



KUMATA

DE NOUVELLES COULEURS POUR LE JEU ABSTRAIT: MAT EN UN COUP ?

SOMMAIRE

Kumata.....11

Rencontre
avec Tom Delahaye 12

Les jeux abstraits sont, d'après Tom Delahaye fondateur de Cosmoludo, « une niche au sein d'un marché ludique qui, lui, continue d'évoluer et de se renouveler à un rythme soutenu ». Mais **Kumata** en propose un renouvellement lui-même, en intégrant une esthétique « thématisée » et colorée, ainsi qu'un brin de hasard. Un projet d'ouverture que Plato a souhaité mieux comprendre.

KUMATA

MAIS QUEL COUP FANTASTIQUE!



par **Vincent Bonnard**

EN UN MOT...

Par la simplicité de ses règles, **Kumata** s'avère accessible pour une pratique familiale tout en s'affirmant comme intéressant pour les stratégies en tête-à-tête.

POINTS DE VUE

Amélie Pouille

Un jeu abstrait efficace déguisé en jeu de plateau, clairement inspiré de Marrakech que je lui préfère de loin.

Axel Weil

Un filler sympathique. Il est toujours plaisant de voir des tuiles prendre de la hauteur, et la variante Labyrinthe est une bonne idée.

AUTEUR

Claude Leroy

ILLUSTRATRICE

Mary Maka

ÉDITEUR 2026

Cosmoludo

GENRE

Placement

PUBLIC

Tout public

DURÉE MOYENNE

15 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

LIEU DE FABRICATION

Chine

JEU FOURNI PAR L'ÉDITEUR

Oui

Après deux titres signés de **Jérémy Partinico**, **Cosmoludo** revient à son auteur fétiche **Claude Leroy**, l'un des maîtres du genre des jeux stratégiques abstraits. Mais voilà que cette boîte haute en couleurs pourrait bien surprendre et marquer un virage pour l'éditeur français.

PRENDRE DE LA HAUTEUR

Pour briller à **Kumata**, il faut être celui ou celle qui aura le plus de points visibles à sa couleur en fin de partie. Pour cela, chacun dispose de dominos affichant des chiffres de 1 à 4 ou une face Joker, répartis aléatoirement en deux piles. Ces dominos vont être positionnés sur le plateau central en recouvrant des chiffres similaires. En cas d'impossibilité de jouer, une troisième pile est formée en déplaçant l'une des tuiles du dessus d'une pile. Un totem individuel doit être placé d'ici à la fin de partie, sous peine de pénalité, pour empêcher un domino d'être recouvert.

À la fin de partie sont comptés tous les chiffres visibles à sa couleur, y compris ceux des dominos non utilisés. Les règles ont été pensées pour pouvoir jouer à deux de manière adaptée grâce à un matériel recto verso.

LA PILE CONTRE-ATTAQUE

Bien plus que les récents titres publiés par Cosmoludo, **Kumata** affiche un caractère très accessible à travers l'utilisation de ce matériel populaire

qu'est le domino. Une majorité de personnes savent instantanément comment les manipuler, même si les règles de pose peuvent sensiblement varier d'un jeu à l'autre. Ainsi, la prise en main de **Kumata** s'avère particulièrement rapide grâce à son principe et ses règles simples renforcés par une visibilité accrue

grâce à des couleurs vives. L'éditeur est même allé jusqu'à thématiser le titre grâce à des animaux de la jungle, ce qui n'a véritablement d'intérêt qu'au niveau visuel, avec une direction artistique nouvelle dont il sera intéressant d'observer l'évolution. Mais surtout, l'évolution la plus notable réside dans l'apparition d'aléatoire dans un jeu de Claude Leroy. Avec seulement deux dominos accessibles, il s'agit de faire preuve d'opportunisme face au hasard de ce qui est révélé. Cela peut s'avérer un poil frustrant lors des premières parties, donnant l'impression de par-

fois subir là où on aimerait davantage anticiper pour bloquer ses adversaires, ce qui constitue le cœur de ce type de mécanique. L'appétit vient en jouant et au fil des parties, on comprend comment apprivoiser cette nouvelle composante dans les créations de cet auteur. La possibilité de jouer à trois piles suite à un blocage se révèle également être une idée très riche stratégiquement parlant. Cette dimension stratégique s'affirme davantage dans le jeu à deux qui reprend ses lettres de référence du genre quand le jeu à quatre peut se transformer au fil des tours en jeu d'ambiance permettant d'éviter une sensation trop répétitive des coups à jouer.

