

74

# plato

LE MAGAZINE DES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES

**EXEMPLAIRE OFFERT**  
**DÉCOUVREZ PLATO!**



## COLT EXPRESS

UN JEU CRÉÉ  
PAR CHRISTOPHE RAIMBAULT



CADEAUX  
Pour **Colt express**  
& **Boom bokken**



Mage wars

Hansa teutonica

Fabien Bleuze & Yves Hirschfeld



Devinez des titres de film avec des indices visuels



Jeu de majorité  
Prix FLIP 2007  
Riche matériel



Jeu de rapidité  
Nombreuses variantes  
Ambiance garantie



Combinaisons de magies  
Hyper simple  
Très tactique



Plumes numérotées sur la tête  
Déduction  
Bluff



DISTRIBUTEUR DE JEUX DE SOCIETE - [WWW.ATALIA-JEUX.COM](http://WWW.ATALIA-JEUX.COM)



Jeu de dés  
Course avec objectifs secrets

Inspiré d'un jeu de plis traditionnel italien



Placement d'ouvriers  
Jeu de dés simple mais d'une riche profondeur



Loup garou, rapide  
Sans élimination  
Sans modérateur  
Dès 3 joueurs !!!

Un mixte entre Trivial Pursuit et Poker



# PLATO

## a 10 ANS !

Pour son anniversaire, le magazine change de look. Vous avez entre les mains la nouvelle maquette, toute rutilante, toute belle (à notre humble avis en tout cas). Le contenu ne change pas beaucoup... Les rubriques et leur organisation habituelles sont au rendez-vous: le Tutti frutti et ses brèves diverses et variées, le dossier sur le jeu de couverture, des chroniques de jeux anciens et nouveaux, des interviews et des dossiers...

À la demande de plusieurs lecteurs, et aussi de certains de nos rédacteurs, nous vous proposons désormais d'autres points de vue sur les jeux que nous chroniquons. Ainsi, notre avis ne sera plus uniquement celui d'un rédacteur, mais donnera (dans la mesure du possible) un panorama plus vaste de la réception d'un jeu.

Autre nouveauté de taille: Plato se dote d'un site Internet digne de ce nom. Vous pouvez toujours vous y abonner ou acheter les numéros qui vous intéressent, mais vous y trouvez aussi désormais du contenu rédactionnel qui annonce et complète les articles publiés sur papier, et surtout, ce site devient un vrai lieu d'échange avec la rédaction. Alors, rejoignez-nous sur [www.plato-magazine.com](http://www.plato-magazine.com).

## SOMMAIRE

HÉLÈNE GRAVELEAU



Tutti frutti	4
<i>Un peu de tout, mais ludique</i>	
<b>JEU</b> Colt express Ludonaute	14
Christophe Raimbault	16
<i>Rencontre</i>	
<b>JEU</b> Imperial settlers Portal, Edge	20
<b>JEU</b> Dragon run Blue Orange	22
<b>JEU</b> Castles of mad king Ludwig Bézier Games	24
<b>JEU</b> Chosön Moonster Games	26
<b>JEU</b> Artificium Lifestyle, Asmodee	28
Timofey Shargorodskiy	29
<i>Rencontre</i>	
<b>JEU</b> 7 Kingdoms Deinko Games	31
<b>JEU</b> Wakanda Blue Orange	32
<b>JEU</b> Die Stauer Hans im Glück	34
Hansa teutonica Argentum Verlag, Z-Man Games	35
<i>Retour sur</i>	
<b>JEU</b> Hansa teutonica Britannia Argentum Verlag	38
Andreas Steding	39
<i>Portrait</i>	
<b>JEU</b> Mage wars Marabunta	40
<b>JEU</b> Mangrovia Zoch	42
<b>JEU</b> Isaribi Okazu Brand	44
<b>JEU</b> Edo yashiki Japon Brand	46
<b>JEU</b> Aristo-maze BakaFire Party	46
<b>JEU</b> Crazy circus GameWorks	47
<b>JEU</b> Souk Bombyx	47
<b>JEU</b> Akrotiri Filosofia	48
<b>JEU</b> Fleet commander Capsicum Games	48
<b>JEU</b> Parade Filosofia	49
<b>JEU</b> Mythe Sugorokuya	49
<b>JEU</b> Boom bokken Playad Games	50
<b>JEU</b> Monsters & maidens Game Salute	50
<b>JEU</b> Kaboum Iello	51
<b>JEU</b> La danse des cafards Gigamic	52
<b>JEU</b> Korrigans Ilopeli & Matagot	52
Baston, le jeu qui craint	54
<i>Au fond de l'armoire</i>	
<b>JEU</b> Comment j'ai adopté un gnou Le droit de perdre	57
Fabien Bleuze & Yves Hirschfeld	58
<i>Rencontre</i>	
Les réussites	60
<i>Jeux de cartes</i>	
Suburbia / Manhattan project	62
<i>Plateaux numériques</i>	



**PLATO**  
rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgique  
[info@plato-magazine.com](mailto:info@plato-magazine.com)

Tél. +32 486 50 51 91

**ÉDITEUR RESPONSABLE**

Megalopole <sup>SPRL</sup>  
représentée par Didier Delhez

**RÉDACTRICE EN CHEF**

Hélène Graveleau

**RÉDACTEURS**

Damien André, Antonin Bechler,  
John Berny, Vincent Bonnard, Benjamin  
Bord, Renaud Depond, Pierre Deseuf,  
Olivier Doyen, Arnaud Gompertz, Lionel  
Graveleau, Jean-Jacques Laduron,  
Marc Le Borgne, François-Xavier Martel,  
Mr Jmad, Sébastien Pereda

**CORRECTEURS**

Marc Le Borgne & Sébastien Pereda

**ISSN**

1782-0677

**DÉPÔT LÉGAL**

Mars 2015

**VISUELS**

Couverture: © Ludonaute. Photo de Christophe Raimbault @Ludovox

Photos des boîtes de jeu, de leur contenu, visuels tirés des jeux eux-mêmes: tous droits réservés.

**MISE EN PAGE & IMPRESSION**

**Mise en page:** Megalopole <sup>SPRL</sup>, Leuze, Belgique  
[info@megalopole.com](mailto:info@megalopole.com)

**Impression:** Onlineprinters GmbH, Rudolf-Diesel-Straße 10, 91413 Neustadt a. d. Aisch, Allemagne

**REMERCIEMENTS**

Nos remerciements vont à tous les éditeurs, distributeurs et autres acteurs du monde ludique 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 et la diffusion, même partielle, et sur quelque support que ce soit, physique ou électronique, du présent magazine sans autorisation écrite de Megalopole <sup>SPRL</sup> sont strictement interdites.

# TAXES EN STOCK



par **Benjamin Bord & Olivier Doyen**

LES JEUX,  
C'EST  
DU SÉRIEUX!

## INFO OU INTOX ?

**A**près le sombrero (de l'amer), Repos Prod tente d'imposer la tequila dans sa cantine d'entreprise! – Asmodee lance une OPA sur Airbus Industries. – Elle couche avec un illustrateur bien en vue et déclare: «Il est drôlement brouillon.» Si vous cherchez un scoop à la hauteur de votre curiosité malsaine, passez votre chemin, cela ne vous regarde pas (mais si vous avez du croustillant, on est preneurs...).

Parfois la vie est cruelle. Vous vouliez tellement ce jeu... Par un vilain concours de circonstances malheureuses, vous avez loupé les précommandes organisées sur BGG en prévision du salon d'Essen. Vous vous êtes donc épanché sur l'épaule d'un camarade qui vous a assuré qu'il se procurerait le Saint Graal pour vous, directement sur le stand de l'éditeur. Comble de malchance, le jeu fit un tel buzz qu'il fut en rupture moins d'une heure après l'ouverture des portes du salon. Commença alors un long et douloureux parcours du combattant, de forums en sites obscurs, pour tenter de dégoter la dernière copie encore en vente dans ce monde, l'éditeur ayant annoncé officiellement qu'il n'y aurait aucun retraitage (la peste soit des Japonais et de leur politique minimaliste!). Mais rien n'y fit. Et puis, alors que vous étiez aux portes de l'abandon de soi, traînant mollement votre mal de vivre en caleçon sale, une lueur: un ami affirmait avoir contacté l'auteur directement et qu'il était d'accord pour vous vendre un de ses exemplaires personnels! Champagne au wasabi! Tout guilleret, vous avez sauté sur l'occasion et accepté son tarif de 28€.

Vous avez même consenti à payer 20€ de frais de port après avoir difficilement dégluti votre salive. Le dernier exemplaire au monde mérite bien ça. Ce soir, vous sortez de l'entrepôt Chronopost, une larme d'amertume court sur votre joue. Une larme à 32€, les frais de douanes réclamés, portant le jeu minimaliste de vos rêves à 80€. Alors oui, parfois la vie est cruelle, mais reconnaissez que vous l'avez un peu cherché...

### QU'EST-CE QU'IL DIT ?

#### Quelques définitions indispensables

- ◆ Immersion: Prétexe. Vaine tentative du lobby des auteurs pour vendre à leurs clients des tableaux Excel déguisés en mondes fantastiques. || «Et là, tu chevauches Pégase pour voler jusqu'au trésor des lutins!... – Bon tu le bouges ce pion blanc pour choper tes trois cubes jaunes?»
- ◆ Jeu minimaliste: Jeu affublé d'une interdiction de dépasser deux règles. Jeu prétentieux s'affirmant capable d'égal

tant Caylus tout en entrant dans le volume d'un paquet de cigarettes, un peu comme fourrer une choucroute royale dans un nem. || «Je ne comprends pas», Ken Rush, auteur de **Rumble in the house**. – «Et le plateau? – Ben là, au dos du timbre.» ☘

### FESTIVAL INTERNATIONAL DU JEU DE CANNES : DÉLIBÉRATION POUR LE PRIX DU JURY 2015

500 À MA DROITE !!  
500 !! 600 !!...  
UNE FOIS



PAR LE JOUEUR MASQUÉ

- ☘ **Plato magazine** est imprimé sur du papier répondant aux normes PEFC et FSC. Voir ci-dessous.
- ☘ Nous limitons notre tirage au strict nécessaire.
- ☘ Les colis que nous sommes amenés à envoyer sont conditionnés avec un maximum de matériaux de récupération.

**PEFC** = «Programme for the Endorsement of Forest Certification Schemes» (PEFCTM). Il s'agit d'un organisme mondial indépendant de contrôle pour une gestion durable des forêts. La certification PEFC, vous indique que Plato n'utilise que des papiers certifiés issus de pâte ou de bois provenant de forêts durables et correctement gérées au niveau écologique, économique et social. Le PEFC a été créé en 1999 à l'initiative des forestiers français et finlandais.

**FSC** = «Forest Stewardship Council» (FSC®). Cette certification indique que la chaîne de production dédiée à la fabrication de Plato répond à une exploitation durable des forêts par le respect des populations autochtones (préservation de la biodiversité, régénération des forêts), et un contrôle multipartite de l'activité des forestiers (commissions incluant des représentants des peuples locaux ou d'associations environnementales). Le FSC est né en 1993 pour œuvrer en faveur de la préservation des forêts tropicales.



# MARE NOSTRUM

GAMME EPOPEE, OPUS III

VOTRE EMPIRE  
VOUS ATTEND !

KICKSTARTER  
14 MARS 2015



ASYNCRON

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

AS  
D'ORpar **Hélène Graveleau**

## LE PALMARÈS 2015

**En récompensant les meilleurs jeux disponibles en français, l'As d'or a pour but de saluer de vraies réussites de cette année et de donner un bon échantillon de la diversité de la production ludique.**

**Ainsi, du jeu pour enfants dès quatre ans, simple et très accessible, à celui réservé aux passionnés avertis, voici le palmarès 2015:**

**LA CHASSE AUX GIGAMONS** • ELEMOM GAMES

*Un jeu de Karim Aouidad et Johann Roussel, illustré par Marie-Anne Bonneterre.*

La chasse aux Gigamons réussit à moderniser avec brio le principe éculé du **Memory** en y ajoutant une dose de tactique bienvenue qui le rend intéressant à tout âge. Les enfants (à partir de quatre ou cinq ans) adorent déclencher des pouvoirs et s'emparer des gigamons aux magnifiques illustrations.

Le jury aime le juste dosage entre classique rassurant et fraîcheur de mécaniques contemporaines.

**PERLIN PINPIN** • COCKTAIL GAMES

*Un jeu de Miranda, Madeleine, Denise & Max Evarts, illustré par Jimmy Pickering.*

Avec son thème fédérateur de princesses à réveiller et sa mécanique simple et prenante, **Perlin pinpin** est un jeu de cartes qui fait mouche auprès des enfants dès six ans. La règle anecdotique de calcul mental familiarise les petits avec les additions sans qu'ils en prennent conscience, et sans même que le titre prenne des allures de jeu éducatif. Un exploit.

Le jury aime la façon dont les petits s'approprient ce jeu d'un abord pas si simple.

**LE LIÈVRE ET LA TORTUE** • PURPLE BRAIN

*Un jeu de Gary Kim, illustré par Mathieu Leyssenne.*

Purple Brain continue à séduire avec sa collection livre et jeu et ce **Lièvre et la tortue**, aussi beau que plaisant et aussi simple que tactique.

Le jury aime son matériel, sa mécanique qui sied à merveille à son thème (à moins que ce soit l'inverse) et ses clins d'œil aux fables qui raviront autant les néophytes que les joueurs chevronnés.

**PARADE** • FILOSOFIA

*Un jeu de Naoki Homma, illustré par Chris Quilliams & Yuka Saitoh.*

Dans la lignée du **6 qui prend!** et des jeux de défausse, **Parade**, enfin disponible en français, a tout pour s'imposer comme un classique des jeux de cartes familiaux qui font de beaux souvenirs d'enfance.

Le jury aime le thème, la superbe édition, l'accessibilité et la profondeur de jeu.

**HÉROS À LOUER** • IELLO

*Un jeu de Kuro, illustré par Biboun.*

Un peu de bluff, de chance et de déduction pour ce jeu d'apéro au matériel minimaliste et aux parties ultra rapides.

Le jury aime cette jolie collection et ce jeu de cartes sans prétention pour les amateurs de bluff et ceux qui veulent s'y frotter.

**MINIVILLES** • MOONSTER GAMES

*Un jeu de Masao Saganuma, illustré par Noboru Hotta.*

Facile à expliquer et à jouer, plus tactique et profond qu'il ne semble au premier abord, **Minivilles** est idéal pour jouer en famille ou initier aux principes des jeux de gestion.

Le jury aime son accessibilité ainsi que le renouvellement et les subtilités accrues qu'offrent les extensions.

**COLT EXPRESS** • LUDONAUTE

*Un jeu de Christophe Raimbault, illustré par Jordi Valbuena.*



Quelle ambiance! Qu'importe l'issue de la partie, à **Colt express** c'est principalement l'histoire qu'on raconte qui reste en mémoire. Son matériel en 3D au cachet incomparable fait l'unanimité.

Le jury aime son rythme, son chaos apparent qui masque de vraies possibilités tactiques et, surtout, son ambiance western.

**SPLENDOR** • SPACE COWBOYS

*Un jeu de Marc André, illustré par Pascal Quidault.*

L'évidence de sa mécanique et ses jetons de poker si agréables à manipuler font le sel de **Splendor**. La durée de jeu facilite l'enchaînement des parties systématiquement réclamées par les perdants qui veulent tenter de s'y prendre différemment.

Le jury aime cet irrésistible goût de reviens-y.

**ABYSS** • BOMBYX

*Un jeu de Bruno Cathala & Charles Chevallier, illustré par Xavier Collette.*

**Abyss** séduit pour son magnifique parti pris graphique et sa mécanique simple et profonde qui en fait une vraie porte d'entrée vers les gros jeux de stratégie.

Le jury aime plonger dans la beauté de ses graphismes, manipuler ses perles et pratiquer cette mécanique qui en fait un entre-deux idéal entre jeu familial et jeu pour joueurs avertis.

**DEUS** • PEARL GAMES

*Un jeu de Sébastien Dujardin, illustré par Ian Parovel, Christine Deschamps, Misda & Paul Laffond.*

**Deus** séduit et innove avec son système de défausse de cartes qui sert à construire son jeu et à se jouer du hasard de la pioche.

Le jury aime l'équilibre entre placement, gestion de ressources, et combos entre stratégie et opportuniste.

**DEAD OF WINTER** • FILOSOFIA

*Un jeu d'Isaac Vega et Jonathan Gillmore, illustré par Fernanda Suarez.*

**Dead of winter** propose une expérience de jeu originale et très immersive avec son double objectif commun et individuel et l'éventualité que l'un des joueurs soit un traître.

Le jury aime la trame narrative, générée à la fois par le scénario et par la façon dont les joueurs vont gérer leurs objectifs, et l'ambiance de suspicion qui s'installe.

### FIVE TRIBES • DAYS OF WONDER

Un jeu de Bruno Cathala,  
illustré par Clément Masson.



Cet awalé très revisité a été remarqué pour son immense profondeur, sa tension permanente pour trouver le juste rapport gain / coût, le plaisir de l'égrénage des pions, son matériel et l'égal plaisir dans toutes les configurations. Un jeu avec un peu de stratégie et énormément d'opportunisme.

Le jury aime son élégance et sa complexité extrêmement ludique.

Ce qui caractérise particulièrement la sélection 2015 est la simplicité des règles de ces jeux. Ils sont faciles à apprendre et rapides à appréhender. Pour autant, aucun n'est simpliste et ils dévoileront énormément de profondeur et de subtilité à ceux qui se prendront au(x) jeu(x). ☘

### LOONY QUEST • LIBELLUD

Un jeu de Laurent Escoffier  
& David Franck, illustré  
par Paul Mafayon.



Le jury a souhaité mettre en avant un tout nouveau jeu, dont les prototypes présentés sur différents festivals depuis environ un an ont enthousiasmé le public. Son originalité, son accessibilité et la qualité du travail éditorial lui promettent un bel avenir.

## PLACE DU MARCHÉ

### ATALIA

#### UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR

Cesare Mainardi, auteur de **Racing** et **Robotroc** édités sous le label Main Cards, change d'étiquette afin de devenir distributeur. Voici donc sa nouvelle société, Atalia, dont le nom s'inspire de son pays d'origine, l'Italie.

Son catalogue est développé selon deux axes. Lors du dernier salon d'Essen, il a parcouru les nombreuses allées afin d'aller dénicher des titres qui auraient eu peu de chances d'arriver sur nos étals. Sa connaissance du marché italien promet également quelques partenariats qui pourraient bien profiter aux joueurs francophones.

Une démarche particulière a consisté à visiter quelques ludothèques afin de faire tester cette sélection aux publics familial et adulte. Cesare Mainardi affichant la volonté d'une gamme restreinte afin de bien connaître chaque titre et d'être à même de

tous les défendre, a choisi la dizaine de titres de son catalogue sur la base de ces retours. À partir du mois de février, il est donc devenu possible de trouver en boutique **Coyote** dans la version éditée Oliphante, **Loup-garou pour une nuit**, adaptation épurée des fameux **Loups-garous de Thiercelieux** par Ted Alspach, **Höyük**, **Movie trailer**, **Sam la pagaille**, **Waggle dance**, **Primiera** ou **Dice run**. Sont annoncés également **Hansa teutonica** et ses extensions ainsi que le très attendu **Yunnan**.



et 29 mars), Issy-les-Moulineaux (11 avril), Toulouse (du 8 au 10 mai), ou encore Paris est ludique (13 et 14 juin). **VB** ☘



## PLATÔ, LE PHILOSOPHE DU JEU

### FUTUR SIMPLE OU PASSÉ DÉCOMPOSÉ

Par Bedehem & Cyril Bouquet



« LORSQUE LE VIRTUEL  
SUPPLANTE LE RÉEL,  
LE FUTUR DÉRAILLE »

# TÊTE AU CARRÉ ET BILLES EN TÊTE



par **Vincent Bonnard**

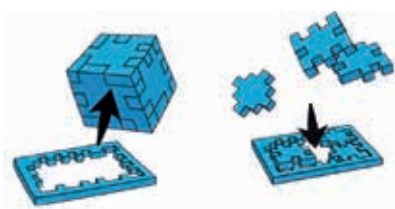
## IELLO CRÉE UNE GAMME DE CASSE-TÊTE

es amateurs de manipulations, de logique, ou des deux, salueront l'arrivée chez Iello d'une nouvelle gamme de casse-tête qui remplace l'excellent *Perplexus*, désormais distribué par Asmodee. La marque jaune est désormais distributeur de différents produits, parmi lesquels ces *Marusenko sphere* et *Happy cube*.

Après avoir torturé des méninges et occupé des mains espagnoles, américaines ou flamandes, ces casse-tête venus d'ailleurs arrivent dans nos boutiques.

### HAPPY CUBE

Créé en 1986 par le Belge Dirk Laureyssens, ce casse-tête propose trois défis. À partir du puzzle découpé en deux dimensions dans un simple rectangle d'EVA de 8 mm d'épaisseur (cette matière plastique souple qui sert aussi à faire des jouets lavables pour les tout petits), il s'agit de réussir à trouver la bonne combinaison pour former un cube. Le principe conserve son intérêt dans l'étape inverse, consistant à réintégrer les pièces dans leur support de base.



Son faible prix, trois euros, autorise facilement le troisième mode proposé: la combinaison de plusieurs *Happy cubes* parmi les six existants. Grâce aux modèles proposés dans la notice, des défis plus complexes sont lancés aux amateurs d'assemblage et de modélisation en trois dimensions.

**HAPPY CUBE**, six casse-tête différents et combinables, pour un joueur à partir de six ans, distribué par Iello. 3€

### MARUSENKO SPHERE

Ces douze sphères différentes sont classées par difficulté sur des niveaux allant de un à cinq. Elles sont composées de huit étoiles et de vingt-quatre triangles mobiles de couleurs variées, deux pour les plus simples. Elles se manipulent sur un principe s'inspirant du célèbre *Rubik's cube*. Pour résoudre ces casse-tête en trois dimensions, c'est-à-dire arriver à une association de motifs prédéterminée, il faut réussir à se familiariser avec les quatre types de mouvements rotatifs. Un tutoriel disponible en ligne, la solution standard,



suit une méthode de résolution systématique pour arriver à la solution «arlequin ou damier» de la sphère bicolore.

Cette sphère se révèle particulièrement agréable à manipuler. Aussi, pour le public n'appréciant que très modérément l'ambiance casse-tête, l'utilisation peut devenir toute autre. Chacun peut alors à sa guise composer des formes issues de son imagination suivant son inspiration.

L'idée reprend le concept lancé par *Design your cube* il y a quelque temps déjà basé sur le plaisir de la manipulation.

**MARUSENKO SPHERE**, douze casse-tête différents, pour un joueur à partir de huit ans, distribué par Iello. 19,90€



## CONCOURS FIVE TRIBES : LES RÉSULTATS

À partir de la situation proposée dans *Plato* n°71, la meilleure combinaison de deux coups permet d'obtenir 48 points. Comment?



### PREMIER COUP

Départ de F1 et redistribution des meeples en: E1 (bleu), E2 (blanc), E3 (bleu), D3 (vert) et en C3 (rouge). Assassinat du meeples bleu en E1 grâce aux quatre assassins collectés. Pose d'un chameau en E1 (15 points) et pose d'un palais en C3.

### DEUXIÈME COUP

Départ de A3 et redistribution des meeples en: B3 (rouge), C3 (bleu), D3 (blanc), D4 (vert), C4 (blanc), et en C3 (bleu): trois bâtisseurs entourés de six tuiles bleues rapportent 18 points. Pose d'un second palais et d'un chameau en C3. Valeur de la tuile avec ses deux palais: 15 points. Soit, au total: 15+18+15=48 points. CQFD.

### LES GAGNANTS

Bravo à nos trois gagnants: Julie CARON, Aurélien VANESE et Claude REMIGEREAU. Ils sont les seuls à avoir trouvé la combo gagnante. Ce qui tombe bien, puisque c'est justement trois boîtes de *Five tribes* que notre partenaire, Days of Wonder, avait à offrir.

HG ✕







# Alchimistes

Matúš Kotry

Découvrez les secrets de l'alchimie ! Mélangez des ingrédients et testez vos potions sur des étudiants dociles, déduisez progressivement les propriétés alchimiques des composants et publiez vos théories pour devenir l'alchimiste le plus réputé... à condition que vos conclusions soient exactes !

TESTEZ VOS POTIONS AVEC L'APPLICATION MOBILE GRATUITE !  
iOS/Android/Windows



[www.iello.info](http://www.iello.info)

## HÉROS À LOUER



RECRUTEZ VOTRE ÉQUIPE DE HÉROS !

## EN ROUTE VERS LES INDES

2



COMMERCE PAR-DELÀ LES OCÉANS

3



## AGENT HUNTER

BLUFF ET DÉDUCTION POUR 2 ESPIONS !

4



## WELCOME TO THE DUNGEON

ENTREZ SI VOUS L'OSEZ !

# ON NE VIT QUE DEUX FOIS



par **Pierre Deseuf**

## AGENTS SECRETS V1 BIS

**U**ne nuit froide était tombée sur Casablanca. Arborant mon complet-veston blanc, je m'étais trouvé une place proche du piano du Rick's Café américain, et je n'attendis guère avant de voir arriver mon contact de Playad dans son imperméable et chapeau gris. Alors que notre pianiste entamait la Marseillaise, Arnaud Ladagnous s'installait à ma table et me tendit sa serviette d'où j'extrayai la nouvelle version d'Agents secrets. Comment? Une nouvelle édition si rapidement après la première?

« Nous sommes une petite maison d'édition, chuchota Arnaud, nous avons sorti **Agents secrets** première mouture en février dans une mini-édition, tout juste cinq cents exemplaires, afin de tester l'appétit des joueurs et de sentir son potentiel tout en prenant un risque financier mesuré, le seul que nous pouvons prendre



d'ailleurs! Le succès de cette minisérie étant au rendez-vous, nous nous apprêtons à en commander un deuxième tirage. Mais nous avons profité de cette opportunité pour écouter les retours des premiers joueurs et les premières critiques venant des médias ludiques. »

Je soupesai la boîte: un carton bien épais, une illustration de couverture recadrée et cernée de blanc, glacé, du plus bel effet. Un vrai effort d'édition.

« Certains – dont Plato Magazine dans son article détaillé – pointaient les qualités du jeu, mais émettaient des réserves sur son matériel et ses illustrations. Nous en avons pris acte et comme nous étions alors en pleine préparation de la sortie de **Boom bokken**, nous posant des questions, justement, de forme, nous avons vu une belle occasion de lier ces deux "party games" dans une gamme plus cohérente. Nous avons donc demandé à l'infographe en charge de l'habillage de **Boom bokken** de relooker également **Agents secrets** pour que les deux jeux, formellement, se répondent. »

L'ouverture de la boîte révéla un matériel de bien meilleure qualité: intérieur prévu pour le rangement, des cartes bien colorées aux illustrations plus modernes, et mieux différenciées. Une lecture rapide de la règle m'apprit que les règles de l'espionnage n'avaient pas changé, à l'exception de l'ajout d'une variante « Le monde est vaste », réduisant le champ d'action d'un agent après sa première localisation, ce qui n'était pas sans rendre un peu plus tactiques les choix de mission, et augmenter les contraintes des agents loyaux face aux traîtres.

Mais... Comment? Le Caire n'existait plus en tant que destination, remplacé par... Casablanca?

# LA ROUTE S'ASSOMBRIT



par **Lilian Parmentier & Vincent Bonnard**

## EXTENSION SAGA LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

**La route s'assombrit est la quatrième extension Saga\* du Seigneur des anneaux. Elle s'inscrit dans la lignée de l'extension précédente Les cavaliers noirs. Elle peut être jouée à la suite, avec les règles de campagne, c'est-à-dire en ajoutant les cartes Avantage et Fardeau précédemment gagnées dans les scénarios de la première boîte, ou de manière indépendante.**

### L'ANNEAU DOIT ALLER AU SUD

L'extension ne propose qu'un seul héros, mais pas n'importe lequel! Il s'agit de l'un des plus célèbres personnages de Tolkien: Gandalf. Parmi les cartes disponibles pour construire son deck figurent les incontournables accessoires du sorcier, la pipe et le bâton, qui permettent d'augmenter ses



capacités. Du côté des alliés, le casting est également impressionnant avec des figures emblématiques de la Terre du Milieu: Galadriel, Boromir, Elrond et Bilbon Sacquet. Certaines cartes Joueur ne sont utilisables que dans cette extension:

Frodon possède l'énorme avantage de ne pas compter dans les trois héros maximum autorisés et permet donc une équipe composée de quatre personnages. Son autre particularité réside dans son icône Communauté. Les ressources de ce type servent à utiliser les cartes spécifiques qui, elles aussi, ne sont jouables que dans cette extension Saga. Selon le scénario, il est d'ailleurs possible de choisir le héros Frodon de l'extension précédente, afin d'exploiter au mieux les combinaisons de pouvoirs.

**La route s'assombrit** retrace l'histoire du *Seigneur des anneaux* de la formation de la communauté jusqu'à sa séparation, ce qui correspond à peu près à la seconde moitié du livre *La Communauté de l'anneau*. Pour une fois, chaque scénario n'utilise qu'un seul set de cartes Rencontre. Cela facilite la mise en place et le rangement puisqu'il ne sera pas nécessaire de retrier ces sets entre chaque partie.

Le premier scénario retrace le départ de Fondcombe jusqu'à l'arrivée aux Portes de Durin. Son originalité porte sur le fait que des dégâts sont placés sur les lieux au fur et à mesure, déclenchant des effets négatifs à la fin de leur exploration. Le deuxième scénario se déroule dans la Moria, où le Balrog se terre. La rencontre aura bien lieu, il attend de pied ferme la communauté. Une fois face à lui, les joueurs seront confrontés à un choix crucial: sacrifier



« Comme le jeu comporte maintenant deux livrets de règles supplémentaires – un en anglais, un en allemand –, expliqua Arnaud, nous avons dû changer Le Caire en Casablanca pour que les cartes fonctionnent dans les trois langues. La V1 est devenue un collector! »

Une belle réédition de deux mille boîtes qui permettrait de mener encore bien des missions risquées. ❄️

**AGENTS SECRETS, un jeu d'Arnaud Ladagnous, réédité par Playad Games en 2014.**

une partie de leur groupe, rendant la suite des aventures plus difficile encore, ou fuir au risque de subir d'importants malus. Enfin, le troisième scénario provoque la séparation du groupe à la recherche de Frodon avant que celui-ci ne prenne la décision de partir sans ses compagnons. L'arc narratif du *Seigneur des anneaux* est ainsi respecté, dans un esprit très fidèle à l'œuvre originale. ❄️



\* Edge réunit sous le nom de Saga les extensions qui respectent la narration de la trilogie de J.R.R.Tolkien.

## PATRON, UN VERRE D'ALCOOL MAISON!

### SPEAKEASY

Connaissez-vous le Lu zhan qi, autrement appelé « bataille chinoise »? Non? C'est normal, mais en revanche vous devez connaître le **Stratego**, un immense classique de la culture ludique française vendu par pleines palettes aux côtés des sempiternels **Monopoly** et autres **Cluedo**. Eh bien, il s'agit à quelques détails près de la même chose, à savoir un jeu de stratégie abstraite pour deux dans lequel les joueurs ne connaissent pas la valeur des pièces adverses qu'ils affrontent. Lors d'une prise, la pièce possédant la valeur la plus élevée l'emporte et élimine la perdante de la partie. Bien sûr, il faut composer avec certaines pièces spéciales et autres cases protectrices du plateau, le but étant de localiser et capturer la pièce maîtresse adverse. Ce que nous propose Capsicum Games ici n'est rien d'autre qu'un rhabillage en bonne et due forme transposant l'action du jeu au cœur de la prohibition. Exit les pièces



à connotation guerrière, vous jouerez désormais avec toute une famille mafieuse désireuse de dénicher le bar clandestin adverse (le « speakeasy » en anglais). L'édition est soignée tout en restant abordable, ce qui en fait l'occasion idéale de découvrir ce grand classique qui laisse la part belle à la mémorisation et au bluff. **BB** ❄️

**SPEAKEASY, un jeu d'Henri Redici, illustré par Aurélien Bidaud et édité par Capsicum Games, actuellement disponible pour un (tout petit) peu moins de 20 €.**






## COMMENT TRAITONS-NOUS LES JEUX?

Nous avons toujours considéré comme indissociables les éléments du trio auteur, illustrateur, éditeur. C'est la raison pour laquelle nous les mettons tous trois sur un pied d'égalité dans le bloc informatif en marge de chaque jeu.

Nous vous éclairons ensuite sur les mécaniques que le jeu met en œuvre, sur le public auquel il s'adresse, l'âge minimum pour y jouer et sa durée moyenne. Ces quatre paramètres essentiels sont toutefois à relativiser, car un jeu fait souvent appel à des mécaniques secondaires ou tertiaires, peut être joué par tous les publics, par des joueurs plus jeunes que prévu et peut même durer plus longtemps qu'annoncé (si, si!). Le nombre de joueurs est, par contre, une information fixe et définitive.

Savoir si la règle en français est incluse ou disponible en ligne est une information utile, à laquelle il faut ajouter la notion de « texte sur le matériel ». Certains rechigneront à jouer à un jeu parsemé de termes étrangers, même si la règle française est disponible. D'un autre côté, un jeu n'incluant pas la règle française et ne portant pas de texte sur son matériel pourra malgré tout vous inciter à la recherche de la règle française en ligne.

Enfin, une note figurée par un meeple, plus subjective, vient compléter ces informations diverses 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.

Enfin, sachez que nous sollicitons l'équipe et des personnalités du monde du jeu pour qu'elles donnent leur avis sur les jeux dont nous parlons. En 140 signes maximum, vous retrouverez donc en marge des avis complémentaires, pour que votre éclairage soit complet. ❄️

# SUCCÈS EST BRILLANT? ÉCHEC EST MAT!



par Benjamin Bord

## CHESS 2: THE SEQUEL

Quand quelque chose fonctionne bien, le monde moderne aime lui donner une suite. La plupart du temps, ces œuvres sont un mélange de facilité, de faible investissement et de buzz savamment dosé pour en dégager un bénéfice maximal. Le monde du jeu de société était jusqu'alors relativement épargné par cette tendance, les rares exceptions (Tikal) confirmant cette règle. Mais là, c'est du lourd, on parle d'une suite... au jeu d'échecs!

### LE RECU DU FOU

Force est de constater que David Sirlin, l'auteur de cette suite ambitieuse, dont la forte personnalité et les idées bien arrêtées nous avaient marqués lors d'une précédente interview (voir *Plato* n°67), est allé jusqu'au bout de son ambition: offrir une suite qui unifie le génie du jeu historique avec des mécaniques ludiques modernes afin d'améliorer les défauts

dans la moitié adverse, ce qui rend le jeu nettement plus agressif. Le second est la création de six «armées» différentes, chacune avec des pouvoirs spécifiques, ce qui rend pratiquement impossible une quelconque mémorisation de coups d'ouverture puisqu'il existe désormais vingt-et-une configurations de départ différentes. Par exemple, vous pourrez désormais opter pour une armée avec deux rois capables de prendre toutes les pièces qui les entourent en un seul coup, ou pour une reine pouvant se téléporter sur n'importe quelle case de votre camp. Le jeu se révèle particulièrement subtil et plaisant à jouer, essentiellement grâce à la rapidité de ses parties et à la variété des forces en présence. Disponible actuellement sur la plateforme de téléchargement Steam, il devrait débarquer sur iPad cette année. Son intelligence artificielle tout à fait convaincante vous permettra de vous entraîner seul avant de vous frotter aux joueurs en ligne. Et comme il a été conçu pour être joué avec des pièces standard, vous pourrez même télécharger gratuitement les règles pour vous faire votre propre opinion avant de l'acheter. ☘

**CHESS 2: THE SEQUEL**, un jeu vidéo d'échecs de David Sirlin, édité par Ludeme Games, disponible actuellement sur Steam, 14,99€.

des échecs. Car c'est bien de cela qu'il s'agit, perfectionner le jeu le plus noble de l'histoire. Partant du constat fait par de nombreux grands maîtres, dont Bobby Fisher lui-même, que les échecs étaient devenus un jeu essentiellement de mémorisation d'ouvertures et de situations données, et fort de son expérience des duels asymétriques (*Street fighter 2, Yomi*), il propose une nouvelle version qui diffère de l'ancienne sur deux points essentiels. Le premier est que pour triompher, il suffit désormais de placer son roi

## UN GOODIE PEUT EN CACHER UN AUTRE

Ce n'est pas un, mais bien deux goodies que vous offre *Plato* ce mois-ci:

### COLT EXPRESS

#### Le tunnel avant l'arrivée en gare

Il s'agit d'une carte d'arrivée en gare à mélanger avec les autres avant d'en piocher une au hasard.

Elle se joue en quatre manches: Tunnel – Tunnel – Tunnel – Normal

Pendant tous les tours de tunnel, les tirs permettent de faire tomber un butin exactement comme si on donnait un coup de poing.

Ce goodie qui sent bon la poudre vous est conjointement offert par Ludonaute et *Plato magazine*.



### BOOM BOKKEN

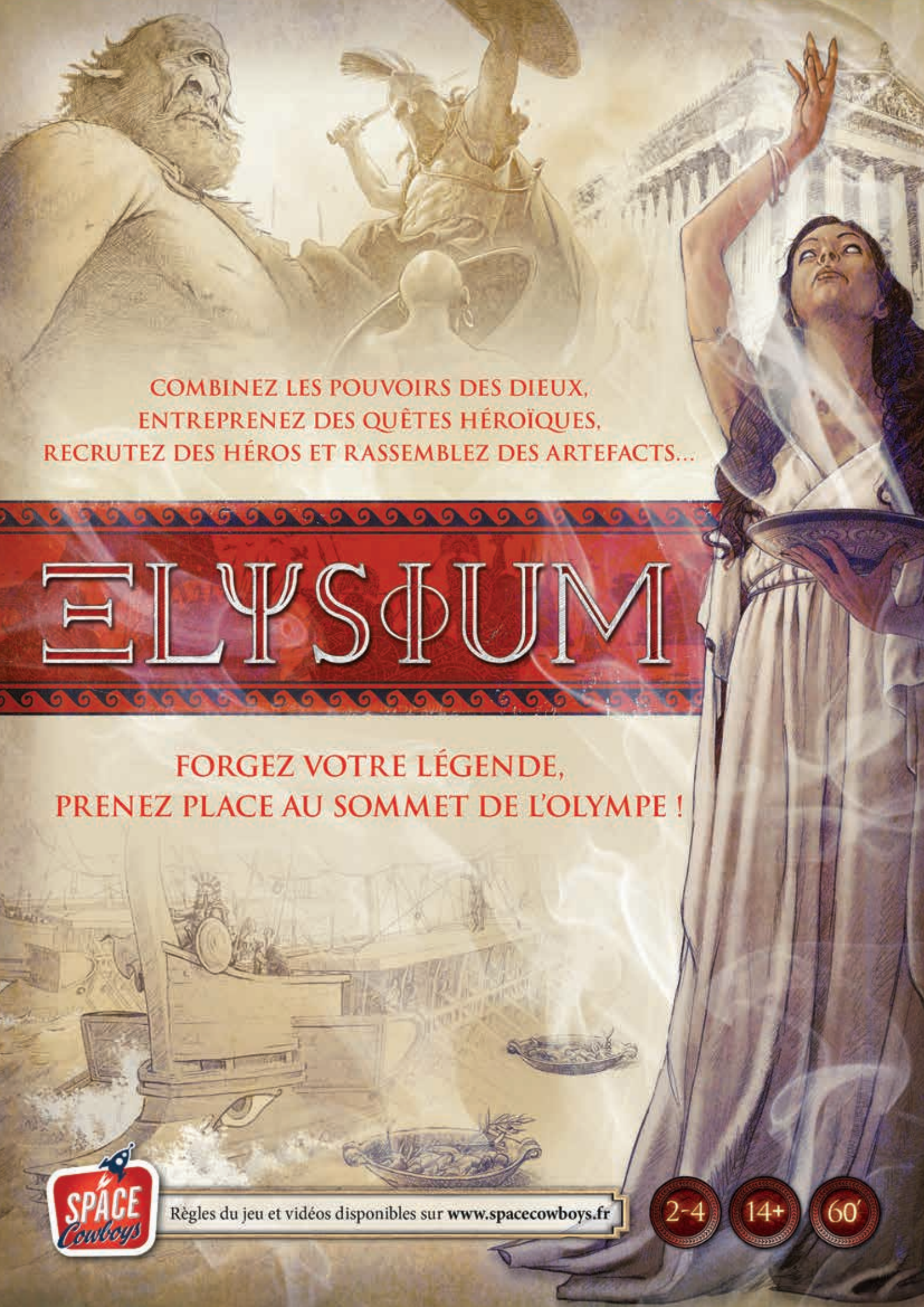
#### Deux cartes à mélanger avec les autres

La carte 3 hit combo se joue comme une carte Temps mort: le joueur désigne un joueur qui place les cartes jouées sous la pioche, puis pioche trois cartes et relance le jeu.

La carte Perfect peut être jouée à tout moment. Le joueur désigne d'un geste un joueur, choisit un numéro et fait une annonce (plus ou moins) et le jeu continue. Ce goodie explosif vous est conjointement offert par Playad Games et *Plato magazine*.

Si vous avez acheté votre exemplaire de *Plato* en boutique, il se peut que les cartes goodies pour *Colt express* et *Boom bokken* ne soient pas incluses; si c'est le cas, veuillez vous adresser poliment au sympathique vendeur pour les obtenir. ☘





COMBINEZ LES POUVOIRS DES DIEUX,  
ENTREPRENEZ DES QUÊTES HÉROÏQUES,  
RECRUTEZ DES HÉROS ET RASSEMBLEZ DES ARTEFACTS...

# ELYSIUM

FORGEZ VOTRE LÉGENDE,  
PRENEZ PLACE AU SOMMET DE L'OLYMPPE !



Règles du jeu et vidéos disponibles sur [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)

2-4

14+

60'

# COLT EXPRESS

TICKET

TO ROB



par **François-Xavier Martel**

## POINTS DE VUE

### Damien André

Le train en 3D est un coup de génie, cerise sur le gâteau d'un jeu nerveux et rapide.

### Benjamin Bord

Le jeu familial par excellence, qui conviendra à toutes les tables qui aiment s'amuser.

**Bien des années et des efforts auront été nécessaires pour que cette idée progresse dans la conscience populaire: non, le jeu de société n'est pas une activité puérile, réservée à d'éternels adolescents immatures cherchant à fuir un quotidien austère en se réfugiant dans des univers imaginaires tout en poussant des pions et autres figurines. Du tout. Christophe Raimbault et Ludonaute le prouvent bien... en nous invitant à endosser le rôle de bandits cherchant à détrousser des voyageurs tout en échappant au shérif, tout ça dans un joli petit train en carton. Tchou. Et Pan. C'est l'heure de la récréation.**

## AUTEUR

**Christophe Raimbault**

## ILLUSTRATEUR

**Jordi Valbuena**

## ÉDITEUR 2015

**Ludonaute**

## GENRE

Programmation

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 10 ans

## DURÉE MOYENNE

40 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6

## RÈGLES EN FRANÇAIS

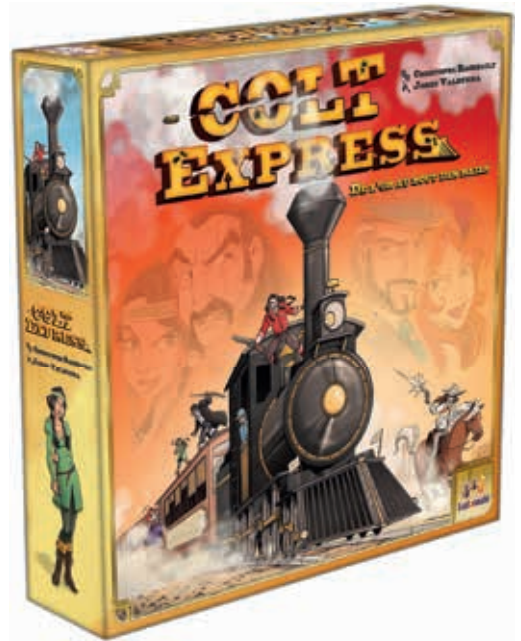
Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

## LE MATÉRIEL

Colt express aurait pu n'être qu'un simple jeu de cartes. C'est en tout cas la forme qu'il avait, à l'état de prototype. Au cours de son développement, il a pris une autre dimension. La troisième. Les éditeurs sont parfois la cible de critiques lorsque le format des boîtes est disproportionné par rapport à la quantité de matériel. Pour couper court à ces remarques, Ludonaute a sorti les grands moyens. Dans la boîte à la couverture un peu trop sage, il y a des cactus. Certes. Mais surtout, un train. Pas moins. Grace Kelly a dit au sujet de *Fenêtre sur cour* que la vraie star du film était son décor. Dans le même ordre d'idée, Antoine Bauza et Bruno Cathala ont affirmé que «le cœur du jeu, c'est le train. C'est donc le train qu'il faut mettre en valeur». Libre à chacun de juger lequel des deux a le plus de points communs avec Grace Kelly; quoi qu'il en soit, Ludonaute a bien suivi leurs



conseils pour aboutir à un résultat remarquable: l'ingéniosité et l'audace mises en œuvre à l'occasion de la conception de **Colt express** risquent bien de marquer un tournant dans la production. En effet, parvenir à proposer six wagons et une locomotive tout en volume, en maintenant un prix public accessible pour un jeu de cette gamme constitue bien un tour de force. Le train est constitué d'éléments de «punchboards» qu'il faudra assembler. La manœuvre nécessite délicatesse et attention, mais reste néanmoins accessible à un enfant habitué à suivre les schémas présents dans les boîtes de briques en plastique danoises. Le résultat vaut bien cette petite demi-heure de travail manuel. Irrésistible. La boîte permet de ranger tous les éléments sans avoir besoin de les démonter. Si le train focalise l'attention, les petits meeples représentant nos bandits sembleront un peu perdus dans ce décor de première classe et feront pester les joueurs aux gros doigts. Le reste est à l'avenant: les cartes sont de qualité, le trait est vif, direct, bien en phase avec l'ambiance et l'effervescence des parties. Le butin à collecter se compose de jolis petits jetons qui présentent l'avantage d'être jolis, mais l'inconvénient d'être petits. Le livret de règles, au format de la boîte, est soigné, sobre, clair et aussi conventionnel que le jeu est original.

## LES RÈGLES

L'essentiel tient sur quatre très grandes pages et n'est pas d'une insondable complexité. La principale difficulté au cours de la séance d'explication consistera surtout à capter l'attention de chacun des convives, trop occupés à faire sautiller leur bandit de wagon en wagon en s'exclamant «Tu es fait, Callaghan, rends-toi immédiatement – pas question, prends ça – PAN PAN – damned! je suis touché...». Chaque joueur contrôle donc un bandit ayant pris place dans le train, et dispose de dix cartes Action permettant de se déplacer, de tirer, de monter ou descendre du toit, de ramasser un élément du butin, de frapper un adversaire ou de déplacer le shérif. La partie se

déroule sur cinq manches, chacune divisée en deux parties. Au début de chaque manche, les joueurs mélangent leurs cartes Action en une pile face cachée et ne prennent que les six premières. Débute alors la phase de plan. À tour de rôle, les joueurs déposent une de leurs cartes sur une pile commune, face visible sauf événement particulier, sans en appliquer immédiatement les effets. Une fois que chacun a joué un nombre de cartes déterminé par la manche en cours, il est temps de passer à la phase Action. La pile constituée est alors retournée, et l'effet de



chaque carte est appliqué, dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées. Ces effets viennent donc animer les éléments de la scène, qui sont déplacés en conséquence. Les bandits chercheront à récupérer les parts de butin réparties dans les wagons et à décrocher la prime décernée au(x) meilleur(s) tireur(s). Le vainqueur est le joueur le plus riche à l'issue des cinq manches. Il peut alors embrasser son biceps puis pointer son index vers le ciel et, dans un excès de zèle, enfourcher sa mule et se diriger au pas vers le soleil couchant, en fredonnant qu'il est un pauvre cow-boy solitaire.

### NOTRE AVIS

**Colt express** est un jeu supposé être familial dans lequel les enfants s'efforcent essentiellement de tirer sur leur papa. Cela amuse les premiers et agace un peu les seconds, qui préfèrent recevoir des câlins et des bisous plutôt que de servir de gibier, et ils ont parfois bien envie de hurler en tapant très fort des pieds par terre, mais ils ne le font pas, car ce sont des papas, et non d'éternels adolescents immatures cherchant à fuir un quotidien austère en se réfugiant dans des univers imaginaires tout en poussant des pions et autres figurines. CQFD.

### Ceux qui dégainent prendront le train

La promesse d'une expérience ludique singulière est parfaitement tenue. Chacun a le sentiment de

participer à l'écriture du script d'une scène de western, cherchant à échafauder un stratagème machiavélique à côté duquel l'attaque du train postal Glasgow-Londres n'est qu'un chapardage de caramel dans une confiserie. La phase Action donne ensuite l'occasion de voir se dérouler le film, et constater que notre joli plan censé se dérouler sans accroc tourne au burlesque, façon Buster Keaton. Dans le registre des jeux de programmation dans lequel il s'inscrit, **Colt express** rappelle **Les dragons du Mekong** en apportant toutefois quelques idées fortes, au-delà de son thème accrocheur, notamment le principe de programmation asynchrone, qui oblige à adapter son plan en fonction des informations révélées au fur et à mesure. La façon dont les balles tirées sur les adversaires viennent polluer leur deck de cartes Action, en limitant ainsi leurs possibilités, est aussi ingénieuse que brillante.

**Colt express** est au jeu de société ce que le jeu de plateformes est au jeu vidéo. Ici, on déplace son personnage en posant une carte plutôt qu'en appuyant sur un bouton, à ceci près que l'effet est différé. Quiconque a développé un sens de l'anticipation de Jedi en jouant à **Mario Bros** sur un vieil émulateur mal configuré, où le héros met quatre secondes à réagir à chacun des ordres, peut se faire une idée assez juste du déroulement d'une partie.

### Il était une fois dans la Gare de l'Est

La volonté d'avoir cherché à rendre le jeu accessible à un large public est évidente. Pourtant, sous ses aspects de jouet, **Colt express** n'offre pas une prise en main si intuitive et immédiate qu'il n'y paraît. Certes, les joueurs même occasionnels trouveront rapidement leurs marques. Toutefois, pour garantir un rythme enlevé, les débutants devront être accompagnés et les parties dirigées afin de les aider à s'adapter au tempo, garant de la tension. Certains détails de règles oubliés pourront également poser problème aux néophytes au cours des premières parties, en venant plomber leur programmation. Fort heureusement, le jeu a d'autres atouts pour les convaincre de ne pas rester sur l'impression d'une partie de découverte parasitée par les approximations. Par ailleurs, l'intérêt du jeu est inégal selon les configurations. Formidable à quatre et cinq, le jeu devient confus et le rythme poussif à six. À trois joueurs, le nombre réduit de wagons laisse au shérif trop de possibilités de blocage. Au rayon des regrets, le renouvellement des parties n'est assuré qu'à travers la répartition du butin dans les wagons, les quelques événements proposés par les cartes Manche, et le pouvoir des personnages. Ces quelques détails ne viennent cependant pas ternir le plaisir et l'enthousiasme procurés par ce jeu pop-corn, et les extensions annoncées viendront enrichir, encore un peu plus, l'histoire de ce train dans les mois à venir. ☘



### UN ÉDITEUR QUI MONTE, QUI MONTE...

*L'année 2013 aura de toute évidence été celle du changement de braquet pour Ludonaute: le succès et plusieurs prix pour **Le petit prince**, une recommandation du jury du Spiel des Jahres pour **SOS Titanic** et un carton international pour **Lewis & Clark**, qui avait déjà pour cadre le grand Ouest américain du XIXe siècle. L'éditeur marque définitivement son entrée dans la cour des grands à la fin de l'année 2014, en faisant de **Colt express** l'un des événements de la foire d'Essen. Une édition 2014 du salon perturbée par une grève... des trains (sic). Pour peu que l'on s'intéresse un minimum à l'actualité ludique, et que l'on ne vive ni dans une grotte ni sur la planète Mars, il est difficile de ne pas avoir eu vent de leur dernière production.*

# DERRIÈRE CHAQUE BRAQUAGE SE CACHE UN CERVEAU

RENCONTRE AVEC **CHRISTOPHE RAIMBAULT**

par Vincent Bonnard & François-Xavier Martel



**Un casier judiciaire déjà bien chargé et une addiction à la junk food. Voilà l'idée que l'on pourrait se faire de notre suspect au regard de sa production. Après avoir**

**exploré la criminalité électronique dans Hacker, et le temps d'une pause Sandwich, il revient aux fondamentaux du banditisme avec Colt express, un bon vieux braquage de train à la sauce western spaghetti. Christophe Raimbault aurait-il lui aussi toujours rêvé d'être un gangster ?**

**PLATO** Tu exerces l'activité de ludothécaire parallèlement à la création. Faire jouer les autres, c'est le meilleur moyen d'évaluer les attentes du public ou est-ce la couverture idéale ?

**CHRISTOPHE RAIMBAULT** Les deux, mon général ! Une bonne planque, pour sûr, pour vivre sa passion. Plus sérieusement, c'est beaucoup de travail, mais c'est très enrichissant. Plus qu'évaluer les attentes du public, travailler dans l'animation permet de mieux comprendre les expériences ludiques créées par telle ou telle mécanique de jeu et auprès de qui. Cela permet encore et toujours de savoir comment rendre un jeu accessible à un public particulier. On adapte souvent des jeux existants pour qu'ils correspondent mieux aux gens que nous accueillons, pour que les règles soient plus simples ou plus fluides.

**PLATO** Quelle différence fais-tu entre la mise en jeu sur un salon par un auteur et celle d'un ludothécaire dans sa structure ? Y aurait-il un savoir-faire dans ces pratiques professionnelles ?

**CR** Cela n'a tout bonnement rien à voir pour la simple et bonne raison que ce ne sont pas du tout les mêmes publics. Les joueurs en festival sont pour la plupart de grands habitués des jeux de société alors que ce n'est pas toujours le cas pour la ludothèque, où on est amené à intervenir dans différentes structures sociales. Une ludothèque touche un public majoritairement enfant, alors qu'un salon touche plutôt un public adulte. Évidemment, tout dépend du festival et de la ludothèque. Qui dit publics différents, dit aussi jeux différents. Les jeux en ludothèque doivent généralement être plus simples, plus fluides, expliqués

plus rapidement. Si je devais présenter une même règle en salon et à la ludothèque à mes jeunes, je ne m'y prendrais pas du tout de la même manière. Dans un salon, avant le début de la partie, il faudra bien exposer tous les petits points de détail dont ont besoin les joueurs pour établir leur stratégie. En ludothèque, je présente le minimum vital pour que le temps d'explication soit le plus court possible. Il faut par contre être très présent pendant tout le début de la partie pour expliquer tous les cas particuliers et événements spéciaux. Un enfant n'est pas du tout gêné s'il n'a pas tous les éléments pour faire ses choix, il joue de façon beaucoup plus intuitive qu'un adulte. Mais il a aussi une capacité de concentration bien plus limitée, tout dépend bien sûr de son âge. Avant le début de la partie, c'est dur pour un enfant de se rendre compte de comment le jeu va fonctionner, ce n'est pas assez concret. Du coup, il aura du mal à comprendre les cas particuliers avant le commencement de la partie.

**PLATO** Ton premier jeu édité, Hacker, est sorti en 2009. Depuis, tu as suivi le master en Sciences du jeu de l'université de Paris 13. De quelle manière ce cursus a-t-il influencé ta façon d'appréhender la création ? Que t'a-t-il apporté d'autre ?

**CR** Au départ, faire ce cursus était pour moi un moyen de mieux me connaître, de comprendre un peu mieux ce qu'est le jeu et pourquoi il m'attirait tant. Est-ce normal de passer autant de temps autour d'une table avec ses amis et à inventer de nouvelles façons de pousser des cubes ? Suis-je malade docteur ? À vrai dire, je n'ai pas tout à fait la réponse à cette question. Néanmoins, j'ai pu mieux cerner



RENCONTRE





l'intérêt du jeu pour un enfant, pour un adulte et avoir une réflexion plus globale sur le jeu. Cela m'a permis de me donner pas mal de pistes de lecture sur des sujets variés qui m'intéressent: psychologie de l'enfance, game design, le transmédia... J'ai pu aussi faire le tour des différents métiers autour du jeu et mieux choisir ma voie.



« Les jeux qui n'ont que très peu d'interaction me laissent parfois la désagréable impression d'avoir joué dans mon coin, à côté de mes amis, certes, mais de ne pas vraiment avoir partagé la même expérience. »



**PLATO** À l'issue de ce master, tu as écrit un mémoire sur les mécaniques de jeu en temps réel. C'est un registre que tu sembles particulièrement apprécier. Certains jeux sont-ils des modèles pour toi dans ce domaine, ou bien penses-tu qu'il reste encore beaucoup à explorer?

**CR** Je me suis posé ces questions lors de l'écriture de mon mémoire et j'ai interviewé plusieurs auteurs de jeux. J'ai trouvé l'avis d'Antoine Bauza particulièrement pertinent:

« Je pense que ces mécaniques seront exploitées à l'avenir, mais que leur représentation dans le jeu de société restera marginale. D'un commun accord, ce sont des mécaniques qui plaisent dans la mesure où elles restent faiblement dosées dans la production. Il faut bien avouer que les jeux qui les utilisent sont éprouvants, car exigeants en termes d'attention, de concentration, parfois de gestures... »

Je pense qu'il reste encore à explorer, et qu'il faut se nourrir de ce que peuvent apporter les mécaniques de jeu en temps réel. Toutefois, effectivement, il y aura toujours des détracteurs pour ce type de jeu. Il n'y a qu'à voir le cas d'**Escape**, qui a beaucoup fait parler de lui: les critiques étaient très controversées... Soit les joueurs l'adoraient, soit ils ne le supportaient pas, il ne semblait pas y avoir d'entre-deux. **Escape** reste d'ailleurs l'un de mes jeux préférés de ce type. Là, les jeux en temps réel rencontrent un problème majeur: il y a des joueurs plus ou moins rapides. Les premiers sont, la plupart du temps, très avantagés et gagnent toutes les parties. **Escape** étant un jeu coopératif, avoir un joueur un peu moins rapide rend le challenge un peu plus ardu pour le groupe. Dans les jeux de rapidité, on a tendance à se moquer du plus lent alors que dans **Escape** la dynamique est

très différente: il faut encourager les moins rapides, les aider pour qu'ils puissent amener le groupe à la victoire.

**PLATO** Colt express, quelle a été la gare de départ de ce voyage?

**CR** L'idée est née il y a plusieurs années, je souhaitais alors faire un jeu dans lequel des hors-la-loi attaquent un train pour détrousser ses passagers. Mon petit frère m'avait aidé à réaliser le tout premier prototype: le train avait déjà ses deux niveaux, on pouvait tirer, se déplacer, monter sur le toit... Le jeu était alors très calculatoire, on avait trois actions par tour et c'était tout. Il manquait clairement une mécanique adaptée qui pourrait rendre le tout plus dynamique et chaotique. Le proto est resté dans le placard pendant des années, dans l'attente d'un déclic qui pourrait lui donner un nouveau souffle. Ce déclic est venu lors de la réalisation de ce mémoire sur les mécaniques en temps réel.

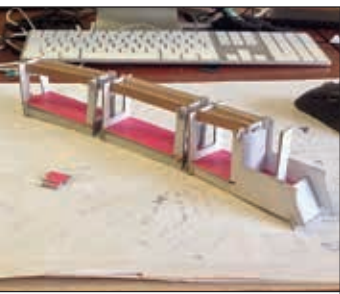
**PLATO** Comment la petite locomotive vrombissante est-elle devenue un train bâti pour partir à la conquête de l'Ouest?

**CR** Les ludonautes ont tout apporté au jeu. Tout ce qui a transformé un pâle prototype en petit bijou graphique et technique (avec un coup de chapeau au plan de montage Ikea).

Par rapport au prototype initial, c'est donc principalement la mécanique de programmation qui a été rajoutée. Les actions les plus complexes ont été supprimées: bloquer les portes, décrocher les wagons... Mais peut-être qu'elles referont leur apparition plus tard! Le shérif n'était pas non plus dans la première version du jeu. Il a été rajouté pour protéger la mallette et inciter les joueurs à monter sur le toit en utilisant ainsi pleinement les deux niveaux. Les ludonautes n'ont rien changé seuls à proprement parler. Tout simplement parce qu'ils sont très respectueux du travail de chacun. Au fur et à mesure des tests, ils ont isolé les problèmes d'équilibrage, les choses qui ne tournaient pas bien et m'ont laissé la plupart du temps trouver les solutions mécaniques appropriées. Tous les choix ont été faits ensemble, et c'était génial. Ils ont apporté le regard extérieur nécessaire pour avancer.

Ils m'ont beaucoup aidé à laisser tomber les éléments complexes ou inutiles: par exemple, ils sont





à l'origine du retour au tour de jeu classique. J'étais évidemment attaché à ma mécanique en temps réel, mais il fallait bien se rendre à l'évidence que c'était trop chaotique.

Avoir d'abord réfléchi à une idée de jeu en temps réel m'a obligé à rendre les actions très simples et claires. Si l'on souhaite pouvoir jouer le plus rapidement possible, il faut que chaque action soit évidente, qu'il n'y ait pas de place pour l'hésitation ou la mauvaise interprétation. Je pense que ça a beaucoup aidé à rendre le jeu fluide et intuitif.

Au final, nous avons effectivement opté pour un classique tour par tour. Je ne suis pas du tout déçu de



ce choix et je remercie grandement Cédric et Anne-Cécile qui m'ont bien aidé à ce moment-là à voir ce qui n'allait pas. Parfois, l'auteur est trop le nez dedans pour réussir à prendre assez de recul.

**PLATO À quel moment n'as-tu plus eu le choix ?**

**CR** Nous avons signé le jeu fin novembre 2013 avec Cédric et Anne-Cécile de Ludonaute. Je suis passé leur rendre visite à la suite du chouette petit festival « Et le singe devint pion », à Paulhan, à côté de Montpellier. Je viens d'ailleurs de retomber par hasard sur une photo prise lors du festival où je montre à Cédric les dernières modifications sur le prototype qui n'est pas encore en 3D.

Je lui avais présenté le jeu par Skype au mois d'août, dès la création du nouveau prototype. Pendant que je finissais de rédiger mon rapport, ils l'ont testé avec la famille, les amis... Et, même s'il n'était clairement pas terminé, l'ambiance globale était déjà là !

Signer un jeu avec les ludonautes était un moment émouvant, car très symbolique pour moi. C'étaient déjà de très bons amis depuis longtemps, et j'ai toujours admiré leur travail. C'était une grande joie de pouvoir travailler avec eux. Enfin, justement, je n'ai jamais eu l'impression de travailler.

**PLATO Le système de jeu mis en œuvre dans Colt express peut se définir comme la préparation mutuelle d'un mille-feuille de cartes Action que l'on dépile pour animer les personnages au sein d'une scène commune. Penses-tu que ce système puisse inspirer d'autres applications ? Serais-tu surpris de voir émerger d'éventuels « Colt-express-like » ?**

**CR** Je ne pense pas vraiment qu'on puisse parler de « Colt-express-like », puisqu'on a déjà vu ce genre de mécanique, mais peut-être pas adapté au même type de jeu. Par exemple, **Mamma mia!** utilise une mécanique similaire d'empilement et de résolution, mais ce n'est pas vraiment un jeu d'action... et la résolution n'est pas vraiment drôle, même si intéressante.

Jusqu'à présent, les jeux de programmation, pour la grande majorité, sont calculatoires: **Roborally**, **Himalaya**, **Twin tin bots...** **Les dragons du Mekong** se détachent des autres, car beaucoup plus familial et c'est d'ailleurs l'un de mes jeux favoris. **Colt express** pourrait éventuellement donner envie à d'autres de réaliser des jeux de programmation plus familiaux et donc forcément un peu plus chaotiques que leurs prédécesseurs. Il a un peu été pensé comme une scène de film. On prépare la scène pendant la phase de programmation et ensuite la résolution est très rapide, car déjà calculée, l'action se déroule sous les yeux des joueurs. Beaucoup de jeux de société souffrent d'une lenteur ou d'un rythme saccadé qui va à l'encontre de l'immersion du joueur dans l'univers. En effet, certains réfléchissent parfois très longtemps. Dans une mécanique de programmation, tous les temps de réflexion sont concentrés dans la même phase pour laisser place à une phase de résolution fluide et réactive.

**PLATO Tu as fait part de tes réticences initiales à la mise en œuvre d'un train en 3D dans Colt express, craignant que l'aspect « jouet » prédomine sur le jeu en lui-même. Aujourd'hui, préfères-tu jouer sur la version éditée ou bien sur ton prototype ? Regrettes-tu qu'un partenariat avec Playmobil n'ait pu être conclu ?**

**CR** Je n'ai jamais craint que l'aspect « jouet » prédomine, les ludothécaires aiment les jouets. Par contre, en tant qu'amateur de jeux de cartes, j'ai toujours apprécié les boîtes qui s'emportent dans la poche pour jouer avec ses amis. Je me demandais simplement si une trop grosse boîte ne réserverait pas le jeu à une certaine catégorie de public. Je me rends compte aujourd'hui que ces craintes étaient infondées, je préfère bien sûr amplement jouer sur la version éditée que sur mon prototype, hideux au possible. Un partenariat avec Playmobil serait une excellente idée !

**PLATO Colt express propose une expérience de jeu radicalement différente à deux joueurs. Était-ce une configuration que tu souhaitais voir absolument maintenue ?**

**CR** La version à deux joueurs a été rajoutée sur la fin du développement. Un jeu interactif comme celui-ci n'est pas pensé au départ pour deux joueurs. Toutefois, l'idée de mélanger les decks de deux personnages pour pouvoir les jouer en même temps nous a beaucoup plu, à Cédric et à moi. Effectivement, le jeu à deux est différent du jeu à nombreux, il se

révèle plus tactique et un peu moins chaotique. Je ne regrette pas cet ajout tardif.

**PLATO** Tu as déclaré au cours d'une interview: « Je crois que Colt express est l'un de mes premiers jeux qui me plaise vraiment ». Que reproches-tu à tes jeux précédents ?

**CR** Ce n'est pas vraiment que je trouve mes jeux d'avant mauvais. Les purs jeux d'ambiance ne sont pas mes préférés. J'aime les jeux immersifs avec un thème fort, avec de l'ambiance, mais aussi un brin de tactique et de réflexion. On va dire que je prends toujours du plaisir à sortir **Colt express** avec mes amis, alors que je ne sortais les autres qu'en famille.

**PLATO** Des renégats racontent à qui veut l'entendre que tu travailles sur une extension. Est-ce que c'est parce qu'ils ont été recalés du casting initial ?

**CR** Effectivement, les faits sont qu'au cours du développement, beaucoup d'idées ont dû être mises de côté pour rendre le jeu plus fluide et plus accessible.

**Colt express** est un jeu qui raconte une histoire, qui met en scène un film de western. L'extension va rajouter des modules qui pourront être ajoutés indépendamment pour laisser les joueurs maîtres de leur propre scène de Far West. Ils pourront ajouter chevaux, otages, armes spéciales... Il y a beaucoup à raconter dans cet univers, je ne manquais pas d'idées et j'ai commencé à développer une douzaine de modules différents. Le temps dira ceux que l'on gardera ou non.

**PLATO** Quel est le personnage de Colt express qui te correspond le mieux ? Et celui que tu préfères jouer ?

**CR** Le personnage qui me correspond le mieux est Doc, je pense. C'est en effet devenu un joueur de poker depuis la vidéo de promotion du jeu de Ian Parovel, qui a rajouté des as dans ses manches. Je l'en remercie, ça lui rajoute une vraie personnalité !

Le personnage que je préfère jouer est Tuco, sans trop hésiter. Je trouve que son action est particulièrement immersive, j'aime la sensation de tir à travers le toit... C'est d'ailleurs la dernière action qui a été rajoutée au jeu, remplaçant un autre effet trop complexe.

**PLATO** Certains fans acharnés de Sandwich ont proposé une variante « grandeur nature », avec de vrais ingrédients. Ne crains-tu pas que les fans de Colt express prennent d'assaut le Thalys ?

**CR** Une partie grandeur nature de **Colt express** a déjà eu lieu ! Mais pas sur un vrai train. À vrai dire j'attends ça avec impatience ! Ce qui est drôle, c'est qu'à chaque fois ce sont des initiatives des joueurs, je pense que je n'aurais pas eu l'envie par moi-même. Quelque part, je prends ça comme une réussite, ça



veut dire que **Sandwich** et **Colt express** font vivre quelque chose aux joueurs.

**PLATO** Tu as avoué avoir développé une « allergie aux jeux à l'allemande », et le fait de privilégier l'interaction directe dans tes productions en est peut-être un signe. Le meilleur test pour tes prototypes, c'est lorsque le public allemand n'accroche pas du tout ?

**CR** Le jeu de société est un moyen de passer un moment privilégié avec ses amis. Je n'ai pas vraiment envie de me prendre au sérieux dans un jeu, j'ai juste envie de faire vivre une aventure aux joueurs. Les jeux qui n'ont que très peu d'interaction me laissent parfois la désagréable impression d'avoir joué dans mon coin, à côté de mes amis, certes, mais de ne pas vraiment avoir partagé la même expérience. Lors des tests en festivals ludiques, je remarque souvent que ce sont les joueurs qui se connaissent le mieux autour de la table qui se tirent dessus avec acharnement. La logique voudrait que ceux qui se connaissent s'allient contre de parfaits inconnus. Qui aime bien, châtie bien !

**PLATO** Et dans la ludothèque personnelle de Christophe Raimbault, quels sont les jeux qui auront leur place à jamais, et les coups de cœur plus récents ?

**CR** C'est toujours une question très très difficile... Voici en vrac quelques-uns de mes jeux que je sors toujours avec grand plaisir: **Rallyman**, **Chinatown**, **La crypte de la créature**, **Escape**, **Ghost stories**, **Blood bowl team manager**, **Colons de Catane**: le jeu de cartes, **Dungeon twister**, **Fight !**, **Roborally**, **Innovation**, **Himalaya**.

Mes coups de cœur les plus récents (caar découverts récemment): **Robinson Crusoe**, **Minivilles**, **Room 25** et **Le fantôme de l'opéra**. ☘



**LE SUCCÈS DE COLT EXPRESS ?**

« Ça va surtout me permettre de pouvoir choisir un métier épanouissant à côté du monde du jeu sans trop me préoccuper de la paye. J'ai choisi de quitter la voie "royale" d'ingénieur, et j'espère ne plus y retourner. »

# IMPERIAL SETTLERS

LES COLONS

DE LA CASTAGNE



par **Antonin Bechler**

**Après 51e état et The new era, Ignacy Trzewiczek revisite à nouveau sa copie pour proposer la version ultime (?) de son jeu de cartes de développement. Simplifiée et réorganisée pour attirer les allergiques au genre, relookée à la manière du jeu vidéo bien connu qu'évoque son titre, cette troisième version serait-elle la bonne ?**

## LE MATÉRIEL

La grosse boîte carrée semble disproportionnée par rapport à un contenu certes soigné, mais limité au regard d'un prix de vente plutôt élevé. Puisqu'il ne s'agit que du lifting d'un jeu préexistant dont il reprend le système, on ne peut guère invoquer la nécessité d'amortir d'importants coûts de développement. On se bornera donc à écrire qu'elle est prête à accueillir les inévitables extensions à venir. Heureusement, le matériel fourni est de bonne facture, les quatre plateaux individuels ayant même le bon goût de proposer une face féminine ou masculine pour le leader de votre faction. Les nombreux jetons de ressources en bois sont mignons et agréables à manipuler, et les deux cent vingt cartes qui constituent le cœur du jeu sont illustrées dans un style inoffensif qui évoque le jeu vidéo **The settlers**. Si leur iconographie et leur design sont infiniment plus lisibles que ceux de leur ancêtre **51e état**, il n'en va pas de même pour la police utilisée, minuscule au point d'en être ridicule. Il est impossible de lire le texte des cartes jouées par ses adversaires, ce qui est assez regrettable dans un jeu qui permet une part d'interaction et d'agression relativement conséquente. Il reste à espérer que la version française du jeu, en cours de traduction chez Edge, parvienne



### AUTEUR

**Ignacy Trzewiczek**

### ILLUSTRATEUR

**Tomasz Jedruszek**

### ÉDITEUR 2015

**Portal Games, Edge**

### GENRE

Combinaisons, optimisation, développement

### PUBLIC

Tout public

### ÂGE

Dès 10 ans

### DURÉE MOYENNE

60 minutes

### NOMBRE DE JOUEURS

De 1 à 4

### RÈGLES EN FRANÇAIS

À venir en 2015

chez Edge

### TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

à gommer cet unique défaut de présentation. Dernière nouveauté bienvenue chez l'auteur polonais: la règle est claire et bien rédigée, malgré quelques absences dans le récapitulatif final.

## LES RÈGLES

Dans **Imperial settlers**, qui deviendra en français **Settlers, naissance d'un empire**, chaque joueur contrôle une civilisation (ou « faction ») qu'il va tenter de développer au maximum pour capitaliser le plus de points de victoire à l'issue des cinq manches du jeu. Chacune des factions démarre avec son plateau individuel qui lui indique ses ressources de départ (bois, pierre, nourriture, or, épées, boucliers et ouvriers) ainsi que celle qu'elle a le droit de conserver en fin de tour. Elle dispose également de son deck, un paquet de cartes qui lui est spécifique et qui modèle en partie sa stratégie. À chaque début de manche, un joueur piochera une carte de ce paquet et en choisira deux autres parmi une sélection tirée d'un paquet principal commun à tous les joueurs.

Toutes les cartes représentent des bâtiments, de trois types différents, que l'on placera de haut en bas, de part et d'autre de son plateau de jeu: les bâtiments de production octroient des ressources en début de manche, les bâtiments à capacités génèrent des effets permanents, et les bâtiments d'actions octroient des ressources ou des avantages lorsqu'ils sont activés, généralement en échange d'ouvriers. Après avoir récolté les ressources produites par leur plateau et leurs bâtiments, les joueurs enchaînent les actions à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils décident de passer. Ces actions peuvent concerner des cartes en main ou déjà en jeu. Dans le premier cas, on peut « construire » une carte en payant son coût en ressources, faire un « deal » avec l'une d'elles pour bénéficier ensuite d'une ressource à chaque tour, ou encore « raser » l'une de ses cartes communes au prix d'une épée, pour gagner immédiatement quelques ressources.

Au lieu d'utiliser une carte de sa main, un joueur peut utiliser une action offerte par l'un de ses bâtiments construits, ou échanger des ouvriers contre d'autres ressources de base, voire des cartes. Il peut également utiliser deux épées pour raser un bâtiment commun construit par un adversaire et obtenir les ressources afférentes. Ceci peut paraître extrêmement violent, mais ces bâtiments ne sont généralement pas les plus importants, et surtout, leur destruction octroie une ressource à l'adversaire ainsi qu'une fondation. Or, de nombreuses cartes de faction demandent de détruire l'un de ses bâtiments ou fondations pour être construites. En somme, l'agression est rarement un problème dans **Imperial settlers**, et il n'est pas rare d'encourager l'adversaire à raser un bâtiment que l'on comptait de toute façon recycler, pour récupérer en sus une ressource. Il est également possible de protéger ses



bâtiments à l'aide de boucliers qui rendront leur destruction plus onéreuse en épées, relativement délicates à obtenir, d'autant que chaque ressource non utilisée est défaussée en fin de manche. De plus, un joueur ayant passé est invulnérable à toute forme d'interaction, agressive ou non.

## NOTRE AVIS

**Imperial settlers** remporte haut la main le pari de son auteur: rendre son jeu plus accessible sans l'abêtir, et en finir avec la litanie de restrictions arbitraires qui empoisonnaient les versions antérieures. Le jeu est désormais d'une lisibilité et d'une fluidité à toute épreuve, et laisse apprécier sa mécanique d'orfèvre: ainsi de nombreuses combinaisons permettent d'enchaîner les poses dans la même manche, en utilisant les ressources produites par un bâtiment fraîchement construit avant de le défausser pour en bâtir un autre plus puissant, en s'efforçant de bénéficier au passage de divers effets déclenchés à la pose. Les différentes synergies entre les bâtiments d'une même faction, qui permettent d'élaborer des moteurs de points de victoire aussi variés qu'efficaces, sont simples à appréhender tout en offrant des combinaisons plus fines avec l'apport de bâtiments communs a priori anodins.

Le jeu est globalement assez généreux et permissif: chaque deal noué et chaque bâtiment de production construit octroient immédiatement leur ressource, et souvent un bonus supplémentaire. La grande flexibilité dans les possibilités d'échanges et de pioche est également bienvenue, de même que l'opportunité de jouer ses cartes de plusieurs manières, et éviter ainsi de se retrouver bloqué faute de ressources.



## POURQUOI TANT DE HAINE?!

Intitulée **Why can't we be friends?**, la première extension pour **Imperial settlers** contient cinquante-cinq cartes divisées entre le paquet commun, les quatre factions et le jeu solo. Elles peuvent être simplement ajoutées au jeu de base, ou servir à modifier les paquets existants selon ses envies ou ses besoins.

La plupart des cartes viennent renforcer l'interaction entre les joueurs, en réintroduisant notamment la mécanique de la production ouverte présente dans **51e état**. Ainsi, certains bâtiments de production peuvent être utilisés par les autres joueurs une fois construits, moyennant un ouvrier payé à leur propriétaire. Chaque faction dispose également de nouveaux bâtiments permettant de nouer des deals avec ceux des adversaires, voire de détruire leurs bâtiments de faction.

Indispensable pour tous les joueurs appréciant un minimum d'interaction, cette extension complète idéalement le jeu de base pour en faire la version définitive du système élaboré par l'auteur polonais.

De même, l'interaction a été repensée, en distinguant des bâtiments communs toujours vulnérables, mais dont la destruction est rarement gênante, et des bâtiments de faction pratiquement indestructibles. Tout juste peut-on regretter que certaines interactions aient été, probablement pour plus de simplicité, écartées du jeu de base et réservées à la première extension.

L'identité très marquée des quatre factions permet de guider les nouveaux joueurs selon leurs envies: les Égyptiens sont d'excellents constructeurs, tournés sur eux-mêmes et leur économie basée sur la production d'or et de points de victoire grâce à d'excellentes synergies; les Romains se développent lentement en guerroyant chez eux et l'adversaire; les Barbares en recyclant sans cesse leurs propres bâtiments et en jouant sur la flexibilité apportée par leur horde d'ouvriers. Les Japonais, peut-être les plus versatiles dans leurs possibilités de marquer et d'exploiter l'adversaire, sont aussi les plus fragiles: la plupart de leurs bâtiments de faction peuvent être rasés par les adversaires et doivent être protégés par des ouvriers convertis en samouraïs.

**Imperial settlers** se pratique idéalement à deux, les parties à trois ou quatre joueurs ayant tendance à s'éterniser, à moins d'adopter une variante, en autorisant par exemple chaque joueur à faire à son tour une action, puis une construction. Un mode solo est également inclus: rudimentaire, il permet néanmoins d'apprivoiser les différentes factions pour profiter au maximum de cet excellent jeu de combinaisons et d'optimisation. ❄



## ERGONOMIE

Les cartes communes et de faction sont différenciées par leur dos, mais également par leur illustration: les premières ont toutes un fond vert, et sont placées à droite du plateau, tandis que les secondes vont à gauche. Cette distinction, couplée à un astucieux système de routes figurant sur les illustrations, permet de savoir en un clin d'œil où placer ses cartes, ce qui rend **Imperial settlers** bien plus lisible et facile à visualiser que son ancêtre **51e état**.

# DRAGON RUN



RIEN NE SERT DE RÔTIR À POINT,

IL FAUT COURIR



par **François-Xavier Martel**

## POINTS DE VUE

**Hélène Graveleau**

**Dragon run** est un pur jeu d'apéro agréable. Mais le déséquilibre des pouvoirs et la trop grande part du hasard l'empêchent de devenir un vrai coup de cœur.

**Vincent Bonnard**

**Dragon run** ne possède pas les atouts pour se démarquer de la rude concurrence des jeux de «stop ou encore».

## AUTEURS

**Ludovic Barbe & Bruno Cathala**

## ILLUSTRATEUR

**Vincent Dutrait**

## ÉDITEUR 2014

**Blue Orange**

## GENRE

Stop ou encore

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

15 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

**Il était une fois une brochette d'aventuriers aux allures de Pieds Nickelés qui s'étaient dit : « Et si on allait piller un donjon dans la joie et la bonne humeur, les copains ? » Leur projet à moitié achevé, la terrible bête sortit de son sommeil l'air passablement irrité. Et quand dragon fâché, lui toujours vouloir vous griller la face.**

## LE MATÉRIEL

**Dragon run** est un joli et fragile jeu de cartes dont l'action se déroule dans un cadre médiéval fantastique frais et léger. Joli, car il est difficile de ne pas être séduit par les illustrations de Vincent Dutrait. Fragile, car les cartes du premier tirage ont curieusement été imprimées sur du papier crépon. Protège-cartes de rigueur, format 57x89 mm. L'éditeur a corrigé le tir à l'occasion du deuxième tirage sorti en décembre 2014. La chouette boîte au format cinémascope, déjà vu pour **Longhorn**, contient également une tuile et un pion Dragon, un dé à dix faces et sept tuiles Personnage dont les faces Indemne et Blessé ne se distinguent que par une nuance de couleur. Le livret de règles, clair et succinct, assure le minimum syndical sans encombrer d'éléments immersifs auxquels le thème se prêtait pourtant bien.

## POUR SAVOIR JOUER, IL SUFFIT DE SAVOIR PIOCHER

L'action de **Dragon run** débute là où les «dungeon crawler» conventionnels en sont déjà à la moitié de leur histoire. Des aventuriers pensent avoir nettoyé un donjon et se chamaillent pour partager le butin. Le réveil du gardien des lieux perturbe leur plan et ces héros improbables se voient désormais poursuivis par un redoutable dragon. L'objectif est simple : fuir pour éviter la bestiole et survivre jusqu'à ce qu'elle tombe d'épuisement, en ayant conservé dans ses poches les plus précieux trésors.



Le cœur de **Dragon run** tient dans son donjon ultra light, réduit à une pioche de dix cartes Lieu. À son tour, un joueur peut «foncer tête baissée». Il révèle alors la première carte Lieu et applique son effet. Dans le meilleur des cas, il gagne des cartes Trésor et la possibilité de poursuivre sa fuite. Mais s'il retourne la carte Souffle du dragon, il se blesse. La seconde blessure entraîne l'élimination. Pour éviter de se brûler, le joueur peut «pleurer sa mère» : sacrifier deux points Trésor pour passer son tour. Dernière possibilité : «avancer prudemment» consiste à payer un point Trésor pour lancer le dé et tenter d'obtenir un résultat supérieur au nombre de cartes Lieu restantes dans la pioche. Chaque fois que le dragon se manifeste, sa colère diminue et la pioche Lieu est recomposée. La partie se termine lorsque le dragon s'endort. Le vainqueur est le survivant le plus riche.



## NOTRE AVIS

Jouer à la roulette russe avec un dragon tapi dans un barillet de dix cartes, ça peut sembler bête, et pourtant ça marche. S'appuyant sur un principe très simple de prise de risque inspiré de **Pan t'es mort!**, le thème autorise l'apparition d'artéfacts et de pouvoirs de personnages suffisamment variés et bien pensés pour provoquer des situations étonnantes et des rebondissements inattendus. Il faudra combiner ces outils de façon judicieuse et se montrer futé qu'intrépide pour tirer son épingle du jeu. Pour autant, les psychorigides de l'aléa et les thuriféraires du contrôle hurleront au chaos en subissant les coups du sort... Comme si on avait le temps de compter ses cubes quand on a un dragon aux fesses. Oui, il y a du hasard dans **Dragon run**; autant qu'il y a de sucre dans une friandise. Oui, être le plus malin ne mène pas toujours à la victoire; mais ne compter que sur la chance garantit la défaite. Cela dit, pour peu que l'on s'avère un tantinet poissard, il est possible de se voir éliminé après quelques secondes. Les parties étant brèves, les malchanceux n'auront pas trop le temps de faire du boudin et ne seront que plus motivés à retourner dans ce donjon. ☘

DISPONIBLES EN FÉVRIER 2015



**blue orange**<sup>TM</sup>  
Hot Games Cool Planet



Plus d'informations sur [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

# CASTLES OF MAD KING LUDWIG

UN ROI FOU POUR UN JEU

FOLLEMENT GÉNIAL



par **Benjamin Bord**

## POINTS DE VUE

**Stéphane Josephy**

Une gestion des ressources tendue, un thème bien présent et même quelques combos : ce Castles repose sur des fondations très solides !

**Pascal Cadot**

Très agréable de voir son château se développer ! Un jeu calculatoire et constructif pour ceux qui sont nés avec une brique dans le ventre.

## AUTEUR

**Ted Alspach**

## ILLUSTRATEURS

**Keith Curtis**

**& Ollin Timm**

## ÉDITEUR 2014

**Bézier Games**

## GENRE

Placement de tuiles, combinaisons, objectifs

## PUBLIC

Joueurs expérimentés

## ÂGE

Dès 13 ans

## DURÉE MOYENNE

90 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Non

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui, associé

à des icônes

et non rédhibitoire

**Après Suburbia, largement plébiscité à raison par la critique, mais moins par le public francophone en raison d'une traduction un peu bâclée (ce qui a empêché l'extension de sortir en français), Ted Alspach revient avec un nouveau titre très largement inspiré de l'ancien. Alors, simple patch correctif ou bien évolution majeure ?**

## LES MATÉRIAUX

Là où **Suburbia** était devenu une véritable légende pour les amoureux du dépunchage en raison du foisonnement de ses tuiles très épaisses, **Castles of mad king Ludwig** réduit drastiquement la qualité de ces dernières. Elles sont certes plus variées en tailles et en couleurs, mais leur finesse leur confère un arrière-goût de prototype assez désagréable. En revanche, esthétiquement, elles sont les dignes héritières de leurs aïeules : tout aussi moches ! Autre point critiquable, la piste de score est un modèle d'anti-ergonomie avec lequel il faudra lutter à chaque gain de points de victoire. Et le coup de grâce : aucun rangement n'est prévu dans la boîte, ni thermoformage adapté ni sachet plastique. Difficile donc de trouver quoi que ce soit à rattraper dans ce matériel au rabais vendu pourtant à prix d'or.

## LES PLANS

Pour bâtir un château digne de ce nom, il faut des plans clairs et c'est heureusement le cas. De la mise en place au détail du tour de jeu, la règle est précise et sans ambiguïté, bien qu'un peu touffue. Chaque joueur doit construire son propre château à l'aide des



tuiles Salle disponibles sur le marché, le prix de chacune étant fixé par l'emplacement sur lequel elle se trouve. La grosse innovation par rapport à **Suburbia** est la possibilité laissée au premier joueur de répartir les tuiles, nouvelles et anciennes, comme bon lui semble et donc de fixer les prix d'achat. Il jouera ensuite en dernier, mais recevra auparavant l'argent des autres joueurs si ceux-ci souhaitent acquérir une salle pour leur demeure, l'autre possibilité étant de passer en récupérant un peu d'argent dans la réserve générale. Ces pièces devront être ajoutées immédiatement dans la construction des joueurs qui en ont fait l'acquisition en respectant certaines règles :

- ◆ au moins une ouverture de la nouvelle salle doit correspondre à celle d'une tuile préalablement posée ;
- ◆ le château doit toujours posséder une ouverture donnant vers l'extérieur ;
- ◆ les salles ne doivent pas se chevaucher ;
- ◆ les salles souterraines doivent donner sur un escalier ou une autre salle souterraine ;
- ◆ il est interdit de bâtir devant la clôture d'un jardin (ça gêne la vue...).

Une fois la tuile posée, on résout son effet direct, puis ceux qu'elle déclenche en fonction des pièces adjacentes. Enfin, si cette pose complète une tuile en jeu, c'est-à-dire que toutes ses ouvertures donnent sur d'autres salles, on gagne un bonus correspondant au type de la tuile complétée, par exemple de l'argent, des points de victoire supplémentaires ou des cartes d'objectifs personnels. Au début de chaque tour, on pioche autant de cartes que de tuiles manquantes sur le marché. Ces cartes représentent la taille des salles devant réalimenter l'offre. Lorsque le paquet de cartes est épuisé, on attribue les diverses récompenses obtenues en réalisant les objectifs tirés aléatoirement en début de partie, chacun marque des points selon ses cartes bonus secrètes (s'il satisfait leurs exigences) et le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte.

## UN CHÂTEAU DE CARTES RESTE UN CHÂTEAU

Au vu de ces quelques lignes, vous vous dites sûrement que **COMKL**, ce sera plus pratique de l'appeler ainsi, est un jeu qui ne révolutionne rien pour qui a



## PAS SI FOU QUE ÇA

Le titre du jeu est un hommage direct à Ludwig II, roi de Bavière de 1864 à 1886. Mécène de Richard Wagner, il est celui qui vit l'absorption de son royaume par l'empire germanique en 1866. Resté pourtant en place, il est aujourd'hui essentiellement connu pour son goût prononcé pour l'art et l'architecture. Il dépensa sans compter sa fortune personnelle pour construire de somptueux châteaux, bouleversé qu'il fût par ses visites à Versailles et à Pierrefonds. Le plus connu d'entre eux reste Neuschwanstein (à prononcer comme vous pouvez) qui servit de modèle à Walt Disney lorsqu'il créa le château de La Belle au bois dormant, devenu depuis le logo emblématique de son empire. Il fut à tort accusé de folie essentiellement parce que, l'argent venant à manquer, il comprit que ses projets ne pourraient plus voir le jour et que par conséquent, il pouvait se permettre, sur le papier, toutes les excentricités qui lui passaient par la tête.

déjà apprécié **Suburbia**, et que son piètre matériel ne l'aide pas à remonter une pente déjà bien raide. Et pourtant il n'en est rien tant le jeu se révèle fantastique à pratiquer, à deux comme à quatre. De tous les titres ramenés du dernier salon d'Essen, il est assurément l'un des meilleurs. Il se paie même le luxe d'être plus agréable que son aîné dont il gomme les rares imperfections.

### Une offre que vous ne pourrez pas refuser

À commencer par le début du tour, qui rajoute une profondeur stratégique fascinante, au prix d'une

longueur somme toute acceptable, pour peu que vous ne jouiez pas avec des experts comptables. La répartition des salles est le pivot essentiel du jeu, et le tour où vous serez premier joueur conditionnera les suivants. Il faudra jauger le potentiel de chaque tuile pour chacun de vos adversaires en fonction de leur construction actuelle, mais également selon les objectifs à remporter à la fin de la partie, lesquels sont bigrement lucratifs. En cela, vous serez aidé par les nombreuses (mais minuscules) icônes qui grouillent sur les tuiles et qui demanderont un certain nombre de parties pour être apprivoisées. Une fois la situation analysée, votre dilemme sera le suivant: fixer le juste prix de chaque tuile pour inciter vos adversaires à vous renflouer au maximum. Car si vous êtes trop gourmand, il y a fort à parier qu'ils préféreront passer et prendre de l'argent dans la réserve, puisque les tuiles ne sont jamais défaussées. Il leur suffira d'attendre le tour d'un joueur moins vénal que vous... À moins que vous ne l'achetiez vous-même! Ce serait effectivement plus facile, mais l'argent est rare dans **COMKL**, vous l'apprendrez bien assez tôt.

### Dans architecture, il y a art

Savoir vendre ou acheter, c'est bien, mais cela ne suffit pas. En fonction des tuiles restant dans les réserves de différentes tailles, mais également en fonction des orientations prises par vos adversaires, il faudra construire habilement votre château pour éviter de vous bloquer tout seul. Que ce soit par encombrement ou par manque de liquidités, en arriver à l'extrémité où vous n'aurez qu'un seul choix est très pénalisant. L'équilibre subtil du jeu va donc reposer sur une pose judicieuse de salles acquises sans mettre en péril votre compte en banque. Si tous vos opposants jouent ostensiblement la course aux objectifs, peut-être sera-ce une meilleure option que de prendre le contre-pied de cette tendance pour acheter à vil prix des pièces qui n'intéressent personne. Cette décision sera grandement orientée par les cartes bonus que vous aurez en main et dont vous seul pourrez bénéficier. Attention néanmoins à ne pas vous dévoiler trop tôt pour éviter d'attirer l'attention sur vous, le marché risquant de repartir à la hausse si vos intentions sont mises à jour. L'autre aspect à prendre impérativement en compte est la possibilité de compléter certaines de vos salles. Les bonus qui sont octroyés lorsque vous y parvenez sont réellement puissants et ne doivent pas être négligés. Par exemple, jouer deux coups consécutifs, ou plus si vous organisez particulièrement bien votre construction, est dévastateur.

### Construit pour durer

Si **COMKL** est un excellent jeu, il n'est pourtant pas exempt de défauts. À commencer par une fâcheuse propension à provoquer des crises d'*analysis paralysis* chez les joueurs qui sont habituellement atteints par ce mal dramatique. Sachez donc choisir vos partenaires de jeu avec discernement, car ici tout est toujours calculable, mais cela peut parfois être douloureusement long. Un autre reproche qu'il est possible de formuler est l'importance des cartes bonus qui vous seront distribuées au début. Certaines sont plus simples que d'autres ou bien plus puissantes, voire combotent avec les objectifs généraux. Cela dit, ça ne concerne que les deux du départ; si un joueur en cumule d'autres, c'est simplement que vous l'aurez laissé faire. En dehors de ces petits reproches, il n'y a pas grand-chose d'autre à redire. Si vous considérez qu'un matériel bâclé n'est pas rédhibitoire, si vous avez aimé **Suburbia**, si vous aimez le château de Disneyland, si vous savez jouer vite, ou plus simplement si vous aimez les très grands jeux alors foncez, **COMKL** ne vous décevra pas. ☘

### VF À L'HORIZON?

Contacté par nos soins, Ted Alspach nous a confié que pour l'heure (janvier 2015), aucune version française n'était annoncée. En revanche, il était certain qu'elle existerait un jour. A priori Ystari est sur le coup, malgré la triste aventure de **Suburbia** sur lequel ils n'avaient pas eu tout le contrôle désiré. À suivre.



# CHOSŌN

DE KORYŌ

À CHOSŌN



par **Damien André**

## POINT DE VUE

**Vincent Bonnard**

**Chosŏn** se révèle être l'évolution de **Koryŏ** destinée à ceux qui aiment le choix dans le choix.



**En octobre dernier, Koryŏ a été nommé au prix Fairplay A la carte et est devenu jouable en ligne sur Board Game Arena. Au même moment est sorti Chosŏn, présenté comme son successeur (ou sa version expert).**

**Chosŏn**? Beaucoup d'informations avaient déjà été diffusées préalablement à sa sortie. Fidèle à son habitude, suffisamment confiant dans son jeu et sa communication, l'éditeur avait largement donné à découvrir ce deuxième opus. D'abord pendant le Off du Festival de Cannes, ensuite sur le net où il a donné la recette pour construire la nouveauté à partir du deck de **Koryŏ**. Autant de manières d'accompagner une sortie un peu... délicate. Car, vraiment très proche de son aîné dans ses mécanismes et ses principes, tout en étant plus complexe, **Chosŏn** provoque des réactions perplexes dans les premières parties. « Est-ce qu'il ne fait pas doublon? », « C'est une version 2.0? », « Est-ce que je dois acheter les deux? », « Mais c'est le même jeu! » Autant de freins psychologiques qui s'ajoutent au côté fortement déroutant déjà présent chez son prédécesseur.

## LE CODE GÉNÉTIQUE DES FAUX JUMEAUX

En effet, certains vont le découvrir, d'autres retrouver ces sensations: **Chosŏn**, comme **Koryŏ** avant lui, donne l'impression d'un fort décalage (dans sa durée, son univers, son esthétique, son gameplay) avec ce qui se pratique par ailleurs.

En fait, **Chosŏn** ressemble surtout à... **Koryŏ**, avec qui il a en partage la même recette et nombre d'ingrédients. D'abord, cet univers singulier, concocté par la paire Stéphane Gantiez (illustrations) et Ian Parovel (design graphique), dans un style très réussi. D'un format inhabituel qui laisse de la place aux illustrations, quarante-cinq cartes représentent des personnages de neuf classes différentes. Étonnamment, elles ne sont pas symétriques: contrairement à l'usage, les numéros/icônes ne sont placés que d'un côté, et on ne peut les lire que dans un seul sens. Ce n'est pas forcément gênant vu qu'elles se reconnaissent aussi par leur fond.

Nous sommes dans quelque chose de très minimal: des parties extrêmement courtes imposant des

décisions constantes. Un détail frappera le novice: la valeur de la carte (de 1 à 9) et le nombre d'exemplaires dans lequel elle est présente (de 1 à 9 également) sont liés. Cette composition originale du paquet est combinée avec une couche de complexité: dans les huit tours que dure la partie, chacun va recevoir un nombre de cartes décroissant (de dix à trois) et peut en poser le nombre qu'il souhaite devant lui. Il devra cependant en garder au final un nombre déterminé dans sa zone de jeu (limite croissant à l'inverse: de trois à dix).

On distribue, on choisit, on pose, puis l'on mélange ce qui reste dans un paquet unique. Cela peut sembler déroutant de ne plus avoir de main à gérer sur la longueur, mais cette situation appelle d'autres choix tactiques. En effet, la finalité est d'obtenir, par construction ou par destruction, des majorités (avoir le plus de 1,2, 3, etc.). Majorités qui auront un impact au cours de la manche (si l'on est leader, l'effet lié à la famille que l'on contrôle s'applique) et à la fin des huit manches (gain de points en fonction de la valeur faciale des cartes). Il y a, comme on pouvait s'y attendre, une logique inversement proportionnelle: le 1 rapporte peu de points, mais s'avère puissant en cours de partie, à l'inverse du 9 qui n'a aucun pouvoir spécial. Et, comme cela est souvent relevé, les cartes du milieu (5 et 6) sont intéressantes, car possédant des majorités moins difficiles à défendre que les extrémités. Voilà pour la base commune, qui reste strictement identique.



## LE JEU DES 7 DIFFÉRENCES

Quand des différences existent, ce sont surtout des éléments connus qui se trouvent réarrangés différemment. À commencer par un pouvoir qui permettait de mélanger les cartes que l'on met en jeu. Désormais, nouveauté importante, associer deux familles distinctes devient l'une des quatre options de base. Les trois autres sont: poser autant de cartes de la même famille qu'on le souhaite, ce qui correspond à la règle de base de **Koryŏ**; poser trois cartes Événement pour gagner un jeton spécial qui donnera des points si on le possède encore en fin de partie; associer une

### AUTEUR

**Gary Kim**

### ILLUSTRATEUR

**Stéphane Gantiez**

### ÉDITEUR 2014

**Moonster Games**

### GENRE

Majorité, gestion de main

### PUBLIC

Joueurs expérimentés

### ÂGE

Dès 12 ans

### DURÉE MOYENNE

10 minutes

### NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

### RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

### TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

carte Événement et une carte Personnage pour en déclencher le pouvoir d'entrée en jeu.

C'est là l'autre nouveauté importante. En plus des huit pouvoirs de majorité placés en bas, les cartes Personnages affichent sous le numéro une icône. Arrivés à ce point, on réalise que si les cartes Pouvoir, qui permettaient de détruire un personnage chez l'adversaire, ou d'en intervertir deux, ont disparu, c'était pour mieux se réincarner sous cette forme. Les Barbares se sont divisés en deux actions possibles: tuer à l'épée, tuer par balle; quant au pouvoir du Lobby, il reste identique. Dans **Koryō**, il était possible de se protéger de manière universelle, en obtenant des majorités dans certaines familles. Ici, s'il reste possible de le faire, toujours en prenant des majorités, l'effet est beaucoup plus partiel puisque limité à une famille à la fois. Ainsi, le jeton Bouclier protège de ces trois actions, tandis que les jetons Riposte détruisent en retour la carte qui attaque, ce qui calme un peu les ardeurs des meurtriers.

Des attaques plus faciles, moins dommageables (pas de malus ou d'action « blanche » comme dans **Koryō**, puisqu'on pose un personnage), des protections plus faibles, la bride de l'agressivité semble donc complètement lâchée, ce qui occasionne des recompositions fortes des tableaux individuels. Surtout, un changement majeur intervient et change la donne: le décompte des majorités se fait non plus à la fin de la manche, mais à la fin du tour d'un joueur, ce qui crée beaucoup de mouvements. Les pouvoirs de majorité, eux, suivent des schémas classiques (protection et gain de points de victoire), mais sont démultipliés (trois manières d'attaquer et de se protéger, cinq manières de gagner des points de victoire). Nous sommes donc face à un déroulement semblant encore plus chaotique que son prédécesseur, si cela est possible. Il y a probablement une tension moindre sur la limite de cartes posées, mais la manière de les jouer est plus vivante.

### UNE LIGNE DE DÉMARCATIION

Couplées aux principes novateurs, au système d'icônes et de pouvoirs, aux deux types de pouvoir, aux phases supplémentaires, à la phase permettant de passer premier joueur, aux quatre manières

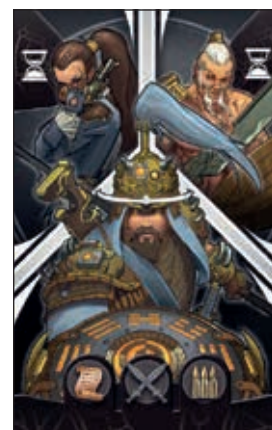


de poser les cartes, ces transformations feront sans doute que quelques personnes vont décrocher en route.

**Chosōn** franchit allègrement la ligne étroite sur laquelle se tenait son ancêtre, entre les pratiquants occasionnels qui peuvent se laisser séduire et les assidus qui ont besoin de matière. Ce n'est pas tant qu'il soit compliqué, mais parfois difficile à saisir dans sa logique. Il y a des subtilités nouvelles (passer, par exemple, du « Les barbares tuent un personnage » de **Koryō** à « Avec une épée, on peut tuer un personnage d'une valeur égale, inférieure de 1 ou supérieure de 1; avoir la

majorité des 4 permet de le faire deux fois; mais si l'adversaire a le jeton Riposte correspondant... »). Légèrement plus complexe à prendre en main, il pourrait rebuter les débutants, avec qui on conseillera plutôt son aîné. Les avancées proposées séduisent et fonctionnent vraiment très bien, notamment les combinaisons nouvelles qui deviennent possibles, mais quelque chose est perdu de la relative facilité d'accès du premier opus.

Cet obstacle s'ajoute à l'impression déjà présente chez son ancêtre de « Et c'est tout? Oui, c'est tout... » Au sortir d'une première partie de **Koryō** ou de **Chosōn**, passés les huit tours extrêmement rapides, vous pourriez être déçu ou décontenancé. L'impression de ne pas avoir pu faire grand-chose, que la victoire s'est décidée dans le dernier tour, que les scores sont trop changeants pour maîtriser quoi que ce soit. Cela est encore accentué par le fait que le joueur est laissé libre de s'arrêter là. On ne saurait donc que trop conseiller de faire des manches, ce qui permet de lisser les effets de la distribution et de faire ressortir la technique. C'est là que la présence de **Koryō** sur BGA s'avère judicieuse. Il devient désormais possible pour les amateurs de le dépiauter jusqu'à l'os, dans la répétition hypnotique des parties, encore plus courtes que dans la vraie vie, le genre de pratique, en somme, qui agit comme un révélateur de la profondeur et de la solidité de l'ensemble. Par ricochet, cela donne vraiment envie d'essayer son frère cadet, d'aller au-delà de la simple découverte.



### GARY KIM

Lancé fin 2013, **Koryō** a amené un vent frais dans le monde de la carte à jouer. Gun-Hee Kim (Gary Kim à l'international), son auteur coréen a depuis placé plusieurs jeux chez des éditeurs français, comme **Le lièvre et la tortue** (Purple Brain), **Souk** (Bombyx) et **Abracada...quoi?** (Moonster Games) et ce **Chosōn**, affiché comme une déclinaison des principes initiés par **Koryō**.

# ARTIFICIUM

ALCHIMIE DE BRIC

ET DE TROC



par **Arnaud Gompertz**

**« Bon, un blé pour faire de la bière, un bois pour le charbon, puis de l'acier, ce qui donne une épée... »**  
**Dans Artificium, les ressources évoluent, s'échangent contre de la monnaie sonnante et trébuchante, pour gagner les faveurs des chevaliers et des mages. Détour par une alchimie réussie.**

## L'ÉDITEUR

D'abord boutique de vente en ligne en Russie, Lifestyle est devenu en quelques années traducteur et distributeur de plusieurs éditeurs (dont Asmodee, Gigamic, Cocktail Games...) pour le marché russophone, puis éditeur de ses propres jeux (trois titres à ce jour au catalogue).

## AUTEUR

**Timofey Shargorodskiy**

## ILLUSTRATEUR

**Timofey Shargorodskiy**

## ÉDITEURS 2014

**Lifestyle Boardgames, Asmodee**

## GENRE

Gestion de ressources

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

40 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

## BRIC-À-BRAC

Une piste de score, des plateaux individuels, un gros paquet de cartes et des petits cristaux en plastique pour représenter les ressources. Rien à redire sur le matériel de très bonne facture et agréable à manipuler. Les illustrations sont plutôt jolies. On appréciera également l'effort pour résumer les transmutations sur les plateaux des joueurs. Même si on en fait rapidement abstraction vu la simplicité du jeu, ces indications sont néanmoins bien pratiques pour les néophytes.

## MODUS OPERANDI

Chaque joueur démarre avec cinq pièces et cinq cartes en main. Six autres sont disposées sur la table. Un tour se décompose en deux parties. Chaque joueur peut à tour de rôle décider de refaire intégralement sa main ou de remplacer gratuitement une de ses cartes avec une autre de la table. Chaque échange supplémentaire coûte ensuite deux pièces. Quand tout le monde est satisfait, on passe à la suite. Chacun joue secrètement une carte de sa main, puis elles sont révélées en même temps. On résout d'abord les actions, puis les bâtiments. Les premières permettent par exemple de voler des ressources ou reprendre en main une carte déjà jouée. Les bâtiments, quant à eux, fournissent des ressources de base (blé ou bois), ou permettent de transmuter une ressource donnée en une autre, ainsi que de marquer des points. En haut de l'échelle, le chevalier et le magicien permettent de faire perdre des points à un adversaire ou de piocher (et donc jouer) encore plus dans le tour. Avant d'appliquer l'effet de sa carte, le joueur peut acheter ou vendre des ressources à un taux prédéfini. Il est aussi possible de passer et ainsi mettre fin à son tour. Au tour suivant, chaque joueur complète sa main à cinq.

Celui avec le plus de points au bout des quatre tours gagne la partie.

## NOTRE AVIS

**Artificium** ne fait finalement qu'une seule chose – de la conversion de ressources –, mais il la fait bien. Les parties sont rapides et dans l'absolu sans temps mort. Les règles sont aisées à comprendre, un gros plus pour un jeu qui s'adresse à un public très large. En résumant, on enchaîne les combos pour améliorer ses ressources et jouer in fine plusieurs mages ou chevaliers. On échappe cependant à l'écueil du jeu en solitaire grâce aux cartes Action permettant d'interagir avec la main ou les ressources d'un adversaire, et



surtout la phase d'échanges de début de tour. Un bâtiment remis dans le lot commun par un joueur fera peut-être le bonheur d'un autre. Ou bien ce petit magicien qui traîne pourra être chipé au nez et à la barbe de celui qui avait les ressources pour le jouer. La part de hasard reste toutefois assez conséquente. S'il est possible de relancer une fois une mauvaise main, le facteur chance peut néanmoins se révéler sérieusement handicapant, un aspect qui pourrait faire enrager les plus poissards. Les pouvoirs du mage et du chevalier semblent également un rien déséquilibrés en faveur du premier. Le simple fait d'enchaîner deux magiciens (difficile, mais faisable) permet de jouer quasiment un tour de plus par rapport aux autres joueurs et de donner un avantage décisif, ce que ne permet pas le chevalier. S'il est possible de s'acharner sur un adversaire un peu trop gourmand, la tâche s'avère nettement plus compliquée lorsque deux joueurs sont en tête et au coude-à-coude. Abstraction faite de ces deux petits points, **Artificium** reste un excellent jeu de gestion de ressources agrémenté de beaux coups de Trafalgar. ✂

# L'ARTIFICIER D'ARTIFICIUM

RENCONTRE

RENCONTRE AVEC **TIMOFEY SHARGORODSKIY**

par **Arnaud Gompertz**



Travaillant dans le domaine du jeu vidéo depuis longtemps, Timofey Shargorodskiy est un nouveau venu dans le domaine du jeu de plateau. Son premier titre, *Artificium*, est d'ores et déjà promis à un bel avenir puisqu'il a très rapidement été remarqué par Asmodee qui le propose désormais à l'international. En direct de Russie, il nous parle de la genèse de son jeu et du dynamisme du marché du jeu dans son pays.



**PLATO** Pouvez-vous nous parler de la création d'*Artificium*? La décision de vous concentrer sur la transformation de ressources, l'équilibrage, le public ciblé...

**TIMOFEY SHARGORODSKIY** La réponse est finalement assez simple: j'aime particulièrement créer des jeux auxquels j'aime jouer avec mes amis. J'adore les stratégies qui demandent de gérer des piles de ressources, où la construction de bâtiments est un flux tendu permanent et où il faut développer sa propre économie. J'ai d'ailleurs toujours apprécié les jeux de stratégie du genre sur PC, comme *Settlers* ou *Anno*. *Artificium* représente ma tentative de transférer l'esprit de ces titres dans des mécaniques de jeu de plateau. Un autre élément qui a eu une influence

considérable sur l'aspect final du jeu a été notre manque de temps pour jouer. Quand on fonde une famille, qu'on a des enfants et un boulot sur les bras, on a de moins en moins de temps pour jouer. Et ça ne fait qu'empirer. J'ai le plus grand mal à trouver deux-trois heures par semaine pour me plonger dans un *Civilization* avec mes amis. J'ai donc voulu

faire un jeu qui soit vraiment rapide, pas plus long qu'une partie de poker, pour pouvoir jouer plusieurs fois au cours de notre précieuse heure libre. Je pense que beaucoup de gens partagent ma passion pour les stratégies pacifiques d'accumulation de ressources, et je ne dois pas être le seul à ne pas avoir de temps libre. J'espère donc que mon jeu saura trouver son public.

**PLATO** Est-ce que vous visez une catégorie de joueurs spécifique?

**TS** Les règles étant simples et les tours rapides, je pense qu'on pourrait parler d'un jeu casual, qui devrait par conséquent convenir au plus grand nombre. Étant donné qu'il est basé sur un esprit à la fois pacifique (généralement) et constructif, *Artificium* peut être un bon jeu familial. Mais j'espère aussi qu'il pourra servir d'entre-deux aux joueurs les plus mordus: de quoi souffler un peu après plusieurs heures à arpenter un gros donjon dans la douleur.

**PLATO** Qu'est-ce qui a déterminé le thème du jeu?

**TS** Comme je le disais, le sujet a découlé de ma faiblesse pour les jeux de stratégie à ressources variées, et je voulais vraiment que le mien corresponde à mes goûts. C'est ce qui m'a porté vers l'univers de la chevalerie!

**PLATO** Est-ce que l'équilibre du jeu s'est fait à coups de savants calculs, ou est-il basé sur des données empiriques?

**TS** J'ai effectivement dû travailler sur le coût des ressources pendant pas mal de temps. Mais en règle générale, le coût des ressources de haut

« Ces dix dernières années, la Russie a connu une explosion spectaculaire dans le domaine des jeux de société. »

niveau est directement lié à celui des matériaux nécessaires à leur production. Je me souviens d'une anecdote du temps où j'essayais d'équilibrer les choses. Dans la première version du jeu, la ferme et le bûcheron rapportaient respectivement une unité de blé et une de bois. Cela les rendait bien trop précieux, et à long terme les coûts de production et de vente des ressources avancées étaient trop hauts et trop difficiles à calculer. Au final, la ferme et le bûcheron rapportent deux unités chacun. Les prix ont baissé et le jeu est devenu bien plus jouable.

**PLATO** Vous indiquez sur BGG avoir « créé des jeux toute [votre] vie ». Pourriez-vous nous en dire un peu plus sur votre manière de procéder ?

**TS** Tout a commencé avec les jeux sur PC quand j'étais gosse. J'étais fasciné. Après avoir joué à **Mario** et à **Civilization**, j'ai tout de suite eu des idées pour mes propres versions, avec de meilleurs règles et personnages. C'est ce qui m'a poussé vers la programmation, le dessin et le game design tout à la fois. J'ai eu aussi une grosse période de jeux de rôles grandeur nature. De tels jeux ont également des règles complexes sur l'économie, le système de combat, les intrigues ou encore les rôles. Ça ne fait que cinq ans que je suis passé aux jeux de société. Même si la conception est différente, il y a beaucoup de points communs entre les GN, les jeux de société et ceux sur PC. Mon expérience personnelle m'a permis de m'inspirer de ces genres voisins. Typiquement, savoir comment équilibrer un jeu sur PC est toujours d'une grande aide quand l'on fait la même chose pour un jeu de plateau.



**PLATO** Artificium a gagné le prix KORNI en Russie. Pourriez-vous nous le détailler un peu, ainsi que l'impact que cela a eu sur le jeu ?

**TS** Il n'y a pas vraiment beaucoup de compétitions de jeux de société en Russie, du moins avec des récompenses et des opportunités d'édition décentes. Du coup, c'est un excellent moyen de motiver les gens. Même si votre jeu ne gagne aucun prix, au moins vous aurez des retours de la part des organisateurs sur ce qui est bon ou mauvais dans votre jeu. C'est probablement grâce à KORNI que l'on construit une « école » russe de jeux de société aujourd'hui. De fait, toute compétition est une source de motivation. KORNI m'a soutenu dans la création du jeu jusqu'à sa version bêta, comme disent les développeurs. A minima, ça m'a donné une raison de repenser une nouvelle fois les règles, de me débarrasser de tout ce qui n'était pas indispensable et d'ajouter des éléments importants. Sans cette motivation, le jeu serait peut-être resté au stade de prototype inachevé, un parmi tant d'autres. Je suis convaincu que KORNI m'a aidé, ainsi que de nombreux autres aspirants créateurs, à faire un pas en avant.

**PLATO** Comment en êtes-vous venu à collaborer avec Asmodee ?

**TS** Je dois remercier mon éditeur pour ça, « Nastolnyi Igru – Stil Zhizny ». J'aimerais d'ailleurs en profiter pour remercier chaleureusement toute l'équipe.

**PLATO** Quand on parle de jeux de société, on pense en premier lieu aux États-Unis et à l'Allemagne. Pourriez-vous nous dire quelques mots du marché en Russie ? Pensez-vous qu'il soit plus difficile pour un créateur d'Europe de l'Est de percer ?

**TS** Je ne peux pas me prononcer sur la plupart des pays d'Europe de l'Est, mais ces dix dernières années, la Russie a connu une explosion spectaculaire dans le domaine des jeux de société. Dans les années 1990, le seul jeu auquel les Russes jouaient était le **Monopoly** (je ne parle pas des échecs ou des dames). À présent, il y a pléthore de maisons d'éditions, de créateurs, de boutiques, de clubs et de jeux qui viennent de Russie. Cette industrie est à son sommet aujourd'hui, bien que parfois un peu « naïve ». Les joueurs sont en tout cas loin d'être rassasiés. En ce qui concerne les débuts, je pense que c'est relativement difficile pour un débutant de percer aux États-Unis et en Europe, quelle que soit l'activité. Mais j'ai une grande confiance dans le financement participatif. À travers ce « process », un créateur peut directement s'adresser aux joueurs, leur parler du projet sans crainte d'une quelconque censure de la part d'intermédiaires, et encourager le soutien à la fois moral et financier du développement de ses idées. Et ça marche ! J'ai vu des douzaines de jeux qui ont vu le jour grâce au soutien de la communauté des joueurs.

**PLATO** Vous semblez très enthousiaste à propos du financement participatif. Avez-vous déjà songé à vous lancer ?

**TS** Certainement. Je vais très probablement passer par ce biais pour mes futurs projets. C'est juste que ce n'était pas vraiment justifié jusqu'à maintenant. Par exemple, je n'essaierai pas de financer ainsi des jeux que j'ai déjà terminés et publiés. Si je me penchais vers quelque chose de nouveau et techniquement complexe, par exemple avec des graphismes en 3D, dont je suis incapable de m'occuper, alors je me pencherais clairement du côté du financement participatif.

**PLATO** Un mot sur le futur des jeux de société ? Un genre ou un type de jeu en particulier ?

**TS** Je pense que le futur est dans les projets hybrides, comme GN et jeu de société, ou jeu et programme sur PC. Tout le monde peut utiliser un smartphone aujourd'hui, qui n'est rien de moins qu'un ordinateur portable. Nous devons intégrer ces appareils dans le gameplay des jeux afin de révolutionner les mécaniques à venir. On peut les utiliser pour des calculs compliqués, raconter une histoire ou encore utiliser la réalité augmentée pour faire se battre à l'écran des figurines de jeu. En ce qui concerne l'avenir des jeux de société purs et durs, je pense qu'une majorité d'entre eux seront de plus en plus rapides à jouer, dans la logique de nos vies quotidiennes, un peu plus frénétiques chaque jour.



## PROJETS D'EXTENSIONS

« J'ai plusieurs idées pour des améliorations et des add-ons. Mais ils sont encore au stade de la réflexion à l'heure actuelle. »

# 7 KINGDOMS

MERCENAIRES, MERVEILLES,  
PÉCHÉS ET ROYAUMES



par **Benjamin Bord**

## POINTS DE VUE

**Vincent Bonnard**

Gary Kim livre un nouveau jeu riche en qualités. Les tours de jeu sont fluides, permettant d'essayer de nouveaux choix tactiques au fil des parties.



**C'est bien connu, le soleil se lève à l'est. Après le Japon c'est désormais la Corée du Sud qui vient proposer ses créations aux joueurs occidentaux. Éditeur de l'excellent Patchistory, distribué sous nos latitudes par Iello, Deinko Games nous livre ici un jeu sans nouvelle saveur ni réelle originalité.**

## LE MATÉRIEL

Dans une petite boîte de bonne qualité et au vernissage ravissant se nichent quelques marqueurs en bois, un pion et quarante-neuf cartes magnifiquement illustrées. Pourtant, en dépit d'une esthétique soignée, le choix des couleurs et des sigles qui leur sont associés laisse perplexe tant il prête à confusion sous un éclairage standard, ce qui nuit désagréablement à la pratique du jeu. Il eût été préférable, à défaut de sélectionner des couleurs plus tranchées qui auraient nuit à la cohérence graphique de l'ensemble, d'opter pour des enseignes royaux très différenciés pour améliorer l'ergonomie générale du titre.

## LES RÈGLES

Le jeu est composé de sept familles de sept membres différents, l'ensemble des cartes étant numérotées de 1 à 49. À chacun des membres est associé un pouvoir spécifique. On distribue une main de trois cartes à chacun puis on en dispose sept autres au centre de l'aire de jeu, sous les cartes Blason propres à chaque famille. Chaque joueur choisit successivement une de ses cartes et la pose face visible. On regarde ensuite les valeurs des cartes dévoilées et on joue le tour par ordre décroissant. À son tour, un joueur doit défausser, puis appliquer le pouvoir du



personnage qu'il a joué, ce qui se résume presque exclusivement à prendre une ou plusieurs cartes dans l'alignement central. Plus la valeur de la carte est haute, plus on joue tôt, mais moins on récupère de cartes. Seule exception, l'évêque permet de prendre un jeton bonus et de le déposer sur le blason le plus à gauche de l'alignement. Quand on prend des cartes, on doit choisir entre les placer dans son royaume ou dans sa main. La carte défaussée rejoint celles qui seront proposées au choix le tour suivant. Les cartes placées dans le royaume rapportent toutes un point, sauf les rois qui en valent deux. Lorsque la pioche est épuisée ou que toutes les cartes Blason comportent un jeton bonus, la partie prend fin. On comptabilise alors les cartes posées et on attribue les bonus de chaque famille aux joueurs majoritaires.

## NOTRE AVIS

La sensation ressentie pendant les parties est étrange. Sans être réellement novateur, **7 Kingdoms** tourne néanmoins très bien. Il faut parfois se pencher pour savoir si la carte que l'on regarde est violette, bleue ou noire, mais rien de franchement réhivatoire. Le dilemme proposé est intéressant : scorer les cartes qu'on vient de récupérer ou bien les conserver pour les utiliser ultérieurement afin d'en récupérer d'autres, plus lucratives ? La main étant limitée à trois cartes, les choix seront forcés et nombreux. Pourtant, on peine à essayer de contrôler le déroulement des manches en étant souvent réduit au choix le plus évident, à savoir récupérer un maximum de cartes. La temporisation nécessaire pour bien jouer les cartes Évêque ajoute une légère dimension stratégique, mais le faible impact sur le score final des bonus qui en découlent – les égalités ne permettant pas le partage des points, mais provoquant leur annulation – fait que là encore on se retrouvera rarement empêtré dans des décisions torturées. Un jeu en demi-teinte donc, sans réel défaut, mais sans goût particulier, à l'image de ses illustrations paradoxales qui sont aussi belles que froides, sans univers à même de nous transporter. Un jeu tiède.



## AUTEUR

**Gary Kim**

## ILLUSTRATEUR

**Tahra**

## ÉDITEUR 2014

**Deinko Games**

## GENRE

Gestion de main, collection

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 10 ans

## DURÉE MOYENNE

20 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Disponibles sur BGG

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non



# WAKANDA

UN JEU «TEPEEQUEMENT»

INDIEN



par **Pierre Deseuf**

## POINTS DE VUE

**Hélène Graveleau**

Où l'on comprend que la coutume indienne de scalper l'ennemi est certainement liée à la prise de tête que constitue le montage de totems convenables.

**Lionel Graveleau**

Jeu semi-abstrait avec une dose de bluff et prise de risque agréables.

**Charles Chevallier réussit le tour de force de créer un jeu à la fois riche et léger, beau et peu onéreux, captivant et rapide. Un futur incontournable du jeu à deux ?**

## MATÉRIEL

Des phares bretons aux totems indiens, comme vous avez pu le lire dans le designer diary du *Plato* n° 71, quelle évolution dans le matériel de **Wakanda**! Les magnifiques petits totems en bois s'érigeant au cours de la partie se distinguent par leur qualité et leur originalité. Les pièces n'auraient pu être que belles, mais leur conception les rend aussi pratiques, tout à fait adaptées au déroulement du jeu.

## LES RÈGLES

Les meilleurs sculpteurs de totem auront à cœur de s'attirer le plus grand prestige auprès des tribus indiennes. Six des huit villages du jeu, dont trois inaccessibles en début de partie, sont placés sur la table. À son tour, un joueur tirera dans un grand sac un rondin représentant un symbole: hache, aigle, peau d'ours... qui pourra apporter des points – ou en enlever comme les soleils! – et le disposera sur un des villages. Les statues de bois s'érigent ainsi, élément après élément, sans appartenir à personne... Jusqu'au moment où un des joueurs, au lieu de poser le nouvel élément qu'il vient de tirer, décide à la place de coiffer un des totems, s'en emparant, et débloquent un nouveau village pour la construction. Un par un, les deux adversaires s'emparent ainsi des totems et des villages jusqu'à ce que les six soient pris. Chaque village apportera ainsi un bonus à tous les totems appartenant au sculpteur du sien: certains villages révèrent les représentations de certains symboles, d'autant plus rémunérateurs qu'ils seront rares, d'autres donnant des bonus liés à la hauteur du plus grand totem ou à la diversité des symboles, voire transformant les soleils négatifs en positifs! Le joueur accumulant le plus de points l'emporte.



## NOTRE AVIS

**Wakanda** séduit très vite par son matériel. Monter un à un les petits totems si bien réalisés plaît à tout le monde, des plus jeunes aux plus âgés. Évidemment, il s'agit d'un jeu calculatoire. À chaque coup, il faudra bien réfléchir à ne pas poser un symbole dans une position trop profitable pour l'adversaire qui pourra directement derrière s'emparer du totem en le coiffant. À l'inverse, arbitrer du bon moment où il faudra prendre possession d'une des statues au lieu de poser un corps sera souvent gage de victoire. Les rivaux se regardent ainsi en chiens de faïence: «Si je pose l'aigle là, il va s'en emparer, mais du coup, il sera obligé de prendre aussi ce village, et moi j'aurai celui-ci...» Le tirage aléatoire des rondins modère heureusement cet aspect calculatoire puisqu'il est toujours possible d'anticiper les probabilités de tirage, mais jamais d'être certain de tirer le bon symbole au bon moment. Un bon joueur devra alors savoir jouer avec l'appétit de son opposant. Souvent, il s'agira de le tenter en posant un symbole avantageux sur un des villages pour le pousser à s'en emparer, pour pouvoir jouer un coup plus rentable juste après. Les trois petits coyotes présents dans le goodie offert avec *Plato* n° 71 sont particulièrement adaptés à ce jeu d'incitation puisque, ceux-ci rapportant des points lorsqu'on les capture en posant sa coiffe sur le village où ils se trouvent, on pourra les déplacer habilement pour allécher l'ennemi sur des villages finalement peu intéressants.

**Wakanda** est un jeu adapté à tous les publics: les enfants se réjouiront des petits totems verticaux, les joueurs peu enclins au calcul s'amuseront des opportunités à saisir, les fourbes jouiront des entourloupes qu'ils auront créées, les grands stratèges auront là aussi matière à calcul et anticipation. Une vraie réussite!



## AUTEUR

**Charles Chevallier**

## ILLUSTRATEUR

**Loïc Billiau**

## ÉDITEUR 2014

**Blue Orange**

## GENRE

Pose et capture

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

15 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

2

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non



# PANDÉMIE

EXTENSION

## ÉTAT D'URGENCE

LA SURVIE DE L'HUMANITÉ  
EST À NOUVEAU MENACÉE!



MARS 2015

@FILOSOFIAGAMES

# DIE STAUFER



CLASSICISME

CONTEMPORAIN



par **Olivier Doyen**

## POINT DE VUE

**Stéphane Josephy**

Malgré son look terriblement désuet, *Die Staufer* est une jolie surprise, à la mécanique efficace et parfaitement huilée.



**L'empereur Heinrich est en tournée dans ses divers royaumes et il... Et si on parlait simplement d'un bon jeu ?**

## LE MATÉRIEL

Le contenu de la boîte rencontre les grands standards du jeu germain, avec des éléments en carton épais, des cartes, des meeples colorés et un dessin austère, ni trop présent, ni magnifique, mais assurant néanmoins son rôle d'illustration.

La particularité principale du jeu provient de la grande modularité des éléments.

En effet, le plateau se construit aléatoirement, de même que la pose de diverses pièces sur ce dernier et la distribution de cartes aux joueurs. De plus, quelques tuiles combinées au hasard définissent la

mise en place des cinq manches. Aucun

texte ne figure sur les éléments de jeu, mais si les icônes supposées décrire les actions des différents mécanismes sont pour la plupart compréhensibles, elles nécessiteront cependant quelques retours à leur descriptif dans le livret de règles lors des premières parties.

## LES RÈGLES

**Die Staufer** est un jeu de placement et de majorité. Le plateau central forme un cercle constitué de plusieurs régions de l'empire dans lesquelles le pion Roi va tourner. Lors des cinq manches, les joueurs vont tour à tour (et à trois reprises) pouvoir disposer leurs pions (émissaires) sur les cases des différentes régions (sièges). Plus la région est éloignée du roi et plus le siège est bien placé, plus le coût en pions est élevé. Afin de remplir leur réserve d'émissaires, les joueurs pourront accomplir la deuxième action possible du jeu : puiser dans le stock d'émissaires et les ajouter à leur réserve. À chaque manche, le score est

déterminé par des tuiles assemblées aléatoirement au début de la partie, et connues de tous à l'avance. Le joueur occupant le plus de sièges dans une région sujette à scoring remporte des points. Viennent s'y greffer une série d'éléments comme des coffres (bonus en tous genres). En outre, ceux-ci peuvent éventuellement donner accès à une série de cartes face visible procurant des avantages permanents. À cela s'ajoutent des objectifs secrets dans trois catégories (topographie, majorité et sièges occupés) distribués en début de partie. Enfin, l'ordre du tour dépendra de l'action choisie : l'une faisant jouer en dernier, l'autre en premier.

## NOTRE AVIS

**Die Staufer** est un jeu qui, à l'exposition des règles, semble relativement peu excitant et très classique. Si la seconde affirmation est vraie, la première est très vite démentie. En effet, le challenge intellectuel proposé est à la fois prenant et rafraîchissant. La multiplicité des sous-mécanismes (cartes, objectifs, coffres) complexifie le jeu et lui donne suffisamment d'épaisseur pour rendre les choix peu évidents. De plus, l'opportunité de placer ses émissaires sur n'importe quel siège du plateau ouvre très largement la palette des choix et laisse une grande liberté aux joueurs. Cet atout permet à **Die Staufer** de se distinguer des jeux dans lesquels les options sont parfois trop évidentes. De plus, la simplicité des règles une fois la partie lancée donne une grande facilité de lecture du plateau et permet de préparer des coups à court, moyen et long terme, sans risquer une paralysie cérébrovasculaire. Enfin, la très grande modularité du jeu (plateau, tuiles de scoring, set up des rounds, objectifs, variation des cartes de pouvoirs permanents, disposition des coffres...) offre une énorme jouabilité. Le seul problème du jeu est son manque total de thème et son absence absolue d'immersion... mais s'en étonnera-t-on, venant d'un excellent jeu, original, mais empreint de classicisme ?



## AUTEUR

**Andreas Steding**

## ILLUSTRATEUR

**Franz Vohwinkel**

## ÉDITEUR 2014

**Hans im Glück**

## GENRE

Placement, majorité

## PUBLIC

Joueurs confirmés

## ÂGE

Dès 12 ans

## DURÉE MOYENNE

20 minutes / joueur

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Non

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non



# HANSA TEUTONICA

ATTENTION

ROUTES TORTUEUSES



par **Damien André**

## POINT DE VUE

**Lionel Graveleau**

Un air très austère, et pourtant un jeu qui montrera des visages bien différents suivant la personnalité des joueurs.



## AUTEUR

**Andreas Steding**

## ILLUSTRATEUR

**Dennis Lohausen**

## ÉDITEURS 2015

**Argentum Verlag,  
Z-Man Games**

## GENRE

Placement, majorité

## PUBLIC

Joueurs confirmés

## ÂGE

Dès 12 ans

## DURÉE MOYENNE

90 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

**Pas encore assez vieux pour faire figure de classique sans âge, trop daté pour véritablement intéresser les amateurs avides de nouveauté, Hansa teutonica se trouve dans ce ventre mou de l'histoire, là où de nombreux jeux s'éteignent doucement, dans l'indifférence générale. Pourtant, à la faveur d'une troisième édition sortie à Essen 2014 accompagnée d'une nouvelle extension (Britannia), grâce surtout à quelques passionnés qui en vantent régulièrement les mérites, le jeu persiste, insiste, s'installant peu à peu comme une sorte d'outsider crédible au Panthéon des jeux à l'allemande.**

## LE MATÉRIEL

Un examen attentif de la couverture, pastiche d'un portrait ancien, permet de réaliser que tous les éléments symboliques du plateau de jeu (clés, bourses, encriers, sceaux, etc.) se retrouvent dans ce tableau représentant un marchand. Et, par une mise en abyme amusante, le plateau lui-même devient une carte affichée au mur en arrière-plan. L'ensemble, plutôt réussi, est le fruit du travail de Dennis Lohausen. Il signe le plateau double face de la boîte de base ainsi que ceux des extensions, simulacres de cartes anciennes. Le tout a une élégance folle, même si certains peuvent trouver cela austère et froid. En effet, ne représentant qu'une partie de l'Allemagne, pourvu de noms de villes en version originale (Bursa, Lübeck, etc.), sans points de repère visuel auxquels se raccrocher, le plateau, élément central du matériel, pourrait paraître un peu abscons au joueur étranger au pays. Cela renforce la sensation de se trouver face à un jeu très abstrait, déconnecté du

thème, impression encore confirmée par des noms latins présents sur le tableau individuel en forme d'écritoire qui rappelle discrètement les actions et les axes de développement possibles. Ajoutez des cubes, des disques, des jetons, il n'en faudrait pas plus pour conclure que ce jeu se trouve en terrain archiconnu. Fausse piste.



## LES RÈGLES

Même si **Hansa teutonica** n'a pas été édité en français, Argentum Verlag propose une traduction acceptable sur son site. Une note publiée en introduction des règles rappelle de manière détaillée l'histoire de la ligue hanséatique, alliance informelle de marchands. Il ne s'agit pas là, comme dans **Puerto Rico** ou **Goa**, d'un vague prétexte exotique, mais bien d'une inscription précise, documentée. Ces efforts sont louables, mais contrecarrés rapidement: au cours de la partie, les cubes ne deviendront jamais vraiment des marchands, les contraintes de couleur des comptoirs et l'histoire autre chose que très banale. Soudainement, le contexte se résume à l'idée que les joueurs incarnent des marchands tentant d'augmenter leur influence dans la région. Ils vont chercher à se positionner sur les chemins puis dans les comptoirs et les villes, tout en développant au passage leurs capacités individuelles. Dommage que le thème ne soit pas plus incarné, car ce jeu de placement et de connexion mâtiné de développement ne ressemble à rien d'autre; difficile, d'ailleurs, de s'appuyer sur des références pour l'expliquer ou sur des réflexes pour le pratiquer.

Au centre des enjeux se trouvent des cubes (marchands) et des disques (négociants) que les joueurs vont placer sur le plateau central, certains de manière provisoire (sur les chemins), d'autres permanente (dans les comptoirs des villes). Il est possible aussi d'en réarranger un certain nombre, déjà présents. La logique est la suivante: les joueurs vont se placer sur les routes et quand tous les espaces entre deux villes seront occupés par une même personne, il deviendra possible (mais pas obligatoire) pour elle de fonder la route commerciale.

Cette action offre alors un choix entre deux options: prendre possession d'un comptoir (espace



de couleur dans la ville) ou bénéficier, s'il y a lieu, du pouvoir spécial associé à la localité. L'intérêt de posséder un comptoir est pluriel: prendre un point de prestige si la ville est marquée d'une pièce, mais aussi constituer peu à peu des réseaux de comptoirs qui seront comptabilisés ultérieurement. D'autre part, celui qui a le plus de comptoirs dans la ville, ou en cas d'égalité celui qui est le plus à droite, en prend le contrôle, ce qui rapporte également des points en fin de partie. Si des routes sont fondées ultérieurement et qu'elles sont reliées à la ville contrôlée, le joueur marque encore un point, ce qui peut se révéler une rente tout à fait efficace.

Le nombre de coups dont dispose un joueur est remarquablement réduit. Au début, il commence avec deux actions à choisir parmi cinq, qu'il exécute avant de passer la main. Sur le plateau individuel se trouvent les compétences que les marchands peuvent développer. Selon un mécanisme classique que l'on retrouvera ultérieurement dans **Eclipse** et dans **Terra mystica**, notamment, chaque développement libère un espace et offre un cube supplémentaire. Au fur et à mesure de la progression, ces « technologies » influent sur la marge de manœuvre qui s'offre au joueur (nombre de cubes récupérés pour compléter sa réserve, nombre d'actions à sa disposition), les possibilités de placement (sur les espaces de couleur, sur ceux réservés aux disques), et, enfin, les points que les réseaux rapportent (coefficient multiplicateur).

Un des éléments qui singularise **Hansa teutonica**, au-delà des flux à gérer et de la gestion des compétences, est la mécanique géniale du « poussage » de cubes. Les positions ne sont pas fixes, non seulement on peut déplacer ses marchands et négociants, mais il est aussi possible de prendre la place d'un cube adverse sur une route en payant un coût supplémentaire. Le joueur « déplacé » place alors son cube, ainsi qu'un autre qu'il obtient à titre de compensation, sur une route adjacente. Il ne s'agit pas là seulement de coups de blocage ou de sabotage: des placements judicieux, qui n'ont pas d'autre objet que de provoquer un déplacement, permettront d'intensifier sa présence sur le plateau via le gain d'un ou deux marchands gratuits.

Autre subtilité d'importance, le nombre de tours n'est pas fixe; il y a en effet trois conditions de fin possibles:

- ◆ vingt points de prestige ou plus ont été attribués à un joueur via les comptoirs ou le bonus lié à l'établissement d'une ligne Est-Ouest;
  - ◆ dix villes sont occupées entièrement;
  - ◆ plus aucun jeton bonus ne peut être placé.
- Arrivés à ce stade, les points restants sont décomptés en fonction des critères suivants:
- ◆ axes de compétences entièrement développés;
  - ◆ jetons bonus possédés;
  - ◆ table d'attribution de la ville de Coellen;
  - ◆ villes contrôlées;

- ◆ plus long réseau de comptoirs.

D'évidence, certaines zones semblent plus fructueuses que les autres, et l'on pourrait être tenté d'y voir un défaut. Un mécanisme de compensation habile a été trouvé via les jetons bonus. Il y en a en permanence trois sur le plateau. Placés à côté d'une route, ils sont remportés par celui qui la termine. Celui qui le fait place à la fin de son tour d'action un autre jeton, tiré au hasard, dans un autre endroit de son choix, avec quelques limites visant à ne pas créer de coups en chaîne. Ces jetons, qu'il serait malvenu de laisser trop facilement à un adversaire, vont apporter



de l'huile dans le moteur (actions supplémentaires, amélioration de compétence, placement additionnel). Il est possible de les jouer « gratuitement » dans son tour. Ils ne sont vraiment pas à négliger, non seulement parce qu'ils peuvent provoquer des renversement de situation, mais aussi parce qu'ils rapportent des points et peuvent déclencher la fin de partie.

## NOTRE AVIS

**Hansa teutonica** demeure à ce jour le jeu le plus connu, le plus apprécié, de l'auteur et de son éditeur. Les raisons sont nombreuses, bien que mystérieuses. Andreas Steding le résume dans l'idée « d'un temps de jeu réduit couplé à des possibilités riches », ce qui est assez juste. Son rythme très fluide, couplé à sa durée relativement courte, tranche à l'époque et reste encore très dans le ton aujourd'hui. Tout à la fois inscrit dans ce style de jeu « à l'allemande » dans sa plus pure expression, austère et tendue, une dimension encore soulignée par une thématique germanique obscure, il se démarque largement de par ses caractéristiques.

Surtout, en pratique, le jeu est aussi fluide et surprenant qu'il semble labyrinthique, effrayant et inutilement complexe au moment de le décrire. L'auteur nous offre en effet un jeu très déconcertant, déroutant, nous confrontant à des schémas mouvants. Une des raisons de le pratiquer réside dans ces sensations de jeu assez particulières: ne pas

## DISTRIBUÉ PAR ATALIA

Cesare Mainardi vient d'annoncer, sur la page Facebook de sa société de distribution nouvellement créée, qu'**Hansa teutonica** rejoint son catalogue. Le jeu de base est d'ores et déjà disponible et les deux extensions rejoindront son stock à compter d'avril 2015.



savoir quoi faire, voir les joueurs les plus habitués se décomposer devant les nombreuses possibilités.

Pour commencer, le mécanisme de pose, récupération, déplacement de cubes produit un plateau très vivant, très dynamique, sans cesse en évolution. Il n'y a finalement que peu d'actions disponibles, mais elles produisent une variété importante de situations et amènent, surtout, des choix constants. À titre d'exemple, le dilemme fréquent entre occuper le comptoir ou augmenter ses technologies est loin d'être simple à résoudre. Prenons les villes qui se trouvent à côté d'une amélioration aussi essentielle que le nombre d'actions: s'y installer tôt garantit des points de prestige réguliers, car il est plus que probable que tous vont y passer plusieurs fois. Mais, dans le même temps, prendre le comptoir plutôt que l'amélioration, c'est dépenser au moins le double de coups, s'exposer à une grande concurrence, prendre le risque, aussi, d'évoluer pendant un temps avec moins d'actions, etc. Quant à la progression sur la piste des technologies, l'investissement est important pour gagner un avantage à long terme et les quatre points accordés si on complète une ligne semblent assez maigres. Jusqu'où les développer? Est-ce que mes actions ne seraient pas mieux employées autrement?

Là où beaucoup de jeux proposent un déroulement standard avec de petites variations (c'est le propre de tous ceux à nombre de tours fixe par exemple), nous avons ici une durée de partie qui peut vraiment varier en fonction du tempo que les joueurs veulent imprimer. Les joueurs ont une certaine latitude sur le rythme à donner, ce qui valorise différents types de stratégies:

- ◆ monter très vite en points, de manière à court-circuiter les mouvements à long terme (construction lente de réseaux de villes). Cela peut se faire par le placement dans les comptoirs qui rapportent une rente, le défrichage forcené de la route centrale, la recherche d'actions bonus, l'occupation des villes;
- ◆ exploiter les friches apparentes du plateau où la concurrence est moindre en créant un réseau qui s'éloigne des grands axes, en parasitant les autres par son placement, en exploitant au maximum les jetons bonus.

La fin peut sembler à première vue peu surprenante, classique dénouement à la Stefan Feld consistant à marquer un peu dans tous les domaines. Cependant, ce décompte en deux temps laisse une incertitude fondamentale sur la possibilité que l'on aura de mener à bien sa stratégie, vu que certaines prennent plus de temps. Ces schémas généraux se doublent de choix tactiques plus ponctuels: nombre d'actions nécessaires, seuil jusqu'où monter ses capacités de placement, énergie à consacrer aux points que l'on peut prendre à Coellen ou à l'axe central, etc. Il y a donc une bonne dose d'incertitude, renforcée par les manières différentes de déclencher la fin du tour. Tout cela produit des parties qui ne se ressemblent jamais, et donc une forte envie de rejouer.

L'interactivité est centrale, directe et multiple. Même s'il n'y a pas de négociation, de commerce, ni d'affrontement guerrier, les interactions sont bien plus fortes que d'ordinaire. L'auteur souligne que c'est la raison pour laquelle de nombreux éditeurs ont refusé son jeu. Partant de là, la règle autorise des développements variés: comme tout est affaire d'adaptation à l'autre, il est possible d'être compétitif en prenant des voies marginales délaissées par les adversaires. Il n'y a pas d'élément réellement prépondérant dans ces manières de marquer des points. Toutes vont demander un certain investissement en actions, qui dépendra fortement de la concurrence. Selon les parties, leur intérêt va donc varier fortement. **Hansa teutonica** réussit habilement à contourner l'habituel syndrome de la spécialisation vs la diversification.

Au final, il ne ressemble à pas grand-chose d'autre. Un peu à la manière d'un **Endeavor**, d'un **Container** ou d'un **De vulgari eloquentia**, avec lesquels il a plus d'un point commun, il semble suivre ses propres logiques.

### De nouveaux défis

Le jeu a logiquement été pourvu d'extensions, souvent perçues comme des réponses aux défauts, supposés ou réels, du jeu: l'importance de la ville apportant les actions supplémentaires, une géographie polarisée, un manque d'incarnation, etc. **Hansa teutonica** en verra deux sortir, chacune construite sur le même modèle: l'apport d'un nouveau plateau de jeu. De **Steam à Hamburgum** la recette est connue: cela apporte de nouveaux défis liés à la géographie du terrain et aux connexions, mais aussi un renouvellement esthétique (par exemple, dans l'extension **East**, sortie en 2010, l'apparition de zones de mer dans un plateau sinon très aride, dans **Britannia** [2014], une forme enfin reconnaissable, ce qui n'est pas le cas de la version originale), sans compter le plaisir de changer de plateau. Andreas Steding ajoute parfois à cette occasion de nouvelles règles, comme la nouvelle version deux joueurs dans **Britannia**. Les cartes sont réalisées par l'illustrateur original qui réutilise nombre d'éléments graphiques du jeu de base. «*Ce que je voulais, explique l'auteur à propos de l'East expansion, ce n'était pas seulement le même jeu avec une autre carte, mais bien un nouveau défi pour les joueurs. En effet, vous ne pouvez pas pratiquer Hansa teutonica et les extensions de la même façon. Un autre aspect très important était: pas de nouveau matériel, juste une carte.*» Pour l'extension **Britannia**, il explique que «*ce qui me motivait était de voir si une importante règle du jeu de base, le placement libre, pouvait être modifiée. Je pense que c'est possible.*» Au final, ces nouvelles cartes sont dispensables, puisque le jeu de base se suffit à lui-même, mais proposent aussi aux amateurs de nouveaux challenges. Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu étrange, cela présente l'avantage de le remettre dans les feux de l'actualité. ☘



# HANSA TEUTONICA: BRITANNIA

UN PLAISIR

RENOUVELÉ



par **Damien André**

## UN MOT DE L'AUTEUR

« *Britannia* change quelques règles fondamentales du jeu. Dans *Hansa teutonica*, vous pouvez placer vos commerçants n'importe où ; à *Britannia*, nous avons deux régions (Pays de Galles et Écosse) avec des règles spéciales. Mon but était de donner aux joueurs un vrai nouveau défi, et pas seulement un petit changement d'éléments déjà connus. »

## AUTEUR

**Andreas Steding**

## ILLUSTRATEUR

**Dennis Lohausen**

## ÉDITEUR 2014

**Argentum Verlag,**

**Z-Man Games**

## GENRE

Placement, connexion

## PUBLIC

Fans de *Hansa teutonica*

## ÂGE

Dès 12 ans

## DURÉE MOYENNE

60 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

**Six ans après le jeu de base, cinq après une première extension qui explorait l'Est, l'auteur met le cap vers une autre nation marchande, le Royaume-Uni. Bien que le plateau se soit embelli pour l'occasion, le jeu n'en devient pas pour autant moins sauvage et étrange.**

## LE MATÉRIEL

L'extension fut publiée en même temps que la troisième édition du jeu et l'annonce de nouvelles règles pour deux joueurs qui remplacent celles existantes, assez décriées. Elle se propose sous la forme d'un plateau double face, l'une représentant Angleterre / Écosse (pour quatre à cinq joueurs), l'autre réduite au Pays de Galles (deux à trois joueurs). Quelques jetons Action et une règle assez courte s'incrument sous le cello. Même si un peu déconnectées du thème de base – une ligue marchande en Allemagne – les nouvelles cartes sont vraiment belles, dans la continuité du style qu'avait développé Dennis Lohausen à l'époque. Les villes sont mieux connues, il y a un bord de mer, on respire...

## LES RÈGLES

Semblant toujours autant traduites à la va-vite, les quatre pages de règles proposent différentes choses: l'explication des nouveaux jetons, une règle pour deux joueurs remaniée qui peut s'appliquer à toutes les cartes existantes, ainsi que les spécifications du nouveau plateau. Celui-ci laisse apparaître dès le premier regard que les principes ont été quelque peu bousculés: villes proposant énormément de comptoirs (Londres, par exemple), routes maritimes n'accueillant que des négociants, jetons permanents imprimés sur le plateau, limitation au nombre de huit des villes à construire... Les changements ne seront

pas que géographiques, très clairement. Exemple le plus significatif, une partie de la carte, soulignée d'une autre couleur, possède un accès limité: il faut avoir un comptoir spécifique pour pouvoir placer des cubes en Écosse ou au Pays de Galles. La présence majoritaire dans ces régions offrira d'ailleurs des points supplémentaires en fin de partie. Quant à la nouvelle règle pour deux, plus classique que celle de la première version, elle utilise un système de joueur neutre. Le tout est disponible sur le site de l'éditeur.

## NOTRE AVIS

La deuxième extension d'un jeu relativement ardu tel que *Hansa teutonica* ne peut être abordée de manière rationnelle, sous couvert d'objectivité; tout ici est affaire de passion, de déraison. Les apports « techniques », notamment les changements de règles proposés par l'auteur sont plus appréciables dans la pratique. L'impression de jouer au même jeu et d'être en même temps désorienté est agréable. Les jetons permettant d'inverser des cubes sur le plateau s'avèrent marquants et efficaces. La règle pour deux joueurs remplit son office – enfin, pour qui aurait envie de pratiquer ce jeu, rapide et plaisant à quatre ou cinq, dans cette configuration réduite. Globalement, le joueur en a pour son argent. Ce n'est pas qu'une simple carte, c'est un tout autre défi; l'auteur ne nous avait pas menti à ce sujet. Surtout, ces changements s'intègrent facilement, sans qu'il soit nécessaire de faire des allers-retours dans le livret. Ceux qui maîtrisent la règle de base auront la transition aisée. Pour le reste, nous retrouverons la vieille division: ceux qui n'aiment pas *Hansa teutonica* et quelques fanatiques qui le défendent bec et ongles. Comme dans le cas d'*Age of steam*, pour lequel sont régulièrement proposées de nouvelles cartes, le changement géographique a un réel impact sur les stratégies; il se double du plaisir de la collection, surtout quand les cartes sont aussi joliment réalisées. Certains avaient raté l'*East expansion* à l'époque et s'en mordent les doigts aujourd'hui, tant c'est le genre de sorties qui ne connaît bien souvent qu'un seul tirage. *Britannia* saura combler cette faille douloureuse. ❄



# UN HOMME TRÈS DISCRET

PORTRAIT

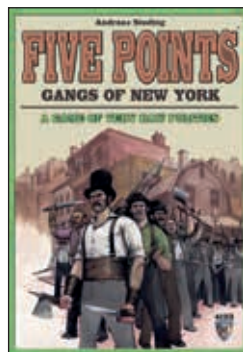
**ANDREAS STEDING**, DE HANSA TEUTONICA À DIE STAUFER

par Damien André



**Andreas Steding a une forme de concision dans la manière de répondre, de parler de son travail, qui est finalement assez à l'image de ses jeux: secs, directs, ne cherchant pas à séduire le plus grand nombre. Il faut peut-être, pour le découvrir, porter attention à ce qui perce entre les lignes.**

«Je suis un historien, père au foyer et auteur de jeux de cinquante-deux ans, originaire de Göttingen. Le jeu n'est pas pour moi une activité professionnelle, mais c'est clairement plus qu'un loisir, car je passe quand même beaucoup de temps dessus.» Il a commencé à créer des jeux il y a vingt ans, mais s'y intéresse depuis plus longtemps, ce que laisse supposer une ludothèque de plus de deux mille titres. Comment a-t-il débuté? Sa réponse est à la fois banale et pleine d'esprit. «Difficile à dire. Comme beaucoup de joueurs, j'ai commencé à changer les règles des jeux existants, avec des règles maison ou des variantes. À un moment, j'ai réalisé qu'il était plus simple de créer un nouveau jeu plutôt que d'en améliorer un mauvais.» Il a toujours travaillé seul, bien que, dit-il, il n'en fasse pas un principe absolu. Son premier jeu publié le fut en 1996 par une compagnie française spécialisée dans les jeux d'histoire, Azure Wish. **Hispania** était la reprise d'un projet autoédité, présenté comme une variation sur le fameux **Britannia** de Lewis Publisher. Certes, c'est un versant de sa biographie que l'on ne soupçonne guère quand on considère la dernière partie de sa carrière, plutôt consacrée à des «eurogames», mais Andreas Steding a passé du temps dans le monde du wargame. Sa passion pour l'histoire perce encore parfois dans les thèmes choisis ainsi que dans une certaine radicalité sous-jacente. Plusieurs autres jeux historiques suivront. «Si **Hansa teutonica** est mon jeu le plus connu chez les joueurs "eurogame", dit-il, il est probable que les amateurs de wargame me connaissent plutôt par **Italia** (Phalanx).» Même



droit. «C'est toujours difficile de sortir un nouveau projet, car tous les jeux doivent trouver un éditeur, et ils sont de plus en plus nombreux chaque année. Je pense que la qualité des jeux publiés de nos jours est bien plus élevée que ce qu'elle était il y a vingt ans. En conséquence, votre projet doit être bien meilleur pour sortir, une bonne idée ne suffit plus.»

Des idées, il n'en manque pas. Ses jeux suivants furent donc attendus avec impatience, mais ni **Norenberc**, ni **Five points**, ni les autres n'ont accédé à la même notoriété que **Hansa teutonica**. **Die Stauffer**, le plus récent, semble suivre le même destin, celui de l'indifférence polie. Cela conduirait tout droit à l'impression, fautive, qu'il ne serait qu'un habile second couteau ayant eu la chance un jour de produire un jeu d'exception, mais incapable de reproduire l'exploit. Ses productions ultérieures furent souvent jugées absconses, pas assez originales, difficiles, inutilement complexes. Amusant, finalement, de considérer que tous ces défauts étaient déjà présents dans **Hansa teutonica**, un jeu qui est certainement beaucoup de choses, mais qu'il est difficile de qualifier de chef-d'œuvre évident, épuré et facile d'accès. ✨

quand il basculera vers un tout autre style, on retrouvera souvent dans ses jeux des cartes (**Heart of Africa**), des thèmes précis (**Five points**, qui reprend le **Gangs of New York** de Scorcese) et surtout des références à l'histoire de l'Allemagne: **Hansa teutonica**, donc, mais aussi **Die Stauffer** ou **Norenberc**, nom au MoyenÂge de la ville de Nuremberg.

Sa carrière fut plutôt nomade: Argentum Verlag, Pegasus Spiele, Mayfair Games, Huch & Friends, Hans im Glück ont successivement accueilli ses propositions. La notoriété nouvelle, acquise après **Hansa teutonica**, ne fut d'ailleurs pas un passe-



© Henk Rolleman

## SES JEUX PRÉFÉRÉS

- **Funkenschlag**,
- **Cosmic encounter**,
- **Puerto Rico**,
- **Age of industry**,
- **SPQR**.

# MAGE WARS

MAGIQUE

ASSEMBLAGE



par Antonin Bechler

## POINTS DE VUE

Tom Vasel The Dice Tower

Je suis absolument et éperdument amoureux de **Mage wars**.



**Quel joueur de Magic n'a pas rêvé de choisir librement ses cartes dans son paquet, ou d'utiliser un plateau pour simuler les déplacements individuels de ses créatures, la portée des sorts et les lignes de vue ? Mage wars se propose d'exaucer tous ces souhaits, et plus encore...**



## LE MATÉRIEL

Dès l'ouverture de la boîte, on sent bien que ces rêves ont un prix. Quand **Magic** se joue avec deux paquets de cartes, **Mage wars** empile le matériel comme Dumbledore les diplômes de sorcellerie: un immense plateau quadrillé, deux plateaux individuels pour compter les points de vie et de magie, une dizaine de dés spéciaux pour les dégâts et les effets, une plâtrée de jetons

en bois et en carton, deux adorables petits classeurs pour ranger ses sorts à choisir parmi quelque trois cents cartes assez joliment illustrées. La boîte de base permet de choisir son mage parmi quatre archétypes différents (maître des bêtes, prêtresse, mage-guerrier et sorcier). Mais avant de se prendre pour Garcimore ou Galadriel, il faut encore avaler au minimum trente pages sur les quarante-quatre que compte le livret de règles (heureusement d'une grande clarté, le jeu bénéficiant par ailleurs d'une excellente traduction française, respectant scrupuleusement une nomenclature claire et précise à base de mots-clefs).

## LES RÈGLES

Les amateurs de **Magic** et de **Summoner wars** seront ici en terrain connu. C'est heureux, car **Mage wars**, qui emprunte beaucoup à ses deux prédécesseurs, leur est clairement destiné. Le but du jeu est de réduire à zéro le total de points de vie de son adversaire, en lançant des sorts à l'aide d'une réserve de mana qui

se recharge à chaque tour. Comme les créatures et les autres objets permanents, les magiciens sont représentés par des cartes qui viennent prendre place sur le plateau de jeu, où ils pourront se déplacer, attaquer et lancer des sorts. Ces derniers ont une portée et parfois une zone d'effet, une ligne de vue vers la cible étant généralement nécessaire pour les lancer.

Une fois apprivoisé, le jeu se révèle d'une relative fluidité, même s'il est nécessaire de maîtriser d'entrée un ensemble conséquent de subtilités, à commencer par la vitesse d'invocation. Indépendamment de leur type (créature, équipement, conjuration, enchantement ou incantation), chaque sort peut être «lent» ou «rapide». Un sort lent prendra plus de temps à conjurer et empêchera donc de se déplacer. Les créatures invoquées devront attendre un tour avant de pouvoir agir, pourront se mettre en protection pour défendre leur magicien s'il est sur la même case, et certaines d'entre elles seront même capables de lancer des sorts.

Si les types de sorts et la manière de les lancer s'inspirent directement de **Magic**, il n'en va pas de même de leur choix. Quand l'illustre ancêtre impose de tirer à chaque tour une carte au hasard de sa pioche, **Mage wars** permet d'en choisir deux parmi l'intégralité de son grimoire, soit une soixantaine de cartes en moyenne! Cette liberté offre de nouvelles possibilités stratégiques et assure de n'être jamais pris en défaut par le hasard, même si on le reverra intervenir lors des combats. Une carte supplémentaire peut également être attribuée à chacune de ses créatures capables de lancer des sorts. À l'instar des magiciens, elles génèrent leur propre mana qui, contrairement à **Magic**, peut être thésaurisé d'un tour sur l'autre.

Chaque round voit ainsi les joueurs activer à tour de rôle leur magicien ou l'une de leurs autres créatures. Celles-ci sont pourvues de capacités et de traits variés (volant, rapide, vampirique...) tout comme les sorts qui peuvent infliger, outre des dégâts, une myriade de conditions plus ou moins rédhibitoires (poison, flammes, sommeil...). Comme les sorts, les attaques des créatures peuvent être lentes ou rapides, avec une portée et des effets variés. Les dégâts et les effets débilissants sont infligés par l'intermédiaire de dés spéciaux, ce qui sonnera comme un blasphème pour certains joueurs de **Magic**, mais permet de conserver une part d'incertitude dans un jeu autrement très mathématique. Autre différence: les dégâts ne sont pas annulés à la fin du combat, mais doivent être comptabilisés à l'aide de jetons.

Pour garder la possibilité d'enchaîner les sorts dans des combos dévastateurs, **Mage wars** a recours à une astuce: le lancement rapide. Une seule fois par round, chaque magicien a ainsi la possibilité de jouer une carte en plus de son action principale ou de celle d'une de ses créatures. Il est dès lors possible de téléporter un adversaire sur la case de son monstre le

## AUTEUR

Bryan Pope

## ILLUSTRATEURS

Travail collectif

## ÉDITEURS

2014  
Marabunta,  
Arcane Wonders

## GENRE

Affrontement tactique

## PUBLIC

Joueurs expérimentés

## ÂGE

Dès 14 ans

## DURÉE MOYENNE

90 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

2

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui



plus puissant qui l'attaquera immédiatement, ou de conjurer un anneau d'amplification et d'enchaîner sur une boule de feu à la puissance décuplée. De nombreux sorts permettent de déplacer les créatures amies ou adverses, jouant ainsi sur la portée de tir ou de mouvement pour tirer au mieux parti des possibilités tactiques offertes par la présence du plateau.

Contrairement à **Magic**, le jeu ne propose pas de sorts «éphémères» pouvant être joués immédiatement en réaction à ceux de l'adversaire. Pour des questions de tempo et de clarté, **Mage wars** a préféré opter pour un système d'enchantelements à jouer cachés sur des créatures ou des cases du plateau, et qui peuvent être révélés à tout moment, ou sous des conditions prédéfinies. Ces enchantements viennent ajouter la part de bluff essentielle à un affrontement de sorciers par cartes interposées. Certains viennent ainsi annuler le prochain sort visant la créature enchantée, d'autres augmentent sa force ou renvoient le prochain coup qui lui sera infligé, tandis que certains se jouent sur des cases vides pour blesser ou téléporter au loin le malheureux qui s'y aventurera.

## NOTRE AVIS

Outre le fait d'apporter une certaine fraîcheur en inversant la logique du bluff présente dans **Magic**, passant de la réaction à la prévision, cette utilisation des enchantements pour générer des effets dissimulés apporte le grain de folie qui manquerait sinon à un jeu que d'aucuns pourraient juger trop équilibré. **Mage wars** a visiblement été testé à outrance, et si certaines cartes semblent particulièrement solides, aucune ne peut à elle seule retourner le cours d'une partie comme c'est le cas dans maints jeux de cartes à collectionner. Si les malchanceux pourront toujours invoquer leur infortune aux dés, ce sont bien les choix personnels, et surtout, la maîtrise du tempo qui décident du vainqueur dans **Mage wars**. Ceci peut parfois sembler dur, une action ou quelques manas gâchés pouvant, sans que l'on s'en aperçoive sur le moment, décider d'une défaite qui mettra encore bien des tours à se dessiner, mais n'en sera pas moins inexorable. Pour autant, et contrairement à ce que les premières parties laissent imaginer, rien n'est inéluctable dans **Mage wars**, et il n'est pas rare de voir des retournements spectaculaires exploser à la figure de joueurs déjà convaincus de leur victoire. Comme dans de nombreux jeux de cartes, mais encore davantage ici du fait de l'absence de hasard dans leur distribution, tout est affaire de tempo, ce rythme intangible à l'aune duquel il convient d'optimiser ses actions pour ne jamais prendre de retard dans la course aux armements et aux dégâts.



Si les premières parties, avec les grimoires de base proposés dans le livret, peuvent tourner à de décevantes mêlées générales au centre du plateau, les sorciers aguerris apprendront à constituer leur grimoire en fonction de la stratégie qu'ils souhaitent employer, sans oublier d'embarquer une «trousse à outils» leur permettant de réagir aux plans adverses. Tout, dès lors, devient envisageable: inonder l'adversaire sous une marée de créatures bon marché, tout miser sur un seul monstre (ou sorcier) suréquipé, ou au contraire jouer une guerre d'attrition en pompant le mana de l'adversaire et en se télépor-

tant à tout-va pour éviter ses assauts, jusqu'à l'achever avec quelques pièges bien placés...

Les possibilités ne sont limitées que par le nombre de sorts proposés. À ce titre, si les Recueils disponibles sont assez anecdotiques avec leur unique exemplaire supplémentaire de chaque carte, l'achat d'une seconde boîte de base par un partenaire motivé est recommandé. Elle permettra, outre de multiplier les possibilités de construction des grimoires, d'organiser des affrontements épiques mobilisant jusqu'à quatre magiciens (de préférence en équipes de deux).

**Mage wars** est un jeu exigeant qui ne se livre que progressivement, et donnera sa pleine mesure avec des joueurs réguliers qui auront pris le temps d'en maîtriser les arcanes. Alors que la durée des parties se réduira (de trois heures à une heure trente en moyenne) et que leur intérêt augmentera, ils ne tarderont pas à lorgner vers les extensions déjà parues en anglais, proposant de nouveaux mages et sorts. Il leur faudra alors s'armer d'un bon dictionnaire, car l'éditeur français Marabunta vient d'annoncer la triste nouvelle: elles ne seront jamais traduites. ☘



## MAGE WARS COMPANION APP

Il s'agit d'une application (sur iOS et Android) disponible depuis janvier 2015, qui aidera les pratiquants réguliers à préparer leurs grimoires et à garder trace des caractéristiques de chaque partie: manas, dégâts occasionnés, points de vie, taux de réussite...

# MANGROVIA

LES AVENTURIERS

DE LA MANGROVE



par **Vincent Bonnard**

## POINT DE VUE

**Hélène Graveleau**

*Mangrovia est un jeu de gestion très (trop?) classique, qui plaira surtout aux enfants.*



**S'il est des écosystèmes à préserver sur notre planète, ce sont bien les mangroves, ces zones servant de tampon écologique dans de nombreuses régions du monde, à la rencontre des zones océaniques et fluviales tropicales. Ce n'est pourtant pas un parti pris écologique qui motive à commencer une partie de**

**Mangrovia, mais plus la promesse d'une partie d'un jeu classique dans une atmosphère dépayssante.**

## LE MATÉRIEL

C'est un dégradé de bleu turquoise rappelant l'eau des mangroves qui décore la boîte, bordant une jolie illustration d'une autochtone s'apprêtant à livrer une offrande fruitée à l'une de ses divinités.

Le plateau de jeu est tout aussi exotique, montrant un espace entre terre et mer. Une piste de score le parcourt, laissant figurer la finalité du jeu. Mais surtout, c'est le tableau représentant les zones de construction qui attire l'œil, annonçant le type de mécanique proposée par **Mangrovia**. Chaque joueur dispose de deux marqueurs, l'un pour cette piste, l'autre pour le tableau des faveurs ainsi que d'un stock de huttes à construire, dépendant du nombre de joueurs. Une pile de cartes, divisée en deux catégories : les offrandes d'une valeur de 2 à 7 et les terrains sur lesquels il est possible de construire : l'eau, le sable, le marais et la mangrove ainsi que quelques jetons, parmi lesquels figurent les amulettes sacrées, complètent cet inventaire.

## LES RÈGLES

Sous cet habillage dépayssant, la mécanique de **Mangrovia** se présente comme particulièrement classique. L'introduction thématique nous invite à devenir le nouveau chef du village suite à l'ancien devenu trop vieux. Pour ce faire, il faut construire des huttes le long des sentiers des dieux qui permettront

de gagner de la ferveur, synonyme local de points de victoire.

La première phase d'un tour consiste à placer son pion Plat dans la zone du plateau permettant de visualiser la programmation. Chaque emplacement permettra de réaliser une action sur chacune de ses deux rives. Lorsque chaque joueur a posé son plat, une pirogue se déplace le long de cette piste et s'arrête sur chaque rive liée aux actions choisies par les joueurs. Une fois arrivée au bout, l'embarcation remonte par l'autre rive pour permettre à chacun d'effectuer sa seconde action. Celles de la rive ouest permettent de piocher des cartes Offrande ou Terrain. Des jetons Amulette s'offrent comme une ressource alternative, mais pour obtenir le droit de piocher dans le sac les contenant, il faut préalablement avoir avancé sur le tableau correspondant en ayant construit à des endroits particuliers. Sur la rive Est sont disposées des actions permettant de construire des huttes en payant les cartes Terrain et Offrande demandées pour la case visée.

Pour finir, le rocher de l'oracle accueille les deux oiseaux de paradis qui définissent le type de terrain autorisé pour la construction pour le tour en cours.

L'essentiel des points de victoire sera décompté en fin de partie selon l'emplacement des huttes. Chaque zone du plateau apporte des points selon des principes de majorités différents. En plus, les amulettes économisées par les joueurs se trouvent être une dernière possibilité de remporter de la ferveur.

## NOTRE AVIS

**Mangrovia** appartient à cette catégorie de titres s'inspirant de mécaniques de grands classiques.

Il n'y a guère d'originalité dans le système de placement de pions engendrant des actions, ni même dans ces décomptes de majorités. La thématique se présente juste comme un prétexte à ce joli enrobage graphique qui se révèle dépayssant sans tromper les joueurs. Les cartes offrandes resteront des valeurs et nulle considération écologique ne guide le choix des emplacements de construction des huttes. Mais cet assemblage de rouages fonctionne particulièrement bien, notamment grâce à l'équilibre de chaque composante que l'on sent particulièrement travaillé. Le choix de l'action n'est jamais simple. Est-il préférable de se servir parmi les cartes visibles ou vaut-il mieux s'assurer de construire en premier sur l'emplacement qui semble primordial dans la course à la majorité ?

**Mangrovia** ne promet pas de surprendre, mais plutôt de s'offrir comme une destination de voyage plus exotique pour ceux qui apprécient les mécaniques équilibrées.



## AUTEUR

**Eilif Svensson**

## ILLUSTRATEUR

**Victor Boden**

## ÉDITEUR 2014

**Zoch**

## GENRE

Combinaison, placement, majorités

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

75 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

# LES BÂTISSEURS

## ANTIQUITÉ



**Construisez**  
**des monuments prestigieux et devenez**  
**le Premier Bâtitseur du Royaume !**



# ISARIBI

BRÈME

EN HAUTE MER



par **Antonin Bechler**

## POINTS DE VUE

**Benjamin Bord**

Le Japon se rapproche de l'Allemagne, et on aime ça! Un thème remarquablement exploité pour une véritable épreuve des jeux de gestion. Succulent.



**Après les trains et le tricot, Hisashi Hayashi nous invite à une partie de pêche débridée qui tient plus du triathlon que du passe-temps pépère.**

## LE MATÉRIEL

L'attrail du pêcheur est ici réduit au minimum: deux plateaux en carton souple, une cinquantaine de cartes bilingues, et une bonne poignée de cubes en bois. Pas de camouflage kaki ni de cirès jaunes, mais des



illustrations signées Ryo Nyamo qui évoquent les estampes de l'époque d'Edo, cadre historique de cette partie

de pêche, que vient souligner le titre du jeu: isaribi («feux à poissons») désigne en effet la flamme que l'on allumait sur sa barcasse pour attirer le merlu local.

## LES RÈGLES

Le plateau principal est divisé en deux zones pouvant accueillir des cartes: le port, et les six cases de haute mer. On y dispose à chaque manche des cubes de couleur représentant quatre types de prises: palourdes et crevettes, en bonne quantité, maquereaux et brèmes de mer, plus rares. Chacune des cinq manches débute après que les pêcheurs ont placé leur barque au port ou sur l'une des cases de mer. À tour de rôle, ils vont dépenser leur capital de points (et de demi-points!) d'action (PA) pour, en mer, se déplacer et pêcher, et, une fois au port, vendre leur poisson et améliorer leur bateau pour pêcher davantage ou augmenter leur rayon d'action. Tous les poissons disponibles sont dévoilés en début de manche, mais les cartes Acheteur sont retournées progressivement à chaque tour, indiquant quel type de poisson est recherché, dans quelle quantité et à quel prix. Si le capital de PA de chaque joueur est renouvelé à chaque tour jusqu'à ce qu'il décide de passer définitivement pour la manche (obtenant ainsi un bonus ponctuel), pêche et vente ne sont possibles qu'une fois par tour. On peut pêcher au filet (au maximum des capacités de son bateau) ou à l'unité, et vendre en gros ou au détail. Le mouvement est



libre, à concurrence d'un PA par case de mer. Dans la mesure où un bateau débute la partie avec 1,5 PA et termine au maximum avec 4, il apparaît vite que tout, dans **Isaribi**, est affaire de rythme, de la fréquence de pêche aux allers-retours port / haute mer, jusqu'au niveau d'amélioration de son bateau, dont le coût est exponentiel. Il s'agit donc de bien réfléchir avant de griller son pactole pour transformer sa chaloupe en hors-bord, car en fin de partie, c'est le joueur le plus riche qui est désigné vainqueur.

## NOTRE AVIS

S'arrêter en route pour une palourde alors que les concurrents foncent déjà vers le port? Améliorer ses filets au prix fort pour «aspirer la mer» goulûment, alors qu'on est déjà à la traîne sur la piste de score? Placer son bateau en pleine mer en début de manche pour garnir ses filets de poissons rares, ou rester au port pour écouler le premier ses fonds de cale avant de repartir? Dépenser de précieux PA pour révéler des cartes supplémentaires du marché, quitte à ce qu'elles profitent à la concurrence, ou pêcher à l'aveugle et risquer la pénalité de surpêche en fin de manche?

Comme tout bon jeu de gestion, **Isaribi** place les joueurs face à une succession de choix décisifs, et leur permet de maîtriser leur destin malgré le hasard qui préside à l'offre en mer et au marché. Par rapport à ses cousins, le rythme est ici effréné, et tout est une question de tempo: on peut jouer son tour en trente secondes, sachant que son capital d'actions sera renouvelé l'instant d'après. Mais restera-t-il du maquereau sur la case convoitée, ou un acheteur au marché? Il s'agit d'évaluer en permanence les actions probables des concurrents, pour optimiser les siennes, jusque dans ses choix d'évolution. Combien de navires suréquipés aura-t-on vu échouer faute d'avoir réussi à rentrer dans leurs frais, par rapport à des esquifs plus modestes, mais mieux gérés? Avec ses règles simples et sa durée très limitée, un rythme de jeu endiablé et des choix à haute tension, **Isaribi** n'a rien à envier aux cétacés germaniques, qui évoluent sans doute en eaux plus profondes, mais sont aussi plus léthargiques.

## AUTEUR

**Hisashi Hayashi**

## ILLUSTRATEUR

**Ryo Nyamo**

## ÉDITEUR

**Okazu Brand**

## GENRE

Pick-up & delivery

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 10 ans

## DURÉE MOYENNE

45 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 3 à 5

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Non

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui, japonais/anglais

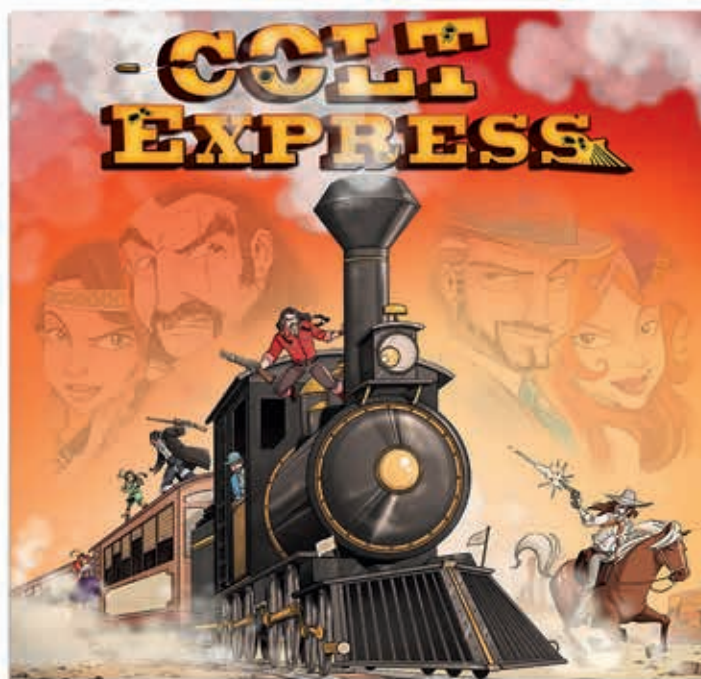


# Ludonaute



www.ludonaute.fr

## Des jeux qui racontent une histoire...



Un jeu  
d'**escarmouche**  
et de **stratégie**  
fun et déjanté !



# CHUNKY FIGHTERS

**FREAK,  
FIGHT  
AND FUN !**

8+  
AGE

20  
mn  
DUREE

FAMILLE

2-6  
JOUEURS

# ARISTO-MAZE

## DONJONS DE MALDONNE

### AUTEUR

**BakaFire**

### ILLUSTRATEUR

**Hounori**

### ÉDITEUR 2014

**BakaFire Party**

### GENRE

Programmation, enchères, stop ou encore

### PUBLIC

Tout public

### ÂGE

Dès 12 ans

### DURÉE MOYENNE

60 minutes

### NOMBRE DE JOUEURS

De 3 à 4

### RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui, piètre traduction

### TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui, peu

par Antonin Bechler



Le mêli-mélo de créatures cartooniques qui orne la couverture annonce la couleur, et l'ouverture de la petite boîte pleine à craquer vient l'amplifier: des plateaux, des paravents, des cartes et des jetons à n'en plus finir, une sensation de joyeux patchwork confirmée à la lecture des règles (en anglais de préférence, la VF étant indigeste). On joue ici des nobles en quête de gloire qui commanditent des expéditions nocturnes dans de périlleux donjons, le tout en trois tours de quatre étapes gérées sur un tableau de bord personnel. Il s'agit d'abord d'enchérir pour obtenir des informations sur le donjon du tour, formé de huit cartes de monstres, épreuves ou trésors. Ensuite, les joueurs enchérissent pour engager les aventuriers, dotés



de caractéristiques et de pouvoirs divers, qu'ils enverront sous terre. Certains de ces pouvoirs s'activent immédiatement pour des effets percutants, comme assassiner

d'autres héros ou mettre fin au recrutement.

Lors de la dernière phase, les joueurs choisissent jusqu'à quel niveau du donjon ils souhaitent envoyer leur groupe. On retourne alors les cartes encore cachées, et chacun résout son aventure à tour de rôle. Les monstres infligent des dégâts ou bloquent la progression, offrent parfois des points de victoire, et certains peuvent être ignorés ou vaincus d'office grâce aux pouvoirs des héros. Le joueur ayant capitalisé le plus de points de victoire à l'issue du troisième tour l'emporte.

Ce mélange des genres est plaisant, et on prend plaisir à compléter derrière son paravent pour programmer la plus belle exploration tout en ruinant celle des autres, mais **Aristo-maze** manque d'idées originales pour s'imposer, d'autant que la masse de matériel et de manipulations, tout comme la durée, semblent excessives pour un jeu somme toute léger. ☒



# EDO YASHIKI



## J'AI BEAU ÊTRE MINIMAL, J'AI MAL

### AUTEUR

**Hisashi Hayashi**

### ILLUSTRATEUR

**Ryo Nyamo**

### ÉDITEUR 2013

**Japon Brand**

### GENRE

Cartes, rapidité, combinaisons

### PUBLIC

Tout public

### ÂGE

Dès 6 ans

### DURÉE MOYENNE

15 minutes

### NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

### RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

### TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Benjamin Bord



Faire toujours plus avec toujours moins, à un moment donné c'est un leitmotiv qui finit par coïncider. Malheureusement pour Hisashi Hayashi, le papa, entre autres, d'**En route vers les Indes**, cette limite semble être atteinte avec ce jeu pour le moins réduit à son strict minimum, à commencer par son matériel. Si le remplacement de la boîte d'emballage traditionnelle au profit d'un sachet plastique type gruyère râpé (y compris la bande de sécurité à déchirer lors de la première ouverture!) peut être vu comme un décalage original, la dérisoire qualité des cartes nous emmène directement dans la case prototype. Et c'est fort dommage, étant donné qu'elles sont l'élément central de ce jeu de rapidité. Au signal donné, chaque joueur va devoir s'emparer le plus vite possible de l'une des cartes disponibles au centre de la table pour la poser ensuite à côté de ses autres cartes récoltées de la sorte. Chacune d'entre elles est porteuse de six cases représentant un type de

terrain parmi quatre. Le but est de créer lors de la pose une ligne ou une colonne de cases du même type en respectant deux règles: les cartes sont toujours posées verticalement, et il est interdit de recouvrir des cases appartenant à des lignes ou des colonnes déjà formées (trois cases ou plus). Des points bonus sont attribués si le joueur parvient à créer plusieurs lignes / colonnes de types différents en même temps. La partie s'achève avec la fin de la pioche ou lorsqu'un joueur atteint un score prédéfini. Des cartes, dignes d'un jeu pour enfants distribué dans un magazine de plage, à la mécanique proposée, il y a bien peu de choses à sauver dans **Edo Yashiki**. Le jeu demande à la fois une intense réflexion sur les cartes disponibles, son propre jeu et celui des adversaires, d'autant plus longue que la partie avance, et réclame conjointement de choisir à toute vitesse sous peine de subir ce qu'on vous aura laissé. Deux contraintes bien peu compatibles entre elles et dont l'association ne génère guère de plaisir ludique. ☒



# CRAZY CIRCUS



TROIS ANIMAUX, DEUX PODIUMS, VINGT-QUATRE POSSIBILITÉS

## AUTEUR

**Dominique Ehrhard**

## ILLUSTRATEUR

**François Bruel**

## ÉDITEUR 2014

**GameWorks**

## GENRE

Logique, rapidité

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

15 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 1 à beaucoup

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui, syllabes

dépourvues de sens

par **François-Xavier Martel**



**Crazy circus** est un casse-tête familial mêlant logique et rapidité dans lequel un lion peut porter un éléphant tenant lui-même un ours sur son dos, ce qui peut sembler complètement surréaliste. Ce jeu de Dominique Ehrhard a déjà connu plusieurs vies depuis sa première sortie en 2002. Il renaît cette fois de ses cendres grâce aux talents de GameWorks. L'équation Ehrhard +

GameWorks, déjà à l'œuvre dans **Water Lily** et résonnant comme une douce aubade à l'élégance et au bon goût, tient une fois encore toutes ses promesses en poussant la poésie jusque dans le thermoformage, subtil écrin dans lequel tous les éléments du jeu viennent s'insérer sans qu'un poil d'ours ne dépasse. Dans la boîte au «format compact et élégant»,



trois grandes silhouettes d'animaux en bois, deux petits podiums de couleurs différentes, vingt-quatre cartes représentant toutes les combinaisons des animaux sur les podiums, et cinq gros jetons sur lesquels sont indiqués les ordres nécessaires pour les déplacer, soit cinq syllabes claquant comme des coups de fouet. Le but du jeu: trouver le premier la combinaison des ordres qui permettra aux animaux de reproduire la figure indiquée sur la carte que l'on vient de retourner. Il faut donc visualiser et composer la suite des mouvements nécessaires, par exemple: permuter les animaux situés en haut de chaque podium – faire remonter le lion du haut du podium bleu vers le rouge... «SO – MA – LO»! Si la combinaison est juste, le joueur récupère la carte. Le vainqueur est celui qui en possède le plus. Sobre, malin, mais très clivant, **Crazy circus** plaira aux amateurs de petits challenges intellectuels sans hasard, ainsi qu'à ceux qui s'amuse à écraser des lions sous des éléphants. Dans ce registre très particulier de casse-tête en simultané, il souffre néanmoins de la comparaison avec **Ricochet robots**, dont il n'a pas la jouabilité, et surtout **Tokyo train**, dont il n'a pas la frénésie du jeu par équipe. ☘

# SOUK



QUAND UN CORÉEN FAIT SON MARCHÉ EN BABOUCES

## AUTEUR

**Gary Kim**

## ILLUSTRATEUR

**Mathieu Leysenne**

## ÉDITEUR 2014

**Bombyx**

## GENRE

Commerce, pari, opportunisme

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

15 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 3 à 5

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par **Renaud Depond**



**Souk** est la réédition de **Spice merchant** initialement sorti en 2012 chez

l'éditeur Deinko Games. Son auteur, Gun-

Hee Kim ou Gary Kim, est connu depuis quelques années pour ses nombreuses créations originales (**Abacad... quoi? Chosön, Koryö...**). La sortie du jeu chez Bombyx à l'automne dernier a permis à l'éditeur de proposer une nouvelle mouture de qualité dont la forme a été entièrement remaniée (on reconnaît la patte de Mathieu Leysenne et le même packaging que Les bâtisseurs de Frédéric Henry), mais pas le fond. Dans ce jeu de cartes pour trois à cinq joueurs, chacun incarne un marchand d'épices chargé d'alimenter le marché tout en y tirant de bons bénéfices. Une partie se joue en quatre manches. Les denrées (six différentes), plus ou moins chères et rentables,



sont en quantité limitée dans le tas de cartes. Le plateau central figure sept échoppes qui ne proposent chacune qu'un seul type de produit. En cours de manche, chacun devra faire au moins une mise sur telle ou telle épice susceptible d'être disponible au souk et il sera possible d'entretenir en cartes ce même marché afin d'influer sur l'offre et la demande. Une échoppe ferme dès qu'elle contient quatre cartes. Une manche se termine immédiatement dès qu'un certain nombre d'entre elles a clos ses portes (en fonction du nombre de joueurs), ce qui engendre une inégalité dans le nombre de tours de chacun. Plus on parvient à vendre à chaque fin de manche, plus on gagne de points. En fin de partie, l'emporte celui qui en cumule le plus. Petite particularité de ce jeu: entre chaque manche, on ne refait jamais sa main. Cela a pour effet de générer beaucoup d'aléatoire au début avec, de fait, un certain manque de contrôle. À partir de la deuxième manche et pour peu qu'on soit doté d'une bonne mémoire visuelle, il est possible de mieux gérer sa main afin de préparer des ventes très rentables. Préconisé à partir de huit ans, ce jeu ne présente pas de grandes difficultés d'apprentissage et ses parties très courtes lui assurent une grande jouabilité. ☘

# AKROTIRI

## OROGÉNIES DES PLAQUES

### AUTEURS

Jay Cormier,  
Sen-Foong Lim

### ILLUSTRATEUR

Chris Quilliams

### ÉDITEUR 2014

Filosofia

### GENRE

Pose de tuiles,  
observation, transport  
de ressources

### PUBLIC

Tout public

### ÂGE

Dès 14 ans

### DURÉE MOYENNE

45 minutes

### NOMBRE DE JOUEURS 2

### RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

### TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Antonin Bechler



Deux explorateurs sillonnent les eaux de la mer Égée à la recherche de temples perdus, dont la localisation est indiquée par des cartes Plan.

À leur tour, ils posent d'abord une belle tuile figurant des îlots reliés par des routes maritimes, agrémentée d'un symbole: mer, montagne, volcan ou forêt. « Découvrir » un temple consiste à le placer sur une île de sorte qu'il occupe une position centrale par rapport à d'autres tuiles dotées des symboles présents sur sa carte Plan. Par exemple, un volcan au nord, une montagne à l'est, une forêt au sud. Retiré de son plateau personnel, le temple libère des actions supplémentaires, ou des cartes Objectif permettant d'obtenir des points de victoire en fin de partie, en plus de ceux offerts par les cartes Plan accomplies, en proportion de leur difficulté. Une économie à base de ressources en quantité finie déposées sur les tuiles à leur pose,



à récolter pour les revendre au marché central, vient réguler le système. Ingénieux, **Akrotiri** souffre d'un problème de rythme: les deux joueurs passent le plus clair de leur tour à observer longuement leurs cartes et la configuration du plateau pour voir s'il est possible d'y placer leurs temples. La libération progressive d'actions supplémentaires ne vient pas régler ce problème: à mesure que les tuiles centrales se couvrent de temples et se vident de ressources, il devient nécessaire d'emprunter des routes de plus en plus alambiquées pour atteindre les tuiles lointaines, tandis que l'obligation de repasser régulièrement par le centre pour vendre ses ressources et acheter de nouvelles cartes Plan vient encore ralentir le jeu. L'ambiance est monacale sans être délassante pour autant, faite de longs silences entrecoupés de regards torves, puis de soupirs désabusés quand l'adversaire vient coloniser notre tuile fraîchement posée ou en siphonner les ressources, que les plus calculateurs stockeront sur des îlots désolés pour manipuler le marché. Plus qu'aux romantiques, c'est à ces explorateurs avisés que s'adresse **Akrotiri**.



# FLEET COMMANDER 1 – IGNITION

## DES LASERS ET DES DÉS

### AUTEURS

Henri Redici  
& Elwin Charpentier

### ILLUSTRATEUR

Antoine Schindler

### ÉDITEUR 2014

Capsicum Games

### GENRE

Escarmouche, figurines

### PUBLIC

Joueurs expérimentés

### ÂGE

Dès 12 ans

### DURÉE MOYENNE

60 minutes

### NOMBRE DE JOUEURS

2

### RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

### TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Olivier Doyen



Dans le froid galactique, de minuscules vaisseaux s'affrontent à coups de dés. Levez les boucliers, pleine puissance sur les moteurs.

**Fleet commander** est un petit jeu d'escarmouche panachant la gestion de dés avec la stratégie sur damier. Les joueurs y prennent le contrôle d'une flotte de vaisseaux représentée par des figurines. Chacune survole le champ de bataille quadrillé sur une tige transparente, elle-même attachée à un socle permettant de comptabiliser ses points de vie.

Le but du jeu est de détruire suffisamment de vaisseaux adverses pour récolter huit points, ces derniers étant fonction de la classe du vaisseau détruit. Pour ce faire, à son tour, un joueur choisit trois dés dans sa réserve. Les dés rouges représentent l'attaque, les jaunes le mouvement



et les verts les boucliers. Le résultat du lancer indiquera les options possibles: tir, déplacement, protection orthogonale et / ou diagonale. Les dégâts dépendent de la classe et du nombre d'assaillants, ainsi que des boucliers disponibles. À cela s'ajoutent des armes spéciales, des capacités selon les vaisseaux, des éléments de décors interactifs et des scénarios permettant d'éviter le banal affrontement.

Agréable à regarder et manipuler, d'un design soigné et assorti de figurines, **Fleet commander** séduit. Le format et la petite taille du plateau permettent des parties rapides et les mécanismes, malgré la présence de dés, exigent une certaine réflexion tactique. Cependant, le jeu reste un peu simple, les règles relativement basiques malgré les options, et les dés n'apportent rien de particulier au gameplay, alors qu'ils sont la base du jeu. Si **Fleet commander** ne révolutionne pas le genre, il lui apporte cependant simplicité et fluidité, sans pour autant amener beaucoup d'excitation. Le sous-titre (**1 – Ignition**) laisse néanmoins présager un certain renouveau et une complexification à venir (sept extensions annoncées). Les écouteilles restent ouvertes.





# MYTHE

## MIGHTY MICE



### AUTEUR

**Kôji Maruta**

### ILLUSTRATEUR

**Yoshihiro Arisawa**

### ÉDITEUR 2014

**Sugorokuya**

### GENRE

Stop ou encore

### PUBLIC

Tout public

### ÂGE

Dès 6 ans

### DURÉE MOYENNE

20 minutes

### NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

### RÈGLES EN FRANÇAIS

Disponibles sur le site [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com)

### TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Antonin Bechler



Le jeu de mots du titre montre toute la désinvolture des Japonais lorsqu'il s'agit d'exploiter des termes étrangers: au « Mythe » français est accolée la prononciation fantaisiste « mice » qui fait le lien avec les petites souris parties à l'aventure pour terrasser le vilain dragon et sauver la princesse. Le tout sous forme de meeples adorables, sur un petit plateau qui, déplié, crée un décor en relief. Sur chacune des cases figure le nombre de « points d'expérience » qu'il faudra obtenir à l'aide de cartes – magnifiquement illustrées – pour les traverser. On ne les joue pas de sa main, mais on les pioche au hasard dans celles des autres. Numérotées de zéro à trois points, on peut continuer d'en piocher tant qu'on ne tombe pas sur une tête de mort synonyme d'annulation de son tour. Le joueur actif redistribue ensuite ses cartes en main ainsi que celles jouées comme bon lui semble entre tous les joueurs (lui compris) à l'exception du suivant. Pour terrasser le dragon, il

faudra en outre révéler de sa main un objet « légendaire » (une carte 2 ou 3, non décomptée) avant de



commencer son tour. Seule une souris peut occuper chaque case, qui pourra dès lors être sautée par ses adversaires. La mécanique simple du stop ou encore est ici magnifiée par le système de redistribution très retors, ainsi que l'effet toboggan qui oblige à bien se positionner pour ne pas laisser aux autres la voie libre vers le dragon. À quatre ou cinq joueurs, l'embouteillage de fin de partie devant le monstre pourra néanmoins solder la partie sur du hasard total, bien que de nombreuses règles alternatives soient envisageables pour mitiger ce point (comme autoriser deux souris par case sur les trois dernières). Ce jeu très simple sera apprécié des grands comme des petits, qu'il ravira par le charme naïf et coloré qui se dégage de tous ses composants. ☘

\*\*\* Jeu disponible dans les boutiques de VPC japonaises (dont celle de l'éditeur [sugorokuya.jp](http://sugorokuya.jp)), règles en français sur le site [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com).

# PARADE

## STREET? LOVE? ALICE!



### AUTEUR

**Naoki Homma**

### ILLUSTRATEUR

**Chris Quilliams**

### ÉDITEUR 2014

**Filosofia**

### GENRE

Collection, majorité

### PUBLIC

Tout public

### ÂGE

Dès 10 ans

### DURÉE MOYENNE

20 minutes

### NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6

### RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

### TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Benjamin Bord



Édition francophone d'un jeu japonais publié en 2008, **Parade** est le dernier né de la gamme des jeux de cartes « luxe » de chez Filosofia. Il s'inscrit dans la même logique que **Black spy**: un matériel de qualité, des règles rapidement assimilées et une identité visuelle marquée. Si les illustrations initiales manquaient de sex appeal, ce n'est pas le cas de cette version brillamment revisitée par Chris Quilliams qui s'approche avec beaucoup de réussite l'univers baroque et décalé inventé par Lewis Carroll dans *Alice au pays des merveilles*. Tous les personnages du roman sont présents pour



fêter la grande parade, chacun représentant l'une des six séries colorées de cartes numérotées de zéro à dix. On dispose les six premières cartes de la pioche en ligne au centre de la table, puis on en distribue cinq à chaque joueur. Chacun leur tour, ils vont placer une des cartes de leur main à la suite du défilé ainsi formé. Si la valeur de la carte jouée est supérieure ou égale au nombre de cartes de celui-ci, il ne se passe rien. Si la carte est inférieure, on ignore autant de cartes du défilé que la valeur de la carte posée, puis le joueur récupère parmi les cartes restantes celles de même couleur et de valeur inférieure à celle qu'il vient de jouer. Le but est d'avoir le moins de points possible à la fin de la partie, en sachant que les cartes comptent pour leur valeur sauf si vous êtes majoritaire dans une série auquel cas elles ne valent qu'un.

Sous cet aspect simple se cache un jeu pas si évident que ça, surtout à deux joueurs, configuration qui permet le plus de contrôle. Comme chaque carte n'est présente qu'une seule fois, il est facile de calculer la probabilité que votre adversaire vous vole une majorité indispensable. À plus nombreux le facteur chance croît, mais sans devenir frustrant pour autant. Le hasard mis de côté, tout est finalement question de timing, d'observation, et d'un zeste de bluff. Malin, joli et vite expliqué, **Parade** est un jeu idéal pour bien commencer une soirée. ☘

# MONSTERS & MAIDENS

DÉ-STOP OU ENCORE : RÉCURAGE DE MONSTRES

## AUTEUR

Fred MacKenzie

## ILLUSTRATEUR

Royce Mclean

## ÉDITEUR 2014

Clever Mojo Games,  
Game Salute

## GENRE

Stop ou encore

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

30 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Non

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Arnaud Gompertz



Des jeunes filles à sauver, des héros et des monstres verdâtres, des dés et de la prise de risque, voilà comment on pourrait résumer en quelques mots **Monsters & maidens**. Le jeu comporte neuf dés, ainsi que deux cartes Héros et Monstres. Le nombre d'icônes (jeune fille, monstre ou héros) sur un dé varie selon la couleur. À son tour, le joueur lance les neuf dés. Toutes les jeunes filles sont placées sur la carte Héros. On compare ensuite le nombre de héros et de monstres obtenus. S'ils sont à égalité, il ne se passe rien. S'il y a plus de monstres que de héros, on déplace l'une des jeunes filles sur la carte Monstres (ils les kidnappent sauvagement). À l'inverse, si les héros sont en surnombre, ils sauvent une demoiselle. Le joueur a alors le choix de s'arrêter et de marquer autant de points que de jeunes filles sur la carte, ou de rejeter les dés avec un héros ou un monstre. Le tour se termine

automatiquement si, après la résolution d'un jet, aucune jeune fille n'est sur la carte Héros ou si un jet n'a donné que des héros, des monstres ou des jeunes filles. Une partie se termine dès que la somme de tous les scores dépasse vingt fois le nombre de joueurs. Ça, c'est pour le jeu de base, et il faut reconnaître que si la mécanique «stop ou encore» a été usée jusqu'à la corde par d'innombrables jeux, **Monsters & maidens** offre de bonnes sensations, avec des parties très rapides et nerveuses où la prise de risque se paie souvent cash. Entre le simple plaisir de lancer une brouette de dés à chaque tour ou celui de voir un essai fumeux couronné d'un insolent succès, on se prend vraiment au jeu. L'extension apporte de petits ajouts bien sentis, sous la forme de quatre dés, qui influencent les conditions de succès des monstres ou des héros. Pas indispensable, mais rafraîchissant. On regrettera qu'un erratum sur BoardGameGeek ait été nécessaire pour combler des lacunes et résoudre des contradictions vraiment gênantes. Un petit jeu simple et efficace, à mettre entre toutes les mains. ✂



# BOOM BOKKEN

ÊTRE NINJA, C'EST DE LA BOMBE!

## AUTEUR

Henri Kermarrec

## ILLUSTRATEUR

Gorobeï

## ÉDITEUR 2014

Playdag Games

## GENRE

Cartes

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

30 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 4 à 9

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Pierre Deseuf



Après votre entraînement au **Turtle wushu** (Plato n°68), vous serez prêt à aborder l'art espion du **Boom bokken**. En bons apprentis ninjas, vous devrez vous lancer aussi vite que possible une bombe qui ne demandera qu'à exploser dans les mains du premier maladroit venu. Pour cela, les guerriers, répartis en équipes, disposent de sept cartes tirées aléatoirement dans une pioche de cartes orange ou bleues de valeur de 1 à 8. Un premier guerrier pose une carte et désigne un autre joueur en lui demandant de jouer une carte d'une valeur inférieure ou égale, ou supérieure ou égale. Objectif : soit se débarrasser de ses cartes pour marquer des points, soit éliminer les adversaires lorsque ceux-ci ne pourront poser la carte adéquate. Mais attention : un ninja se doit d'être rapide ! Aussi, un joueur en danger pourra être secouru par un partenaire grâce aux

cartes bleues Flash qui peuvent être jouées à tout moment sur une carte de valeur égale et permettent de récupérer la main. De même, une carte noire Temps mort permet d'arrêter le jeu, souvent pour sauver ses amis, et de reprendre l'initiative. S'il est toujours jouissif de tenter de piéger ses concurrents, viser ses partenaires avec des jets faciles pour leur permettre de vider leur main plus vite et sauver des points peut se révéler risqué, mais payant !

Boom bokken illustre bien son thème, tant par ses jolies cartes illustrées par Gorobeï que par sa dynamique de jeu. Quand une partie est lancée, chacun tente des coups, lance une course pour vider sa main, sauve au vol son partenaire, tente de piéger l'ennemi en devinant quelles cartes lui manquent pour répondre, et rage de se voir éliminé parfois à une carte près. Trois manches pour une partie autoriseront des revanches sanglantes ! Les guerriers aguerris pourront tenter le mode expert avec les pouvoirs, qui, sans changer la dynamique du jeu, apporte de petites variantes permettant de poser plus vite, ou de ralentir ses adversaires. Un très bon jeu d'ambiance, qui fonctionne avec enfants et adultes. ✂



# KABOUM

TOURS DE CASSE-CASSE



AUTEUR

Florence & Roberto Fraga

ILLUSTRATEUR

Michael Menzel

ÉDITEUR 2014

Iello

GENRE

Adresse, rapidité

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 6 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Sébastien Pereda



**Kaboum** est un jeu d'adresse et de rapidité dans lequel, à chaque tour, un joueur tente de reproduire, à l'aide de pièces en bois, une ou plusieurs figures représentées sur les tuiles en jeu, tandis que tous les autres, armés de catapultes et de dés, prennent un malin plaisir à tout démolir. Si, à l'issue des trente secondes du sablier, une figure est correcte et intacte, le bâtisseur remporte la tuile et ses points de victoire, la partie s'achevant lorsqu'un joueur obtient les seize points requis. Côté construction, on peut choisir de multiplier les petites figures peu rémunératrices, mais faciles à remettre en place une fois détruites, ou tout miser sur un empilement plus complexe, plus juteux, mais qui concentrera inévitablement les assauts des adversaires. Côté destruction, le nombre de munitions étant limité, il faut viser juste et les économiser un minimum pour ne pas laisser le champ libre au bâtisseur en fin de sablier. Notons qu'il existe une figure

valant seize points (et apportant donc une victoire immédiate si elle est construite), mais qui nécessite l'intégralité des pièces. Pour avoir essayé de réaliser la figure dans de bonnes conditions, en temps limité, mais sans catapultes, nous estimons qu'il y a là un défi admirable, voire délicieusement vain. Doté d'un matériel agréable, **Kaboum** propose un bon divertissement familial, mais peut également s'essayer entre adultes pour se détendre (ou pas) entre deux jeux sérieux, pour peu qu'on accepte de passer un peu de temps à chercher et ramasser les dés qui partent en tous sens, et souvent sous les meubles. Attention quand même, entre snipers confirmés, il est probable que peu de constructions résistent aux tirs coordonnés de joueurs vicieux et que la partie se prolonge notablement si vous choisissez d'aller jusqu'au bout. ☹



## EL CAPITAN

À la poursuite du trésor !

Le vieux capitaine part à la retraite. Mais à qui léguer son trésor ? Testez votre mémoire et votre réactivité dans ce jeu tumultueux réservé aux pirates malicieux.



# LA DANSE DES CAFARDS

OU L'ART DE SE PLAGIER SOI-MÊME?

## AUTEUR

Jacques Zeimet

## ILLUSTRATEUR

Rolf Vogt

## ÉDITEUR 2014

Gigamic

## GENRE

Discrimination visuelle et rapidité

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 6 ans

## DURÉE MOYENNE

20 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Renaud Depond



Depuis quelque temps, le nom de Jacques Zeimet est associé à une bande de cafards qui ne perdent jamais une occasion de jouer: **Poker des cafards, Salade de cafards, Soupe de cafards...** Heureusement pour notre moral, cet auteur prolifique ne s'est pas arrêté à cette bestiole, car on lui doit notamment d'autres grands titres qui sont entrés depuis dans le Panthéon des jeux de société modernes (**Bazar bizarre, Bamboleo, San Ta Si...**). La sortie d'un nouveau jeu sur ces antipathiques insectes pourrait donc être perçue comme une bonne nouvelle; on sait que les précédents titres de l'auteur utilisant la discrimination visuelle ont contribué à rendre chèvre une multitude d'adeptes. Seulement voilà, **La danse des cafards** ressemble à s'y méprendre à **Salade de cafards**. Exit ici les légumes, sortez les boules à facettes, les pattes d'éph' et les sunlights du samedi soir, nos cafards vont danser le disco. Le but

est toujours le même: se débarrasser de toutes ses cartes. Là encore, il s'agit à son tour d'en révéler une de son tas et de réagir en conséquence. Notons toutefois une petite nouveauté, car dans **La danse des cafards**, il ne s'agit pas seulement de dire quelque chose qui correspond à ce qu'on voit, il faut aussi le mimer. Comme dans la règle de son aîné, chacun se doit d'être prompt à réagir, de correctement nommer et faire ce qu'il voit et il est interdit de reproduire et de dire la même chose que le joueur précédent au risque de prendre toutes les cartes jouées. Sans grande originalité dans sa règle, car possédant une grosse impression de déjà-vu, **La danse des cafards** se joue idéalement à fond dans un groupe homogène de deux à six personnes (ados, adultes, enfants dès six ans). La jouabilité du titre dépendra complètement de ces joueurs, car, joué en dilettante, il risque de tirer en longueur alors que pratiqué régulièrement avec les mêmes inconditionnels, les parties s'enchaîneront sans mal jusqu'au bout de la nuit.



# KORRIGANS

LUTIN DE MERLE!

## AUTEURS

Arnaud Urbon & Ludovic Violla

## ILLUSTRATEUR

Olivier Fagnère

## ÉDITEURS 2014

Iloveli & Matagot

## GENRE

Déplacement, récolte

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

45 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Benjamin Bord



Fruit d'une collaboration entre Iloveli et Matagot, **Korrigans** est un jeu visuellement riche. Si son plateau peut prêter à débat de par ses couleurs criardes, qui aident pourtant à bien visualiser les zones de jeu, le reste du matériel est irréprochable. Une mention spéciale peut même être attribuée aux figurines, toutes différentes, alors que cela n'était absolument pas nécessaire.

Côté règles, le jeu est un peu simpliste. À l'aide de ses deux lutins, chaque joueur devra se déplacer de zone en zone pour récolter des jetons Trèfle placés face cachée dans chacune d'elle. Lorsqu'on s'empare du dernier jeton présent, on peut alors récupérer un menhir octroyant un bonus aléatoire. Les jetons Trèfle apportent soit des pièces, le but étant d'en amasser le plus possible, soit un animal qui permettra à vos lutins

d'acquérir une nouvelle capacité de déplacement, chaque passage d'une zone à l'autre étant soumis à la possession d'un compagnon particulier. Parallèlement à cette action principale, le début d'un tour commencera par la pioche d'un jeton Arc-en-ciel permettant, petit à petit, de délimiter la zone d'apparition d'un chaudron d'or, principale source de pièces du jeu, ce qui sonnera également la fin de la partie (lorsque toutes les couleurs de l'arc-en-ciel auront été piochées au moins une fois), les joueurs étant autorisés à faire deux derniers mouvements pour tenter de l'atteindre avec leurs lutins.

Si, esthétiquement, **Korrigans** est réussi, il faut hélas reconnaître qu'il est peu passionnant pour des adultes. Aucune véritable stratégie n'est possible, les coups se limitant à l'évidence, à savoir prendre initialement beaucoup de compagnons différents, puis à ramasser les jetons fournissant le plus de pièces tout en évitant de laisser les menhirs aux autres. La difficulté pour se rendre sur le chaudron en fin de partie étant anecdotique, tout le monde y parviendra, annulant par là même son utilité. En revanche, entre son thème et sa facilité d'approche, **Korrigans** constitue pour les plus jeunes une porte d'entrée intéressante à notre loisir.



# BARBAROSSA

## BARBAROSSA



Prix public conseillé : 35 €  
www.playandwingames.com

WWW.PLAYANDWINGAMES.COM

PLAY & WIN

PROFITEZ DE  
L'OFFRE PRÉCOMMANDE !

Peur Primate + Paf le Singe  
40 € seulement (au lieu de 65€)

Valable sur :  
www.sans-detour.com  
et en exclusivité au

FIJ 2015 de Cannes !  
Stand Sand-Détour/ Play & Win  
Allée 10 - Stand 01

## PAF LE SINGE

SOYEZ LE PREMIER À LE FAIRE DÉGAGER

Un singe s'est introduit dans la décharge où vous travaillez, et ce sale macaque y fout la zone. Proche cousin ou non, vous n'allez pas le laisser gâcher votre pause déjeuner. Il est temps de le faire dégager, d'autant plus que votre patron a promis une sacrée récompense à l'employé qui le débarrasserait de l'intrus. Et ce sera vous !

Pour atteindre le singe, chaque employé devra construire une tour (dangereusement instable) en entassant tout ce qui lui passe sous la main. Balancez des attaques sur les piles de déchets de vos adversaires, tout en faisant attention à protéger la vôtre. Et assurez-vous d'être le premier à botter le cul de ce fichu singe !

Cette boîte contient le jeu de base *Paf le Singe* ainsi que l'extension *Monnaie de Singe*, qui fait entrer le jeu dans le monde du bling-bling, des jacuzzis au champagne et des top models plaqués or. Bien sûr, vous êtes toujours dans une décharge, mais les détritiques sont ceux de l'élite riche et célèbre. L'arrivée d'une monnaie sonnante et trébuchante permet de nouvelles possibilités alléchantes : investissez pour réussir vos actions ou pour éviter les ennuis. Mais comme toujours, soyez le premier à faire dégager le singe hors de la décharge !

2 à 6 joueurs - 15-45 minutes

Prix public conseillé : 25 €  
www.sans-detour.com



## PEUR PRIMATE

Dans la même lignée que *Paf le Singe*, *Peur Primate*, de Peter Hansson, est un jeu de carte humoristique pour 2 à 6 joueurs, dans lequel vous construisez des tours de déchets pour échapper à un singe mort-vivant. Cette boîte est un jeu autonome mais néanmoins compatible avec *Paf le Singe*, ce qui ouvre de nouvelles possibilités pour les joueurs avides de moments déjantés.

Prix public conseillé : 30 €  
www.sans-detour.com



UNION  
JEUX

PLAY & WIN

# LAISSE BÉTON... (AIR CONNU)

AU FOND DE  
L'ARMOIRE

## BASTON, LE JEU QUI CRAINT

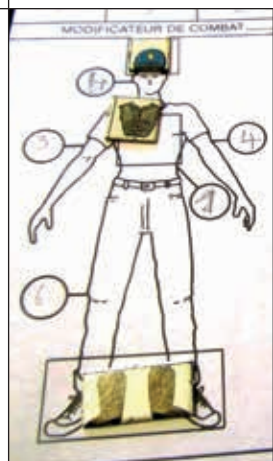
par Pierre Desseuf



J'étais tranquille, j'étais peinarde, accoudé au comptoir de ce vieux rade pourri d'la banlieue parisienne. Soudain, v'là la lourde qui s'ouvre sur un mec en cuir. « Tiens, mais ce s'rait pas la bande à Plato ? » 'Tain, c'était Bruno Faidutti... On s'était frités la veille à Colt express, ça avait saigné. Un jeu de programmation, des bandits... Ça m'appelait bien un de ses jeux des années 1980... L'occaz de l'brancher pour ma prochaine chronique. « Eh, Faidutti, viens causer d'ton premier jeu, là ! » « Qu'est-ce qu'il a, l'omelette, y veut sortir les macchabées du placard ? Pas confiance ! » J'sais pas si c'était à cause de ma huitième binouze ou si c'était l'café dégueux qui m'avait speedé, j'ai sorti direct mon rasoir... Allait y'avoir... BASTON !

Pour faire le ou la baston, il fallait déjà avoir le jeu ! 1985, plus édité depuis, seulement disponible d'occasion. Et pourtant, à l'époque, c'est un jeu encensé dès sa sortie, en partie pour son thème provocateur qui permet de se mettre dans la peau de loubards qui se tabassent dans un bar de banlieue à coups de chaises et de canettes. Mais dis, Bruno, c'était pas un peu risqué comme sujet pour l'époque ? « Ben, euh... Le jeu est sorti en 84, donc on a dû le faire en 82 ou 83, ce qui est bien loin. Je ne sais plus du tout comment l'idée nous est venue. C'était un thème assez à la mode, Margerin était un dessinateur très populaire. » Frank Margerin, auteur de BD, et père de Lucien, avait fourni pour l'occasion une magnifique couverture digne d'un de ses albums.

« Pierre Cléquin, coauteur du jeu, connaissait Margerin, ou quelqu'un qui connaissait Margerin, je ne sais plus très bien. Nous lui avons rendu visite à Paris, ce qui avait été l'occasion de découvrir sa technique étonnante de choix des couleurs. Elle consistait à dessiner d'abord l'image en noir et blanc, puis à en faire plusieurs photocopies qu'il coloriait au feutre avant de choisir celle qu'il préférait. Je n'ai jamais revu Frank Margerin depuis, mais je me souviens de quelqu'un de modeste et très sympathique. »



Pour commencer la baston, il faut d'abord réunir des bandes de loubards. Si le jeu ne pose d'emblée pas de limite théorique au nombre de joueurs – il est tout à fait possible de jouer à douze avec chacun un arsouille –, mener une bande de trois ou quatre gonzes sera plutôt la norme pour éviter les risques d'élimination trop rapide. Première étape, ce sont de véritables petites fiches de personnage à créer pour chacun de ses vauriens : force, dextérité, vitesse, constitution, modificateur de combat... Le mensuel *Jeux & stratégie* le qualifie à l'époque de « jeu de rôles sur plateau ». Chaque voyou se voit également attribuer un matériel de départ, sous la forme de petits jetons à poser sur sa fiche : blouson de cuir, matraque, poing américain ou chaîne de mob', non, les occasions ne vont pas manquer d'apprendre la vie à ses petits camarades.

### BASTON, MODÈLE OU CONTRE-MODÈLE ?

« *Baston* n'a pas influencé mes créations ultérieures, ou négativement, comme un contre-modèle. C'était notre première création et, comme souvent, nous y avons surtout appris ce qu'il ne fallait pas faire – trop long, trop complexe, trop simulationniste... Il y a juste un aspect que l'on retrouve dans beaucoup des jeux que j'ai oubliés depuis, la programmation cachée et simultanée de leurs coups par tous les joueurs. C'est un mécanisme que j'aime beaucoup, dynamique, qui permet de combiner calculs tactiques et résultats imprévisibles. »

Bruno Faidutti

## DANS LA PRESSE À L'ÉPOQUE

«Voilà bien longtemps que nous n'avions pas eu à tester un si bon "euj"! Dire que c'est un jeu vivant, peu ennuyant, serait un euphémisme. Si tu aimes la stomb, si tu aimes tout destroy, tout défoncer, y'a pas d'lé-zard, avec **Baston**, tu vas t'éclater. Les inventeurs ont réalisé un savant mélange de jeu de rôle, de jeu de simulation et d'aventure, un mélange explosif! [...] Les règles, exhaustives, sont claires, bien présentées, facilement abordables. Les parties sont passionnantes, délirantes, éclatantes.»

J&S n° 35, 1985

Deuxième étape, situer les lieux de l'affrontement. Sur un plateau quadrillé par quatre cents intersections représentant un bar, ou une salle de spectacle, une rue et une petite place, vont alors être disposés une myriade de petits jetons mobiles: tables, chaises, canettes, borne de jeux vidéo d'arcade, flipper... le bar se remplit de mobilier dont l'usage sera invariablement de parvenir à le balancer sur l'adversaire pour l'estropier. Saisissant son rasoir et un manche de pioche, Bruno commente: «**Baston** est mon premier jeu de société, et était aussi le premier jeu de Pierre. C'est sans doute aussi celui qui, dans ses mécanismes, est le moins original. Le principe de base est directement emprunté à **Swashbuckler**, un jeu de cape et d'épée auquel nous jouions assez régulièrement à cette époque, où chaque joueur devait programmer des mousquetaires dans une taverne, les faisant sauter sur la table, s'ac-



Les jeux publiés à l'époque étaient **si peu nombreux** qu'ils ne pouvaient guère être que bien accueillis.



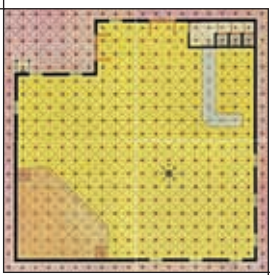
crocher aux lustres, tirer les tapis... Très clairement, nous voulions faire un peu la même chose dans un univers plus contemporain.» Les mousquetaires et les pirates avaient laissé la place aux zonards, les canons étaient devenus des baby-foots, et les fleurets des crans d'arrêt. «Je n'ai pas dit pour autant que c'était un plagiat! assène Bruno en répondant à ma provocation en me menaçant d'une canette de bière, les mécanismes ont été largement modifiés pour les adapter au nouveau thème. Par exemple, il n'y avait que des blessures dans **Swashbuckler**, où l'on combattait à l'épée, tandis que dans **Baston**, on essaie surtout de mettre l'adversaire KO, ce qui nous a amenés à tenir compte des étourdissements.»



C'est l'heure de bourriner justement, mais dans quel but? **Baston** propose huit scénarios de base aux doux noms tels que «Fais tes preuves, petit», «Blanche-Neige et les sept loups», ou «Pour quelques tunes de plus!» Chaque scénario définit des mises en place et des buts différents, ainsi que des règles alternatives – pour déplacer un alcoolique, par exemple, dans «Touche pas à mon pote, il est bourré» – renouvelant d'autant les parties et les situations de jeu. Récupérer un sachet de blanche dans les chiottes, piquer la caisse du troquet, taxer la chaîne de Carlos ou virer les indices avant que les flicards fassent leur descente, voilà le GTA sur plateau de la ZUP des années 1980! Chaque scénario est écrit avec beaucoup d'humour, et la profusion de matériel, la possibilité de créer soi-même des compteurs, laissent largement le champ aux amateurs de rixe pour créer leurs propres situations.

Tous ces éléments de départ, personnages – même s'ils sont en papier à coller soi-même –, matériel, compteurs, pourraient figurer dans un jeu actuel, et le thème, même s'il semble issu des classiques de Renaud, ne déparerait pas au milieu des jeux de malfrats qui sortent aujourd'hui. Mais la trace des années 1980 apparaît surtout... dans le système de jeu. Là où **Colt express** utilise des cartes pour programmer les actions de ses bandits, dans **Baston**, chacun, muni d'un crayon et d'une feuille de notation des ordres, devait écrire de véritables lignes de code pour commander ses nerfs. À chaque tour, les joueurs définissent pour chaque figurine ses six prochaines actions. Un joli «M3G CS S4D PRE P6 LAN» s'interprète comme suit: «Marcher vers la droite et se tourner vers la gauche, donner un coup de pied puis sauter et se tourner vers la droite, prendre la canette par terre, pivoter sur 180° et lancer la canette.» Chacun dispose d'une aide de jeu très étendue, puisque les actions possibles, et les combinaisons qui en découlent, sont pléthoriques. Se mettre à terre, ramper, courir, ouvrir ou fermer portes et fenêtres, pousser ou renverser les tables, ceinturer un keum, faire un croc en jambe, donner un coup de boule ou un coup dans les b..., tout est possible lors d'une baston, mais cette flexibilité de tactiques se paye au prix d'un codage effréné d'autant plus complexe à réaliser que le nombre de crapules dans le troquet est grand. Tandis que Bruno prépare un splendide «F8 – PRE M1G BRI P5 CP» qui va lui permettre de passer par-dessus le flipper, saisir une canette, la briser et me l'écraser sur la tête, il explique: «Comme tous mes prototypes, **Baston** a connu de très nombreuses versions, mais son développement a été assez rapide. Avec des amis, au lieu de jouer au **poker**, à **Cosmic encounter**, au **Lièvre et la tortue**, à **Battlecars** ou à **Scotland Yard**, nos jeux habituels, nous sortions notre prototype, avant de discuter autour de quelques bières de ce qui marchait ou ne marchait pas. Pierre ayant un vrai talent de graphiste, le prototype, peint à l'aquarelle, était magnifique. Nous étions de jeunes auteurs, et nous avons fait les erreurs classiques des débutants, notamment de vouloir faire un jeu trop complexe, trop ambitieux, et de vouloir toujours

« J'ai parfois envie d'ignorer ce jeu, et de citer plutôt mon second jeu, *Tempête sur l'échiquier*, également créé avec Pierre Cléquin, et qui était plus original, plus abouti, plus intéressant, plus provocateur – ce qui explique sans doute qu'il soit toujours là quand **Baston** a été largement oublié. »



ajouter des éléments sans jamais en enlever. Quelques années plus tard, nous nous y serions sans doute pris autrement, en prenant quelques mois de plus pour enlever les règles qui ne servent jamais.»

La résolution des actions n'est pas moins complexe, puisque les joueurs réalisent leurs actions, tour à tour et par ordre de vitesse, essayant d'anticiper les mouvements des vauriens adverses. Chacun essaie alors d'imaginer où se trouvera l'autre, de préparer son contournement pour mieux le frapper dans le dos, ou l'écraser en poussant le baby-foot. Souvent, les coups ratent leurs cibles, et à l'instar des situations de **Colt express**, les actions et les chaises tombent souvent dans le vide. Lorsqu'ils touchent, c'est une réglette de calcul qui interprète les résultats du D20 en fonction de l'arme, de la position relative des combattants, de la partie du corps visée. L'ambiance est là et l'on s'amuse à pousser la table sur laquelle le gonze en cuir est monté avant de se faire ceinturer et taxer sa chaîne de mob', la simulation est précise et permet d'exercer de réels choix, mais le système conduit souvent à des parties de trois heures, bien longues au vu des standards actuels.

Jean-Pierre Pécaud, de Jeux Actuels, s'occupe des détails techniques de l'édition et le jeu est mis en boîte dans une prison de la région parisienne! À l'époque, le succès est au rendez-vous: le jeu est coté trois cœurs par *Jeux & Stratégie*, *Casus Belli* sort plusieurs scénarios dont **Le concert**, tandis qu'une extension **La rue** permet d'étendre le grabuge aux artères adjacentes à coups de nunchaku et de pou-belles avec cinq nouveaux scénarios. Alors que mon cuir me protège une fois de plus d'un coup de matraque, j'invite Bruno à se souvenir de cette lointaine sortie par un coup de chaise sur son casque de mob'.

« Le milieu du jeu de société était encore petit, très dispersé, avec pour seul média relativement important la revue *Jeux & Stratégie*. Les jeux publiés à l'époque étaient si peu nombreux qu'ils ne pouvaient guère être que bien accueillis, les joueurs n'ayant pas alors la culture critique qu'ils ont acquise depuis. Le marché du jeu n'était pas ce qu'il est aujourd'hui. **Baston** était, même pour l'époque, un jeu extrêmement complexe destiné à un public de spécialistes assez peu nombreux. Mais ce qui m'a le plus marqué, c'est la relative facilité avec laquelle tout s'est passé. Je pense qu'il y avait alors assez peu de gens en France à avoir une culture globale du jeu, allant des jeux de stratégie aux jeux d'argent en passant par le jeu de rôles, et cela rendait les choses très aisées aux quelques personnes dans ce cas, comme Pierre et moi. »

Trois heures plus tard, force est de constater qu'il ne restait plus grand-chose debout dans le bar. Yeux au beurre noir, bosses sur la tête, genoux pétés... C'est autour de deux canettes de bière sur une petite table réchappée du massacre qu'il était temps de faire le debriefing. Combien de parties jouées

à l'époque de **Baston**, et qu'en restait-il?

« J'ai juste une vieille boîte de base poussiéreuse, sur une étagère difficilement accessible, que je n'ai

pas ouverte depuis bien longtemps », résume Bruno. « C'est un jeu qui a assez mal vieilli. Déjà complexes pour l'époque, et pas toujours très claires, ses règles, dont je ne me rappelle d'ailleurs pas les détails, ne seraient pas acceptées par les joueurs d'aujourd'hui, et les simplifier demanderait un travail énorme. Il faudrait par exemple remplacer le système de programmation écrite par des cartes. »

**Baston** est un jeu des années quatre-vingt. Il est sorti en même temps que **Supergang**, de mes amis de Ludodélire, dont j'ai d'ailleurs fait la connaissance à cette époque. Il m'arrive d'avoir envie de ressortir mon **Supergang**, et la seule raison pour laquelle je ne le fais pas est que le pistolet ne fonctionne plus. Il ne me viendrait pas à l'idée de ressortir **Baston**. »

Pourquoi un jeu traverse-t-il les époques alors qu'un autre restera cantonné à quelques années de sortie? Quels mécanismes atteindront l'universalité, et quels autres, faisant le succès éphémère des « claques ludiques », les pousseront quelques années plus tard dans l'oubli? Combien de jeux parmi les succès actuels seront encore là dans vingt ans? Alors que je noie mon dépit nostalgique des « eighties » dans mon fond de bouteille, Bruno tente une explication: « Je pense qu'à l'époque où est paru **Baston**, dans les années quatre-vingt, il suffisait qu'un jeu soit bon, ou même juste moyen, et correctement illustré, pour qu'il rencontre un certain succès. Aujourd'hui, il sort plus de jeux et des jeux généralement bien plus aboutis, il faut donc non seulement qu'un jeu soit vraiment bon et très bien illustré, mais il faut aussi qu'il ait de la chance – et ça, on ne peut pas le prévoir. Beaucoup des jeux parus à l'époque de **Baston** (dont sans doute **Baston**) passeraient sans doute inaperçus s'ils étaient publiés aujourd'hui. Dans quelle mesure étaient-ils moins bons, ou ne sont-ils juste plus dans l'air du temps, je ne sais pas très bien. Je ne suis pas de ceux qui pensent que tout était mieux avant, et le jeu de société est un domaine où, me semble-t-il, c'est clairement mieux maintenant. Si nous avions, dans les années quatre-vingt, un avantage que nous n'avons plus aujourd'hui, c'était de créer dans un domaine peu exploité, avec des références peu nombreuses, ce qui permettait de faire un peu n'importe quoi – pour le pire et pour le meilleur. **Baston** n'est sans doute pas le pire, mais c'était quand même un jeu assez lourd. J'ai parfois envie d'ignorer ce jeu, et de citer plutôt mon second jeu, **Tempête sur l'échiquier**, également créé avec Pierre Cléquin, et qui était plus original, plus abouti, plus intéressant, plus provocateur – ce qui explique sans doute qu'il soit toujours là quand **Baston** a été largement oublié. »





# COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU

LE PLAISIR DE PARLER JUSTE

POUR NE RIEN DIRE



par Renaud Depond



## AUTEUR

Fabien Bleuze & Yves Hirschfeld

## ILLUSTRATEUR

Non-crédité

## ÉDITEUR 2014

Le Droit de Perdre

## GENRE

Narratif

## PUBLIC

Tout public

## ÂGE

Dès 8 ans

## DURÉE MOYENNE

25 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 3 à 8

## RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

**Paulo est un tchatteur incorrigible. Quand certains brassent de l'air, lui se contente d'agiter des mots. Il aime les gens, la vie. Et quand un jeu d'apéro le titille, il le partage comme on paye sa tournée.**

## MAIS... C'EST QUI PAULO ?

C'est vous, c'est moi, c'est un enfant, un adulte. Bref, ce sont tous ceux qui se parlent parce qu'ils y trouvent du plaisir à le faire. Alors pourquoi pas avec une drôle de boîte de jeu plus petite qu'un livre de poche? Même si elle ne paye pas de mine, au moins éveille-t-elle notre curiosité. À l'intérieur: sept dés colorés figurant sur leurs faces un début de phrase ou un mot. Bon, ce n'est parfois pas bien imprimé et les moins de quarante ans ne comprendront pas forcément qu'on puisse pester contre l'éclairage ambiant. Qu'à cela ne tienne! Deux dés numérotés, quatre cartes Thèmes et une règle de jeu didactique et essentielle accompagnent le reste du matériel.

## COMMENT NOUS PRÉSENTE-T-IL LES CHOSES ?

Dans **Comment j'ai adopté un gnou**, trois à huit joueurs se retrouvent autour d'une table pour une bonne tranche de rigolade narrative, parfois même d'un autre type. À chaque tour, on lance les deux dés numérotés. Selon le tirage, se pose alors un choix de lecture pour déterminer un thème: si Paulo tire par exemple un quatre et un cinq, il aura le choix entre le numéro quarante-cinq (« Je fais des super imitations avec ma bouche») ou le cinquante-quatre (« Je me suis remis à la luge»). Ensuite, après avoir disposé devant lui, du plus clair au plus foncé, six des sept dés colorés, il lance le premier qui lui donne une indication narrative. Le joueur lance quand bon lui semble le reste pour compléter son récit jusqu'à la chute finale. Si un joueur est à un moment en pleine crise d'introversio ou pire, en excès de confiance

en soi, il est possible de lancer le dé noir afin de l'aider à relancer son récit ou, à l'inverse, pour lui compliquer la tâche. Son histoire terminée, il lance un des deux dés numérotés pour obtenir une note. Si ses partenaires considèrent que le hasard évalue mal la qualité de son récit, ils lui demandent d'en lancer un deuxième pour augmenter sa note. Cette dernière a pour objectif de désigner, en fin de partie, la personne qui a créé la meilleure histoire. Mais là ne réside pas vraiment l'intérêt de ce jeu.



## QU'EN PENSE PAULO ?

Un jeu d'apéro comme celui-ci est ce qui sert souvent à amorcer une session de jeux avant quelque chose de plus consistant. Là est la moindre de ses qualités. Mais encore faut-il que le plat ludique soit tout aussi goûteux que cette entrée en matière tout en étant susceptible de toucher le plus grand nombre; que les personnes soient habituées à jouer ou non. Pour être plus précis, **Comment j'ai adopté un gnou** est un jeu narratif accessible à tous à partir de huit ans, sans aucune difficulté d'apprentissage, avec des parties courtes et renouvelables à l'infini pour peu qu'on dispose d'assez de salive. Les deux auteurs, F. Bleuze et Y. Hirschfeld, n'en sont pas à leur premier méfait ludique commun: les très bons **Taggle** (2011) et **Troquons** (2013) nous ont déjà révélé l'ampleur de leur démarche qui consiste ici à créer des jeux qui nous parlent et nous font nous parler. La grande crainte que l'on peut éprouver face à ce type de titre réside principalement dans notre capacité à improviser et la nécessité d'un certain lâcher-prise afin d'éviter une expérience douloureuse. L'avantage que peut avoir ce jeu face à un illustre cousin comme **Petits meurtres et faits divers** (H. Marly, 2007) se situe dans ses parties très courtes et ses dés comme support à la narration. Ici, point de risque d'angoisse, car plus on s'autorise à lancer les dés, plus vite on crée de possibilités de rebondissements. Objet ludique à mettre entre toutes les mains! ☘



# RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE

RENCONTRE

FABIEN BLEUZE & YVES HIRSCHFELD, AUTEURS BEAUX PARLEURS DE LEUR ÉTAT

par Renaud Depond



**En exclusivité mondiale pour Plato, les deux auteurs de Comment j'ai adopté un gnou, de Troquons et du célèbre Taggle (tous portés par un éditeur qui n'a plus rien à perdre, faut-il le rappeler?) ont accepté de se prêter à un entretien... Vous pensiez que plus rien ne pouvait vous choquer? Que toutes ces années passées dans un monastère tibétain pouvaient vous armer contre le pire? Détrompez-vous!**

**PLATO** J'avoue, j'ai commis un livre...

**FABIEN BLEUZE** Je dois vous avouer, c'est vrai, j'ai écrit un livre! Plusieurs en fait, mais de façon collective. J'ajoute que c'est à la suite de ces bouquins qu'une maison d'édition m'a contacté pour travailler sur le thème des manipulations. Je précise que c'est un sujet que je connaissais bien; j'avais auparavant écrit de nombreux articles sur les sectes et leurs techniques manipulatoires. Là, ça se complique, je devais traiter toutes les méthodes de manipulation que l'on pouvait rencontrer au quotidien. Finalement, je m'en suis plutôt bien sorti. Ayant fait des études de pub et de com', j'ai copié-collé une partie de mes cours ni vu ni connu et je les ai bien niqués. Alors, vous allez rire, j'ai dû en vendre deux. Un à ma mère et l'autre certainement par erreur. Mais j'avoue, ça fait joli dans ma bibliothèque.

**PLATO** J'ai contribué à la promo des Crados fin des années quatre-vingt

**YVES HIRSCHFELD** Je dois vous avouer qu'en dehors de mes activités d'auteur et de metteur en scène au théâtre, auteur-réalisateur à la TV, auteur de bouquins et danseur étoile en nage libre, j'ai toujours imaginé des jeux de société. J'ajoute que c'était d'abord un hobby avant de devenir une partie de mes activités coupables, d'autant que je ne joue jamais à des jeux. En fait, dès la première phrase d'une règle, ne comprenant rien (même pas le titre...), je panique et

le plus souvent je passe pour un sacré bon conno. D'un autre côté, c'est vrai qu'à une époque, j'avais rencontré le créateur des «Crados» en France et je lui avais timidement proposé de faire un jeu sur cette thématique. En une semaine j'ai imaginé la règle et j'avoue que grâce à cette aventure j'ai pu m'offrir mon premier yacht et ma piscine olympique privée. Et le pire, c'est que depuis, presque chaque année, seul ou en team, je parviens à me faire éditer une nouvelle création! Alors, vous allez rire... vous allez rire... je n'ai rien de particulièrement marrant pour conclure ce paragraphe. Alors vous n'allez pas rire.

**PLATO** On peut faire des trucs de dingue avec un dé!

**FB** Aloooooors, quand tu regardes un dé, le premier truc que tu vois c'est qu'il y a généralement six faces et là tu te dis qu'il y a du potentiel. J'ajoute que si tu dessines des formes dessus tu pourrais faire des trucs incroyables comme le lancer et tomber aléatoirement sur un dessin. En fait, avec Yves c'est ce qu'on a décidé de faire pour le Gnou, mais à la place des formes, on a mis des mots. Tu me suis?

**Et là, surprise**, quand tu lances les dés du Gnou tu tombes sur des phrases qui te relancent dans ton histoire. Un truc de guedin! Moi, tranquille, par exemple je lance le dé et je tombe sur «C'est comme ça» et du coup, c'est comme ça que je termine mon explication!

**PLATO** Fabien Bleuze? Non, vraiment, je ne connais pas ce type!

**YH** Tu vas pas me croire! Fabien et moi, nous nous sommes rencontrés dans une boîte de production à la télé. Nous étions engagés ensemble pour écrire une émission d'humour. Puis nous nous sommes perdus de vue durant des années. Donc, c'était parfait, car je hais foncièrement ce garçon. Le plus drôle, c'est qu'il m'a recontacté six ou sept ans plus tard et, par lâcheté, je suppose, j'ai accepté de déjeuner avec lui. Heureusement, il avait payé l'addition. Un jour que je lui évoquais le principe d'un de mes jeux, il a eu une idée qui dynamisait la règle. Et le pire, c'est que ça



**CONSIGNES**  
Cet entretien a été réalisé sous la contrainte: les deux compères devaient respecter la mécanique de leur dernier jeu. Il leur fallait répondre du tac au tac au thème lancé par Plato, en alimentant leur récit par quelques jets de dés bien placés (ce qui est en gras dans le texte).

fonctionnait bien! Dès lors, nous avons poursuivi le projet ensemble et depuis nous collaborons très souvent sur de nombreux jeux. Ah, j'oubliais! Non! C'est moi qui avais payé l'addition! Vraiment, je n'aime pas ce type. **Et le drame**, c'est que nous avons d'autres idées qui pourraient bien pérenniser le duo que nous formons. (Note de l'auteur: Fabien, pour notre réunion de travail de demain, c'est toi qui payes le déjeuner.)

«**Aloooooors**, quand tu regardes un dé, le premier truc que tu vois c'est qu'il y a généralement six faces et là tu te dis qu'il y a du potentiel.

Fabien Bleuze

**PLATO Un jour peut-être, je ferai un truc avec un meeple.**

**FB** **L'autre jour**, pendant un court moment de déprime, je me suis demandé si ma vie valait le coup. J'avais plein de jeux super (Comment j'ai adopté un gnou, en vente partout), un super copain (Yves, mon super copain), plein de sous (et encore plus quand j'aurai vendu tous mes Gnous). **Mais** personne avec qui partager ces doux moments de bonheur. **Tout à coup**, je l'ai vu. Il était là, debout, bras et jambes écartés, d'une belle couleur auburn et pas qu'aux burnes... Ce fut comme un flash: ni une, ni deux, je lui ai sauté dessus. **Là, ça se complique**; la bande de kubenbois en pleine partie de **Five tribes** était contre le fait que j'agresse sexuellement leur plateau de meeple. **Et là, patatras!** Furieux, ils m'ont viré manu militari de leur table de jeu en hurlant des noms d'oiseau comme «Pingouin», «Balbuzard» et «Galinette cendrée»... **Comme dirait ma mamie**: «Malheureux au jeu, heureux en amour.» Et c'est bien pour ça que je voulais toucher du bois...

**PLATO Je touche à tout.**

**YH** **Bon, écoutez-moi!** Nous sommes en France. Et, à la différence des pays anglo-saxons, les producteurs français, les éditeurs et autres ne comprennent pas ce qu'est une personnalité protéiforme. Quelqu'un qui pratique différents métiers artistiques, c'est au pire suspect, au mieux déroutant. **Hélas!** J'ai passé ma vie à tenter d'expliquer que l'on peut être peintre, écrivain, inventeur, cuire des chipolatas, sans que l'une de ces activités ne vienne faire ombrage à une autre. **En fait**, pour moi, écrire des pièces de théâtre et des bouquins, mettre en scène, réaliser des émissions de télé, dessiner, inventer des jeux de société, c'est le même métier. Ça procède d'une réflexion ludique multiple, mais pas éparpillée. Seuls les moyens

techniques varient. **Et là, ça se complique**, car avec un mépris poli, on traite toujours de «touche-à-tout» un mec qui fait plein de trucs variés. Si d'aventure il obtient un succès remarqué par les médias, il devient soudainement un «touche-à-tout de génie». **Et là, patatras!** Je passe pour un fat en évoquant le «touche-à-tout de génie». Je ne voulais pas parler de moi particulièrement. **Comme dirait ma mamie**: «Vas-y, fonce bordel, amuse-toi, te fais pas chier avec ces conneries et continue d'imaginer des trucs chelous pour essayer de faire sourire les gens!»

**PLATO Une seule chose me distingue de Laurent Delahousse...**

**FB** **Bon écoutez-moi**, je n'ai pas l'air comme ça, mais il y a encore deux ans, j'avais une carte de journaliste. **C'est pourquoi** je me la pétais dans la plupart des dîners mondains à parler philosophie et liberté d'expression. **Je précise que** pour bouffer on ferait n'importe quoi. C'est pourquoi j'ai travaillé dans un premier temps pour la presse d'entreprise puis j'ai vite dérivé vers l'infotainment. Le dernier canard pour lequel j'ai bossé, c'était celui de l'animateur Cauet. C'est pour dire... **C'est vrai que** ça aurait pu être pire. J'aurais pu travailler pour BFM TV... **Finalement**, j'ai quitté ce monde de brute et je suis revenu à mes premières amours: la vidéo. **Et le drame** c'est que depuis, je ne peux plus enlever de ma fiche d'impôts les sept mille six cent cinquante euros autorisés par le fisc pour la profession!

**PLATO Éric Toulis ne comprend rien; on ne doit jamais parler de lucarne à blaireau.**

**FB** **Aloooooors**, ma relation avec la télévision date d'il y a vingt ans. Je bossais pour une chaîne du satellite (le câble et la TNT n'existaient pas encore) qui donnait dans le culturel. **J'ajoute** qu'à l'époque, cela m'avait valu un article dans Télé 7 jours et que ma mère était vachement fière de moi. **En fait**, j'animais avec un ami une émission de vulgarisation scientifique. J'étais une sorte de mélange entre Jamy Gourmaud et Antoine de Caunes qui racontait plein de bêtises sur l'invité. **Ah, j'oubliais**, ce pied dans la porte du monde de l'audiovisuel m'a permis de bosser par la suite dans d'autres émissions du PAF aussi drôles les unes que les autres. En tant qu'auteur pour une maison de prod de Canal Plus (les blagues de Pépita dans Pyramide c'est moi!), mais également chez notre ami Delarue que je fournissais allégrement en... sujets pour ses émissions. **Et là, patatras!** Tout s'est brusquement arrêté d'un coup. Place aux jeunes. J'étais trop vieux pour ces conneries. **C'est comme ça** que je me retrouve avec une collection de vidéos dans lesquelles on peut me voir faire le zouave. Je vous les montrerai à l'occasion. ☹



# PATIENCE, PATIENCE...

JEUX  
DE CARTES

## LES RÉUSSITES ET AUTRES EXERCICES SOLITAIRES

par Damien André



**Patiences, réussites, solitaires, autant de noms différents pour encadrer et définir une pratique commune que chacun a connue au moins une fois dans sa vie. Contre toute attente, loin d'avoir disparu avec le temps ou d'être devenu désuet, le genre possède au contraire une actualité forte qui l'inscrit pleinement dans la sphère actuelle.**

### RÉUSSITES CONTEMPORAINES

Difficile d'imaginer une discipline qui aurait plus mauvaise presse auprès des joueurs « modernes » que les réussites. Elles charrient invariablement avec elles le souvenir amer de ces longs après-midi brumeux, envahis par un ennui profond, quand, enfants, nous n'avions pour nous distraire qu'un paquet de cinquante-deux cartes et la pratique mécanique de l'une des deux versions que nos parents nous avaient apprises. Cette histoire nous ramène aussi à ces vendredis au travail avant la généralisation d'Internet, bercés par le ronronnement de Windows 95 et la monotonie du Solitaire. Expériences traumatisantes, bien loin des fulgurances du jeu de rôles, des wargames, de la découverte des **Colons de Catane**, qui font que les réussites sont souvent associées à l'idée d'ennui. Le plaisir, même fugace, que ces objets intrigants ont pu provoquer est sans doute oublié. La cause est entendue : pour beaucoup, elles sont au jeu de société ce que l'onanisme est à la passion amoureuse.

Pourtant, de manière paradoxale, les réussites sont encore aujourd'hui omniprésentes, sur Internet principalement. Plus proches de nos centres d'intérêt, elles constituaient récemment la source d'inspiration du **S.O.S. Titanic** de Bruno Cathala, sorti chez Ludonaute, qui tentait d'adapter le genre aux contraintes modernes (recours à du matériel supplémentaire, contrôle du hasard, version multijoueurs...). Par ailleurs, bien avant cette sortie surprenante, chacun pouvait constater que nombre de jeux, à commencer par **Ghost stories**, **Archipelago**, **Samurai spirit** ou **Robinson Crusoe**, proposent des versions solitaires, quand ce ne sont pas des jeux d'emblée pensés pour



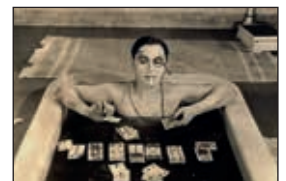
un joueur (**Vendredi, Onirim**). Il serait également possible de tisser des liens avec des propositions comme **Pandémie**, qui dans leur système central de distribution / tirage et dans leur déroulement renvoie à quelque chose des réussites. Sous des dehors thématiques et narratifs, tous ces jeux cités ne sont pas sans lien avec cet héritage, voire les éditeurs semblent estimer qu'il s'agit d'une exigence renouvelée.

### RETOUR AU XIV<sup>E</sup> SIÈCLE

L'histoire qui traverse ces jeux commence il y a trois siècles. Les noms varient selon les époques et selon les pays. Réussites en France, patiences en Angleterre, solitaires aux États-Unis, sans doute encore d'autres dénominations ailleurs. Toutes convergent vers une définition assez simple : ces jeux se pratiquent à l'aide d'un ou plusieurs paquets de cartes à jouer. Il s'agit, à partir d'une disposition de départ donnée et d'une distribution aléatoire (par exemple, vingt-quatre cartes placées face cachée en colonne de six par quatre, les vingt-huit autres cartes formant une pioche) de parvenir à réarranger l'ensemble dans un tableau spécifique (par exemple, former des lignes dans lesquelles les cartes sont dans un ordre décroissant) en respectant des contraintes définies dans la règle.

Partant de cette définition assez mince,

Le personnage incarné par Lupino Lane pratique une réussite flottante dans le film muet *Fool's Luck* (1926). Photo: Bettmann/Corbis



### UNE INFINITÉ DE VARIANTES

*L'histoire des réussites remonte à plusieurs siècles, et n'a cessé de s'enrichir et de se transformer. Certains livres ou logiciels annoncent prestement vingt mille variantes, mais sans doute que ce chiffre ne constitue qu'une partie de l'ensemble, tant il s'en crée encore.*

une grande richesse des propositions se déploie, bien loin de la pauvreté des stéréotypes associés à la discipline: jeux à information complète ou incomplète, n'utilisant qu'une partie des cartes ou au contraire plusieurs paquets, dispositions en croix, en arc (**Rainbow**), en étoile (**Merry go round**; **Great wheel**), en ligne (**Plait**), en cercle (**Hemispheres**), formant un hexagone (**Robin post**) ou un tableau étrange (**Backbone**), etc. Surtout, il existe une grande variabilité quant à la place respectivement accordée au hasard et à la technique comme dans le ratio réussite / échec. L'intervention du hasard, la réflexion demandée, les minces chances de succès ont probablement donné leur nom à l'exercice. La dénomination «française», qui est peu à peu devenue l'internationale – tout comme le «portrait français» des cartes –, n'indique pas forcément que la création du genre ait eu lieu dans ce pays. Il semble plutôt qu'il ait pris son essor dans les pays scandinaves ou en Allemagne. Les premières références connues émergent au XVIII<sup>e</sup> siècle, mais c'est au milieu du siècle suivant qu'elles prendront véritablement leur essor.

Dès le départ, le genre se situe à l'intersection de deux pôles: le caractère divinatoire des cartes (on cherche la réussite, comme on tirerait les tarots) et les jeux de l'esprit (puzzles, casse-tête, énigmes). De manière surprenante, la dimension «solitaire» n'était pas un impératif systématique dans les premiers temps de la discipline, et serait apparue ultérieurement. Il est souvent fait mention de personnes s'affrontant autour d'un exercice commun, et l'on trouve des versions multijoueurs dans plusieurs livres. Cela bat en brèche l'idée que la réussite ne serait qu'un simple palliatif à l'absence de partenaire, même si elle s'avère assez significative de l'ambivalence que les patiences génèrent habituellement.

## AUTOUR DES RÉUSSITES

Est-ce vraiment un jeu ? se demande David Parlett, l'historien des jeux de cartes, en introduction d'un




article sur la question. Certes, il n'y a pas de relation, pas de compétition, sinon avec le système, pas de parole, pas d'échange. Certes, dans certains cas, le plaisir assez masochique que le joueur pourra en retirer sera essentiellement lié au fait d'échouer près de la fin et de recommencer. On est donc tout à fait en droit de détester cela. Cependant, il n'est pas besoin de pratiquer régulièrement l'exercice pour apprécier

tout ce qui entoure le genre: l'histoire, la transmission des règles, les cartes spéciales de format réduit 66 x 44 mm (qu'on trouve encore facilement de nos jours, puisque les fabricants traditionnels comme France Cartes, Grimaud ou Piatnick continuent d'en produire), les figures, les noms et les ensembles de règles inventés au fil du temps.

En particulier, dès le départ, en effet, la pratique des patiences s'est accompagnée d'une pratique de l'écriture, du recueil, et la lecture de ces livres constitue un plaisir en soi. Chez nos contemporains, la célèbre collection rouge et verte de l'éditeur Bornemann compte un exemplaire consacré aux réussites, toujours édité. (Notons d'ailleurs au passage qu'il est plus facile aujourd'hui de trouver des livres édités sur le sujet qu'à propos des jeux de société). Malheureusement, le plus souvent, il s'agit de simples collections de règles, reprises d'époque en époque, sans analyse ou réflexion historique poussée. Ce n'est pas le cas de l'ouvrage de David Parlett, *Penguin Book of Patience*, aujourd'hui épuisé, qui propose une longue introduction très intéressante, qu'il a publiée ultérieurement sur son site dans une version remaniée. Il propose également une classification très raffinée des jeux, et un travail critique.

## LA RÉVOLUTION INFORMATIQUE

Écrit en 1979, son livre passe à côté de la suite de l'histoire: plus encore que les jeux de cartes multijoueurs, la pratique des réussites a été massivement métamorphosée par l'arrivée de l'ordinateur et d'Internet. Les solitaires inclus dans les versions de Windows, les logiciels très complets proposant toutes sortes de casse-tête, les jeux de mah-jong, ont soutenu et répandu la pratique. La première chose qui frappe est leur omniprésence. On aurait pu penser que la présence de **Clash of clans**, **Hearthstones**, **Candy crush** auraient rendu complètement obsolètes les cartes. Mais non, sur les tablettes comme sur les autres écrans, on trouve encore de quoi se distraire. Un attachement sentimental d'une partie du public? Le caractère immédiatement familier des jeux de cartes? Toujours est-il qu'un nouveau chapitre s'écrit là, sous nos yeux... 

## LECTURES

*«Le plus ancien livre connu sur les patiences, souligne David Parlett, a été publié à Moscou, en 1826, connu comme "Sobranie kartochnykh raskludok, pod izvestnykh nazvaniem Grand-pasiansov" – "Une collection des dispositions de cartes généralement connues sous le nom de Grand-patiences". Au moins six autres collections ont été publiées en Suède avant 1850, trois d'entre elles avant 1840. Des références scandinaves et polonaises des années 1830 ajoutent du poids à l'hypothèse d'une origine baltique apparente de jeux de patience, et Ross-Healey soutient que la Suède serait la probable source ultime. (...) La première collection française, parue en 1842, est intitulée Le Livre des patiences, par Mme de F\*\*\*, personne que Ross-Healey identifie comme la marquise de Fortia.»* Ce célèbre recueil, datant de l'âge d'or, a connu d'innombrables éditions et reste comme une référence.

# SUBURBIA

WWW.SUBURBIAGAME.COM

**ADAPTATION**

**Jeremia Maher**

**ÉDITEUR**

**Jeremia Maher**

**GENRE**

Pose de tuiles, combinaisons

**MODES DE JEU**

Solo, multi local et en ligne (différé)

**PUBLIC**

Connaisseurs

**SUPPORTS**

iPad, tablettes Android

**NOMBRE DE JOUEURS**

De 1 à 4

**INTERFACE EN FRANÇAIS**

Non

par Benjamin Bord



**Suburbia** fait typiquement partie de ces jeux qui, une fois les joueurs

installés dans une partie, appellent invariablement le commentaire suivant: «*C'est génial, mais qu'est c'est pénible de tout compter et manipuler à chaque tour! Il faudrait un programme pour ça.*» Réjouissons-nous, amis, notre prière a été entendue.

Portée à la fois sous iOS et Android, l'application est une franche réussite tant au niveau ergonomique qu'au niveau des options proposées, et pour un prix très modique. Tutoriel interactif, règles détaillées, jeu local en mode «*passé la tablette*», jeu en ligne ouvert (pas uniquement contre des amis), mode solitaire ultra exigeant, rien ne manque dans ce bijou d'adaptation. La campagne solo est d'ailleurs un modèle du genre. Fortement thématisée, vous devrez par exemple construire une structure à Salt Lake City pour y accueillir les Jeux olympiques, elle propose un challenge à la difficulté sérieusement musclée puisque les tuiles de la pioche ont été disposées par rapport au thème et aux objectifs. Nul doute qu'elle fera le plus grand

bonheur des amateurs de brise neurones. À l'heure actuelle, l'application n'est pas encore traduite, mais le niveau d'anglais requis n'est pas délirant, surtout si on a déjà pratiqué la version française en dur. On peut tout juste lui reprocher le manque flagrant d'utilisateurs connectés, mais après tout ce n'est pas réellement un défaut de programmation. Pour le reste, vous en aurez pour votre argent, avec la possibilité de pratiquer cet excellent titre partout sans jamais vous prendre la tête au moment des décomptes et des manipulations. Et si jamais vous étiez passé à côté lors de sa sortie, pour peu que vous ayez un niveau scolaire d'anglais, c'est l'occasion rêvée pour le découvrir. ☘



# THE MANHATTAN PROJECT

WWW.DOMOWICZCG.COM

**ADAPTATION**

Non crédité

**ÉDITEUR**

**Domowicz Creative Group**

**GENRE**

Gestion, pose d'ouvriers

**MODES DE JEU**

Solo, multi local et en ligne (amis uniquement)

**PUBLIC**

Connaisseurs

**SUPPORTS**

iPhone, iPad

**NOMBRE DE JOUEURS**

De 1 à 5

**INTERFACE EN FRANÇAIS**

Non

par Benjamin Bord



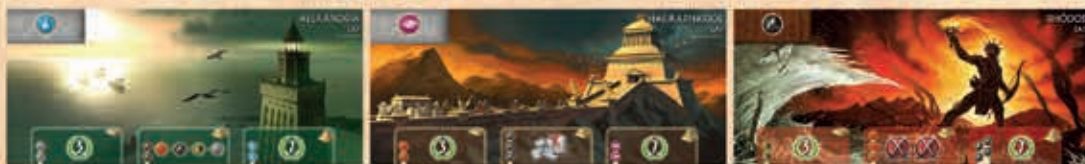
Le risque principal quand on décide de s'attaquer à un bon jeu pour en faire une

version numérique, c'est de ne pas être à la hauteur de ce qu'on se propose de faire. Eh bien, c'est un peu le sentiment que l'on ressent avec

cette adaptation tablette du pourtant très admirable et très controversé jeu de Minion Games, **The Manhattan project**. Admirable par sa mécanique éprouvée, son sens du rythme et la finesse de gestion des ouvriers, controversé autant que peut l'être un jeu qui vous propose de revivre la course à l'arme atomique. Il y a hélas fort à parier que même les plus ardents défenseurs du jeu soient bien en peine de défendre cette version tant elle accumule les fautes et les imperfections. Pour commencer, vous ne trouverez pas de tutoriel pour vous initier en douceur, ce qui est tout de même le minimum syndical des adaptations actuelles. Si vous n'êtes pas familier de la version physique, il vous faudra donc avaler le livret de règles fourni en anglais, ou celles que Marabunta a mises à disposition sur son site. Ensuite, vous n'aurez pas le loisir d'affronter d'autres joueurs en ligne de

façon aléatoire. En effet, seules les parties privées sont proposées ici. À vous de trouver un groupe de joueurs à qui vous pourrez communiquer le nom de la partie que vous venez de créer, ce qui est particulièrement pénible pour qui a juste envie de s'offrir une petite partie sur le pouce. Et là vous pensez «*heureusement qu'il reste le multijoueur local*». Eh bien non, puisqu'il faudra compter avec l'abominable interface, d'une intuitivité proche de celle des formulaires de l'administration fiscale, d'autant plus qu'elle est flanquée d'une ergonomie que nous qualifierons poliment de bancale, l'intégralité des éléments du jeu n'étant pas disponible à l'écran. La somme de toutes ces approximations nous offre une adaptation bien éloignée des standards auxquels nous nous sommes habitués ces dernières années. Enfin «*offre*», il faut le dire vite, le prix étant la seule chose qui ne puisse être qualifiée de faible. Un beau gâchis, d'autant plus désolant que le jeu méritait largement mieux. ☘





**Le cadeau exclusif des tournois de 7Wonders 2015 !**

Demandez plus d'infos à votre boutique favorite.

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

© Repos Production 2015



# BETWEEN TWO CITIES

designed by Ben Rosset & Matthew O'Malley

MAINTENANT SUR  
**KICKSTARTER**



Urbaniste de renommée mondiale vous avez été sollicité pour élaborer deux villes différentes en même temps.

Between two Cities est un jeu de drafting de tuiles de 3 à 7 joueurs d'une durée de 30 minutes : attendez-vous à déployer tout votre pouvoir de séduction !

Rendez-vous sur **Kickstarter** !

(du 25 février au 16 mars)



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

MorningPlayers

@morningplayers