L'ENCYCLOPÉDIE DES **MONSTRES**

UNE MANCHE N'EST PAS COUTUME



par **Lou Delaveau**
& **Vincent Bonnard**

EN UN MOT...

Quel plaisir pris dans la découverte successive des différents chapitres tant au niveau du folklore que des évolutions mécaniques !

Qu'on se le dise, Antoine Bauza et l'équipe du Scorpion masqué adorent les monstres. Quand ils ne les chassent pas, ils prennent plaisir à raconter leurs histoires aux plus jeunes, aux côtés de Corentin Lebrat et Théo Rivière venus renforcer l'équipe. Mais cette fois-ci, il sera nécessaire de s'en souvenir à long terme.

UN SAVOIR ENCYCLOPÉDIQUE EN CINQ VOLUMES

Pour arriver au bout de la campagne proposée dans **L'Encyclopédie des monstres**, il s'agit de réussir à triompher des quinze chapitres différents proposés, trois pour chacun des cinq volumes, chacun d'entre eux représentant un continent. L'équipe fait honneur à l'Europe en débutant l'aventure par la rencontre des trolls, squelettes, fantômes et autres banshees, ces inquiétantes créatures féminines au cri plaintif qui hantent les landes de l'Écosse.

Le principe de base demeure identique tout au long du périple. Pour remporter une partie, il faut coopérer afin d'identifier tous les jetons Monstre correspondant aux cartes en main. À son tour, la personne active dévoile l'une de ses cartes, laquelle représente l'un des monstres. Chaque créature dispose d'une capacité spéciale facilitante – du moins au début ! On effectue ensuite une recherche afin de trouver le (ou l'un des) jeton correspondant, posé face cachée sur la table, en le retournant. En cas de succès, le tour passe à la personne suivante et la carte et le jeton demeurent dévoilés dans la zone de jeu. En cas d'échec, toutes les cartes remontent en main et les jetons Monstre sont retournés face cachée. L'un des six jetons Bougie est retourné face éteinte. La partie est perdue si toutes les bougies sont éteintes avant que les chasseuses et les chasseurs de monstres n'aient réussi à dévoiler toutes leurs cartes et les jetons associés. Si les premiers défis consistent à assimiler le principe général et les pouvoirs des créatures communes, chaque nouvelle aventure intègre une créature endémique de la région visitée. Chacune d'entre elles vient avec un éventuel matériel spécifique et sa règle correspondante, tout en conservant la règle de base consistant à associer par jeu de mémoire la carte et le ou les jetons en lien avec celle-ci.

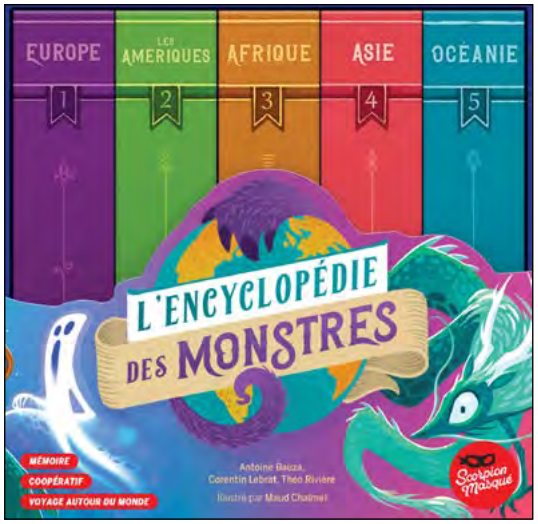
TOURNER LA PAGE

Le Scorpion masqué aime raconter des histoires aux plus jeunes et les faire évoluer au fil des parties. **L'Encyclopédie des monstres** vient ainsi se placer dans la lignée éditoriale de **Zombie Kidz** et de ses suites. Comme souvent dans ce type de jeu, les prochaines lignes de cet article resteront évasives pour ne pas dévoiler les nombreuses surprises réservées à celles et ceux qui auront le plaisir de parcourir **L'Encyclopédie des monstres**. L'objet a d'ailleurs été pensé dans ce sens. Si on retire l'insert cartonné présentant le produit, aucune illustration ne figure sur la boîte et les différents éléments représentant les tomes de l'encyclopédie.

La quantité de matériel fournie est d'ailleurs impressionnante pour le prix affiché, qui reste sous la barre symbolique des trente euros, plafond retenu par nombre d'éditeurs pour les titres destinés aux enfants. Le choix de Maud Chalmel en tant qu'illustratrice s'avère brillant tant elle réussit à donner forme à ces nombreux monstres ; la représentation graphique très réussie est nourrie par un imaginaire plus ou moins enraciné dans le



AUTEURS
Antoine Bauza,
Corentin Lebrat
& **Théo Rivière**
ILLUSTRATRICE
Maud Chalmel
ÉDITEUR 2026
Scorpion masqué
GENRES
Coopératif & mémoire
PUBLIC
Tout public dès 6 ans
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



folklore des régions traversées. Sans effrayer, mais tout en impressionnant – voire tout en fascinant – le jeune public, ces monstres possèdent un charisme certain qui plonge les globe-trotteurs et les globe-trotteuses dans l'univers sélectionné. Celui-ci est d'ailleurs introduit de manière convaincante par les anecdotes du livret accompagnant chaque continent. Au-delà des illustrations, l'immersion prend une dimension supplémentaire par la façon dont les pouvoirs des créatures et les règles se nourrissent des facultés de la créature mise en lumière.



UNE AVENTURE PLEINE DE SURPRISES

À travers les quinze défis proposés, l'équipe composée d'Antoine Bauza, auteur de **La Chasse aux monstres**, Corentin Lebrat et Théo Rivière explore d'une manière particulièrement complète les mécaniques basées sur la mémorisation d'éléments.

Tout commence par une zone de jeu qu'il convient d'agencer de manière désorganisée. Nul quadrillage pour poser ses repères de mémoire visuelle, même si les bougies peuvent aider à organiser ses pensées. L'autre assistance importante à optimiser est liée aux pouvoirs des monstres. Les jouer dans le bon ordre en fonction de ce qu'on pense savoir du degré de connaissance de ses partenaires peut réellement faire la différence. En effet, la punition d'un échec est retentissante, tant sur l'effet direct – à savoir le redémarrage de la partie avec une chance en moins – que sur la motivation des troupes. Ce principe inspiré des jeux vidéo « *rogue-like* » est une vraie source d'apprentissage de la gestion de l'échec pour les plus jeunes. Si les ratés sont légion en début de partie, ils concourent à la réussite du défi car la nouvelle tentative profite des informations glanées précédemment. Commettre une erreur alors que le plan semblait se dérouler à merveille peut s'avérer déstabilisant, mais la promesse de la progression suffit bien largement à motiver l'envie de progresser. En effet, les surprises réservées sont alléchantes. Elles investissent à la fois des pouvoirs étonnants de personnages, toujours en lien avec des éléments de sa représentation culturelle, mais aussi les spécificités de ce genre ludique liées à la représentation spatiale. Si la difficulté se corse tout au long de la progression, quelques aides distillées à bon escient jouent sur le « *flow* », autre principe emprunté à l'industrie vidéoludique, à savoir le délicat équilibre dans la progression d'où nait le plaisir. Dans la façon dont est pensée cette évolution et la manière dont le principe de mémorisation est exploré, **L'Encyclopédie des monstres** impressionne. Cela en fait un jeu idéal à pratiquer en famille : accessible à partir de cinq ou six ans, il réussit à intéresser les plus grands grâce à la difficulté graduée et aux univers monstrueux parcourus. Parfois grâce à des pouvoirs plus délicats à exploiter, parfois par des aménagements spatiaux spécifiques, la difficulté croît sans être parfaitement linéaire. En effet, la difficulté de chacune des évolutions s'appréhende différemment selon la façon de mémoriser les informations de chacune et de chacun. Les chapitres se dévorent les uns à la suite des autres pour un plaisir sans cesse renouvelé. Pour ne pas être trop indigeste, surtout en cas d'échecs répétés, il est préférable de prendre le temps d'explorer ce contenu sur plusieurs jours voire plusieurs semaines. Les plus jeunes auront d'ailleurs leur monstre préféré et demanderont à revenir régulièrement à celui-ci, une fois l'aventure achevée.