

16
numéro

plato

le magazine des jeux de bonne société

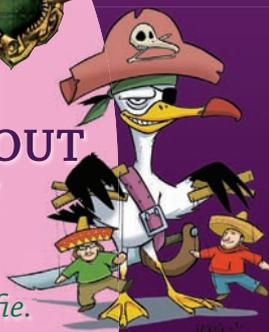
LE CAS WARCRAFT

Comment les ogres et les elfes ont conquis nos tables.



THE BRAIN DIT TOUT

Repos Prod c'est lui, pas eux!



STEVE JACKSON

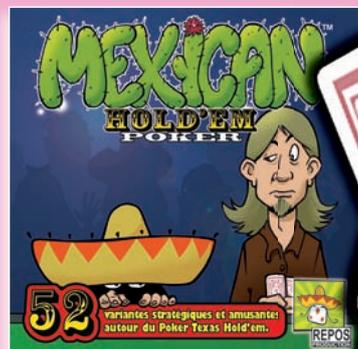
L'auteur de Munchkin se confie.

ZOOLORETTO

Le Spiel des Jahres '07 fait débat.

DREI MAGIER SPIELE

Des jeux d'enfants.



CONCOURS

MEXICAN HOLD'HEM POKER
REMPOTEZ LE JEU
DANS CE NUMÉRO



EN CADEAU

LES MAINS DU POKER
FAÇON REPOS PROD

MEXICAN HOLD'EM POKER

LE POKER COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS JOUÉ

MERCI

... de ne pas diffuser ce PDF autour de vous.

ET MERCI AUSSI

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

Je vous en fiche mon billet <i>Le billet d'humeur de Thomas Provoost</i>	04
Anciens numéros	05
Interview <i>Dreie Magier Spiele</i>	06
Interview <i>The Brain, Repos Prod</i>	08
Chroniques <i>Nouveaux ou anciens, les jeux se dévoilent</i>	10
En couverture <i>Mexican hold 'hem</i>	11
Interview <i>Steve Jackson</i>	12
Débat <i>Le Spiel des Jahres '07 fait débat</i>	16
Tous les jeux en un coup d'œil	24
Dossier <i>Warcraft, un cas d'école</i>	26
Jeux en bois <i>Noble matériel pour noble jeu</i>	34
Si le Spiel m'était conté <i>Rummikub</i>	35
Bien débiter à <i>Les princesses de Florence</i>	38
Sortie de table <i>Jouez différemment</i>	40
les bons comptes font les bons rendus <i>Les journées ludiques de Québec '07</i>	42
Cadeau	43

Les Autres

En quelques 15 numéros en version papier, Plato a gagné la confiance du marché et de ses lecteurs. Mois après mois, nous avons souvent été félicités de notre travail; parfois tancés à juste titre. Mais la formule ne pouvait perdurer, car conserver le support papier nous privait de la cible que nous cherchions à toucher depuis le début : les non-convaincus, ceux qui doutent du fait que le jeu de société est un divertissement valant plus que le détour, ravissant tant les adultes que les enfants.

Il a bien été question un moment de rendre «Plato papier» gratuit, mais la perche tendue vers les éditeurs n'a été attrapée au vol que par trop peu d'entre eux; «exit» donc la solution papier et qu'importe! Rebondissons sur le web et offrons-nous corps et âme à tous par le truchement du merveilleux et universel format PDF.



Ce que les lecteurs y perdent en confort de lecture (réglez bien la fréquence de votre écran), ils le gagnent en liberté. Libérés des contraintes du papier, nous pouvons désormais nous laisser aller là où nos envies nous porteront.

Ce Plato est donc une petite révolution dans notre microcosme. Une petite folie pétillante qui fond sur la langue en vous faisant vibrer la luette.

Plato n'a pas disparu, il a juste changé. Il s'est adapté au marché en brisant son cocon. Vous n'aurez jamais autant aimé nous lire que dès à présent.

Passer le mot à tous, et surtout aux... Autres.

Didier Delhez

Contact

Plato, rue Félicien Terwagne 33, 5020 Vedrin, Belgique
info@plato-magazine.com
Éditeur responsable : Didier Delhez
didierdelhez@plato-magazine.com
Tél. +32 (0) 486 50 51 91
Fax +32 (0) 81 23 03 71

Légal ISSN : 1782-0677.
Dépôt légal : septembre 2007.

Site Web www.plato-magazine.com

Forum www.plato-magazine.com/forum

Collaborateurs

RÉDACTION : Luc Arlotti, John Berny, Gauthier Brunelli, Pascal Cadot, François G. Couillard, Benoît Christen, Laurent d'Aries, Guillaume Gallais, Etienne Gœtynck, Olivier Jahchan, Guillaume Lavend, Christian Marcelin, Laurent Massotte, Thomas Provoost, Mathieu Reversi.
CORRECTION : Benjamin Berge, Gauthier Brunelli, Pascal Cadot, Valérie Rodrigue.

Crédits visuels Visuel de couverture : © Repos Prod. Le logo de Warcraft est © Blizzard. Photos des boîtes de jeu et de leur contenu : tous droits réservés. Visuels illustrant les articles et tirés des jeux eux-mêmes : tous droits réservés.

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

Plato N° 17 (novembre - décembre) sera disponible le 1^{er} novembre 2007

Plato est un magazine bimestriel.

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

www.plato-magazine.com

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



HAUT

BAS



JE VOUS EN FICHE MON BILLET

Quel est le statut des jeux de société? Est-ce un produit commercial tout public, une œuvre d'art ou un produit de luxe destiné à une élite?

Depuis plus de dix ans, le nom des auteurs de jeux est indiqué sur les boîtes. Cette pratique, assez nouvelle et essentielle de l'édition littéraire, est-elle le reflet d'un changement de statut du jeu ou un simple argument commercial? Le jeu Ni oui, ni non de Megableu qui se vend chaque année à 100 000 exemplaires peut-il être considéré comme de l'art au même titre qu'un jeu comme les Princes de Florence? Cette question divise même les éditeurs, pourtant elle est fondamentale. Le regard que portent la société et les journalistes généralistes sur les jeux de société est probablement une manière de faciliter la démocratisation de notre passion. La bande-dessinée qui, il y a 50 ans, était une passion pour les enfants, a réussi à conquérir le grand public et est reconnue aujourd'hui comme un art. Elle jouit à l'heure actuelle d'un réseau de distribution très étendu et représente un marché riche, productif et soutenu par les médias et les États. Est-il possible que les jeux de société avec leur indéniable convivialité atteignent un marché aussi important? Faudrait-il reconnaître le jeu comme un art pour y arriver?

Le jeu en œuvre

Afin de tenter de répondre à ces questions, décortiquons le processus et les personnes impliquées dans l'édition d'un jeu. La première réaction des gens quand on parle d'édition de jeux est de faire le parallèle avec l'édition de livres, ce qui n'est pas la meilleure comparaison. La démarche correspond beaucoup plus à celle du cinéma et à la réalisation de films.

En effet, les étapes entre le livre prototype et le livre édité sont assez réduites. L'auteur, les correcteurs, l'illustrateur de couverture et le directeur de collection sont les personnes nécessaires et suffisantes.

En ce qui concerne les jeux de société, il faut ajouter l'illustrateur, les développeurs ainsi qu'un chef de production.

Si l'on considère que les règles d'un jeu sont un livre prototype, le développeur, tel un scénariste, va l'adapter au

média (la boîte), il va par exemple changer le thème et modifier les règles, simplifier ou compliquer le jeu. Les décors, les habits, etc.

Sont le travail de l'illustrateur. Il va par ses dessins faire prendre vie aux éléments du jeu et lui donner forme. Un jeu n'aura pas le même ton si il est dessiné par Frank Miller (Sin city) plutôt que par Gérard Mathieu. Les effets spéciaux et cascades sont le travail du chef de production qui a la dure tâche de trouver des solutions de production, ainsi que du matériel adapté et productible qui va permettre au jeu de transmettre son effet maximum. Les Aventuriers du rail n'auraient probablement pas eu le même succès si les jolis trains étaient de simples bouts de plastique. Autre exemple, Jungle speed est indissociable de son totem.

L'éditeur, tel un metteur en scène, a pour objectif de mettre tout cela en musique et d'accorder ces différentes tâches afin d'obtenir un produit final cohérent, ludique, aimable et abordable. De bonnes règles (un bon prototype) ne donnent pas forcément un bon jeu! Comme expliqué ci-dessus, de nombreux facteurs interviennent dans l'édition. Partant d'une bonne intention, un éditeur peut rater un produit. Clippers de Alan Moon est un bon exemple. Sur la base de règles proches du futur hit de Days Of Wonder (Les aventuriers du rail), Descartes a complètement détruit le produit par ses choix éditoriaux malheureux.

Dernièrement, la réédition de Can't stop par Asmodée et Ravensburger permet d'apprécier les nuances et le travail des éditeurs. D'un côté, nous avons un panneau de signalisation en plastique rouge et de l'autre, un jeu en sac avec de gros pions en bois. Est-ce vraiment le même jeu? Aurez-vous autant de plaisir en jouant aux deux versions?

Au vu de cette illustration, certains seront probablement tentés de parler d'artisanat, mais pas encore réellement d'œuvre artistique. Je pense qu'il n'y a pas de raison de se restreindre. Le 7e Art comporte encore plus d'intervenants que l'édition de jeu et son objectif commercial, clairement avoué, n'empêche personne de parler d'art. Aux détracteurs qui ne seraient pas encore convaincus, je dirais seulement que la coexistence de produits purement commerciaux (nos Ni oui, ni

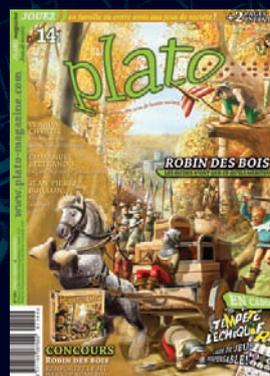
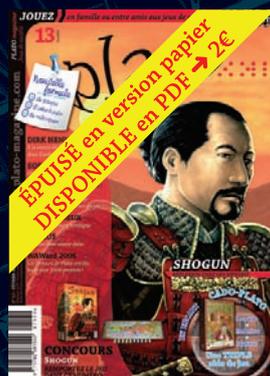
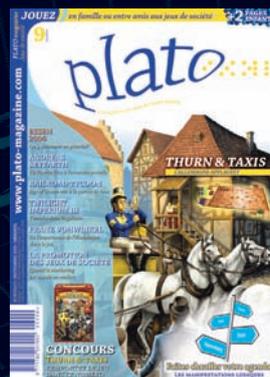
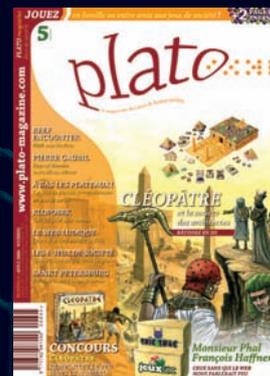
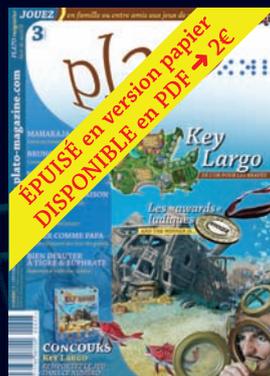
non sont les Transformers du cinéma) et d'autres plus indépendants n'a jamais mis à mal la notion artistique du cinéma. Ce type de débat est d'ailleurs toujours présent et n'a pas de réel intérêt, car il ne remet pas en question l'axiome artistique.

Les derniers acteurs d'un jeu de société sont VOUS, les joueurs, tantôt initiateurs, tantôt découvreurs, passionnés ou dilettantes; le jeu ne vit réellement que par vous. Je pense donc pouvoir affirmer que le jeu de société est une œuvre artistique à YX mais où Y sont les intervenants de l'édition et le X sont les joueurs.

Thomas Provoost

Quel ennui si tout était gratuit

Acheter nos anciens numéros vous donnera la jeunesse éternelle.



CHAQUE NUMÉRO AU PRIX DE :

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

Vous pouvez effectuer votre paiement par ...

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

Communication : « Commande Plato n°X »

→ Compte français BNP Paribas : RIB 30004 00553 00010017890 38 Agence de Blanc Misseron

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

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



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

Le jeu, c'est la vie idéalisée

Johann Rüttinger, tête de pont de Drei Magier Spiele



Drei Magier Spiele est l'un des rares éditeurs allemands à résister au mouvement de concentration du secteur. Nous avons rencontré l'un de ses fondateurs, le toujours très actif Johann Rüttinger.

Plato  Comment avez-vous décidé de créer votre propre entreprise d'édition de jeux ?

Johann Rüttinger Je suis designer publicitaire de formation. J'ai toujours travaillé dans le secteur du jeu, pour Selecta, Ravensburger ou Noris. Chez Noris, je voyais tous ces gens, tous ces outils, tout cet argent. Mais les jeux, ils n'étaient pas terribles. Ma femme et moi, nous étions fatigués de faire des jeux que nous n'aimions pas. Nous

rêvions de transformer Noris en une compagnie comme Ravensburger, qui n'édite pas uniquement des jeux de grande surface. Mais ils ne voulaient pas. Alors, en 1994, nous avons décidé de créer notre propre société pour réaliser, enfin, de beaux jeux, avec du matériel de grande qualité.

Plato  Pourquoi ce nom de Drei Magier ?

J.R. Cela vient d'un jeu que j'avais fait pour Noris en 1985. Die Drei Magier est un jeu avec des pièces en bois et un look particulier pour l'époque. Et ça a marché. Nous avons reçu le prix du plus beau jeu de l'année ; il s'est vendu à 150 000 exemplaires en trois ans. C'était une révolution pour une firme comme Noris, mais ça n'a pas continué. C'était une autre époque. Il n'y avait pas, alors, 400 nouveautés par an.

www.dreimagier.de

Plato  Vous avez donc tout simplement repris ce nom, au moment de fonder votre société ...

J.R. C'est plus compliqué. Notre première idée, à Cathy et moi, était d'appeler notre firme Kingfisher, tout simplement parce que c'est le plus bel oiseau de la terre. Alex Randolph nous a fait changer d'avis. « Vous n'êtes pas des oiseaux, nous a-t-il dit, vous êtes des magiciens ». Et voilà. Je connaissais Alex depuis la publication du jeu Die Drei magier. Il nous avait envoyé une petite carte postale de Venise, disant simplement : « votre jeu, c'est le plus beau que j'aie jamais vu. On doit se rencontrer et voir si on ne pourrait pas travailler ensemble ». Et c'est ainsi qu'il est devenu un de mes meilleurs amis.

« Nous sommes très fiers d'être l'un des derniers éditeurs allemands totalement indépendants. »

Plato  Votre firme est-elle incluse dans un groupe ?

J.R. Non. Nous sommes très fiers d'être l'un des derniers éditeurs allemands totalement indépendants. Nous sommes six. Nous ne pouvons donc pas tout faire tout seul. Nous travaillons avec Schmidt, mais uniquement pour la distribution. C'était indispensable pour vendre à de toutes grosses sociétés comme Amazone. Les responsables des ventes de Schmidt et d'Amazone parlent le même langage. Et ce n'est pas le nôtre. Pour la distribution en Belgique, en France, en Suède, au Japon et ailleurs, nous travaillons de préférence avec de petites sociétés, qui apprécient nos productions.

Plato  Vos jeux sont-ils entièrement produits en Allemagne ?

J.R. Oui. Nous collaborons avec deux usines de la région de Nuremberg. Fabriquer en Chine ne me paraît pas une bonne idée. Nous pourrions certes obtenir des prix plus bas pour une qualité similaire ou presque. Mais, je me dis aussi que si, en Europe, les parents n'ont plus de travail, ils n'auront plus d'argent pour acheter des jeux. Nous vendons en Corée et au Japon des jeux fabriqués en Allemagne. J'espère que nous pourrions aussi en vendre en Chine.

Plato 📊 *Vous avez évoqué l'époque où il n'y avait pas 400 nouveautés par an. Trouvez-vous qu'il y ait trop de jeux sur le marché aujourd'hui ?*

J.R. Pas du tout. On ne va quand même pas interdire aux gens d'inventer des jeux ! Laissons faire la nature. Il y a des milliers d'arbres dans une forêt et seuls quelques-uns parviennent à grandir. C'est la même chose dans le domaine ludique. J'ai fondé un club d'auteurs de jeux, il y a quinze ans. Nous étions huit au départ. Aujourd'hui, nous sommes plus de 500. C'est extraordinaire. Il y a tant d'idées merveilleuses. Prenons L'escalier hanté, l'un de nos plus gros succès. Au départ, on le présentait comme le jeu de la femme de l'auteur de Bamboleo et San Ta Si (Jacques Zeimet). Maintenant, c'est lui que l'on présente comme le mari de l'auteur de L'escalier hanté (Michelle Schanen). Et c'est son unique jeu.

Plato 📊 *L'abondance des sorties n'empêche-t-elle pas certains jeux d'avoir le temps de trouver leur place ?*

J.R. Je ne pense pas. Il faut parfois plusieurs formules avant qu'un jeu ne perce. On garde l'idée mais on change le thème, on re-



voit le look, on retouche une règle. Et, tout d'un coup, à la cinquième ou sixième édition, ça marche. Nous avons le cas chez nous avec Russelbande.

Plato 📊 *D'où vous vient cette passion des jeux ?*

J.R. J'ai toujours joué. Nous étions neuf enfants à la maison. Nous n'avions pas beaucoup d'argent, alors il fallait inventer nos jeux. Chaque année, un oncle nous ramenait un très beau jeu, assez cher. C'était un

moment très fort, dont je me souviens encore aujourd'hui, à 60 ans.

Plato 📊 *Qu'est-ce qui vous plaît tant dans le jeu ?*

J.R. Tout. La vie est un jeu, et le jeu est une photo de la vie. Quand vous jouez, tout le monde doit suivre les mêmes règles. Sinon, le jeu ne marche pas. Au Monopoly, tout le monde commence avec la même somme d'argent. Ce n'est pas le cas dans la vraie vie. Or, nous voudrions tous que la vie soit juste, «fair». Le jeu est en quelque sorte une version idéalisée de la vraie vie.

*Propos recueillis
par Guillaume Lavend.*

apprendre à utiliser son ordinateur

CLIC
POUR
TOUS

Inscrivez-vous sur le site
et recevez le magazine
par la poste tous les deux mois
GRATUITEMENT

www.clicpourtous.be

Le voile se lève

The Brain, mouette bossuese

Des années durant, le public, les joueurs ont cru que le célèbre duo à Sombrero de Repos Prod agissait seul, indépendamment de toute influence. Mais Plato jette un pavé dans la marre en révélant le dessous des cartes : Repos Prod ce n'est pas eux, c'est lui. The Brain a accepté de nous rencontrer afin d'assumer son statut réel.

Plato 🎲 *Pourquoi avoir choisi Santy anno pour votre première apparition publique ?*

The Brain Tout d'abord laissez-moi m'introduire plutôt que vous ne vous chargiez douloureusement de la chose : je suis « The Brain », le véritable cerveau de Repos Production. Je suis une mouette de l'espèce la plus noble, mais avant tout un passionné ludique et le véritable président du Belgo-Mexique. Il était temps que j'apparaisse réellement au grand jour, initialement il était prévu d'appeler nos jeux : Brain's up ! et Ca\$h'n brains mais le gouvernement du Belgo-Mexique a refusé. En bon employeur, lors du développement de Santy Anno, j'ai noyé le comité dans le rhum et la bonne humeur. Cela a considérablement accéléré la prise de décisions mais pas le nettoyage du bateau.

Plato 🎲 *Comment en êtes-vous venu à fonder Repos Production ?*

T.B. L'expansion de ma première société, Microsoft, commençait à m'embêter. Trouver de nouveaux bugs à vendre aux gens devenait un enfer j'ai donc revendu mes parts à Bill Gates et postulé chez Apple. Lorsque Steve Jobs a refusé d'appeler

son baladeur, l'iBrain, j'ai tout quitté pour fonder Repos Production.

Plato 🎲 *Dans ces aventures ludiques, vous semblez d'ailleurs éprouver le plus grand mal à rejoindre votre bateau. Faut-il y voir les traces de votre penchant décrié pour la bouteille ?*

T.B. Journaliste d'eau douce ! Si vous étiez bien renseigné, vous sauriez que j'ai gagné le championnat du monde de Santy Anno à 5 reprises. Par ailleurs, le système de puce électronique que nous avons introduit dans les cartons pour enregistrer les fous rires des gens confirme que je suis très largement le personnage le plus apprécié. Alain Orban, l'auteur du jeu, refuse de jouer avec un autre pirate. Il faut savoir aussi que cette fameuse bouteille lorsqu'elle se vide permet des avancées insoupçonnées du monde ludique, par exemple la

« J'ai gagné la servitude de Cédric et Thomas au Poker. »

co-édition de Bonne Question avec Cocktail Games (avec un nom pareil c'est à eux que vous devriez poser la question...)

Plato 🎲 *Comment parvenez-vous à équilibrer votre vie au long cours, votre rôle de directeur général de Repos Prod et votre vie de famille ?*

T.B. Depuis que Beauty m'a quitté, c'est le vide sentimental. Dans mes moments de désespoir, j'imagine même refaire ma vie avec Kalash, c'est vous dire. Vous imaginez bien pourquoi je préfère travailler jour et nuit plutôt que d'y penser.

J'ai envisagé d'imposer l'abstinence à mes collaborateurs pour maximiser leur temps de travail, mais ils ont catégoriquement refusé allant même jusqu'à illustrer leur vie intime dans le Mexican hold'em poker ...

Plato 🎲 *On a de vous l'image d'un grand voyageur, or vous voir là vautré à votre opulent bureau est une évidente contradiction. Comment jouez-vous de votre image publique ?*

T.B. Mon rôle de Président Dictateur Général m'oblige à représenter Repos Prod dans les différents pays où nos jeux sont vendus. J'ai donc maintenant une mouette dans chaque port ludique de la planète. Cette année, nous débutons la vente de nos jeux aux États-Unis, au Portugal et dans les différents pays d'Europe de l'Est.

Plato 🎲 *Le Mexican hold'em poker sent le coup marketing. Une réminiscence de vos études antérieures ?*

T.B. J'ai gagné la servitude de Cédric et Thomas au Poker. Il était donc normal que je rende hommage à ce grand jeu en y apportant le piquant et notre « Belgo-Mexican'touch ». Je pense que tant les amateurs que les novices y trouveront des variantes riches et intéressantes qui vont leur faire découvrir de nouvelles stratégies pour le roi des jeux, mais aussi leur permettre comme on l'a constaté, de jouer mieux en ayant été obligés d'appréhender le jeu sous un nouveau jour.

Plato 🎲 *Quel pouvoir de décision laissez-vous à vos employés, pour tout ce qui concerne la recherche et le développement ?*

T.B. Je force mes employés à jouer toutes les semaines et à fréquenter les principaux week-ends jeux et autres lieux de dépravation ludique. Jour et nuit, ils doivent tester et améliorer nos jeux. Je leur fais vivre un vrai calvaire. Le petit (ndlr: Thomas Provoost) coupe et modifie les prototypes plus vite que son ombre tandis que le grand (ndlr: Cédric) 1 cm de plus) refait les graphismes inlassablement avant d'obtenir un produit final qui soit parfait.

En moyenne, ils mettent un an, 1 tonne de papier, 18 cartouches d'imprimante, et 649 emails pour obtenir un jeu.



Plato 🎲 *Si vous deviez vous séparer d'un collaborateur, lequel serait-ce, et pourquoi ?*

T.B. Sans hésitation Coco le perroquet qui a tenté à plusieurs reprises de me voler la vedette, y compris même une fois en soudoyant Alain Orban afin de prendre ma place parmi les personnages principaux de Santy Anno. Fort heureusement Thomas et Cédric ont su ramener ce forban à la raison, surtout grâce aux illustrations de Gérard Mathieu.

Plato 🎲 *Belgo-Mexique ou Mexique belge ? Réalité ou canular ?*

T.B. La réalité est bien simple, il y a quelques années, Thomas et Cédric en compagnie d'autres Belges étaient chargés d'organiser un tournoi pour le lancement de Puerto Rico lors des Rencontres Ludopathiques de Bruno Faidutti. J'ai habilement suggéré à mes sous-fifres de porter un sombrero pour «être dans le thème» et comme le week-end était ensoleillé, ils l'ont gardé vissé sur la tête toute la durée de celui-ci. C'est ainsi qu'est née l'appellation «Belge à sombrero», la fondation du Belgo-Mexique par annexion de parts de territoire en Belgique, en Normandie, en France et un peu partout dans le monde n'a été que la suite logique de mon plan machiavélique.

Plato 🎲 *Comment envisagez-vous l'expansion de Repos Prod dans les prochaines années ?*

T.B. Fort du succès de nos premiers jeux, nous avons de nombreux projets dans nos bacs. Pour Ca\$h'n'gun\$, nous allons sortir deux extensions et un jeu indépendant dans le même univers. La première extension, Yakuzas introduit de nouvelles armes, des tantos et des shurikens et permet de jouer en équipe jusqu'à 9 joueurs. Le Uzi est une mini extension qui propose une nouvelle arme en mousse et un super pouvoir de gangster. D'autres devraient suivre.

Dans le jeu indépendant: Ca\$h'n'gun\$ live (8 à 20 joueurs, Ludovic Maublanc), les parties se déroulent dans des environnements réels. Les joueurs sont des gangsters et se braquent les uns les autres avec les doigts et tentent de protéger leurs équipiers. Le jeu est

livré avec un sifflet mais sans les doigts.

Nous agrandissons notre gamme de party game avec Bonne question qui est un jeu d'improvisation (auteur: Ludovic Maublanc, illustrations: Olivier Fagnère). Les joueurs doivent inventer des questions ni trop simples ni trop compliquées sur un thème décalé. Par exemple: «question musique: qu'y a-t-il dans mon slip?» pour faire deviner cactus. Simple et addictif comme Time's up!, Bonne question est un véritable concentré de bonne humeur. Un peu d'astuce et d'imagination permettent d'inventer et de répondre à des questions souvent décalées, parfois ridicules mais toujours amusantes! Les gens seront surpris de leurs capacités.

Nous ne pouvions pas laisser nos compatriotes sans la troisième extension de Time's up!. Time's up purple Belgique sera dans les magasins pour les fêtes avec en primeur la 4e phase inédite et plein de nouvelles personnalités encore plus cocasses dont moi.

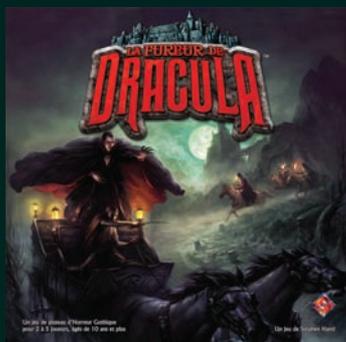
Début 2008, nous allons sortir un jeu de Reiner Knizia intitulé Pickpocket ainsi qu'un jeu de dessin de Friedemann Friesse, Marcel André Casasola Merkle et Andréa Meyer dont le nom est encore en train de mijoter dans nos cafetières surchauffées.

Propos recueillis par Christian Marcelin

La fureur de Dracula

Arthur prit le marteau et le frappa de toutes ses forces

1898 Le comte Dracula parcourt l'Europe et essaime derrière lui son engeance maléfique. Van Helsing et ses intrépides camarades ont décidé de lui barrer la route et de le faire disparaître une fois pour toute. La seule question est : qui est le chasseur, qui est le gibier ?



Le matériel

Comme toujours chez Fantasy Flight Games, le matériel est riche, complet et les sublimes illustrations rendent à merveille l'ambiance propre à l'univers de Dracula. Le plateau représente l'Europe et les mers qui l'entourent. Les grandes villes du continent y figurent, reliées par des voies routières et ferroviaires. La boîte contient en outre cinq fiches et figurines Personnages, divers marqueurs et tuiles Rencontres (en carton fort) et plus de deux cents cartes à usage divers durant le jeu. Un vrai plaisir pour les yeux. Enfin, quatre dés à six faces complètent ce

GENRE → ambiance, collaboration
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 5
 ÉDITEUR → Ubik, Fantasy Flight Games
 AUTEUR → S. Hand, K. Wilson

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.

matériel, dont un à la répartition chiffrée non traditionnelle (qui sert pour les déplacements en train).

Les règles

La Fureur est un jeu « seul contre tous ». Un des joueurs incarne Dracula, qui s'oppose aux autres, dans le rôle des chasseurs. Tous les tours se déroulent suivant le même modèle : Dracula désigne la ville vers laquelle il se rend (via une carte face cachée et en respectant certaines contraintes de déplacement), puis y ajoute une rencontre. Vient ensuite le tour des chasseurs. Chacun à leur tour, ils peuvent se déplacer d'une ville à une autre par la route, par le rail – plus rapide mais sans garantie d'aller au bout du déplacement – ou encore prendre la mer. Dès qu'une ville est atteinte, le joueur incarnant Dracula doit révéler si il y est passé dernièrement. Si oui, l'enquêteur fait une « rencontre ». Certaines sont des combats, d'autres des actions à accomplir. En cas de rencontre, le tour du chasseur se termine une fois celle-ci effectuée. Et s'il n'y en a pas, il peut se reposer, se réapprovisionner (tirer des événements et/ou des objets) ou faire du commerce. Le tirage de cartes Événements apporte une carte favorable à Dracula en moyenne une fois sur trois. Un combat (contre un sbire du comte ou contre Dracula lui-même), se résout en désignant par un jet de dé celui des antagonistes qui aura l'initiative. On oppose alors une carte Arme (ou Action, comme fuir) coté chasseur et une coté Dracula et le résultat de la passe d'arme est visible sur la carte du gagnant de l'initiative. Selon que l'on soit en période de jour ou de nuit (chaque tour de jeu fait avancer le marqueur), les pouvoirs de Dracula sont différents et il est bien

évidemment nettement plus fort la nuit que le jour. Dracula est vaincu s'il perd son dernier point de sang et gagne s'il parvient à rester en vie 6 jours complets.

La durée de vie

Une partie de Dracula prendra souvent au minimum deux heures (à moins que Dracula ne soit fort maladroit...ou malchanceux). Dès lors, il ne sera pas aisé d'enchaîner les parties sur une même soirée. Deux parties jouées à intervalles trop rapprochés donneront un air de déjà vu aux enquêteurs. La seule alternative étant de jouer Dracula... mais il n'y en a qu'un par partie. La Fureur est donc un jeu que l'on ressortira régulièrement et pendant longtemps, mais de manière espacée.

Notre avis

Une fois de plus, FFG se charge de dépoussiérer et rénover, avec talent, un « vieux » jeu. Celui-ci date de la fin des années 80. L'esprit de la chasse au vampire est admirablement bien rendu dans la Fureur de Dracula. Il faut d'abord retrouver la trace du seigneur de la nuit au travers de l'Europe, ce qui peut prendre un certain temps, puis suivre sa piste, avant de pouvoir l'affronter. Et pour peu que Dracula parvienne à passer entre les mailles du filet en début de partie, la tension pourra monter au sein de l'équipe des chasseurs. C'est d'ailleurs la meilleure chance de Dracula car il faut bien avouer que le comte est plutôt un piètre combattant, même de nuit... ce qui est plutôt regrettable (après tout, la nuit, le seigneur vampire est censé être plutôt costaud, non?). Autre bémol, la mécanique du jeu est très largement inspirée de Scotland Yard, ce qui ternit quelque peu l'originalité du jeu, même si, quelque part, le thème est plus porteur dans ce jeu que dans son inspirateur. En conclusion et en quelques mots : la « Fureur » est beau, plaisant, prenant...mais peut-être un peu trop répétitif et fort peu favorable au joueur incarnant le vampire qui est plus gibier que chasseur.

Étienne Gœtynck



Mexican hold'em poker

Que les puristes ne regardent pas

Avec le succès rencontré par le Poker, il était inévitable que surgissent des jeux ou extensions utilisant le filon. Le Mexican hold'em poker de Repos Prod est au Poker, ce que Tempête sur l'échiquier est aux Échecs : un vent frais.

Le matériel

La petite boîte (au même format que celle des Loups-garous) contient 52 cartes, pour autant de variantes proposées. Les illustrations sont amusantes et joliment réalisées.

Les règles

Avant de jouer une nouvelle manche de Texas hold'em, une carte est piochée parmi les 52 que contient ce Mexican hold'em. Elle indique quelle variante appliquer à cette manche.

Les variantes proposées sont de tout types. Elles peuvent faire appel à la mémoire, à une certaine tactique... voire à du grand n'importe quoi, comme ces cartes qui favorisent arbitrairement soit les filles,

soit les garçons. Pourvu que le délire soit de la partie...

Il est bien sûr impératif de maîtriser les règles du Texas hold'em, le Mexican ne visant en rien à pallier à toute lacune dans ce domaine. Vous devez également disposer de votre set de Poker auquel vous joindrez la petite boîte.

La durée de vie

52 est un bon nombre pour éviter une redondance. D'une session à l'autre, on prend plaisir à reprendre les variantes qui ont bien fonctionné précédemment. Et tant que vous êtes lancé, ne vous empêchez pas de créer vos propres variantes, le support des cartes n'étant en rien indispensable.

NOTRE CADEAU

Conjointement avec ce Plato 16, nous vous fournissons un « encart » à imprimer. Il reprend les différentes mains du Poker en les mettant aux couleurs des personnages de Repos Prod. Imprimez-le en autant d'exemplaires que nécessaire.



CONCOURS

Notre avis

Jouer au Poker est quelque chose de sérieux. Faites donc le test d'inviter à jouer les pires hurluberlus, et voyez comme après quelques coups une véritable tension s'installe à table. On a beau savoir qu'il n'y a pas d'enjeu réel autre que la victoire, c'est plus fort que nous : on veut gagner.

Une partie complète de Texas hold'em devient vite longue et fatigante. C'est dans ce contexte que le Mexican hold'em prend toute sa pertinence et vient agréablement ventiler la table.

Le grand avantage du Mexican est qu'il s'utilise selon les envies de tous. À vous de proposer les variantes qui plairont à vos joueurs, et

libre à eux de décliner. Le but est de s'aérer un peu les neurones, de prendre un plaisir différent en jouant au Poker; certainement pas de s'imposer des variantes que l'on juge inintéressantes car, évidemment, dans le lot, toutes ne se valent pas.

Christian Marcelin

GENRE → variantes
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 10
ÉDITEUR → Repos Prod
AUTEUR → C. Caumont, T. Provoost



★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.

10x

52 variantes stratégiques et amusantes autour du Poker Texas Hold'em.

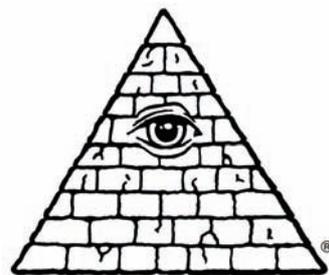
REPOS PRODUCTION

Pour participer, vous devez être inscrit sur notre site www.plato-magazine.com et nous envoyer un eMail à partir de votre adresse utilisée dans votre profil d'inscrit. Sujet de l'eMail : « Concours Mexican hold'em poker ».

Le tirage au sort aura lieu le 15 novembre 2007. Les gagnants seront publiés dans le numéro 18.

Pour son bon plaisir!

Steve Jackson, fondateur et directeur de S.J.G.



*N*e le confondez pas avec son homonyme anglais, inventeur des Livres dont vous êtes le héros et fondateur de la société Games Workshop. Nous parlons ici de Steve Jackson, l'Américain, créateur de jeux touche-à-tout et fondateur de la société Steve Jackson Games (SJG). Depuis bientôt trente ans, SJG s'est imposé sur le marché du jeu américain en développant une large gamme de produits, bien au-delà des seuls jeux de plateau. Pour son directeur, auteur de la récente série de jeux à succès Munchkin, la recette pour réussir consiste à se faire plaisir avant tout! Serait-ce donc aussi simple que ça?

Plato Comment en êtes-vous venu à créer votre propre société d'édition de jeux?

Steve Jackson J'ai commencé ma carrière comme créateur de jeux pour la société Metagaming. Nous avons créé de réels bons jeux à cette époque. Cependant, le directeur de la société s'est avéré moins exigeant que moi en matière de qualité générale et, en particulier, pour ce qui était de tester les jeux à fond avant leur lancement. Il trouvait énervant que je vérifie le moindre réglage si longuement, tandis que je trouvais fâcheuses les erreurs dues à une insuffisance de tests. Nous sommes donc venus à nous séparer. J'ai alors fondé ma propre société.

Plato Pouvez-vous nous présenter la société Steve Jackson Games?

S.J. Aujourd'hui, SJG compte environ vingt-cinq employés à temps plein, dont certains le sont davantage par passion que par contrat! J'édite les produits qui m'intéressent et pour lesquels je pense que nous

pouvons faire du bon boulot. En théorie, je pourrais produire des jeux qui ne m'enthousiasment pas, en considérant seulement leur potentiel commercial, mais ce serait vraiment une dure décision à prendre. En ce qui concerne notre gamme, nous avons débuté avec des jeux de société, puis des jeux de rôle, des jeux de cartes, des livres dont vous êtes le héros, un jeu vidéo (UltraCorps), des jeux de figurines, des recueils d'illustrations, et un livre sacré: The Principia Discordia! Nous éditons de six à trente nouveaux produits par an. Mais tous ne sont pas de nouveaux jeux. Il y a beaucoup de suppléments pour jeu de rôle. Nous vendons également des produits sous forme de fichiers PDF à télécharger sur notre site Internet. En comptant ces fichiers, on doit atteindre les soixante nouveautés à l'année. Notre objectif à terme est de mettre en ligne un nouveau PDF par semaine.

« J'édite les produits qui m'intéressent et pour lesquels je pense que nous pouvons faire du bon boulot. »

Plato Quelle est votre ligne éditoriale?

S.J. Pour être édité, le jeu doit avant tout divertir, être «fun». Nous accueillons favorablement les propositions d'extensions quand elles se présentent, mais un jeu doit, avant tout, se suffire à lui-même. Nous produisons en pensant également à faire du profit, car mourir de faim est définitivement un mauvais concept. Pour ces raisons, nous cherchons des jeux que notre public sera susceptible d'apprécier: des thèmes étranges, subversifs ou des jeux contenant un tas de trucs idiots. Je respecte tout à fait l'école de création qui privilégie les mécanismes de jeu par rapport au thème. Mais, personnellement, je trouve ce genre de jeux ennuyeux. Une règle,

aussi originale soit-elle, aura le don de m'endormir si elle n'est pas assortie au thème. Pour moi, le jeu idéal comprend à la fois un thème et des mécanismes attrayants qui s'entremêlent et se justifient l'un l'autre.

Plato Comment parvenez-vous à concilier votre rôle de dirigeant d'entreprise et celui de créateur de jeux?

S.J. J'y parviens avec grande difficulté! En général, je passe une, voire deux journées par semaine, chez moi, à écrire et entretenir ma correspondance. Quand je suis au bureau, je consacre la plupart du temps à m'occuper, avec mon équipe, des différentes étapes de la création et du processus de production des jeux. Des sessions de tests hebdomadaires me permettent d'avoir des avis très utiles, de la part de mes employés ou de testeurs externes réguliers. Certains membres de l'équipe ont une longue expérience et possèdent un réel talent en matière de création de jeux.

Plato En quoi le marché du jeu de société a-t-il évolué depuis vos débuts?

S.J. J'ai fait mes débuts en créant des wargames. Ce genre a pratiquement disparu aujourd'hui. D'autres types de jeu, plateau ou cartes, rencontrant le même besoin social, prédominant actuellement, que ce soit dans les boutiques de jeux mais aussi dans les librairies. Il y a vingt ans, il était plus simple d'éditer un jeu, le vendre à un distributeur et le trouver en boutique. La demande était moindre et la concurrence aussi. Maintenant, il est plus aisé de produire de beaux jeux, grâce à la PAO et l'impression à la demande (ndlr: mode d'impression qui permet des tirages minimes). Internet



www.sjgames.com

LE PHÉNOMÈNE MUNCHKIN

Plusieurs fois primée aux Origin Awards, la série Munchkin comprend une large gamme de jeux fonctionnant avec le même corps de règles et compatibles entre eux. Les thèmes abordés parodient l'univers des jeux de rôle médiéval fantastique (Munchkin), de science-fiction (Star Munchkin), de super-héros (Super Munchkin), et bien d'autres encore. Depuis la première parution, en 2001, les ventes du jeu de base ont augmenté en flèche. La série complète a représenté plus de 50 % du chiffre d'affaire 2006 de la société SJG. À ce jour, environ 165 000 exemplaires du jeu Munchkin ont été vendus dans le monde. Si l'on confond tous les jeux de la série, les différentes extensions et les produits dérivés, le chiffre approche les 750 000 ventes. L'Amérique du Nord représente 80 % du marché mondial de SJG. Les pays où la série se vend ensuite le mieux sont l'Allemagne et l'Italie. www.sjgames.com

permet également d'en faire la publicité facilement. Mais la concurrence est plus rude et il est bien plus dur d'être vendu en boutiques. Ainsi, les jeux les plus beaux sont mis en avant, parfois au détriment de jeux plus originaux mais esthétiquement moins réussis.

Plato ☞ *Le jeu fait-il partie de la culture des Américains, comme c'est le cas pour les Allemands ?*

S.J. Non. En général, le joueur américain joue plutôt entre amis de la même génération.

Les familles américaines ne jouent pas autant que les familles allemandes. Les joueurs passionnés connaissent et estiment le Spiel des Jahres, tout comme les acteurs de l'industrie du jeu américaine. Cependant, la famille moyenne n'a pas la moindre idée de ce que représente le jeu de l'année en Allemagne. De même, l'acheteur moyen a déjà entendu parlé des Origin Awards, sans en savoir grand-chose. Certains signes encourageants montrent toutefois que les familles américaines semblent jouer de plus en plus.

Plato ☞ *Munchkin est votre jeu phare, actuellement. Comment vous en est venue l'idée ?*



S.J. Je voulais créer un jeu parodiant ce genre de jeu de rôle qui n'en est pas vraiment: le fameux porte-monstre-trésor qui consiste à tuer des choses, ramasser des trucs et gagner de l'expérience. Le terme Munchkin désigne un joueur de jeu de rôle débutant, voire immature, qui pinaille sur telle ou telle règle de jeu, n'incarne pas son personnage en jouant son rôle, et adore taper du monstre.

Plato ☞ *Vous attendiez-vous à un tel succès ? À quoi est-il dû, selon vous ?*

S.J. Je ne m'y attendais pas, mais je ne m'en plains pas. Et si j'en connaissais les raisons, je serais un homme sage. Les mécanismes de jeu encouragent à la fois la coopération et la compétition entre joueurs. Les jeux de mots idiots et l'humour contenu dans les dessins ont également l'air d'être appréciés. Chaque nouveau paquet de cartes apporte de nouvelles classes ou races de personnage, ainsi que de nouveaux pouvoirs. C'est ce qui renouvelle le plaisir de jeu. Est-ce tout ? Je ne sais pas.

Plato ☞ *Pouvez-vous nous dévoiler quelques éléments de Munchkin quest, le jeu de société à paraître qui sera inspiré du jeu de cartes ?*

S.J. Le jeu ressemblera globalement à Munchkin, mais avec un plateau, représentant un donjon. Les monstres pourront y pourchasser les aventuriers. Le but du jeu sera toujours d'atteindre le niveau dix d'expérience mais aussi de s'évader du donjon. Les cartes du jeu de base ne seront pas compatibles avec le jeu de plateau car les joueurs et les monstres auront de nouvelles caractéristiques, mais juste assez pour que le jeu reste simple.

Plato ☞ *Vous avez l'air sympathique, mais êtes-vous aussi drôle dans la vie que dans vos jeux ?*

S.J. Je ne sais pas. Asseyons nous autour une table, avec quelques bouteilles. Quand elles seront vides, vous pourrez en juger !

Propos recueillis et traduits de l'anglais par Olivier Jahchan.

LUDOGRAPHIE

Voici un court aperçu des dizaines de jeux conçus par Steve Jackson. Ne figurent pas dans cette liste les jeux que SJG a édité et dont il n'est pas l'auteur.

- 1977 Ogre
- 1982 Car wars
- 1982 Killer
- 1983 Illuminati
- 1984-86 trois Livres dont vous êtes le héros
- 1986 Gurps
- 1988 Murphy's rules
- 1992 Hacker
- 1996 Dino Hunt
- 1998 Evil Stevie's pirate game
- 2001 Munchkin
- 2003 Dark tower

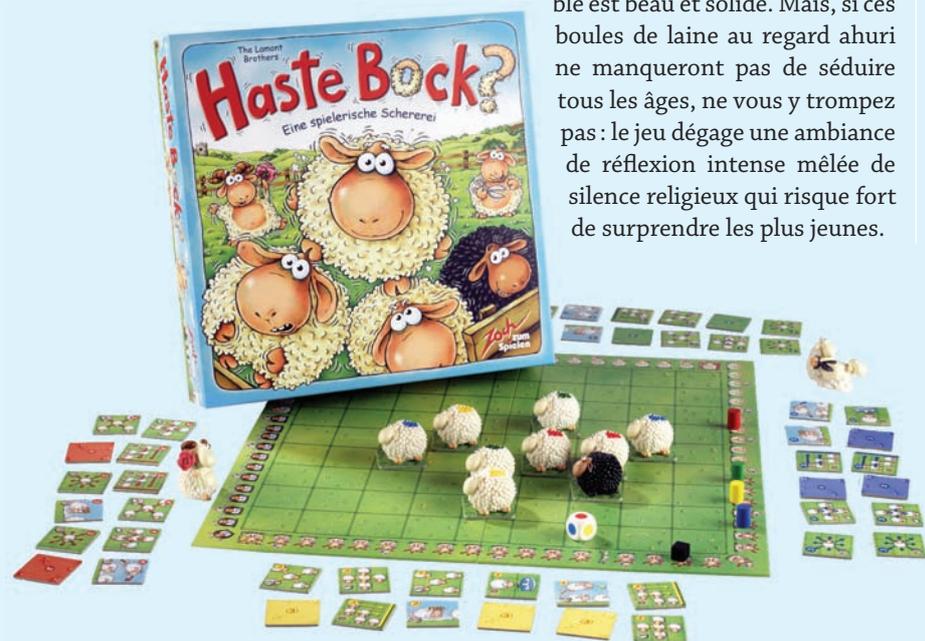
Haste Bock ?

Des moutons à vous rendre chèvre !

Pas facile la vie dans les pâturages. Les moutons n'en font qu'à leur tête et vos adversaires ne font rien pour vous rendre la vie facile.

écoulé. Sont également présents dans la boîte des tuiles indiquant les déplacements autorisés, un dé marqué aux couleurs des joueurs, ainsi que onze figurines en forme de moutons. L'ensemble est beau et solide. Mais, si ces boules de laine au regard ahuri ne manqueront pas de séduire tous les âges, ne vous y trompez pas : le jeu dégage une ambiance de réflexion intense mêlée de silence religieux qui risque fort de surprendre les plus jeunes.

cases de la piste de score autorisent également une action bonus : un mouton dont la couleur est désignée par le résultat d'un jet de dé effectuée alors une bousculade. Pendant les phases 1 et 3, chacun joue puis gagne ses points en solitaire, tandis que, lors des phases 2 et 4, plus longues, seuls deux décomptes sont effectués, mais impliquant cette fois tous les joueurs.



La durée de vie

Les multiples mouvements possibles, combinés à une légère dose de hasard, permettent d'élaborer des tactiques variées. La physionomie des parties sera également changeante, selon le nombre de joueurs. Enfin, l'alternance entre phases où l'on gagne des points individuellement et collectivement empêche le jeu de devenir monotone, en faisant varier les objectifs. Toutes ces raisons assurent à Haste Bock ? une bonne longévité.

Notre avis

Si l'on devait résumer le jeu en un mot, opportunisme serait adéquat. En effet, il est difficile de construire une stratégie à long terme, tant la situation peut changer en l'espace de quelques tours. C'est d'autant plus vrai à quatre participants. Dès lors, le défi consiste à tirer au mieux parti de son tour de jeu, en grappillant des points au bon moment, tout en gênant le joueur suivant. L'intérêt du jeu découle d'une grande interactivité entre les joueurs et de l'influence que chacun peut avoir sur le cours du jeu : outre le déplacement des moutons amis ou ennemis, on peut avancer le marqueur de temps pour essayer de déclencher un décompte à son avantage, changer de phase de jeu et d'objectif, ou enfin bénéficier d'une précieuse action supplémentaire. Par la gestion des tuiles, conditionnant à la fois l'écoulement du temps et le déplacement des moutons, entre jeu collectif et individuel, et grâce à une dose maîtrisable de hasard, Haste bock ? apporte son lot de contraintes, de choix et de dilemmes. Les règles sont simples et les mécanismes s'adaptent parfaitement au nombre de joueurs. Les amateurs de jeux de réflexion y trouveront leur compte et les débutants pourront s'initier au genre, attirés par un thème accrocheur.

Le matériel

Comme cela arrive parfois avec les éditions Zoch, contrairement à ce qu'indique son titre en allemand, le jeu est bel et bien en version française intégrale. La boîte renferme un petit plateau représentant un enclos divisé en cases et entouré d'une piste de score. Celle-ci sert naturellement à comptabiliser les points des joueurs, mais aussi à mesurer le temps restant avant la fin de la partie et à définir l'objectif de jeu en fonction du temps

Les règles

Le but du jeu est de totaliser le plus de points après que le marqueur de temps est entré sur la dernière case de la piste. Les joueurs gagnent des points en optimisant le placement de leurs deux moutons, de manière différente selon que le marqueur de temps se situe dans l'un ou l'autre des quatre segments de la piste de score : se retrouver côte à côte ; ou encore le plus près du bord du plateau de jeu où se tient Roger, le bélier irrésistible ; ou bien à côté de Maurice, le mouton basané ; ou enfin le plus loin du bord du plateau où attend le mouton tondeur de laine. Pour se déplacer, chaque joueur dispose des mêmes actions que ses concurrents, en nombre limité : provoquer une bousculade, jouer à saute-mouton, changer de bord le bélier ou le mouton coiffeur, déplacer une ligne ou une colonne de moutons, faire s'agglutiner tous les moutons vers un bord du plateau, etc. Les différents mouvements joués font avancer le marqueur de temps d'une à trois cases. Certaines

GENRE → placement
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4
 ÉDITEUR → Zoch
 AUTEUR → Fraser, Gordon Lamont



★★★★★
 Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.

Olivier Jahchan

Canardage

La chasse est ouverte

À l'approche de l'hiver, les pauvres petits canards sont la proie des vilains chasseurs. Un peu comme à la foire, ces petites bêtes passent dans le champ de vision des tireurs qui ajustent, puis ... pan ! Mais ces volatiles usent de toutes les astuces pour échapper au plomb et n'hésitent pas à jouer des coudes, ce qui pour eux est une vraie performance, afin d'en voir plutôt criblé le voisin.

Le matériel

Dans la boîte à l'illustration humoristique se trouve un petit plateau dépliant, de forme allongée, avec un emplacement pour la pioche Canards, et six autres emplacements définissant le champ de tir. Deux types de cartes complètent le matériel. Tout d'abord, les cartes Canards, représentant de joyeux palmipèdes au sourire niais, de type «jouet pour le bain». Il y en a six par joueurs, différenciées par la couleur du volatile. Elles sont mélangées à quelques cartes Eau sans canard. On trouvera ensuite des cartes Action, qui permettent de faire avancer le jeu. Enfin, les quelques cibles nécessaires pour indiquer l'emplacement visé sont aussi incluses.

Les règles

Au commencement, six cartes de la pioche Canards sont placées sur les emplacements correspondants, et forment comme une file de volatiles dans une ligne de mire. Les joueurs reçoivent trois cartes Action. Ils jouent en fait le double rôle des canards et des chasseurs. À son tour, chaque joueur utilise l'une de ses cartes Action, dont l'effet est immédiatement appliqué, puis il refait sa main en piochant une nouvelle. Les actions sont multiples et ne peuvent être toutes détaillées ici. Il est ainsi possible de faire avancer la file de canards, le premier disparaissant du champ de vision (la carte retourne sous la pioche), et un nouveau apparaissant en queue de peloton. Les places de certains canards peuvent être inversées, certaines cartes permettent de cacher votre canard derrière un autre, mais les deux actions les plus importantes sont sans conteste la visée et le tir. La première consiste à viser un emplacement, ce qui est matérialisé sur le plateau par la pose d'une petite cible à l'endroit approprié. L'action de tirer consiste en fait à choisir un canard déjà en joue à ce moment-là et à l'éliminer. Il est bien important de comprendre que c'est un

emplacement qui est visé et non pas un canard, et que la visée et le tir sont deux actions indépendantes pouvant être effectuées par deux joueurs différents. Du fait que les canards bougent et changent de place dans la file, c'est en fait rarement le canard visé à l'origine qui sera liquidé, mais souvent un autre, arrivé sous la cible entre le moment de la visée et celui du tir. Le but du jeu est d'être le dernier à

encore avoir au moins un canard de sa couleur en vie.

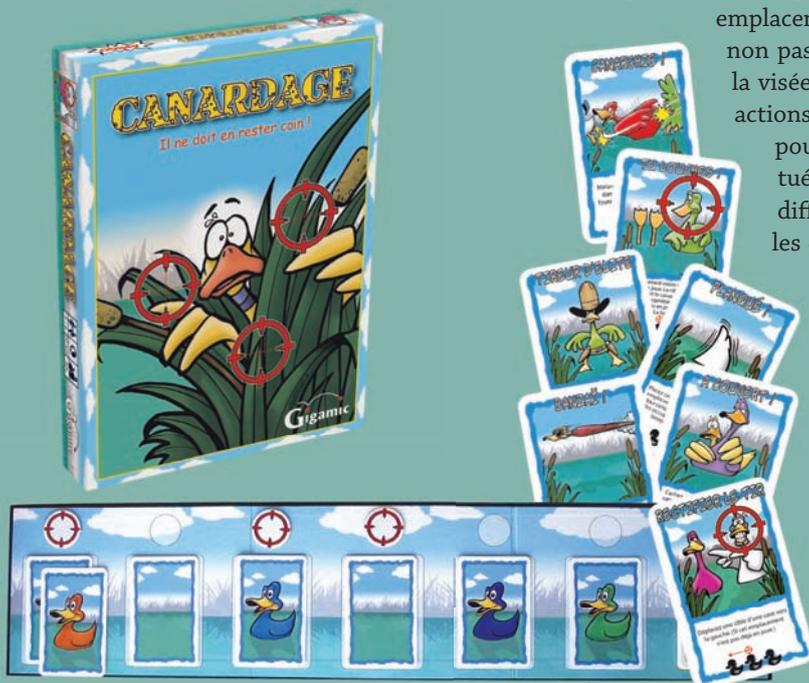
La durée de vie

D'un jeu comme ça, on ne se lasse pas. Gageons que sa petite notoriété ne prendra pas du plomb dans l'aile. Bien sûr, on n'enchaînera pas les parties les unes derrière les autres, car le jeu est assez répétitif, mais il est souvent demandé comme détente après un jeu plus conséquent.

Notre avis

Inutile de prévoir une stratégie, ni même quelque tactique que ce soit, à peine un peu d'astuce. Après le signal de début des hostilités, une seule règle: tirer et ne pas se faire descendre, mais tout dépend du hasard de sortie des canards, du hasard de vos cartes et de celles de vos adversaires. N'espérez donc pas contrôler grand chose. Sachez qu'un joueur dont tous les canards ont été éliminés reste en jeu en tant que chasseur, pour régler ses comptes avec ceux qui se sont acharnés sur ses bêtes à lui. Bref, une belle foire d'empoigne entre enfoirés, où l'on passe son temps à tirer des coups sur des anatidés! Un jeu sans prétention, pour un public cible privilégiant l'ambiance et les coups bas.

Pascal Cadot



GENRE	cartes
NOMBRE DE JOUEURS	3 à 6
ÉDITEUR	Amigo / Gigamic
AUTEUR	Keith Meyers



★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.



Zooloretto divise

Le Spiel des Jahres fait débat

L'année passée déjà, avec **Thurn & taxis**, la remise du prix **Spiel des Jahres** avait fait débat. C'est cette fois **Zooloretto** qui a été récompensé, laissant sur la carreau **Arkadia**, **Le voleur de Bagdad**, **Thèbes** et **Yspahan**. Au sein de la rédaction, le débat a eu lieu. Extraits choisis.



Christian → J'ai essayé Zooloretto dernièrement. Hormis sa boîte qui le ramène à un jeu pour enfants — ce qu'il n'est pas forcément, quoique jouable en de bonnes conditions avec ce type de public — les illustrations et les plateaux sont très séduisants. Mais le jeu, si amusant soit-il, est peu contrôlable, et je m'étonne de le voir récompensé par le SdJ. Yspahan semblait un brin trop complexe pour aspirer à obtenir ce prix, et le Voleur de Bagdad sent vraiment trop le thème collé sur une mécanique. Mais Thèbes aurait été parfait dans le rôle du SdJ : superbe matériel, originalité de l'ordre de jeu avec le système de décompte du temps qui passe et surtout, une immersion rarement vue dans un thème fonctionnant parfaitement avec sa mécanique. Et pour ce qui est d'Arkadia, j'en ai entendu beaucoup de bien mais n'ai jamais eu l'occasion d'y jouer. L'auriez-vous imaginé SdJ lui aussi ?

Benoît → Mon dieu non ! Zooloretto emprunte bien la structure de son prédécesseur, Coloretto, mais en oubliant l'élément qui en faisait tout le sel : les manches successives. Du coup, il me semble bien emprunté, bien paillard et seule la fin de partie a un peu (mais trop peu) éveillé mon intérêt. Je lui préfère Coloretto, que je trouve plus fin, plus cruel aussi, même si quelques idées sont intéressantes (comme les naissances). Au final, j'ai eu l'impression de jouer une seule manche de Coloretto, en beaucoup plus de temps et avec beaucoup moins de plaisir...

Mon favori était Yspahan, mais je crains que ce type de jeu ne soit déjà considéré comme trop compliqué. Il est vrai que le rôle de la caravane n'est pas facile à intégrer pour les débutants mais il offre quand même plus de possibilités tactiques. Que les Piliers de la Terre aient été écartés de la sélection finale est également une surprise pour moi. J'ai l'impression que le format recherché est de plus en plus court, de plus en plus consensuel, de moins en moins innovant.

Gauthier → Je n'ai pas encore essayé Zooloretto, mais il ne me tente a priori pas du tout. Je me pose toujours la question de la « déchéance » du SdJ quand j'observe les résultats de ces dernières années... Lorsqu'on dit qu'Yspahan est déjà trop compliqué, il est dingue de penser que W. Kramer ait reçu autant de SdJ : El Grande, Tikal, Torres... Que le SdJ soit axé vers les familles, OK, mais on en arrive à des jeux de plus en plus « grandes surfaces ». Je joue de temps en temps en famille, avec des enfants, et Carcassonne ou Les colons de Catane me paraissent être très bons sans être trop « jeune public ».

À franchement parler, j'ai adoré tous les SdJ jusqu'aux Aventuriers du rail. Depuis... bof (je n'ai pas encore essayé Thurn & taxis).

En gros, je trouve que ce prix a beaucoup trop « évolué » au fil de ces dernière

années, sans doute à cause d'une explosion commerciale et d'une ouverture sociale du jeu sur le marché. Pour ce prix, considéré comme référence, c'est dommage de ne pas être fidèle à un modèle immuable. On a du mal à s'y retrouver. Ils devraient mieux mettre en valeur le jeu auquel ils décernent le prix de la critique car il passe inaperçu. On aurait un SdJ « famille » et un SdJ « joueurs », ça serait chouette. Caylus n'est pas passé inaperçu, mais méritait la cocarde « SdJ certifié » qu'il aurait pu avoir s'il avait été édité cinq ans plus tôt !

Laurent → Pour Zooloretto, je n'ai pas apprécié son petit frère Coloretto et j'ai un a priori négatif sur le jeu sans pourtant l'avoir testé. Il n'a d'ailleurs été demandé par personne dans mon club. Thèbes était bien plus attendu et aurait sans doute mieux convenu mais le jury en a décidé autrement.

Guillaume G. → Yspahan est indéniablement une réussite : on peut en faire de nombreuses parties et y découvrir de nouvelles manières de faire, de nouveaux équilibres... Le jeu est très riche et bien qu'intégrant une part de hasard, il laisse la part belle à la réflexion pour se développer soi et pour gêner les autres. Parmi la sélection, il surpasse selon moi de beaucoup Thèbes, le seul que j'ai eu la chance d'essayer.

John → Thèbes est pour moi le jeu qui aurait dû remporter le SdJ. Le fait que ce jeu ne soit qu'une réédition de 2004 (une centaine d'exemplaires), a-t-il joué en sa défaveur ? Pourtant il avait tout pour gagner. Un matériel de qualité (surtout le chronographe : pratique et bien réalisé). Les mécanismes collent véritablement au thème. La possibilité de pouvoir jouer plusieurs fois d'affilée, si on est le dernier, et les différentes actions possibles par tour, permettent plusieurs tactiques de jeu. Certains lui reprocheront sûrement le hasard de la pioche des jetons Fouille, mais en archéologie on tombe plus souvent sur des débris que sur des objets intacts. Yspahan, que j'apprécie, et Arkadia, que je n'ai pas essayé (mais j'ai assisté à une partie) auraient aussi pu prétendre au titre. Zooloretto montre, à la lecture des règles, certaines qualités, mais celles-ci sont insuffisantes pour rivaliser avec les trois jeux précités. ■

Zooloretto

Un après-midi au zoo

Transformer un bon jeu de cartes en un excellent jeu de plateau, c'est un pari très risqué. Michael Schacht l'a réussi. Récompense : un Spiel des Jahres, rien que ça. Tous les enfants adorent aller au zoo. Et pourtant, bizarrement, ce thème est rarement choisi par les auteurs de jeu. On connaissait Oh zoo le mio, paru il y a deux ou trois ans mais c'est à peu près tout. L'accueil de Zooloretto suscitera peut-être des vocations.

Le matériel

Abacus n'essaie pas de vous en mettre plein la vue. L'éditeur préfère la clarté à l'esbroufe. La première qualité du plateau de Zooloretto est d'être fonctionnel : enclos bien découpés, gains bien indiqués etc. Impossible de s'y perdre. Précieux quand on joue avec de jeunes enfants. Attention, on n'a pas dit que le jeu était laid. Au contraire, les animaux ont tous un côté sympa et leurs bébés sont réellement craquants. Mais bon, un Spiel des Jahres n'a pas automatiquement sa place dans la rubrique « Plein les mirettes » de Plato. Une lacune toutefois : la ménagerie, où séjournent les animaux surnuméraires, pouvait avoir un autre look. Là, on a l'impression de ranger les animaux... sur le toit.

Les règles

Chaque joueur est un directeur de zoo qui essaie de proposer les plus belles séries d'animaux sauvages à ses visiteurs et d'aménager quelques boutiques pour augmenter ses recettes. Des camions acheminent régulièrement animaux et boutiques. À chacun de trouver le meilleur moment pour les faire descendre du véhicule vers son zoo. À son tour, un joueur a trois possibilités : retourner une tuile (des animaux surtout, mais aussi quelques boutiques et pièces d'argent) et la placer dans un camion de son choix ; amener un camion chez lui et le décharger ; ou effectuer une opération commerciale. Il y a autant de camions que de joueurs, chacun contenant au maximum trois tuiles. Quand tous les camions ont été déchargés, on les remplace, vides, au centre du jeu et une nouvelle manche commence. Chaque zoo se compose de trois enclos, plus un quatrième en option, pouvant accueillir de 4 à 6 animaux. Pas question cependant de mélanger les chimpanzés et les flamants roses ; une seule espèce par enclos. Et comme il y a huit espèces

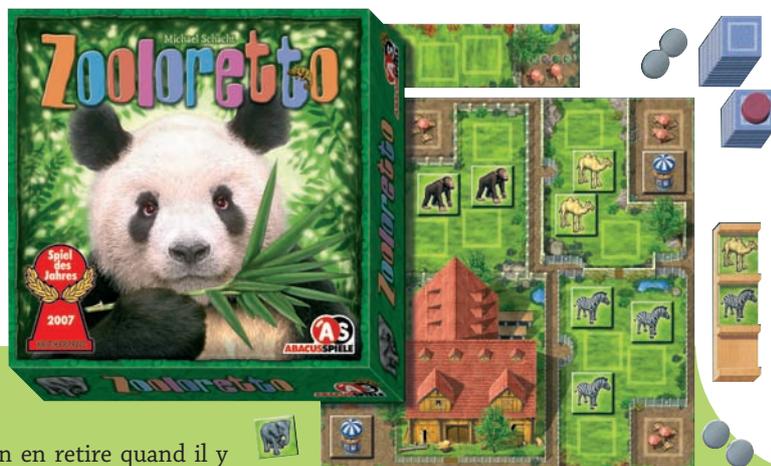
en jeu (on en retire quand il y a moins de 5 joueurs), vous risquez bien d'avoir des zèbres ou des léopards en trop. Ils seront hébergés dans votre ménagerie et vous vaudront des points négatifs en fin de partie. L'argent permet de modifier le cours du jeu en réaménageant un zoo (déplacer un animal ou carrément toute une espèce), en achetant des animaux dans une ménagerie adverse, ou en se défaussant d'un animal « inutile ». À la fin, les joueurs recevront des points selon le taux de remplissage de leurs enclos et les différents types de boutique installés dans leur zoo (4 types au maximum). Ils en perdront pour chaque espèce animale et type de boutique restés dans leur ménagerie.

La durée de vie

Le hasard des tuiles, les multiples stratégies ou les envies irrésistibles de prendre ce camion qui plairait tant à un adversaire (quitte à ce que cela me fasse perdre, in fine) rendent les parties de Zooloretto toujours surprenantes. On pourra y jouer et rejouer à l'envi. C'était déjà la même chose pour Coloretto, où il y avait une bonne part de prise de risques et de souci de perturber le jeu des adversaires. Ce sentiment est accru ici, en raison des nouvelles possibilités de jeu, avec les opérations commerciales ou les naissances.

Notre avis

Encore un jeu revisité au seul profit du tiroir-caisse ? Avouons-le : en bon adepte de Coloretto, nous avons ouvert la grosse boîte de Zooloretto avec scepticisme. Les réticences se sont heureusement très vite envolées, grâce au thème bien utilisé, là où Coloretto restait abstrait. Grâce, surtout, aux innovations, qui donnent à Zooloretto une vraie personnalité, dépassant de loin l'extension ou l'adaptation. Les points négatifs se limitent à (1) un forfait de deux points par espèce animale. Il est donc possible



de se payer une grosse série de trop sans conséquence catastrophique. Mais, à l'inverse, il ne faut pas multiplier les espèces surnuméraires. Cela modifie en tout cas la manière de jouer. (2) Les opérations commerciales permettent d'atténuer certaines circonstances négatives en sortant quelques pièces. Cela invite à la prise de risques, puisqu'il y a moyen de rectifier ensuite. (3) Les enclos limitent l'ampleur des séries. Accumuler très vite les chameaux ou les pandas peut se retourner contre vous en fin de partie. Là, ça conduit plutôt à la prudence.

Sur un mode plus anecdotique, il est évident que les naissances dans le zoo apportent un côté sympathique au déroulement des parties. Ces évolutions réussissent la gageure d'innover sans écorner la force du jeu de base, qui peut presque se résumer à un dilemme perpétuel : je prends ou je ne prends pas ? Sur ce dilemme, on peut construire des stratégies mais aussi jouer de vilains coups aux adversaires, ce qui apporte toujours du piment aux parties. Bref, Zooloretto ne déparera pas au palmarès du Spiel des Jahres.

Guillaume Lavend

GENRE	→	rangement
NOMBRE DE JOUEURS	→	2 à 5
ÉDITEUR	→	Abacus
AUTEUR	→	Michael Schacht

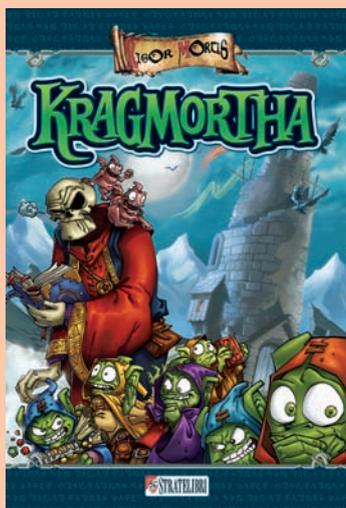


Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.

Kragmortha

Les larbins du Seigneur des ténèbres

Dans la bibliothèque de Rigor Mortis, le Seigneur des ténèbres, des gobelins maladroits et stupides tentent de voler des grimoires magiques. Mais le maître des lieux veille au grain et malheur à celui qui croise sa route !



Le matériel

Le plateau de jeu, qui représente la bibliothèque de Rigor Mortis, est modulable en fonction du nombre de joueurs grâce à six tuiles Bibliothèque. Les dix-huit cartes Grimoires magiques se posent sur une tuile Bureau dans un coin du plateau tandis que les huit pions Gobelins commencent la partie du côté opposé. Le pion Rigor Mortis surveille de loin ses larbins tout en gardant sous la main vingt-quatre cartes Regard pétrifiant pour leur infliger les pires

GENRE → jeu de plateau
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 8
 ÉDITEUR → Ubik
 AUTEUR → W. Obert et Cie



★★★★★
 Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.

tourments. Six tuiles Téléportation rondes attendent les gobelins les plus aventureux et cinquante-huit cartes Mouvement vont leur servir à se déplacer. Les joueurs distraits disposent également de huit petites tuiles Gobelins qui leur permettent de se souvenir de la couleur de leur pion. Le tout est illustré dans un style décalé qui apporte une touche finale positive à un matériel de qualité.

Les règles

Une fois le plateau et tous ses éléments mis en place (les pions Gobelins, le pion Rigor Mortis, les tuiles Bibliothèque et Bureau ainsi que les cartes Grimoire), chaque joueur dispose en permanence de trois cartes Mouvement pour se déplacer. Ces cartes présentent deux symboles qui se retrouvent également sur les cases du plateau. Un goblin peut donc, à son tour, se déplacer de deux cases sur base des symboles de la carte jouée, le premier mouvement étant obligatoire. Certaines cartes permettent de déplacer Rigor Mortis, ce qui permet d'éloigner le Maître de sa route tout en le plaçant sur celle des autres. Le but du jeu consiste pour les gobelins à se faire attraper le moins souvent possible par le Seigneur des ténèbres tout en essayant de récolter un maximum de cartes Grimoire. Chaque rencontre avec le maître de céans équivaut à la prise d'une carte Regard pétrifiant, qui correspond à un gage pour le malheureux goblin. La partie se termine lorsque toutes les cartes Grimoire ont été volées ou lorsqu'un goblin obtient sa quatrième carte Regard pétrifiant. Le goblin ayant le moins de cartes Regard pétrifiant remporte la partie, les gobelins ex-aequo étant départagés par le nombre de cartes Grimoire récoltées.

La durée de vie

Kragmortha est un jeu d'un abord aisé, les règles ne présentant aucune difficulté majeure. Il peut donc se jouer facilement avec tous les publics et la

durée des parties le rend disponible pour servir de bouche-trou entre deux jeux plus ambitieux. Cependant, le déroulement des parties est assez répétitif et il n'est pas recommandé d'en aligner plusieurs à la suite, ce qui limite malgré tout l'utilisation du jeu.

Notre avis

Que voilà donc un jeu léger, très léger, trop léger ! Alors que le matériel laisse espérer quelque chose d'à la fois drôle et chaotique, seul le côté chaotique ressort réellement des parties jouées. Les déplacements sont très aléatoires et la chance d'arriver jusqu'aux grimoires magiques dépend essentiellement d'un bon tirage de cartes ou de la disponibilité de certaines cases téléportation. Dans le même ordre d'idée, les tuiles Téléportation peuvent tout aussi bien vous aider à vous déplacer, vous donner gratuitement un grimoire magique ou vous infliger un regard pétrifiant avec exactement la même probabilité. Enfin, les grimoires ne sont pas tous égaux, certains valant plus de points que les autres en cas d'ex-aequo alors que leur tirage est totalement aléatoire. S'il est un jeu où les joueurs contrôlent peu d'éléments, c'est donc bien celui-ci. Par ailleurs, les conditions de fin de partie peuvent provoquer des situations plutôt bizarres lorsqu'un goblin a la malchance de tomber rapidement sur le Seigneur des ténèbres plusieurs fois d'affilée. Dans ce cas, il ne lui reste plus qu'à récolter sa quatrième carte Regard pétrifiant pour terminer une partie des plus ennuyeuses tant pour lui que pour les autres. Parfois même, il est possible qu'aucun grimoire n'ait été récolté, ce qui rend l'attribution de la victoire particulièrement difficile. En conclusion, si Kragmortha promet beaucoup, de par son thème et son matériel, il tient malheureusement bien peu ses promesses.

Laurent Massotte



Reversi

Quand les classiques vous prennent aux tripes

Né à Londres dans la moitié de 19^e siècle, cette alternative au jeu de dames ou aux échecs déchaîne encore et toujours les passions. Décliné sous de multiples formes, Ravensburger nous ressort l'original, avec une toute nouvelle variante pour jouer... en solo.

Le matériel

Quand on propose un jeu d'une telle classe, qui a traversé les siècles, on tente tout de même de soigner le matériel. C'est ainsi que, une fois ôté le couvercle brillant de la boîte avec son écriture dorée, on découvre un plateau de jeu recouvert d'une sorte de velours, très agréable pour disposer les soixante-quatre pions double face. Deux espaces de rangement pour les pions sont prévus de part et d'autre du plateau de jeu. Pour la version solo, on retrouve 24 jetons de deux couleurs. Dix jetons numérotés de 1 à 10, ainsi que deux jetons vierges par couleur.



de couleur. Fait intéressant, lorsqu'en posant un pion, un joueur coince des pions adverses dans plusieurs directions, il peut retourner tous ces pions à sa couleur. Gare à vous si vous ne pouvez coincer votre adversaire en posant votre pion. Vous devrez alors vous abstenir de jouer et patienter jusqu'au tour suivant, tout en lui laissant le champ

libre. Le jeu se termine lorsque l'ensemble des soixante-quatre pions a été posé, ou si aucun des deux joueurs ne peut plus coincer le moindre pion adverse.

Le vainqueur est alors celui qui possède le plus de pions de sa couleur. En cas d'égalité, le dernier à avoir posé un pion est désigné comme vainqueur. Pour la version solo, il faut utiliser les 24 jetons. Vous jouez alors avec les deux couleurs et votre objectif est de gagner un maximum de jetons avec vos pions. Pas simple, mais amusant.

La durée de vie

Le principe de ce classique est d'une simplicité extrême. C'est sans doute cela qui le rend aussi palpitant. Si le mécanisme semble automatique, il est quasi impossible de vivre deux parties semblables, ce qui ajoute évidemment du piment. Il est d'ailleurs fortement conseillé d'essayer d'occuper les cases extérieures du plateau, les coins en particulier. Comme le joueur qui commence possède un lé-

ger avantage, il est préférable de changer à chaque partie. Comme variante, on peut décider que le joueur qui coince des pions adverses dans plusieurs directions à la fois ne peut retourner que les pions d'une seule de ces lignes. Idéal pour les parties avec les enfants!

Notre avis

Si ce jeu a traversé les âges et reste aussi populaire, c'est sans conteste dû à sa qualité. Même un enfant de huit ans peut accrocher de longues minutes à Reversi. Vraiment à mettre dans toutes les mains, surtout pour ceux qui sont fatigués de s'escrimer aux dames ou aux échecs. Un classique peut-être, un must certainement!

Luc Arlotti

Les règles

Au début de la partie, chaque joueur reçoit trente-deux pions. L'un prend les dorés, l'autre les noirs. Pour entamer le jeu, il faut seulement placer quatre pions, deux de chaque couleur, de manière alternée au centre du plateau. Ensuite, le joueur qui dispose des pions dorés place un pion. Chaque joueur est obligé de mettre son pion de manière à coincer un ou plusieurs pions adverses entre deux des siens. Les pions coincés doivent impérativement former une ligne ininterrompue, que ce soit verticalement, horizontalement, ou en diagonale. Ces pions sont alors retournés et changent de couleur. Attention, seuls les pions coincés par la pose du dernier pion joué peuvent être retournés. Bien évidemment, au cours d'une partie, il est fort probable qu'un pion change plusieurs fois

GENRE	capture
NOMBRE DE JOUEURS	2
ÉDITEUR	Ravensburger
AUTEUR	L. Waterman, J. W. Mollett, G. Hasegawa



★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.

Munchkin

Moi vois, moi tue ; moi parle après

Sans cesse décliné, Munchkin est de ces petits jeux qui vous collent aux basques et ne vous lachent plus. Un vrai petit incontournable dérivant.

Le matériel

Le jeu se compose de cent soixante-huit cartes et d'un dé à six faces. Le paquet comprend des cartes Donjon et Trésor. Les premières correspondent aux divers ennemis et aux différents évènements auxquels les joueurs seront confrontés. Les secondes représentent les objets variés dont ils pourront s'équiper : armes, armures, amulettes, potions magiques, etc. Les illustrations de John Kovalic et l'humour contenu dans le texte renforcent l'ambiance loufoque, légère et parodique, soutenue par les mécanismes de jeu eux-mêmes. Difficile de se contenir à la vue des bottes de convocation d'hémorroïdes, de la râpe à fromage de la paix ou de la succube langue de belle-mère ...

Les règles

Le but du jeu est d'atteindre le dixième niveau d'expérience. Pendant son tour, chaque joueur tire une carte de la pile Donjon et doit en appliquer l'effet. Ce peut être une malédiction, un

monstre à combattre ou une carte bonus à utiliser ultérieurement. Pour vaincre un ennemi et gagner trésor et expérience, la valeur de ce dernier doit être inférieure au total des points d'équipement du joueur, ajoutés à son niveau. Des cartes spéciales peuvent être jouées, à tout moment et par n'importe qui, pour renforcer la valeur du monstre ou celle du combattant concerné. Si ce dernier a le dessous, il a le choix entre déguerpir ou appeler à l'aide un autre joueur. Dans ce dernier cas, le trésor gardé par le monstre sera partagé, après sa mort, selon l'accord convenu entre les participants au combat. En cas de fuite, le ou les aventuriers risquent de provoquer un incident fâcheux, plus ou moins



boîte d'extension propose une centaine de nouvelles cartes, ainsi que de nouveaux types de personnages. De quoi donner à l'ensemble encore davantage de variété.

Notre avis

Les premières parties sont assez laborieuses, tant les cartes contiennent de texte : on passe la plupart de son tour à lire dans son coin. Ce défaut s'atténue grandement après quelques parties, mais certaines cartes Monstre devront être redécouvertes à chaque fois, car il est impossible de retenir tous leurs effets. Et, si vous laissez Munchkin de côté un certain temps, il vous faudra l'appivoiser, comme à la première fois. Le rythme se doit d'être rapide, les coups fourrés doivent fuser et le tour de chacun ne doit pas durer trop longtemps pour que les autres n'attendent pas. Le jeu ne pourra ainsi gagner en fluidité que lorsque les joueurs auront une à deux parties au compteur.



grave selon l'adversaire rencontré (perte de niveaux, de pièces d'équipement, mort affreuse ...). En fin de tour, si le joueur actif possède trop de cartes dans sa main, il doit donner l'excédent au joueur le plus faible.

La durée de vie

Avec plus de cent cinquante cartes, le jeu parvient à varier les plaisirs et il faudra quelques parties pour en connaître tous les effets. Selon les cartes tirées, on pourra ainsi incarner un personnage de race et de métier différents, permettant de posséder des objets particuliers et d'utiliser des compétences spécifiques. Le hasard a donc une grande part dans le renouvellement du jeu. Si cela ne vous suffit pas, chaque

On prendra alors plaisir à appliquer la devise « Tous contre un et un contre tous » ! Les aventuriers suivront le sens du vent, autorisés à imaginer toutes sortes d'accords et trahir leurs alliés sans le moindre scrupule. Coopération et compétition feront bon ménage. En contrepartie, l'adversaire le plus fort étant la cible de l'acharnement général, les parties pourront s'éterniser, en particulier lorsqu'on perd tous ses équipements, suite à une mort subite ... En conclusion, Munchkin est un jeu simple mais nécessitant un effort d'apprentissage, un jeu chaotique à souhait, fort drôle à la découverte des cartes, et plutôt long, notamment à partir de cinq participants. En outre, un meneur sera le bienvenu pour maîtriser les règles en détails et traduire certains termes tirés du monde du jeu de rôle, tels que MJ, PJ, classe de personnages, etc.

Olivier Jahchan

GENRE →	attaque, défense
NOMBRE DE JOUEURS →	3 à 6
ÉDITEUR →	Ubik
AUTEUR →	Steve Jackson



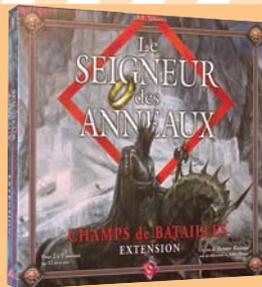
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.

► 2007

Champs de batailles

Une extension à double tranchant

Voici la troisième extension du jeu coopératif Le seigneur des anneaux! Celle-ci se compose de trois plateaux recto-verso représentant de façon très abstraite des affrontements entre la communauté de l'anneau et les forces de Sauron, figurés par des tuiles en carton illustrées. On compte également neuf cartes supplémentaires et des jetons de provocation qui seront disposés sur les plateaux des scénarios. À chaque fois qu'un marqueur avancera sur le chemin principal ou qu'un événement adviendra, un jeton sera pris et activé à la fin du tour du joueur. Des adversaires feront leur apparition sur le plateau puis se déplaceront sur le champ de bataille, provoquant de sérieux dommages (points de corruption, lancer de dé, etc.). Pour les combattre, il en coûtera des cartes et encore des cartes (Joker et Combattre), ce qui nécessitera une gestion encore plus pointue qu'auparavant mais comportera quand même quelques avantages : chaque adversaire vaincu accorde un gain qui peut aller jusqu'à repousser Sauron, ce qui n'est pas forcément un luxe! ♣♦♠♥ Alors que Les Forces des Ténèbres allongeaient la durée du jeu en ajoutant deux scénarios supplémentaires et que Sauron permettait à un joueur d'incarner le mal, Champs de Batailles présente deux visages. Pour les fanatiques de ce jeu de coopération, elle constituera un défi supplémentaire qui ravira leur sens tactique. À la traditionnelle gestion des cartes s'ajoutent en effet



des notions de placement et de blocage sur les nouveaux plateaux. Ceux-ci s'apparentent à des tableaux de résolution, chacun étant à étudier scrupuleusement pour bénéficier au mieux des combats, ou du moins pâtir au minimum du déplacement des adversaires, en les bloquant efficacement. Les mécanismes menant à la victoire ne sont pas bouleversés mais nécessiteront

quelques parties d'apprentissage : il faudra régulièrement économiser des cartes et gérer sa progression en tenant compte des nouvelles exigences des plateaux. Pour les joueurs qui privilégient l'immersion dans un monde fantastique, Champs de batailles sera l'extension de trop, s'éloignant inutilement de l'univers, pourtant riche, de Tolkien. Si la notion de sacrifice (des cartes, des joueurs) est accrue, l'attention est largement détournée du cœur du jeu vers des plateaux abstraits et sans âme. La difficulté monte d'un cran sans pour autant que cela corresponde à un approfondissement de l'histoire. L'extension ne remplit ainsi son rôle que pour les adeptes les plus passionnés du jeu, leur donnant l'occasion de se confronter à de nouveaux choix, plus cornéliens que jamais.

Benoît Christen

GENRE →	coopératif
NOMBRE DE JOUEURS →	2 à 5
ÉDITEUR →	Ubik
AUTEUR →	Reiner Knizia

★★★★★

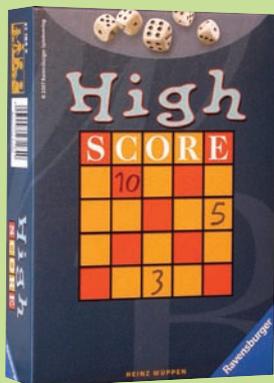
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.

► 2007

High score

Faites exploser les scores!

Cette petite boîte contient deux dés, quatre planches épaisses effaçables et autant de feutres. On trouve sur chacune un carré de cinq cases sur cinq, colorées, dont les deux diagonales sont d'une couleur plus foncée. ♣♦♠♥ Le but du jeu est de marquer le plus de points possible en alignant un maximum de combinaisons de chiffres (exemples : cinq nombres identiques, une suite de cinq nombres comprenant le chiffre 7, etc.), de manière horizontale, verticale ou diagonale. Le premier joueur lance les deux dés et annonce le résultat obtenu. Chaque joueur (y compris celui qui a jeté les dés) inscrit le nombre dans une de ses cases libres. Les joueurs suivants font de même, jusqu'à ce que les vingt-cinq cases soient remplies. Chacun calcule alors les points de chaque rangée, colonne et diagonale, et les note dans les cases prévues à cet effet. Il faut préciser que les diagonales comptent pour le double de points. Le total de la manche est ensuite reporté sur le côté de la planche. Les cases de jeu sont effacées et une autre manche commence. Au final, le gagnant est celui qui, après avoir additionné les résultats de trois manches, totalise le plus de points. ♣♦♠♥ High score est un petit jeu où le hasard n'est pénalisant pour personne car les résultats des dés sont communs à tous. Il est pourtant



étonnant de voir la différence de points obtenus à la fin des trois manches. C'est un jeu qui demande toutefois un peu de réflexion, car le fait d'inscrire un chiffre dans une case aura une incidence sur une deuxième, voire une troisième ligne de votre grille. À vous de placer vos chiffres de manière réfléchie ; à vous de prendre des risques en essayant de réaliser des combinaisons rapportant beaucoup de points ou de préférer assurer des combinaisons plus simples, qui vous rapporteront moins, mais diminueront les risques de faire zéro point dans une ou plusieurs lignes. High score peut se jouer seul (même si l'intérêt est plus limité),

mais le nombre de joueurs n'a théoriquement pas de limite (il suffit juste d'arriver à réunir plusieurs boîtes de jeu). C'est un jeu simple, dont les règles s'expliquent en deux minutes et à la durée très courte. Les planches de jeu, en plus d'être claires grâce à l'utilisation de couleurs différentes, reprennent une liste très utile des combinaisons possibles avec le nombre de points correspondants. High score est un jeu qui peut s'emporter et se jouer pratiquement n'importe où.

John Berny

GENRE →	dés
NOMBRE DE JOUEURS →	1 à 4
ÉDITEUR →	Ravensburger
AUTEUR →	Heinz Wüppen

★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.

TOUS LES JEUX CHRONIQUÉS EN UN COUP D'ŒIL

BARÈME: MODE D'EMPLOI

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



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



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

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



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

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

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

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

CANARDAGE → 15

GENRE →	cartes
NOMBRE DE JOUEURS →	3 à 6
PUBLIC →	tout public
ÂGE →	dès 10 ans
DURÉE MOYENNE →	20 minutes
ÉDITEUR →	Amigo / Gigamic
AUTEUR →	Keith Meyers
ILLUSTRATEUR →	Randy Martinez



Tiens, prend ça dans ton canard ; pas besoin de savoir dire autre chose.

Contentez-vous de tirer presque sans réfléchir.

Pas besoin d'avoir fait Math Sup' pour tirer un palmipède, si ?



CHAMPS DE BATAILLES → 23

GENRE →	coopératif
NOMBRE DE JOUEURS →	2 à 5
PUBLIC →	passionnés
ÂGE →	dès 12 ans
DURÉE MOYENNE →	180 minutes
ÉDITEUR →	Ubik
AUTEUR →	Reiner Knizia
ILLUSTRATEUR →	John Howe



On cherche à survivre ensemble.

D'excellents choix ne servent à rien sans un coup de pouce du destin.

L'accès est un peu austère et nécessite un investissement important.



FUREUR DE DRACULA (LA) → 10

GENRE →	ambiance, collaboration
NOMBRE DE JOUEURS →	2 à 5
PUBLIC →	adultes et adolescents
ÂGE →	dès 12 ans
DURÉE MOYENNE →	150 minutes
ÉDITEUR →	Ubik, Fantasy Flight Games
AUTEUR →	S. Hand, K. Wilson
ILLUSTRATEUR →	A. Navarro, S. Nicely



La chasse est ouverte...

L'équipe des chasseurs se doit de collaborer si elle veut se saisir du Sombre Seigneur.

Prévoir au moins vingt minutes pour la lecture des règles.



HASTE BOCK? → 14

GENRE →	placement
NOMBRE DE JOUEURS →	2 à 4
PUBLIC →	jeu qui aime réfléchir
ÂGE →	dès 10 ans
DURÉE MOYENNE →	60 minutes
ÉDITEUR →	Zoch
AUTEUR →	Fraser & Gordon Lamont
ILLUSTRATEUR →	Gabriela Silveira



Le jeu favorise réflexion et silence.

Une dose de hasard légère et maîtrisée.

Une règle de jeu simple, expliquée en un petit quart d'heure.



HIGH SCORE → 23

GENRE → dès
 NOMBRE DE JOUEURS → 1 à 4
 PUBLIC → enfants et adultes
 ÂGE → dès 7 ans
 DURÉE MOYENNE → 20 minutes
 ÉDITEUR → Ravensburger
 AUTEUR → Heinz Wüppen
 ILLUSTRATEUR → Buck Design



Vous n'aurez le temps que de réfléchir ou vous aller placer vos chiffres.



Optimiser vos placements afin de faire plus de points que vos adversaires.



Un jeu simple teinté d'un peu de réflexion.



KRAGMORTHA → 20

GENRE → jeu de plateau
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 8
 PUBLIC → famille, grand public
 ÂGE → dès 8 ans
 DURÉE MOYENNE → 30 minutes
 ÉDITEUR → Ubik
 AUTEUR → W. Obert et Cie
 ILLUSTRATEUR → R. Crosa et Mad4Gamestyle



Envoyer Rigor Mortis vers les adversaires est une des rares interactions.



Des déplacements trop aléatoires, de même que l'usage des cartes.



Très facile d'accès.



MEXICAN HOLD'EM POKER → 11

GENRE → variantes
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 10
 PUBLIC → joueurs de poker
 ÂGE → dès 12 ans
 DURÉE MOYENNE → n/a
 ÉDITEUR → Repos Prod
 AUTEUR → C. Caumont, T. Provoost
 ILLUSTRATEUR → Olivier Fagnère



Ces 52 variantes ne font que renforcer l'aspect interactif du Poker.



Globalement, l'équilibre entre bluff et chance est maintenu.



Faciles à intégrer, ces variantes plairont surtout aux joueurs lambdas.



MUNCHKIN → 22

GENRE → attaque, défense
 NOMBRE DE JOUEURS → 3 à 6
 PUBLIC → amis
 ÂGE → dès 12 ans
 DURÉE MOYENNE → 90 minutes
 ÉDITEUR → Ubik
 AUTEUR → Steve Jackson
 ILLUSTRATEUR → John Kovalic



Tous contre un et un contre tous



Le hasard intervient dans le tirage des cartes.



Une règle simple qui contient quelques détails importants.



PRINCES DE FLORENCE (LES) → 39

GENRE → enchères, planification
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 5
 PUBLIC → passionnés
 ÂGE → dès 12 ans
 DURÉE MOYENNE → 1h 30
 ÉDITEUR → Ystari, Quined Games
 AUTEUR → W. Kramer, R. Ulrich
 ILLUSTRATEUR → E. Freytag, A. Demaegd



Un jeu plutôt individualiste mais il faudra faire attention à ses adversaires.



Du hasard réduit à la pioche de cartes (une parmi cinq).



Nécessite de la pratique pour « sentir » le jeu.



REVERSI → 21

GENRE → capture
 NOMBRE DE JOUEURS → 2
 PUBLIC → grand public
 ÂGE → dès 7 ans
 DURÉE MOYENNE → 20 minutes
 ÉDITEUR → Ravensburger
 AUTEUR → L. Waterman, J. W. Mollett, G. Hasegawa
 ILLUSTRATEUR →



Un affrontement en tête à tête.



Autant de hasard qu'aux Dames ou aux Échecs. C'est tout dire.



Mécanisme très simple, mais grande richesse tactique.



WARCRAFT THE BOARDGAME → 32

GENRE → gestion, combats
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4
 PUBLIC → passionnés, fans
 ÂGE → dès 12 ans
 DURÉE MOYENNE → 4h
 ÉDITEUR → Fantasy Flight Games, Ubik
 AUTEUR → Kevin Wilson
 ILLUSTRATEUR → S. Nicely, B. Schomburg



Les alliances sont rares mais possibles. Votre tactique dépend de celle des autres.



Le hasard des productions n'est rien sans une stratégie adéquate.



Vite maîtrisé, le jeu ronronne après 20 minutes.



WORLD OF WARCRAFT JDP → 33

GENRE → combats
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 6
 PUBLIC → passionnés, fans
 ÂGE → dès 12 ans
 DURÉE MOYENNE → 4h
 ÉDITEUR → Fantasy Flight Games, Ubik
 AUTEUR → C. T. Petersen, E. Lang
 ILLUSTRATEUR → variés



Il est plus intéressant de ne pas affronter les joueurs ennemis.



On peut choisir ses adversaires et donc favoriser le hasard. Mais que de dés!



Tout de même un grand livret de 40 pages!



ZOOLORETTO → 17

GENRE → rangement
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 5
 PUBLIC → famille, amis
 ÂGE → dès 8 ans
 DURÉE MOYENNE → 45 minutes
 ÉDITEUR → Abacus
 AUTEUR → Michael Schacht
 ILLUSTRATEUR → Design/Main



Regardez le zoo des autres autant que le vôtre.



Les tuiles portent parfois bien leur nom.



Non, non, il n'est pas si simple de saisir toutes les subtilités.



En page 43 de ce numéro 16 de Plato, vous trouverez 4 aides mémoire « collectors », qui reprennent les différentes mains du Poker Texas hold'em. Ces 4 documents, s'ils sont identiques au niveau du contenu, diffèrent par leur habillage mettant en avant de célèbres personnages des jeux Repos Prod.

EN CADEAU

Si vous faites régulièrement jouer des débutants au Texas hold'em, vous savez combien ce type d'aide mémoire est le bienvenu. Et quand en plus c'est joli... que demander de plus ?

WORLD OF WARCRAFT

Un cas d'école



En optant pour un univers médiéval-fantastique, Blizzard ne pouvait pas se tromper. Car depuis qu'un certain J.R.R. Tolkien a défriché le terrain, c'est un raz-de-marée d'orcs, de nains et d'elfes qui ont envahi l'imaginaire collectif. Warcraft, c'est donc du med-fan classique, saupoudré d'un brin de gestion. Rien de bien compliqué en fait, mais terriblement addictif dans les faits.

Warcraft c'est un hit. Un succès mondial, planétaire. Un jeu dont chaque nouvelle version ou extension est attendue avec la plus grande ferveur par ses aficionados. Il faut toutefois distinguer deux époques dans l'évolution somme toute logique du jeu : l'avant et l'après passage à la version 4, plus connue sous le nom de World of Warcraft.

Avant, le jeu consistait à édifier sa ville au départ d'un simple paysan en accumulant des richesses (sous forme d'or) et des matériaux (sous forme de bois). La combinaison de ces deux ressources permettant de construire des bâtiments, d'acquérir des sorts et des évolutions d'armes ou de bâtiments, et bien sûr d'entraîner soldats et autres unités d'élite. L'astuce étant qu'outre l'objectif qui consiste souvent à détruire l'ennemi, les ressources s'épuisent et il faut aller les collecter de plus en plus loin, en s'exposant ainsi au danger.

La version 1 du jeu était un premier jet austère, où il fallait d'abord construire une route à laquelle seulement ensuite pouvait venir s'attacher un bâtiment. Autant dire qu'il ne fallait pas se tromper lors du placement de ceux-ci. Cette option est abandonnée dans Warcraft 2 où on

peut désormais construire quasi n'importe où. Les graphismes s'enrichissent et les bruitages gagnent en humour. Il y a du second degré dans ce med-fan là ! Mais la version 2 vaut surtout pour la possibilité de s'affronter désormais en ligne, sur les serveurs Battlenet de Blizzard. L'intérêt du jeu s'en trouve décuplé et la popularité des produits Blizzard explose. Warcraft donne naissance à un petit frère des étoiles, nommé Starcraft qui verra bientôt paraître sa deuxième version électronique et sa première sur un plateau (chez Fantasy Flight Games). La troisième mouture se positionne comme une transition réfléchie entre la charmante naïveté de

la précédente et l'avenir massivement multi-joueurs du hit ludique. La 3D y fait une entrée fracassante, faisant pétiller l'écran dans tous les coins. Le concept de héros fait son apparition, de même que celui des quêtes. Personne ne s'y trompe, la version 4 devra faire très fort, faire différent même pour continuer à captiver les foules. Et différente, elle le sera.

En 2004 paraît World of Warcraft. Warcraft 4 en réalité. Mais cette version est tellement différente de tout ce qui a précédé qu'il aurait été illogique de la présenter comme une suite. WoW – pour les intimes – reprend de Warcraft l'univers et les jalons posés dans les épisodes précédents, mais il devient massivement multi-joueurs (voir encadré) et décuple la puissance du concept avec toute la force de frappe de la marque. Désormais il faudra s'acquiescer d'une taxe mensuelle pour pouvoir y jouer, pour pouvoir fraterniser en ligne, et combattre aussi. Sorte de Second Life belliqueux et moyenâgeux, WoW rencontre un succès sans commune mesure. Des encyclopédies officielles sont publiées ; elles listent les objets, sorts et autres, du monde dans lequel les avatars des joueurs évoluent. Des personnages de haut niveau se vendent sur les sites d'enchères. Des livres dont les histoires viennent enrichir l'univers sont publiés. Un jeu de cartes à collectionner voit le jour et

apporte dans ce genre ludique un vent frais applaudi. Le jeu de société prend part à l'affaire, etc. Comment s'empêcher de faire un parallèle entre le succès de la licence Warcraft, et celui de Star Wars, toute proportion gardée ?

Il est loin le temps où un jeu vidéo était un produit dérivé comme un autre. La vapeur s'est renversée, et ce n'est désormais plus le cinéma qui dicte sa loi. Un jeu vidéo peut être à l'origine d'un succès multi-supports, bien que les exemples connus de films tirés de jeux n'aient pas encore accouché d'une véritable œuvre de référence. Qu'à cela ne tienne : le cinéma n'est-il pas justement un domaine dans lequel Warcraft n'a pas en-

WARCRAFT DE TABLE

Voici une petite liste des jeux de plateau et extensions dédiés à Warcraft, qu'ils soient déjà disponibles ou à paraître (italique). La première année est celle de l'édition anglaise et la seconde celle de la localisation française.

Warcraft the board Game (VF) → 2003-2005

Warcraft the board Game, boîte d'extension (VF) → 2004-2007

World of Warcraft le jeu de plateau (VF) → 2005-2006

World of Warcraft shadow of war (VO) → 2006-?

World of Warcraft burning crusade expansion (VO) → 2007-?

Starcraft the boardgame (VO) → 2007-?

World of Warcraft the adventure game (VO) → 2008-?

core mis le pied ? Oseriez-vous parier qu'aucun projet de ce type n'est actuellement discuté et débattu ?

Ce n'est pas demain qu'un éditeur lâchera la main qui le nourrit. Warcraft a donc encore de beaux jours devant lui. Et qu'il sorte de l'écran du Mac/PC pour tout envahir n'est pas pour nous déplaire, pour peu qu'on conserve à cette licence toute la qualité qu'on lui connaît.

Mais ce qui nous intéresse dans l'immédiat, c'est le portage sur plateau de ce jeu acclamé. Comment cela s'est-il opéré, des deux côtés de l'Atlantique ? Fantasy Flight Games (USA) a répondu à nos questions pour ce qui est de la production des jeux, et Ubik (France) lui a donné la réplique à propos des localisations françaises et de leur distribution ...



Un brin de fantaisie

Jeremy Stomberg, département marketing de FFG

*W*arcraft en jeux de plateau, c'est une idée de Fantasy Flight Games. Une très bonne idée. En discutant avec Jeremy Stomberg, nous espérons en savoir plus sur ce succès ludique en et hors-ligne. Il lève ici pour nous un coin du voile sur les coulisses d'un véritable hit.

Plato  **Quel est votre rôle au sein de Fantasy Flight games ?**

Jeremy Stomberg Je fais partie du département marketing. Mon rôle consiste à aider à réaliser les annonces destinées à paraître dans la presse et sur internet, à apporter de nouvelles idées pour promouvoir nos jeux, et enfin représenter FFG sur Internet, lors de conventions ou à l'occasion d'interviews pour des magazines. Mais je participe aussi aux tests des jeux, à la rédaction des règles et beaucoup d'autres choses encore. Fondamentalement, nous faisons tout ce qui doit être fait pour créer des jeux au départ de nos idées et jusqu'à votre table.

Plato  **Quelle est la genèse de Fantasy Flight Games ? Ses objectifs initiaux ont-ils changé aujourd'hui ?**

J.S. FFG a débuté en 1995 en publiant des traductions anglaises de bandes-dessinées telles Lucky Luke et Percevan. Notre fondateur, Christian Petersen, a grandi au Danemark et il a toujours été un grand fan de la bande dessinée européenne. En 1997, nous avons édité notre premier jeu de plateau, Twilight Imperium, et n'avons plus arrêté depuis. Nous avons édité beaucoup de jeux de plateau, de cartes et de rôle durant les dix dernières années, et nous nous lançons



désormais dans les jeux de figurines (tels que Anima et Mutant chronicles qui est à venir). Nous revenons également à la bande dessinée en publiant des condensés de Percevan !

Plato  **Quels pays sont les principaux marchés de FFG ?**

J.S. La majeure partie de notre business prend place dans les pays anglophones, comme les USA, le Canada, l'Australie, la Nouvelle-Zélande, l'Irlande et le Royaume-Uni. Cependant, nous avons un grand nombre de partenaires à travers le monde qui s'occupent de traduire et distribuer nos jeux dans leurs pays. L'Allemagne, l'Italie, l'Espagne, la France et la Hongrie sont quelques-uns de nos principaux marchés européens.

Plato  **Pensez-vous que le business nord-américain du jeu de société est plus orienté qu'aucun autre pays vers les jeux énormes ?**

J.S. Hé bien ! cela me semble évident. Nous avons cinq jeux de taille « épique » (c'est le nom que nous donnons aux boîtes ayant le format 60 x 30 cm) qui comprennent des centaines de figurines en plastique, pèsent un bon poids et coûtent 80 \$. À côté de cela, nous avons aussi une gamme appelée Silver Line qui consiste en des jeux de cartes ou des jeux de plateau de plus petit format et vendus de 15 à 30 \$. Entre ces deux

extrêmes, nous comptons encore d'autres types de jeux. Le marché américain s'intéresse à tout type de jeux et la plupart des joueurs aime autant jouer à de gros jeux qu'à des jeux plus « européens ».

Plato  **Comment faites-vous vos choix éditoriaux ?**

J.S. Nous imprimons ce que nous aimons et ce que nous pensons qui sera populaire. Nous pensons avoir une bonne vision de ce que les joueurs aimeront mais nous ne voulons pas n'éditer que ce type de jeux car il en faut pour tous les goûts. Nous avons bien compris que les joueurs se répartissent en différents groupes aux intérêts variés, et nos jeux sont le reflet de cet état de fait.

Plato  **Comparativement aux gros jeux que vous éditez, que représentent Warcraft et World of Warcraft en terme de bénéfices ?**

J.S. Warcraft a très bien marché, mais ce n'est rien en comparaison de World of Warcraft ! C'est le jeu best-seller de toute notre gamme et ses ventes ne montrent aucun signe de tassement. Nous avons édité une extension pour Warcraft et venons juste de faire de même pour la deuxième de WoW. Les joueurs adorent WoW et nous avons reçu beaucoup de compliments à son propos, ce qui est allé de paire avec un grand nombre de demandes quant à Burning crusade, l'extension.

Plato  **Comment en êtes-vous arrivé à éditer Warcraft en jeu de plateau ?**

J.S. Nous avons contacté Blizzard et avons demandé à avoir les droits pour Warcraft. Bien sûr, Blizzard ne nous connaissait pas à cette époque, mais nous leur avons présenté une idée qu'ils ont aimée et ils nous ont alors gracieusement offert la licence ! Christian a commencé à jouer à WoW MMORPG à l'époque de sa sortie, en 2004, et il a adoré cette expérience. Il a contacté Blizzard pour également en obtenir la licence afin de créer un jeu basé sur cet univers. Et parce que Warcraft : the Board Game fut un succès au préalable, ils ont accepté.

Plato  **Votre politique consiste-t-elle à coller au plus près au planning des extensions du jeu en ligne ?**

www.fantasyflightgames.com

J.S. Nous avons déjà édité une extension, Shadow of war, qui n'était pas basée sur une extension spécifique du jeu en ligne, mais nous continuerons très certainement à suivre les extensions de Blizzard (comme Burning Crusade) sans pour autant nous interdire de mettre en avant nos idées propres.

Plato 🎲 *À première vue, des jeux basés sur une licence forte apparaissent plus comme un coup marketing. Qu'en pensez-vous ?*

J.S. Ça dépend du jeu. Nous ne faisons pas des jeux bas de gamme pour obtenir rapidement du cash. Nous passons autant de temps sur un jeu sous licence que nous le faisons pour nos propres créations. Nous ne nous lançons dans un jeu que si nous pouvons en tirer le meilleur.

« Nous avons présenté à Blizzard une idée qu'ils ont aimée et ils nous ont alors gracieusement offert la licence de Warcraft ! »

Plato 🎲 *D'après les avis des joueurs, que faudrait-il changer dans WoW the boardgame si c'était possible ?*

J.S. Je ne suis pas le créateur du jeu, mais je peux dire que j'en suis très satisfait en l'état. À titre de réponses aux questions des joueurs, nous avons mis en place une FAQ sur notre site web et qui corrige notamment quelques coquilles dans les règles qui sont passées au travers du filet de la correction. Bien que nous soyons une petite société nous avons en horreur de laisser passer des erreurs !

Plato 🎲 *Quel est le concept de World of Warcraft the adventure game ? Les joueurs de WoW The Boardgame étaient-ils demandeurs d'un nouveau jeu sur le même thème ?*

J.S. On voulait faire quelque chose de nouveau. WoW the Boardgame est un jeu basé sur une expérience ludique coopérative : voyager et combattre des monstres pour faire évoluer votre personnage de niveau en niveau jusqu'à ce qu'il puisse s'attaquer au boss du jeu. Le concept de WoW

the adventure game est basé sur une expérience plus compétitive, plus individuelle : faire mieux que les autres joueurs. Mais nous sommes encore en plein processus de développement et les choses peuvent changer.

Plato 🎲 *Quelles sont les principales difficultés en créant un jeu de plateau issu d'un jeu PC/online ?*

J.S. Vous devez d'abord bien avoir à l'esprit que ce ne sera pas pareil que sur l'ordinateur. Si les joueurs voulaient jouer exactement au même jeu, ils n'auraient tout simplement aucun besoin de quitter leur écran et leur PC ou leur console. Vous devez aller au devant des joueurs avec un concept qui les plonge dans l'univers du jeu original sans en être juste une simple transposition cartonnée. Savoir conserver l'esprit du jeu initial et créer un jeu amusant est le but ultime de toute transposition réussie.

Plato 🎲 *Quel jeu existant aimeriez-vous avoir l'opportunité d'éditer ?*

J.S. Nous avons eu la chance de pouvoir travailler sur quelques-uns des jeux vidéos les plus populaires, et nous avons quelques jeux à venir que nous sommes très impatients de transposer sur une table. Mais je ne peux pas encore vous en parler !

Plato 🎲 *Quelles bonnes surprises les joueurs de WoW peuvent attendre pour l'avenir hors-ligne ?*

J.J.S. D'abord bien sûr Burning Crusade qui vient de paraître et qui ajoute de nouveaux monstres, de nouveaux personnages et un plateau dont le thème est basé sur l'extension éponyme de Blizzard. Nous avons aussi d'excellentes idées pour 2008 et tant que les joueurs continueront à pratiquer nos jeux, nous continuerons à en faire !



→

En français dans le texte

Marc Taillefer, responsable éditorial auprès de Ubik

Les francophones non anglophones voient dans Ubik une espèce de messie. Celui qui met à leur portée des jeux qui leur seraient restés interdits, faute de ne pas comprendre l'anglais. En se présentant comme un spécialiste de la traduction de hits US, Ubik permet à des gros (énormes) jeux de qualité d'envahir nos contrées. Et ça fait du bien.

Plato 📖 *Quel est votre rôle exact au sein de Ubik / Millennium ?*

Marc Taillefer Je suis responsable éditorial. Je m'occupe du processus de fabrication des jeux, du prototype à la sortie des imprimeries.

Plato 📖 *Proposer aux joueurs de jeux de société des versions transposées de hits électroniques est-il forcément garant de ventes importantes ?*

M.T. Bien sur que non ! Aucun jeu n'est un succès par avance, néanmoins la notoriété d'un jeu électronique comme Warcraft est un atout non négligeable et permet immédiatement une identification du public.

Plato 📖 *Quelles sont les forces de la licence Warcraft ?*

M.T. Justement, cette notoriété et le fait que Warcraft soit un monde complet, cohérent.

Plato 📖 *Warcraft The Boardgame propose un système fort simplifié par rapport au jeu électronique : est-ce obligatoire sous peine d'accoucher d'un jeu de plateau injouable car trop compliqué ?*

M.T. Le jeu électronique et le jeu de plateau sont deux

exercices de style différents. Dans le cas présent, les paramètres gérés automatiquement par l'ordinateur ainsi que le déroulement en temps réel ne peuvent pas être retranscrits par un jeu physique. La difficulté est alors de concevoir un système de jeu relativement simple mais qui parvient à retranscrire l'intérêt stratégique du jeu initial. Simplicité ne rime pas forcément avec simplisme, et c'est souvent le défi que doivent relever les concepteurs de jeux de plateau.

Plato 📖 *La profusion de matériel de World of Warcraft peut être effrayante pour un joueur novice, de même que l'importance du livret de règles. Un tel jeu n'a-t-il pas plus de mal de trouver son public, comparativement à Warcraft The Boardgame, plus classique dans sa forme ?*

« Pour une édition internationale, nous devons attendre que tous les pays participants soient prêts ; qu'il y ait un seul retardataire et l'impression est ajournée d'autant. »

M.T. World of Warcraft est en effet un jeu impressionnant : le matériel, les règles peuvent sembler disproportionnés. Mais je pense que c'est ce côté épique et démesuré qui plaît aux joueurs de World of Warcraft, monde héroïque par excellence. Par contre cette profusion fait qu'effectivement ce jeu peut être intimidant pour un néophyte.

Plato 📖 *Comment la communauté ludique perçoit-elle de tels jeux hybrides ?*

M.T. Ces jeux ne sont pas hybrides. World of Warcraft et Warcraft le jeu de plateau sont des jeux à part entière, avec leurs propres mécanismes. Ils sont simplement avant tout des jeux



de plateau. Les joueurs sur informatique pourront retrouver leur monde, avec son ambiance, mais ils joueront forcément à des jeux radicalement différents. Quant aux amateurs de jeu de plateau nous espérons qu'ils seront séduits par la qualité même de ces jeux. Évidemment pour les joueurs alliant les deux, l'intérêt pour ces jeux semble aller de soi.

Plato 📖 *Avez-vous développé la version française des jeux Warcraft pour leur potentiel commercial, leur intérêt ludique ou en raison d'accords contractuels avec Fantasy Flight Games ?*

M.T. Sans faire de la langue de bois, les trois en même temps, d'ailleurs ces trois paramètres ne sont pas antinomiques. Il est évident que UBIK n'est pas une société philanthropique et que l'aspect commercial est toujours



www.editions-ubik.com

pris en considération, ceci dit nous pensons que l'intérêt ludique est justement une variable primordiale du succès commercial d'un jeu. J'ajoute que nous sommes fiers des jeux que nous éditons, nous sommes tous des joueurs et par exemple dans mon cas je suis un fan d'Horreur à Arkham et du Trône de Fer.

Plato 📖 *Quels problèmes sont inhérents à la localisation de jeux de société ?*

M.T. En fait, les problèmes et les avantages de la localisation des jeux sont intimement liés. Les problèmes sont évidemment en premier lieu l'allongement des délais d'édition, dû au fait que nous imprimons certains de nos jeux à l'autre bout du monde. En ce qui concerne notre partenariat avec FFG, l'autre problème est le fait que pour une édition internationale, nous devons attendre que tous les pays participants soient prêts; qu'il y ait un seul retardataire et l'impression est ajournée d'autant. Néanmoins les avantages que nous en retirons et que les joueurs aussi en retirent, compensent ces problèmes. Grâce à ce système nous pouvons éditer des jeux somptueux qui, eut égard au matériel proposé, restent abordables, et bien sûr nous pouvons proposer ces jeux en français.

Plato 📖 *Quel regard portez-vous sur la gamme des jeux de Fantasy Flight Games ?*

M.T. Fantasy Flight Games et UBIK ont tout simplement le même regard sur le jeu, et en particulier sur le jeu de plateau. Nous aimons les thèmes forts servis par des mécaniques au service de ces thèmes et non l'inverse. Pour nous, un jeu doit avoir une « fragrance » unique non transposable : un jeu est une réussite lorsque les joueurs se sont investis dans le monde qui leur est proposé, stratégie et ambiance doivent être les maîtres-mots.

Plato 📖 *Quel droit de regard Blizzard conserve-t-il sur le développement des jeux signés Warcraft ?*

M.T. Blizzard veille, à juste titre, à ce que les jeux issus de son monde soient respectueux de leur création. Leur droit de regard est donc particulièrement attentif, et Blizzard s'est réservé la possibilité d'intervenir directement sur des orientations que pourrait prendre un jeu.

Plato 📖 *Pourriez-vous vous lancer dans la création d'un jeu de société issu d'un jeu électronique, sans qu'il ne s'agisse d'une « simple » traduction ?*

M.T. Bien sûr, tout dépend de ce qu'est une « simple » traduction. L'intérêt de faire un jeu de société à partir d'un jeu électronique est de faire un jeu convivial, ce qui est d'ailleurs l'exacte définition d'un jeu de

Pour les experts, World of Warcraft est ce qu'on appelle un « jeu de rôle massivement multi-joueurs », c'est-à-dire que chaque joueur incarne et fait vivre un personnage, qui interagit avec les autres personnages-joueurs, et ce dans un univers virtuel persistant (le serveur est disponible en permanence).

Voilà pour la théorie. Mais derrière cette pompeuse définition se cache le monde médiéval-fantastique d'Azeroth où s'affrontent l'Alliance (les humains, nains, gnomes et elfes de la nuit) et la Horde (les orcs, trolls, taurens, morts-vivants et elfes de sang). Les membres de ces clans peuvent être guerriers, voleurs, mages, prêtres, chamans, 8 classes sont proposées, chacune ayant ses caractéristiques propres, avec certaines restrictions selon la race choisie.

Le but premier, comme dans tout jeu de rôle, est de faire évoluer son personnage. En accomplissant des missions, des quêtes confiées par des personnages « non-joueurs » (virtuels donc), votre personnage va obtenir des points d'expérience qui lui permettront de passer au niveau supérieur où il pourra acquérir de nouveaux talents. Il gagnera également de l'argent et des pièces d'équipement de meilleure qualité.

Jusque là, rien de bien nouveau me direz-vous. Alors comment expliquer les 8 millions d'abonnés de par le monde ?

Ce succès phénoménal s'explique tout d'abord par la grande interaction entre joueurs. Pour accomplir certaines quêtes (les donjons), il faut en effet créer des groupes pouvant compter jusqu'à 40 personnes. Les combats y sont rudes et les gains potentiellement bien plus intéressants.

Des guildes regroupent des joueurs afin de faciliter la création de ces groupes mais aussi pour échanger trucs et astuces, conseils et s'aider en cas de coups durs.

Car WoW n'est pas seulement un jeu où l'on se bat contre des monstres. Les joueurs des deux factions peuvent s'affronter directement en de « sanglants » combats où la pitié n'est pas de mise ou de façon plus organisée dans des « champs de bataille » où les équipes (Alliance contre Horde) s'affrontent dans des jeux de type « prise de drapeaux ». Ici, ce sont des points d'honneur qui se gagnent et qui permettent, entre autre, l'achat d'un matériel avec de meilleurs bonus.

Ensuite, l'évolution de votre personnage se fait sur plusieurs plans. Il n'est pas seulement un membre d'une classe, il peut aussi apprendre plusieurs métiers (forgeron, joaillier, artisan du cuir, herboriste ...) grâce auxquels il va pouvoir se fabriquer des objets pour son usage personnel ou pour les revendre soit en direct soit via l'Hôtel des Ventes (qui fonctionne exactement comme eBay). Tout ceci demandant évidemment pas mal de temps, ce qui explique le temps cumulé de jeu des aficionados de WoW.

Enfin, l'exploration d'Azeroth justifie à elle seule un engouement certain : trois continents aux zones reliées par montures volantes, bateaux, zeppelins, et même un métro ; des décors variés où l'humour des concepteurs est partout présent au travers des multiples clins d'œil faits à notre réalité. Tout cela et le reste mérite une halte dans WoW. La preuve : même ma femme y a pris goût !

Étienne Gœtynck & Sandrine Céis

société. Ce qui reste fondamental dans une retranscription est de sauvegarder l'imaginaire de la version originale. Ainsi nous avons les deux paramètres obligatoires d'un jeu de plateau adaptant un jeu vidéo, un film,

un livre ou n'importe quelle création, respect de l'œuvre et respect des joueurs.



Warcraft the board game

L'or finit toujours pas manquer

De l'or, du bois, des orcs, des paysans, une ville qui se développe, des ressources qui s'épuisent. Pas de doute, c'est bien du Warcraft, sans octets, mais avec des dés.



Le matériel

La boîte recèle une grande quantité de pions, tuiles, cartes et marqueurs de tout bord. Contrairement à des jeux ayant une aire de jeu modulable (tels les Colons de Catan) Warcraft utilise des groupes d'hexagones solidaires, selon différentes configurations, à la manière d'Herocap. À l'usage, cela réduit la modularité du jeu. L'esthétique, quant à elle, est directement tirée du jeu vidéo, ce qui a l'avantage de plonger les amateurs du jeu PC

dans leur univers de prédilection, mais présente aussi le désavantage de ne pas pousser le graphisme au-delà d'un aspect polygoné assez indigeste pour un joueur de jeu de plateau, habitué à de fluides illustrations. Mais, question matériel, le grand regret réside dans les figurines fabriquées en bois et traitées avec symbolisme. On aurait préféré de jolies figurines richement sculptées.

Les règles

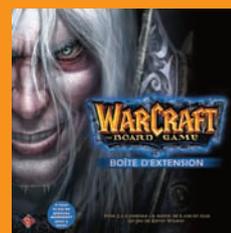
Quatre races sont proposées : les humains, les orcs, les elfes de la nuit et les morts-vivants. Chacun dispose de paysans qui en se déplaçant sur des cases spécifiques du plateau vont pouvoir récolter or ou bois, dans des quantités déterminées par un dé. L'épuisement des ressources a lieu lorsque deux maximum ont été tirés au dé pour un même lieu de récolte. Le développement de la ville se fait hors du plateau, où un seul et unique hexagone sert à la représenter. C'est dans le cadre d'une console spécifique que les bâtiments sont construits et développés. C'est également sur chacun de ces bâtiments que la production des unités est initiée, avant qu'elles puissent rejoindre la ville du plateau de jeu. L'amélioration des unités se fait par la gestion de piles de tuiles, à raison d'une

pile par type d'unité (il y en a trois) ; en payant et en ayant les bâtiments requis, on peut enlever la tuile du dessus pour révéler celle du dessous, plus puissante. Les combats se règlent à coups de dés et dans un ordre prédéfini selon les types d'unités, les fantassins attaquant en dernier. Il y a combat dès lors que des unités ennemies occupent un même hexagone, combat qui s'étend automatiquement aux hexagones adjacents.

Chaque construction, entraînement ou amélioration, a un coût différent en or et en bois, ce qui implique de réaliser des choix judicieux.

La durée de vie

L'aspect éditable du terrain de jeu permet de renouveler les aires de combat à l'envi, mais créer un terrain équitable pour tous implique d'utiliser de symétrie, et dans ce cas, les possibilités sont limitées. La seule extension parue ajoute un riche matériel au jeu de base, accompagnée bien sûr de nouvelles règles et de nouveaux scénarios.



Notre avis

Warcraft a réussi son passage sur la table. Certes, et c'était incontournable, on y perd bon nombre de subtilités du jeu PC, mais l'essentiel est là : l'évolution de la ville et des personnages, la récolte avec le risque d'appauvrissement à chaque dé et les combats épiques. C'est dans ces derniers qu'on comprend l'intérêt de chaque unité et la raison de leurs différents prix. Rien n'est anodin. Une armée massive de fantassins n'aura que peu de chance contre les attaques à distance et les unités volantes. De même, négliger de construire des unités de tir à distance vous interdira de détruire les unités volantes, etc. Tout est question de dosage, de développement réfléchi. Très vite, l'aspect légèrement compliqué initial s'efface au profit d'une grande clairvoyance du jeu. La mécanique ronronne et le plaisir de jeu peut alors prendre le pas sur l'apprentissage.



GENRE → gestion, combats
 NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 4
 ÉDITEUR → Fantasy Flight Games, Ubik
 AUTEUR → Kevin Wilson



★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.



World of Warcraft le jeu de plateau

Un monde à part

Dans la série limitée des boîtes « bigger than life », World of Warcraft le jeu de plateau occupe une place prépondérante, prise à la force de la réputation de sa version en ligne. Sur la table, WoW semble pourtant perdre de son aspect massivement multi-joueurs, au profit d'une expérience massivement ... solitaire.



Le matériel

La boîte annonce mille pièces de jeu, et il est vrai qu'en comptant tous les marqueurs divers, les consoles de jeu, les fiches de personnages, les cartes, les dés et les figurines, on ne doit pas en être loin. Le plateau qui se déplie en triptyque occupe une belle grande surface mais ne marque pas par la qualité de son graphisme plutôt effacé au profit de lignes colorées marquant les frontières des territoires. Deux formats de cartes se côtoient, en fonction de leur usage. Mais ce sont bien sûr les très nombreuses figurines qui attirent l'œil. Il y en a de toutes les formes et de toutes les tailles. D'une belle finition de gravure, seules leurs couleurs criardes (vert, rouge, bleu) auraient pu être plus subtiles.

Les règles

Deux factions poursuivent le même but : battre le « boss » final déterminé en début de partie. Pour ce faire, elles vont devoir évoluer, gagner en niveaux et en puissance. Elles disposent chacune de quêtes à accomplir que la faction ennemie se doit d'ignorer. Il est dès lors possible que toute la partie se déroule sans que les factions opposées ne s'affrontent jamais, surtout qu'un tel affrontement s'avère, à l'usage, bien moins intéressant que de dépenser ses forces à accomplir une quête.



Au sein d'une faction le jeu est bien sûr collaboratif, dans la limite de la bonne volonté de chacun. Chaque personnage possède ses caractéristiques propres, ses pouvoirs et ses objets, magiques ou non.

Le plus réussi dans le jeu est sans nul doute la méthode de gestion des combats qui se résolvent sur des consoles dédiées à accueillir les pelletées de dés jetés. La mécanique semble abstraite lors des premières passes d'armes, mais tout s'assouplit et devient naturel avec un peu d'habitude.

La durée de vie

Déjà deux extensions sont parues, et d'autres devraient suivre. En ajoutant cartes, plateaux et figurines à la boîte de base, le jeu propose des épopées toujours plus colossales.

Notre avis

WoW JdP ne fait pas dans la dentelle. C'est de la grosse baston, bien gérée et intelligemment mise en forme pour séduire d'une part les joueurs de WoW en ligne, et d'autre part les amateurs de gros jeux de plateau. On aurait aimé voir plus d'intérêt à affronter directement l'ennemi, mais mis à part des monstres errants (bleus), les deux camps n'ont pas grand chose en commun. C'est toutefois typiquement un des aspects du jeu qui pourrait évoluer dans le futur, sans engendrer pour autant une modification majeure du jeu de base.

WoW JdP réussit la gageure de transporter un véritable univers virtuel sur la

table, mais rate de peu l'important aspect collaboratif, qui se résume ici à appeler ses copains à la rescousse quand on craint de ne pas être assez fort pour écrabouiller seul une horde de monstres.

Pour autant, le plaisir de jeu est intense, et cette course à la puissance ultime qui vous verra affronter le « boss » est déjà un bel enjeu qui suffit à accoucher de parties endiablées où le roulé-boulé des dés rythmera vos battements de cœur.

Un dossier réalisé par Christian Marcelin



GENRE → combats
NOMBRE DE JOUEURS → 2 à 6
ÉDITEUR → Fantasy Flight Games, Ubik
AUTEUR → C. T. Petersen, E. Lang



★★★★★

Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.



Surakarta

Le jeu qui n'existe pas

Ne vous méprenez pas sur le sens de la phrase précédente qui requiert une petite explication. Ce jeu d'affrontement pour deux joueurs serait originaire d'Indonésie, à un détail près : il y est inconnu là-bas, particulièrement dans sa supposée région d'origine. Alors, véritable jeu traditionnel asiatique ou bien invention occidentale ? Peu importe après tout, découvrons-le et sachons apprécier la petite part de mystère qu'il recèle.

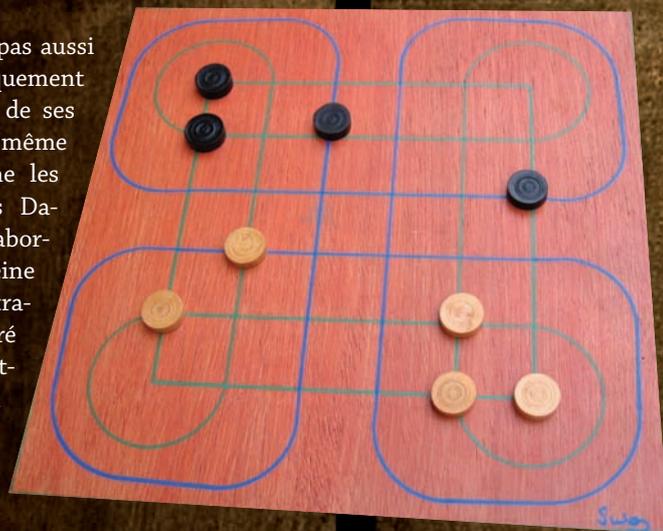


Sur la photo 1, vous pouvez voir le plateau de jeu et la position initiale des pions, sur les intersections. Chaque joueur commence avec 12 pions à sa couleur. On joue à tour de rôle. Le but du jeu est, comme aux dames, de prendre tous les pions de l'adversaire avant qu'il ne prenne les vôtres. À son tour, le joueur a le choix entre deux actions : déplacer l'un de ses pions vers une intersection suivante libre, ce qui peut s'effectuer en avant, en arrière ou sur le côté, mais aussi en diagonale, mais jamais en passant par une boucle. La deuxième action possible est la prise. La prise est particulière en ce sens que le pion attaquant se déplace toujours en ligne droite et doit passer par au moins l'une des boucles avant de capturer le pion adverse dont il prendra la place. Il n'est pas possible de sauter par dessus un autre pion, quel qu'il soit, pour atteindre sa cible. Il est

par contre possible de parcourir plusieurs boucles et plusieurs droites avant de prendre le pion adverse, tant que la route est libre, et c'est là tout le sel de ce jeu presque imprévisible pour le néophyte et toujours surprenant. La photo 2 vous montre une position de fin de jeu. Le deuxième pion blanc en partant de la gauche a le choix entre trois prises différentes. Une seule lui permettra de ne pas se faire prendre au coup suivant : laquelle ?

Typiquement, une partie débute lentement, par une sorte de round d'observation, avant que la folie des prises en tout sens, de part la libération progressive des lignes, ne vienne enflammer le milieu de partie. L'aboutissement en est une fin de partie extrêmement tactique, sur un plateau dégagé, dans laquelle la moindre faute d'évaluation se trouvera presque immédiatement sanctionnée par la victoire adverse.

Ce jeu n'est pas aussi riche tactiquement que beaucoup de ses parents de la même famille, comme les Échecs ou les Dames, et l'on abordera avec peine la question stratégique. Malgré tout, ou peut-être grâce à cela, il est très apprécié de toute la famille, particulièrement pour sa méthode de prise, assez déroutante mais qui apporte une réelle impression de mouvement offensif, mouvements que l'on n'était pas vraiment en droit d'attendre dans un jeu de ce type.

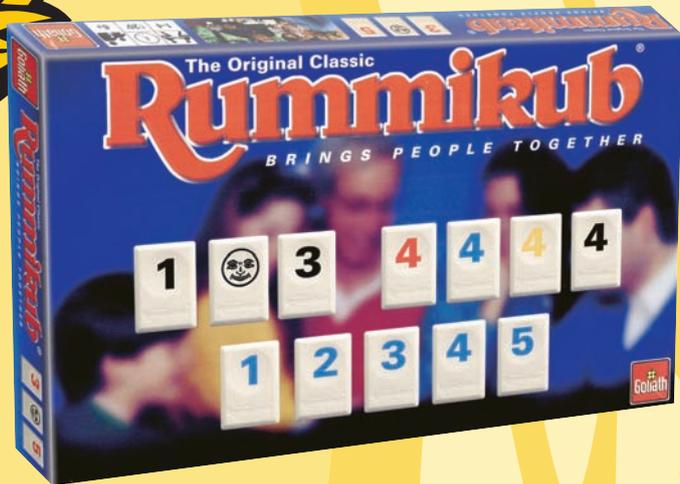


Pascal Cadot



Quand les cartes se transforment

C'est dimanche. Le dessert est terminé. Le café est servi. C'est le moment que choisit mamy pour sortir « son » jeu de société ... le Rummikub. Après-midi soporifique en perspective ? Pas si sûr ...



On ne peut pas dire que le Spiel de l'année 1980, deuxième du nom, brille par un thème fort. En fait il n'y en a pas du tout. On ne pourra pas non plus vanter sa grande originalité puisqu'il s'agit de l'adaptation d'un jeu de carte : le rami. Et pourtant, le Rummikub est un des jeux familiaux les plus répandus dans le monde, bien que moins connu que le Scrabble ou le Monopoly.

L'histoire de la création de ce jeu est étonnante. Tout commence dans les années 40, en Roumanie. Comme dans la plupart des régimes communistes, les jeux de cartes sont considérés comme décadents ... et donc interdits. Un entrepreneur roumain, Ephraïm Hertzano, vendeur de brosses à dents en plastique et grand amateur du jeu de rami, a alors l'idée de remplacer les cartes par des tuiles en plastique. Il change également les couleurs classiques des cartes (pique, cœur, carreau, trèfle) par de vraies couleurs. Il supprime les figures et les remplace par des nombres (onze, douze, treize), ajoute l'une ou l'autre règle ... le Rummikub était né, afin de pouvoir jouer en toute légalité. Après la guerre, il part en Israël pour débiter une deuxième vie. Il se lance alors « à temps plein » et de manière totalement artisanale dans la production de son jeu. Quand son fils part aux États-Unis pour suivre des études de commerce, Ephraïm commence à réfléchir à l'exportation de sa création ... La chance a fait le reste, pour une belle « success story » ludique : jeu de l'année aux États-Unis en 1977, en Allemagne en 1980 et dans bien

d'autres pays (Pays-Bas, Pologne, Espagne) depuis lors. De nombreux tournois sont régulièrement organisés et il existe même un championnat du monde, qui se déroule tous les trois ans, depuis 1991. La dernière édition, en 2006, s'est tenue aux Pays-Bas.

Le matériel du Rummikub se compose de cent six tuiles chiffrées, équivalant à deux jeux de cartes plus deux jokers, les couleurs et figures étant remplacées comme décrit plus haut. Chaque joueur commence avec une main de quatorze tuiles. À son tour, un joueur doit tenter de poser un maximum de tuiles de sa main. Les règles de pose demandent d'effectuer des suites (des chiffres d'une même couleur qui se suivent) ou des séries (des chiffres identiques mais de couleurs différentes) de minimum trois tuiles. Mis à part pour la pose initiale (qui doit par ailleurs faire minimum cinquante points), il est autorisé de défaire et transformer toutes les suites et séries déjà posées sur la table, afin d'ajouter des tuiles de sa propre main. À la fin des manipulations, tous les groupes de tuiles doivent toujours être d'au moins trois pièces, et il est interdit de reprendre en main des tuiles qui étaient posées sur la table. Le but est évidemment de se défaire de toute sa main.

Le reste de la sélection 1980 est majoritairement composée ... d'illustres oubliés. Nous retiendrons néanmoins Dampfross (« rivaux du rail » en français) qui recevra le Spiel quatre ans plus tard (cfr Plato n°8 pour plus de détails), et Focus, qui sera quant à lui primé en 1981 (cfr. un futur « si le spiel m'était conté »). Un prix spécial « beau jeu » sera également attribué en 1980, à la très jolie pyramide de dés contenue dans Das Spiel, jeu qui sera d'ailleurs réédité en 1984 chez Abacus, dans une version plus colorée. Enfin, un dernier prix a été attribué au palmarès de cette année-là : le prix spécial « solitaire » pour le célébritissime Rubik's cube. C'est en effet cette année-là que « l'infâme » Erno Rubik inventa ce puzzle « monstrueux » et « démoniaque » qui depuis a pris la tête à tant et tant de pauvres enfants à qui on l'avait offert.

Étienne Goetyncx



Dans cette rubrique, nous vous proposons de découvrir ceux par qui un projet devient réalité: les éditeurs. Ce sont eux qui prennent le risque de lancer la production d'un jeu à partir du prototype qu'un auteur leur a présenté. Quelquefois, ce sont les auteurs eux-mêmes qui

se lancent dans l'aventure pour permettre à leurs bébés de rejoindre les étagères des boutiques ludiques. Quoi qu'il en soit, qu'il s'agisse d'une grosse société fondée il y a plus d'un demi-siècle ou d'une structure familiale, chacun d'eux a sa propre ligne éditoriale et ses propres atouts.

Une fois n'est pas coutume, nous allons vous présenter plusieurs éditeurs, parfois moins connus du grand public, mais également des joueurs passionnés. Un peu d'ouverture vers d'autres horizons!

Nom
⇒ **Gladius**

Localisation
⇒ **Québec, Canada**

Année de fondation
⇒ **1993**

Public cible
⇒ **Grand public**

Un peu d'histoire

Marc Fournier, Daniel Demers et Michel Boisvert, trois jeunes québécois, reprennent des études à la fin des années quatre-vingts pour devenir agents de conservation de la faune. Malheureusement, une fois leur diplôme en poche, le manque de débouchés dans ce secteur ne leur permet pas de trouver du travail. Afin de mettre leur expérience au service du grand public, ils décident alors de créer un jeu éducatif qui permettrait aux gens de mieux connaître l'environnement tout en s'amusant. Il s'agit de Nature enjeux qui, lancé en 1993, devient le point de départ de l'aventure Gladius. Ce jeu faisant appel à la créativité a mérité plusieurs mentions honorables

www.gladius.ca

en Amérique du Nord. Après ce départ fulgurant, l'entreprise se lance dans la distribution et l'édition de jeux québécois. En 1997, nouveau départ, nouvelle entité et nouveaux associés. Éditions Gladius International inc. voit le jour et, dans la même année, naît un des produits vedettes de l'entreprise: Gangster, le jeu où tout est possible! Ce jeu de société caricature le monde des mafiosi. Il aura même droit à une suite, Gangster pro II, sorti en 2004. Comme les autres jeux de l'éditeur, les mécanismes utilisés le destinent plutôt au grand public qu'aux passionnés (ce n'est pas seulement une autre manière de signifier que le hasard y occupe une place importante). Mais le loisir ludique n'est pas réservé à une élite de fins stratèges! La société continue son expansion tranquillement puisque, après quelques jeux sous licence déjà publiés



(Madagascar, Nos voisins les hommes, etc.), c'est elle qui a décroché la réalisation de tous les jeux portant le sceau du roi Shrek le troisième pour le marché francophone. Au Québec bien entendu, mais cela englobe aussi la France et la Belgique. Pour la plupart, il s'agit de jeux pour les tout petits. Pour un public adulte, on retiendra seulement deux séries de jeux qui semblent particulièrement divertissantes: les collections Énigme et comédie et Drame et enquête. Celles-ci proposent des soirées d'enquête prêtes à être jouées, un type de jeu d'ambiance peu répandu dans le commerce (bien que certaines nouveautés tentent de ressusciter le genre) mais toujours très amusant.

Nom
⇒ **Eggertspiele**

Localisation
⇒ **Hambourg, Allemagne**

Année de fondation ⇒ **1996**

Public cible
⇒ **Les joueurs qui n'aiment pas le hasard**

Un peu d'histoire

Eggertspiele est une société dirigée par Philipp El Alaoui et son oncle Peter Eggert. Ce dernier est également auteur (on lui doit NeuLand, Global powers, etc.). En 1996, après deux ans de développement, son premier jeu Duhner Wattrennen fut publié. Les « Wattrennen » sont des courses hippiques qui se déroulent chaque année depuis un peu plus d'un siècle dans la ville côtière de Duhnen. Quand le jeu est présenté à Essen cette année-là, toutes les copies sont vendues! À cette époque, l'éditeur n'avait pas encore de nom. Alors qu'un journal propose un article avançant le nom Eggert-Spiele, les autres média suivent... et la petite maison d'édition devient Eggertspiele. D'année en année, la production de chaque nouveau jeu devient plus importante. On atteint les dix mille exemplaires avec Power-Soccer, sans parler du succès d'Antike! En 2006, la société est représentée pour la première fois au salon international du jouet à Nuremberg. Les contacts croissants de l'éditeur avec des détaillants et les grossistes dans le monde entier rendent sa présence nécessaire au salon. Après l'Allemagne, les États-Unis sont le second marché le plus important, suivi de la Grande-Bretagne. Dans ces trois pays, le public peut obtenir les jeux publiés par Eggertspiele depuis un moment. Maintenant ces jeux sont également disponibles en boutique au Japon, à Singapour et en Afrique du Sud.

Quels types de jeux?

Eggertspiele met l'accent sur les jeux tactiques qui ne dépendent d'aucun facteur chance,

proposent des mécanismes novateurs, et sont d'une durée de jeu modérée. Ils tendent bien entendu à procurer du plaisir, mais aussi à être « rejouables » à souhait. Malgré ces lignes directrices, la société se clame assez courageuse pour supporter des projets inhabituels, pour peu que ceux-ci les convainquent. Ainsi, Power-Soccer est un jeu de dés axé sur la thématique du football et est intégralement régi par le hasard mais il a captivé l'éditeur par sa force d'interaction. Quoi qu'il en soit, si l'on en croit les multiples chroniques et les commentaires que les joueurs ne manquent pas de faire sur les forums spécialisés qui peuplent l'internet, le public semble particulièrement satisfait par les choix faits à Hambourg. Parmi les jeux publiés par Eggertspiele, citons les excellents Antike (un jeu de conquêtes et gestion de civilisation qui a su rester simple sans être non plus interminable) et Imperial (basé sur la même mécanique que son grand frère, dans



lequel les joueurs incarnent des investisseurs internationaux à l'époque de l'impérialisme européen).

La production d'un jeu

Grâce à la reconnaissance qu'il a acquise dans le milieu, l'éditeur ne se cantonne plus à une publication « familiale » et est sollicité par de nombreux auteurs. Comme principe de base, les projets futurs sont sélectionnés pour leur adéquation à la ligne éditoriale de la société. Afin de garantir l'originalité du concept des jeux, leurs auteurs sont impliqués dans le développement depuis le prototype jusqu'à la réalisation finale. Du graphisme au packaging, la société met l'accent sur un code d'éthique de fabrication. Pas de petites pièces en plastique importées de Chine, tout est confié au savoir-faire d'entreprises allemandes, connues pour la grande qualité de leur travail. Finalement, c'est via l'internet et le salon international d'Essen que les contacts pour la distribution sont établis.

www.eggertspiele.de

Nom

↪ **Z-Man Games**

Localisation

↪ **New York, États-Unis**

Année de fondation ↪ **1999**

Public cible

↪ **Les joueurs confirmés**

La compagnie Z-Man Games a été fondée en 1999 par Zev Shlasinger. Ce dernier était un grand amateur du jeu de cartes à collectionner Shadowfist, alors épuisé. Pour donner une nouvelle vie à son jeu fétiche, il décide de mettre sur pied sa propre maison d'édition. Grâce au succès amené par Shadowfist, l'éditeur peut se permettre de lancer son premier « vrai » jeu. C'est alors que l'on voit apparaître le premier jeu de cartes basé sur la thématique des films de série B : Grave robbers from outer space. Cela ne vous dit rien ? Mais si voyons, ce jeu a été traduit en français par 7^e Cercle sous le nom Les pilleurs de tombe de l'espace (il est à supposer que les polyglottes avaient compris). Pour une chronique détaillée du jeu, reportez-vous au numéro 9 de Plato. À partir de ce moment, la machine était lancée et l'intention de continuer à produire des jeux amusants et novateurs était clairement établie. Cette série de jeux « films de série B » n'a pas dérogé à la règle puisque cette année 2007 a vu la parution du huitième titre. Bushwhackin' varmints out of Sergio's butte (que l'on pourrait traduire par « Les vermines de colons de la brousse originaires de la butte de



Sergio») met en scène, autour d'un salon, tous les acteurs d'un bon vieux western.

Depuis 2001, Z-Man Games édite Warchon, un jeu pour le moins original. Il s'agit d'un jeu de confrontation pour deux joueurs dont le plateau n'est autre qu'un livre et les pions des signets ! Toutes les règles et scénarios sont présents dans les pages du livre, aucun matériel supplémentaire n'est nécessaire, pas même des dés. Un champ de bataille idéal pour voyager !

Au fur et à mesure de son existence, la société s'est également lancée dans l'adaptation de jeux européens en anglais. C'est surtout depuis 2005 que les grands titres (Das Zepter von Zavador, Santiago, Ursuppe, Lifeboats, ...) ont intégré le catalogue. La production de jeux propres à la société n'a pas cessé pour autant puisque c'est à cet éditeur que l'on doit des titres tels que Midgard, Parthenon, Silk Road ou Castle Merchants.

Parmi les nouveautés attendues, notons l'adaptation en anglais de El Capitan, réédition de Tycoon de Wolfgang Kramer, et de Prophecy de Vlaada Chvátil, l'auteur tchèque qui monte ! Au coin des jeux originaux, on attend Pick & Pack, un jeu de stratégie pour deux joueurs qui devront emballer des pommes à l'usine... Pandemic, un jeu de coopération sur les maladies mortelles (un thème réjouissant) devrait arriver pour Essen.

Gauthier Brunelli

✚ En haut à gauche : Space dealer a fait sensation lors du salon d'Essen 2006. Il faut dire qu'un jeu dans lequel tout le monde joue simultanément en permanence avait de quoi séduire. Ci-contre : Duel in the dark vous propose de scruter les cieux durant les nuits tonitruantes de la WWII.

www.zmangames.com

Les princes de Florence ~ Les princes de Flo

Conseils princiers

Vous trouverez ci-dessous quelques conseils pour aborder avec la sérénité qui sied à un Prince vos premières parties de ce chef-d'œuvre de Richard Ulrich et Wolfgang Kramer.

Faites monter les prix

Il est bon de participer aux enchères pour faire monter les prix. Si l'on ne joue que pour soi, on risque de laisser des occasions en or à d'autres joueurs. Idéalement, vous voudriez toujours que d'autres fassent les sales besognes mais cela n'est pas toujours possible.

Apprenez la valeur relative des items

Les saltimbanques et les artistes sont intéressants car ils fourniront un complément de valeur artistique garanti. Tous les autres items ont des effets limités, notamment les paysages qui ne pourront accommoder tous les artistes joués. Ceux-ci ne devraient pas vous coûter plus de 200 ou 300 florins pièce.

Tenez compte, lors des enchères, du nombre de tours restants

Dans la même logique, la valeur des items dépend du nombre de tours pendant lesquels ils pourront servir : un saltimbanque de début de partie a un fort potentiel et mérite d'être payé 1000 florins ou plus. En fin de partie, il ne vaudra pas le prix d'un paysage (pourvu qu'on ne le détienne pas déjà).

Construisez les plus belles œuvres

Dans un tour de jeu, l'œuvre la plus splendide rapporte

3 points de victoire supplémentaires. Cette prime n'est pas négligeable, surtout si elle est obtenue à plusieurs reprises, et devrait toujours faire l'objet d'une certaine attention.

Abstenez-vous de réaliser des œuvres au premier tour

Cette règle peut s'assouplir. Notamment si on est le seul à réaliser une œuvre durant ce tour. Cependant, il est rare bien que possible de réaliser sept œuvres. Il est donc souvent plus intéressant de les réaliser plus tard pour obtenir des œuvres de valeur plus importante et se laisser une marge de manœuvre pour les enchères.

Planifiez vos œuvres avec précaution

Les actions sont limitées. Il convient de bien les anticiper et notamment en matière numéraire. Afin d'atteindre systématiquement les seuils de valeur artistiques, on peut planifier à l'envers : faire en sorte de disposer en fin de partie de tout ce qu'il faut pour maximiser les gains d'un des artistes en main dès le début du jeu.

Envisagez avec souplesse votre stratégie

Il veut mieux ne pas partir bille en tête sur une stratégie spécifique. En effet, il suffit que plusieurs joueurs veuillent la mettre en œuvre pour qu'elle s'avère bien moins rémunératrice. Il faut tirer parti des occasions en cours de jeu.

Considérez la prise de cartes Prestige à mi-partie

Corollaire du point précédent, il est recommandé de s'intéresser aux cartes Prestige à mi-course. En effet, à ce stade, il reste des moyens de rentabiliser cette carte tout en la faisant coïncider avec les actions déjà réalisées. Prise trop tôt, une carte prestige oblige à une stratégie donnée. Prise trop tard, elle prend des allures de coup de poker.

Familiarisez-vous avec les cartes

Les cartes Bonus et les cartes Prestige sont très intéressantes et peuvent rapporter beaucoup en fonction de la situation. Connaître les gains potentiels à en attendre, et donc les risques liés à la pioche, permet d'éviter bien des déconvenues ou du moins de choisir en connaissance de cause.

Anticipez les œuvres de vos adversaires

Les choix des uns et des autres en matière de bâtiments, de paysages et de liberté ainsi que le calcul des valeurs artistiques réalisables offrent pas mal d'informations utiles. Vous pouvez notamment vous faire une idée claire de la valeur des œuvres réalisables et des artistes attendus. Gare cependant à ne pas gâcher la fluidité du jeu par des calculs à n'en plus finir.

Cherchez à finir la partie sans florins

S'il vous reste un excédent financier en début de septième tour, c'est qu'un item est critique pour la victoire. Sinon, vous avez sans doute trop converti de valeur artistique en argent par rapport à vos besoins.

Guillaume Gallais



Florence ~ Les princes de Florence ~ Les pr

Les artistes à l'œuvre

La Renaissance italienne ne serait pas ce qu'elle est sans tous ces mécènes qui ont soutenu et financé les créations de leurs protégés. Prince de Florence vous met à la place de l'une de ces fortunes bien décidée à se couvrir d'honneur et de gloire en attirant en leur palais les meilleurs de toutes les disciplines.

Le matériel

La version cosignée Ystari et Quined Games est la réédition du jeu édité initialement par Aléa en 1999. L'esthétique est soignée mais distincte de cette précédente édition. Une tonalité réaliste a remplacé les illustrations naïves aux allures de croquis. La boîte intègre plusieurs plateaux individuels, un plateau central, diverses tuiles s'emboîtant à la manière de pièces de Tetris figurant bâtiments et paysages, plusieurs points et pièces en cartons (les florins) ainsi que de multiples cartes et pions aux couleurs de chacun des joueurs. Le tout est fourni avec un thermoformage plastique qui permet de ranger tout ce petit matériel (les bâtiments trouvant leur place sous ledit thermoformage).

Les règles

Le gagnant du jeu est celui qui détiendra à l'issue de sept tours de jeu le plus de points de victoire. Chaque tour se compose de deux grandes phases: les enchères et le jeu des actions. Dans la première, le joueur actif ou le plus proche de lui dans l'ordre de tour choisit un élément de jeu parmi six (cartes de recrutement, carte de prestige, lac, bassins, forêt, saltimbanque, architecte). Une enchère a lieu sur cet élément par pas de 100 florins. Une fois l'enchère emportée, les autres joueurs lancent une nouvelle enchère sur un autre des éléments cités ci-dessus. La situation se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait acquis un élément pour le tour. Dans la seconde phase, chaque joueur peut réaliser deux actions parmi la liste suivante: réaliser une œuvre, recruter un artiste, acquérir une liberté,



prendre une carte Bonus ou construire un bâtiment. L'ensemble des actions et des éléments coûtent de l'argent et permettent d'améliorer la qualité artistique d'une œuvre dans des proportions diverses: certains n'aident notamment que certains types d'artistes. L'action «réaliser une œuvre» permet d'acquérir de l'argent et des points de victoire et ainsi de rentabiliser ces investissements.

La durée de vie

Le jeu offre toute une palette de chemins vers la victoire. De grandes stratégies se dessinent pourtant: la stratégie «architecte» qui vise à obtenir des points de victoire essentiellement par les bâtiments, la stratégie «œuvres» qui consiste à se concentrer sur la réalisation du plus grand nombre d'œuvres notamment avec l'aide des saltimbanques, et la stratégie «opportuniste» où l'on essaye d'acheter au meilleur prix, c'est-à-dire au meilleur rapport points de victoire/coût d'achat en florins. Outre cette variété de parties et de stratégies, la réédition du jeu inclut deux nouvelles variantes: «Muses & Princesses», qui introduit une enchère complémentaire sur des personnages aux avantages spéciaux, et «Coopération», qui permet de partager les coûts et avantages des bâtiments.

Notre avis

Princes de Florence est un excellent jeu où il s'agit d'équilibrer ses ressources

entre argent et points de victoire. La prise de décision est délicate: quel plafond faut-il se fixer pour telle ou telle enchère? À quel point faut-il dévier de son chemin pour gêner ses adversaires? Dans quel ordre et à quel tour réaliser des œuvres? La mécanique de jeu s'acquière rapidement, la difficulté venant des choix cités précédemment. Princes de Florence s'adresse à un public de joueurs passionnés qui sauront multiplier les parties pour améliorer leurs résultats. Le jeu de Wolfgang Kramer se pratique à la manière d'une course: il faut faire les meilleurs choix pour soi afin d'aboutir au score le plus élevé. L'interaction y est donc limitée bien que les enchères soient là pour impliquer les joueurs dans le choix des uns et des autres.

Guillaume Gallais

GENRE	→ enchères, planification
NOMBRE DE JOUEURS	→ 2 à 5
ÉDITEUR	→ Ystari, Quined Games
AUTEUR	→ W. Kramer, R. Ulrich



★★★★★
Encore plus d'infos sur ce jeu en pages 24 et 25.



Voyez le jeu en grand

Le jeu de rôle grandeur nature

Se retrouver derrière les murailles d'un château fort où deux armées sont sur le point de s'affronter en plein Moyen-Âge ? Être plongé dans une forêt luxuriante au milieu de pirates de la pire espèce à la recherche d'un mystérieux trésor amérindien ? Évoluer au milieu de marquis et de comtesses maquillés à outrance pour un bal au siècle des Lumières ? Se promener dans un cadre bucolique au bras d'une demoiselle en crinoline en pleine époque victorienne ? Embarquer dans un train à vapeur pour résoudre une énigme digne d'Agatha Christie ? Ou encore se retrouver dans une galaxie lointaine, très lointaine aux côtés de l'Alliance Rebelle ?

Le jeu de rôle Grandeur Nature (communément abrégé en GN) est avant tout un loisir ludique mais dont les ingrédients diversifiés et originaux en font une expérience très riche.

Origines du jeu de rôle Grandeur Nature

Même s'ils ont divergé depuis, les jeux de rôle Grandeur Nature sont un dérivé des jeux de rôle sur table apparus depuis 1974 avec le désormais célèbre Donjons et Dragons. La légende veut que certains rôlistes au début des années 1980 aient voulu porter le jeu en dehors de la pièce où il était confiné, recréant ainsi en extérieur des donjons sans pour autant que les mécanismes de base soient éliminés. Il était encore question de monstres à vaincre, de trésors à ramener où le personnage et l'intrigue n'étaient pas spécialement des plus élaborés.

Puis petit à petit chaque groupe s'est saisi de façon indépendante de ce dérivé pour en faire un loisir avec ses

des évolutions en matière de logistique, sécurité, scénarisation et organisation qui l'ont profondément transformé.

Qu'est-ce que le jeu de rôle Grandeur Nature ?

La réponse bien que peu évidente à détailler en quelques lignes tient dans sa terminologie. C'est d'abord un Jeu : les participants sont là pour le plaisir, on distingue nettement les débuts et fins de parties et il existe des règles du jeu. Les participants ont un rôle : dans ce jeu, ils incarnent des personnages définis, et improvisent dans un cadre préparé (le scénario). Enfin le déroulement de ce jeu a lieu en Grandeur Nature : ce jeu n'a pas lieu exclusivement dans l'imaginaire, il est matérialisé par des costumes, des accessoires, le tout dans un environnement spécifique.

Tout GN est constitué par une équipe d'organisation : ce sont les personnes qui ont défini le thème, construit le scénario, trouvé et aménagé le site sur lequel le jeu va se dérouler. Une fois ces préparatifs achevés, ils proposent leur événement à des participants qui seront les joueurs.

Les joueurs vont incarner les personnages (d'une dizaine pour un jeu de petite taille à plusieurs centaines pour les plus gros événements) qui font faire vivre le scénario préparé.

Le scénario est avant tout une trame : il est constitué de lignes directrices (une ou plusieurs intrigues principales) et d'une multitude d'intrigues secondaires pour encourager les interactions entre les joueurs). Même si des directions sont données, rien n'est écrit à l'avance et les joueurs auront tout loisir de pouvoir tordre le scénario à cause de leurs initiatives prévues ou imprévues par les scénaristes.

Le jeu a un cadre (le site) et une durée définis : il peut s'étendre d'un après-midi ou une soirée de quelques heures à un week-end prolongé (3 jours).

Même s'il y a une notion de rôle, ce n'est pas du théâtre : les joueurs ont un personnage à préparer mais pas de texte à apprendre. De même les organisateurs ne sont pas des réalisateurs : ils restent soit hors jeu pour s'assurer



Toutes ces réalités et plus encore deviennent possibles le temps d'une soirée ou d'un week-end à travers le monde des jeux de rôle grandeur nature. Entre reconstitution historique ou imaginaire, jeux de rôle, théâtre interactif et improvisation, le

spécificités. Si les premières parties avaient d'abord lieu en pleine forêt de façon un peu « sauvage » avec un minimum de coûts et d'organisation, le GN connaît depuis plus de 20 ans

www.fedegn.org

du bon déroulement logistique (préparation des repas par exemple) ou interviennent de façon ponctuelle sous la forme de PNJ (personnages non joueurs) pour faire avancer un point du scénario ou mettre en place une animation ou un événementiel.

Enfin, bien que le jeu soit en Grandeur Nature, tout ne se fait pas en réel. Les règles du jeu sont là pour rappeler à la fois les points de sécurité élémentaire et simuler les actions risquées ou violentes (cascade, utilisation d'armes à feu etc.).

Mais comment cela fonctionne-t-il ?

La participation à un GN est ouverte à tout le monde. Il est cependant indispensable de s'inscrire pour participer, les GN n'étant pas ouverts au public (essentiellement parce qu'ils ont lieu dans des endroits privés et n'ont pas beaucoup d'intérêt vus de l'extérieur).

Les joueurs reçoivent alors leur feuille de personnage qui leur explique dans quel contexte ils seront plongés, pourquoi ils seront là et quels sont leurs objectifs, qui ils connaissent plus particulièrement, alliés comme ennemis (un trombinoscope est souvent fourni) et quelles sont les règles qui seront appliquées. Divers détails logistiques sont aussi fournis, le plan d'accès sur le site et des conseils pour le costume et les accessoires nécessaires.

Muni de tout ceci, tout nouveau participant reste cependant dubitatif quant à parvenir à s'occuper avec ces quelques ressources plusieurs heures durant. Toutefois l'inquiétude se dissipe au fur et à mesure que la magie prend forme. L'arrivée sur le site décoré où déambulent quelques participants costumés donne la sensation de plonger déjà dans l'époque. La pression continue à monter quand tout le monde enfin apprêté se retrouve pour un briefing où l'équipe d'organisation rappelle les détails importants et les principes de sécurité élémentaires.



© GN mag

Un clap de début, et action ! le jeu est lancé. À partir de cet instant, tout le monde va devenir acteur d'une histoire qui va durer de quelques heures à deux ou trois jours avec de multiples rebondissements à partir d'une trame préparée depuis plusieurs mois par l'organisation.

Les groupes s'organisent et après un peu de flottement, chacun s'éparpille pour négocier ou conspirer, de sorte à parvenir à ses fins tout en déjouant les obstacles tendus soit par l'organisation via le scénario ou par les autres joueurs et leurs antagonismes. Mais le jeu n'est pas que discussion. Il peut laisser place à l'action quand il s'agit d'aller fouiller pour trouver des indices supplémentaires ou combattre pour dissiper une menace. Il peut aussi laisser place à du spectacle : animation, démonstration ou tout simplement regarder s'activer les autres joueurs dans leur costume au sein d'un site grandiose.

Avec tous ces éléments, un GN est avant tout une expérience ludique unique constituée de vraies émotions et d'émotions feintes, de performances théâtrales et de moments de décontraction, le tout entretenu par tous les joueurs qui agissent à l'unisson pour que le décor reconstitué devienne réalité.

Le jeu se finit en général sur un grand final : l'organisation rassemble ensuite tout le monde pour un débriefing final où les grandes intrigues sont dévoilées, ainsi que les surprises et imprévus qui ont ponctué toute la durée de l'événement. Et chacun peut alors repartir avec des souvenirs plein la tête pour

avoir été un autre, le temps d'un week-end.

Le GN aujourd'hui

Environ 150 associations réparties dans toute la France font vivre aujourd'hui le GN. Depuis 1995 existe une Fédération Française (la FédéGN) aujourd'hui agréée Jeunesse et Éducation Populaire qui diffuse les bonnes pratiques (notamment en matière de sécurité en proposant une assurance fédérale et une charte de déontologie).

En parallèle, bien que le milieu reste quasiment exclusivement associatif, les échanges entre associations et la FédéGN ont aidé à fortement accroître le niveau en termes de logistique pour trouver des sites de caractère, fabriquer du matériel et des décors ou élaborer des scénarios complexes.

Pour bien démarrer, il faut d'abord jouer avant de songer à organiser. Les associations proposent plusieurs formats de la soirée au week-end sur des genres très différents (même si le Moyen-Âge reste le thème prédominant) : à partir de là, il reste à choisir ce qui vous convient le mieux, préparer votre costume et personnage et vous voilà fin prêt pour évoluer en dehors du temps !

Mathieu Reversé



© GN mag



Un succès monstre

Les Journées Ludiques de Québec

La bonne humeur était au rendez-vous les 2 et 3 juin derniers, lors de la troisième édition des Journées Ludiques de Québec. Cet événement rassemble chaque année des centaines de joueurs autour de leur passion commune : les jeux de plateau.

Cette édition a été l'occasion de tenter une innovation remarquable : le premier concours québécois de créateurs de jeux. C'était aussi la première année que l'événement s'étirait sur deux jours. Les formules gagnantes ont bien sûr été maintenues avec notamment la séance des Loups-garous de

participants ont aussi été invités à tester et choisirent Nankin comme étant leur favori. Il s'agit d'un jeu se déroulant à l'époque de la Chine coloniale, où les grandes puissances manigancent constamment entre elles pour obtenir plus de puissance. Ce jeu fut particulièrement apprécié car le déroulement des tours se fait extrêmement rapidement. De plus, le bluff et la stratégie sont des atouts primordiaux pour vaincre ses adversaires. Il est l'œuvre d'Erik et Phuong Le Boillaud.

Par la suite, le prix du jury fut remis à Pierre Poissant-Marquis et Philippe Beaudoin pour le jeu Québec 1608, qui fut conçu en l'honneur des 400 ans d'existence de la capitale. Ce jeu a été développé par Pierre, qui est un historien passionné. Le jury a particulièrement apprécié les efforts de recherche

Le succès des Journées Ludiques est représentatif non seulement par la quantité d'inscrits, mais aussi par la réponse impressionnante des commanditaires, principalement des compagnies de distribution, de partout à travers le monde. La valeur totale des prix remis cette fin de semaine fut de près de 4000\$. Plus de 100 jeux de plateau, certificat cadeau et autres furent distribués comme prix de présence ou comme récompense pour les concours.

Plusieurs compagnies d'éditions étaient sur place. Chacune d'entre elles trimbalait dans son packaging un jeu en primeur, c'est-à-dire pas encore commercialisé ou très récent. Parmi ces jeux notons Caylus Magna Carta de Distribution le Valet, Sherpa de Magma Éditions et Les piliers de la terre de Filosofia. Ces jeux ont été aussi parmi les plus joués.

Les jeux de type allemand étaient à l'honneur, mais aussi ceux de France, d'Italie et des États-Unis. En réalité, selon Sébastien Leonhart, organisateur de l'événement, il est de plus en plus difficile de fixer un jeu à un pays en particulier. Les jeux sont internationaux, tout bonnement. Quelques jeux québécois étaient aussi disponibles, dont J'te gage que ... de Scorpion Masqué qui permet de démarrer une soirée entre amis de façon sympathique. Le but de ce jeu rapide est de remplir trois objectifs secrets sans se faire démasquer. Ne manquons pas de noter aussi le jeu en primeur Sherpa de Magma Éditions, qui oppose les équipes d'alpinistes des joueurs pour être les premiers à atteindre le sommet de l'Everest. Ça serait plus facile s'il n'y avait pas le Yeti affamé qui rode.

Si vous passez l'année prochaine dans les environs de Québec, pourquoi ne pas venir faire un tour à cet événement ludique rassembleur ? L'évolution fulgurante et exponentielle de l'événement qui n'a que 3 ans d'existence augure d'une suite positive ! Ses organisateurs bénévoles ont de quoi être fiers. Parti sur cette lancée, l'événement a de fortes chances de devenir une véritable institution au Québec dans le domaine des jeux de plateau. C'est une histoire à suivre.

François G. Couillard



Thiercelieux animée par un acteur professionnel, le tournoi des Colons de Catane et la présentation de jeux en primeur. L'événement a été un franc succès grâce à la présence de plus de 200 participants, connaisseurs et néophytes.

Aux dires des membres du jury, les prototypes de jeux présentés au cours de l'événement étaient d'excellente qualité ; douze ont été inscrits au concours de créateurs. Hormis le jury, les

pour pouvoir exploiter au maximum le riche passé historique de Québec. Ce jeu de construction permet de jouer une famille qui influencera la ville à travers les siècles. Québec 1608 profite exceptionnellement bien du timing, puisque la fête du 400e anniversaire de la ville aura lieu l'année prochaine. Le choix fut vraisemblablement difficile entre Québec 1608 et Nankin car la présidente du jury, propriétaire des magasins Valets de Cœur et amante inconditionnelle des jeux, Chantal Campagna, a tenu à attribuer une mention spéciale à Nankin.

MEXICAN HOLD'EM POKER

Classement des mains du Mexican Hold'em Poker par ordre croissant de la combinaison la plus faible (en haut) à la plus forte.

A	2	J	K	6
5	5	4	9	10
J	J	K	4	4
Q	Q	Q	K	A
8	9	10	J	Q
A	2	J	K	6
10	10	10	2	2
3	3	3	3	Q
3	4	5	6	7
10	J	Q	K	A
J	J	J	J	J

"La plus haute carte".
 "Paire"
2 cartes semblables.
 "Double Paire"
Deux fois 2 cartes semblables.
 "Brelan"
3 cartes semblables.
 "Quinte"
5 cartes qui se suivent.
 "Couleur"
5 cartes de même couleur.
 "Full"
un Brelan + une Paire.
 "Carré"
4 cartes semblables.
 "Quinte Flush"
Suite de 5 cartes de même couleur.
 "Quinte Flush Royale"
Suite de 5 cartes de même couleur finissant par un As.
 "Poker"
5 cartes semblables.



Mylord Santy Anno
Champion
Mexican Hold'em Poker
Ile de la tortue 1748



© COPYRIGHT REPOS PRODUCTION

MEXICAN HOLD'EM POKER

Classement des mains du Mexican Hold'em Poker par ordre croissant de la combinaison la plus faible (en haut) à la plus forte.

A	2	J	K	6
5	5	4	9	10
J	J	K	4	4
Q	Q	Q	K	A
8	9	10	J	Q
A	2	J	K	6
10	10	10	2	2
3	3	3	3	Q
3	4	5	6	7
10	J	Q	K	A
J	J	J	J	J

"La plus haute carte".
 "Paire"
2 cartes semblables.
 "Double Paire"
Deux fois 2 cartes semblables.
 "Brelan"
3 cartes semblables.
 "Quinte"
5 cartes qui se suivent.
 "Couleur"
5 cartes de même couleur.
 "Full"
un Brelan + une Paire.
 "Carré"
4 cartes semblables.
 "Quinte Flush"
Suite de 5 cartes de même couleur.
 "Quinte Flush Royale"
Suite de 5 cartes de même couleur finissant par un As.
 "Poker"
5 cartes semblables.



Miss Bonne-Question
Championne
Mexican Hold'em Poker
Aruba 2007



© COPYRIGHT REPOS PRODUCTION

MEXICAN HOLD'EM POKER

Classement des mains du Mexican Hold'em Poker par ordre croissant de la combinaison la plus faible (en haut) à la plus forte.

A	2	J	K	6
5	5	4	9	10
J	J	K	4	4
Q	Q	Q	K	A
8	9	10	J	Q
A	2	J	K	6
10	10	10	2	2
3	3	3	3	Q
3	4	5	6	7
10	J	Q	K	A
J	J	J	J	J

"La plus haute carte".
 "Paire"
2 cartes semblables.
 "Double Paire"
Deux fois 2 cartes semblables.
 "Brelan"
3 cartes semblables.
 "Quinte"
5 cartes qui se suivent.
 "Couleur"
5 cartes de même couleur.
 "Full"
un Brelan + une Paire.
 "Carré"
4 cartes semblables.
 "Quinte Flush"
Suite de 5 cartes de même couleur.
 "Quinte Flush Royale"
Suite de 5 cartes de même couleur finissant par un As.
 "Poker"
5 cartes semblables.



Didier D.
Champion
Mexican Hold'em Poker
Bruxelles 2007



© COPYRIGHT REPOS PRODUCTION

MEXICAN HOLD'EM POKER

Classement des mains du Mexican Hold'em Poker par ordre croissant de la combinaison la plus faible (en haut) à la plus forte.

A	2	J	K	6
5	5	4	9	10
J	J	K	4	4
Q	Q	Q	K	A
8	9	10	J	Q
A	2	J	K	6
10	10	10	2	2
3	3	3	3	Q
3	4	5	6	7
10	J	Q	K	A
J	J	J	J	J

"La plus haute carte".
 "Paire"
2 cartes semblables.
 "Double Paire"
Deux fois 2 cartes semblables.
 "Brelan"
3 cartes semblables.
 "Quinte"
5 cartes qui se suivent.
 "Couleur"
5 cartes de même couleur.
 "Full"
un Brelan + une Paire.
 "Carré"
4 cartes semblables.
 "Quinte Flush"
Suite de 5 cartes de même couleur.
 "Quinte Flush Royale"
Suite de 5 cartes de même couleur finissant par un As.
 "Poker"
5 cartes semblables.



Hiro Yakuza
Champion
Mexican Hold'em Poker
Tokyo 2014



© COPYRIGHT REPOS PRODUCTION

**C'est bien d'être sur le web.
Mais c'est souvent mieux d'y être trouvé.**

- * **Création de site à contenu éditable par vos soins**
- * **Hébergement**
- * **e-Commerce**
- * **Référencement performant**
- * **Prix compétitifs**

www.atipi.be ~ info@atipi.be
Tél. +32 (0)2 888 96 51

Deux de nos références à visiter:
www.infographie-sup.be
www.natureetdecouvertes.be