin de rejoindre Asmodee, notre distributeur historique. Vers la fin du printemps, j'ai repris l'ensemble de ses fonctions commerciales et marketing sous la houlette de Mark Kaufmann, autre fondateur et vice-président, installé aux États-Unis. Étant depuis longtemps investi dans le milieu du jeu de société, l'opportunité de travailler pour

un éditeur de ce rang est pour moi une chance exceptionnelle.

Nos gammes de produits continuant de s'étoffer, nous avons également renforcé notre équipe éditoriale, dans le courant de l'été, avec l'arrivée en France d'une personne supplémentaire.

**« Le printemps 2009 verra l'organisation du premier championnat de France de Mémoire 44 à Tours. »**

**Plato**  *Quelles sont les raisons qui vous ont fait abandonner l'édition de Battlelore ?*

**A.M.** Battlelore a incontestablement été notre projet éditorial le plus ambitieux depuis la création de la société. Le résultat fut tel qu'une fois le jeu de base sorti fin 2006, il reçut un accueil extrêmement enthousiaste, devenant rapidement une référence parmi les jeux de figurines médiévaux fantastiques.

Une communauté de joueurs s'étant très vite développée, et afin de satisfaire les nombreuses demandes de celle-ci en extensions et autres développements, nous avons dû investir l'essentiel de nos ressources éditoriales. Vers la moitié de l'année 2008, force a été de constater que,

victime de notre succès, le développement de Battlelore se faisait désormais aux dépens de nos autres jeux. Ceci combiné à une augmentation continue des frais de production pour ce type de jeu, nous avons été amené à faire un choix entre deux options. La première était de ne plus nous concentrer que sur la gamme Battlelore, au risque de générer un profit restreint, tandis que la deuxième était de nous recentrer sur nos activités d'origine, à savoir la sortie d'une ou deux grosses nouvelles boîtes de jeu par an, et un support régulier mais mesuré pour nos jeux phares tels que Les aventuriers du rail ou Mémoire 44. Cette décision prise, Fantasy Flight Games s'est imposé d'emblée comme partenaire de choix pour Battlelore, de par leur focus éditorial sur un jeu comme Descent et leur licence sur World Of Warcraft. Un accord a rapidement été trouvé, qui permettra d'assurer une continuité pour la communauté de joueurs de Battlelore.

Ce transfert de licence nous a, comme prévu, permis de nous remettre au travail sur l'ensemble de nos autres projets. C'est Mémoire 44 qui a été le premier à profiter de ce regain de ressources éditoriales, comme l'a d'ailleurs montré le calendrier de sorties particulièrement fourni de jeu durant la fin d'année dernière.

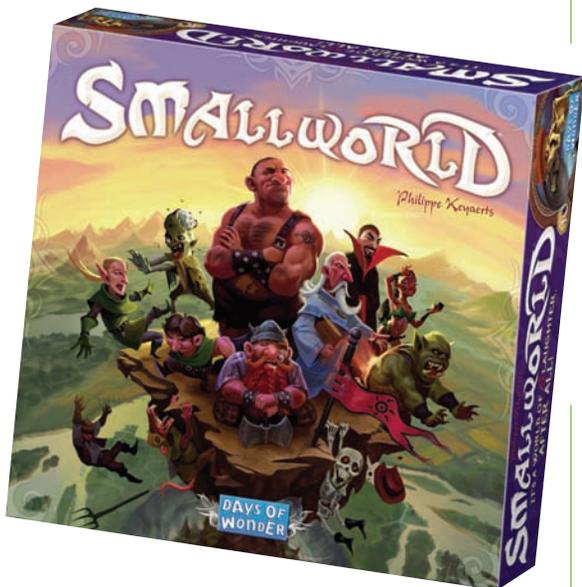
**Plato**  *Quelles sont les nouveautés prévues pour Mémoire 44 ?*

**A.M.** Vous allez très bientôt découvrir la toute nouvelle extension appelée Les carnets de campagne – Volume 1. C'est, après l'Air pack sorti en 2007, la deuxième extension aux implications majeures pour l'ensemble du système de jeu. Si les extensions précédentes de Mémoire 44 proposaient de nombreux scénarios faits pour être joués indépendamment les uns des autres ; cette nouvelle extension vient ajouter un système de campagne qui manquait à ceux-ci. Ce premier volume, propose une douzaine de campagnes de trois à sept scénarios chacune. L'intérêt principal réside dans le fait que le résultat de chaque bataille jouée influencera les suivantes. Vous pourriez donc être amené à jouer, selon une victoire ou une défaite, des scénarios différents. Parallèlement, les troupes de réserve et autres ressources disponibles au début de chaque nouvelle bataille peuvent aussi être amenées à varier selon les situations. Nous avons également ajouté un système dit de « grande campagne », qui permet de jouer toutes les campagnes d'un même front les



unes à la suite des autres. Ce système renforce encore l'immersion des joueurs et apporte une cohérence à l'univers de Mémoire 44, le rendant véritablement unique.

Un de nos projets à venir est de continuer la publication, en format papier, de scénarios prêts à jouer. Le succès de la première publication de ce type (L'enfer du Bocage/Les cadets de Saumur) auprès des boutiques et des joueurs, nous a conforté dans l'idée qu'ils sont très appréciés de



part leur grand format et leur simplicité d'installation, tout en contribuant à l'introduction du jeu auprès de nouveaux joueurs.

Le printemps 2009 verra l'organisation du premier championnat de France de Mémoire 44 à Tours. C'est certainement le début d'une grande aventure et nous avons la chance que ce projet soit porté par une équipe de passionnés volontaires et dynamiques.

**Plato** 🎲 *Après Gambit 7, prévoyez-vous d'éditer d'autres styles de jeux ?*

**A.M.** Depuis nos débuts, notre ligne éditoriale (ou l'image que le public a de notre ligne éditoriale), se centre sur des jeux familiaux et originaux. Des Aventuriers du rail aux Chevaliers de la table ronde, en passant par Mémoire 44, nous avons toujours privilégié des jeux riches, évocatifs, mais simples d'accès. Nous voulons proposer des jeux capables de plaire à un public très large, afin de le faire entrer dans l'univers fabuleux qu'est celui du jeu de société.

L'intérêt de Gambit 7 est que derrière un simple jeu de questions/réponses en apparence, se cache un amusant jeu de paris et de bluff, qui permet un réel renouvellement du genre. Son édition nous est donc apparue comme une opportunité de toucher un public plus large, de par son prix et sa durée, sans pour autant renier nos origines. Il n'a jamais été question pour Days of Wonder d'abandonner le type de jeu en « grosses

## JEUX EN LIGNE

*Après vous être enregistré sur le site de Days Of Wonder, vous pourrez observer ou participer à des parties en cours. Les jeux proposés pour le moment, sont Les aventuriers du rail, Gang of four, Le collier de la reine et Aux pierres du dragon. Le fait de s'inscrire vous permettra également d'accéder au forum. Vous trouverez également un code unique dans chaque boîte de jeu Days Of Wonder, qui vous donnera accès pour une durée de six mois à d'autres fonctionnalités (créer de nouvelles parties, avoir accès aux tournois, etc.).*

[www.daysof wonder.com/play](http://www.daysof wonder.com/play)

boîtes», qui a fait son succès. De ce fait, il ne faut pas voir le développement de ce jeu comme un changement de ligne éditoriale, mais plutôt comme un élargissement de celle-ci. Nous allons donc continuer le développement de cette gamme plus « grand public », en parallèle de notre offre historique. L'année qui vient devrait d'ailleurs être le reflet de ces politiques éditoriales parallèles et complémentaires.

**Plato** 🎲 *Avez-vous des projets à court ou moyen terme prévus ?*

**A.M.** Suite aux différents événements évoqués (changement de personnel, transfert de Battlelore, etc.), 2008 a été une année de transition pour Days of Wonder. L'année 2009, quant à elle, devrait être marquée du signe d'un véritable retour aux sources. Tout en continuant le développement de nos produits phares, tels que Les aventuriers du rail ou Mémoire 44, nous allons revenir aux jeux qui ont fait notre image de marque.

Nous avons aussi dans nos cartons deux projets de jeux, aux thèmes forts et aux mécaniques simples et ingénieuses, qui raviront ceux qui ont apprécié nos premiers jeux. Le premier d'entre eux est d'ailleurs prévu d'ici quelques mois et sera en démonstration en exclusivité à Cannes au mois de Février. Il s'agit de Small world, un jeu créé par Philippe Kayaerts, à qui on doit également Vinci, Evo, etc. Il verra s'affronter les joueurs pour le contrôle de territoires, chacun étant à la tête d'un peuple doté de pouvoirs étonnants. Le jeu est simple et amusant avec un côté un peu plus taquin que nos productions habituelles.

Cette année sera également celle où notre jeu Les aventuriers du rail fêtera ses cinq ans. Pour célébrer cet anniversaire, un événement à la hauteur du succès du jeu est dès lors prévu. La série de

jeux Les aventuriers du rail vient en plus de dépasser le million d'exemplaires vendus à travers le monde...un superbe cadeau pour ses cinq ans, non ?

**Plato** 🎲 *Allez-vous continuer à développer d'autres jeux en ligne sur votre site ?*

**A.M.** Le développement des jeux en ligne a depuis le début une place importante chez Days of Wonder. Elle ne devrait d'ailleurs aller qu'en s'accroissant cette année.

La version en ligne du jeu Les aventuriers du rail connaît un succès impressionnant, et comptabilise à ce jour près de quinze millions de parties jouées ! C'est une véritable transposition du jeu de plateau, où les parties sont souvent très rapides (une quinzaine de minutes).

Pour l'instant, nous travaillons d'arrache-pied sur l'adaptation en ligne de Mémoire 44, que nous savons particulièrement attendue. Sa disponibilité est l'une de nos priorités pour 2009 et je pense qu'elle ravira les nombreux adeptes du jeu, tout comme les néophytes.

En parallèle, de nombreux autres développements sont également prévus, mais nous préférons vous en laisser la surprise...

*Propos recueillis par John Berny*

[www.daysof wonder.com/fr](http://www.daysof wonder.com/fr)





# Venu du froid

## Pierre Canuel, auteur

*Le sympathique créateur de jeu nous propose son premier jeu auto-édité Polar Quizz, et nous raconte les difficultés rencontrées, de la conception d'un prototype jusqu'à sa finalisation commerciale. Voici un parcours et un discours qui devraient intéresser tout créateur de jeu non édité.*

**Plato** Bonjour Pierre, peux-tu te présenter rapidement à nos lecteurs ?

**Pierre Canuel** Bonjour à tous ! Je vais essayer de faire court... J'ai maintenant 36 ans, 2 enfants. Je n'ai pas une profession attirée, mais plutôt plusieurs occupations : je m'occupe de ma famille ; je suis guide touristique ; et depuis l'année dernière, je me suis lancé dans l'édition d'un jeu de société.

Mes années d'études remontent à assez loin maintenant. J'ai oscillé entre la géologie et l'urbanisme pour finir en beauté par un DESS en Sciences du jeu (Paris XIII) où j'avais fait une recherche sur l'usage du jeu pour enseigner la ville en école primaire. J'ai ensuite travaillé quelques années dans ce domaine, avant de quitter la France en 1999. Mes pérégrinations m'ont conduit de Californie en Norvège où je réside depuis trois ans, à Tromsø, ville située à 350 km au Nord du cercle arctique.

**Plato** Comment t'est venue la passion du jeu ?

**P.C.** Difficile à dire... Tout cela remonte à assez loin. On joue beaucoup dans ma famille, mais surtout aux jeux traditionnels comme les cartes, le Yams, etc. Aussi loin que je me souviens, j'ai toujours été attiré par les objets de jeu, pions, échiquiers, dés, cartes, boîtes de jeux de société. Je dirais que le jeu a toujours été présent dans ma vie.



Mais paradoxalement, ce n'est que très récemment que j'ai commencé à acheter des jeux de société. Pendant très longtemps, ma ludothèque s'est limitée à un Uno, un Gang of Four... et quelques autres titres qui devaient se compter sur les doigts de la main.

**Plato** D'où vient ta motivation pour créer un jeu et quel est l'élément déclencheur, le thème ou la mécanique ?

**P.C.** Aucune règle à ce sujet... Pendant très longtemps je commençais systématiquement par une mécanique, mais depuis quelques années, mes idées de jeux sont issues soit de l'un soit de l'autre.

La conception de jeux est certes très proche de la création artistique, mais je ne la lierais pas uniquement à une démarche artistique. Il y a plusieurs raisons à cela, la plus importante à mon avis étant que la fonction première du jeu est de faire interagir plusieurs personnes. De plus, pour pouvoir se

vendre, un jeu doit correspondre de près aux envies du public. Les contraintes de l'auteur de jeu sont donc au final relativement différentes de celles de l'artiste, qui est plus libre d'aller où il veut.

Maintenant, je ne vais pas chercher à développer systématiquement toutes les idées qui me viennent. Que ce soit un thème ou une mécanique, si je ne vois pas l'adéquation entre l'idée et son public potentiel, je la laisserai très certainement de côté.

**Plato** Depuis combien d'années conçois-tu des jeux ?

**P.C.** Si je me rappelle bien, mon premier « jeu » remonte à la sortie de Tron sur les écrans... Ce film m'avait tellement plu que j'avais colorié et découpé des petits bouts de papiers toute la soirée ! On y faisait des courses de motos, des combats au « disque laser », tout cela devait certainement être haut en couleur !

J'ai vraiment toujours été attiré par la conception de jeux. J'ai du mal à chiffrer ma production totale, d'autant que beaucoup de ces idées n'ont jamais passé le cap des deux premiers tests... Jusqu'à récemment, je n'avais aucune prétention ouverte d'en faire mon métier, seulement de me faire publier par d'autres. Je dirais qu'au maximum, une quinzaine de mes jeux ont eu

[www.terrarealis.net](http://www.terrarealis.net)

une prétention à l'édition à un moment de leur existence.

**Plato** 📖 *Tu as reçu le Trophée Créateurs du FLIP de Parthenay en 2007. Une récompense de ce style ouvre-t-elle des portes ?*

**P.C.** Ce Trophée m'a fait énormément plaisir, car je ne m'attendais vraiment pas à le recevoir. Par contre, il ne m'a malheureusement pas vraiment offert d'ouverture d'un point de vue professionnel. Je pense que c'est lié à la structure même du jeu en question, Höyük. Son format est un peu hors norme et a finalement rebuté les éditeurs les uns après les autres, même si certains étaient très intéressés.

Le principal bonus du Trophée Flip Créateurs, ça aura été de faire connaître mon nom sur la scène française du jeu, ce qui est loin d'être négligeable quand on habite à l'étranger comme moi.

**Plato** 📖 *Peux-tu nous parler du jeu que tu as auto-édité : Polar Quizz ?*

**P.C.** Polar Quizz est clairement un jeu pour un public de « niche » beaucoup trop ciblé pour pouvoir intéresser un éditeur. J'ai bien essayé de revendre l'idée au départ, mais personne n'en a voulu. Et puis, Polar Quizz était surtout un projet personnel, que j'ai voulu porter seul du début jusqu'à la fin, juste histoire de voir ce que ça fait de passer de l'autre côté du monde de l'édition.

**Plato** 📖 *Pourquoi le choix sur ce jeu en particulier ?*

**P.C.** Au départ, il y a eu une observation. Je commençais ma formation de guide touristique et je découvrais avec étonnement le nombre faramineux de touristes qui se rendent chaque année dans les terres arctiques. Et aucun jeu digne de ce nom ne figurait sur les étals des marchands des pôles... J'ai donc démarché les musées, les attractions, les boutiques locales, pour déterminer quel type de produit pourrait les intéresser, et leur proposer de le réaliser pour eux. Un musée en particulier a bien réagi, et semblait prêt à me suivre sur le projet. J'ai donc réfléchi quelques semaines sur un concept – Polar Quizz était né – et suis revenu les voir pour leur présenter. Si l'idée leur plaisait au plus haut point, ils m'ont vite fait comprendre qu'ils ne souhaitaient pas être associés à sa production.

Je me retrouvais donc seul sur le projet, mais avec beaucoup d'énergie à revendre ! Tromsø héberge entre autres institutions l'Institut Polaire norvégien, j'avais donc à ma disposition tous les éléments nécessaires pour concevoir un produit de qualité, en plus de beaucoup de temps de libre. De la première ébauche au produit fini, deux ans et demi se sont écoulés. Le projet est resté plus

d'un an en stand-by par manque de fonds, mais l'année suivante, j'ai pu investir mes salaires de guide et des aides familiales et le jeu est sorti des presses en octobre 2008, juste pour les fêtes de Noël.

**Plato** 📖 *En cas de succès de Polar Quizz, d'autres jeux de ta création suivront-ils le même parcours ?*

**P.C.** Le jeu a déjà vraiment bien démarré au niveau local. Un premier stock de 500 jeux que je pensais écouler au fur et à mesure jusqu'à la saison touristique prochaine, est parti en moins de 2 mois à peine. Le tout sans quasiment aucune communication, seulement le bouche à oreille. Mes premiers retours d'usagers sont extrêmement encourageants, les gens adorent le jeu. Je pense qu'au niveau de la Norvège, j'ai vraiment pioché le bon thème. Sur le reste de l'Europe, ça décolle doucement... j'attends le dégel !

« Ce n'est que très récemment que j'ai commencé à acheter des jeux de société. »

Bien entendu, j'ai la ferme intention de continuer sur ma lancée. Pour l'instant, j'attends juste patiemment de retrouver mes billes. Mais dès que j'aurai assuré mes arrières, Terra Borealis Éditions sortira d'autres jeux. Je me concentrerai avant tout sur des produits à fort contenu culturel, ciblant principalement les musées ou autres boutiques portées sur les sciences et la nature. Je vais utiliser le même système de Polar Quizz, jeu de questions basé sur la mémoire, et le décliner dans d'autres thématiques. J'ai beaucoup d'idées, il ne me manque que l'argent et le temps de les mettre en œuvre. Terra Borealis Éditions sera donc plus centré sur des jeux grand public, avec des mécaniques hyper simples. Mais cela ne m'empêchera pas, de temps en temps, d'utiliser ces plate-formes d'édition pour sortir des séries limitées de mes autres jeux plus élaborés. Mais, ici encore, patience... !

**Plato** 📖 *Est-ce que le fait d'habiter dans le Grand Nord, avec sa culture forte, ses légendes, sa part de mystère conservée, d'aventures, demeurent une source d'inspiration ?*

**P.C.** En vérité, pas vraiment la culture Viking qui a déjà été utilisée maintes fois dans le jeu. Par contre, d'autres thèmes ont, ou vont peut-être exciter mon imagination ludique. Je ne citerai que la culture Sami (les lapons), et l'âge d'or de la pêche à la morue aux îles Lofoten, juste au Sud de Tromsø.

**Plato** 📖 *Question plus sérieuse, comment les Norvégiens ressentent-ils le changement climatique ?*

**P.C.** Apparemment, tous ceux qui habitent ici depuis plus de 10 ans ont observés de nombreux changements. Cela serait surtout ressenti durant les étés, qui ont peine à décoller au niveau température, et qui sont beaucoup plus pluvieux qu'auparavant. Les Norvégiens surveillent de près aussi le courant marin chaud qui baigne leurs côtes. Si le Gulf Stream et ses dérivés nord atlantiques venaient à stopper à cause du réchauffement climatique, le Nord de l'Europe pourrait alors entrer paradoxalement dans un mini âge de glace...

**Plato** 📖 *Pour terminer, un petit message en Norvégien ?*

**P.C.** D'accord, mais je ne garantis pas du tout la qualité grammaticale ! Godt nyttår alle sammen ! Jeg ønsker dokker en riktig god 2009, med mange spill til å prøve. Forresten, huske å kjøpe Polar Quizz ! (Bonne année à tous ! Je vous souhaite une très bonne année 2009, avec de nombreuses nouveautés à tester. Au fait, n'oubliez pas d'acheter Polar Quizz !)

Notre site Internet est encore en construction, et se développera au cours de l'année 2009. Il sera normalement possible de télécharger des versions démos du jeu afin de les fabriquer soi-même.

*Propos recueillis par Amaury Lesage-Jarry*

# Grande entrée, petite porte

## Dirk Liekens, auteur

**D**irk Liekens est l'auteur de *Wind river*, une jolie découverte d'Essen 2008, presque un coup de cœur de notre chroniqueur. Dirk Liekens est belge et a 39 ans. Responsable magasin dans une entreprise d'appui logistique aux Pays-Bas, il est aussi le père de 6 enfants. Il a malgré tout le temps de s'occuper de sa passion : le jeu de société.

**Plato**  Depuis quand connais-tu le monde ludique ?

**Dirk Liekens** Quand j'étais enfant, on jouait beaucoup à la maison, mais c'était surtout le Monopoly ou le Cluedo. Nous découvrièmes Risk un peu plus tard et nous y jouions presque tous les jours, puis ce fut Scotland Yard et Incognito. Nous découvrièmes les Colons de Catan sur le tard, il y a cinq ou six ans, avec toute une série d'autres jeux de qualité. Bizarrement, nous jouions à Tikal avant même de connaître les Colons.

**Plato**  À quel moment l'idée t'est-elle venue de créer toi-même un jeu ? *Wind River* est-il le premier ?

**D.L.** Quand nous avons commencé à en avoir un peu marre de Risk, je pensais déjà à créer quelque chose pour jouer, car ce qu'il y avait dans les magasins à cette période ne nous convenait pas vraiment. Je dois avouer que ce que je créais alors dépassait avec peine le niveau du Monopoly. Mais plus je découvrais des jeux de plus grande qualité, plus les miens s'amélioraient. *Wind River* est donc loin d'être mon premier jeu, mais c'est le premier dont je suis encore satisfait. Il possède une grande rejouabilité, et a bien assez de profondeur à mon goût.



**Plato**  Combien de temps cela a-t-il pris pour le mettre au point ? Où se passaient les tests ?

**D.L.** Il m'a fallu neuf mois pour le mettre au point. Trouver les bonnes idées à injecter dans le jeu fut la phase la plus longue. Après six mois, j'avais déjà développé une version jouable, puis c'est allé très vite. Pour les tests, j'ai fait appel à la famille et aux amis, mais aussi aux clubs « 3-promille » (Meerhout, Belgique) et « het spellenhuis » (Neerpelt, Belgique), et puis un peu partout à d'autres occasions.

**Plato**  Tu veux bien nous raconter la petite histoire de l'édition de *Wind River* ?

**D.L.** Il y a cinq ans, j'ai commencé à contacter les éditeurs. J'étais allé à Göttingen pour le salon annuel et espérais que tout irait vite. Bien que la concurrence fut énorme, Arapaho (qui deviendra *Wind River*) eut un petit succès d'estime. Cependant, après deux ans, j'avais perdu tout espoir de le voir édité un jour. Partout, j'avais des commentaires positifs, mais il y avait toujours une raison pour laquelle les éditeurs finissaient par refuser d'aller plus loin. Jusqu'à ce que je rencontre Roman Mathar d'Argentum Verlag au salon d'Essen en 2007. Il avait mon jeu depuis un an, mais n'avait pas encore pris de décision. Il fut convenu que j'aurais une réponse en janvier 2008. La tension fut assez

forte pour moi je dois dire, mais finalement je reçus un contrat d'Argentum Verlag. Seuls un ou deux détails furent changés par rapport à la version originale, et le jeu devint *Wind River*, du nom d'une réserve d'indiens Arapahos, idée que je trouvais excellente.

**Plato**  Argentum Verlag est une petite maison d'édition. Quels sont les avantages et les désavantages de travailler avec une petite structure selon toi ?

**D.L.** L'avantage d'une petite maison d'édition est que les contacts sont rapides et faciles, et que les deux parties sont impliquées très étroitement dans le jeu. Argentum Verlag est principalement la société d'un seul homme (il y a aussi beaucoup de bénévoles fervents et actifs). Le désavantage est que l'éditeur doit se faire un nom, avec pour conséquence que tu as de toute façon moins de succès que si tu étais édité par une plus grosse boîte. Qualitativement, je ne vois pas de différence. Les éléments du jeu sont très réussis et je suis entièrement satisfait du résultat.

**« Partout, j'avais des commentaires positifs, mais il y avait toujours une raison pour laquelle les éditeurs finissaient par refuser d'aller plus loin. »**

**Plato**  Restais-tu constamment au courant du développement du jeu ? As-tu eu ton mot à dire sur le choix des illustrations ou du matériel ?

**D.L.** J'ai été en effet tout le temps au courant de l'état de développement du jeu, jusqu'à la production. Quant à l'illustrateur ou au matériel, je ne m'en suis pas mêlé. Il n'y avait aucune raison de le faire. Chacun son métier.

**Plato**  As-tu d'autres jeux en préparation ?

**D.L.** Je suis toujours occupé à créer d'autres jeux. Je me prépare pour l'instant pour le salon d'auteurs à Göttingen en juin. Sinon, j'ai quelques jeux en test chez des éditeurs, et cette année verra la sortie de mon deuxième, chez Reiver Games. Le jeu s'appelle Sumeria, et en deux mots je dirais que le sujet est « d'avoir de l'influence au bon endroit au bon moment ».

Propos recueillis et traduits par Pascal Cadot.

# « Quand t'as lu Plato, t'as tout lu. »

Richard Nixon



## CHAQUE NUMÉRO AU PRIX DE :

- Belgique = 5,50 € + frais de port = **6,50 €**
- France métropolitaine et U.E. = 5,50 € + de frais de port = **7,50 €**
- Reste du monde = 5,50 € + de frais de port = **8,50 €**

*Vous pouvez effectuer votre paiement par ...*

- Paypal ou carte de crédit. Voir notre boutique en ligne.
- chèque (France uniquement), à l'ordre de Megalopole sprl
- virement bancaire (monde entier), à l'ordre de Megalopole sprl

Communication : « Commande Plato n°X »

→ Compte français BNP Paribas : RIB 30004 00553 00010017890 38

→ Compte belge ING : 340-0304224-70 IBAN : BE60 3400 3042 2470

Agence de Blanc Misseron

BIC : BBRUBEBB

**Attention!** L'IBAN et le BIC doivent être communiqués à votre banque lors de votre paiement, si vous êtes situé en dehors de la Belgique. Il est très important que vous ne fassiez pas d'erreur lors de la transmission de ces données, sinon votre paiement sera amputé de frais supplémentaires une fois reçu par votre banque, et nous ne pourrions pas valider votre commande.



PLATO magazine  
rue Félicien Terwagne 33  
5020 Vedrin  
Belgique  
GSM +32 (0) 486 50 51 91  
Tél. & fax +32 (0) 81 23 03 71  
info@plato-magazine.com  
www.plato-magazine.com

# Militants du partage

**T. Cellier & J. Martineau, tenanciers du café jeux Ze Zem**

*Au cœur du vieux Bordeaux, dans la rue St James qui mène à la porte de la Grosse Cloche, une devanture recouverte d'affiches passerait presque inaperçue. Pourtant, les passants ne manquent jamais de jeter un œil curieux à l'intérieur, attirés par les boîtes de jeux inconnues exposées en vitrine, ainsi que les gens réunis pour jouer, semble-t-il. Ceux qui osent franchir le seuil entrent alors dans un lieu étrange. Un lieu au décor disparate, mêlant canapés moelleux, bancs, tables basses, chaises en bois. Un lieu où des étagères débordant de jeux cernent chaque table et donnent l'impression d'un joyeux bazar organisé. Un lieu aux atmosphères musicales variées, aux murs de pierres apparentes servant de galerie à des tableaux ou des photos d'art. Un lieu voulu pour mélanger les plaisirs par deux artisans du jeu, prêts à vous accueillir, comme à la maison. Mais, avant tout, deux philosophes de la vie, prêts à partager, au delà même du jeu.*



**Plato**  **Pouvez-vous vous présenter ?**

**Julien Martineau** J'ai 24 ans. Je suis célibataire. Avant de bosser au café, j'ai d'abord fait pas mal d'animations en direction du public enfants, dans le milieu du jeu, sur Bayonne. Parce que je suis du Pays basque, moi, monsieur ! Je suis ensuite venu

sur Bordeaux pour passer mon diplôme de ludothécaire, le DUGAL (Diplôme Universitaire de Gestion et d'Animation de Ludothèque). Pendant l'année d'étude, j'ai fait un stage à la ludothèque de la Bastide qui venait juste de se créer. À la suite du stage, on m'y a engagé. Entre le Zem et la ludothèque, j'ai été amené à collaborer avec Thomas. L'été dernier, il m'a proposé de bosser avec lui. Ça ne pouvait pas mal se passer.

**Thomas Cellier** J'ai 35 ans. Marié, deux enfants. Avant d'ouvrir le café jeux, j'ai bossé en tant qu'ingénieur en biologie

pendant trois ans. Puis j'ai repris les études pour préparer le diplôme d'Insti et l'idée m'est venue, pendant cette période, d'ouvrir un café jeux. Du coup, j'ai laissé tomber le diplôme.

**Plato**  **Quel trait de caractère vous définirait-il le mieux ?**

**T.C.** Hum... Là, je sèche.

**J.M.** Un trait droit.

**T.C.** Un quoi ?

**J.M.** Un trait droit.

**T.C.** Ah ouais. Bah, une courbe, alors...

« Le café jeux est un lieu de vie qui peut mener vers plein d'autres directions. »

**Plato**  **Que signifie le nom « Ze zem » ?**

**T.C.** Le nom veut dire seulement quelque chose pour moi. Un zem est un mototaxi au Bénin. En 1999, de retour de chez un pote au Bénin, j'ai voulu monter une boîte de mototaxis. Le projet a foiré mais le nom est resté. J'ai gardé le nom parce qu'il me rappelait ce souvenir et que j'aime bien m'attacher à des trucs. Dans le même esprit, pour ce qui est du logo, j'ai demandé à un ami de dessiner des personnes, face à face, qui jouent à moitié accroupies, sur le bord de la route, comme on le voit en Afrique.

**Plato**  **Comment vous est venue l'idée d'ouvrir un café jeux ?**

**T.C.** À l'époque, j'habitais sur Paris. Je n'ai jamais été joueur de jeu de rôle. J'ai toujours détesté Magic. Les jeux vidéo ne me disaient rien. J'ai vraiment découvert les jeux de société modernes en jouant à Bonanza. Je me suis dit alors : « Enfin un jeu pour adulte, avec du troc, etc, loin des Monopoly, Trivial Pursuit ! ». Et puis, lors d'une virée en bateau avec un pote, j'ai eu le déclic, autour d'une partie de jeu de société. L'idée m'est venue comme un flash, sans penser qu'il existait déjà un café jeux sur Paris, l'Oya. Par la suite, je me suis d'ailleurs pas mal inspiré de l'Oya pour créer mon propre café jeux. C'était aussi l'époque où on voulait quitter Paname avec ma femme, faire des gosses, aller au soleil, etc. Et un pote, Rodolphe, habitait Bordeaux. Je ne voulais pas débiter l'activité dans une ville où je ne connaissais personne. Mais, j'aurais bien

## OÙ QUE C'EST ?

**Ze Zem**  
12 rue St James,  
FR-33000 Bordeaux  
Tél. 05 56 51 00 21

<http://zezem.free.fr>

été à Marseille, par exemple. On a donc ouvert le Zem ensemble, en 2002, avec Rodolphe. Puis, on a fini par divorcer à l'amiable, un peu plus tard. Tu connais Rodolphe peut-être ?

**J.M.** Il ressemble un peu à Johnny Depp, dans Pirates des caraïbes. Il a une tête de pirate.

**T.C.** Tu trouves ?... En tous cas, il a une grosse pomme d'Adam.

**Plato** ☞ *Boire et jouer s'accordent-ils bien, selon vous ?*

**T.C.** Au départ, j'aimais bien jouer. Je jouais une fois par mois, en gros. Mais, j'aimais surtout beaucoup les bistros. J'y allais beaucoup plus qu'une fois par mois. Ça a toujours été un fantasme de même de tenir un rade. Autant, je ne me voyais pas servir des demis à des poivrots toute la journée, autant détenir la licence IV nous a paru important stratégiquement, dès le départ. D'abord pour pouvoir revendre l'affaire, au cas où l'activité jeux n'aurait pas pris, mais aussi pour pouvoir jouer en proposant un verre. Pour moi, le jeu est une parfaite activité de bistro. J'ai toujours aimé jouer en buvant une bière et en fumant une clope.

**J.M.** Je pense aussi que le jeu de société passe bien avec un petit verre. Il existe bien des jeux apéro ! Et il ne faut pas confondre boire et picoler. À la différence d'un bar classique, les gens ne viennent pas au café jeux pour passer la soirée en buvant uniquement. Et puis, beaucoup d'activités peuvent se faire un verre à la main. Chez soi, par exemple, en regardant simplement la télé.

**Plato** ☞ *Qu'aimez-vous à travers le jeu de société ? Quel but recherchez-vous à travers ce lieu ?*

**T.C.** Soit tu crées une boutique où l'on peut jouer, soit un bar où l'on peut acheter des jeux. Au départ, l'idée de vendre des jeux dans un bar importait moins que l'idée de créer un lieu convivial. Comme le milieu du jeu est très masculin, on ne voulait surtout pas que l'endroit soit réservé aux « geeks », aux barjots du jeu, quoi. Et j'avais surtout peur qu'il n'y ait pas de gonzesses. Comme je n'aimerais pas qu'il n'y ait qu'elles, non plus ! Au final, nous avons réussi à faire venir des gens, hommes et femmes, qui n'étaient pas du tout joueurs et qui le sont devenus par la suite. Avec le jeu, on a un vecteur, un outil permettant de casser une barrière entre le gens. Difficile de ne pas déconner avec un Time's up ou un Cromagnon, même quand on n'est pas en forme. Du coup, des discussions peuvent s'engager sur autre chose, après une partie. Le café jeux devient alors un lieu de vie qui peut mener vers plein d'autres directions. C'est pour ça, par exemple, qu'il y a des articles politiques, dans les chiottes. C'est important.

Dans le même esprit, être un lieu ouvert à tous est « un acte politique ». Montrer aussi qu'il existe des commerçants qui ne reflètent pas forcément l'image qu'on en a, du côté du Medef, à passer leur temps à faire du black, toujours aigris pour telle ou telle raison. Montrer qu'il y a des indépendants à ne pas faire partie des 83% des commerçants qui ont voté Sarko. Montrer que les choses ont un prix, parler en toute transparence sur nos chiffres, nos coûts, nos salaires.

### « On marche à fond au relationnel. »

L'expliquer notamment aux étudiants qui ne se rendent pas forcément compte de cette réalité. C'est la même chose pour ce qui est de la musique et des trucs d'art accrochés aux murs. Le jeu est loin d'être un prétexte, mais il peut aussi mener vers beaucoup d'autres choses.

**J.M.** La transmission orale d'un savoir est également quelque chose d'important pour nous. Les gens nous disent clairement qu'ils préfèrent venir ici pour qu'on leur explique la règle de jeu, plutôt que la lire eux-mêmes, en entier. Partager ce savoir fait partie du plaisir. Faut avouer aussi qu'on aime bien se donner en public.

**T.C.** Et puis, des fois, on radote un peu...

**J.M.** Ouais. Des fois, on se met un peu en mode autoroute. Et si quelqu'un

te pose une question, il te coupe dans ton élan et tu ne sais plus où tu en es...

**Plato** ☞ *Quel est votre public ? A-t-il évolué depuis vos débuts ?*

**J.M.** C'est surtout des fans de moi. Ils viennent depuis que je travaille ici.

**T.C.** Tu rigoles, mais une cliente est passée la semaine dernière et t'a demandé. Elle voulait te souhaiter une bonne année...

**J.M.** Ouais. C'est la présidente du club de mes fans.

**T.C.** Alors, le public du café : 18-35 ans, en majorité. Étudiants, jeunes travailleurs. C'est un public assez élitiste, hélas. Les autres catégories sociales ne sont pas représentées. Ils ont peut-être peur de ne pas comprendre les règles ou alors assimilent-ils le jeu à un produit culturel. Au niveau des âges, avant 18 ans, c'est un peu jeune et après 35 ans, c'est l'âge où on devient parents et où il faut garder les chiards en bas âge. Les personnes âgées viennent rarement. À part ça, depuis que le café est non fumeur, des familles s'attablent un peu plus qu'auparavant. Le café étant un lieu d'adultes, les jeunes ados sont contents d'y venir en ayant un peu l'impression d'être adultes et leurs parents ne s'y ennuiant pas non plus.



**Plato** ☞ *La passion du jeu ne s'émousse-t-elle pas quand on en fait son métier ?*

**T.C.** Je joue tout le temps, j'en ai toujours envie. Quand je vais chez des potes, j'apporte toujours des jeux, mais je ne les propose jamais, pour ne pas lasser mes amis, ma femme, à tout le temps vouloir jouer. Par contre, dès que quelqu'un évoque une partie, je suis toujours le premier partant. Parce que j'aime ça, mais aussi pour tester les nouveautés et m'en faire un avis, professionnellement. Ça en devient même frustrant. Vu le nombre de jeux à tester, je n'ai pas le temps d'aller au bout de ceux que j'aime. En vacances, cet été, on est partis à vélo. J'avais emporté Agricola et Shanghaien. Difficile de jouer à Agricola sous la tente, dans le noir, c'est un peu long. Mais on a bien dû faire cinquante parties de Shanghaien, avec ma femme. Après, je suis hyper content de jouer avec ma fille aînée de cinq ans, à des jeux de plus en plus intéressants pour son âge. En fait, depuis sept ans, je suis toujours aussi émerveillé quand j'ouvre une boîte de jeu. Je trouve magique qu'il y ait encore des mécaniques de jeu nouvelles, que tel auteur ait eu telle bonne idée, alors que les nouveautés sont de plus en plus nombreuses. J'ai toujours de bonnes surprises, chaque année.

**J.M.** C'est la même chose pour moi. Jouer ne me lasse pas. J'aime par exemple redécouvrir des jeux de société en les partageant avec des amis qui ne les connaissent pas, alors que je n'y rejouerais pas forcément avec des gens les connaissant. Pour moi, le jeu ne se limite pas non plus au jeu de société et je prends autant de plaisir à faire un bowling, jouer à la Wii ou faire un Molky entre amis.

**Plato** ☞ *Peut-on s'enrichir en gérant un café jeux ?*

**T.C.** Absolument pas.

**J.M.** On s'enrichit intellectuellement.

**T.C.** D'après mon comptable, l'activité dégage, en gros,

un salaire et demi pour une amplitude horaire de douze heures par jour, six jours par semaine, soit 72 heures. En sachant qu'il faut impérativement être deux les gros soirs d'affluence, vendredi et samedi. D'une année sur l'autre, le chiffre d'affaires augmente. La partie sera donc gagnée quand on dégagera deux salaires. Mais, dans le milieu du jeu de société, boutiques ou cafés, peu de personne gagne grassement sa vie. Beaucoup de gens se trompent en pensant que l'on peut s'enrichir en gérant

« Le jeu est une parfaite activité de bistro. »



un café jeux ou devenir riche en éditant son jeu. Si tu bosses dans le milieu du jeu, c'est vraiment le dernier endroit où tu pourras te faire des thunes.

**Plato** ☞ *Que répondez vous à ceux qui pensent qu'au prix d'une soirée ils auraient pu s'acheter un jeu ?*

**J.M.** On ne me fait pas cette réflexion, personnellement.

**T.C.** Moi, je réponds oui. Je suis d'accord. Voilà... Au prix d'un ciné, tu pourrais aussi regarder la télé... En fait,

la question nous est moins posée aujourd'hui. En 2002, les gens trouvaient cher de payer 5 euros pour jouer. Depuis, la vie a augmenté, tandis que nos prix ont peu bougé. On demande 5,50 euros, à présent. Du coup, les gens ne trouvent plus ça si cher. En 2002, jouer devait être gratuit dans l'esprit de beaucoup, sans considérer le service fourni, lire les règles, tester les jeux, etc. C'est moins vrai maintenant. Les gens cherchent un lieu convivial, avant tout pour faire une sortie, sans penser au jeu seulement.

**Plato** ☞ *Comment choisissez-vous les jeux à commander parmi les parutions de plus en plus nombreuses ?*

**T.C.** Aujourd'hui, la sortie d'un jeu est un peu à l'image d'un film de cinéma qui a juste le temps d'être à l'affiche avant d'être viré. Par exemple, on a pas mal parlé du jeu Rivière d'enfer, pendant une semaine. Mais, après, personne ne



te le demande et si tu ne le mets pas en avant dans ta boutique, il va tomber aux oubliettes. Ici, on possède dans les 700 jeux et on veut surtout avoir des jeux différents les uns des autres. Keltis, par exemple, n'apporte pas grand-chose, je trouve, face aux Cités perdues, sa version deux joueurs, ou face à plein d'autres bons jeux pour quatre joueurs. Pareil pour Kanaloa et Kahuna. En fait, contrairement à une boutique, si le jeu ne nous plaît pas, il y a peu de chances qu'on le commande. À part certains jeux qui nous sont souvent demandés à la vente, comme Munchkin, Les colocs, etc. Pour nous faire une idée, on se renseigne assez peu grâce à la

**Plato** 🎲 *Comment fonctionne le café jeux ?*

**T.C.** D'abord, quand les gens entrent, on leur dit bonjour. On leur demande s'ils souhaitent essayer un jeu court, long, un jeu d'ambiance ou de stratégie, etc. Selon leurs goûts, on leur propose deux ou trois jeux. Si l'un d'eux plaît, on leur explique la règle en détail. Sinon, on leur montre d'autres jeux. Ensuite, ils peuvent jouer autant de fois qu'ils le souhaitent au jeu choisi. Le forfait jeu et boisson (alcoolisée ou non) coûte 5,50 euros par personne. Ensuite, le jeu et la boisson suivante coûtent 3,50 euros par personne. Un tarif spécial est appliqué aux familles pour lesquelles le forfait de base permet de jouer aux jeux à volonté, parce qu'il est difficile de faire jouer longtemps un enfant à un même jeu et pour qu'il ne soit pas frustré, vu le nombre de jeux en vue sur les étagères. Le café est ouvert de 14h à 2h du matin du mardi au dimanche, inclus.

**Plato** 🎲 *Quelles sont vos autres prestations ?*

**T.C.** En dehors de ça, on travaille avec les centres de loisir et les collectivités, qu'ils viennent au café ou que l'on se déplace. On organise aussi des anniversaires au café, ainsi que des soirées jeux à l'extérieur. Dans des bars, sur Libourne, par exemple. Tous les ans, on participe aussi au marché de Noël, sur Bordeaux, avec la boutique Haouti ! 49, rue Gambetta, 33500 Libourne !

**J.M.** Spéciale dédicace, Robert et Mumu !

**T.C.** On marche à fond au relationnel, en fait. De nature, j'ai tendance à tutoyer tout le monde. Quand je monte à Paname, je passe toujours voir les gars de l'Oya. Sur Bordeaux, on passe souvent des commandes groupées auprès des distributeurs, entre boutiques. Je trouve que ça ne sert à rien de se tirer dans les pattes. En tous cas, moi je fonctionne à mort au contact humain. Toi, je ne sais pas, Julien.

**J.M.** Non, moi je suis purement commercial... Non, non ! C'est pas vrai, c'est pas vrai !

**T.C.** Dans l'ensemble, on aime bien bosser avec d'autres gens sympa. Comme avec la boutique C'est jouable ! 292 avenue Pasteur, 33600 Pessac !

**J.M.** Spéciale dédicace, Manu !

**T.C.** Elle va ressembler à un vrai annuaire cette interview !...

**Plato** 🎲 *Vous avez également lancé une soirée spéciale où les créateurs de jeux pouvaient amener et faire tester leurs prototypes.*

**T.C.** Oui. On a lancé la première protonight, sur Bordeaux, comme cela se fait sur Paris. En fait, au départ, un étudiant, Stéphane Ilbig, nous a demandé de faire un stage au café. Et, plutôt qu'il se tape la vaisselle, sans pouvoir forcément connaître et expliquer les jeux, je lui ai proposé de travailler sur un sujet : une protonight. À partir de là, c'est lui qui s'est occupé de tout. Il a démarché les créateurs. Emmanuel Busquets, auteur de Les ribauds est venu ; Philippe Moucheboeuf aussi, auteur de Fief notamment ; ainsi que d'autres auteurs en herbe. La soirée a bien marché, on a donc décidé de remettre ça, une fois par trimestre.

**J.M.** J'ai fait tourné mon proto, aussi. Je vais me faire un peu de pub, tiens. C'est un jeu de baston de rue, avec des dés. Ça s'appelle Surtension, parce que tu es surtendu, quand tu y joues !

presse spécialisée, mais surtout grâce au web. Personnellement, je regrette beaucoup le magazine Jeu en boîte. Le contenu était vraiment intéressant, malgré une présentation pourrie.

**Plato** 🎲 *Quels sont vos jeux du moment ? Votre jeu favori, s'il ne devait y en avoir qu'un ? Les jeux que vous faites essayer pour initier les néophytes ?*

**J.M.** Rien à déclarer, un jeu à paraître bientôt, un petit jeu de bluff. Mais aussi Dixit, Ghost stories. À côté de ça, je n'ai pas vraiment de « must have ». J'aime beaucoup les jeux de dés de stop ou encore, comme Pickomino, Perudo. Plus largement, j'aime surtout les jeux où l'on peut faire le couillon, passer des alliances, etc. Même si le jeu est plutôt « sérieux », le côté « roleplay » m'attire beaucoup. Pour initier les gens, je fais tourner Gangsters, Clans, par exemple. Metropolis également, car il se comprend vite. Les joueurs saisissent en général assez vite ce qu'il faut faire. Ghost stories, pour le côté coopératif et pour le vrai challenge à relever. On a l'impression que les joueurs ressortent de la partie comme après avoir fait un marathon !

**T.C.** Mes coups de cœur du moment : d'abord Sahne. C'est un petit jeu de salopards, qui n'est pas destiné aux gamins, malgré son côté rose bonbon. Hyper intelligent, ça dure vingt minutes, hyper simple. Ensuite, Dixit, avec son petit côté Bluffer, Il était une fois. Les bonnes surprises de l'année : Shanghaien, Filou. Le jeu dont je ne me suis pas encore lassé : Modern art. C'est une bombe. Pour initier les nouveaux joueurs, Cromagnon ou Petits meurtres et faits divers, qui marchent très bien dans la catégorie des jeux d'ambiance. Kingsburg, dans le genre jeu stratégique qui s'explique en deux minutes et qui donne l'impression d'être un gros jeu alors que c'est tout simple.

*Propos recueillis  
par Olivier Jahchan*



# Vendeur en boutique spécialisée

## Vivre de la vente de jeux doit être amusant !

Entre le joueur et l'éditeur, il y a souvent un vendeur en magasin. Entre ce vendeur et l'éditeur, il y a la plupart du temps un distributeur, mais ça, nous le verrons une prochaine fois.

Le magasin peut être gros ou petit, en ligne ou avec une vitrine et des rayonnages. Il peut être spécialisé et ne vendre que des jeux de société, des cartes à collectionner, des figurines et autres joyeusetés. Il peut aussi vendre une quantité de jouets, articles de puériculture, poupées et déguisements de cowboy. Il peut aussi ne proposer qu'un assortiment réduit de produits, enrichi uniquement au moment des fêtes de Noël. Celui qui nous intéresse ici est un magasin vraiment spécialisé, dédié aux jeux et uniquement aux jeux. Les puzzles et les peluches sont à peine tolérés !

Le succès des boutiques spécialisées repose immanquablement sur la personnalité des propriétaires et des vendeurs. La relationnel avec les clients est indispensable et souvent déterminant. Pour cela, l'écoute des besoins du client (qui sont parfois difficiles à discerner) ainsi que la qualité des conseils le disputent à la gentillesse de l'accueil, quel que soient les capacités d'achat du client. Plus qu'une formation dans la vente ou le commerce, une bonne mémoire, permettant bien sûr bien s'y retrouver dans son stock, les nouveautés, les auteurs et les éditeurs, mais aussi de se souvenir de ses clients et d'une foule de détails qui ont toujours leur importance !

Une bonne mémoire et quelques dispositions pour la vente ne sont pourtant pas suffisants : avant



d'ouvrir ou de reprendre un magasin, il faut avoir plusieurs éléments à l'esprit : Nicolas Maréchal (Jeux de Nim) nous en fait une description très précise :

- ➔ « Avoir un apport financier pour acheter ou louer une surface commerciale, acheter le stock initial, le mobilier et l'équipement nécessaire au fonctionnement du magasin. »
- ➔ « Avoir un sens de l'organisation important pour la mise en place et la gestion journalière du magasin : administration, comptabilité, fiscalité, gestion du personnel, les bricolages incontournables dans le magasin, la gestion des commandes et des livraisons. »
- ➔ « Être conscient que vendre des jeux est différent de jouer. La passion du jeu est nécessaire, mais pas suffisante : un bon joueur n'est pas forcément un bon gérant ou vendeur. »
- ➔ « Être conscient de l'impact sur la vie familiale : en particulier, une boutique ouvre le samedi, et parfois même le dimanche en fin d'année quand

les autres pensent surtout à s'amuser. En plus, la partie administrative de la boutique consomme pas mal de temps en dehors des heures d'ouverture. »

Une boutique repose essentiellement sur l'investissement personnel de son exploitant et de son vendeur. Outre les aspects financiers ou organisationnels, la connaissance des clients et des produits est indispensable. Pour cela, les sources d'informations sont multiples et vont des sites internet (TricTrac, Boardgamegeek, Jeuxsoc, Ludigaume, etc.) aux sites des éditeurs et des

### BUZZ ANNONCÉ ?

**Bientôt un jeu sur Le Havre (de Uwe Rosenberg). Pensez-vous qu'il va marcher par chez vous ?**

*Agricola a eu un gros buzz et c'est une des révélations ludiques de 2008. Le jeu Le Havre va donc surfer sur cette vague de reconnaissance ludique et j'espère bien qu'il marchera. Quant à notre ville qui a beaucoup évolué, il suffit de venir la visiter sans a priori pour découvrir une toute autre cité où au final il fait bon vivre ! Je ferai en sorte que ce jeu fonctionne très bien chez nous car il reflète ce nouvel état d'esprit.*

**Franck, Le Démon du jeu.**

distributeurs. Les foires, salons et événementiels permettent quant à eux de rencontrer directement joueurs, auteurs et professionnels et de se faire une idée des tendances, des nouveautés. Enfin, les distributeurs organisent des soirées de démonstration, comme Hodin en Belgique. Toutes ces informations servent à sélectionner les produits qui vont rejoindre les étals car plus de cinq cents jeux sortent par an. Pourquoi ne se retrouvent-ils pas forcément dans tous les magasins ? Tout simplement pour des raisons de coût, mais aussi pour des raisons de place ou de choix personnels, même si apprécier un jeu n'est pas forcément gage de ventes par dizaines. « Il faut vraiment savoir distinguer le plaisir du jeu et le business ! Nous essayons d'avoir beaucoup de choix pour nos clients, mais le stock coûte très cher : plus de 100 000 euros HT de produits ! » (Franck, Le démon du jeu).

La gestion du stock est alors la partie invisible pour le client mais totalement cruciale pour le vendeur : le stock est effectivement de l'argent qui dort et qui risque de se déprécier. « La gestion de stock est précisément l'élément le plus complexe de la gestion d'un magasin. Elle dépend en partie de quelques règles de base (par exemple, il faut mesurer la vitesse de rotation des articles et connaître ses fournisseurs en terme de disponibilité des articles, de fréquence de commande et de délai de livraison), mais aussi et surtout de flair (anticiper les ventes d'un jeu à sa sortie, les effets d'événements particuliers tels que des récompenses ludiques ou des rumeurs circulant sur le web, les variations saisonnières). » (Nicolas, Jeux de Nim). L'idéal est d'avoir de quoi satisfaire les demandes précises et d'avoir suffisamment de diversité pour en avoir pour tous les goûts et pour toutes les demandes qui ne sont pas totalement définies (âge, style, prix)... sans avoir trop de stock en tout !

L'emplacement des boutiques de jeux est également un aspect incontournable. Généralement implantées en



centre-ville, leur situation permet de profiter du passage, et leur taille de donner un style à la boutique, de proposer une quantité importante de produits ou d'avoir des rayons spécialisés (jeux de figurines, jeux à collectionner, jeux pour les enfants...). Parfois la grandeur des locaux permet de développer des projets annexes, comme la possibilité d'avoir une salle pour jouer et faire des démonstrations ou des soirées, ou encore de développer une boutique en ligne en ayant la place nécessaire pour préparer un nombre important de commandes. De nombreuses boutiques « en dur » franchissent ce pas pour accroître leur service et éviter à leurs clients de se déplacer... « En 2007, notre site de vente sur Internet a été créé afin de satisfaire une demande croissante de la part d'une clientèle éloignée ainsi que pour satisfaire nos clients sur les tous derniers arrivages en matière de jeux. » (Franck, Le Démon du jeu).

## PAROLES DE VENDEURS !

**Quel est le succès commercial qui vous a surpris et à l'inverse quel est l'échec commercial qui vous a étonné ?**

**Franck** *Monopoly se vend toujours très bien et pourtant je trouve ce jeu antédiluvien, bien loin des jeux conviviaux et de notre rythme actuel. Je trouve incompréhensible que les gens se rattachent toujours à ce qu'ils connaissent un peu et en fasse une valeur sûre alors qu'ils pourraient se tourner vers des jeux plus modernes !*

*Gang of four a été très longtemps un échec commercial et chaque éditeur qui me le proposait disparaissait quelques années plus tard à tel point que nous nous demandions si ce jeu ne leur portait pas la « poisse ». Maintenant que Days of Wonder a récupéré le produit, les ventes ne cessent de grimper.*

**Nicolas** *À Essen 2007, nous avons trouvé un petit jeu de rapidité et de mémoire sympa appelé Cache-tomate. Alors que les autres boutiques belges l'ont alors simplement ignoré, nous l'avons vendu par centaines en quelques mois.*

*Sans parler d'échec commercial, je me suis planté sur l'estimation du succès de Petits meurtres et faits divers. Je pensais que sa grande interactivité et sa filiation avec Les loups-garous de Thiercelieux le feraient vendre comme des petits pains. Mais les joueurs me disent ne pas trouver facilement cinq ou six compagnons qui ont la tchatche facile et au final, le jeu se vend plus lentement que je ne l'avais estimé.*

### « L'approche d'une boutique spécialisée est avant tout une approche de passionné. »

Nicolas Maréchal  
Jeux de Nim à BE-Enghien

La relation avec des auteurs et les autres professionnels n'est pas forcément au cœur de l'activité mais elle permet de nourrir une série d'animations qui permettent de créer l'événement et d'attirer des passionnés ou un nouveau public : autant de publicité pour le magasin. Là encore, c'est la fréquentation des salons et soirées qui permet de se faire un carnet d'adresses et d'inviter des auteurs pour des dédicaces, des présentations de nouveautés etc.

Il reste encore une donnée essentielle : gagner sa vie ! « L'approche d'une boutique spécialisée est avant tout une approche de passionné. Gagner sa vie décemment est la seule perspective envisageable pour une boutique spécialisée, ne pensez pas que l'on espère y devenir riche. » (Nicolas, Jeux de Nim)

Être vendeur dans une boutique spécialisée, c'est plus qu'une passion, c'est presque un sacerdoce au service de l'évangélisation ludique.

Benoît Christen

# LES EXPERTS OU PRESQUE

## SAISON 1 /// ÉPISODE 2

**RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS...** La rédaction de Plato a lancé un appel sur le forum de TricTrac. Il s'agissait de dénicher trois auteurs non encore publiés, et qui auraient à cœur de partager leurs joies et leurs désillusions de créateurs avec nos lecteurs. Nous avons reçu beaucoup de propositions, mais n'avons pu en conserver que trois, collégialement choisis par nous tous. Les trois auteurs ont attendu notre signal pour commencer en même temps à travailler sur un tout nouveau projet. Ce feuilleton retrace leur histoire.



### DIMANCHE 16 NOVEMBRE

Grégory profite de sa belle famille pour leur soumettre quelques nouvelles options. Deux dés sont ajoutés au jeu; un pour simuler différents événements tels que le retour de la maman oiseau au bercail ou l'autorisation de gober deux œufs au lieu d'un seul, et un second qui interdit de manger une certaine couleur d'œuf. Suite à cette modification, la notion d'œuf pourri, initialement prévue, est abandonnée.

Avant chaque tour, on lance donc les deux dés pour connaître les contraintes à respecter. Tout fonctionne pour le mieux, à l'exception de l'événement Maman oiseau qui limite le temps de jeu à cinq secondes, temps compté à haute voix par celui ayant lancé les dés. Le rythme du comptage fluctuant d'un joueur à l'autre, cela entraîne des discussions autour de la table. On essaye donc une variante où il faut se ruer sur le premier œuf venu, et laisser la part belle au hasard. Si les joueurs semblent satisfaits de cette option, Grégory ne l'est pas et range dans un coin de son esprit qu'il devra s'atteler à améliorer ce point plus tard.

### MERCREDI 19 NOVEMBRE

Sylvain s'attaque au plateau de son jeu des super méchants. Il imagine quelques personnages et attribue une compétence spéciale à chacun. Mais voulant éviter de créer un énième jeu de stratégie pure, il oriente sa création vers la collaboration; il manque dès lors des objectifs communs aux méchants.

Malgré un bon bain chaud, habituellement apte à développer ses idées, Sylvain ne parvient à se démêler de son problème que le lendemain à cinq heures du matin, dans un demi sommeil... Plus les méchants seront actifs, plus cela attirera les héros qui tâcheront de les empêcher de nuire. Sylvain laisse donc la possibilité aux renégats d'effectuer le nombre d'actions qu'ils veulent, sachant qu'en même temps les héros se développent sur les axes de la génération et du déplacement, des événements particuliers, et du renforcement de leur base. Les méchants pourraient faire de la destruction de cette base un second objectif, le premier restant de conquérir le monde. Ben oui, normal!

Enfin, Sylvain sent bien que tout cela devient compliqué, et l'option de faire de son jeu un jeu de cartes **1** au lieu d'un jeu de plateau lui vient immanquablement à l'esprit.

Grégory a déjà à cœur de retravailler son jeu des serpents. Il augmente le nombre de couleurs d'œufs en jeu et pose le fait qu'il y aura quatre œufs par joueur dans le nid. S'il veut d'un côté que le jeu s'arrête quand il n'y a plus assez d'œufs pour remplir le nid, a contrario il aimerait aussi éviter que le jeu ne soit trop long. Dix tours sera donc la limite, un D10 permettant de les compter. Pour permettre à tous de jouer selon leur niveau, selon leur âge, il met en place une règle de jeu à difficulté croissante.

Le problème de l'événement Maman oiseau est réglé: le dernier joueur à avoir attrapé son œuf doit le recracher car il s'est fait attraper par la maman. Ouille!





## Sébastien DUJARDIN

*Il naquit  
le 14 novembre 1978.*

*Il professe  
en tant qu'ingénieur.*

*Il préfère jouer à Antiquity,  
Metropolys et Agricola.*

*Il entre en contact avec le jeu de société  
moderne en cherchant une boîte des  
Colons de Catane à deux joueurs.  
Celle-ci étant en rupture de stock, il se  
tourne vers Carcassonne. C'est le déclic !*



## Sylvain DUCHÈNE

*Il naquit  
le 24 mai 1976.*

*Il professe en tant que  
professeur des écoles.*

*Il préfère jouer à Puerto Rico,  
Mr Jack et Snow board.*

*Il entre en contact avec le jeu de société  
moderne en 1997, après avoir pratiqué  
le jeu de rôle de longue date. Depuis  
2003, il s'est lancé dans la création.*



## Grégory DÉTREZ

*Il naquit le 18  
novembre 1976.*

*Il professe en tant  
que responsable de  
magasin de jeux vidéo.*

*Il préfère jouer à Jungle speed  
flower power, Bluffer et Coloretto.*

*Il entre en contact avec le jeu  
de société moderne durant l'hiver  
2004, pendant un repas de famille  
où tous s'essaient à Jungle speed.*

Un problème turlupine toujours Grégory toutefois: la tricherie volontaire ou non; le fait que les joueurs ne respecte pas les postures imposées. Il imagine donc de mettre un place un arbitre changeant à chaque tour, et un système de pénalités, encore à déterminer.

### JEUDI 20 NOVEMBRE

Grégory aborde des problèmes mathématiques. Chaque joueur devant être à son tour arbitre de la partie, il extrapole le nombre de tours de jeux nécessaires dans toutes les configurations possibles, et calcule le nombre de pions à prévoir: avec beaucoup de joueurs, on risque de tomber à cours; dès lors il imagine qu'à ce stade, on devra noter les scores obtenus sur un papier, puis chacun remettra ses pions dans le pot commun.

### VENDREDI 21 NOVEMBRE

Toujours chaud bouillant, Grégory se remet au travail. Il réduit le nombre de pions en jeu par joueur à trois, ce qui a deux avantages: d'abord les pions sont moins serrés dans le nid, et peuvent être plus facilement attrapés; ensuite cela diminuera les coûts de fabrication... si fabrication il y a.

### SAMEDI 22 NOVEMBRE

Cette fois c'est sûr, Sylvain s'attaque à son plateau de jeu. Il s'agira de triangles équilatéraux de différentes couleurs qui serviront à symboliser la nature des terrains. Mais le résultat imprimé est décevant, et les triangles s'avèrent trop petits. De plus, Sylvain préférerait, et de loin, placer des textures sur les triangles, plutôt que des couleurs unies. Il part à la recherche de ces textures... Qui sait quand il reviendra.

### LUNDI 24 NOVEMBRE

Grégory va enfin tester son jeu auprès d'enfants **2**, dans une école. Il commence avec un groupe de cinq joueuses de 10 à 12 ans, en édulcorant un peu les règles et en assumant le rôle d'arbitre. Malgré quelques cas de «tricherie», tout se passe le mieux du monde et, enthousiastes, les petites remplissent pour une seconde



partie qui, cette fois, utilisera les règles intégrales. Succès sur toute la ligne!

Rassuré, Grégory propose maintenant le jeu des serpents à un nouveau groupe, dont tous les membres ont six ans. Il suit la même logique en instaurant d'abord une partie avec des règles allégées, puis une seconde conforme à la règle originale. Si la première partie est un joyeux bazar, où on fait un peu n'importe quoi à qui mieux mieux, la seconde s'avère mieux contrôlée par l'arbitre qui a repris du poil de la bête et qui, enfin, sanctionne les tricheries. Les enfants adorent à nouveau.

### MARDI 25 NOVEMBRE

Grégory tire des conclusions de la journée précédente qui a confirmé le besoin d'une règle à plusieurs niveaux. Il y en aura donc un pour les six à neuf ans, et un second pour les dix ans et plus. Pour le premier, la participation d'un adulte sera chaudement recommandée.

### MERCREDI 26 NOVEMBRE

Sylvain est arrivé à un compromis intéressant pour sa texture du désert, mais tout cela lui prend beaucoup de temps; beaucoup trop! Son esprit est ailleurs: à Uguine plus précisément, au festival duquel il est repris dans les finalistes. Son activité se concentre donc sur ce projet qui nécessite beaucoup de travail.



### SAMEDI 29 NOVEMBRE

Quelque-chose tracasse Grégory: il craint que les adultes n'accrochent pas à son jeu au delà de la partie test initiale. Trop de hasard? Il faut garder cet aspect des choses à l'œil...

### DIMANCHE 30 NOVEMBRE

La solution ne serait-elle pas d'offrir une version réflexe du jeu, en complément de celle de base, plus hasardeuse? Grégory accouche donc d'une règle bis qu'il perçoit comme potentiellement plus intéressante pour les adultes.

### JEUDI 4 DÉCEMBRE

Mais qu'a fait Grégory les 1, 2 et 3 décembre?

Le moment du test est arrivé, c'est madame, belle maman et beau papa qui s'y collent. Si la partie se passe bien, les convives avouent, au final, préférer la version originale. Il y a donc beaucoup de chances que cette version «réflexe» reste au stade de la simple variante.

### DIMANCHE 7 DÉCEMBRE

Encouragé par ses résultats au concours de création du site Ne Tirez Pas sur le Messenger (deux jeux classés dans le Top 10), Sébastien s'attaque lui aussi à son plateau de jeu **5**, et plus particulièrement à une partie de celui-ci: le laboratoire des dieux (voir encadré).

De son côté, Grégory se lance dans la rédaction des règles du jeu des serpents. Jusqu'à présent, il retient tout de mémoire et en griffonnant sur des bouts de papier, de ci, de là. Vu qu'habituellement cette tâche lui prend du temps, on risque de ne plus entendre parler de lui pendant un petit moment.

### LUNDI 8 DÉCEMBRE

Sylvain est de retour d'Ugine avec en poche le trophée de la ville pour son jeu Haut les cubes! Galvanisé par cette victoire, il est bien décidé à mettre les bouchées doubles sur son nouvel opus, mais celui-ci ne veut pas se laisser faire. Si Sylvain perçoit bien tout son potentiel, il peine à lui donner un aspect «pratique». Il y a trop d'idées dans ce jeu là!

Sébastien se lance dans une partie test en couple, sans avoir apporté de modification majeure par rapport à la version précédente. Toutefois, il envisage déjà les aménagements qui seront nécessaires pour faire participer quatre joueurs. La durée d'une telle partie et l'espace de jeu requis sont deux problèmes à résoudre. Il y a aussi une race qui semble trop puissante; ce n'est pas certain que ce soit un problème pour l'équilibre du jeu, mais il ne faut pas perdre cela de vue.

### DIMANCHE 14 DÉCEMBRE

Grégory voit enfin le bout du tunnel! À raison de deux heures par jour, une semaine durant, il a terminé la première version de ses règles comportant force photographies, indiscutablement plus parlantes que de longs discours. Sur sa lancée, il a enfin réalisé un nid autre qu'un couvercle plastique, et s'est mis

à réfléchir à un nom pour le jeu. De toutes ses idées, c'est Sneaky snakes (Serpents sournois) qui a sa préférence.

### MERCREDI 17 DÉCEMBRE

Sylvain se fixe une date butoir pour la réalisation d'un prototype, phase incontournable avant de passer à un test du jeu en famille. Seul problème, mais majeur: il ne s'est toujours pas décidé pour un jeu de plateau, ou un jeu de cartes!

### VENDREDI 19 DÉCEMBRE

Constatant que les écarts de points sont parfois très importants, Grégory instaure deux règles favorisant les derniers au score afin de les maintenir dans la partie et ainsi préserver la tension du jeu.

### DIMANCHE 21 DÉCEMBRE

Les parties paraissant trop courtes aux testeurs, Grégory a multiplié par deux le nombre de tours. Chacun arbitrera donc deux manches au lieu d'une seule. Et si le nom Sneaky snakes semble avoir fini aux oubliettes, c'est parce que Miam, les œufs! est sa nouvelle idée.

### LUNDI 29 DÉCEMBRE

Sébastien et son épouse organisent un protoday à domicile. C'est l'occasion de tester ses dix jeux, dont Venus attaque **4**, avec une vingtaine de convives. À quatre joueurs, comme il le craignait,

### ZOOM MÉCANIQUE : LE LABO DES DIEUX

*Dans Venus attaque, les joueurs gagnent des points via des paris. Ils parient sur les 4 axes de développement des 4 races en lice. Afin de ne pas parier dans le vide, essentiellement lors des premiers tours, il est important que les joueurs aient une vision globale sur les tuiles susceptibles d'entrer en jeu. C'est ainsi qu'est apparu leur labo. Le labo est un carré de 25 cases sur lesquelles sont placées 16 tuiles « normales » (ces tuiles sont libres de bouger) et 9 tuiles spéciales qui sont fixes. Les joueurs peuvent récupérer les tuiles avec leur envoyé qui voyage de case en case. L'envoyé éjecte une tuile extérieure qu'il peut jouer sur la planète. Une nouvelle tuile est alors introduite dans le labo en faisant glisser les tuiles de la rangée, de manière à combler le trou créé. Durant son déplacement, l'envoyé peut également récupérer une tuile spéciale adjacente. Les tuiles spéciales permettent de se développer, mais nous verrons cela lors du prochain épisode.*

la partie devient beaucoup trop lourde. Après quelques réaménagements, une nouvelle partie débute. Cette fois, ça tourne mieux, mais le côté coopératif voulu par Sébastien a pris du plomb dans l'aile, et le laboratoire est complexe à gérer. Si le sentiment général est bon, une remarque revient toutefois: ce sont les paris qui font gagner des points de victoire, mais ils ne prennent que cinq minutes sur une durée totale de jeu d'1h30. On a donc le sentiment de parfois mener des actions qui n'ont pas d'incidence sur l'issue du jeu. En conséquence, les règles de récupération et de pose des tuiles devrait être allégées.



### MERCREDI 31 DÉCEMBRE

Que fait un joueur le soir du réveillon? Il débarque chez vous avec des jeux, bien sûr! Grégory profite de disposer de nouveaux cobayes **3** ... Entre adultes, les deux parties disputées se passent à merveille: aucune infraction aux règles n'est constatée! Dès lors pour la seconde partie, Grégory leur laisse les rennes de l'arbitrage, comme normalement prévu. Succès sur toute la ligne. À tel point qu'on se demande s'il est encore utile de mettre en place un système de pénalités.

### JEUDI 1ER JANVIER

Grégory trouve une solution plus amusante que les pénalités: si on triche, on reçoit une tape sur le serpent (la chaussette), et on doit lâcher ce qu'on tient en bouche (en main, quoi! suivez un peu!). Jolie trouvaille, et futur rifici en perspective.

### LUNDI 5 JANVIER

Miam les œufs! a reçu du nouveau matériel: un stylo et des feuilles de score, mais il manque

toujours un sixième événement au dé. Peut-être obliger les joueurs à siffler comme un serpent pendant toute l'action de jeu?

### MERCREDI 7 JANVIER

Voilà, la feuille de score est pliée, pour Grégory. Il sollicite maintenant tous ses testeurs pour leur soumettre ses idées de noms, car il n'est toujours pas sûr de son choix. Pour le 11 janvier prochain, il s'impose d'avoir complètement fini son prototype.

### DIMANCHE 11 JANVIER

Tiens? Nous voilà déjà le 11 janvier. C'est dingue ça!

Grégory a déconné grave: rien de ce qu'il avait prévu de faire pour ce jour n'est terminé, ce qui ne l'empêche pas de se lancer dans une nouvelle partie test, ou le système des bonus au joueur lanterne rouge marque ses limites, en déséquilibrant le jeu. Le rôle de l'arbitre est aussi quelque peu modifié. La copie est à revoir.

C'est au soir que Grégory dépouille les réponses de son petit sondage pour le nom du jeu. Grand vainqueur: Sapristi serpents!, devant Gob, gob! et Sneaky snakes! Qu'il en soit ainsi!

Avant de sombrer dans les bras de Morphée, il ressasse le problème du bonus dans tous les sens...

### MERCREDI 14 JANVIER

Durant les deux derniers mois, Sébastien n'a eu l'occasion d'initier que deux parties test de Venus attaque, et les règles n'ont même pas encore été commencées. Trop d'autres projets sont en cours et cela remet en cause la participation de Venus attaque au concours de Boulogne.

### MERCREDI 14 JANVIER

Grégory a totalement remanié sa règle. De dix pages, elle est passée à six. Exit aussi les niveaux de jeu auxquels il a préféré une règle découverte, une autre de base et enfin une avancée, en s'inspirant de Ca\$h'n'gun\$. Deux variantes viennent compléter le tout. Une chose est sûre: ça avance bien du côté des serpents.

### PROCHAIN ÉPISODE

Dans Les experts ou presque, saison 1, épisode 3, vous découvrirez enfin si Grégory est vraiment le demi-frère de Sébastien. Nous vous dirons pourquoi Sylvain dort toujours en caleçon long, et vous verrez que les pierres qui roulent n'amassent pas toutes de la mousse. Enfin, ça dépend.

*Didier Delhez*

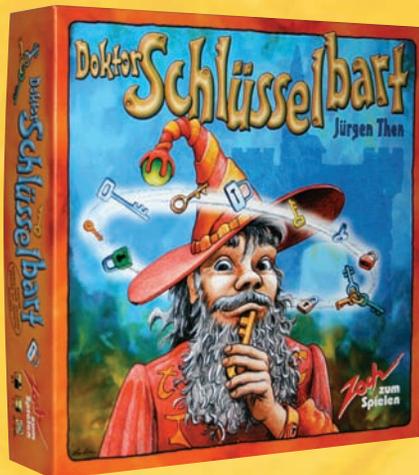


# Tu dors ou tu joues ?

*C'est l'heure de la récréation !*

Le fameux **Docteur Passe-partout** est célèbre pour ses potions magiques et ses remèdes miracles... mais pas pour avoir une grande mémoire ! Voilà qu'il a complètement oublié la formule magique pour ouvrir les portes de son château. Comment faire ? C'est bien simple, il lui suffit de retrouver les élixirs pour confectionner une recette lui redonnant la mémoire de sa jeunesse. Mais avant cela, il devra s'y retrouver dans toutes les clés du château pour ouvrir les portes et chercher les ingrédients indispensables.

Le plateau de jeu représente le plan du château et ses treize pièces séparées par des portes qui indiquent chacune le type de clé qui pourra l'ouvrir. Chaque joueur reçoit un sac contenant toutes les clés du château. Pour déplacer le docteur, il faudra rechercher à tâtons dans le sac, sans regarder les clés. Comme tous les joueurs cherchent en même temps, il ne faut pas traîner, mais attention, si l'on se trompe de clé, on perd son tour et on attend que quelqu'un ait trouvé une clé. Le

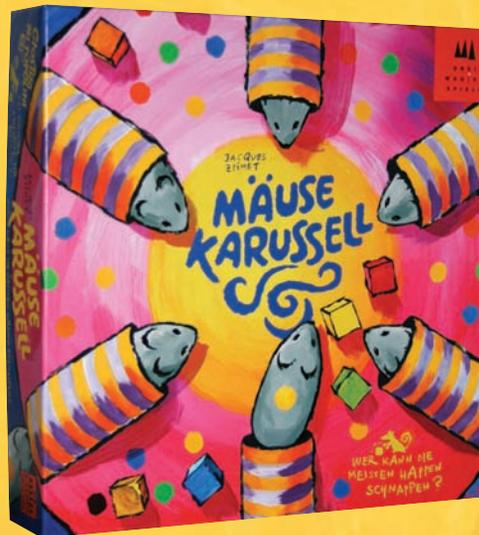


premier joueur qui réussit peut déplacer le docteur à travers la porte ouverte. Les joueurs ont tous reçu une carte ingrédient au début du jeu et essayent de se rendre dans la pièce du château où se trouve cet élixir. Dès qu'ils ont réussi, ils déplacent l'élixir dans une autre pièce et piochent un autre objectif, puis le jeu continue. Pour éviter que les parties ne soient trop longues, des passages secrets sont présents dans le château, ce qui permet de passer rapidement d'un côté à l'autre de la vaste demeure. Dès qu'un joueur a réuni quatre élixirs (quelles que soient les couleurs), il gagne la partie et le docteur peut confectionner son remède lui redonnant la mémoire.

Doté d'un matériel très attractif et très agréable à manipuler, ce jeu est basé sur un mécanisme simple, la reconnaissance tactile, auquel s'ajoute la rapidité. Les premières parties seront appréciées sans aucun doute, grâce notamment à la facilité et au plaisir de manipuler ces objets. Cependant, les plus habiles seront favorisés et les joueurs un tout petit peu plus lents que les autres risquent de passer la partie à regarder jouer leurs petits copains. Enfin, après plusieurs parties, la répétition d'actions toujours identiques lassera quant à elle les autres joueurs, même si la victoire atténuera de temps à autre la lassitude. Il sera alors temps de donner le jeu aux petits cousins, afin qu'ils aident à leur tour le distrait docteur !

BC

♥ **Doktor Schlüsselbart (le docteur Passe-partout)** a été créé par Jürgen Then, illustré par Victor Boden, et édité par Zoch. Il peut être pratiqué à partir de 6 ans par 2 à 5 joueurs. Le jeu est en langue française et les règles sont très claires. ♥



Les petites souris sont à l'affût ! La grande réserve de fromage a été découverte. Mais qui réussira à s'emparer du plus grand stock de fromage en mémorisant les emplacements de toutes les souris ?

**Le manège des souris** se compose d'un plateau rond sur lequel sont collés six petits tunnels. Des souris en bois se cachent dans ces tunnels. On distingue les souris les unes des autres grâce à un point de couleur situé sur leur dos. Une fois dans le tunnel, on ne voit plus quelle est la couleur de la souris, mais on peut toujours





essayer de s'en souvenir ! Le jeu repose sur cette idée : les joueurs doivent retenir les couleurs des souris pour les faire sortir de leur tunnel lorsqu'un morceau de fromage de leur couleur est sur le plateau. Bien sûr, ce n'est pas du vrai fromage mais des cubes de couleur. Au début du jeu, trois cubes sont placés au milieu du plateau. Une fois que ces cubes ont été pris par les souris affamées, le joueur en remet trois en les tirant du sac. Lorsque le sac est vide, chaque joueur compte ses points et celui qui en a attrapé le plus remporte la partie.

Très coloré et parfaitement conçu pour les enfants avec un matériel attirant et assez gros pour être facilement saisi, le Manège des souris attire dès le premier coup d'œil. Néanmoins, il ne faut pas le réduire à un simple jeu de mémoire, comme les souris bougent tout le temps, il faut être très attentif pour se souvenir de tout. Même des adultes avertis pourront être surpris, heureusement que l'on peut rire de ses erreurs et de celles des autres ! Il sera ainsi possible de faire jouer ensemble des enfants d'âges et de capacités différentes sans que cela se limite à un exercice de mémoire, ce qui ne serait pas très amusant. Pour les aînés ou pour les enfants plutôt doués, une variante existe : au lieu de faire sortir une souris de son tunnel pour récupérer un bout de fromage, il ne pourra prendre les cubes que par lot de trois, en dévoilant les trois souris correspondantes. C'est plus dur, bien sûr, mais il faut mériter de devenir un expert mondial du déplacement des souris !

BC

♥ *Le Manège des souris a été créé par Jacques Zeimet, illustré par Rolf Vogt, et édité par Drei Magier Spiele. Il peut être pratiqué à partir de 4 ans par 2 à 6 joueurs. Le jeu est en langue française et les règles sont très claires.* ♥

**Rattlesnake** est un jeu au matériel et au thème uniques. Rien ne le laisse supposer au regard de la boîte, mais il faut se montrer curieux et oser ouvrir ce repaire de serpents à sonnettes. À l'intérieur, vous trouverez un beau petit plateau de

jeu toilé, représentant un entremêlement de serpents de 5 couleurs différentes, un vrai nid de crotales. Il y a aussi un dé reprenant les 5 sortes de serpents du plateau (aux esprits calculateurs qui savent qu'il y a six faces à un dé digne de ce nom alors qu'il n'y a que 5 couleurs de serpents, nous préciserons que le bleu est présent deux fois). Jusque là, rien d'unique. L'unicité tiendrait-elle aux 12 objets oblongs, d'un gris poli et brillant, qui complètent le matériel ? Ces magnifiques objets sont des aimants, et ce sont eux, en effet, et leurs fortes capacités d'attraction, qui représentent l'attrait principal du jeu. Après que les aimants ont été distribués également entre les joueurs, la partie peut commencer. Chaque joueur devra à son tour lancer le dé, puis poser alors l'un de ses aimants sur le plateau, sur l'un des serpents de la couleur correspondant à son jet de dé, le vainqueur étant celui qui, le premier, parvient à se débarrasser de tous ses aimants (qualifiés d'oeufs de serpents). Toute la difficulté et le sel du jeu proviennent de la pose de l'aimant sur le plateau de jeu. Il faut en effet absolument éviter que cet aimant n'en attire un autre déjà placé, et même plusieurs autres, par le biais de réactions d'attraction en chaîne. Si tel était le cas, le joueur devrait alors intégrer à sa main tous ces nouveaux aimants, l'éloignant ainsi de la victoire.

Ce jeu fascine les enfants. Il faut dire que les aimants sont particulièrement puissants. Il faut voir trembler tous ceux déjà placés lorsqu'on en approche un nouveau, quelquefois même tourner sur eux-mêmes ! La tension monte au fur et à mesure de la pose de nouveaux oeufs. L'idée d'utilisation de ces aimants (ayant une autre destination à l'origine) est superbe, et donne un jeu aux mécanismes simples mais uniques, idéal pour les enfants. L'intérêt pour les grands est

plus limité, bien qu'il soit toujours agréable d'en faire quelques parties à la suite. Si vous devez poser le septième ou huitième œuf, vous êtes à peu près sûr de ramasser tous les autres. Rares sont les parties où l'on peut aller plus loin. Cependant, cette considération tactique n'a que peu d'écho auprès des plus jeunes, l'important étant pour eux la fascination du mécanisme magnétique et la tension engendrée par la partie. Ne les en privez pas.

PC



♥ *Rattlesnake est un jeu de Roberto Di Meglio, illustré par Francesco Mattioli, et édité par Ubik (Edge Entertainment). Il s'adresse aux enfants dès 6 ans et une partie ne dure pas plus de dix minutes de suspense. Rattlesnake nécessite de deux à quatre joueurs, mais on peut jouer tout seul avec les aimants sans problème, leurs applications étant innombrables. Ceux de la boîte permettent, après un petit entraînement, de faire un bruit agaçant pour les parents. Il suffit d'en lancer deux en l'air après les avoir maintenus à petite distance l'un de l'autre dans la main, bloqués par le pouce.* ♥



## TACTIC PAINTBALL

GRATUIT 1: JANV:09 BISMESTRIEL

### LE PAINTBALL PASSÉ AU CRIBLE

# GRATUIT

Après **PLATO**, découvrez le nouveau magazine édité par Megalopole :

**TACTIC PAINTBALL** décrypte toute l'actualité du paintball en donnant la parole aux joueurs, aux organisateurs, aux gérants de terrains, aux fabricants, etc.

**CAMO & FLUO** ; il y en a pour tous les goûts !

TACTIC PAINTBALL est un magazine PDF bimestriel gratuit.