

116

plato

LE MAGAZINE DES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES

DÉTECTIVE

UN JEU CRÉÉ
PAR **IGNACY TRZEWICZEK**,
PRZEMYSŁAW RYMER
& **JAKUB LAPOT**



CADEAU

Une carte pour **TTMC**

Ludik For Rêveurs

Guillaume Gilles-Naves

T.I.M.E stories: Madame



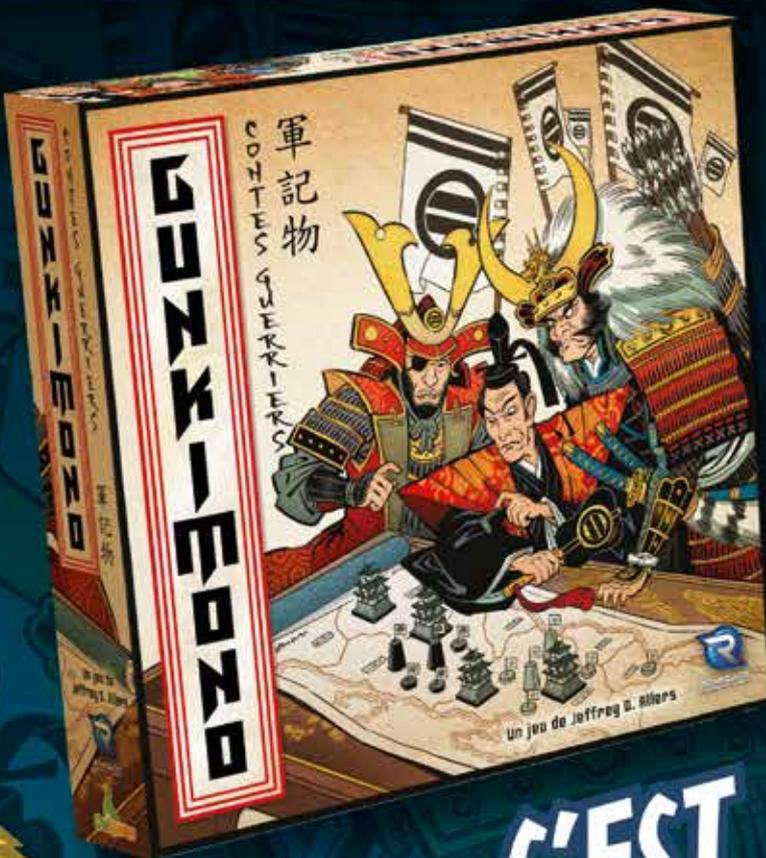
MENSUEL MAI 2019 FR/BE 8€ CH 9€ CA 10€

POSE DE TUILES - CONNEXIONS - JAPON MÉDIÉVAL



1

POSEZ UN DOMINO POUR PRENDRE LE CONTRÔLE DU CHAMP DE BATAILLE OU GAGNER DES POINTS D'HONNEUR



UTILISEZ VOS POINTS D'HONNEUR POUR DÉBLOQUER VOS FORTERESSES ET GAGNER DES BONUS SECRETS



C'EST L'HEURE DES CONTES

3

BRISEZ LES FORMATIONS ADVERSES ET SAISISSEZ LES OPPORTUNITÉS



www.facebook.com/PlayRGSFrance

DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.renegade-france.fr



RENEGADE
GAME STUDIOS
FRANCE

ALEA JACTA

WWW.PLATO-MAGAZINE.COM

WWW.FACEBOOK.COM/PLATOMAGAZINE

TWITTER.COM/PLATOMAGAZINE

EST

SOMMAIRE

Tutti frutti	4
<i>Un peu de tout, mais ludique</i>	
JEU DéTECTIVE Iello	12
Le quatrième mur	14
<i>Dossier</i>	
Ignacy Trzewiczek	16
<i>Rencontre</i>	
JEU Samsara Oka Luda	18
T.I.M.E Stories: Madame	20
<i>Retour sur</i>	
JEU Cool runnings Ravensburger	25
Olivier Mahy	26
<i>Rencontre</i>	
JEU Orbital DMZ Games	27
JEU Space gate odyssey Ludonaute	28
JEU Unearth Brotherwise Games, Asmodee	29
JEU Kepler 3042 Renegade	30
JEU Tales of glory Ankama	32
JEU TV Show KYF Édition	34
JEU Mū Bankiiz Éditions	35
JEU Franchise Queen Games	36
JEU Cerbère La Boîte de Jeu	38
Guillaume Gilles-Naves	39
<i>Rencontre</i>	
JEU Cuzco Super Meeple	44
JEU Just one Repos Production	46
JEU The boldest Editions Spielwiese	46
JEU Dégooblinade Exod Games	47
JEU Railroad ink Horrible Games	47
JEU Itchy monkey Black Box Adventures	48
JEU Set & match Ecosport	48
JEU Blue lagoon Blue Orange	49
JEU Cat lady Edge	49
JEU Peppers of the Caribbean White Goblin Games	50
JEU Sunny day Ludicorn	50
JEU Winston Helvetiq	51
My ludo	52
<i>Rencontre</i>	
Cosmic Encounter	54
<i>Fond de l'armoire</i>	
Ludik for ever	58
<i>Sortie de table</i>	

YVES CAVALIER



Quelle gageure! Il faut être inconscient ou un peu belge pour oser se lancer dans une telle aventure. Sans doute suis-je l'un et l'autre. Le 1^{er} avril dernier, Hélène Graveleau m'a passé les rênes. Je lui ai dit: «*Pas si vite!*» Et si c'est à moi qu'échoit désormais la chance, le plaisir et aussi l'honneur de rédiger l'édito de Plato Magazine, j'avoue très humblement que le numéro que vous parcourez en ce moment est encore et toujours le travail d'Hélène et de son équipe. On n'imagine pas, quand on est confortablement calé dans son divan côté lecteur, quelle masse d'énergie il a fallu mobiliser, combien d'e-mails et autres messages plus ou moins nocturnes il a fallu s'échanger pour aboutir, *in extremis*, à respecter cette fameuse *deadline* qu'impose chaque mois la production de Plato. Je m'en doutais un peu, mais vu de l'intérieur, c'est réellement impressionnant. Je voudrais dès lors profiter de ce tout premier édito signé de mon nom, pour remercier une fois encore Hélène. Et je l'annonce déjà à toute cette sacrée équipe de collaborateurs qui a vécu avec sa compétence et son exigence: je compte sur vous tous pour m'aider à rester dans le droit fil de ce qu'Hélène a bâti. «*À toi de jouer!*», me lançait-elle dans son dernier édito. Les dés sont jetés.



PLATO

rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgique

info@plato-magazine.com

Tél. +32 486 50 51 91

ÉDITEUR RESPONSABLE

Megalopole ^{SPR}

DIRECTEURS DE PUBLICATION

Marie Ooms & Didier Delhez

RÉDACTION EN CHEF

Hélène Graveleau & Yves Cavalier

RÉDACTEURS

Arnaud Gompertz, Bruno de Grimouïard,

Thibault de Cuevas, Hélène Graveleau,

Laurent Escoffré, Lionel Graveleau,

Olivier Sanguy, Pierre Deseuf, Simon Hoflack,

Stéphane Josephy, Unt' Margaria,

Vincent Bonnard

CORRECTRICES

Laetitia Di Sciascio & Marie Latteur

ISSN

1782-0677

DÉPÔT LÉGAL

Mai 2019

VISUELS

Couverture: ©Iello ; portrait de I.Trewiczek:

©Niccolò Caranti. Photos des boîtes de jeu,

de leur contenu, visuels tirés des jeux eux-

mêmes: tous droits réservés.

MISE EN PAGES

Megalopole ^{SPR}, Leuze, Belgique

info@megalopole.com

REMERCIEMENTS

Nos remerciements vont à tous les éditeurs,

distributeurs et autres acteurs du monde

ludique nous ayant adressé des jeux à

chroniquer et / ou ayant 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 ^{SPR} sont

strictement interdites.

PARANOÏA, MON AMOUR



par **Arnaud Gompertz**

LES JEUX,
C'EST
DU SÉRIEUX

LES JOUEURS SONT DES COLLECTIONNEURS TOUT À FAIT NORMAUX

Ce n'est pas un mystère, un nombre important de joueurs se classe dans la catégorie des maniaque-compulsifs du rangement et de la protection. À l'image de tout collectionneur un rien investi de sa passion, l'idée que la moindre poussière, la moindre rayure, le moindre coin de carte corné puisse à jamais endommager ces petits paradis ludiques plonge le joueur lambda de l'inquiétude raisonnable jusqu'aux abysses de la maniaquerie la plus poussée. Il faut bichonner ces bouts de carton, ces effigies de bois ou de plastique, ces mappemondes chamarrées, afin qu'elles puissent tenir trois parties et un siècle de placard. Cette propension à la protection effrénée se décline sous plusieurs aspects. Vu l'impossibilité de tous les lister, voici trois profils dans lesquels certains d'entre vous se reconnaîtront peut-être.



L'ENSACHEUR

Pour lui, chaque élément de jeu doit être consigné dans son propre petit écriin de plastique souple. Les pièces de monnaie sont triées, les pions sont rangés par couleur, et même ce dé isolé mérite d'être enfermé dans sa housse de polymères. Certains optent cette méthode par esprit pratique — «*Tous les éléments sont classés par joueur, ça facilite la mise en place*» — quand d'autres y voient une façon élégante et discrète de laisser libre cours à leurs pulsions classificatoires.

LE SLEEVE ADDICT

Vos doigts sont sales, gras et acides, et il le sait. Il n'est dès lors pas question de laisser le moindre millimètre carré de peau s'approcher des cartes. Le jeu aura beau n'être sorti qu'une seule fois du placard ces trois dernières années, on n'est jamais assez prudent. On retrouve souvent ce genre de personne parmi la population des

joueurs de **Magic** ou de **Pokémon**. Ces protecteurs de l'extrême n'hésitent pas à utiliser deux, voire trois pochettes par élément, pour mettre à l'abri leurs Précieux.

MONSIEUR BRICOLAGE

Sa religion, c'est le rangement optimisé; ses armes, le carton plume et la colle vinylique. Pour lui, les éditeurs sont des branquignols qui n'ont aucune idée de la façon de créer un rangement optimal, capable de faire tenir les éléments du jeu de base ainsi que sept extensions dans une unique boîte. À grand renfort de *cutter*, après avoir dessiné les plans sur un logiciel de rendu 3D, cet architecte du ludique réalise un rangement réglé au millimètre où rien ne dépasse ni ne bouge et où tout est à sa place. Quitte à jeter l'ensemble au feu et à renouveler l'opération un mois plus tard lors de la sortie d'une nouvelle extension. ☘

- ☘ **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.



HENRI KERMARREC

MISSION CALAVERAS

La confiance ne se mérite pas toujours...



DISPONIBLE DÈS MAINTENANT



PARÉ À COLORIER!



par **Charles Chevallier & Laurent Escoffier**

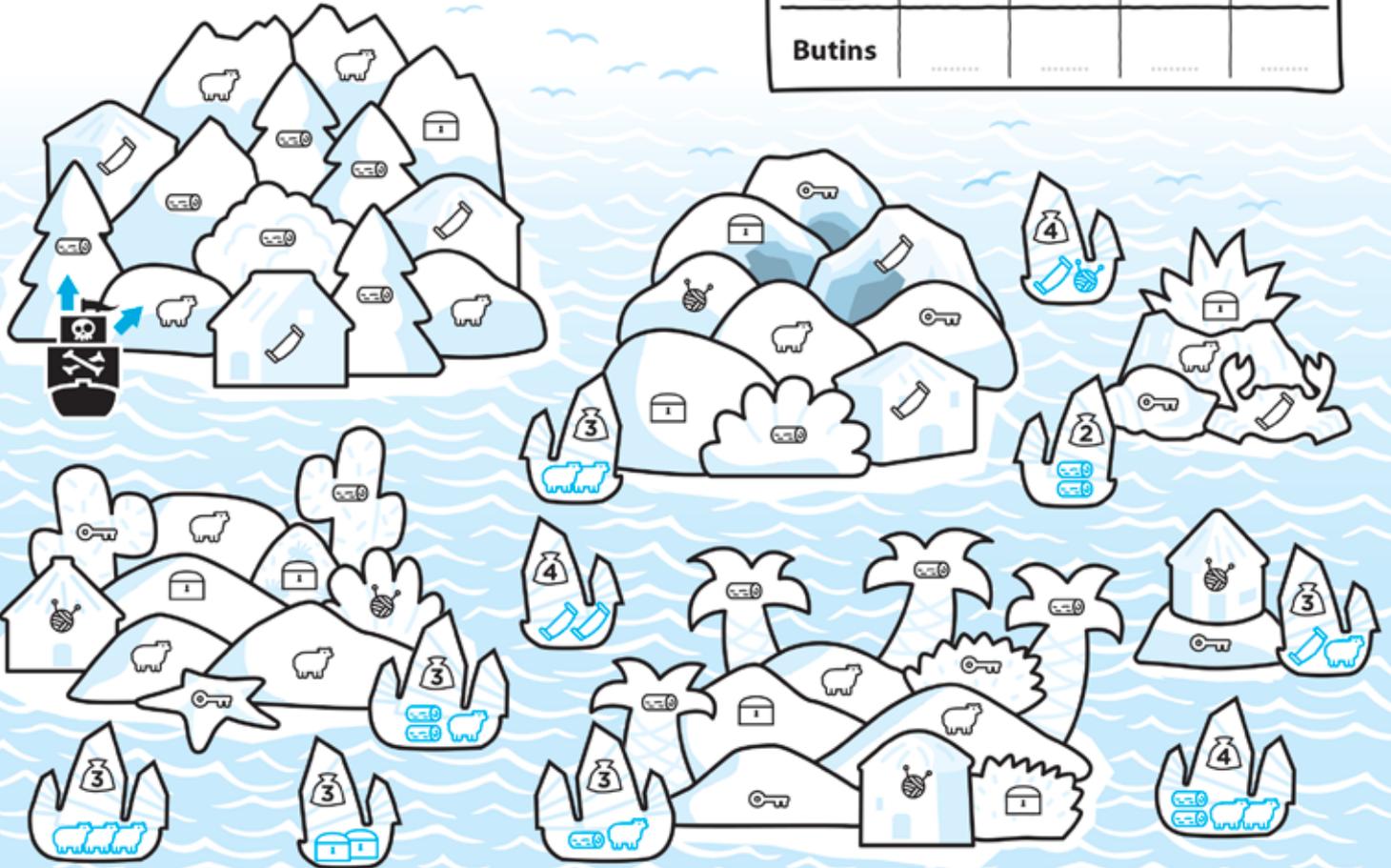


POUR 2 À 4 JOUEURS

CAPCOLOR

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4

Butins



JEU SOLO

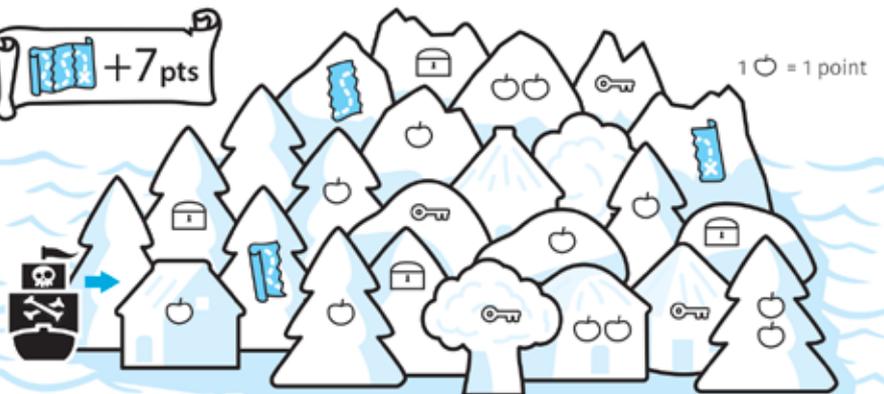
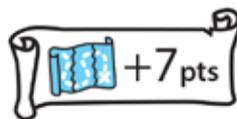
CAP10

Comment jouer?

Les règles sont les mêmes que pour CAPCOLOR, sauf que vous jouez seul et devez colorier 10 cases! Ramènez-vous le butin indiqué?



Solutions dans le prochain Plato
ou à cette adresse:
<http://iilineditions.com/la-captainerie/>



CAPCOLOR**RÈGLE DU JEU****Préparation**

Chaque joueur prend un feutre de couleur différente et vous êtes prêts à démarrer!

Comment jouer ?

Chacun votre tour, coloriez une case.

Passez ensuite la main au joueur suivant. Vous pouvez colorier soit :

- une case avec une flèche 
- une case qui touche une case déjà coloriée (par vous ou par un autre joueur).
- une case "jonque", à condition que vous possédiez les ressources présentes dans sa cargaison (ressources qui restent valables pour colorier une autre jonque. Par exemple si vous avez colorié la jonque avec , il vous suffit d'un  supplémentaire pour pouvoir colorier celle avec .

Calcul des points

Dès que la dernière case est coloriée, chacun compte son butin ainsi :

- Multipliez vos  par vos  = 4 pts
- Multipliez vos  par vos  = 2 pts
- Multipliez vos  par vos  = 0 pt
- Ajoutez les points de vos jonques 

Victoire

Le joueur totalisant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, il y a égalité!

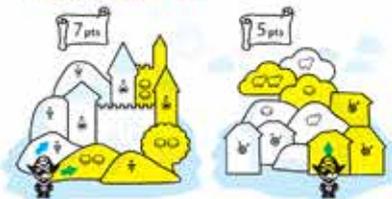
Exemples de calcul de points :

$$\begin{matrix} \text{coffre} & \text{coffre} & \times & \text{coffre} & \text{coffre} \\ \hline = 4 \text{ pts} \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} \text{coffre} & \text{coffre} & \times & \text{coffre} \\ \hline = 2 \text{ pts} \end{matrix}$$

$$(0 \text{ coffre}) \times \text{coffre} = 0 \text{ pt}$$

$$\begin{matrix} \text{jonque} & \text{jonque} \\ \hline = 5 \text{ pts} \end{matrix}$$

Solutions du n° 115

ilivx ÉDITIONS

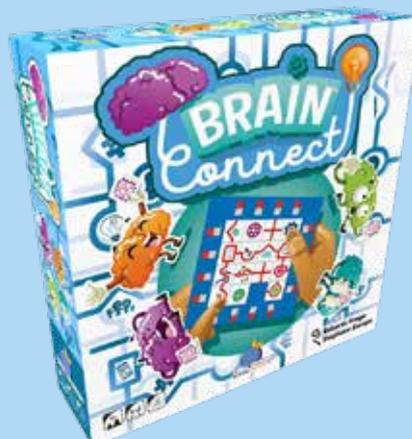
BRAIN CONNECT

Détourner le taquin à des fins compétitives : on serait prêt à parier que c'est un coup de Roberto Fraga ! La boîte en contient quatre, dont certaines cases sont des engrenages de couleur en relief et d'autres permettent de tracer des chemins de différentes formes, ainsi qu'un paquet de cartes Objectif. C'est coloré, c'est plastique, c'est ludique. Mais le plastique joue des tours : les petits taquets du taquin (exercice de diction s'il en est), permettant d'afficher dans les cases qui le bordent la couleur rouge ou verte pour marquer le départ et l'arrivée, tiennent mal et reprennent parfois leur position initiale sans qu'on leur ait rien demandé.

Les cartes Objectif se déclinent en trois difficultés et indiquent les conditions à remplir : les deux taquets Index indiqués en vert doivent être reliés par un chemin continu. Les défis complexes spécifient également une position pour les engrenages de couleur. C'est alors un concours de rapidité pour réaliser la figure imposée avant les adversaires. Une deuxième version propose de laisser le joueur à sa gauche indiquer quels index doivent être rejoints, avec la même dimension de course. Pour la touche Fraga, le dos des cartes indique quelle grimace réaliser pour marquer sa victoire.

Les difficultés matérielles empêchent de profiter d'une idée originale qui aurait pu casser quelques têtes. Étrange d'ailleurs que la version solo ne soit pas prévue. **UM** 

BRAIN CONNECT, un jeu de Roberto Fraga, illustré par Stéphane Escapa, édité par Blue Orange (2018) pour deux à quatre joueurs à partir de 8 ans.

**MERLIN DEMANDE DE L'AIDE À ARTHUR**

Paru en 2017, **Merlin** (voir *Plato* n° 108) propose un thème inspiré des légendes arthuriennes comme illustration d'une salade de points où quatre dés permettent de faire bouger son chevalier et le célèbre magicien afin d'accomplir diverses actions et gérer des majorités. Évacuons tout d'abord ce qui pourrait fâcher, à savoir que l'extension **Arthur** arrive dans une boîte bien trop profonde pour les quelques *punchboards* qu'elle contient. En revanche, des modifications notables sont au programme. La plus spectaculaire concerne la piste circulaire d'actions au centre du plateau principal : elle est recouverte par une nouvelle qui en comprend une supplémentaire, intégralement (intégralement ?) dédiée à... Arthur ! Logique. Et bien sûr, cela implique un cinquième dé spécifique (noir) pour chaque joueur. Les pouvoirs de deux types de drapeaux sont revus et des tuiles Pictes apparaissent. Une action d'Arthur a pour but de « vaincre » ces ennemis afin de remporter leur bonus. Par un principe de majorités, ces tuiles participent aux phases de score. Surtout, la règle des manoirs change, car désormais les joueurs doivent n'en garder qu'un au sein de chacun de leurs territoires après les décomptes intermédiaires. De plus, on peut en bâtir un en défaussant celui d'un adversaire ! Le « bétonnage » médiéval ne paye plus autant qu'avant... Au final, cette extension amène des évolutions intéressantes où l'action supplémentaire d'Arthur à chaque tour offre plus de possibilités de mitiger le hasard des dés. **OS** 



ARTHUR, une extension pour le jeu **Merlin** de Stefan Feld et Michael Rieneck, illustrée par Dennis Lohausen, publiée par Queen Games (2018), pour deux à quatre joueurs à partir de 14 ans.

ÇA PIQUE!



par Bruno de Grimoïard



ONE DECK DUNGEON, FORÊT DES OMBRES

One deck dungeon avait agréablement surpris par son système d'exploration et l'ingéniosité de la gestion des butins. Il est redoutablement difficile et riche en émotions. Cette version sylvestre ouvre un nouvel univers qui relègue Poison Ivy au rang de fée bucolique.



transforme en blessures. L'exil est un autre effet appréciable: certains monstres et gardiens retirent définitivement des dés ou des pions à chaque tour. Enfin, des pièges octroient un butin en fonction du mode de résolution adopté. **One deck dungeon** était exigeant, sa version végétale l'est plus encore. Elle oblige à tenir compte d'un paramètre supplémentaire, le poison, et peut affaiblir le pool de dés

Forêt des ombres est souvent présentée comme une extension de **One deck dungeon**. À tort. C'est une boîte à part entière. On y retrouve cinq guerrières, cinq donjons et leurs gardiens, des cartes Rencontre et Piège, le tout en quantités identiques à la première version. Si l'ensemble est thématique forêt, on renoue avec tout ce qui fait la saveur du jeu: les dés colorés, les jetons Potion et Santé, des périls toujours plus grands et le carnet de fiches de campagne bien utile pour affronter les gardiens les plus retors. Derrière chaque porte, il y a un casse-tête différent que l'on doit résoudre en plaçant les dés de valeurs et de couleurs demandés. En échange, on remporte la carte, parfois au prix du sang, qui offre un butin accroissant le pool de dés ou de pondérateurs (voir *Plato* n° 111).

À NOUVEL ENVIRONNEMENT, NOUVEAUX DANGERS

Forêt des ombres ajoute quelques mécaniques supplémentaires, dont la plus visible est le poison et ses gouttes bleues. Toute case non couverte contenant ce symbole instille des gouttes de poison qui s'accumulent. À chaque phase d'exploration, on doit réussir un jet de dés supérieur au nombre de ces gouttes. En cas de réussite, un jeton Poison est retiré. En cas d'échec, il se

péniblement acquis. Enfin, on perd encore plus de temps dans cette forêt, ce qui réduit la capacité à bien s'équiper en vue de la rencontre finale.

MENACES COMBINÉES

L'autre intérêt de **Forêt des ombres** est qu'il se mélange avec **One deck dungeon** pour pouvoir jouer à quatre. Cette souplesse est bienvenue, même si le jeu est essentiellement calibré pour un ou deux joueurs. Le dos des cartes est légèrement différent, ce qui facilite le tri lors du rangement. Ces donjons hybrides peuvent accueillir les héroïnes des deux versions. Les amateurs de défis étaient déjà comblés par la première boîte. Cette suite leur offre un *challenge* plus difficile encore, avec des périls renouvelés et qui reposent sur un système aussi éprouvant qu'éprouvé. ✨

ONE DECK DUNGEON, Forêt des ombres, un jeu de Chris Cieslik, illustré par Will Pitzer, publié par Nuts Publishing (2019), pour un à deux joueurs à partir de 14 ans.

QUAND TOUT TOURNE AUTOUR DU PLATEAU

La carte *goodie* «Tu te mets combien en Plateaux» pour **TTMC?** s'insère simplement dans le paquet avec les autres.

Si vous avez acheté votre exemplaire de Plato en boutique, il se peut que la carte goodie TTMC? ne soit pas incluse; si c'est le cas, veuillez vous adresser poliment au sympathique vendeur pour l'obtenir. Ce goodie vous est conjointement offert par Pixie Games et Plato. ✨



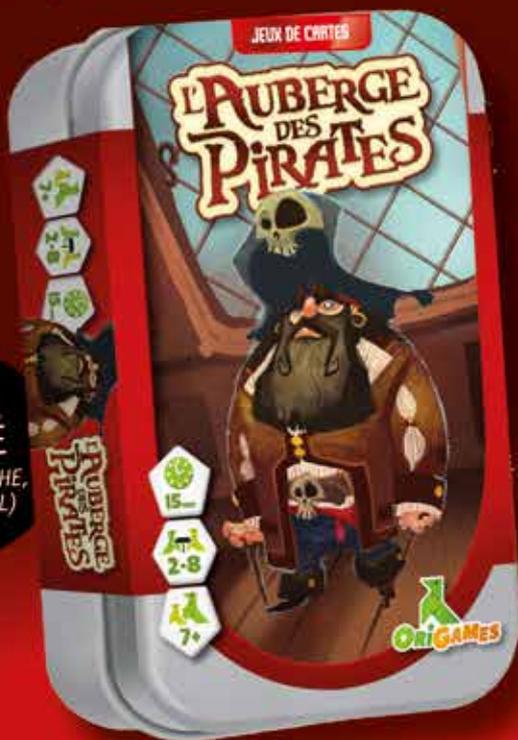
SOLUTION DES MOTS CROISÉS DU N°115

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	A	M	S	T	E	R	D	A	M	
2	P	U	E	R	T	O	R	I	C	O
3	O		I	I		M	U	G		R
4	C	A	N	A	D	A	I	R	S	
5	A	M	E		I	N	D	I	C	E
6	L	U		P	U	C		O	D	
7	Y	S	T	A	R	I		P	R	E
8	P	E	I	G	N	E		I	O	N
9	S	E	N	N	E	R	I	O	N	S
10	E		T	E	S	S	O	N	S	



SI TU PAIRES, TU PERDS !

JUSQU'À 8 JOUEURS,
BLUFFEZ OU PRENEZ DES
RISQUES !



**TAILLE
REELLE**
(FORMAT POCHE,
BOÎTE MÉTAL)



1

CHACUN COMMENCE AVEC
1 CARTE DEVANT SOI ET
2 CARTES DANS SA MAIN



2

CHOISISSEZ VOTRE ACTION :

- PIOCHER UNE CARTE,
- METTRE (SANS LA REGARDER) LA PREMIÈRE CARTE DE LA PIOCHE DEVANT UN ADVERSAIRE AU RISQUE DE FAIRE UNE PAIRE,
- POSER UNE CARTE DE SA MAIN DEVANT UN ADVERSAIRE, DIFFÉRENTE DE CELLES QU'IL A DÉJÀ,
- OU ACCUSER UN JOUEUR D'AVOIR UNE PAIRE ENTRE SA MAIN ET LES CARTES DEVANT LUI.



3

SI VOUS FAITES APPARAÎTRE UNE PAIRE
SUR LA TABLE, OU QUE VOUS ÊTES ACCUSÉ
À RAISON, VOUS ÊTES ÉLIMINÉ.

LE DERNIER ENCORE EN JEU,
GAGNE LA PARTIE !

ORIGAMES

WWW.ORIGAMES.FR

LA QUADRATURE DE L'ŒUF



par Unt' Margaria

GUARDIANS OF LEGENDS

Guardians of Legends est sorti au tout début du mois d'avril, et, avec lui, s'est lancée une chasse au trésor dont le prix est d'une valeur de plus de 200 000€. La somme semble colossale, surtout pour un tout jeune éditeur comme Lube. Vincenzo Bianza, un des co-auteurs, précise cependant que créer une telle chasse au trésor était « un rêve de jeunesse », vieux de seize ans. Éléments de compréhension sur ce projet surprenant.

AU-DELÀ DES FRONTIÈRES

L'éditeur utilise le terme « crossmedia » pour désigner **Guardians of Legends**, du fait que celui-ci cumule un jeu de plateau classique (un *Dixit-like*), l'usage d'internet et des éléments se déroulant dans la vie réelle. Le jeu est lui-même thématiqué autour de la chasse au trésor, et c'est sa mécanique qui a été déclinée pour créer les énigmes disponibles en ligne, accessibles à partir de 8 ans. L'éditeur précise qu'il existe un forum de discussion, sur lequel les participants échangent de nombreux indices et des méthodes de résolution. Ainsi, il n'y aurait pas de retard accumulé pour une personne se lançant dans l'aventure plusieurs semaines après les autres. D'autant que deux ou trois ans sont estimés pour que quelqu'un parvienne à la fin du voyage.

En suivant le chemin tracé par les indices, à l'aide d'un jeu d'images appelées « cartes postales », les aventuriers devront identifier un lieu très précis (« enterré à 50 cm de profondeur, au centre du carré formé par les pieds de la Tour Eiffel », par exemple). Le premier arrivé sur ce lieu, qui pourrait être n'importe où sur le globe (se permettrait-on de parier sur la Belgique en priorité ?), doit déterrer un coffre en bois qui contient toutes les informations pour se déclarer vainqueur. Il pourra alors échanger ce sésame contre le remboursement des frais engagés pour son trajet... et contre le fameux œuf d'or.

L'ORIGINE DU MONDE

Le lancement aux alentours de Pâques n'y est pour rien. Si l'œuf est au cœur de la chasse, c'est parce qu'il se retrouve dans de nombreuses légendes sur la naissance de l'univers, et prolonge ainsi la thématique de **Guardians of Legends**. La création du trésor a été réalisée par deux joailliers, guidés par Vincenzo Bianza, lui-même étudiant en joaillerie, qui avait une idée assez précise de ce qu'il souhaitait et, d'après Cedric Sansen, l'artisan créateur, une vision assez réaliste du budget que cela représentait. L'œuf mesure 61,8 mm de haut, en hommage au nombre d'or. Il est orné de pierres fines placées en dégradé de couleur qui forment une spirale. Il repose dans

une chasse ajourée, sur un socle en weirdium, alliage de différents métaux précieux (or, argent, platine...) mis au point par Cédric Sansen. L'esthétique est forte, et la présence auprès de son socle type « joyau de la couronne » d'un spécialiste de la sécurité pour la matinée de présentation renforce sa puissance évocatrice. Lors de cette conférence de presse, il est possible de le toucher, mais en portant des gants, et en le maintenant quelques centimètres au-dessus d'un socle rembourré le protégeant de tout choc. Logique pour un objet valant environ 210 000€, qui serait alors le prix de chasse au trésor actuellement en cours le plus élevé (la Chouette d'or ayant par exemple été estimée à 150 000€ par son créateur).



QUI S'ENRICHIT DES TRÉSORS ?

« Économiquement, si on rentre dans nos frais, on sera déjà contents ! » affirme Vincenzo Bianza, qui met en avant son rêve de jeunesse pour justifier les moyens mis dans l'aventure. Le co-auteur, Edward Preston, est d'ailleurs crédité comme « financier ». Il n'est pas possible d'estimer quelle marge a été prévue sur le prix du jeu pour financer la chasse, mais avec un premier tirage à 10 000 exemplaires, il est clair qu'elle ne suffira pas à couvrir la fabrication de l'œuf. Quel modèle économique préside alors à cette aventure ?

D'une part, les éditeurs affirment évidemment attendre un fort engouement qui donnera lieu à des retirages. À titre de comparaison, les organisateurs de la chouette d'or auraient recensé plus de 200 000 participants depuis son lancement en 1993. Dans l'hypothèse où l'œuf n'aurait pas été trouvé dans cinq ou six ans, il est cependant difficile de parier que des copies du jeu seront toujours en vente pour démarrer l'enquête.

Un autre point essentiel est le gain de notoriété qui peut être espéré avec une opération



d'une telle envergure, gain qui pourra toucher le jeu en soi, mais également de futurs titres inspirés du même univers (l'auteur affirme en avoir écrit la bible, a priori pour le développer sur de futures créations), ou la maison d'édition en tant que telle... voire le cabinet de consultance et *team-building* par le jeu auquel elle est adossée, qui explique peut-être en partie l'accès aux sommes déployées, incongru pour le premier titre d'un éditeur.

« Vous vous rendez compte qu'il y a plusieurs jeux qui sortent par jour? », demandent les représentants de Blackrock, le distributeur. Il devient alors difficile même pour un bon jeu de faire parler de soi: d'après Blackrock, 5 % des sorties dépassent les 5000 exemplaires vendus. On a pu noter ces dernières années de nombreuses présentations qui rivalisent d'hyperboles. **Guardians of Legends** n'y fait pas exception puisqu'il serait, d'après l'éditeur, une « première mondiale dans le jeu de société ». Le rêve d'enfant de Vincenzo Bianza aurait sans doute pu exister avec un prix bien moindre. Mais cet œuf merveilleux est peut-être simplement l'étape actuelle du « toujours plus grandiose » qui touche notre milieu, après les illustrations toujours plus belles, les éléments matériels toujours plus surprenants et massifs. On pense au modèle Kickstarter, mais l'éditeur n'a pas fait mention à l'année de prévente (sur un site dédié) et à la façon dont celle-ci a pu contribuer au financement.

Chasse à l'œuf d'or, chasse à la place libre sur un marché encombré, les deux sont en cours. Bonne chance et bonne sagacité à tous les participants! ✂

GUARDIANS OF LEGENDS, un jeu de Vincenzo Bianza et Edward Preston, édité par Lube (2019) pour trois à cinq joueurs de plus de 8 ans.

POTION EXPLOSION : LE 6^E APPRENTI

Cette deuxième extension permet de jouer jusqu'à six joueurs. On utilise pour cela un second dispensaire, qu'on alimente avec les billes utilisées. Dès qu'il est plus fourni que le premier, on inverse les rôles. C'est une idée intéressante pour gérer la limite de colonnes visible tout en apportant une possibilité d'anticiper quels seront les ingrédients disponibles dans le prochain dispensaire. Toutefois, les tours de jeu pouvant être longs, les parties à plus de quatre resteront occasionnelles. Cette boîte a cependant deux autres intérêts. Le premier est ce second dispensaire, en plastique et donc plus solide que celui d'origine. Il remplace agréablement l'ancien (pour qui ne possède pas une édition récente du jeu de base). On y perd un peu en charme, mais on y gagne en efficacité et en robustesse. Enfin, cette extension propose deux nouvelles potions et un ingrédient supplémentaire, la mandragore, qui sert de joker. Contrairement à l'ectoplasme de la première extension, cet ingrédient est directement mélangé en début de jeu avec les autres dans le dispensaire.

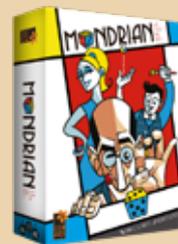
Trois avantages différents, trois bonnes raisons qui peuvent faire de cette extension une occasion d'étoffer le laboratoire des apprentis sorciers. **LG ✂**

LE 6^E APPRENTI, une extension pour *Potion explosion* de Stefano Castelli, Andrea Crespi et Lorenzo Silva, illustrée par Giulia Ghigini et éditée par Edge (2018) pour deux à six joueurs à partir de 8 ans.



IGIARI PRÉSENT SUR TOUS LES TABLEAUX

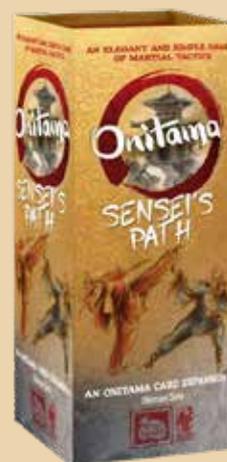
Igari étoffe son catalogue avec deux nouvelles localisations : **Mondrian** et les deux extensions d'**Onitama**.



Mondrian, signé de Israel Cendrero

et Sheila Santos, illustré par Pedro Soto et publié initialement par l'éditeur ibérique Tranjis Games, avait été remarqué par Igari lors du salon d'Essen 2016. Ce jeu de dés et de majorités, particulièrement original de par l'association dextérité / chance de sa mécanique, possède une esthétique particulière fidèle aux œuvres de l'artiste auquel il se réfère. L'autre sortie du jeune éditeur regroupe les deux extensions d'**Onitama**, de Simpei Sato: **Sensei's path** et **Way of the wind**.

Onitama, sorti en septembre 2017, a convaincu les adeptes de jeux abstraits à deux. Il réunit les qualités nécessaires au genre: une accessibilité évidente couplée à une richesse stratégique basée sur l'anticipation. Les deux extensions sorties aux États-Unis sont à présent disponibles sur le marché francophone. La première compte seize nouvelles cartes de mouvement qui viennent s'ajouter à celles de base. On utilise désormais cinq cartes sur 32 possibles. La deuxième, pensée par John Rogers, qui s'est associé à l'auteur original, propose huit nouvelles cartes en double et une nouvelle figurine, l'esprit du vent, contrôlable par les deux adversaires. À suivre chez cet éditeur, la prochaine réédition de **Vabanque**, un jeu de Bruno Faidutti et Leo Colovini, ainsi qu'une première création d'Igari. **VB ✂**



CONTRE VENTS & MARÉES



par Vincent Bonnard



7 WONDERS ARMADA

A lors que les jeux basés sur le *draft* se suivent et s'accumulent, **7 Wonders** vogue toujours le menton haut, fort de ses succès et du statut d'incontournable qu'il possède désormais. Déjà agrémenté d'un contenu diversifié apporté par ses différentes extensions **Leaders**, **Cities** et **Babel**, le voici encore enrichi, quatre ans après la précédente, par une nouvelle extension, **Armada**.

LEADERS (2011)

Première extension sortie rapidement, un an après le jeu de base, elle consiste en de nouvelles cartes, blanches, à l'effigie des grands personnages ayant marqué l'histoire antique. **Leaders** est l'extension la plus incontournable.

Elle ajoute une phase de *draft* avant chaque âge, soit environ dix minutes de plus que la durée classique d'une partie. Les personnages permettent d'orienter légèrement les options stratégiques, optimisent les gains de points finaux et facilitent des combos.

CITIES (2012)

Cities apporte son lot de noirceurs en tous genres. Au-delà de la couleur des cartes, c'est une interaction plus malfaisante et plus agressive qui s'installe au fil des tours. **Cities** met l'accent sur la gestion économique de sa civilisation. D'autres ajouts majeurent son intérêt: les nouvelles merveilles Petra et Byzantium, et surtout la possibilité de jouer en équipes, jusqu'à huit.

BABEL (2014)

Babel est l'extension qui offre le plus de renouveau en termes de matériel. Un plateau central représente la tour. Elle est construite collectivement par l'ensemble des joueurs. Chaque nouvelle partie modifie un élément de règle et reste active jusqu'à son recouvrement. Les grands projets constituent l'autre



élément de **Babel**. À chaque âge, l'un d'eux est lancé et tous les participants obtiennent un bonus s'il aboutit. En cas d'échec, les joueurs n'y ayant pas contribué se voient attribuer un *malus*. **Babel** a eu plus de mal à convaincre les adeptes. Certes, elle confère un caractère plus collectif, interactif et évolutif en raison de ces lois et des objectifs communs, mais elle apporte surtout du chaos et des tours plus longs.

ARMADA (2018)

Si on compte le **Wonderpack**, sorti en 2013, qui propose cinq nouvelles merveilles, **Armada** est donc la cinquième des sept extensions prévues. Son apport principal réside dans le plateau individuel Navigation sur lequel les joueurs placent, au début de chaque piste, un bateau de chacune des quatre couleurs correspondant à celles des cartes, et donc des stratégies de base. Pour progresser sur l'une d'entre elles, il faut donc jouer une carte associée. Parfaitement fidèle à l'esprit original, **Armada** accentue la profondeur apportée par **Leaders**. Le développement des axes stratégiques est encore plus poussé et l'interaction gagne en profondeur grâce aux affrontements plus globaux et au commerce permis avec ses voisins plus lointains. La maturation de quatre ans offre une nouvelle extension essentielle qui ravira les amateurs. ✂

ARMADA, une extension pour 7 Wonders, un jeu d'Antoine Bauza, illustrée par Étienne Hebing, Dimitri Chappuis et Cyril Nouvel, éditée par Repos Production (2018) pour trois à sept joueurs à partir de 10 ans.

COMMENT
ÇA MARCHE

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.

Pour finir, d'autres membres de la rédaction donnent un ou deux avis complémentaires. Pour certains jeux, très récents ou peu pratiqués par nos collaborateurs, il n'y en aura pas, ou nous inviterons une personnalité extérieure à donner son point de vue. ✂

**QUI A FINI LE
ROULEAU DE PQ SANS
LE REMPLACER ?**

**QUI A MAL PRONONCÉ LE NOM
DU MEUBLE FÖRHÖJA
À UN VENDEUR IKEA ?**

**QUI A TAGUÉ PROMOTION
SUR LES POULETS SUR LE
COMMISSARIAT DE POLICE ?**



Vous, les joueurs, êtes les témoins : vous avez aperçu le coupable pendant une poignée de secondes...

Maintenant à vous de le décrire !

OUI MAIS chacun ne décrit qu'une seule partie du coupable, et sans savoir laquelle avant !

Comment était son nez ? Sa barbe est-elle fournie ?

Arriverez-vous à mémoriser et à transmettre les informations correctement et rapidement à votre coéquipier ?



UN JEU COOPÉRATIF ET DRÔLE !



**2 MINUTES 30 POUR DÉCRIRE
ET RETROUVER LE COUPABLE !**



DÉTECTIVE

DE BON

CONSEIL



par **Unt' Margaria**

POINTS DE VUE

Hélène Graveleau

Le juste dosage de narration, de déduction et de manipulation du matériel. Palpitant !

Yves Cavalier

Un travail d'orfèvre qui donne un sérieux coup de vieux à *Sherlock Holmes*, *Détective conseil*.



La brigade dirigée par Delaware est constituée des meilleurs des meilleurs : anciens policiers, anciens agents du FBI... Tous mettent leurs capacités en commun pour résoudre des affaires sensibles. Ce matin, c'est un cas d'apparence anodine qu'on leur propose : une montre volée, retrouvée dans une vente aux enchères. Mais rien n'est aussi facile et, de fil en aiguille, ils seront impliqués dans un scandale historique aux répercussions dangereuses et bien actuelles.

MODERNITÉ & NUMÉRIQUE

Si la boîte est belle, avec sa scène nocturne qui tire vers la modélisation virtuelle, ce n'est pas son contenu qui va déchaîner les passions, de prime abord. Cinq *decks* représentent les cinq enquêtes de ce premier *opus*. Hormis la carte de couverture de chacune, rien n'est illustré. Un plateau permet de déplacer le meeple Voiture vers les différents lieux; un autre, de tenir le compte du temps écoulé, en heures, puis en jours. Il y a aussi une grosse poignée de jetons, qui ne sont pas tous essentiels et laissent sans doute de la place pour de futures enquêtes, et cinq tuiles Personnage, chacun défini par une photo d'identité et une capacité spéciale. Cela pourrait sembler un peu vide pour un jeu de ce calibre, mais le gros du matériel est hors de la boîte. La base de données Antares, qui n'est pas une application *smartphone*, mais accessible sur Internet (il est d'ailleurs plus aisé de l'utiliser à son plein potentiel depuis un ordinateur que depuis un téléphone), a dû demander une somme de travail conséquente, et elle apporte énormément à l'immersion en proposant une interface qui pourrait être celle

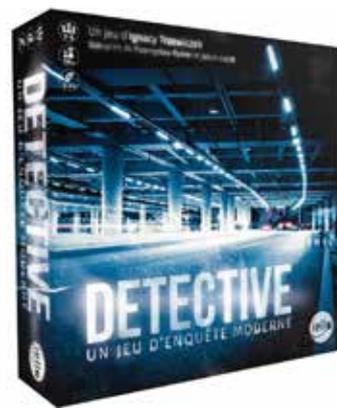
de l'équipe de choc d'une série TV.

ENQUÊTE D'ACTION

Il faudra coopérer finement pour espérer tirer son épingle de la casquette de Sherlock face aux cinq scénarios de *Détective*. L'introduction donne le ton, ainsi que les premières pistes que l'équipe peut suivre. Celles-ci peuvent être à réaliser dans l'application (consulter la fiche d'une personne dans la base de données) ou correspondre à une carte à extraire du *deck*. Tout résulte dans une lecture de texte (beaucoup d'ambiance, mais également beaucoup d'informations) et dans l'ouverture de nouvelles pistes à suivre. En bas des cartes, une iconographie indique si elles ont un verso et si l'accès à celui-ci est gratuit ou coûte des jetons de compétence. Ces jetons sont collectés en début de partie en fonction des personnages présents ou peuvent s'acquérir par des capacités spéciales. À noter que la décision de ne pas pousser plus loin cette piste, et donc de ne pas retourner la carte, est définitive. C'est le premier élément de choix déchirant.

En fonction du scénario, le temps disponible est variable. Ce critère est essentiel, car c'est le coût de chaque action. Celles réalisées dans Antares ne coûtent rien, tandis que toutes les cartes indiquent un coût en temps. Les actions hors base de données ont également un lieu attribué, sur lequel il faut que l'équipe se trouve pour pouvoir suivre cette piste; le déplacement d'un lieu à l'autre coûte toujours une heure. Les choix déchirants continuent donc, car toutes les pistes ne pourront pas être suivies. Le temps est limité par les jetons Stress, qui correspondent au nombre maximum d'heures supplémentaires que peuvent réaliser les enquêteurs; chacun fait perdre un point lors du calcul du score.

Pourtant, toutes les pistes sont théoriquement intéressantes. Parfois, elles ne serviront pas à l'enquête en cours, mais permettront de récolter des cartes Intrigue, à intégrer à un futur scénario pour des *bonus* en début de partie. D'autres sont, par contre, redondantes avec les informations déjà trouvées, et une grande part du concept consiste à des discussions sans fin entre les joueurs afin d'émettre des



AUTEURS

Ignacy Trzewiczek, Przemysław Rymer & Jakub Lapot

ILLUSTRATEURS

Aga Jakimiec & Rafał Szyma

ÉDITEUR 2018

lello

GENRE

Enquête

PUBLIC

Public averti

ÂGE

Dès 16 ans

DURÉE MOYENNE

120 à 180 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 1 à 5

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

hypothèses qui conduiront à privilégier une piste à suivre.

Selon les découvertes, les enquêteurs pourront être amenés à se connecter à Antares pour consulter les fiches des suspects, des comptes rendus d'interrogatoire ou pour entrer dans la base des signatures matérielles, ADN ou empreintes digitales. La correspondance entre ces signatures (entre l'empreinte de John Doe et celle trouvée sur la bouteille de champagne, par exemple) est le seul moyen d'obtenir des preuves formelles, tout le reste n'étant que suppositions.

Lorsque l'équipe pense avoir compris les événements ou lorsqu'elle est à court de temps, Antares propose d'accéder à un questionnaire à choix multiple pour remplir le rapport d'enquête. Il ne s'agit alors pas d'avoir compris tous les tenants et aboutissants, mais bien de se référer aux questions de recherche définies par l'introduction... du moins pour les questions principales. Une série de questions secondaires interrogeront la compréhension d'éléments moins essentiels. Les réponses apportées, les preuves trouvées et le stress accumulé déterminent le score et donc la réussite ou l'échec.

AU RAPPORT! **Une immersion pas exempte de malaise**

Le premier élément à saluer est le choix thématique original de **Détective**, qui mérite totalement son PG16. Plongeant très rapidement dans des questions liées à la Seconde Guerre mondiale, navigant à travers des intrigues historiques et actuelles, l'enquête est traversée par un réalisme glaçant. Il est renforcé par ce que la boîte affiche comme un bris de quatrième mur, à savoir la possibilité de chercher des informations en ligne pour en apprendre plus sur des événements historiques ou des positions géographiques. L'immersion est favorisée par le *look* de la base de données, par l'anticipation du temps que prendra chaque piste avec un raisonnement logique (même si on a parfois des surprises), mais surtout par les répercussions de chaque décision prise. Quel caillou soulever? Aucun n'est exempt d'anguille. Pour autant, il n'est pas possible, ni réellement utile, de tout creuser. L'expérience apprendra à ne pas chercher à tout prix à utiliser chaque minute disponible, le stress coûtant très cher sur la victoire.

L'histoire, brillamment écrite, soutenue par des textes d'ambiance longs qui concernent autant les éléments de l'enquête que les difficultés rencontrées par les enquêteurs face à une administration pas toujours coopérative, porte clairement le titre.

On ne peut qu'espérer que les petits défauts d'Antares, notamment le système de signature pas parfaitement clair et qui affiche des correspondances pas évidentes à lire (une correspondance ADN de 92% est considérée comme désignant la même personne).



Un petit tour dans l'aide en ligne est très bénéfique en ce sens. Ces éléments ne gênent cependant que si l'on cherche réellement la victoire, et il n'est pas certain que ce soit la motivation première, justement parce que la recherche de la vérité dépasse l'objectif ponctuel. Des défaites accumulées sur les premiers scénarios peuvent être signe d'une avancée trop forte vers l'intrigue sous-jacente, au détriment des éléments immédiats.

Contre la montre (mais quelle belle horlogerie!)

Dans un titre comme **Détective**, on ne salue pas que son contenu effectif, malgré la très grande qualité de celui-ci (on ne répétera jamais assez à quel point l'histoire est ciselée et surprenante dans ce à quoi elle ose s'attaquer). Ce sont également les perspectives ouvertes qui font saliver. Certes, la mécanique en elle-même n'est pas très éloignée de **Sherlock Holmes détective-conseil**, avec des informations de départ qui guident vers des pistes, qu'il va falloir peser soigneusement, car le temps manque. Cependant, l'aspect très minimaliste de cette mécanique, couplée à l'utilisation du *web* qui permet d'ajouter des médias divers, est un marchepied qui peut être efficace pour prendre son élan... et clairement, les auteurs impliqués dans cet *opus* le savent. Les différents scénarios proposent déjà une assez grande variété d'adaptations et de ressentis pour montrer une multiplicité de possibilités. Le troisième, notamment, se permet de prendre le jeu sous un angle complètement différent et d'accentuer l'aspect temporel pour encore plus de pression.

Le minimalisme de la boîte devrait également permettre des évolutions de la base de données, voire un processus d'amélioration continue, complètement sans coutures, vu de l'extérieur. Bref, de quoi trépigner d'ici à mettre la main sur la seconde enquête sous le soleil de Los Angeles... ☘

POUR TROIS CUBES DE PIERRE & UN D'IMMERSION

LES JEUX DE SOCIÉTÉ ONT-ILS UN QUATRIÈME MUR ?

par Unt' Margaria



En expliquant qu'il est possible de faire une recherche sur internet lorsque le symbole correspondant apparaît sur une carte, la règle de *Détective* affirme que ce mécanisme revient à « faire tomber le quatrième mur ». Devenu à la mode dans l'univers du cinéma, ce terme a-t-il un sens pour le jeu de plateau ?

THÉÂTRE DES OPÉRATIONS

Le quatrième mur et, avec lui, la possibilité de le briser, est à l'origine un concept de théâtre. Diderot proposait notamment à l'acteur de jouer comme si un mur se tenait entre lui et le public, comme si le rideau ne s'était jamais levé, afin de favoriser l'immersion dans la pièce. Le personnage n'a pas conscience de la présence d'un public, le public pourrait ne pas savoir que l'acteur interprète un personnage. Rompre le quatrième mur revient alors à s'adresser directement au public, ce que fait notamment l'*aparté* dans les comédies: ce que théorise Diderot tient plus du conseil de jeu qu'il souhaite imposer que d'une règle absolue.

Au cinéma, le quatrième mur est presque tangible, représenté par l'écran, puisque le personnage et le public ne sont même pas dans la même pièce. Le faire tomber est un effet de style, le plus souvent comique, et peut être plus ou moins marqué: soit le personnage admet clairement qu'il est dans un film, soit il fait par exemple référence à des rôles précédents de l'acteur qui l'interprète. Du clin d'œil appuyé à la rupture d'immersion souhaitée, tous les degrés sont possibles.

LA BOÎTE EST-ELLE FERMÉE ?

Comment alors parler de quatrième mur dans le monde du jeu ? Sa rupture la plus célèbre dans le milieu du jeu vidéo est probablement le combat contre Psycho Mantis dans *Metal gear solid*. Après avoir ordonné que la manette soit posée, il affirme être capable de la faire bouger, ce que la console fait en déclenchant une vibration. Utilisant la mémoire de la console, il commente les parties en cours de différents titres et les sauvegardes effectuées. Il rompt ainsi la frontière qui se tient entre l'univers ludique et ses pratiquants. Dans les règles de *Dungeon petz*, qui précisent que



lorsqu'un monstre disparaît, un cube de viande est ajouté au marché, on mettra à la place un cube de légume si c'est la plante carnivore, un jeton or si c'est le golem... mais « ce n'est qu'un point de règle », commentent les assistants en marge, le monstre est bien parti vers une ferme à la campagne où il sera heureux. En faisant des personnages du jeu qui prennent la parole ici des êtres conscients de l'existence des règles, c'est bien une rupture similaire, quoique bien moindre et à des fins plus humoristiques que perturbantes, qui survient. La frontière stricte qui veut que les personnages ne se sachent pas « dans un jeu » est brisée et le couvercle, pour ainsi dire, ne les protège plus.

Ce que propose *Détective*, en intégrant des éléments du monde réel dans l'enquête à l'aide du moteur de recherche, tient sur un ressort contraire, mais a la même implication d'ouverture de la boîte, puisque l'univers du jeu se prolonge hors de celle-ci.

À QUOI SERVONS-NOUS ?

Cependant, cette boîte ne peut pas être un univers clos et autonome puisque rien ne se passe sans le joueur, qu'il pousse des cubes, lance des dés ou tienne une manette. Les personnages sont soit des morceaux de carton ou de plastique à qui l'on confie un concept, inconscients de leur propre existence, soit, au mieux, des joueurs/acteurs qui n'ont aucun public à qui cacher leur dichotomie. Ils ne font pas les mouvements des personnages, tiennent généralement d'autres discours que ceux faisant partie du jeu (l'équipe de secours de *Pandémie* ayant peu de raisons de demander si quelqu'un veut du soda). Il n'y a de fait pas de mur possible entre le joueur et le jeu, qui dépend de son implication, ni entre la partie en cours et le reste de la pièce... quoique. Le podcast *Je game, moi non plus*, consacré au jeu vidéo, propose la notion de « troisième espace » pour désigner l'interaction entre le jeu et celui qui le pratique. C'est la façon dont les éléments entrent en



résonance dans cet espace qui permet ou empêche l'immersion. En suivant cette idée, on peut considérer que si quatrième mur il y a, les participants sont à la fois à l'intérieur et à l'extérieur.

Si l'objectif était la recherche de l'illusion la plus complète, le fait de pouvoir penser réellement être un détective sillonnant la ville et interrogeant des suspects, le simple fait de chercher une carte dans un paquet ou de dépenser un jeton serait une rupture. On peut donc supposer que, bien que conscients d'une certaine limite due au fait qu'ils sont dans leur salon, les joueurs sont en attente d'un certain niveau d'illusion. Celle-ci est en partie créée par la cohérence des règles: tant que les actions s'enchaînent « comme si » on était un détective, un éleveur ou une équipe détachée par l'armée, rien ne force à se rappeler que ce n'est pas le cas et on peut « s'y croire ». Elle dépend également en partie du comportement des joueurs qui souhaitent ou non la prolonger. Cette conception de l'immersion se rapproche de la suspension consentie d'incrédulité demandée dans la fiction: la magie peut exister si elle rentre dans les règles de l'univers dépeint, mais il n'est pas acceptable qu'Elisabeth II se mette brusquement à léviter dans un *biopic*; de la même façon, il serait fort malvenu qu'un vampire fasse son apparition dans **Sherlock Holmes détective-conseil**.

LE CONTRAT NARRATIF COMME MUR DANS LE JEU DE PLATEAU

On pourrait alors parler de rupture de contrat narratif plutôt que de quatrième mur. S'il s'agit d'une rupture thématique, elle aura d'ailleurs peu à voir avec cette frontière en ce qu'elle ne s'adresse qu'à la part spectatrice du joueur, le personnage qu'il incarne en étant réduit à accepter le changement comme faisant partie de son univers. Ainsi, les fermiers d'**Agricola** verront arriver les extraterrestres en se préoccupant plus de leurs récoltes que de la cohérence, avec l'introduction du **X-Deck**, tout comme les francs-tireurs chercheront sans doute à éliminer l'hypothèse du vampire sans que Wiggins ne doute jamais d'être Wiggins.

Au contraire, la rupture mécanique et matérielle force les participants à se rappeler l'existence des

règles et des cartes et qu'après tout, ceci n'est qu'un jeu... ou le contraire, en fonction de l'ambiance installée. **Psycho Mantis** a traumatisé une génération justement parce qu'il s'incrétait dans la vie et le salon des *gamers* et renforçait leur implication, mais son interaction avec la console peut produire l'effet inverse quand le joueur n'est pas déjà dans l'ambiance. De la même façon, les avis divergent sur le *gimmick* qui consiste à demander de récupérer un élément matériel jusqu'alors caché dans le fond de la boîte sous le thermoformage, fréquent dans les jeux à tendance narrative qui cherchent ainsi à créer un effet de surprise. Cet effet peut fonctionner tout comme faire grincer des dents ceux qui n'aiment pas qu'on leur rappelle ainsi l'existence du carton. Plus clivante encore est l'utilisation constante de la boîte de la série **Exit**, où c'est un indice laissé là par un esprit sadique, personnage *a priori* pas au courant qu'il n'est pas réel, qui conduit les victimes vers l'observation d'un objet qui n'existe pas pour le créateur des énigmes.

POUR CONCLURE... LE CONTRAT

En revenant vers ces exemples impliquant la diégèse, on note donc qu'il y a encore une fois deux catégories de rupture de contrat narratif. Celle qui implique le personnage non joué peut être rangée derrière l'expression quatrième mur, celle qui n'implique que le joueur (au travers ou non du personnage joué) aura plus de mal à y appartenir. Sans oublier que le mur n'allant pas de soi dans le monde du jeu de plateau, il importe de l'installer avant de le briser si l'effet de ce décalage est voulu, qu'il soit humoristique ou inquiétant.

Au final, **Détective** brise-t-il le quatrième mur? Oui, même si c'est dans le sens inverse de ce qui est généralement admis par cette expression, en faisant entrer le réel dans la narration. Il respecte, par contre, le contrat narratif, qui tient en grande partie à la cohérence historique des faits présentés, qui s'appuient sur des événements réels, et au fait que les enquêteurs ont toutes raisons de s'appuyer sur les données existantes en ligne pour s'informer!

DE L'HISTOIRE À LA BOÎTE

RENCONTRE

IGNACY TRZEWICZEK RACONTE DÉTECTIVE

par Unt' Margaria



Il n'est plus à démontrer que côté jeu, il est intéressant de jeter un coup d'œil du côté de l'Europe de l'Est! Ignacy Trzewiczek est l'auteur de plusieurs titres qui ont fait leur chemin (**Robinson Crusoe**, **Settlers...**) ainsi que le propriétaire de Portal Games, la maison d'édition qui produit ses jeux, mais aussi **Cry havoc**,



Neuroshima hex!... Le tout en affichant la volonté d'y raconter des histoires. Rencontre autour de **Détective** et de la référence à l'histoire polonaise qui y est transmise.

PLATO Pouvez-vous raconter la genèse du jeu? Comment a-t-il évolué au fil du développement?

IGNACY TRZEWICZEK La mécanique est directement inspirée du merveilleux **Sherlock Holmes détective-conseil**, dont je suis personnellement fan. Le thème et l'histoire se rapprochent de True detective, la série d'HBO.

Le jeu (comme tous les jeux de plateau!) a connu une dizaine d'itérations successives et a évolué lentement au cours du projet. Trois ans ont passé entre le premier prototype, le premier scénario et le produit fini... Vous pouvez imaginer le travail qu'il y a derrière! Les premières versions ont été playtestées en 2016, avec trois livrets différents qui correspondaient à trois types d'indices, pas de cartes ni de lieux... Mais la mécanique incluait déjà les notions de temps et de stress.

PLATO Est-ce que la base de données Antares était présente à l'origine? Pourquoi un site web plutôt qu'une application sur téléphone?

IT Oui, depuis le début, nous souhaitons que les joueurs puissent se prendre pour de vrais enquêteurs du FBI, donc avoir accès aux bases de données de la police. Dès le premier cas, en 2016, nous

« Nous sommes très impatients de présenter la série Signatures, une gamme d'extensions écrites par les plus grands auteurs narratifs du monde du jeu. »

savions déjà que le site web de la police serait un aspect important du jeu. Nous souhaitons un site plutôt qu'une application pour des raisons d'immersion. Je doute que les agents du FBI aient des « applis FBI » sur leurs smartphones... mais je suis sûr qu'ils se connectent au système informatique du FBI pour vérifier des informations et des données! C'est vers cette sensation que nous voulions aller.

PLATO Combien d'auteurs ont été impliqués dans l'écriture? À quel stade du développement sont-ils arrivés?

IT Je trouve cette partie de l'histoire fascinante, j'en ai d'ailleurs fait un article sur mon blog Boardgames That Tell Stories. Il y a trois auteurs cités sur la boîte: Przemysław Rymer a écrit l'histoire proprement dite; Jakub Lapot l'a révisée, mais a surtout vérifié les faits et réalisé le travail très difficile qui consiste à rendre chaque petit détail crédible et cohérent; pour ma part, je me suis occupé de faire de cette histoire un jeu.

Détective ne serait pas un tel succès sans le talent combiné de trois personnes. Sans Przemyslaw, pas d'histoire, cette histoire qui est si complexe, fascinante, impliquante. Sans Jakub, il y aurait des tonnes d'incohérences, d'erreurs dans les scénarios. Sans moi... il n'y aurait pas de jeu! Nous avons de la chance de nous être trouvés pour ce projet et de nous être complétés si parfaitement.

PLATO Comment avez-vous choisi ce thème? D'où vient notamment l'envie de parler de la situation de la Pologne pendant la Seconde Guerre mondiale?

IT J'ai demandé à Przemyslaw d'écrire une histoire qui soit sombre et sérieuse. Je lui ai parlé

de mes séries préférées, notamment donc True detective. Un des points qui rendent le jeu unique, c'est le fait de briser le quatrième mur, d'utiliser des événements qui se sont effectivement produits et d'autres faits réels en tant qu'éléments de l'histoire. Przemyslaw a fait le choix de rattachier l'intrigue à la Seconde Guerre mondiale. J'ai vraiment été épaté en lisant le script pour la première fois!

PLATO La difficulté fait partie de l'immersion... Comment règle-t-on un jeu de ce type pour qu'il soit malgré tout possible de gagner?

IT C'est un processus très simple, mais très long: des playtests, encore, encore et encore! Nous avons une douzaine de groupes qui ont testé les enquêtes et nous avons apporté des modifications et des mises à jour tant que nous n'étions pas satisfaits du résultat. Pour cela, chaque groupe enregistrait sa partie sous forme audio, et j'ai écouté toutes les bandes-son pour analyser leur cheminement. Cela a permis de déterminer quels indices étaient trop évidents, ou au contraire trop bien cachés, lesquels n'étaient pas clairs et pouvaient mener à de mauvaises conclusions... Pour chaque test, j'avais des pages entières de notes qui permettaient de mettre à jour le texte, de changer quelques phrases, avant d'envoyer le prototype à un nouveau groupe. Simple, n'est-ce pas? Mais laborieux!

PLATO Quelles sont les prochaines étapes pour la gamme? Est-ce que les prochains scénarios auront des partis pris aussi forts?

IT Les prochains scénarios seront différents, nous nous baladons dans des univers variés pour fournir des cadres intéressants. Le premier, **L.A. Crimes**, qui vient de sortir, plante le décor à Beverly Hills en 1986 et est très inspiré de films des années 1980 comme Le flic de Beverly Hills ou 48 Heures. Beaucoup d'autres sont en développement. Nous sommes très impatients de présenter la série **Signatures**, une gamme d'extensions écrites par les plus grands auteurs narratifs du monde du jeu. Les deux premiers concernés sont Rob Daviau (**Pandemic legacy**, **Betrayal at the house on the hill...**) et Mike Stelinker (**Pathfinder**, **Apocrypha...**).



LE BLOG QUI RACONTE DES HISTOIRES

L'expression «Boardgames that tell stories» est déjà celle affichée sur le site de Portal Games. Elle affirme que les auteurs de jeux partent de la même envie qu'un romancier ou un cinéaste. Sur son blog, Ignacy Trzewiczek se préoccupe du rapport que les jeux entretiennent à la narration qu'ils développent en tant que réflexion sur le game design. Il décrit par exemple l'effet de l'échec sur le déroulement de l'histoire dans les campagnes (dans **Pandemic legacy**, le déroulé continue, car **Pandemic** «n'a rien à faire de cette poignée de types qui cherchent à sauver le monde»), faisant le lien avec ce qu'il souhaite développer pour **First Martians**. Il évoque également les anecdotes qu'il vit dans le monde du jeu. Le blog reprend du poil de la bête depuis début 2019 avec la participation de Matt Dembek.

L'article évoqué ici met l'accent sur le moment où il a découvert que **Détective** était un moteur permettant d'y greffer toutes sortes d'univers. Le ton employé tient parfois plus du conte merveilleux que du rapport au réel («Nous leur avons ouvert les yeux. Ils ont compris ce qui m'était apparu à Alton. **Détective** est un système qui permet de raconter des histoires. Nous avons souri tous ensemble.»), mais on y glane quelques infos croustillantes: le fait que le scénario imaginé par Rob Daviau se déroule dans l'espace, le fait qu'une enquête à la mode Stranger things ait été envisagée... Même lorsque Trzewiczek veut parler de réel, c'est la projection dans l'imaginaire qu'il réveille.

PLATO Êtes-vous personnellement fan de jeux coopératifs? Qu'est-ce qui vous plaît dans cette mécanique?

IT Avant, je détestais les jeux coopératifs! Je suis devenu fan au fil des années, quand leur qualité et leur variété se sont améliorées. Je ne joue pas à ceux que j'ai personnellement créés, évidemment! Mais il y a beaucoup de coops dans ma collection; en ce moment, mon préféré est sans doute **Aeon's end**. C'est l'esprit d'équipe qui me plaît dans ce type de jeux. J'ai fait partie d'équipes sportives toute ma vie, je joue au football toutes les semaines depuis trente ans... Avec les jeux coop, c'est la même sensation, celle de faire de notre mieux ensemble pour que l'équipe puisse gagner. Chacun à ses qualités, chacun apporte quelque chose à l'équipe.

Actuellement, les jeux d'enquête ont inspiré plusieurs créateurs à la suite de **Sherlock Holmes détective-conseil**. **Chronicles of crime** en est autant inspiré que **Détective**, par exemple, mais je pense qu'on peut espérer beaucoup plus de titres de ce type dans le futur. Nous sommes nombreux à aimer les histoires, et notamment les romans policiers!

PLATO Quels sont vos prochains projets?

IT Je donne en ce moment la dernière main à **Empires of the north**. Le jeu part à l'impression dans les prochains jours, je vérifie les cartes et tous les derniers petits détails. Il s'inscrit dans l'univers assez populaire de **Settlers**. C'est un jeu à moteur avec des factions, quelque chose qui peut sembler classique, mais avec un twist! Il y a beaucoup de variété avec six decks différents. ✂

SAMSARA

LIFE BUILDING



par **Vincent Bonnard**

POINT DE VUE

Hélène Graveleau

Attention à ne pas oublier la course aux objectifs, trop concentré sur la construction de son deck.



Samsara est un pur produit périgourdin. Des joueurs ont eu envie de créer leur maison d'édition après l'avoir découvert, lors d'une soirée organisée au sein d'une association locale. Plusieurs fois récompensé par des prix de créateurs et initialement financé grâce à une campagne sur la plateforme participative Kickstarter, Samsara est désormais disponible en boutiques.

LE MATÉRIEL

L'illustration de la boîte aux tons violacés révèle le parti pris graphique très *cartoon* choisi pour figurer des animaux anthropomorphes. La thématique, définie dès la création du jeu, apporte une originalité certaine au genre déjà bien fourni. C'est en effet une aventure basée sur la réincarnation qui vient nourrir la mécanique de *deckbuilding*.

Chaque partie du plateau central octogonal représente une phase de la vie, de la naissance à la mort, en passant par la carrière. Une pile de cartes liées est placée en correspondance. Des réserves de jetons Amulette sont disposées à chaque intervalle entre les joueurs. Chacun reçoit un *deck* de départ composé de quatre cartes Bon karma et quatre Mauvais karma, une figurine cartonnée, un petit plateau individuel ainsi qu'une aide de jeu.

LES RÈGLES

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur déclenche la fin de partie en remportant une cinquième amulette. On commence par déplacer sa figurine pour changer de phase. À la main de quatre cartes piochées dans son *deck* est ajoutée la carte correspondant à cette tranche de vie. Une action, facultative, peut être déclenchée grâce aux cartes améliorées. Certaines ont un effet immédiat; d'autres, un permanent valable jusqu'à l'achat d'une amulette. Le tour se termine par l'éventuel gain d'une amulette. Si un joueur cumule sur ses cartes en main tous les symboles illustrés sur une amulette, il la remporte. Réunir la combinaison de symboles est parfois compliqué, car les cartes n'en



comportent qu'un ou deux de bons. Il est possible d'utiliser les noirs, qualifiés de mauvais, pour remporter plus aisément les fétiches. Seulement, cette solution de facilité oblige à ajouter des cartes Mauvais karma à son *deck*. Et il est très difficile de s'en débarrasser. Autre point important: se placer au même endroit qu'un adversaire oblige à lui offrir une carte positive. De plus, lorsque l'on se déplace au-delà d'un cycle de vie, on doit se réincarner et rendre au Samsara deux bonnes cartes de sa main. Le joueur qui possède cinq amulettes et, en cas d'égalité, le moins de mauvais karma, est le vainqueur.

NOTRE AVIS

Samsara procure dès les premiers tours des sensations particulièrement agréables. Le fait d'ajouter une carte dans sa main pour pouvoir éventuellement la jouer immédiatement ouvre de nombreuses opportunités tactiques, que ce soit dans le choix des actions ou l'utilisation de ressources manquantes au gain d'une amulette. Cela génère une dimension très opportuniste. Les cartes avec des effets récurrents renforcent ce sentiment de contrôle. Devoir les défausser à l'achat d'une amulette donne un tempo très particulier qui fait de cette mécanique une réussite. Le rythme est d'ailleurs une question centrale dans **Samsara**. Trouver une bonne cadence entre la corruption *via* les cartes Mauvais karma et la défausse de ses bonnes cartes lors de la réincarnation est l'une des clés de la victoire.

Les premières parties sont ainsi très agréables. Mais **Samsara** dans la version boutique, sans bonus et sans extension, manque cruellement de rejouabilité. Certes, chaque personnage dispose de pouvoirs différents et il est avant tout question d'adaptation face aux choix adverses. Cela ne suffit malheureusement pas à renouveler le plaisir, car les cartes du Samsara et, par conséquent, les effets des actions, sont toujours les mêmes d'une partie à l'autre. Cela rend cette course vers la victoire un peu répétitive. ☘

AUTEUR

Sylas

ILLUSTRATEUR

Nicolas Sauge

ÉDITEUR 2019

Oka Luda Éditions

GENRES

Deckbuilding
& déplacement

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 12 ans

DURÉE MOYENNE

15 minutes par joueur

NOMBRE DE JOUEURS

De 1 à 5

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

BUNNY KINGDOM™

in the Sky



Explorez
le Grand Nuage



Érigez des
Carottadelles



Découvrez des
Ressources
merveilleuses



Accueillez un
5^e seigneur Lapin
dans le Royaume !



UN JEU DE DRAFT
ET DE PLACEMENT DE
RICHARD GARFIELD
ILLUSTRÉ PAR
PAUL MAFAYON

Et n'oubliez pas
de développer
le Commerce !



www.iello.com

Actualités, jeux & concours...

SUIVEZ-NOUS !



« LE TEMPS, C'EST MOI » (CITATION ATTRIBUÉE À LOUIS XIV)

par Pierre Desseuf



« Bob ? Préparez-moi un caisson, je dois faire des sauts dans le temps.

- **Quoi ? Ce n'est pas la procédure habituelle !**

- **Grouillez-vous, Bob, Madame est sortie, et c'est la fin d'un cycle T.I.M.E Stories. Vous-même seriez en difficulté... Je dois retourner au début du projet pour vérifier si les promesses ont été tenues.**

- **Comment ? La fin de nos aventures ?**

- **Mais non, Bob, le cycle bleu arrive... Énergie ! »**



RETOUR SUR L'AVENTURE Janvier 2013

La vie d'un joueur est faite de rumeurs, d'attentes et de frustrations jamais assouvies. C'est justement un article sur internet en décembre 2012 qui attire la première fois notre attention sur le travail de Manuel Rozoy. Sébastien Pauchon de GameWorks y présente une toute nouvelle expérience à mi-chemin entre le jeu de plateau et le jeu de rôles. Suffisamment alléchant pour que la rédaction de *Plato* rencontre l'auteur dès la rentrée pour quelques confidences dans un article du numéro 53. Les lecteurs peuvent y lire déjà les détails d'un projet qui s'annonce novateur. Manuel explicite les différentes prémisses de sa première réalisation: d'abord retrouver les sensations d'un jeu de rôles en utilisant le support d'un jeu de plateau pour sa facilité de mise en place; y mélanger l'excitation de la découverte des nouveaux paquets de cartes comme à **Magic** et le plaisir d'explorer de nouveaux scénarios à chaque fois. Favoriser le relationnel et l'immersion comme en « grandeur nature », tout en bénéficiant d'une charte graphique du niveau des jeux vidéo. Cette volonté de l'auteur de retrouver le meilleur de ses différentes expériences ludiques s'incarnerait ainsi dans des *decks* à explorer — d'où le terme inédit de *decksploring!* — autour d'une thématique de voyages temporels permettant de parcourir plusieurs époques, tout en utilisant le compte à rebours pour créer un sentiment d'urgence. « *Le système est pensé comme un bac à sable: il doit permettre tous les types de scénarios, compétitifs ou coopératifs, solo...* » confie l'auteur. Émoustillés, nous voilà

maintenant prêts pour une longue attente... Le jeu deviendra-t-il réalité ou sera-t-il emporté dans les brumes temporelles comme toutes ces idées non réalisées ?

Octobre 2015

L'avantage des sauts temporels est que l'on peut franchir deux ans et demi d'un simple paragraphe à l'autre. Nous sommes désormais au rendez-vous fatidique: un jeu qui provoque tant de désirs sera-t-il à la hauteur des espérances? C'est surtout le début du cauchemar des commentateurs de la presse écrite et internet: comment évoquer et chroniquer ce titre dont l'intérêt repose sur le secret du scénario afin que les joueurs profitent pleinement de leur expérience? La rédaction de *Plato* en prend son parti en sortant un dossier de douze pages en couverture (voir *Plato* n° 86) en décrivant un scénario fictif essayant de transmettre au lecteur les sensations d'une vraie partie. Il faut bien ça pour un concept réputé novateur.

Première constatation: le jeu sort dans un concert de commentaires tous azimuts, positifs ou négatifs. Les controverses s'enchaînent: des trois scénarios initialement évoqués pour pourvoir la console n'en reste qu'un, les autres étant proposés dans des boîtes séparées, et les irrités accusent l'éditeur de vouloir transformer les clients en vaches à lait par rapacité mercantile. Pire encore, chaque scénario coûterait trop cher, et l'on voit de savants calculs fleurir en termes de rentabilité ludique de l'heure jouée par euro dépensé. Bien pire encore: chaque intrigue n'étant jouable qu'une fois, on voit certains internautes se demander s'ils jetteront leur *deck* à la poubelle une fois l'aventure terminée ou s'ils le brûleront; d'autres expliquent qu'il est peut-être envisageable d'acheter les boîtes à plusieurs pour en partager le prix, et ensuite de les donner ou les faire rejouer à ses amis... Détracteurs et défenseurs joutent sur les forums; certains rôlistes raillent une nouveauté qui se prend pour un jeu de rôles tandis que d'autres brocardent un jeu de plateau qui n'en est pas un.

Que ce soit dit: **T.I.M.E Stories** serait un jeu clivant!

Il en va comme cela dans la vie de notre petite « communauté » ludique qui aime s'enflammer pour des sujets futiles en oubliant de passer son chemin

FRUSTRATION POSITIVE À LA COUR

Un scénario de T.I.M.E Stories repose sur le fait qu'à chaque échec, l'équipe aura envie d'y revenir avec de nouveaux éléments et une nouvelle envie de réussir. Frustration de l'échec qui, si elle devient trop éprouvante, peut simplement conduire à la déception ou à l'abandon. Voilà pourquoi à Plato — et pas que —, on vous conseille d'ignorer la carte 84 et de répéter juste la 83. Vous comprendrez...

pour laisser ceux qui aiment le jeu décider de sa survie par leur passion.

Pendant que défenseurs et détracteurs s'affrontent, l'équipe Plato est à pied d'œuvre pour profiter de ce qui semble être une innovation! Graphisme épuré d'un produit informatique, la console tient ses promesses et les panoramas se succèdent comme si l'on cliquait sur chaque lieu. Le « *decksploring* » est incontestablement d'emblée une réussite sur les premiers scénarios: on prend plaisir à fouiller, examiner, sonder chaque paquet à la recherche d'une histoire. Les testeurs Plato n'hésitent d'ailleurs pas à forcer la mécanique, s'essayant à toutes sortes d'utilisations: jouer **Asylum** en duplex par Skype, autoriser la scission d'un groupe sur plusieurs lieux différents dans **The Marcy case**, animer une partie pour les enfants avec un vrai MJ pour **La prophétie des dragons**... Il rebute certains, séduit d'autres... comme tous les jeux! Mais le nombre de fans sera-t-il suffisant pour permettre à l'histoire de perdurer? À l'époque, même l'auteur est prudent: « *Espérons que le jeu aura une durée de vie un peu plus longue que la moyenne afin que le joueur qui découvrira T.I.M.E Stories puisse avoir à sa disposition un choix conséquent de scénarios*

et choisir entre tel ou tel scénario selon le thème, l'auteur ou l'illustrateur... On sait très bien qu'une console sans jeu, ça a beau être bien techniquement, ça reste une console qui n'attire pas grand monde. En en ce moment, je suis donc un peu en mode "croisement de doigts": j'aimerais assez que tu me reposes cette question dans deux ans et demi ». Dont acte.

Mars 2019

Un saut temporel, un million de crédits galactiques d'argent public dépensé (les transferts coûtent cher, Bob nous le rappelle tout le temps!), trois ans et neuf scénarios et demi plus tard, la promesse a-t-elle été tenue?

Fort est de constater qu'en trois ans, **T.I.M.E Stories** a gagné la plupart des polémiques qui avaient éclos à sa sortie. On pouvait légitimement penser que le débat sur la rejouabilité serait vite tranché: après tout, les jeux à aventures à usage unique existaient largement auparavant, *a priori* dans le monde rôliste avec les scénarios vendus déjà fort cher, ou encore avec **Détective-conseil** ou même **Orient Express** en 1986. **T.I.M.E Stories** aura eu la vertu de faire entrer cette pratique dans la norme des jeux sur table. Depuis, les boîtes d'évasion en tout genre se sont déployées dans le sillage de la console, laissant le débat aux partisans des controverses infinies autrement nommés trolls.

Il en va de même de l'esquisse de comparaison avec le jeu de rôles. Même si Manuel évoquait en 2012 l'idée qu'on puisse réellement incarner son personnage au-delà de ses caractéristiques; ce n'est en réalité jamais pratiqué, car inutile à la résolution de l'histoire et réservé aux quelques forcenés capables de se grimer d'une perruque, s'équiper d'un éventail et jouer toute une partie avec l'accent espagnol au grand désespoir de ses comparses... comme ce rédacteur... Bon. ➔



LE GRAND BLEU

« Le nouveau cycle sera centré sur les personnages. Tout va dans ce sens : jouer tel réceptacle n'aura rien à voir avec tel autre. Si le premier cycle était concentré sur l'environnement, le second l'est sur les personnages. » Manuel Rozoy

AVENTURES AUX QUATRE COINS DU TEMPS

Un explorateur temporel qui découvrirait l'agence aujourd'hui pourrait voyager librement de l'Égypte ancienne jusqu'aux 90's en passant par la *Reconquista* et l'âge d'or de la piraterie. Pourtant, sur les neuf extensions et demi (on oublie toujours **Santo-Tomás de Aquino**, erreur, car il s'agit d'une histoire à part entière, même si courte!), près de la moitié se déroulent au vingtième siècle, obligeant même l'éditeur à décaler l'extension issue des **Poilus** au cycle suivant, pour éviter d'en introduire tout de suite une cinquième. On pourrait regretter cette récurrence au vu du nombre de thèmes encore à exploiter (ah, à quand un scénario romain ?...), et pourtant, chaque *opus* a su développer une identité propre. Les graphismes sont chaque fois différents, soignés et bien étudiés pour distiller une atmosphère spécifique, y compris les quatre plus « récents ». De l'asile à l'invasion de zombies, en passant par l'Antarctique, chaque histoire assume une identité propre, une variété qui peut aussi être une faiblesse lors qu'un joueur ne se sent pas « porté » par un thème. **T.I.M.E Stories** convient mieux aux goûts éclectiques.

LE « BAC À SABLE »

Mais qu'en est-il de la variété mécanique envisagée initialement ? Les neuf aventures ont présenté chacune des innovations plus ou moins enrichissantes. Attention, cette partie peut contenir un risque de *spoils* si vous n'avez pas accompli tous les scénarios ; aussi, si vous voulez révéler le texte, cliquez et surlignez les parties entre les balises... Comment Bob ?... Ce n'est pas possible ?... Nous sommes dans une revue papier ?... Bien, disons alors qu'à partir de maintenant, les parties en couleur contiendront des *spoils*. Évitez-les au besoin.

Asylum, utilisé dès le départ comme scénario test, et **The Marcy case** dans une moindre mesure, peuvent être considérés comme des points de référence, mettant en place la mécanique initiale qui peut s'apparenter au *die and retry* cher aux jeux vidéo, mais également au film *Code source* qui avait directement inspiré Manuel. Depuis, chaque nouvelle extension a su présenter avec succès ses petites innovations.

Sous le masque et **Madame** ont pris le parti d'emblée de jouer avec les réceptacles, les joueurs pouvant s'importer dans les personnages rencontrés

durant l'exploration. Au-delà de l'astuce mécanique, le déroulement en est changé puisqu'il faut gérer ses propres personnalités afin de faire progresser l'histoire en débloquant les bons interlocuteurs.

La prophétie des dragons a introduit l'idée de paquets d'exploration séparés, les joueurs devant trouver le sésame permettant d'entrer dans le deuxième *deck*, qui reste sinon cruellement scellé, et apporte un jeu très *medfan* d'acquisition de ressources pour se procurer de l'équipement. **Expédition Endurance** et **Estrella Drive** exploitent un concept attendu pour un jeu temporel : refaire la même exploration à deux dates différentes, en tentant de saisir le rapport entre les deux et de changer le destin. **Lumen fidei**, outre son découpage agréable en trois actes, propose d'utiliser le plan comme support pour un jeu, spatialisant les déplacements de l'équipe le long de chemins à parcourir. **Frères de la côte** propose, pour sa part, un jeu de navire, à la fois en termes de combat et d'acquisition, obligeant à suivre les circonvolutions de l'intrigue tout en se procurant les ressources nécessaires pour affronter une seconde partie aux promesses aventureuses, donnant pour l'occasion une plus grande sensation de liberté au cours du périple.

Suivez la flèche

Car s'il est un chantier qui doit rester en perpétuelle recherche, c'est assurément celui de la liberté, et c'est sans doute le plus complexe. Impossible de parvenir à la flexibilité d'un MJ humain ou de son succédané informatique offrant des options presque innombrables dans les jeux vidéo d'aventure modernes. Impossible aussi de rester dans une structure où les joueurs pourraient au final avoir la sensation de ne faire qu'arpenter un récit à la recherche de la seule route de résolution possible, passant son temps à répéter des *runs* de manière purement fonctionnelle. **Lumen fidei**, dans ce sens, représente une véritable innovation, d'une part par le mécanisme de table de foi permettant d'aller de la piété à l'hérésie, altérant le rapport des personnages à l'histoire, et d'autre part grâce à la possibilité de fins alternatives selon le « camp » choisi, ouvrant la sensation de liberté.



BUG CHEZ MADAME

Sur la carte 97, on vous parle de la carte F... qui n'existe pas. Il faut lire carte E.

DANS LA PEAU DE LA MONTESPAN

«Après avoir écrit le scénario sur les Poilus, qui n'a pas été retenu, nous avons cherché une période historique qui nous inspire et qui soit suffisamment riche pour y développer un scénario», explique Fabien Riffaud, coauteur de cet épisode avec Juan Rodriguez. Il faut dire que la rencontre entre les deux auteurs et **T.I.M.E Stories** date du FLIP 2015, au tout début de l'aventure, et que le coup de foudre est immédiat, ceux-ci voyant justement une boîte à outils permettant de développer le mixage idéal entre aspect narratif et mécanique. «La première piste a été écartée, car le scénario **Lumen fidei**, qui était alors en écriture, l'exploitait déjà. Nous avons alors envisagé la période de Louis XIV pour ses intrigues de cour, sa richesse historique et sa renommée internationale. Des films comme *Ridicule* ne sont pas étrangers à ce choix!»

Madame, c'est d'abord la richesse d'un siècle qui jaillit, servie par des illustrations au niveau remarquable et par une profusion de narrations de détails sur ce moment de l'histoire de France.

«Une fois l'époque choisie, détaille Fabien, nous avons déjà une idée assez précise de la trame générale de l'intrigue, mais aussi des mécaniques que nous allons mettre en œuvre dans le scénario. Le choix du siècle de Louis XIV était d'ailleurs directement lié au nombre de personnages ayant vécu à Versailles. Après de nombreuses lectures sur le sujet, la galerie s'est avérée encore plus imposante que prévu, et nous avons donc essayé d'en inclure un maximum dans le scénario. Bien sûr, certains personnages restent complètement fictifs, mais la plupart, à quelques entorses historiques près, sont authentiques. La volonté "pédagogique" n'était donc pas présente à l'origine, mais la densité historique nous a imposé de partager cette Histoire, avec un grand H, dans notre petite histoire.» Une profusion dans laquelle il faudra savoir se retrouver, élaguant pour l'occasion les éléments purement informatifs ne servant pas l'aventure pour ne garder que ceux qu'il faudra suivre comme piste narrative.

Car au-delà de la richesse de l'univers du Roi Soleil, c'est surtout une double innovation mécanique qui caractérise **Madame**. D'abord, la possibilité et, disons même, la nécessité de changer fréquemment de réceptacles. «Cette mécanique, on y avait pensé dès notre rencontre avec le jeu. Aussi, quand **Sous le masque** est sorti, avec un principe

CE RÊVE BLEU....

«Le cycle blanc mettait en scène l'agence et ses objectifs, des missions très "officielles" et un côté "ne posez pas de questions." Le cycle bleu personnalisait les choses, on s'interroge sur les agents, leur nature, etc.» François Doucet

NE VOUS FAITES PAS AVOIR COMME DES BLEUS!...

«En fait, la méta-histoire passera par le biais de **T.I.M.E Stories: Experience**, la boîte optionnelle qui sortira en même temps que les scénarios; de même que la progression des agents, l'arc narratif, etc. Pas de visuels pour le moment!

Donc, moins présente dans les scénarios eux-mêmes, et plus interactive et ludique dans **Experience**.

Plus de "console", chaque scénario est complètement indépendant et peut être joué dans n'importe quel ordre. Pas de boîte de base. Les UT seront gérées très différemment... Et les cartes sont posées directement sur la table!

Experience est purement optionnelle, et destinée à apporter un côté "campagne" au jeu.» François Doucet



similaire, on était verts! On avait déjà eu l'idée!» Dans **Madame**, le principe change pourtant de la mécanique égyptienne, car les «empreintes» des personnages ont une date de péremption, qu'il faudra apprendre à gérer. En effet, il est couplé à une seconde innovation: des *runs* extrêmement courts, mais nombreux. Cette succession de retours à la case départ offre justement, par une astuce mécanique, une possibilité de liberté inédite. À chaque fois, un ou deux nouveaux lieux seront explorés, dans un ordre totalement libre. À chaque groupe de suivre sa piste narrative afin de résoudre l'intrigue, et de s'en donner les moyens en recrutant les bons réceptacles! Avec la difficulté qu'une grande liberté suppose également un grand risque: celui de se perdre si l'on ne réussit pas à démêler la pelote pour en trouver le fil conducteur. Si certains joueurs peuvent se sentir perdus, les amateurs de liberté apprécieront de ne pas avoir cette fois à suivre un couloir prédéfini où les portes s'ouvrent dans l'ordre, l'une après l'autre. ➡

PEUR BLEUE

« Il y aura 9 scénarios et un mini-scénario, et il sera indépendant comme les autres scénarios du cycle bleu. Pas comme Santo Tomas qui demandait l'usage de la boîte de base. Un scénario compétitif? Je ne sais pas, et même si je le savais, je ne te dirais pas! (rires) » François Doucet

L'histoire dans l'histoire dans l'Histoire

Évidemment, **Madame**, même si les auteurs de l'opus ne l'avaient initialement pas prévu ainsi, représente la fin du premier cycle. Et apporte donc des réponses — et des questions — à la « méta-intrigue » qui traverse les scénarios. « Nous pensions d'ailleurs, justifie Fabien, que le scénario serait indépendant de la métahistoire de **T.I.M.E Stories**. La fin a été modifiée afin d'intégrer cette fin de cycle. Pour répondre rapidement, les ajouts ont été proposés par Manu Rozoy. Je ne peux pas en dire plus, je vois déjà l'ombre d'un Space Cowboy qui menace de me taper sur les doigts! »

La métahistoire qui se déroule parallèlement à chaque aventure représente à la fois une richesse et également une faiblesse. Richesse, car les arpenteurs du temps doivent décrypter quels enjeux couvent derrière les missions de l'agence temporelle. Richesse, car cette intrigue sous-jacente a permis à chaque groupe de choisir son allégeance lors de **Lumen fidei**: loyal à l'agence, aux Syaans ou aux Eloïs. Faiblesse, car il est difficile de prétendre que l'on peut jouer les scénarios dans n'importe quel ordre. Comment justifier, si l'on adopte le camp Syaan, de vouloir réussir la mission de **Sous le masque**, qui consiste justement à déjouer un plan Syaan, alors que rien ne prévoit que l'on rate volontairement la mission? Permettre aux joueurs d'adopter un camp est une excellente idée, mais qui risque d'être bien complexe à exploiter. Seul **Frères de la côte** propose un choix optionnel logique, avec la possibilité de nuire directement à l'objectif de l'agence ou non, mais **Madame** oublie aussi vite cette possibilité. Que dire de la substance verte, qui reste également sous-utilisée? Du compte à rebours qui se déclenche à l'issue de l'aventure pirate, mais qui est désormais obsolète? Ou encore du final de **Madame**, qui propose une solution à condition d'avoir sous la main toutes les boîtes de toutes les extensions sorties pour accéder à l'embryon d'une réponse à ses questions? Ouvrir cette métahistoire en y proposant même des options d'allégeance offre une sensation de liberté sans précédent, mais qui risque de devenir une boîte de Pandore, difficile à refermer, entraînant, au contraire de la frustration si les options n'ouvrent pas sur de vrais choix. Difficile à imaginer si des partisans de différents camps se retrouvent associés autour d'une même mission...



VERS L'INFINI & AU-DELÀ DU TEMPS

C'est une des pistes de la promesse initiale qui reste encore à découvrir et exploiter: la construction de scénarios compétitifs, où chacun pourrait mettre des bâtons dans les roues à ses petits camarades, même si dans l'équipe *Plato*, à l'occasion d'**Expédition Endurance**, certains n'ont pas hésité à jouer la rivalité!

Mais au fait, Manuel, trois ans plus tard, on avait une question à te poser. « Alors, ce qui est marrant, c'est que je vais répondre... la même chose! En mode croisement de doigts, plus que jamais avant ce nouveau cycle, avant le roman, avant cette nouvelle histoire. Je croise les doigts comme jamais et je suis impatient (et fébrile aussi) de voir comment ce nouveau chapitre de **T.I.M.E Stories** va être accueilli... »

T.I.M.E Stories ne plaît pas à tous les joueurs, mais quel jeu le fait? Toutes les extensions ne plairont pas à tout le monde, mais comment serait-ce possible? Il reste que neuf ans après les prémises de son idée, il reste fermement novateur, et clamons-le: il a non seulement tenu ses promesses pour les joueurs qui ne cessent d'aimer les innovations et les découvertes « narrativo-techniques », mais s'évertue à en élaborer de nouvelles tant on pressent que le moteur n'a pas épuisé toutes ses ressources et a, au contraire, déchaîné la créativité de nombreux scénaristes! On frémit juste devant le travail qui attend les auteurs à venir pour parvenir à concilier l'exigence de liberté, l'innovation mécanique propre à chaque opus et les attentes d'une métahistoire à objectifs optionnels, pour pouvoir rester au niveau de qualité propre à satisfaire son public. Réponse prévue pour la fin de l'été.

Bonne chance, M.Rozoy. Et merci.



TEEN SQUAD

Ils avaient 12 à 15 ans lors de la sortie de la console et en ont maintenant 15 à 18, ce sont les jeunes du groupe de test « ado » de *Plato*, et unanimement, **T.I.M.E Stories** fera partie des pierres de fondation de leur histoire de joueurs, comme les premiers jeux de rôle firent partie de la nôtre à la fin des 70's. Découvrant chaque épisode avec plus d'avidité que le précédent, avec le privilège apprécié d'avoir été bêta-testeurs de certaines aventures non encore éditées, ils gèrent aujourd'hui leurs parties sans adulte servant de « MJ » pour épauler. Avec chacun leur préférence. Yacine préfère Marcy Case, car il comporte « plus d'action, on se sent plus en danger! ». Gaétan, lui, reste sur ses premiers amours: « Asylum! Pour la dimension satanique dans un asile de fous! »

COOL RUNNINGS

VOUS REPRENDREZ BIEN

UN PEU DE GLACE ?



par **Stéphane Josephy**

Avis aux climatosceptiques de tous bords: c'est désormais prouvé, la fonte des glaces est bien réelle, elle est visible à l'œil nu et nous en sommes responsables! C'est même la mécanique principale de Cool runnings, où le pion de chaque joueur est... un éphémère glaçon.

CONGÉLATEUR NON INCLUS

La boîte carrée de **Cool runnings**, représentant un cube de glace, est visuellement attrayante, mais sa démesure glacera les amateurs d'optimisation de leurs étagères de jeux. À l'intérieur, huit moules et une pipette permettront de préparer des glaçons de taille idéale. On trouvera également une piste, composée de plateaux plastifiés résistant à tous les assauts aqueux, ainsi que soixante cartes.

HALEINE & LES GLAÇONS

Cool runnings est, selon l'agressivité des participants et la température extérieure, une course effrénée ou une lutte pour la survie. En effet, il existe deux manières de remporter la partie: franchir la ligne d'arrivée en tête ou être le dernier glaçon n'ayant pas entièrement fondu.

Chaque joueur dispose de quatre cartes à double effet: un déplacement d'un certain nombre de cases (vers l'avant ou l'arrière) ainsi qu'une



attaque. Le joueur peut bouger n'importe quel glaçon sur la piste, en sautant gratuitement par-dessus les autres blocs. La plupart des cases ont un effet (déplacement, attaque, protection contre les attaques) qui s'active quand le pion-glaçon s'y arrête. Au lieu de se déplacer, on peut également jouer une carte pour son effet Attaque. On dénombre sept types d'attaques différents, notamment souffler chaudement pendant dix longues secondes sur un glaçon adverse, y déposer une pincée généreuse de sel (non fourni), le plonger dans un bol d'eau... Naturellement, le but ultime de ces actions consistera toujours à faire fondre un bloc adverse. Si le joueur visé possède une carte de même type que l'attaque qu'il subit, il peut la rediriger contre un autre pion... ou contre son agresseur!

L'ARÈNE DES NEIGES

Avec son matériel hors du commun, **Cool runnings** fera d'abord le bonheur des enfants, naturellement attirés par le plaisir de jouer avec l'eau et de s'évertuer à faire disparaître les pions du jeu. Mais cela perdrait rapidement tout intérêt si, derrière cette gratification immédiate, ne se cachaient pas quelques mécanismes bien trouvés. Les cartes à double effet et la configuration de la piste engendrent une certaine dose de réflexion, mais c'est surtout dans son interaction que réside tout le sel de **Cool runnings**. Attaques, contre-attaques en chaîne et déplacements vicieux réchaufferont inévitablement l'ambiance.

Décalé, animé, régressif, **Cool runnings** pourrait être le compagnon idéal des apéros au bord de la piscine, mais il faut garder à l'esprit qu'une partie ne s'improvise pas. Non seulement faut-il avoir du sel et des glaçons sous la main, mais il faut encore que ceux-ci aient la taille adéquate. Vos glaçons habituels, dont la raison d'être est de finir dans votre Spritz Aperol estival, sont probablement trop gros pour servir de pions, et c'est tout l'intérêt du jeu qui fondra à la place.

Cette petite réserve mise à part, **Cool runnings** est une proposition unique et rafraîchissante en prévision des beaux jours qui arrivent. ☺

AUTEUR

Olivier Mahy

ILLUSTRATEUR

Lusipa Salmon

ÉDITEUR 2018

Ravensburger

GENRE

Course

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

SORTI D'HIBERNATION...

Les plus vieux parmi nos lecteurs s'en souviennent peut-être, Cool runnings est une réédition d'Ice3, sorti en 2011 chez My Witty Games et chroniqué ici dans le numéro 49. À vos archives! Ce lifting visuel s'accompagne toutefois de quelques améliorations dans les mécanismes de jeu (les cartes à double effet, de nouvelles attaques) et dans le matériel (la piste de jeu et un deuxième ensemble de moules à glaçons).

BRISONS LA GLACE!

RENCONTRE

RENCONTRE AVEC **OLIVIER MAHY**, L'AUTEUR GIVRÉ DE COOL RUNNINGS

Propos recueillis par **Stéphane Josephy**



Méconnu jusqu'ici, mais appelé à apparaître plus régulièrement sur nos étals favoris, Olivier Mahy est l'auteur français de Cool runnings, une refonte réussie d'Ice³ (prononcer « Ice cube »), sorti il y a sept ans.

PLATO Olivier, quel est votre profil professionnel et comment êtes-vous venu à la création ludique?

OLIVIER MAHY J'ai 37 ans, je vis en région parisienne avec ma femme et mes deux enfants de trois et six ans. Je suis professeur d'EPS et formateur en secourisme en lycée professionnel.

J'ai mis les pieds dans la création par hasard en 2008, en développant notamment un jeu sur le tennis de table qui combinait jeu de société et pratique sportive. Immobilisé à domicile par un accident de travail, j'ai ensuite eu, par la force des choses, le temps nécessaire pour travailler sur le concept d'Ice³.

PLATO Cool runnings a connu une vie mouvementée. D'abord édité par My Witty Games sous le nom d'Ice³ en 2011, il a remporté une médaille d'or au Concours Lépine. Cela a-t-il été un tremplin?

OM Ice³ s'est retrouvé au concours Lépine sous l'impulsion de mon éditeur et avec mon accord. Créateur dans différents domaines depuis mon enfance, ce concours a toujours représenté un rêve! Trois jours avant l'ouverture de la Foire de Paris, mon premier enfant naissait, donc j'ai dû partager mon temps entre le concours et la maternité, mais l'expérience s'est très bien passée.

Concernant la récompense, c'est très agréable de recevoir une médaille d'or au concours Lépine, mais n'étant pas décernée par des professionnels du monde ludique, je pense qu'elle n'a pas beaucoup de valeur aux yeux de la communauté, ni une grosse influence sur les ventes! D'un point de vue ludique, j'ai particulièrement apprécié le prix de la créativité remporté au festival Ludix en 2011, car c'était mon premier concours et mon premier prix, et



plus récemment avec **Cool runnings** le prix InnoSpiel remporté à Essen en octobre dernier.

PLATO Comment vous est venue l'idée d'Ice³ et comment a-t-elle évolué?

OM Désolé de décevoir, mais l'idée ne m'est pas venue après un apéritif bien arrosé, ni en voulant me venger de la grêle qui m'était tombée dessus! Elle est venue tout simplement en marchant dans la rue, à Noël: «Tiens, ça serait marrant de jouer avec des glaçons!» Dans les idées loufoques, l'essentiel a été gardé, mais l'attaque au sèche-cheveux a été refusée pour des raisons de sécurité, tout comme celle au chalumeau!

« Dans les idées loufoques, l'essentiel a été gardé, mais l'attaque au sèche-cheveux a été refusée pour des raisons de sécurité, tout comme celle du chalumeau! »

PLATO Sept années plus tard, My Witty Games a disparu et votre jeu renaît, ressuscité par Ravensburger sous le nom de Cool runnings. Comment s'est passée la rencontre avec ce gros éditeur?

OM J'ai rencontré Jean-Baptiste Ramassamy, de Ravensburger France, à Paris Est Ludique. C'est lui qui a poussé le jeu auprès de Ravensburger en Allemagne et qui a permis de lui donner un second souffle.

Le contenu a été modifié afin de corriger quelques points de matériel ou de gameplay: les cartes évitent désormais la frustration d'un mauvais tirage, la tension de la course est renforcée et il y a de nouvelles attaques, donc je suis comblé. Ravensburger a même créé pour l'occasion un nouveau format de boîte évoluant un glaçon et a amélioré le système d'écoulement de l'eau dans le support à glaçon.

PLATO Quel est l'après-Cool runnings? Avez-vous d'autres projets ludiques dans les cartons?

OM Ma femme vous dirait que j'en ai beaucoup trop! J'ai créé 32 jeux depuis lors et six d'entre eux sortiront en 2019-2020. À Cannes, j'avais aussi quatre prototypes sous le bras, mais rien de signé à l'heure actuelle. ☘

ORBITAL

STATION PIRE ?



par **Unt' Margaria**

Cela coûte visiblement très cher de construire une station spatiale, mais le résultat pourrait en valoir la peine! Afin d'être tout confort, il lui faut des maisons dotées d'électricité, de quoi nourrir les familles, mais également des divertissements... et un système de gestion des déchets!

IL VA FALLOIR TOUT MONTER LÀ-HAUT...

Heureusement que le matériel est assez léger! Des plateaux fins représentent les différentes formes de stations à construire, certaines assez simples, d'autres carrément tarabiscotées. Chacun sert d'aide de jeu pour le décompte des points, et ça ne sera pas du luxe de l'avoir constamment sous les yeux. On trouve également de fines pièces en plastique et une myriade de tuiles constituées d'un ou plusieurs triangles de couleur. Elles sont illustrées avec pas mal de détails... quasiment invisibles, car trop petits. On ne retient que la teinte et l'iconographie qui mange la quasi-totalité de ce qui est visible.

STATION EN KIT

Le concept est bien classique: il s'agit de prendre une tuile par tour et de la placer immédiatement sur le plateau, adjacente à une précédente. Chacune a le potentiel d'être lucrative, en combinaison avec d'autres, voisines ou non. Chaque habitation rapporte par exemple deux points si elle est alimentée par une ferme et une centrale présentes dans la station.



À noter que certains de ces bâtiments producteurs sont doubles. Les fermes feront des points supplémentaires si elles jouxtent un restaurant; les jardins, s'ils bordent un théâtre. Pour les forêts et les habitations, la plus grande zone contiguë rapportera des points de majorité; pour les restaurants, théâtres et supermarchés, il s'agit simplement d'en posséder le plus. Les cases non remplies (la complétion du plateau par un adversaire met fin à la partie) comptent en négatif, et il faut avoir suffisamment de centre de recyclage, sous peine de malus.

D'autres points se gagnent en fonction des deux tuiles Objectif communes à tous les joueurs, qui valorisent des combinaisons de bâtiments, des majorités supplémentaires ou la pose d'un type particulier sur le bord de la station.

La prise de tuiles s'effectue selon une mécanique bien connue: une pièce posée sur chaque bâtiment de la file d'attente permet d'accéder au suivant. Celui qui mettra la main sur les tuiles précédemment passées récoltera l'argent qui s'y trouve, seule manière d'en regagner. Originalité cependant, les tuiles ne remontent

que la file correspondant à leur taille.

Pour obtenir une tuile de taille 5, il faudra donc toujours dépenser au moins quatre pièces, et donc en laisser sur la première tuile de la file des tailles 1, 2, etc.

EN ORBITE, ON TOURNE EN ROND

Il ne suffit pas d'un thème spatial pour faire d'**Orbital** autre chose qu'un énième jeu de construction de ville, et l'aspect non terrestre est d'ailleurs perdu de vue dès la première seconde. La rejouabilité n'a rien de révolutionnaire non plus. Certes, les différentes formes de stations ne s'abordent pas de la même façon; certes, les deux tuiles Objectif changent à chaque partie, mais ces éléments modifient les stratégies à construire sans faire de différence sur la façon de la construire, et donc renouvellent peu les sensations de jeu. Les objectifs de la partie dictent d'ailleurs assez clairement la conduite à suivre, limitant le nombre de stratégies valables. Dommage, car l'on peut envisager quelques astuces de placement assez jolies sur le plan tactique pour maximiser les adjacences. ☁



AUTEUR

Eloi Pujadas

ILLUSTRATEUR

Amelia Sales

ÉDITEUR 2018

DMZ

GENRES

Majorités
& pose de tuiles

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

60 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

SPACE GATE ODYSSEY

TOUT EST RELATIF ?

ET SI TOUT ÉTAIT LIÉ ?



par **Olivier Sanguy**

POINT DE VUE

Benjamin Bord

Une aventure superbement éditée, mais terriblement fade, voire brouillonne.



AUTEUR

Cédric Lefebvre

ILLUSTRATEUR

Vincent Dutrait

ÉDITEUR 2019

Ludonaute

GENRES

Placement d'ouvriers & agencement de tuiles

PUBLIC

Joueurs expérimentés

ÂGE

Dès 14 ans

DURÉE MOYENNE

90 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

Les impressionnants vaisseaux spatiaux qui voguent vers les étoiles ? C'est du passé ! Cette technologie d'un autre âge cède le pas aux portails dimensionnels quantiques qui téléportent directement les colons vers de nouveaux mondes. Un progrès qui exige de se creuser les méninges pour organiser au mieux la logistique de ses *space gates*.

UN CHANTIER SPATIAL EN 3D

Ludonaute livre un matériel impeccable avec un livret de règles aéré enrichi de généreuses illustrations de Vincent Dutrait, des *meebles* transparents colorés ainsi que des éléments en carton qui se dépunchent aisément. Le chantier spatial, rangement sur trois étages des différents modules des stations, montre l'attachement de cet éditeur à la 3D après **Colt express**.

NE RATEZ PAS VOTRE STATION

Au cours de **Space gate odyssey**, les joueurs agissent sur trois types de zones : la station de commande Odyssey, leur propre station spatiale qu'ils construisent et les cinq exoplanètes sur huit possibles à coloniser. Odyssey comporte cinq salles qui sont de couleur bleue, rose, verte, orange et blanche. En déplaçant un de ses quatre *meebles* Ingénieur sur la salle, le joueur déclenche l'action spécifique de celle-ci. La blanche permet de prendre un module du chantier spatial pour l'ajouter à sa station. Ce peut être un sas (arrivée des colons), un module de transit qui donne un bonus (un Ingénieur supplémentaire, par exemple) ou un portail qui envoie les colons vers une exoplanète. La salle orange remplit le ou les sas d'une station. Enfin, chaque salle bleue, rose ou verte autorise le déplacement de colons vers les modules de même couleur. Véritable jeu dans le jeu, l'assemblage des modules de sa station détermine son efficacité, le but étant de créer un parcours qui fait passer au plus vite les colons des sas aux portails pour dominer les exoplanètes et rafler le plus de points.



DES JOUEURS EN INTRICATION QUANTIQUE

Cette phase d'architecture exige de l'opportunisme, car s'il y a au début toujours différents types de modules disponibles (attention, ensuite, la pénurie est possible), leur pioche dans le chantier spatial ne garantit nullement que ce soient les plus faciles à agencer pour une circulation optimale de vos colons. On réfléchit donc intensément dès le départ et les erreurs pèseront lourd. Sur le plateau Odyssey, cet aspect de planification s'impose aussi, car à son tour, un joueur doit déplacer un de ses ingénieurs vers une salle pour accomplir l'action correspondante au maximum autant de fois qu'il a d'ingénieurs présents (ou robots, bonus possible des modules de transit).

Quatre ingénieurs en salle bleue ? Ce sont potentiellement autant de colons qui partent vers un portail de cette couleur et qui, s'il est plein à la fin du tour, se retrouvent téléportés sur une exoplanète avec, pour chacune, des logiques de placement et de majorité spécifiques.

L'interaction entre joueurs s'avère directe et même féroce, car le gros des points se gagne ici. Et c'est agréable de se marcher autant sur les pieds dans un tel jeu de gestion et de planification. L'interaction va encore plus loin puisque tout joueur qui profite d'une salle d'Odyssey permet aussi aux autres d'accomplir cette action en fonction de leurs propres ingénieurs présents. On nage alors en pleine intrication quantique, un principe qui veut que deux particules liées interagissent entre elles au mépris de la distance qui les sépare !

Point positif : on a souvent quelque chose à faire, même si ce n'est pas notre tour. Point négatif, mais en fait ludiquement savoureux : en déplaçant nos ingénieurs, nous devons veiller à ne pas offrir des actions avantageuses aux adversaires. Cet efficace brûle-méninges s'arrête une fois toutes les exoplanètes colonisées, puis s'ajoutent des points supplémentaires en fonction de l'agencement des modules des stations. De quoi faire basculer la hiérarchie des scores s'ils sont serrés. Tout est relatif, disait le grand Albert Einstein, tandis qu'avec son **Space gate odyssey**, Cédric Lefebvre nous rappelle qu'en plus, tout est lié.

UNEARTH

CIVILISATION DU HASARD OU HASARD
DE LA CIVILISATION ?

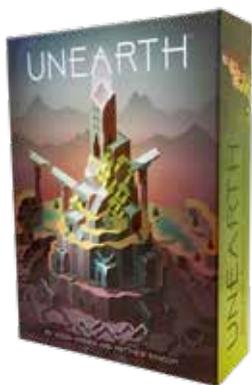


par **Olivier Sanguy**

POINT DE VUE

Yves Cavalier

Une mécanique simple, mais qu'il faut apprivoiser avant d'en découvrir les subtilités.



Les civilisations naissent et meurent au fil des siècles. Avec Unearth, reconstruisez-en une à partir de ses ruines à l'aide de cartes, de pions et surtout de dés. Le hasard s'imposera donc prépondérant. Après tout, l'aléatoire ne serait-il pas un facteur négligé dans l'histoire des civilisations ?

DE FORT BELLES RUINES

Le parti pris graphique d'**Unearth** fascine, évoquant sans peine la tragique beauté des ruines. Les cartes de trois tailles différentes, les pions hexagonaux en carton et les dés sont d'excellente qualité. Le tout est rangé dans un thermoformage qui avoue ses limites si on retourne un peu trop la boîte. Les règles font leur office, même si leur rédaction a du mal à transmettre l'articulation exacte des tours de jeu dès la première lecture.

DES DÉS POUR REVENDIQUER DES CARTES & DES PIONS

À son tour, on sélectionne un de ses cinq dés (dont trois à six faces, un à quatre et un à huit) en indiquant vers laquelle des cinq cartes Ruine visibles sur 21 (pour quatre joueurs) on le destine. Lorsque la somme des dés posés dépasse la valeur de la carte indiquée en haut à gauche (de 9 à 17, avec une spéciale à 21), tout le monde récupère ses dés et le propriétaire du dé le plus élevé remporte en plus la ruine.

Une nouvelle carte vient en remplacement et le jeu se termine une fois qu'elles sont toutes passées. Les ensembles de ruines obtenues rapportent de deux à trente points pour une à cinq cartes de même couleur (bonus de cinq points pour chaque «lot» de cinq couleurs différentes). Un dé de faible valeur permet de rafler un des deux à trois



pions Pierre hexagonaux présents sur les cartes Ruine ou dans un sac. En rassemblant les pierres par six en fonction de leurs quatre couleurs, on bâtit des merveilles dites mineures, majeures ou renommées qui procurent des bonus et des points supplémentaires.

LE HASARD DES FOUILLES

Inutile de tourner en rond autour de la ruine avant de fouiller: le hasard des dés reste déterminant. Bien évidemment, cela est amenuisé par le fait qu'on décide sur quelle carte les poser... Sauf que ce choix intervient avant le lancer! Le contraire aurait été tellement plus facile. Vous espérez un faible résultat pour récupérer une pierre présente sur une ruine et bâtir une merveille? Ou au contraire un fort chiffre pour revendiquer la ruine? Le hasard sabotera votre tactique autant qu'il la confortera! Du coup, on joue souvent les pompiers de sa propre déconfiture, ce qui a son charme. Fort heureusement, des cartes Prospection (les plus petites) offrent des exceptions à la règle, par exemple le fait de pouvoir désigner la carte Ruine du dé après le lancer, moduler de plus ou moins un le résultat, ou encore d'accomplir un second jet. La carte choisie doit se jouer... avant le lancer! Une fois de plus, le contraire aurait été plus facile, en l'occurrence beaucoup trop. Reconnaissons que les auteurs n'ont pas manqué d'idées et les «pouvoirs» amenés se révèlent aussi variés qu'extrêmement pratiques. On ne dispose toutefois que de deux de ces cartes au départ et on en obtient d'autres en fonction du nombre de dés placés sur une ruine qu'on a loupée. Par conséquent, il devient parfois pertinent d'envoyer ses dés sur un objectif perdu d'avance afin de piocher ces cartes salvatrices, qu'on épuise rapidement en tentant de mitiger le sort imprévisible des lancers. La mécanique d'**Unearth** oscille ainsi en permanence entre le hasard et le contrôle. Sans surprise, les joueurs qui tiennent à maîtriser leur tactique ou stratégie passeront sans hésiter leur tour. En revanche, ces fouilles à coups de dés séduiront avant tout ceux qui cherchent un jeu familial présenté dans un écrin visuel particulièrement original et où chacun peut espérer un peu de chance pour gagner... ou invoquer la malchance pour excuser une défaite. Le tout est de le prendre dans la bonne humeur. Les parties étant plutôt vives et rapides (surtout à deux ou trois), on en enchaînera éventuellement plusieurs.

AUTEURS

Jason Harner
& **Matthew Ransom**

ILLUSTRATEURS

Jesse Riggie
& **David Pietrandrea**

ÉDITEUR 2018

Edge

GENRES

Placement de dés
& collecte

PUBLIC

Joueurs débutants

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

45 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

KEPLER 3042

COLONISATION SPATIALE EN MODE

OPTIMISTE & OPTIMISÉ



par **Olivier Sanguy**

POINT DE VUE

Lionel Graveleau

Une mécanique de gestion originale et bien inspirée du thème.



Dans un millénaire, les Terriens disposeront des technologies capables de coloniser des mondes autour d'autres étoiles, le tout de façon pacifique. Un avenir tout aussi optimiste que lointain, sauf si on se lance dans ce 3X issu d'une campagne Kickstarter et repris par Renegade Game Studios. La galaxie pour seule limite... à la condition expresse de savoir gérer les maigres ressources disponibles.

LA VOIE LACTÉE EN 418 HEXAGONES

Notre galaxie, la Voie Lactée, est symbolisée en 418 hexagones au sein d'un généreux plateau principal de 59x63 cm. Un matériel de bonne facture, que ce soient les cartes, les kukenbois ou les plateaux joueurs. La règle est claire grâce à des exemples illustrés et Kwanchai Moriya (**Flipships, Rebel Nox**) apporte sa patte graphique à ce **Kepler 3042** version Renegade Game Studios, initialement sorti chez Placentia Games en 2016 après une campagne Kickstarter.

17 RESSOURCES, 16 TOURS & C'EST TOUT!

Jusqu'à 28 planètes de caractéristiques différentes (bonus et ressources) sont placées et seules les plus proches de notre Soleil sont révélées en retournant leur jeton. Les joueurs ne reçoivent ensuite que 17 ressources (sept cubes Énergie, autant de Matière et trois Antimatière) en vue de s'approprier au plus cinq mondes en seulement 16 tours! Ce sera serré...

Avant de faire avancer sa flotte, on accomplit une et une seule des neuf Actions principales de son plateau, qu'on paye pour certaines en ressources. Cette action doit être différente de celle du précédent tour. On peut alors révéler d'autres planètes, construire des vaisseaux pour s'y rendre, les coloniser, les terraformer et y produire des ressources (les 17 cubes). Sans oublier de pousser ses technologies en vue d'améliorer les capacités des Actions selon cinq pistes matérialisées sur le



second plateau joueur. Par exemple, la piste Voyage spatial détermine si les vaisseaux se déplacent d'un à neuf hexagones. Les autres augmentent les possibilités de terraformation ou de gestion des ressources.

UN EUROGAME DÉGUISÉ EN 3X

Justement, la gestion des ressources s'impose comme le point fort de **Kepler 3042**. En effet, dans ce jeu, produire consiste à prendre certaines des ressources disponibles dans la zone de stockage du plateau des actions pour les déplacer vers les mondes qu'on a colonisés ou terraformés (leur productivité est plus élevée dans ce dernier cas). Les consommer se traduit par les faire revenir dans la zone de stockage. Rien ne se perd, rien ne se crée, mais tout se transforme! Sauf si on décide d'écarter complètement une ou deux ressources sur les 17 pour accomplir une ou deux actions bonus, légèrement différentes des principales. Attention, les réintégrer au cycle ne se réalise que rarement. Le hasard n'intervient jamais dans cette gestion des ressources et des pistes technologiques qui y apportent plus de flexibilité.

Cet aspect, marié à celui de l'unique action principale à mener à son tour, fourmille de choix cruciaux lourds de conséquences. Ceci favorise bien évidemment le développement d'une stratégie (plusieurs sont efficaces) éventuellement orientée par la carte Objectif reçue au début. Il y a certes, à chaque tour, la pioche d'une carte Progrès qui offre des bonus, souvent pour les joueurs en retard, mais nullement de quoi créer du chaos. De plus, on ne peut pas attaquer les vaisseaux des adversaires ou leurs planètes selon le principe de « concurrence paisible » édicté par la règle. Il convient en revanche de deviner et surveiller de près l'axe stratégique des opposants afin de parvenir avant eux aux planètes qui pourraient les arranger ou, au contraire, les prendre à contre-pied dans cette chasse aux points (petite salade à prévoir à la fin, aidée par un carnet de score) en choisissant une logique très différente.

Sous ses allures de 3X, ce qu'il est techniquement, **Kepler 3042** cache donc un *eurogame* qui brille par une gestion tendue des ressources et des actions, source de casse-neurones et de plaisir ludique. De quoi ravir les amateurs d'optimisation allergiques au hasard.



AUTEUR

Simone Cerruti Sola

ILLUSTRATEUR

Kwanchai Moriya

ÉDITEURS 2018

Origames, Renegade Game Studios & Placentia Games

GENRE

Gestion de ressources

PUBLIC

Joueurs expérimentés

ÂGE

Dès 14 ans

DURÉE MOYENNE

90 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 1 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

ENCHÈRES - BLUFF - STOP OU ENCORE



1

ENCHÉRISSEZ PLUS HAUT POUR SURCLASSER VOS CONCURRENTS DANS TOUS LES DOMAINES

2

QUAND LES CARTES SONT NÉGATIVES, CELUI QUI PASSE PREND LA CARTE MAIS CEUX QUI RESTENT DOIVENT PAYER.



SORTEZ LE GRAND JEU !

3

FLAMBEZ AVEC INTELLIGENCE, CAR SI VOUS ÊTES LE PLUS PAUVRE À LA FIN DE LA PARTIE, VOUS SEREZ EXCLU DE LA HAUTE SOCIÉTÉ !



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.origames.fr - www.facebook.com/PlayOrigames



TALES OF GLORY

C'EST L'HISTOIRE

D'UN MEC...



par **B. de Grimouard**

POINT DE VUE

Lionel Graveleau

Un jeu d'association de tuile tactique et varié, qui arrive à nous immerger dans une petite aventure



La gloire et la destinée dépendent parfois du hasard des rencontres et des événements de la vie.

Tales of glory propose de prendre en main dix ans de celles d'un héros à travers une mécanique de pose de tuiles pour optimiser au mieux ses aventures. Dix ans, c'est à la fois si long et si court pour construire une renommée!

EXPLORATION

Avec **Tales of glory**, les amateurs de boîtes bien remplies sont servis. On y trouve plus de 200 jetons représentant de l'or, des potions, des niveaux de combats et de magie, des points de prestiges et des clés. Sont également fournis cinq étendards qui servent à mesurer la valeur au combat et en magie de chaque héros. Les 74 tuiles Aventure comprennent des quêtes, des rencontres, des trésors, des lieux ou des monstres et cinq tuiles de départ représentant un héros. Il y a également pour chacun un paquet de huit cartes. À cela s'ajoutent quatre jetons Majorité qui sont attribués en fin de partie, un jeton Premier joueur, deux tuiles Défausse et un plateau central recto verso sur lequel figurent jusqu'à huit emplacements selon le nombre de joueurs. Pour ranger tout cela, Ankama a conçu un thermoformage extrêmement bien fait, ou chaque emplacement est clairement identifié. Le plateau vient même s'enchâsser par-dessus les rangements des jetons pour servir de couvercle.

CLÉS & CONNEXIONS

Une partie de **Tales of glory** représente dix ans de la vie des héros qu'incarnent les joueurs. À chaque tour, on réclame une Aventure parmi celles disponibles sur le plateau, en sélectionnant face cachée une carte correspondant à son emplacement. On les révèle simultanément et, en commençant par le premier joueur, chacun récupère sa tuile et la place dans son tableau personnel en payant son coût. Si

plusieurs héros réclament la même aventure, c'est le drame! C'est l'ordre du tour qui détermine celui qui se sert en premier. Ceux qui n'ont pu obtenir la leur, car elle a été déjà prise, attendent le tour de rattrapage, pendant lequel ils peuvent en choisir une autre parmi celles qui restent. Tour après tour, on construit ainsi son tableau autour de son héros en s'assurant de relier l'ensemble par les losanges visibles sur certains côtés. Ces choix de placement permettent de récupérer de l'or, des potions, des points de prestige, des niveaux de combats ou de magie, qui ouvrent de nouvelles possibilités d'acquisition.

Certaines connexions créent une clé permettant au joueur d'ouvrir immédiatement un coffre parmi ceux qui peuvent figurer sur les deux aventures reliées ou l'un des deux présents sur la tuile Héros. Une manière de récupérer des ressources supplémentaires toujours utiles. Certaines aventures offrent des points de prestige en fin de partie si on a la majorité requise dans un type de tuile ou en nombre de clés, etc.

Une fois que tout le monde a placé dix tuiles dans son tableau, on décompte les points de prestige acquis auquel on ajoute ceux attribués par les jetons Majorité en or, en potions, en valeur de combat et de magie. Et c'est ainsi qu'au bout de dix ans d'aventure, le héros le plus prestigieux est déclaré vainqueur.

La variante Expert introduit des quêtes. Chaque joueur en choisit deux sur les trois reçues aléatoirement. En cours de partie, on peut les placer avant ou après avoir positionné une aventure dans son tableau personnel, du moment qu'on paye le coût demandé et que l'on respecte les règles de pose.

GLORIFICATION!

Tales of glory offre un juste équilibre entre simplicité de règles et intérêt stratégique. Il offre suffisamment de choix pour fédérer les joueurs occasionnels et les plus expérimentés. Il est amusant de constater qu'il fait souvent office de mise en bouche d'une soirée ou de clôture. À la manière des échauffements ou des étirements lors d'une séance de sport, il réveille les neurones sans les martyriser ou il permet de relâcher tranquillement la concentration sans donner pour autant dans la facilité.

La première chose que l'on remarque, c'est qu'il bénéficie d'une très belle réalisation. Outre la qualité des illustrations, l'iconographie est explicite et évite de revenir consulter les règles une fois celles-ci assimilées. Il propose une astucieuse mécanique de placement de tuiles qui mêle opportunisme et optimisation des connexions possibles, car dans la plupart des cas, elles rapportent des ressources et des points de prestige. Multiplier ces liaisons est primordial pour pleinement bénéficier de ce que peut rapporter l'élément choisi.

AUTEUR

Romain Chastan

ILLUSTRATEUR

Miguel Coimbra

ÉDITEUR 2018

Ankama

GENRES

Pose de tuiles & construction de tableau

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

45 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

Classées selon trois âges, les aventures servent au début à forger les caractéristiques de son héros, puis à choisir une stratégie de collection pour gagner des points de victoire en constituant des majorités ou en combattant des monstres. Plus on avance dans la partie, plus elles coûtent cher et rapportent des ressources ou des points de prestige à leur pose ou par leurs connexions sous condition. Outre le choix de développement de son tableau personnel, il faut donc l'agencer idéalement et chercher à lier chaque carte par plusieurs côtés pour obtenir plus de récompenses, quitte parfois à sacrifier la création d'une clé et renoncer à l'ouverture d'un coffre.

À LA CROISÉE DES CHEMINS

Là où chacun pourrait bâtir son tableau chacun de son côté seul dans son coin pour une banale course aux points, le jeu de la carte qui préside à l'acquisition d'une tuile introduit une véritable interaction qui donne toute sa saveur à **Tales of glory**. Ici, plusieurs joueurs vont souvent cibler la même prise, soit pour renforcer son chemin vers la victoire, soit pour contrecarrer les adversaires.

Être premier joueur garantit de récupérer l'aventure convoitée, ce qui est un avantage important. On peut le devenir en se servant sur l'emplacement de la plus faible valeur du plateau central, au risque de récupérer une quête délaissée, car pas optimale. Il faut aussi envisager une sélection de remplacement, si la tuile voulue est convoitée par un autre. Cela demande de surveiller tout autant le tableau des autres joueurs que le sien pour bien choisir, tour après tour, la destinée du héros.

Il y a également un soupçon de gestion, car non seulement chaque tuile a un coût, mais il celui-ci peut être majoré selon sa disponibilité sur le plateau central.

Si on n'est pas à court de ressources à proprement parler dans **Tales of glory**, il faut tout de même y veiller un peu, car le fait de ne pas pouvoir s'offrir la tuile optimale peut faire la différence. Et il est toujours rageant de devoir renoncer à une aventure pour se refaire en or ou en potion. En revanche, cette option peut servir à obtenir des clés supplémentaires surtout si le nombre de celles-ci octroie des points en fin de partie. De façon générale, il vaut mieux ne pas en abuser.

Que ce soit par le choix de la tuile et par les contraintes de positionnement, on n'est jamais bloqué à **Tales of glory** et cela contribue à son charme. Certes, il faut de temps en temps se rabattre sur une solution alternative, ce qui réoriente parfois la stratégie initiale et retarde le développement du tableau par rapport à ceux des autres, mais il n'y a rien de rédhibitoire et cette contrariété fait partie intégrante de l'expérience ludique.

Par-delà la mécanique, on a un grand plaisir à construire, année après année,

HORS COLLECTION

***Tales of glory** se situe clairement en dehors des univers propres à Ankama, que sont **Dofus** et **Wakfu**. Certes les personnages ont un petit quelque chose de chibi dans leurs illustrations, ce qui reste dans la direction artistique usuelle, à l'image de **Krosmaster**. Mais Ankama cherche à diversifier de plus en plus les identités de ses jeux. Il en est ainsi du précurseur **Stellium**, de l'inquiétant **Monster slaughter**, du mafiesque **Gang rush breakout**, du familial **Brothers**, et des préhistoriques **Dino party** ou **Draftausaurus**. Ici, point de Bouftou, même si on reste dans un univers médiéval-fantastique classique remarquablement illustré par Miguel Coimbra.*

les aventures de son héros, ce qui ajoute une jolie dimension *roleplay*. On se surprend à imaginer les pérégrinations de celui-ci au fur et à mesure que l'on agence les tuiles autour de lui. Pour renforcer cet aspect, chaque personnage commence avec des ressources différentes. Cette légère asymétrie peut orienter un peu les stratégies de départ, mais son incidence reste limitée.

En offrant deux quêtes à chaque joueur, qu'il doit placer en cours de partie, la variante Experts ajoute, elle, cette dimension asymétrique, car ces tuiles ont un coût important qu'il convient d'anticiper dans les premiers tours pour pouvoir placer ces quêtes supplémentaires à un moment ou à un autre. Mais elle ne complexifie pas vraiment le jeu, ce qui fait que l'on y vient vite après quelques parties de découverte.

Dans le chapitre ô combien mince des reproches possibles, certains regrettent le décompte un peu fastidieux des majorités de ressources.

Tales of glory est un excellent ambassadeur des jeux d'agencement de tuiles et pourra servir d'introduction au genre. Il séduit également les joueurs plus expérimentés qui apprécient la clarté de ses règles et sa fluidité tout en proposant des choix stratégiques et des interactions intéressantes. On ne va pas se raconter d'histoire, cela reste un jeu léger qui n'entrera pas dans le panthéon des légendes ludiques. Mais il fait le *job*, sans prétention, ce qui lui donne l'aura suffisante pour ressortir facilement afin d'offrir à chacun son heure de gloire. ✂

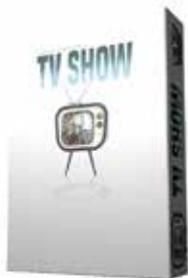


TV SHOW

SÉRIE Z



par **Pierre Deseuf**



*Ally Mc Beal dans l'espace, Dr House contre les OVNI, Inspecteur Zombie; vous le savez depuis longtemps, vous êtes un scénariste-né. La série dont vous avez l'idée raflera tous les prix et reléguera un vulgaire *Breaking bad* et un grossier *Game of thrones* au rang d'antiquité télévisuelle. L'heure est venue de mettre votre projet à exécution.*

LE MATÉRIEL

L'essentiel du jeu repose sur des cartes représentant des éléments à introduire dans la série, et ces images sont directement issues... d'un site de photos libres de droit d'internet! Quel dommage que le fondement, et seul matériel, censé donner l'inspiration aux joueurs n'ait pas fait l'objet d'un travail graphique.

LES RÈGLES

Les scénaristes piochent avant tout deux cartes Thème qui donneront l'axe central de la série: « policière à l'eau de rose », « superhéros à l'hôpital », « vampires extraterrestres »...

Chacun son tour, les joueurs tirent une carte Personnage, Lieu ou Événement et vont s'en servir pour raconter une petite histoire prenant place dans un épisode du feuilleton collectif, tout en prenant soin d'introduire trois détails au choix totalement libre (nom, date, aspect, objet...), ponctués par la pose de jetons qui les signalent, que tout le monde devra s'efforcer de retenir. Trois cartes différentes forment un épisode sur un total de cinq. À la fin du troisième et du cinquième, les joueurs pourront tenter de marquer des points lors d'un quiz portant sur les détails énoncés, le score étant maximisé si peu d'adversaires peuvent répondre.

NOTRE AVIS

« *L'avocat Hubert-Maximilien-Donatien-Judicaël Retenoir de la Haute Huche prend son coupé cabriolet turquoise et indigo aux enjoliveurs pourpres et sienne de Tasmanie et au pare choc*



amarante et cinabre, qu'il a pu acheter grâce à son revenu annuel brut de 187496,37€, et démarre vers son cabinet. Mais au fait, quelle est la base mensuelle de son salaire? »

TV Show se revendique avant tout comme un jeu de mémoire. La difficulté étant que les joueurs définissent eux-mêmes le degré de détail dont il faudra se souvenir et les questions associées, ce qui le rend vite injouable avec des participants qui souhaitent réellement l'emporter en complexifiant leur récit à loisir. Abandonnant l'idée de victoire, chacun participe donc bon enfant, les détails s'appauvrissent et le quiz devient vite trop facile et peu intéressant.

Le système de marquage de points est lui-même très accessoire, reposant uniquement sur la capacité de chacun à créer des détails suffisamment alambiqués pour que personne ne se les rappelle, sauf leur énonciateur. Il reste donc l'aspect narratif de la création collective d'une série, négligé par la règle qui précise « *ce n'est pas grave si la série ne raconte pas vraiment une histoire* », ce qui constitue pourtant la partie la plus amusante!

Malheureusement, la narration s'appuie d'une part sur des cartes Thème trop peu variées, d'autre part sur des photos aseptisées et sans personnalité d'une banque d'images, donnant l'impression de consulter le catalogue de Publisher et loin de susciter l'imagination comme avaient pu le faire Ludovic Papais et Jérôme Larré avec **Polar base** grâce à l'excellent travail graphique de Julien de Jaeger. Tout repose donc sur la bonne volonté des participants, qui portent la mécanique à bout de bras et en font l'intérêt.

Ni vraiment de mémoire, ni vraiment narratif, **TV Show** est plutôt un jeu d'ambiance grand public, surfant sur l'engouement actuel pour les séries télé. Au fait, sans regarder ci-dessus, comment s'appelait notre avocat? ☘

AUTEUR

Nicolas Normandon

ILLUSTRATEURS

Shutterstock & Pierô

ÉDITEUR 2019

Kyf Édition

GENRES

Mémoire & narration

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 3 à 7

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

MŪ

C'EST LA MŪ-TTE FINALE!



par **Vincent Bonnard**



Après Dino twist, Bubblee pop et Banquet royal, voici MŪ, le quatrième titre publié par Bankiiz Editions. Les joueurs y incarnent des citoyens en mal d'ascension sociale. Pour intégrer la caste dirigeante, ils doivent prouver leurs aptitudes architecturales en bâtissant une cité harmonieuse.

LE MATÉRIEL

Chaque joueur reçoit un plateau individuel recto verso composé de neuf cases, 3x3, sur lesquelles seront posées les cartes Bâtiment. À celles-ci s'ajoutent deux autres catégories, les cartes Projet et celles définissant les lieux d'affrontement. Des piles de jetons Source de trois types (force, foi et nourriture) et celles dédiées aux affrontements sont installées à proximité. Les illustrations réussies sont signées par Sylvain Aublin, régulièrement sollicité depuis 2016 par Blue Orange et ses partenaires: il était déjà aux pincesaux de titres aux univers différents comme **Rolling bandits**, **Scarabya** ou encore **Oh mon château!**.

LES RÈGLES

MŪ est basé sur un principe de *draft* de cartes. Quatre manches ont lieu, la première pour répartir les cartes Projet, source principale de points d'accomplissement, les trois autres pour les bâtiments. Chaque *draft* s'effectue avec quatre cartes. Deux sont gardées, et les deux autres passées à un voisin. Une est jouée immédiatement. Une

manche permet ainsi d'en jouer trois, la dernière étant défaussée.

Pour permettre de gagner des points et certains pouvoirs, les projets doivent être complétés grâce aux jetons Source indiqués. Ceux-ci s'obtiennent par la pose des édifices sur un principe de combinaisons. Sur certains côtés, un demi-symbole est illustré. S'il est complété, alors un jeton est gagné et posé sur ces projets.

Trois affrontements ont lieu en cours de partie. Une colonne ou une ligne est désignée par une ou deux cartes. Celui qui possède le plus de symboles Force remporte un jeton Dénouement valant trois points. Le perdant récupère un jeton Dégât qui peut, par combinaison, provoquer la destruction d'un édifice. En fin de partie, un décompte est enclenché selon différents critères: les points rapportés par les projets, les combats, le nombre de symboles Foi et la combinaison de la nourriture et de bâtiments. À noter l'existence d'une variante solo.

NOTRE AVIS

La thématique choisie, cet univers asiatique futuriste rappelant le mythe de l'Atlantide, s'avère originale, mais rend difficile l'immersion. Elle apporte néanmoins une sensation d'apaisement. Cela s'accorde bien avec cette mécanique de *draft* basée sur seulement quatre cartes, très centrée sur sa zone de développement plus que celle des adversaires. Seul le principe d'affrontement, très proche de celui de **7 Wonders**, oblige à lever la tête pour observer ce que font les autres. D'ailleurs, plus on est nombreux, moins il est intéressant et pertinent de regarder ce qui se passe à côté. Les choix de bâtiments se font en fonction de plusieurs critères, principalement les jetons Source à collecter pour activer les projets, et les icônes présentes sur les édifices dans une moindre mesure. Le fait de pouvoir conserver une carte non jouée offre quelques options tactiques intéressantes.

Les neuf tours suffisent au développement sans que **MŪ** devienne trop répétitif. Le décompte de fin de partie est, lui, particulièrement pénible. Les trop nombreux critères obligent à être très méthodique, sans qu'un bloc de score ou une autre aide soient proposés. Pire que cela, il n'y a pas de véritable logique au rapport entre les critères. Pour exemple, la nourriture excédentaire rapporte deux fois plus de points que celle alimentant les bâtiments. La révélation finale devient presque magique tant les joueurs y découvrent leur score et ceux de leurs adversaires. Ajouté au manque de maîtrise du *draft* très égocentré, cela fait de **MŪ** un jeu manquant de contrôle et de saveur. ✖



AUTEURS

Johan Benvenuto & David Paput

ILLUSTRATEUR

Sylvain Aublin

ÉDITEUR 2019

Bankiiz Editions

GENRES

Draft & combinaisons

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

25 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 1 à 5

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

FRANCHISE

LE BURGER

& L'ARGENT DU BURGER



par **Lionel Graveleau**



Le thème de fast-food dans les années 1950 semble inspirer les éditeurs. Après l'excellent Food chain magnate de Splotter, c'est Queen Game qui propose sur ce thème une réédition en profondeur de Pfeffersäcke (Medieval merchant), paru initialement en 1998.

LE MATÉRIEL

Le plateau évoque un **Aventuriers du rail** revu par Andy Warhol: une carte des États-Unis avec un imbroglio de connexions de différentes tailles et couleurs entre les villes. L'ensemble est un peu déroutant, mais finalement, avec la pratique, un charme opère. Il sert surtout une lisibilité étonnamment efficace, compte tenu de la complexité des liaisons à appréhender. Sur ce plateau, on distingue des villes et des métropoles sur lesquelles on place des disques en début de partie. Ils représentent une roue de revenus et une valeur d'influence. La carte est divisée en régions, chacune d'elles portant une tuile de décompte. Pour le reste, chaque joueur dispose de petites maisons en bois représentant les franchises d'un établissement.

LES RÈGLES

Les joueurs sont à la tête de compagnies qui cherchent à gagner de l'influence en déployant un réseau de franchises. À son tour, le joueur commence par un revenu: il comptabilise la plus forte valeur de revenu de chaque ville où il est présent et, en se référant à une table de conversion, en déduit la somme qu'il gagne en dollars. Il peut ensuite placer une nouvelle franchise sur une ville ou métropole en payant le coût de connexion. Il peut aussi payer 1\$ par métropole où il est présent, pour ajouter une franchise. Si le joueur détient la majorité absolue de présence, la métropole est décomptée et il en gagne la valeur d'influence. Si une métropole ne peut plus accueillir de nouvelle franchise, on déclenche aussi un décompte qui n'octroie que la moitié des points d'influence habituels. Après un décompte, le disque Métropole est retiré. Les



joueurs laissent toutes leurs franchises sur place, sauf celui qui a gagné les points d'influence, qui n'en laisse qu'une. Une région est décomptée dès que toutes les villes y sont occupées et les métropoles évaluées. On attribue alors les points de la région selon la présence des joueurs. La partie se termine dès qu'au moins huit régions ont été décomptées.

NOTRE AVIS

Franchise repose sur un dilemme classique, mais toujours efficace, entre assurer des revenus et marquer des points. Chaque nouvelle métropole franchisée constitue une source de recettes supplémentaire. Mais plus on veut y assurer sa position, plus on réduit cette rentrée d'argent. Surtout, dès qu'on provoque un décompte (idéalement en majorité absolue), on perd cette source de revenu. Sans être une denrée rare, l'argent est toujours nécessaire pour réagir aux opportunités. Ce dilemme est un enjeu intéressant dans la gestion du rythme de la partie: les revenus sont faibles au début, augmentent, puis chutent rapidement quand s'emballent les décomptes de métropoles et régions. C'est aussi toute la source d'interaction. En s'installant là où un adversaire est déjà présent, on fait baisser son revenu et on l'incite à précipiter le décompte pour assurer ses points. L'occupation du plateau et les possibilités de propagation prennent tout leur sens. D'ailleurs, l'ensemble du jeu concourt à venir chatouiller le voisin, avec les décomptes de région. Il y a toujours un intérêt à être présent dans ces moments-là. Participer à une métropole sans en gagner l'influence n'est pas forcément une mauvaise chose, puisque toutes les franchises qu'on a placées restent et pourront permettre de remporter l'influence de la région.

Franchise est un jeu sans fioritures, avec aucun hasard. S'il y a possibilité de moduler la mise en place, sa richesse et sa variété viendront des joueurs, de leurs interactions. Queen Games propose là un bon jeu dans son créneau habituel: simple, accessible, évident, mais sans manquer de personnalité. ☺

AUTEUR

Christwart

ILLUSTRATEUR

Ian O'Toole

ÉDITEUR 2018

Queen Games

GENRES

Connexions & majorités

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

90 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non



MAGIC MAZE HIDDEN roles*

JUIN 2019 Paris est Ludique!

*Rôles cachés



CERBÈRE

L'ENFER,

C'EST LES AUTRES

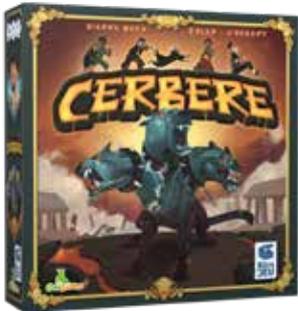


par **B. de Grimouïard**

POINT DE VUE

Hélène Graveleau

Un jeu dont l'intérêt dépend de l'implication des participants.



L'enfer de l'Antiquité. Certains ont réussi à en sortir, paraît-il... Il faut d'abord atteindre le Styx, où attend une barque. A-t-elle une, deux ou trois places? Seul l'avenir le dira. Et elle ne partira que si elle est complète. Dans le même temps, Cerbère, le gardien des lieux, fait son possible pour arrêter les fugitifs. Ceux qu'il rattrape peuvent espérer sa clémence s'ils l'aident dans sa mission. Vaut-il mieux tenter à tout prix d'être de ceux qui rejoindront la barque, au risque d'être laissé sur le rivage, ou s'allier à Cerbère pour se venger de ceux qui nous ont sacrifié dans leur fuite?

UN JEU QUI A DU CHIEN

Huit *meeples* personnalisés figurent les protagonistes de cette dramaturgie. Ils sont remarquables pour la qualité de leur découpe et leur originalité, avec une mention spéciale pour le corgi, dont on se demande encore ce qu'il peut bien faire aux enfers! La palme revient tout de même au maître de séant, Cerbère lui-même, représenté par un gros *meeples* à trois têtes. Le plateau est modulable avec des éléments de différents niveaux de difficulté permettant de varier les parcours et les parties. La piste de chasse sur laquelle évolue un dé indique la fréquence et la vitesse de déplacement du molosse tricéphale.

AUTEUR

Pierre Buty

ILLUSTRATEURS

Pierre Ples & Jules Dubost

ÉDITEURS 2018

La Boîte de Jeu & Origames

GENRE

Semi-coopératif

PUBLIC

Joueurs débutants

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

45 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 3 à 7

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

Chacun a en main des cartes Action, qu'il utilise sur une face ou sur l'autre, selon qu'il joue pour ou contre le molosse infernal. D'autres cartes, bien nommées Survie et Trahison, apportent des bonus.

LA LOI DE LA MEUTE

Tous les joueurs commencent la partie en tant qu'aventuriers cherchant à sortir des Enfers. Ils peuvent gagner en étant exactement aussi nombreux dans la barque qu'elle comprend de places. Sans quoi elle reste à quai. Ceux qui se font rattraper par Cerbère peuvent gagner en empêchant tous les autres de s'enfuir. Chacun, à son tour, doit jouer une carte Action, côté Aventurier ou côté Cerbère, et éventuellement une carte Survie ou Trahison en fonction de son camp. Une carte Action propose toujours deux options. Les fuyards ont le choix entre favoriser la progression des copains ou se sauver eux-mêmes. Dans les deux cas, elle a un coût qui fait avancer le dé de rage de Cerbère sur la piste de chasse, ou augmente sa valeur. Quand il arrive à son extrémité, le monstre part à la poursuite des aventuriers en se déplaçant d'autant de cases qu'indiqué par le dé. S'il reste bredouille, il ronge son frein jusqu'à s'élançer à nouveau. S'il rejoint un aventurier, celui-ci passe dans son camp et joue alors ses cartes sur l'autre face pour favoriser la chasse ou faire reculer certains fuyards, parfois jusque dans la gueule du monstre.

SUSUCRE!

Cerbère est présenté comme un jeu semi-coopératif. Il s'agit plus précisément d'un coopératif avec un point de bascule variable. Les aventuriers doivent s'entraider, tout en sachant d'avance que tous ne pourront pas gagner. La double option des cartes fait toute la saveur du jeu. Elles n'offrent en effet jamais de solution qui satisfasse toute la table, ce qui génère méfiance, rancune et esprit de vengeance. Chacun pousse l'autre à agir dans son intérêt propre. L'ambiance animée tourne alors au *party game* où la discussion et la négociation prévalent. D'ailleurs, plus on est nombreux, plus le jeu est savoureux.

Au début, ce qui est difficile, c'est de faire en sorte que tous les fuyards restent hors de portée du monstre, tout en s'octroyant une bonne place. Pour autant, les joueurs en tête ont tout intérêt à aider les retardataires pour éviter de les voir grossir trop tôt les rangs de Cerbère. Car dès que le chien infernal compte deux ou trois alliés qui œuvrent dans son sens, sa progression accélère drastiquement, d'autant que pour eux, il s'agit d'une réelle coopération. Tout est donc question de *timing*, et il faudra choisir le bon moment pour décider de faire cavalier seul ou de rejoindre le côté obscur. ☹



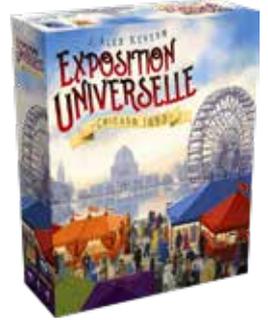
ORIGAMES, LES TOUCHE-À-TOUT

RENCONTRE AVEC **GUILLAUME GILLES-NAVES**

par **B. de Grimoird** et **H. Graveleau**



Origames. Le nom est associé à celui de magazines comme Lotus noir, Yu-gi-oh! ou Oteka ou, plus récemment, de publications gratuites, comme Tric Trac Mag. Leur logo apparaît au dos de certaines boîtes, dont ils ont conçu le packaging. Depuis peu, ils apparaissent comme éditeur de jeux, ou comme coéditeur. On les sait liés à Renegade. Tout cela est très éclectique et peut paraître un peu confus. Guillaume Gilles-Naves a accepté d'éclairer notre lanterne.



PLATO Racontez-nous les débuts d'Origames!

GUILLAUME GILLES-NAVES Origames, c'est au départ trois personnes qui sortent de la partie presse et jeux de Play Factory: Igor Polouchine comme directeur artistique, Rodolphe Gilbert sur la rédaction en chef et moi sur le développement.

On est partis avec l'envie de faire quelque chose de radicalement différent, donc on a créé en 2010 une société coopérative, Origames, pour refaire, mais différemment, ce que l'on faisait déjà avant. Comme c'était notre métier de base, on a commencé par l'édition de magazines: Lotus noir, le magazine officiel Yu-Gi-oh!, OTK expert.

En parallèle, nous faisons aussi du packaging pour l'ello, ce qui nous a permis de nous développer tout en continuant à faire de la presse. Par ailleurs, on a toujours voulu croire en le jeu de rôles et on a édité **Shaan**, une création d'Igor, dans le cadre de l'ello; tout comme la première édition de **Crôa!**, qui est aussi sorti avec un logo l'ello, car on n'avait pas intérêt à se mettre en avant en tant éditeur puisque notre principale activité était la presse, avec 90% de notre chiffre d'affaires.

PLATO Pourquoi n'est-ce plus votre activité principale, aujourd'hui?

GGN La presse jeunesse en France s'est cassé la gueule l'année suivante, en 2011. Jusqu'alors, j'avais toujours pu prévoir à peu près les évolutions du marché, mais là, on se retrouvait avec des baisses de 30 ou 40 %, ça remontait de 10 % et ça rebaisait de 50 %. En termes d'inventus, ce n'était plus gérable, plus tenable et trop risqué pour une petite boîte comme la nôtre... On a donc décidé de rétro-pédaler et de trouver d'autres solutions. Sauf que l'on avait des salariés qui bossaient sur la presse, ce qui était assez compliqué.

« Pour moi, le jeu ce n'est pas un produit culturel, c'est un produit. »

On s'est réinventés tous les ans au fur et à mesure que la presse diminuait. On a fait de plus en plus de packaging. L'usine avec laquelle nous travaillions principalement, What'z Games, nous a proposé de devenir leur agent pour la France, ce que nous avons accepté du moment qu'elle se mettait en phase avec les critères de qualité dont nous avons besoin. Nous sommes donc devenus agent de fabrication. Dans ce cadre, on intervient soit sur du conseil, soit sur du suivi de fabrication complet, soit sur de la pré-production, en amont, pour aider les gens à travailler pour la première fois avec la Chine, pour trouver une solution de fabrication pour une boîte spéciale avec des matériaux magnétiques ou recyclables. En suivi de production, nous travaillons exclusivement avec What'z Games. Si un client veut travailler avec une autre usine, nous ne suivons pas leur production pour que personne ne soit mis en porte à faux. Cette partie-là a pris une part importante de mon activité, Igor continue le packaging et le design. On a lancé Tric Trac Mag en se disant que c'était la solution pour faire un magazine gratuit sur lequel il y avait une possibilité d'avoir de la rentabilité avec la publicité. Il faut bien dire après 2-3 ans que si l'accueil par le public et les éditeurs a été très bon, les gains financiers sont proches de 0€, donc pas intéressants pour une petite société comme la nôtre. Donc on a décidé d'arrêter définitivement la presse.



Le plus gros risque d'un éditeur, c'est d'avoir un gros succès à son premier titre, parce qu'il ne comprendra jamais pourquoi il n'a pas de succès aux suivants.

En prévision de cette fin, on avait commencé fin 2017 à élargir notre clientèle packaging,

avec Superlode, dont on s'est rapproché pour qu'il puisse devenir une marque d'Origames. Au bout d'un an, on s'est rendu compte que l'on ne parvenait pas à travailler ensemble, et on est reparti chacun de son côté. De cette collaboration est pourtant paru **Maître Renard**. On s'est rendu compte aussi que l'on avait tout ce qu'il fallait en interne pour éditer des jeux: en tant que packager, on avait tissé des liens avec des sociétés, comme Super Meeple, La Boîte de Jeu avec qui on a réalisé **Outlive**, Busy Games, etc. On avait plaisir à travailler sur leurs jeux et, surtout, sur une gamme très vaste, du tout public au gamer. À chaque fois, c'est un challenge et c'est justement ce qu'on aime bien, Igor et moi: travailler sur un jeu pour enfants et, juste après, être capables de sortir un jeu comme **Outlive!** Ce sont de grands écarts que l'on aime bien faire, et c'est ce qui nous permet d'être assez bons dans notre domaine depuis pas mal d'années à présent.

PLATO Est-ce cette variété dans leur catalogue qui vous a incités à conclure un partenariat avec Renegade?

GGN Quand l'aventure Superlode s'est arrêtée, on a cherché comment rebondir. Le directeur de l'usine m'avait parlé de Renegade, me disant qu'ils faisaient des jeux de qualité et qu'ils retireraient beaucoup sur des périodes très courtes. Juste après un premier contact infructueux (ils avaient signé une licence avec Pegasus pour **Lanterns**), j'ai eu l'occasion de voir **Clank!** à l'usine, alors qu'il n'était pas encore sorti. J'ai alors contacté Scott Gaeta, au départ pour une simple licence, mais vu ce qu'il m'a montré de leurs projets, je lui ai proposé de créer Renegade France. Comme, eux aussi, ils partent dans tous les sens, c'est difficile de fidéliser une clientèle pour la marque Renegade! D'un autre côté, cela permet de toucher une cible et un potentiel de joueurs très différents les uns des autres. On vend **Mission pas possible!** et **Clank!** à des milliers d'exemplaires, et ce n'est pas forcément les mêmes publics qui jouent aux deux.

PLATO Renegade France fait tous les titres Renegade US?

GGN On fait quasiment la localisation de 80 % du catalogue Renegade. On a la priorité sur tous les titres qui

vont sortir, et s'il y a un jeu que l'on ne veut pas faire, ils peuvent le proposer à d'autres. À ce jour, il n'y a que deux ou trois jeux que l'on a refusés, non pas qu'ils étaient mauvais, mais parce qu'on savait qu'ils ne se vendraient pas sur le marché français. Cela concerne des produits un peu chers en fabrication. On se dit que ce n'est pas possible de sortir un jeu qui va coûter entre 50\$ et 60\$ pour, peut-être, en vendre 500. Il y a suffisamment de créations chez Renegade aujourd'hui pour pouvoir choisir le meilleur du lot, sans avoir à tout sortir parce que c'est original.

PLATO Et ça, c'est important pour l'image de marque?

GGN On peut décevoir la boutique et on peut décevoir le joueur derrière. Pas sur notre marque, car c'est rare que les joueurs connaissent les marques. Ils accrochent à un type de jeux chez un éditeur. Ils ne connaissent généralement pas la gamme au complet. Et c'est vrai pour tous les éditeurs. En fait, la marque est ce qui est le moins important sur le packaging. Il est donc crucial que les joueurs apprécient leur expérience de jeu et qu'ils aient l'impression d'en avoir pour leur argent. Cela veut dire qu'ils vont y rejouer, qu'ils vont le faire jouer à des copains, qu'il y aura du bouche-à-oreille, donc cela va faire des ventes, donc la boutique sera contente, car cela va leur ramener du monde derrière et on est tous gagnants à la fin! Vu la profusion de sorties, il faut créer un cercle vertueux par la qualité.

PLATO Sur quel(s) titre(s) avez-vous hésité?

GGN **Passage through Petra**, le jeu est très bien, mais il n'est pas fini, à mon sens. À deux, ça se joue en dix minutes, pour un coût de 60€; à ce prix-là, il va y avoir de la déception. Avec des jeux comme **Spy club** ou **Proving grounds**, qui ont des mécaniques atypiques, nous osons prendre le risque, parce que c'est intéressant d'offrir de nouvelles manières de jouer. Personne ne sera déçu par un achat de ce type, qui mise sur l'idée de découverte et de nouveauté. Typiquement, pour **Mission pas possible**, nous n'étions pas sûrs de nous. Je pense que le buzz s'est fait sur le nom, car personne n'en voulait et que, du coup, tout le monde en a parlé et on a fait un carton à la sortie. **Le renard des bois** a parlé tout de suite à mon côté joueur de **Belote** et de **Tarot**, même si, à deux, je trouvais qu'il manquait quelque chose, on a tout vendu en quelques mois. On est contents d'avoir ces petits jeux-là.

PLATO Et le partenariat marche-t-il dans les deux sens?

GGN Pour les prochaines sorties Renegade, on se met d'accord pour une charte graphique commune, on travaille même la simplification ou la complexification, en fonction du marché américain en priorité, certes, mais on a aussi la main sur les illustrateurs pour que ce type de produit puisse venir en France. On va aussi envoyer nos créations aux États-Unis:

ils ont pris **Sabordage**, dont ils aimaient bien la mécanique, même si le graphisme va moins parler aux Américains. Ils avaient envie de le tester.

PLATO Tu sembles accorder une grande importance à l'adéquation d'un produit en fonction du public auquel il se destine.

GGN En tant que joueurs passionnés, on a des exigences assez élevées sur les jeux et leurs qualités intrinsèques, et on oublie que l'on est une petite minorité à pratiquer de gros jeux, par rapport à la masse de gens qui jouent aux jeux de société.

Je me rappelle que je faisais des enquêtes tous les ans dans les magazines. Ça laissait voir que plus de 50 % des gamins avaient appris à jouer à **Pokémon** et enchaînaient avec **Magic, Yu-Gi-oh!** puis le jeu de société. Dans toutes ces enquêtes, on tombait également sur les grands classiques, et c'était très rare que soient cités **Carcassonne, Catane** ou autres qui nous paraissent, à nous, l'évidence même. Le titre le plus moderne qui ressortait, c'était **Risk**. Sinon, revenaient systématiquement **La bonne paye** et **Monopoly**... Et ce, dans des revues qui tiraient à 26 000 exemplaires. C'était un peu désespérant...

PLATO Tu es en train de dire qu'il y a toute une évolution culturelle qui vient renforcer le secteur du jeu ?

GGN Pas tout à fait, non. Je fais partie de cette génération qui a connu les belles années du jeu de rôles, où on disait qu'il y avait un million de pratiquants et des centaines de clubs partout en France. On s'est fait méchamment discréditer par *Témoin n° 1* et *Mireille Dumas* et, du jour au lendemain, notre passion et ce qui faisait notre motivation a disparu des radars parce que toutes les associations ont été fermées par les mairies, les écoles. On a passé une traversée du désert qui a duré une dizaine d'années. Cette génération a eu des enfants qui sont en âge de jouer, et c'est eux que l'on récupère aujourd'hui dans notre secteur d'activité.

Games Workshop a fait beaucoup de bien quand ils ont pris la licence *Le Seigneur des anneaux*: pendant plusieurs années, cela a représenté 30 à 40 % de leurs ventes. Ils ont fait un recrutement d'enfer

sur la tranche d'âge des 10-14 ans! Ils ont ainsi mis des gamins à la peinture et au jeu, tout en partant du principe que vers 15 ans, ils allaient partir vers d'autres jeux. C'est aussi vrai dans le *JDR*, où, quand tu as passé de nombreuses heures à **D&D**, tu te tournes vers



d'autres titres. C'est vrai des jeux de figurines, des jeux de cartes à collectionner, des jeux de plateau. Et cette masse-là, on les a récupérés les uns après les autres à 80-90 % dans nos milieux de cartes à collectionner, de figurinistes, de jeux de plateau et de jeux de rôles.

La génération de joueurs que l'on a aujourd'hui vient de tout cela, beaucoup plus que d'un mouvement culturel. C'est venu aussi de certaines marques qui ont fait du marketing aux bons moments. Quand Hasbro faisait ses animations, 20 % de nos lecteurs jouaient en tournois (magazines pour des 7-10 ans, tirés à 35 000 exemplaires et vendus à 25-26 000 exemplaires). Aujourd'hui, on a des gens qui viennent des jeux vidéo, de **Fortnite**, qui sont là pour jouer et s'éclater. On a des adolescents qui vont plutôt jouer à des party games, des casuels qui cherchent des jeux avec un peu plus de profondeur que **Cluedo** (heureusement!). On a aussi toute une gamme de joueurs qui découvrent tous les ans ce que sont les jeux.

Parallèlement, il n'y a toujours qu'une vingtaine de titres qui sont visibles dans les boutiques et mis en avant dans les médias. Les journalistes se focalisent sur une dizaine, sur ceux qu'ils ont dans la boutique du coin parce qu'ils n'ont pas le temps et l'énergie d'aller chercher ailleurs ou plus loin. Ainsi, même s'il y a de plus en plus de jeux qui sont proposés, la visibilité de la création ludique n'est toujours pas affirmée.

Il y a en permanence de nouveaux joueurs qui s'amuse avec des choses qui peuvent paraître basiques aux yeux des joueurs assidus et qui, quand on les regarde jouées ou qu'on les propose, sont juste géniales. En ce qui concerne notre milieu « gamer », on a besoin de faire original, mais au niveau de ces joueurs-là, on a besoin d'être intelligents dans nos jeux.

En France, on met la barre un peu trop haut au niveau de la qualité graphique, des frais; je pense qu'on est un des pays les plus fous de ce côté-là. C'est amusant de constater que pour un jeu classique, genre **Monopoly**, la qualité de matériel est mille fois inférieure à celle des nôtres, en termes de qualité de papier, de carton, même de boisage, c'est inférieur à ce que font les éditeurs qui tirent à 3 000 exemplaires. Ça n'a pas de sens, quand on y pense!



PLATO C'est ce qui permet de se différencier et de se donner une identité ?

GGN Malheureusement, ce n'est pas ça, c'est plutôt le besoin de faire aussi bien que les autres dans notre milieu à nous.

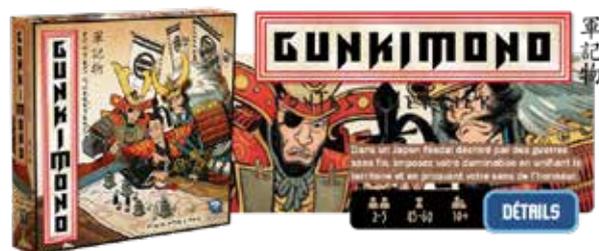
Et avec des jeux comme **Micro mutants**, que l'on a sorti en petites boîtes souples, c'est peu cher et économiquement viable. Si on avait opté pour une boîte cloche, le jeu aurait coûté 5€ de plus, et on aurait perdu à la fois notre cible, notre marché et nos ventes. Cette tendance à toujours faire plus n'est pas toujours le plus intéressant, à mon avis. Le plus intéressant, et c'est ce que j'apprécie avec les gens avec qui on travaille, c'est cette recherche d'un produit qui convient pour un marché donné, qui va trouver son public et rapporter de l'argent à l'éditeur. Pour moi, le jeu, ce n'est pas un produit culturel, c'est un produit. On fait des choses très belles, nos auteurs et nos illustrateurs font du très bon boulot et il faut les rémunérer. Mais à la fin, on fait un produit de loisir. Et la finalité, c'est à qui on va le vendre.

D'ailleurs, c'est un autre des problèmes du marché du jeu : on a beaucoup d'éditeurs en chambre qui ont un autre métier à côté, qui sont au chômage ou en reconversion et qui n'intègrent pas la rentabilité dans leurs frais de développement. Le jeu qu'ils vendent doit simplement permettre de financer le suivant. Ces éditeurs-là, ils font une concurrence déloyale à ceux qui ont des salariés, des paies, des charges... Pour autant, et c'est ce qui est intéressant, il y a des structures qui émergent ainsi, et, au départ, elles parasitent le système. Et puis, il y en a toujours qui va sortir du lot et qui va devenir, pour le coup, un vrai éditeur avec tout ce que cela implique. Il va arrêter de faire cela pour jouer et parce qu'il trouve le milieu du jeu génial, mais pour gagner de l'argent et en vivre, lui et éventuellement d'autres personnes. Et à ce moment-là, il est lui aussi obligé de réfléchir à ses choix avant d'éditer des jeux, parce que s'il se plante, désormais, il se plante complètement. Le plus gros risque d'un éditeur, c'est d'avoir un gros succès à son premier titre, parce qu'il ne comprendra jamais pourquoi il n'a pas de succès aux suivants.

Bref, depuis le départ, beaucoup de partenariats avec des éditeurs, avec la fabrication, avec le packaging, même sur la distribution... Je suis pour faire les choses avec les autres.

PLATO Est-ce qu'il y a beaucoup d'opportunisme dans la stratégie de développement d'Origames ?

GGN Opportunités peut être, opportunisme non. L'opportunisme, c'est se greffer sur un truc qui existe pour essayer d'en bénéficier. J'ai proposé des projets à des gens pour qu'ils aillent les faire, ou des gens sont venus me voir pour



me demander de l'aide sur leurs projets. Aucun de nos clients ou partenaires n'a été démarché. Pour la fabrication, oui, par contre, c'était le rôle de notre commercial, pour le coup ! Et les gens qui travaillent en fabrication avec nous ne le font pas dans une relation commerciale. On se téléphone pour développer des concepts, pour avoir des idées, c'est super intéressant et agréable et s'il y a des ventes derrière, je suis content et j'ai un petit pourcentage sur la fabrication et puis c'est tout. On est dans une autre mentalité, on a créé une SCOP, pas une SARL. Ça n'existe pas ailleurs dans notre milieu. Plutôt que d'opportunisme, je dirais que c'est une question de feeling !

PLATO C'est quoi une SCOP, au juste ? Comment ça marche ?

GGN C'est un statut de société : Société Coopérative Ouvrière Participative. Ça a été créé par les libres penseurs anarchistes du XIX^e siècle. Les trois quarts des sociétaires sont salariés de l'entreprise. Quel que soit le nombre de parts détenues, chaque sociétaire a une voix. À Origames, on est trois sociétaires en interne et un en externe. Je suis à la fois salarié et gérant. Une SCOP ne sera jamais valorisée : si on la quitte, on repart avec la somme qu'on a investie. Il n'y a donc pas de spéculation et d'intérêt à la revente. En outre, il y a des participations dont bénéficient tous les salariés. Du coup, quand il y en a un qui n'est pas au point, s'il y a un dysfonctionnement, quelqu'un qui ne se sent pas bien, etc. Toute l'équipe est concernée et tout le monde œuvre à trouver une solution. Toute décision est discutée avec les sociétaires, et souvent l'ensemble des salariés. C'est une méthode de gestion et de gérance de boîte qui est différente. Ça n'enlève pas le stress, parce que quand tu commences en te disant que tu vas faire que de la presse et qu'au bout de deux ans, tu te vois obligé de remettre tout en question, c'est toute une prospective à revoir. Heureusement qu'on a commencé fort dans l'édition de jeux avec **Clank!**.

PLATO Comment se passe une coédition ? Comment en êtes-vous venus là avec La Boîte de Jeu ?

GGN On n'avait pas fait vraiment de coédition jusque-là. Benoît Bannier, de La boîte de Jeu, est

LATE PLEDGE
JUSQU'AU 30 AVRIL !
[HTTPS://APP.CROWDOX.COM/GET/TERROR-BELOW/124294](https://app.crowdox.com/get/terror-below/124294)

KICKSTARTER EXCLUSIVE

FREE! (\$20 VALUE!)

FRENCH EDITION

ORIGAMES

RENEGADE GAME STUDIOS

venu nous consulter pour la fabrication d'**Out-live**. On a échangé, fourni des devis, évoqué le packaging. Suite à cela, il est parti sur une autre solution de fabrication, et nous avons réalisé le packaging du jeu.

Rapidement est venue l'idée de faire quelque chose ensemble et nous lui avons proposé **Clash of rage**. C'est un jeu que nous avons développé avec et pour Frédéric Guérard, d'Euforia Games, et dont nous avons récupéré les droits lorsque la boîte a fermé. On part du principe que quand on trouve un jeu qui entrerait bien dans la gamme d'un de nos partenaires, mieux vaut le lui proposer à lui pour étoffer sa gamme, plutôt que de lui faire concurrence. On préfère travailler ensemble.

« **Même s'il y a de plus en plus de jeux qui sont proposés, la visibilité de la création ludique n'est toujours pas affirmée.** »

PLATO Comment vous répartissez-vous les frais et le travail ?

GGN Par rapport à nos compétences et nos affinités. La Boîte de Jeu a de l'expérience pour la gestion d'une campagne Kickstarter, et **Clash of rage** ne pouvait qu'en bénéficier. Origames apporte son savoir-faire en termes de design, de développement et de rédaction. Avec nos trente ans de métier, tout ça nous demande sans doute quatre fois moins de temps qu'à une société débutante.

Ensuite, ça dépend: chacun développe et teste de son côté, on le fait plus ou moins souvent tous ensemble, avec des échanges et des debriefs réguliers. Les décisions se font en commun. Dans les faits, quand un point de règle déplaît à l'un d'entre nous, il s'évertue à chercher et proposer une meilleure solution. Ça a été notamment le cas pour **Cerbère**, avec toutes ses cartes à effet qu'il fallait tester dans différentes configurations. On a eu également beaucoup d'échanges avec l'auteur, Pierre Buty. Le proto initial était plus gamer et nous étions convaincus qu'il aurait un plus gros succès si on le rendait très accessible. Il y a eu beaucoup de petits réglages sur les coûts et les effets des cartes pour que personne ne puisse gagner trop facilement, un gros travail sur la modularité et la difficulté des plateaux, sur les pions. Tout ça, ce sont des discussions, des demandes de devis au fur et à mesure pour aider à la prise de décision.

Clash of rage, c'est différent, car il était fini quand on l'a présenté. Le travail en commun s'est fait sur un peu d'affinage et surtout sur son adaptation à un financement sur Kickstarter: développer un nouveau peuple nous a obligés à retravailler l'équilibrage, prévu pour les quatre clans initiaux, même chose avec les quatre héros ajoutés. Ça a été un énorme boulot. En termes de temps passé, je ne suis pas sûr que c'est un jeu rentable. Mais le résultat est tel qu'on est vraiment contents.

On partage frais et bénéfices à 50-50. Une coédition, ça rapporte moins qu'une édition seul. La charge de travail n'est pas divisée par deux parce qu'il faut prendre le temps de se mettre d'accord, mais chacun apporte ses compétences. Là où la coédition est particulièrement intéressante, c'est au niveau de la communication, des salons, des festivals... le genre de choses où nos compétences ne s'additionnent pas simplement, mais se démultiplient. ☘

CUZCO

L'ODYSSÉE DU COMMANDANT



par **Simon Hoflack**

Non, rien à voir avec le célèbre aventurier au bonnet rouge. Ici, il ne s'agit pas d'explorer les fonds marins, mais plutôt de coloniser les pentes abruptes des Andes en l'honneur du dieu solaire.

LE MATÉRIEL

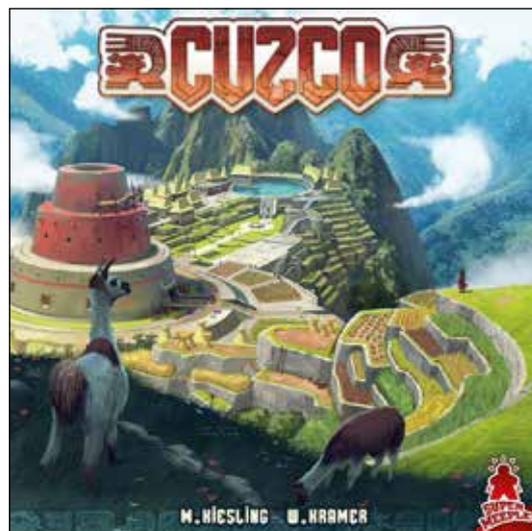
C'est une boîte bien lourde qui attend les dignitaires incas en herbe. Une fois ouverte, elle dévoile un grand plateau, sur lequel s'établissent villages et cultures (tous deux matérialisés par des tuiles Terrain triples, doubles ou simples), des *meeple* Inca, pour coloniser le territoire en expansion, des temples à construire à la gloire du soleil et des cartes pour organiser des fêtes en son honneur. Pour finir, sont également prévues des aides de jeu qui récapitulent les actions qu'il est possible d'effectuer.

LES RÈGLES

Cuzco est un jeu de placement et de majorité. À son tour, le joueur dispose de six points d'action qu'il peut utiliser pour réaliser différentes actions, celles-ci pouvant être répétées plusieurs fois. On peut ainsi poser une tuile Terrain, faire entrer un Inca sur la zone de jeu et l'y déplacer sur les tuiles, bâtir ou agrandir un temple dans un village si son Inca y occupe la plus haute position (les tuiles peuvent être empilées) ou construire un bassin d'irrigation; ces trois dernières actions permettent au passage de glaner quelques points. Enfin, on peut piocher des cartes Fête représentant des reliques, lesquelles servent aux joueurs pour rivaliser lors de l'organisation d'une fête dans un temple. À l'issue de la partie (lorsqu'il ne reste plus de tuiles triples), un grand décompte est réalisé et chacun gagne des points en fonction des temples contrôlés.

NOTRE AVIS

Avec **Cuzco** (sorti en 2000 sous le titre **Java**), Super Meeple clôt donc, après **Tikal** et **Mexica**, la réédition de la célèbre trilogie signée M. Kiesling et W. Kramer parue entre 1999 et 2002. L'éditeur a une nouvelle fois mis les petits plats dans les grands. Les illustrations de la boîte sont très réussies et la qualité du matériel excellente. Les temples, que l'on érige à mesure que les villages s'agrandissent, sont superbes. On en viendrait presque à regretter de devoir tout ranger une fois la partie terminée, tant le plateau en relief composé de tuiles et de temples est joli visuellement.



Ce plaisir visuel vient d'ailleurs récompenser les joueurs, car ce titre est un véritable casse-tête tactique. Les actions et leur ordonnancement doivent être minutieusement réfléchis pour rentabiliser ses points d'action et, surtout, ne pas trop ouvrir le jeu au joueur suivant. Disposer d'une bonne vision dans l'espace est ainsi un réel avantage. Combien de positionnements maladroits conduisent à finalement se bloquer soi-même! On passe donc beaucoup de temps à se représenter mentalement les tuiles que l'on va poser avant de se décider. Or, comme il est difficile de planifier ces actions du fait de l'évolution permanente du plateau, le temps d'attente entre les tours peut parfois être un peu long. On attend donc, assis à l'ombre d'un temple, espérant que l'opportunité entrevue ne soit pas mise à mal par les actions adverses. L'organisation d'une fête dans un temple vient toutefois redonner du rythme à l'ensemble. Sous réserve d'avoir un Inca dans le village concerné, tous les joueurs peuvent en effet y participer. S'engage alors une joute où toute erreur d'appréciation sur les mains adverses est durement sanctionnée, puisque toutes les cartes jouées, même en cas de défaite, sont défaussées. Attention donc à ne pas se brûler les ailes.

Pour finir, le thème, même s'il s'accorde avec les deux autres opus de la série, reste artificiel. Exigeant, **Cuzco** peut alors paraître un peu froid et laisser sur le chemin les joueurs pour qui le thème et son incarnation sont un aspect important dans le plaisir ludique. 



AUTEURS

Wolfgang Kramer
& **Michael Kiesling**

ILLUSTRATEURS

Gaël Lannurien
& **Igor Polouchine**

ÉDITEUR 2018

Super Meeple

GENRES

Placement de tuiles
& majorité

PUBLIC

Joueurs expérimentés

ÂGE

Dès 14 ans

DURÉE MOYENNE

90 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

Retrouvez-nous sur YouTube



Du contenu inédit

Tous vos jeux préférés

Des émissions de folie



Je Viens Jouer Chez Vous #1



Slide Quest [FR]



Blue Orange News #7 - Des Animaux et des Niveaux



 S'abonner



Suivez-nous!
blueorangegames.eu

     / [blueorangeneWS](https://www.youtube.com/blueorangeneWS)

JUST ONE

UN HIT, C'EST JUSTE ?

AUTEURS

Ludovic Roudy
& Bruno Sautter

ILLUSTRATEUR

Éric Azagury

ÉDITEUR 2018

Repos Production

GENRES

Ambiance & coopératif

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

20 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 3 à 7

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

par Vincent Bonnard



Just one est la réédition de **We are the word** (voir *Plato* n°101), un titre sorti plutôt discrètement à l'été 2017. Ses deux auteurs sont Ludovic Roudy et Bruno Sautter, que l'on connaît pour leurs projets autour de jeux plus experts

comme **The 7th continent**. Chaque joueur reçoit en début de partie l'un des sept présentoirs triangulaires et un feutre de couleur. Treize des 110 cartes disponibles sont piochées. À chaque tour, un joueur doit deviner l'une des cinq propositions notées sur la carte. Les autres, après avoir bien identifié le mot, doivent inscrire sur leur support un indice composé d'un mot. Une fois ceci fait, chacun compare sa proposition aux autres. Tous les doublons sont éliminés. Le joueur qui tente de deviner ouvre les yeux. Trois options sont alors possibles : faire une proposition pour remporter la carte, au risque de se tromper et d'en défausser une supplémentaire, ou passer. Ce **Just**

one est particulièrement réussi. À l'instar de **Profiler**, le défi coopératif proposé crée une ambiance appréciable. À bien y réfléchir, il est bien plus intéressant de tenter d'atteindre le meilleur score tous ensemble que de tenter de déterminer un gagnant pour un jeu d'ambiance. Pour être performant à **Just one**, il faut réussir à trouver un indice qui ne soit pas trop évident. Pour les homonymes ou les mots disposant de plusieurs significations, cela permet de se promener à travers plusieurs champs lexicaux. Mais à trop s'éloigner, on manque parfois l'évidence. Très accessible, **Just one** s'avère intéressant aussi bien entre adultes qu'en famille avec plusieurs générations attablées. Et tout le monde en redemande, encore juste une! ✂



THE BOLDEST

CHASSE PÊCHE PAR TRADITION

AUTEUR

Sophia Wagner

ILLUSTRATEUR

Max Prentis

ÉDITEUR 2018

Spielwiese

GENRE

Programmation

PUBLIC

Joueurs débutants

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

45 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

RÈGLE EN FRANÇAIS

Non

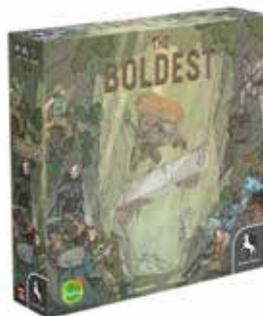
TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Lionel Gravelleau



Sophia Wagner et le jeune éditeur Spielwiese s'étaient particulièrement illustrés en 2017 avec leur surprenant **Noria**. On retrouve la même équipe ici, avec un jeu prometteur par son univers. Les joueurs incarnent différentes tribus en chasse dans une forêt où les animaux et autres rencontres sont des êtres mécaniques. Chaque joueur dispose en début de partie d'une même équipe de personnages déclinés en quatre compétences : guerrier, technicien, chasseur, cuisinier. Sur un plateau quadrillé, on place au hasard des cartes Forêt qui représentent des monstres, des artefacts ou des objets. Lors d'une manche, trois expéditions de chasse s'enchaînent au cours desquelles chacun sélectionne secrètement un ou plusieurs personnages de même type. Ensuite, on compare les forces en présence : si plusieurs joueurs ont utilisé le même type d'équipe, seul celui qui envoie les meilleurs compétences (en



général le plus grand nombre de cartes) peut agir. Ainsi, on résoudra d'abord les guerriers (ils peuvent gagner les cartes monstres les plus proches), les techniciens (ils se chargent des artefacts), les chasseurs (ils peuvent prendre plusieurs cartes d'une même colonne) et enfin les cuisiniers recrutent de nouveaux personnages. En effet, après chaque expédition, l'un des personnages utilisés ne sera plus disponible. Les joueurs feront donc évoluer leur équipe au fur et à mesure de la partie. Le but est de gagner le plus de points par carte Forêt. Cette mécanique présente quelques bonnes idées, mais certaines, comme l'expédition collective, auraient mérité d'être approfondies. **The boldest** affiche un trop fort classicisme : programmation, majorité, gestion de main. En contraste avec l'univers original, on reste dans un schéma déjà maintes fois emprunté par d'autres jeux, dans des gabarits de boîte par ailleurs plus modestes et mieux adaptés. ✂

RAILROAD INK

TRACER SA VOIE

AUTEURS

Hjalmar Hach
& Lorenzo Silva

ILLUSTRATEUR

Marta Tranquilli

ÉDITEUR 2018

Edge & Horrible Games

GENRE

Roll & write

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 1 à 6

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Lionel Graveleau

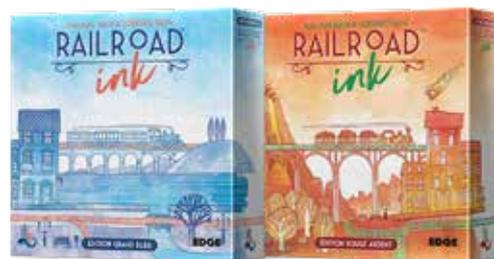


par Vincent Bonnard



Railroad ink se présente dans une belle petite boîte à fermeture par rabat magnétique. Chaque joueur se munit d'un plateau personnel représentant un terrain quadrillé, avec sur le pourtour des entrées de rails et routes. Les sept manches que dure la partie commencent par un jet de quatre dés. Sur leurs faces sont représentées différentes configurations de routes et/ou rails. En simultanément, les joueurs doivent utiliser les quatre faces obtenues pour développer, en dessinant sur leur plateau, leurs réseaux routier et ferroviaire. Chacun dispose de six motifs spéciaux qu'il peut ajouter quand il le souhaite, trois fois maximum dans la partie, pour compléter son dessin. À l'issue des sept manches, on évalue le score de chacun : lignes ferroviaire et routière les plus longues, nombre de connexions avec le bord du plateau, occupation du centre et, enfin, malus pour chaque voie non terminée.

Railroad ink fait penser à **Karuba** avec ce principe que chacun, avec les mêmes éléments, doit tisser le



meilleur réseau. Les différences entre les plateaux se font plus vite en raison de la complexité du réseau à construire et le fait qu'à chaque tour, on ait quatre motifs à agencer. Le matériel est de qualité, mais l'usage du feutre pour faire des dessins relativement détaillés donne un résultat esthétiquement brouillon. Centré sur de purs enjeux d'optimisation (bien agencer les motifs, exploiter les dés spéciaux...), le jeu ne propose aucune interaction. Un principe par exemple d'objectifs communs aurait été bienvenu.

Railroad ink est décliné en deux boîtes proposant un même jeu de base et deux extensions exploitant chacune un couple de dés dédiés. **Grand bleu** est plus constructif : les joueurs peuvent ajouter, à leur convenance, rivière ou lac pour augmenter le score. **Rouge ardent** fait subir des événements (météorite, lave) qui sont autant d'occasions de détruire le réseau, mais aussi d'opportunités nouvelles de marquer des points. 

DÉGOBLINADE

KING OF MORIA

AUTEUR

Arthur Viennot

ILLUSTRATEUR

Krzysztof Suchecki

ÉDITEUR 2018

Exod Games

GENRES

Affrontement, cartes

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

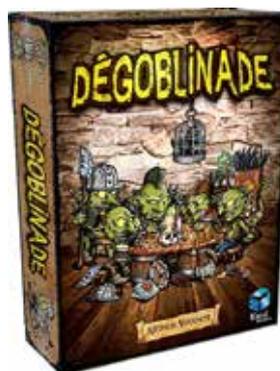
Oui

par Vincent Bonnard



La «dégoblina» est une empoignade collective lors de laquelle les gobelins s'affrontent pour choisir leur monarque. Pour remporter la partie, il suffit d'éduenter tous ses adversaires en réduisant leurs points de vie, matérialisés sous

la forme de canine, à zéro ou de poser cinq cartes blanches apportant du prestige. Un tour est composé de cinq phases. Après avoir défaussé et pioché jusqu'à cinq cartes, le joueur actif lance son dé. Celui-ci indique une ou deux couleurs correspondant aux unités pouvant être déployées. Les guerriers en rouge attaquent, la chair à canon en bleu protège, la brute violette est un guerrier amélioré, le super-gobelin défend aussi bien qu'il attaque, les blanches apportent des capacités spéciales et enfin les jaunes offrent des pouvoirs très puissants, mais à usage unique. Une fois le déploiement achevé, le joueur envoie ses créatures à l'attaque. Sans blocage, elles font perdre un point de vie à l'adversaire ciblé



et reviennent devant leur propriétaire. Sinon, le défenseur pioche une carte, peut relancer son dé pour positionner des unités en défense. Tout combat provoque la mort des deux parties.

Bien que sa mécanique d'affrontement soit assez basique, **Dégoblina** surprend par son efficacité et son caractère amusant. Certes, le déploiement d'unités rendu possible par le dé accentue l'effet de chaos lié à la pioche, mais la défausse de sa main autorisée en début de tour permet de rebattre les cartes et peut engendrer de spectaculaires retournements de situation. Les deux fins de partie alternatives offrent un prétexte au choix de la cible. Un joueur qui pose trop d'alliés blancs devient une véritable menace. Il lui faudra être très diplomate pour éviter de multiples petites attaques gratuites. Une jolie surprise!

Une petite mention est à apporter à la fabrication française, fait assez rare pour être signalé. 

ITCHY MONKEY

DÉMANGEZ-MOI

AUTEUR

Allan Kirkeby

ILLUSTRATEUR

Marteen de Schrijver

ÉDITEUR 2018

Black Box Adventures

GENRES

Majorités & placement

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Non

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Um' Margaria



Do ré mi fa sol la si do, gratte-moi la puce que j'ai dans l'dos. Si elle saute sur le bonobo, le singe gigotera bientôt.

Si les singes sont au cœur du thème et représentent le gros du matériel, sous forme de tuiles rondes de six espèces différentes, bien épaisses et aux illustrations un peu simples, ce sont bien des poux qu'il est proposé d'incarner. Les primates sont répartis sur une grille, et chaque joueur en choisit un pour installer des cubes à sa couleur. Un tour consiste alors à renforcer sa colonie sur un singe (de deux cubes si une reine y a élu domicile, d'un cube sinon), éventuellement à transformer cinq ouvrières en reine, puis soit à faire sauter un seul pou sur le dos d'un simiesque voisin, soit à titiller la pauvre bête afin qu'elle se déplace, rentre dans un de ses camarades et lui lègue

tout ou partie de ses occupants. Si le singe était déjà parasité, il y a combat, que le joueur majoritaire remporte. Pas de limite de cubes présents sur un animal, mais la dernière action possible est de vider tous les poux d'un adversaire sur un porteur qui en a au moins cinq. Pour prétendre à la victoire, il faudra être le premier à coloniser (avec au moins trois ouvrières) soit trois gorilles, soit quatre singes de même espèce, soit un de chaque espèce. Il n'y en a que cinq présentes, afin de varier les parties, car, en mode avancé, chacune à une capacité particulière.

Précis et malin, à la limite du prise de tête avec ses possibilités multiples, **Itchy monkey** récompense cependant un peu trop ce joueur qui se terre dans son coin et profite que les escarmouches entre ses adversaires les ralentissent. À deux, il est d'ailleurs possible de ne tout simplement pas se croiser. Le thème original n'est pas assez servi, ni par les illustrations ni par une cohérence entre les pouvoirs et les singes qui les possèdent, pour faire sortir le titre du lot. ✂



SET & MATCH

TENNICHNETTES

AUTEUR

Philippe Latarse

ILLUSTRATEUR

Vincent Chatel

ÉDITEUR 2017

Prétexte

GENRE

Pichenettes

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Arnaud Gompertz



Ce qu'il y a de formidable avec les grands salons, c'est qu'entre deux jeux présentés à grand renfort de communication tapageuse par les géants du secteur, on n'est jamais à l'abri de tomber sur de petites perles qui seraient autrement restées dans l'ombre et qui ont pourtant tout pour séduire le chaland. **Set & Match** illustre à merveille ce cas de figure. Issu d'une toute petite production, il est porteur d'un *fun* soudain et immédiat, qui ne vous lâche pas de la partie. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de tennis. Niveau matériel, on fait dans le simple: un plateau en carton verni strié de zones rapportant plus ou moins de points, et des disques de bois sous lesquels on colle une petite feutrine. Le tout est tellement intuitif que l'on pourrait presque se passer des explications

incluses dans la boîte. Reprenant scrupuleusement les règles du noble sport dont il s'inspire, le jeu propose à deux ou quatre joueurs de disputer une partie acharnée à grand renfort de pichenettes. En fonction de la zone du court où l'on parvient à renvoyer la « balle », on marque un à trois points. Ces points font varier une échelle qui va et vient entre les joueurs, jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne la case « point » ou fasse une faute. C'est la simplicité qui fait toute la force de ce titre, tellement évident qu'on se demande encore comment ça n'a pas été fait avant. Les timides petits coups des premières balles laissent rapidement place à de redoutables placements à faire pâlir d'envie les meilleurs snipers, les jurons fusent autour de la table quand on vient à manquer pour la sixième fois de suite son service, et on se chambre joyeusement à la moindre faute.

Les parties sont d'autant plus animées quand on joue en double, en alternant les renvois. C'est frais, c'est bon, et donne-moi cette balle, je peux encore revenir dans le match, tu vas voir. ✂



BLUE LAGOON

MER CALME

AUTEUR

Reiner Knizia

ILLUSTRATEUR

Tomek Larek

ÉDITEUR 2018

Blue Orange

GENRES

Placement & majorités

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

45 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Lionel Graveleau



La traversée du désert, Tigre et Euphrate, Spectaculum et bien d'autres sont les témoins que l'expansion territoriale est un style de

jeu dans lequel Reiner Knizia excelle. C'est donc naturellement avec un vif intérêt que l'on se penche sur ce **Blue**

lagoon, où des Polynésiens vont coloniser un chapelet d'îles. Le jeu se joue en deux manches. Au début de chacune d'elles, on place au hasard des ressources sur les emplacements réservés du plateau. Lors de la première manche, à son tour, un joueur peut poser l'un de ses colons soit en mer, soit sur une île (éventuellement sous forme de village) à condition de jouxter un de ses autres colons. S'il se place sur une ressource, il s'en empare. À l'issue de la première manche, on procède à un décompte selon les ressources possédées et la répartition des pions sur le plateau. Puis, on vide entièrement l'archipel en ne laissant que les villages, avant de démarrer la seconde manche. La règle de pose se

durcit, puisque désormais, on ne peut poser des colons qu'à côté d'un de ses villages ou d'un autre de ses colons. On procède enfin au même décompte pour déterminer le vainqueur de la partie.

Pas de doute, on est sur du Knizia, plutôt joliment habillé d'ailleurs. Le principe d'expansion fonctionne bien, mais le jeu manque de surprises. Le twist particulier concernant l'effet de partie en deux temps n'est pas nouveau et, malheureusement comme d'autres avant lui, cette idée séduisante montre vite ses limites: la seconde manche peine à justifier réellement sa présence et provoque surtout une impression de répétition; les coups qui s'enchaînent avec monotonie. Enfin, le système de décompte manque d'élégance. Les six critères d'évaluation tranchent avec les règles relativement simples proposant des choix souvent évidents. Finalement, le plus intéressant reste l'édition aux couleurs chatoyantes, qui donnera envie aux débutants de découvrir un genre de jeu simple et efficace. Ceux qui connaissent Knizia seront en terrain connu, peut-être trop. 



CAT LADY

CHATTRAPEZ-LES TOUS!

AUTEUR

Josh Wood

ILLUSTRATEUR

Josh Wood

ÉDITEUR 2017

AEG

GENRE

Collection

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

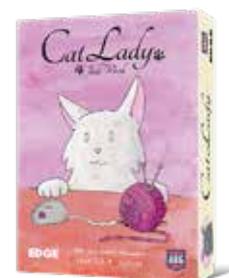
par Arnaud Compertz



Ah, les félins... Ces charmantes boules de poils que le gentil parasite *Toxoplasma gondii* se fait un devoir de nous faire aimer,

papouiller, nourrir et choyer. Alors non, on ne va pas se servir de ces délicieuses créatures comme chair à explosion; ici, il va être question de les nourrir: avant tout, un chat, c'est un ventre sur pattes. Il faut bien dire que les bouilles qu'ils arborent sur les différentes cartes sont du genre choupinettes comme tout. On peut éventuellement regretter qu'ils aient tous la même tête, mais on ne va pas ergoter, c'est mignon, point. Les joueurs vont, à tour de rôle, récupérer une ligne ou une colonne parmi les cartes disposées en carré de 3x3, la seule contrainte étant de ne pas prendre celle où est placé le *meeple* Chat. Une fois le choix effectué, on déplace ledit chat à côté de la colonne ou la ligne choisie, puis on remplace les cartes depuis la pioche. Les joueurs gardent les chats obtenus devant

eux, récupèrent des cubes de nourriture et cumulent les autres cartes dans leur main. Celles-ci permettent d'adopter des chats errants aux pouvoirs spéciaux, de gagner des points grâce aux jouets, aux déguisements ou à l'herbe à chat, ou encore de déplacer le *meeple* Chat. La partie prend fin quand on ne peut plus compléter le tableau central. Les joueurs marquent des points pour chaque chat repu, en perdent pour ceux affamés et ajoutent à cela les bonus cumulés pendant la partie. Bon, on ne va pas se mentir, le principe du jeu est simplissime. La première partie suscite à peine un léger haussement de sourcil. Et puis, en y revenant, on se rend compte malgré tout d'une certaine profondeur dans les stratégies. On ne se foule pas le lobe frontal, mais il est néanmoins très plaisant de collectionner, tour après tour, les divers minous. Particulièrement agréable en duel, le jeu est plus chaotique à quatre, forcément. De quoi réveiller la vieille dame à chats qui sommeille en chacun de nous (ou presque). 



PEPPERS OF THE CARIBBEAN

FRANCHEMENT, TU CHIPOTLES!

AUTEUR

Emanuele Ornella

ILLUSTRATEUR

Oliver Freudenreich

ÉDITEUR 2018

White Goblin Games

GENRE

Collections

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 5

RÈGLES EN FRANÇAIS

Non

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

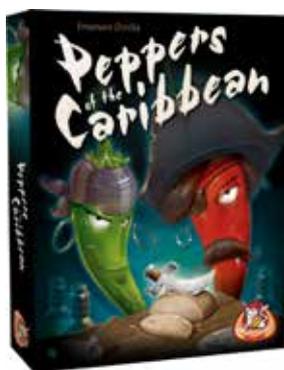
Non

par **Um'** Margaria



Les trésors, c'est bien beau ; mais parfois, un bon repas a une valeur encore plus grande, surtout quand il est bien épicé ! Ce sont donc des collections de plats qu'il faut réaliser pour être le pirate le plus satisfait.

Le recto des cartes est orné d'un squelette très Grim Fandango ; le verso, de piments de différentes couleurs à l'air mutin, régnant sur des mets variés : poisson, pain, viande, soupe... Un tour consiste à récupérer des aliments, ou en jouer une série pour marquer des points. Pour prendre, il faut tout d'abord défausser, puis annoncer la couleur ou le plat représenté sur le piment dont on vient de se séparer ? Cela permet de mettre en main tout ce qui correspond dans la réserve, qui est toujours constituée de six cartes. Pour scorer, il faut pouvoir abattre un set constitué de plats et de couleurs



différentes, dont on conserve un ou deux éléments afin de potentiellement remporter les bonus (le premier à avoir un plat de chaque, ou la majorité de verts). Ils rapportent des points supplémentaires par rapport aux cartes posées, dont les scores varient entre 1 et 6 (réserve au rhum, que sa double couleur rend difficile à poser).

Le fait qu'il soit dédié à une cuisinière résume bien l'esprit du titre : sympathique, gourmand, pas agressif. Il faut sans cesse recombinaison dans sa tête les possibilités pour une récolte efficace, d'autant que la taille de la main est très limitée. Il faut également s'adapter aux autres pour courir après les bonus indispensables, qui peuvent très vite s'échapper, et savoir être opportuniste. Malgré l'interdiction de ne plus avoir de cartes en main, le hasard de ce qui rejoint la réserve pourra conduire à des sensations de blocage. L'autre défaut du jeu est d'avoir choisi, sans doute par véracité historique, les piments, là où les haricots auraient donné lieu à un jeu de mots de qualité!



SUNNY DAY

NE LAISSE PAS DE GLACE

AUTEUR

Manu Palau

ILLUSTRATEUR

Agsty & Mélanie

Desplanches

ÉDITEUR 2019

Ludicorn

GENRE

Placement de tuiles

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 **Lionel Gravelleau**



On avait l'habitude des jeux de construction de paysage avec des tuiles. Ici, il va s'agir de déconstruction, du moins dans un premier temps. Le jeu est constitué de tuiles carrées. Sur chacun de leurs côtés est représenté un morceau d'une image :

un parasol, un moulin, un soleil, une glace, un trèfle, un nuage. On commence par installer un espace central en assemblant trente tuiles. On donne à chaque joueur deux tuiles qui forment sa main de départ. À son tour, un joueur commence par coller l'une de ses tuiles au paysage central. Il récupère toutes celles qu'il touche ainsi et avec lesquelles il forme une image complète. Si cette image est un soleil ou une glace, le joueur gagne un jeton bonus au hasard. Ensuite, avec les tuiles récupérées, il construit devant lui son propre paysage. Enfin, il complète sa main en piochant une tuile. Les jetons bonus valent entre 0 et 2 points, chaque tuile de son paysage rapporte 1 point, de même chaque image reconstituée.

Sunny day repose sur des règles simples, avec ce principe malin consistant à vider un espace pour en construire un nouveau, ce qui lui donne une certaine personnalité. Ce système en deux temps est bien dosé en termes d'accessibilité. Il évite un côté casse-tête avec le système de score. On pourra tour à tour se concentrer sur la pose pour gagner le plus de tuiles d'un coup et sur les types de tuiles qu'on récupère pour en gagner peut-être moins, mais qui permettent de former plus de dessins. Une double gymnastique agréable à pratiquer. L'idée d'ajouter les jetons bonus est bien vue. C'est un principe qui amuse facilement les plus jeunes (surtout si c'est pour former une glace!), cela permet d'apporter du piment et du suspense. La seule limite de tous ces réglages est qu'à l'arrivée, les scores sont finalement proches, ce qui peut limiter l'impression de bien jouer. **Sunny day** est un jeu sympathique, à pratiquer sans chichis, pour un moment intéressant et convivial en famille.



WINSTON

Z'AVEZ PAS VU...

AUTEURS

Anja Wrede
& Christoph Cantzler

ILLUSTRATEUR

Felix Kindelán

ÉDITEUR 2018

Helvetiq

GENRES

Séries & combinaisons

PUBLIC

Enfants

ÂGE

Dès 6 ans

DURÉE MOYENNE

15 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

par Simon Hoflack



Le teckel, cet adorable « chien saucisse », est ici mis à l'honneur. Dans la boîte aux tons rouges, on trouve près de 70 cartes représentant une moitié de ce canidé (l'avant de la bête pour les unes, son corps et derrière pour les autres), affublés pour l'occasion d'une jolie tenue (pompier, policier, astronaute, etc.) Mais ce n'est pas tout. Deux belles pièces en bois complètent cet ensemble : un os et une crotte. Oui, une crotte.

Chacun reçoit cinq cartes. À son tour, on doit au minimum en jouer deux de sa main, avant de piocher jusqu'à en avoir cinq à nouveau. Cela permet de commencer un chien, en rallonger un ou en terminer un (sous réserve que celui-ci soit composé d'au moins deux cartes Corps). Dans ce dernier cas, on remporte toutes les cartes de la bête. L'heureux propriétaire du plus long

chien récupère l'os, et la crotte va à celui qui a le plus court. Lorsque la dernière carte est jouée, la partie s'achève. On gagne des points selon la longueur de ses chiens et un bonus ou un malus si l'on termine respectivement avec l'os ou la crotte. Le plus haut score l'emporte.

Winston propose un agréable mélange de tactique et d'opportunisme. Comme il ne peut y avoir qu'un seul chien du même type en cours « d'allongement », on est souvent tiraillé entre allonger un teckel, au risque d'ouvrir un boulevard pour le joueur suivant qui pourra alors peut-être revendiquer l'os, ou en achever un plus court, mais récupérer par là même la crotte de chien. Celle-ci attise d'ailleurs immanquablement la curiosité des enfants (ainsi que quelques rires sur le terreau fertile pipi caca, bien sûr), même si chacun cherche à tout prix à ne pas l'avoir en main (ou plutôt sous le pied) à la fin du jeu. Winston et ses teckels ne manquent donc pas de chien et complètent une déjà bien belle collection de l'éditeur, Forest en tête.



Ludonaute



90 min.



12+



2-4

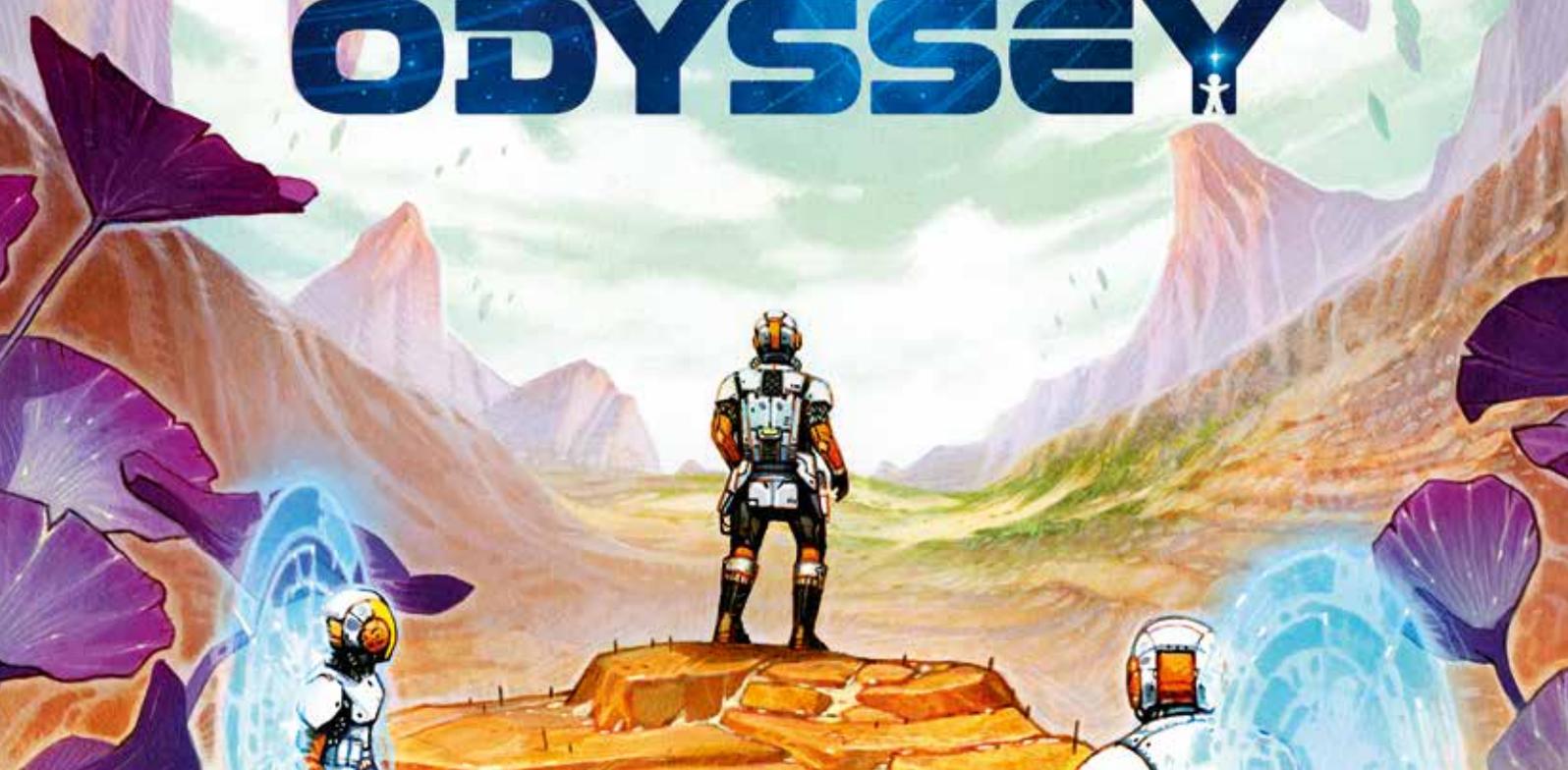


Cedric Lefebvre



Vincent Dutrait

SPACE GATE ODYSSEY



MYLUDO.FR

LA NOUVELLE APP POUR GÉRER SA LUDOTHÈQUE

Propos recueillis par Vincent Bonnard



À quoi jouerons-nous ce soir? Pour trouver la réponse optimale à cette question, mieux vaut être organisé. Le volume des ludothèques est en constante augmentation, c'est un fait. Pour avoir une vision complète de sa composition, un outil de gestion peut être pertinent. Ils sont peu nombreux; Myludo est l'un des plus récents et des plus convaincants. Il a été créé par un passionné que nous avons rencontré. Yann, quarante ans, développeur web depuis seize ans, est l'administrateur du site myludo.fr, qu'il gère pendant son temps libre.

PLATO Pourriez-vous nous expliquer comment est née l'idée et l'envie de créer Myludo?

YANN J'ai deux filles âgées de trois et huit ans, et leur collection de jeux commence à être importante. J'utilisais jusque-là un autre site pour gérer ma propre collection, mais la saisie et l'ajout de jeux m'ont paru trop compliqués et laborieux. Je développe des interfaces web depuis plusieurs années et je savais qu'il était possible de faire quelque chose d'épuré et efficace tout en étant complet. J'ai donc décidé avec mes compétences de créer un site pour gérer la collection familiale, puis je l'ai étendu à des amis intéressés, puis à la communauté Cwowl... et Myludo était né. À ma grande surprise, l'outil a eu du succès. J'ai eu énormément de retours positifs, d'améliorations, d'ajouts de fonctionnalités, etc. C'était très encourageant et c'est ce qui m'a poussé à l'ouvrir davantage.

PLATO Quelles difficultés avez-vous rencontrées? Comment les avez-vous surmontées? Quelles ont été les étapes nécessaires à la réalisation de votre projet?

YANN La plus grosse difficulté, qui était aussi la plus grosse étape du projet, était d'établir un schéma de base de données. C'est très complexe, car dès le départ, je voulais y mettre plus d'infos que les autres sites. Et en même temps, je voulais un modèle très efficace et simple, que ce soit pour l'affichage ou la saisie des fiches de jeux. Je suis

donc arrivé à un système simplifié tel qu'on peut le voir sur le site. Je n'ai pas de relation entre jeux de base et extensions par exemple, car c'est très long à saisir. Une fois la base de données réalisée, l'interface a suivi. Je la modifie régulièrement, car je suis un éternel insatisfait.

PLATO Pourriez-vous nous détailler les fonctionnalités de Myludo? Comment avez-vous défini le cahier des charges initial? Comment faites-vous évoluer ce contenu?

YANN Myludo permet de gérer sa collection de jeux de plateaux, rôles, cartes, etc. Vous ajoutez les jeux à votre liste, puis vous pouvez ajouter des informations personnelles sur vos jeux, comme la date d'acquisition, où vous le rangez, le propriétaire au sein du foyer (ou de votre groupe), s'il s'agit d'un cadeau (de qui? pour quelle occasion?) ou un commentaire.

De la même manière, vous pouvez constituer une liste de souhaits (wishlist) que vous pouvez ordonner avec un système de notation. Cette liste, vous la retrouverez sur votre profil que vous pourrez partager. Cela facilite grandement les demandes de listes de Noël ou anniversaires, par exemple. Ensuite, les utilisateurs peuvent saisir leurs parties de jeux et en tirer des statistiques ou gérer leurs prêts de jeux.

Je n'ai pas vraiment de cahier des charges, mais la ligne directrice, c'est que l'outil doit répondre à un maximum de besoins des joueurs, mais également des professionnels comme les ludothèques, clubs ou assos. Ce qui amène la question des évolutions. J'ai bien sûr déjà des idées d'améliorations ou de nouvelles fonctions, mais ce qui fait évoluer l'outil, c'est principalement le besoin, et donc les retours des utilisateurs. C'est très important pour moi de prendre en compte les retours et, lorsqu'ils sont pertinents et réalisables, de les intégrer à l'interface.

PLATO Quel est l'objectif des parties présentant les tendances? Et celles recensant les flux RSS?

YANN Les tendances, ce sont tout simplement les jeux récents les plus visités sur le site. Comme son nom l'indique, c'est une tendance, ça nous permet de voir quels jeux font le buzz en ce moment ou lesquels suscitent le plus la curiosité. La revue de presse (les flux RSS), c'est un moyen simple de se

tenir au courant de l'actualité ludique sans changer d'interface. Nous avons également essayé de diversifier les sources d'informations pour que chaque joueur y trouve son compte (jeux, participatif, JDR, vidéo...). J'ai régulièrement des demandes pour ajouter des flux de la part des créateurs; je tiens à ce qu'il y ait une sélection, que ce soit pour la qualité ou la diversité de l'information, mais d'autres flux seront bientôt ajoutés.

PLATO Quelle différence y a-t-il entre l'application et le site web ?

YANN L'application va permettre une gestion de sa ludothèque hors ligne, sans connexion. Son interface sera aussi légèrement différente du site. Dans un premier temps, les fonctionnalités seront moindres que sur le site, mais le principal y sera. Le site est parfaitement utilisable sur mobile et les utilisateurs auront donc le choix d'utiliser l'un ou l'autre, ou les deux.

« C'est très important pour moi de prendre en compte les retours et, lorsqu'ils sont pertinents et réalisables, de les intégrer à l'interface. »

PLATO Comment mettez-vous votre base de données à jour ?

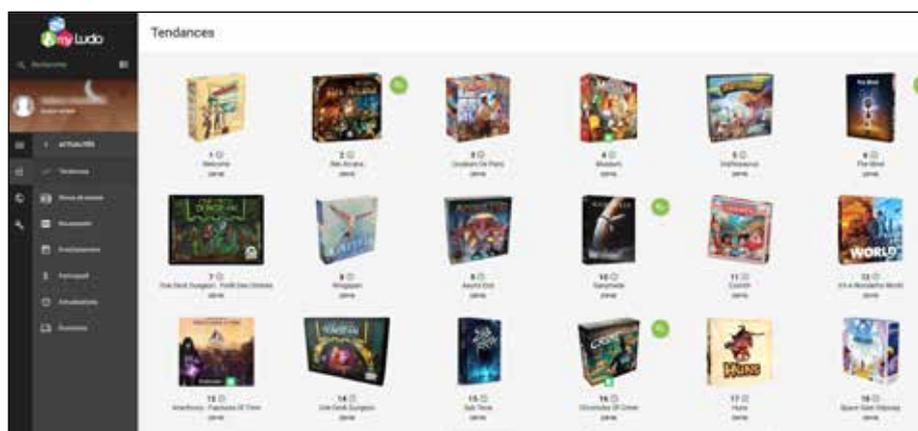
YANN Dix contributeurs passionnés ainsi que moi-même répondons aux demandes des utilisateurs. Avec des spécialités plus ou moins définies dans notre équipe, Kickstarter, jeux de rôles, etc. J'ai développé une interface et une série d'outils très simples permettant à des non-spécialistes en informatique de saisir des fiches de jeux. Nous avons également deux éditeurs qui s'occupent directement de saisir et mettre à jour leurs jeux. Et nous essayons de suivre l'actualité des sorties pour les ajouter avant même qu'on ait une demande.

PLATO Quelles sont les prochaines fonctionnalités que vous pensez ajouter ?

YANN Ce qui remonte beaucoup dans les retours, c'est un manque d'interactivité entre les utilisateurs; je pense donc qu'il y aura prochainement des fonctionnalités dans ce sens. On prépare également une cartographie des boutiques, festivals et bien d'autres choses intéressantes pour un joueur...

PLATO Souhaitez-vous ou pensez-vous internationaliser Myludo ?

YANN Myludo a été dès le départ voulu et pensé pour être francophone; je n'ai aucune intention



de l'ouvrir à d'autres langues. Néanmoins, un joueur peut demander l'ajout de jeux allemands, anglais, etc.

PLATO Avez-vous eu des retours ou êtes-vous en lien avec des éditeurs, des distributeurs ou d'autres professionnels du milieu ?

YANN Oui, quelques éditeurs nous ont contactés, que ce soit pour leur utilisation personnelle ou pour nous demander des modifications. On a également le représentant d'un éditeur qui fait partie de l'équipe de contribution depuis les débuts de Myludo. Nous essayons aussi de les contacter directement quand on manque d'informations sur certains jeux. Beaucoup d'éditeurs jouent le jeu de nous renvoyer des infos. On peut signaler aussi que plusieurs auteurs et illustrateurs utilisent Myludo et on donc la possibilité de nous suggérer des modifications sur leurs créations ou leur profil.

PLATO En quoi votre proposition se démarque-t-elle des autres sites et applications permettant d'enregistrer ses parties et les jeux constituant sa ludothèque ?

YANN Depuis le départ, j'ai voulu que Myludo ne soit pas exclusivement un outil pour geeks; son interface est donc conçue pour être simple, intuitive et fonctionnelle sur tous les supports. De plus, l'outil est en français et totalement gratuit. Nous ne faisons pas d'actualité également, comparé à d'autres, car la fonction première de Myludo est l'outil de gestion. On a une revue de presse, mais ça reste secondaire sur le site. Ce qui fait que nos efforts sont concentrés sur un outil efficace et de plus en plus complet.

PLATO Vers quel modèle économique vous êtes-vous orienté ?

YANN Myludo est et restera gratuit. Je n'écarte pas la possibilité de fonctions avancées payantes, mais tant que je peux l'éviter, tout restera gratuit; de même pour la publicité, j'aimerais garder l'interface sans pub. Actuellement, Myludo ne subsiste que par l'affiliation avec Philibert: nous touchons un pourcentage des paniers lorsque les utilisateurs passent par notre site. Comme ce n'est pas mon activité principale pour l'instant, le financement est suffisant et va même permettre d'augmenter notre hébergement. ☘

COSMIC ENCOUNTER

AU FOND DE L'ARMOIRE

RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE – 1^{RE} PARTIE

par Pierre Deseuf



Cette année-là, Aldo Haïk devenait le premier maître international d'Échecs français. Peter Watts, un ingénieur anglais, décidait d'importer à Paris les jeux anglo-saxons et ouvrait sa boutique-bureau dans une rue déserte entre la gare de l'Est et la gare du Nord, rue de l'Aqueduc, fondant Jeux Descartes, tandis que Tell Lauber ouvrait l'Œuf Cube rue Linné. Deux jeunes Anglais, Steve Jackson et Ian Livingstone, fondaient un fanzine consacré à D&D, *White Dwarf*. Jean-Pierre Defieux créait le premier *wargame* français: *Austerlitz*. Cette année-là avait lieu la première Rencontre cosmique.

42

42 n'est pas que la réponse à la question ultime sur la vie, l'univers et le reste. C'est aussi le nombre d'anniversaires de *Cosmic encounter*, qui sort pour l'occasion une réédition spéciale, mais aussi le nombre d'années qu'il aura fallu attendre pour voir le premier tournoi galactique international du jeu se dérouler au Musée de la science-fiction de Washington durant le salon *Escape Velocity* du 24 au 26 mai prochain.

«L'histoire de la rencontre entre le Musée et *Cosmic encounter* est assez surprenante», conte Peter Olotka. «J'avais vu passer dans ma correspondance un avis générique de proposition pour faire des présentations au salon *Escape Velocity 2018*. Si un travail d'édition méritait de figurer dans un musée consacré à la science-fiction, c'était bien le nôtre! Après avoir conçu des jeux autour des mondes de *Dune* de Frank Herbert, des Robots

« C'est assez incroyable que, tous impliqués dans des causes de justice sociale, nous ayons créé un système dans lequel chaque joueur a le droit de violer les règles! »

d'Isaac Asimov, de *Darkover* de Marion Zimmer Bradleys et imaginé des centaines et des centaines d'aliens pour *Cosmic encounter*, nous avons des choses à raconter à des foules de fans. »

Peter envoie un e-mail... et reçoit un appel téléphonique quelques minutes plus tard de Charles Hildenbrandt, responsable d'exposition du musée.

« Feu le père et l'oncle de Charles étaient des artistes "scifi", les frères Hildenbrandt, qui ont réalisé toutes les affiches de films *Star wars*, *Hobbits*,... et ils l'avaient emmené avec eux à la convention *Luna Con 1977*, où mes partenaires et moi, présentions pour la première fois notre jeu. Charles n'avait que dix ans, et il avait joué à *Cosmic* avec moi durant le salon! J'ai même retrouvé une photo Polaroid de l'occasion. C'était devenu son jeu préféré, et ça l'est resté quatre décennies plus tard! »

Une rencontre prolifique s'organise, et l'éditeur *Fantasy Flight Games* annonce pour l'occasion la sortie de l'adaptation du système dans l'univers de *Game of thrones*, et le premier tournoi international pour l'année suivante.

FUTUR PASSÉ

1971. Peter est organisateur communautaire et coordonne des groupes d'action citoyens autour des problématiques du logement, des droits sociaux. C'est au travers d'actions politiques et sociales qu'il rencontre Bill Eberle, volontaire auprès de personnes défavorisées, Jack Kittredge, investi dans les *community actions* et Bill Norton, qui travaille pour la campagne politique du démocrate McGovern.

« Je pensais à l'époque pouvoir être écrivain, mais je ne savais pas trop quoi faire de ma vie réellement! », précise-t-il. Le petit groupe pratique alors assidûment des classiques du jeu: *Risk*, et surtout *Diplomacy*, « avec de bonnes quantités de vin pour maintenir l'esprit éveillé! »

DES PRIX

Cosmic Encounter a reçu de nombreux prix assez tardivement dans sa carrière. *Origins Award* aux États-Unis dans la catégorie *Best Fantasy or Science Fiction Boardgame*, classé 6e du *Deutscher Spiele Preis*, intronisé au Temple de la renommée de l'*Adventure Gaming Arts & Design* en 1997 ou encore détenteur du prix autrichien du jeu des jeux entre amis en 2001.

DANS LA PRESSE AMÉRICAINE À L'ÉPOQUE

«Le résultat est un jeu étrange, en constante mutation et saisissant, qui ne perd pas son attrait même après d'innombrables parties. L'ajout de l'une des quatre extensions rend **Rencontre cosmique** encore plus fascinant.» Ares Magazine, 1980

«J'aime **Cosmic encounter**. C'est totalement original et très amusant. Je le recommande sans réserve aux joueurs.» Steve Jackson dans The space gamer, 1981

Bill Eberle et Peter Olotka font une singulière découverte: un créateur de jeux américain venait de gagner cinquante mille dollars avec sa licence. Il était donc possible de gagner sa vie par la création ludique!

«Le Post Globe a publié un article de journal sur le jeu **Godfather game**, vendu dans un étui à violon. C'était tellement cool! J'ai pensé: "Hey, je peux être un inventeur de jeux!"»

Les amis forment le groupe Future Pastimes et se mettent à l'œuvre autour d'un thème commun, peu usité à l'époque: la science-fiction. «Nous n'arrêtons pas d'écouter l'album The days of future past, des Moody Blues. Nous lisions Asimov, Herbert, Ellison, Pohl, Niven, Bradbury, Bradley; nous regardions Star trek à la télé. Cette culture était présente partout. Pourtant, aucun jeu sur la SF ne sortait, pourquoi?»

Bill et Peter se rendent sur une plage du Cap Cod. Des planètes étranges dans la tête, ils élèvent une sorte de grand château de sable aux formes extraterrestres. Une histoire est sur le point de naître.

«C'est un souvenir un peu flou, mais si l'océan a effacé la construction de la plage, elle est restée dans nos esprits, et c'est le point de départ de nos différentes inventions d'aliens!»

Les quatre partenaires commencent par faire une liste des points essentiels qu'ils veulent retrouver

dans leur première création: il fallait que ce soit de la science-fiction. Les parties devraient toujours se renouveler sans être les mêmes. Les joueurs devraient pouvoir s'attaquer, mais aussi faire des compromis. Il devrait plaire aussi bien aux femmes qu'aux hommes. Il n'y aurait pas de plateau commun, pas de dés, mais des éléments en relief. Enfin, personne ne serait éliminé avant l'issue de la partie et les participants pourraient potentiellement gagner à plusieurs. Un cahier des charges très novateur pour l'époque où **Risk** et **Monopoly** règnent en maîtres, et diablement difficile à mettre en œuvre.

Le groupe fabrique sa première maquette nommée «Universe», avec laquelle il jouera pendant plusieurs années! «*Tout ce temps, nous n'avons joué avec seulement six aliens différents! Nous n'étions pas assez intelligents pour percevoir que de nombreux autres extra-terrestres nous guettaient et attendaient juste d'être invités à la fête! Nous avons continué à jouer autour du concept initial durant quatre ans, mais nous n'avions aucune conscience de la démarche de développement. Il n'y avait pas vraiment de tests formels. On l'emmenait avec nous en convention et on le faisait jouer, notamment à Boskone, la convention SF de Boston. En fait, comme nous continuons encore aujourd'hui à ajouter des extensions, on pourrait dire que le développement du jeu a duré 43 ans!*»

L'ESPACE NE VEND PAS

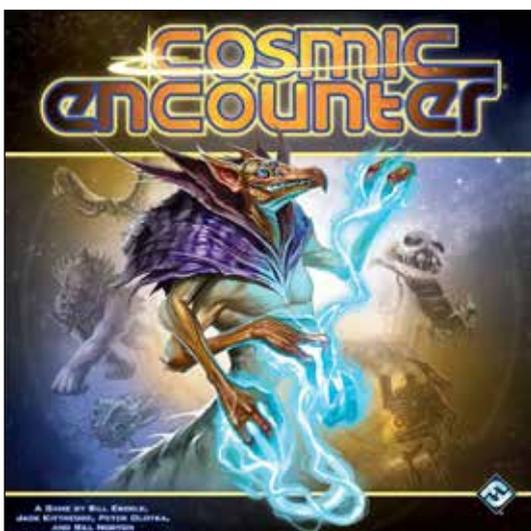
1976, les amis proposent leur première maquette à plusieurs grands éditeurs. Sans succès.

«Nous l'avons présenté à Parker Brothers cette année-là, ils nous ont payés 5000\$ et ont fabriqué un prototype. Puis... ils ont annulé le contrat sous prétexte que "l'espace ne vend pas".»

Ils se décident alors à fonder leur propre maison d'édition en 1977, Eon Products Inc., et éditent **Cosmic encounter** grâce à l'apport financier d'Edward Horn, un Bostonien fan de la première heure. Une sorte de Kickstarter des 70's.

Ainsi naît **Rencontre cosmique**, un jeu novateur pour l'époque. Le thème en est simple: plusieurs espèces d'aliens, aux pouvoirs spécifiques, se côtoient dans la galaxie. Et à l'instar des humains, ce premier contact prend la forme d'un boulet de canon en pleine face – ou plutôt, en l'occurrence, d'une torpille à photons. Les habitants de l'Univers vont donc s'allier, se trahir, s'agresser afin d'envahir et coloniser les planètes des gentils voisins.

Mécaniquement, aucun plateau commun, aucun dé: une singularité à cette date! Des adversaires qui s'affrontent par l'entremise d'un paquet de cartes qui désigne ses adversaires à chaque tour, un autre deck qui



«La boîte de la première édition de **Cosmic encounter** d'Eon proclamait: "le jeu de science-fiction pour tous". Et bien avant les jeux de cartes à collectionner, les jeux de rôles en direct et les RPG en ligne massivement multijoueurs, **Cosmic encounter** était le jeu pour tous.» Bruno Faidutti, dans Jeux de loisir: les 100 meilleurs, 2007.

TO BOLDLY GO WHERE NO GAME HAS GONE BEFORE...

Eon Products, fort de son premier succès, édite bientôt **Darkover**, puis **Dune** en 1979, le célèbre et étonnant **Quirks** en 1980 suivi par **Hoax** en 1981 et, enfin, **Borderlands** en 1982. Les auteurs arrêtent alors l'édition, souhaitant se consacrer à la création en poursuivant avec **Star trek: the Enterprise 4 encounter** en 1985 chez West End Games, et **Isaac Asimov's robots VCR mystery game** en 1988.

distribue armes et moyens de négociation au hasard, contrebalancé par les alliances et les retournements incessants durant la partie, un colonisateur *alien* avantage par le destin voyant rapidement ses adversaires se liguer contre lui pour le plaisir des amateurs de négociations permanentes. Mais surtout, un jeu totalement asymétrique grâce à une innovation remarquable: chaque peuple *alien* dispose d'un pouvoir lui permettant de déroger aux règles générales du jeu!

«C'est assez incroyable que, tous impliqués dans des causes de justice sociale, nous ayons créé un système dans lequel chaque joueur a le droit de violer les règles!» ironise Peter.

1977, WordCon, Miami. Bill, Jack et Peter emportent leurs boîtes fraîchement encartonnées. Le premier jour du salon, ils distribuent gratuitement plusieurs copies à des fans avec une contrepartie: jouer des parties dans le grand hall, de sorte que tout le monde puisse les voir. Durant les deux jours suivants, des files de convertis s'arrachent les boîtes, qui sont rapidement épuisées.

«Ça a été un succès critique, se réjouit encore Peter. Les dix mille boîtes du premier tirage ont été vite épuisées! Personne n'avait jamais joué à rien de tel auparavant. Les joueurs étaient très surpris par la manière de fonctionner inédite et se racontaient les histoires des parties. Chacune est différente et génère des histoires hilarantes.»

CONQUÊTE SPÉCIALE

Durant les cinq années suivantes, Eon Products sortira pas moins de neuf extensions qui proposent de nombreux nouveaux peuples aux nouvelles capacités alternatives, mais également de nouveaux principes comme les cartes de monnaie pour les échanges, la technologie permettant l'investissement sur plusieurs tours, autant de concepts qui seront réutilisés dans d'autres jeux de SF.

La carrière du jeu aurait pu s'arrêter là, à l'instar de nombreux titres des années 70-80. Pourtant, les rééditions se succèdent en avalanche: en 1982 par Eon, en 1986 par West End Games, puis Games Workshop et Jeux Descartes, en 1991 par Mayfair Games, en 2000 par Avalon Hill, en 2008 par FFG, version qui connaîtra elle-même six extensions. Le jeu évolue sans cesse, chaque nouvelle boîte présentant ses graphismes, mais aussi des règles différentes, certaines ne pouvant être jouées qu'à quatre, d'autres étendant ce nombre à dix. En 2003 sort même une version *online* comportant 35 *aliens*

et ses propres ajouts, remplacée en 2015 par **Cosmic encounter connector**.

L'édition anniversaire de 2018 comprend elle-même ses innovations, compatibles avec les précédentes extensions. Mais mieux encore, la mécanique est transplantée dans l'univers du *Trône de fer* lors de l'édition d'une nouvelle boîte, pour une sortie beaucoup moins *alien*.

PLANÈTE WESTEROS

«Le mérite revient à Andrew Navaro, directeur de la création, Corey Konieczka, concepteur de jeux exécutif, et plus particulièrement à Justin Kemppainen, responsable des jeux de société chez notre éditeur Fantasy Flight Games. Corey nous a contactés et nous a demandé si nous voulions associer notre système de jeu **Cosmic encounter** à la série télévisée *Game of thrones* de HBO. Il souhaitait que le jeu soit terminé dans des délais très brefs et le système de jeu **Cosmic** était potentiellement un excellent moyen de mettre en place des interactions entre plusieurs personnages. Notre projet ressemble beaucoup à une fusion de **Cosmic encounter** et de **Dune**. Dans **Le jeu des trônes**, les personnages sont représentés par les chefs de grandes maisons imprimés sur des jetons circulaires, comme dans **Dune** avec une interaction directement issue du système d'alliés de **Cosmic**.

Nous avons pu terminer le projet dans les délais et produire un jeu qui, à mon avis, fait partie des meilleurs jeux *Game of thrones*, mais qui malheureusement est arrivé en même temps que des dizaines de jeux de la même licence sur le marché.»

Cette version, reprenant les visuels de la série télévisée, introduit de nouvelles mécaniques associées à l'esprit général de l'œuvre, autorisant les prétendants au trône à capturer des otages, et à négocier leur libération, ou au contraire... à les torturer! (voir *Plato* n° 107)

Malgré les nombreuses nouvelles références ludiques qui pleuvent à notre époque d'industrialisation de la création de jeux, la carrière de plus de quarante ans des œuvres de Peter, Jack et Bill se poursuit, presque insensible au temps. «Je pense, conclut Peter, que le succès est dû au fait que chaque partie de nos jeux est réellement différente. Les joueurs sont toujours surpris, ils ont vraiment prise sur ce qui s'y construit, peuvent gagner ou perdre ensemble, avec de nombreux moments "Ahha!"» 🧩

DANS LA PRESSE FRANÇAISE À L'ÉPOQUE

«Notre préféré [des jeux de science-fiction]. Un modèle du genre qui prouve qu'un jeu ne doit pas être obligatoirement compliqué pour être bon.» *Jeux et Stratégie* n°2, 1980.

Distribution

En France:
ANIMA
En Belgique
& au Luxembourg:
GERONIMO
En Suisse:
SWISSGAMES

 Julian Allain
 Gyom

GRAVITY superstar

DISPONIBLE
EN BOUTIQUE!


2-6


25'


7+

JOUEZ AVEC LA GRAVITÉ!

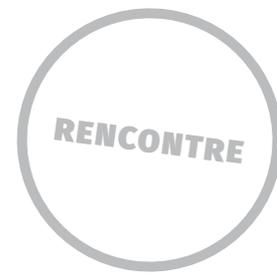
Aux confins de l'espace connu, les plus célèbres aventuriers convergent vers une étrange petite planète, seule capable d'attirer à elle la précieuse poussière d'étoile grâce à sa gravité déroutante. Ils y collectent un maximum de cette ressource rare tandis que leurs rivaux n'ont de cesse de vouloir la leur dérober.

L'originalité de **Gravity Superstar** tient dans la manière de mouvoir les pions des joueurs: à chaque tour ils sont déplacés d'une ou deux cases puis **ils subissent l'effet de la gravité** et se mettent à tomber jusqu'à être arrêtés par une plate-forme. Cet effet est rendu possible par le fait que ces pions sont utilisés **couchés** sur le plateau. Ils sont dès lors déplacés vers le haut (au dessus de leur tête), vers le bas (en dessous de leurs pieds) ou sur les côtés.

www.sitdown-games.com

**SIT
DOWN!**

LUDIK FOR RÊVEURS



DIS-MOI OÙ TU DORS ET JE TE DIRAI QUI TU ES!

Propos recueillis par **Vincent Bonnard**



Émilie et Julien Spiteri se sont rencontrés il y a dix ans. De leur rencontre sont nés une petite fille qui a aujourd'hui six ans et un rêve, la création d'un hôtel-bar à jeux. Elle est originaire de Champagne et lui de Bordeaux; c'est en Dordogne qu'ils ont donné vie à leur projet, passionnés et amoureux de jeux de société. Si vous passez pas loin de Bergerac, Ludik for rêveurs et ses trois étoiles valent le détour.

PLATO Quel a été votre parcours ludique avant de songer à votre projet?

ÉMILIE SPITERI J'ai connu un bar à jeux à La Rochelle, La Grosse Boîte, il y a dix ans, et ce lieu m'a de suite plu. Dès que je me rendais dans une nouvelle destination, j'essayais de trouver les lieux ludiques pour passer un moment (bar, restaurant, hébergement). Le jeu était un loisir et est devenu une passion que je partage avec mon mari. J'ai été animatrice BAFA plusieurs saisons et le jeu était un vrai plaisir. L'envie de connaître de nouveaux jeux et l'univers ludique était forte. De même que l'envie que le jeu fasse partie de mon emploi.

« **Aujourd'hui, la plupart des hôtels se contentent de standardiser leur service en individualisant un peu plus leur client. Nous souhaitons créer un lieu de rencontre et de partage...** »

JULIEN SPITERI Comme l'a dit Émilie, La Grosse Boîte a fait naître une passion. Pour ma part, je découvre depuis dix ans la richesse ludique, m'émerveillant à chaque boîte ouverte et surtout partageant des moments inoubliables à chaque rencontre. Je suis toujours stupéfait des émotions qui se créent autour d'une belle idée, d'un univers illustré avec délicatesse et d'un éditeur qui a su magnifier tous ces ingrédients. Des études dans l'hôtellerie, un master dans le développement durable et une soif de devenir mon propre chef qui fait ses propres erreurs et ses propres réussites m'ont guidé. J'ai pu, avant de me lancer dans le grand bain, travailler notamment chez un traiteur renommé sur Reims. J'organisais des réceptions à la fois pour les professionnels et les particuliers pour des groupes allant de dix à cinq cents personnes. Pourquoi ne pas le faire en rajoutant une touche ludique?

PLATO Qu'est-ce qui vous a donné envie de créer cet hôtel-bar à jeux?

EP La découverte de lieux ludiques m'a donné envie de créer une structure tout en travaillant avec mon mari. Une réelle aventure de vie! Nous souhaitons un lieu d'hébergement/bar, de partage, faisant côtoyer clients de l'hôtel et clients du bar autour des jeux de société.

JP À la fin de nos études et lors de mes premiers jobs, j'ai toujours eu l'envie de créer quelque chose, de laisser une toute petite pierre au quotidien des autres. L'envie de créer une société avec ma femme s'associait bien à mon premier diplôme autour de l'hôtellerie, et nous voulions absolument que le jeu en fasse partie intégrante. Aujourd'hui, la plupart des hôtels se contentent de standardiser leurs services en



individualisant un peu plus leurs clients. Nous souhaitons créer un lieu de rencontre et de partage où nous pourrions offrir un moment et un accueil uniques et où l'expérience client serait au cœur de notre projet. Créer des souvenirs indélébiles à la fois aux familles, mais aussi aux professionnels, qui, au final, subissent leur éloignement de leur domicile chaque jour. Le jeu est une des clés de cette réussite.

PLATO Quelles ont été les étapes nécessaires à la création de votre projet ?

EP Nous avons procédé méthodiquement étape par étape. En 2015, nous avons quitté Reims pour Bordeaux, car nous n'envisagions pas l'implantation de notre structure sur Reims. Nous avons ensuite créé et déposé la marque Ludik for rêveurs en septembre 2015. La constitution de notre page Facebook a été l'étape suivante, élément nécessaire pour faire connaître notre projet. Nous nous sommes ensuite mis à la recherche d'un lieu et avons avancé positivement dans la négociation avec les gérants. Plusieurs lieux ont été prospectés, dans un premier temps autour de Bordeaux, vers le bassin, puis direction la Dordogne.

Il a ensuite été nécessaire de constituer des dossiers, des dossiers et des dossiers pour monter notre projet et l'idée que l'on s'en faisait. J'ai travaillé durant ce temps en hôtellerie et en restauration pour confirmer mon envie et me forger différentes expériences. Nous avons enfin trouvé notre lieu en mai 2016.

JP Début de l'étude en profondeur de notre lieu, des négociations avec les cédants, de la recherche de fournisseurs, de la création des premiers liftings et des montages financiers sur plusieurs années. Je rajouterai juste le fil rouge qui relie les étapes. Un travail d'équipe en osmose. Émilie et moi nous nous sommes soutenus à chaque étape et nous avons su faire les choix pour atteindre la naissance du projet.

PLATO Quelles difficultés avez-vous rencontrées ? Comment les avez-vous surmontées ?

EP Nous avons rencontré deux difficultés majeures : trouver le site correspondant à nos attentes et à notre budget et la négociation avec les vendeurs. Nous avons dû constituer plusieurs business models en fonction de sites qui nous plaisaient, engager toute une négociation et de nombreux rendez-vous en nous investissant et en croyant à la faisabilité à chaque fois, pour aboutir finalement à un désaccord. La foi en notre projet nous a donné la hargne pour réitérer nos recherches et l'ensemble du processus.

JP Après la création, nous avons dû organiser la gestion des travaux. Nous avons notamment, par nous-mêmes, finalisé les principaux travaux de réfection. Il nous a également fallu monter en compétence dans la gestion du personnel. Nous avons recruté sur notre première année une perle qui est compétente dans l'hôtellerie, mais qui a aussi une soif d'apprendre le milieu ludique.

LES TARIFS

- ◆ En chambre non thématifiée :
1 pers 67€, 2 pers 77€, 3 et 4 pers 97€.
- ◆ En chambre thématifiée :
1 pers 82€, 2 pers 92€, 3 et 4 pers 112€.
9€ le petit déjeuner
- ◆ Pour les professionnels :
78€ la soirée étape en chambre classique et 90€ en chambre thématifiée.
70€ notre formule B&B et 82€ en chambre thématifiée.
Des tarifs de groupes sont également proposés à partir de dix chambres réservées.
- ◆ Pour tout renseignement : www.ludik-for-reveurs.com/bar-a-jeux-ludique/

PLATO Comment s'est fait le choix de la région, de la ville, du lieu ?

EP Nous cherchions un lieu en Nouvelle Aquitaine. Dans un premier temps, Bordeaux et ses alentours proches. Après diverses tentatives, nous nous sommes rendu compte que Bordeaux ne correspondait pas à la concrétisation de ce projet tant financièrement qu'au niveau des sites rencontrés. Nous avons donc agrandi notre cercle de recherche et, en cherchant en Dordogne, nous avons vu le potentiel et la beauté de cette région touristique qui restait proche de Bordeaux. Le site trouvé à Bergerac correspondait à de nombreux critères que l'on s'était fixés : un espace hôtel et un espace bar, le site possède 47 chambres et une licence 4, des salles de séminaire, une piscine, de nombreux espaces verts et un restaurant à cinq mètres qui était un fonds de commerce séparé, mais nous permettait d'avoir cette proposition.

PLATO Que pourriez-vous nous dire qui nous donnerait envie de visiter la Dordogne ?

EP C'est un territoire riche. Il y en a pour tous les goûts : sport, farniente, visite de sites historiques (les grottes de Lascaux ou la cité médiévale de Sarlat-la-Canéda) ou encore bonnes tables. Il y a également de très bons vignobles et, surtout, un complexe hôtelier qui vous promet plein de moments ludiques, des sourires partagés et des expériences étonnantes que nous créons... On se voit quand ? (rires)

PLATO Comment se porte la Dordogne d'un point de vue ludique ?

EP La Dordogne a un maillage associatif riche d'un point de vue ludique. Jeux de société, jeux de rôles, jeux de figurines... Il y a aussi certaines associations actives, notamment SO Ludik sur Sainte-Foy-la-Grande, la Confrérie des jeteurs de dés à Périgueux ou les Dragons libournais. Il y a également des festivals de jeux comme Périjeux tous les ans à Périgueux. De nombreuses communes organisent à travers leurs bibliothèques des fêtes du jeu en lien avec l'événement international qui a lieu fin mai.

PLATO En quoi votre proposition se démarque-t-elle des autres propositions en France ?

EP Notre proposition se démarque par la capacité d'accueil de notre établissement. Nous pouvons héberger jusqu'à 118 personnes. Nous sommes ouverts sur l'extérieur et les moments ludiques faisant côtoyer des personnes de l'hôtel, tant les familles que des professionnels, et des personnes locales venues pour jouer sont de mises.

Nous thématisons progressivement les chambres autour des jeux tout en y intégrant une partie





« Nous thématisons progressivement les chambres autour des jeux tout en y intégrant une partie expérientielle pour ceux qui souhaitent creuser cette partie ludique. »

expérientielle pour ceux qui souhaitent creuser cette partie ludique. Cela reste une proposition et, aujourd'hui, 95 % des personnes viennent pour la fonction hébergement, puis découvrent la thématique et se prennent au jeu.

JP Notre force est notamment notre capacité à nous adapter et à faire du sur-mesure. Quel plaisir de voir pétiller les yeux d'une clientèle professionnelle non joueuse lors d'une soirée ludique en pleine semaine ou d'un cocktail dînatoire ludique!

PLATO Pourriez-vous nous parler de vos chambres thématiques?

EP Nos thématiques vont se déployer à raison de trois chambres par thématique. En effet, nous avons à la fois des chambres doubles, twin et familiales (4 personnes), avec des configurations différentes, permettant de répondre à tout type de clientèle.

Nos premières thématiques sont autour des années 1960-1970 avec **Twin it!**, bibliothèque avec **Purple Brain** et, enfin, imaginaire avec **Dixit**.

JP Qui sait quel prochain jeu saura titiller notre imagination!

PLATO Comment avez-vous pensé votre décoration et comment y travaillez-vous?

EP Nous avons pensé pendant plusieurs années à notre décoration. Les thématiques que nous choisissons sont des coups de cœur ou des jeux qui nous font vraiment nous projeter dans des décors. Nous travaillons avec une décoratrice d'intérieur afin de concrétiser les idées que nous avons et nous les enrichissons par nos échanges avec elle. Tout un processus de navette d'idées se met en place. Nous échangeons aussi avec les éditeurs avant de nous lancer dans l'aventure.

JP Pour nous, chaque nouvelle chambre est une aventure. Nous avons à cœur de mettre sur un tapis rouge la création ludique. Ce qu'elle a de plus beau. Pour exemple, notre première chambre **Twin it!** : au-delà de la création au sein de la chambre, nous avons mis en place une exposition grâce à **Cocktail Games**, des animations, et nous avons également « twinitisé » le fond d'écran de notre photobooth.

PLATO Pourriez-vous nous expliquer votre modèle économique?

JP Notre modèle économique repose avant tout sur la partie hébergement, mais pas uniquement. Nous créons et développons des prestations annexes afin d'augmenter le ticket moyen de chaque client. Nous sommes dans l'optique que notre modèle économique repose sur l'humain. Nous avons donc à cœur que chaque collaborateur se sente bien à chaque instant.

PLATO Quels jeux aimez-vous faire découvrir? Lors de quels types d'animations?

JP Dans la catégorie des jeux d'ambiance, nous aimons beaucoup présenter **Twin it!**, **Docteur Pilule** et **Mission pas possible**. Pour les jeux de stratégie, ce serait plus **Fertility** ou **Kingdomino**; en plus l'illustrateur, cyril Bouquet, habite en Dordogne. Côté coopératif, nous apprécions beaucoup **Unlock!**. Et enfin, lors des événements, nous adorons mettre en valeur un auteur ou un illustrateur bien précis.

PLATO Avez-vous d'autres projets ou des projets d'extension en cours?

EP Oui, nous avons d'autres projets sur lesquels nous travaillons, mais qui sont pour le moment confidentiels. Nous recrutons notamment deux personnes sur un projet annexe. Nous communiquerons prochainement sur nos avancées.

JP Nous avons également deux autres projets sur des services annexes et nous sommes impatients de les dévoiler! Un premier escape nommée **Panique organique** devrait voir le jour avec deux versions, une pour le public familial et l'autre destinée aux amateurs confirmés.

Il est prévu pour des sessions d'une demi-heure pour trois à six joueurs. Voici le synopsis: « Depuis 29 jours, un virus se répand à une allure vertigineuse sur la Terre et décime tous ceux qu'il rencontre sur son chemin. Heureusement, le foyer initial d'infection a été identifié au sein de la jungle du Vestyll Tilteque. L'éminent professeur Toloctus était sur place, mais a disparu depuis plusieurs jours. Il ne reste qu'une seule alternative: récupérez par vous-mêmes la souche virale! »

D'AUTRES ADRESSES DE GÎTES LUDIQUES

- ◆ Gîte ludique de Marcillac à Belvès (Dordogne)
- ◆ L'escalpe à Jeux (Saône et Loire)
- ◆ La Baudo (Vienne)
- ◆ L'auberge des Voyajoueurs (Morbihan)
- ◆ Funkey Hotel (Bruxelles)

Peter Sarroff

TIMES UP!

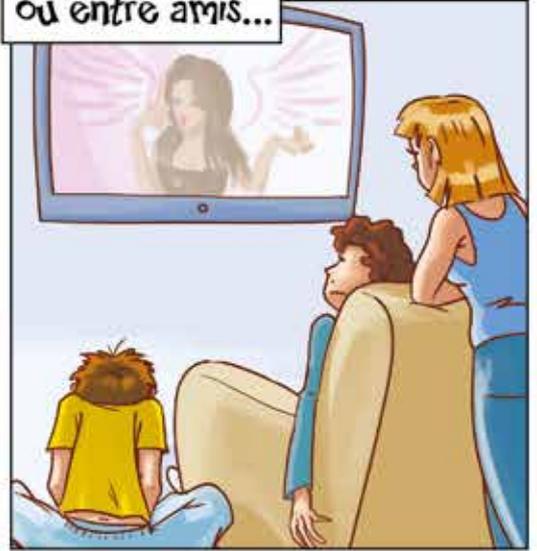
Que vous soyez en famille...



avec les enfants...



ou entre amis...



Il y a forcément un Time's Up! pour jouer et rigoler !



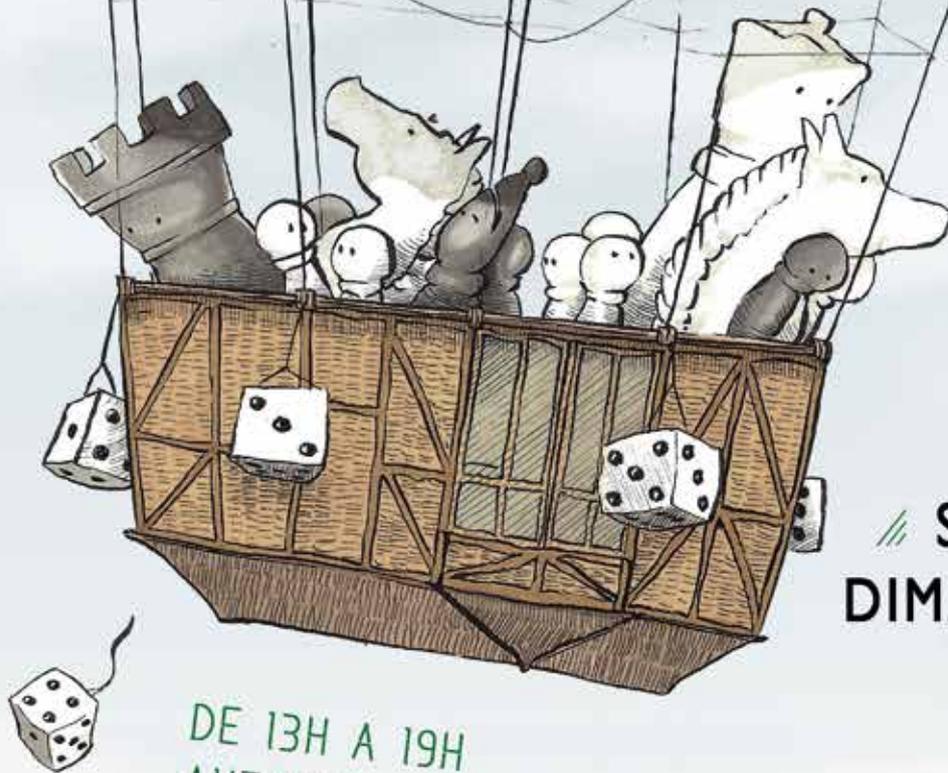
Venez les découvrir sur www.rprod.com



© REPOS PRODUCTIONS 2017

11^e FESTIVAL DU JEU

St ANDRÉ-LES-VERGERS
AUBE / FRANCE



/// SAMEDI 18
DIMANCHE 19
MAI 2019

DE 13H A 19H
AUTOUR DE L'HOTEL DE VILLE
ENTREE LIBRE ///

Crédit Mutuel



JouéClub!



SPOT GAMES

Sweet games