

CANARD PC *Hors-série n° 10*

Jeux de plateau

DE RÔLE, DE MAINS,

DE VILAINS

NOTRE SÉLECTION
POUR L'ÉTÉ

C'EST L'AMOUR
À LA PLAGE, ET MES
JEUX DANS TES YEUX

COMMENT JOUER SANS SE RUINER

ALTERNATIVES DÉMATÉRIALISÉES,
MARCHÉ DE L'OCCASION,
PRINT AND PLAY...

JUIL-AOÛT 2023

**JEU DE RÔLE
ET IA**
MONTY HAL

**LE BAL DES
CHAUDRONS**
LA CAGE AUX FIOLES

DISTILLED
IL A LE CUBI
ENTRE DEUX CHAISES

LORCANA
LE RETOUR DE
LA BANDE À PICSOU

L 14826 - 41 H - F: 8,90 € - RD



BEL/LUX: 9,30 € CAN: 14,99 \$CAD

**NOUVELLE SAISON !
LE MEILLEUR JEU D'AFFRONTEMENT
À BASE DE DÉS ET DE CARTES
EST DE RETOUR !**



DICE THRONE SAISON 2

○ Nate Chatellier, Manny Trembley

\\ Manny Trembley

★ 2 - 6

★ 8+

⌚ 20 - 40 min



**LES 8 PERSONNAGES
DISPONIBLES EN BOUTIQUE !**



Édito

Canard PC hors-série Plateau n° 10

par Ellen Replay

Après la parution de chaque hors-série de jeux de plateau, on reçoit systématiquement des commentaires qui disent plus ou moins la même chose : « C'est bien sympa ce que vous faites, mais vous m'avez donné envie d'acheter une montagne de jeux avec vos conneries. Je me suis donc trouvé contraint de vendre la quasi-intégralité de mes organes fonctionnels et de dormir sur un matelas de fortune fait de boîtes de jeux de plateau, ce qui est particulièrement douloureux pour le dos. » Face à ce dramatique constat, nos rédacteurs se sont sentis investis d'une mission : faire un tour de piste des alternatives existantes pour jouer moins cher, voire gratuitement, ne serait-ce que pour éviter des lombagos à nos lecteurs les plus fidèles. Print & play, simulateurs de table, location, festivals, ludothèques : les pages qui suivent sont remplies de suggestions pour continuer à pratiquer ce loisir particulièrement onéreux à moindre frais. Et parce que nous ne sommes pas à un paradoxe près, vous y trouverez aussi des tests d'excellents jeux de plateau qui coûtent l'équivalent d'un organe fonctionnel. Bon été à tous !

Sommaire

Jouer sans se ruiner p. 04

Comment économiser ses sous tout en égayant ses soirées

Tests p. 17

Jeux familiaux, coopératifs, en solo, en duo, de cartes, stratégie, gestion...

Dossiers p. 55

Christine Alcouffe, Sélection de jeux de poche, Le Caca, Les dés pimpés...

Jeux de rôle p. 67

Incarner des enfants et des ados, IA et jeu de rôle, Notre sélection...

04

En couv Jouer sans se ruiner

© l'adresse du jeu



Les Ludomouv de la ludothèque l'Adresse du jeu.

Canard PC Hors-Série n° 41
Est édité par Presse Non-Stop,
SAS au capital de 86 400 €
Immatriculée au RCS de
Nanterre - 450 482 872
Siège social :
52 rue Paul Vaillant-Couturier
92240 Malakoff
Président : Ivan Gaudé
Associés : Jérôme Darnaudet,
Groupe LDLC, Gandi,
Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx,
Olivier Peron et Michael Sarfati

Adresse de la rédaction :
Presse Non-Stop / Canard PC
52 rue Paul Vaillant-Couturier
92240 Malakoff

Presse Non-Stop

Tél : 01 84 25 40 80
Assistant :
François Provost
francois@canardpc.com
Abonnements :
abonnements@canardpc.com
Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com

Ancien directeur :
Jérôme Darnaudet
Directeur de la publication :
Ivan Gaudé
Direction artistique :
Jean-Ludovic Vignon

Canard PC

Rédaction en chef : Julie Le Baron
redacchef@canardpc.com
Rédacteur en chef adjoint,
responsable du dév. numérique :
Ambroise Garel
Conception et Premier rédacteur
graphique : Thomas Rainfroy
Secrétaire de rédaction : Sonia Jensen

Ont participé à ce numéro :

Rédacteurs : Valentin Cebo, Vincent
Charrier, Arnaud Gompertz, Julien
Loiseau, Marilys Vallet et Unt' Margaria
Maquettiste : Éloïse Garcia

Crédit couverture : Reno

Publicité

Denis : denis@canardpc.com
Tél : 01 84 25 40 79

Impression

Imprimé en France
par : Aubin Imprimeur
Diffusion : Messageries
lyonnaises de presse
Commission paritaire :
0224 K 84275
ISSN : 1764-5107
Tous droits réservés
Hors-série n° 41
Prix unitaire : 8,90 €
Date de parution : 7 juillet 2023
Dépôt légal à parution



Fabrique en France

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. La rédaction invite les lecteurs qui passeraient par ici pieds nus à la plus grande prudence : un dé ça passe, mais pas forcément plusieurs meeples, des dodécaèdres, des pions en bois "avec des arêtes", ou encore des étrons, en plastique mais pointus quand même. (Et n'allez pas écraser les meepapiers de Tisseur !)

LA COUV'

DOSSIER

- 05 Intro
- 06 Le Print & Play
- 08 Le patient gaming
- 10 Board Game Arena, Tabletop Simulator : le jeu de plateau virtuel
- 12 Jouer hors de chez soi
- 16 Les festivals ludiques



PE © Lucky Duck

Par Perco

COMMENT JOUER SANS SE RUINER

Du pain ET des jeux

Que faire ? Acheter *Frosthaven* et ses 14 kilos sur la balance, ou 14 kilos de pâtes et de légumes ? Nourrir l'âme ou le corps ? Bonne nouvelle, il n'est pas nécessaire de claquer toutes vos économies dans un Kickstarter pour s'amuser.

Le jeu de plateau est un loisir onéreux, très onéreux même, pour ceux qui ne peuvent pas se contenter de pousser un mail à un attaché de presse : « *Coucou, peux-tu me faire un colis avec Fromagerie artisanale : le jeu de plateau et ses quatorze extensions (n'oublie pas Brie Legacy et Le Salers de la peur) ? Il me le faudrait pour demain s'il te plaît, en express avec des timbres en or. Peut-être que je vais écrire un article dessus. Merci d'avance.* » Pour le commun des mortels, comment économiser ses sous tout en égayant ses soirées ? La simple idée de ressortir le *Pictionary* de 1994 vous donne, à raison, envie de tout balancer par la fenêtre ? Résumons les voies alternatives, pour tâter des jeux de société sans ponctionner le plan d'épargne destiné aux études des enfants.

Éviter la banque Root. J'avais proposé des angles intéressants : « Braquer un camion de livraison de jeux, mode d'emploi », « Faire des échanges de cartes avantageux avec les moins de 10 ans », « Créer son JDR à partir d'une étiquette Nutriscore », mais Ellen Replay n'en a rien retenu, sous le prétexte que « *gnagnagna... pas légal* ». Dont acte. Heureusement, il y a des gens sérieux dans l'équipe, qui se sont dit : « *Il y a surtout des choses évidentes, mais pas forcément connues de nos lecteurs.* » Et c'est vrai. Dans le microcosme des joueurs, chacun a déjà pris de petites habitudes pour



Jean-Eude s'est mis au Print & Play. Bravo Jean-Eude.

Photo : Andrea Piacquadio via Pexels.com



Dire qu'on pourrait faire payer tous ces gens...

Photo : © L'Alchimie du jeu



Roger-Michel vient de trouver un *Pandémie* à moitié prix. Une question de mindset.

Photo : Andrea Piacquadio via Pexels.com

dépenser moins, à ses bonnes adresses, utilise d'autres ressources, bref, tout pour jouer à beaucoup plus de jeux que ceux que l'on achète. Pas de recette miracle, juste tout un tas de choses que ceux qui ne passent pas leur vie à pousser des pions ont parfois du mal à trier, ou qu'ils imaginent plus complexes ou plus chères qu'elles ne le sont.

Défausse monnaie. Première solution : admettre que le monde extérieur ne sert plus à rien, que cet été sera celui qui restera dans les annales comme « La Canicule de l'Apocalypse » et qu'il est temps de tirer les rideaux et de se servir de son PC. Noddus et Tisseur ont branché les imprimantes, écumé les offres gratuites et squatté les tables virtuelles. On n'a plus aucune nouvelle d'eux¹. Mais, si vous êtes un être social, suivez plutôt Untitled. Elle a accepté de garder quelques amis dans son salon, s'ils n'ont rien contre des jeux qui ne sont pas sortis en boutique la semaine précédente et qu'au passage « *Gérard, tu peux ramener ce jeu à la poste ? C'est une loc'* ». Journalisme total oblige, elle est même sortie dehors – contre une prime de risque à cinq chiffres – pour vous parler vide-greniers, festivals, ludothèques, associations et cafés-jeux. On n'a plus aucune nouvelle d'elle. ■

1. À croire qu'ils sont tous très occupés à jouer presque gratos.

LE PRINT & PLAY

Imprimez, c'est gagné

Par Tisseur de rêves

Au début, je m'étais dit que ça serait un article facile à écrire. Après tout, peu de gens connaissent le monde merveilleux des jeux à fabriquer de ses petites mains (ou de sa petite imprimante, c'est selon). Je me voyais déjà pondre un top 10 de mes jeux préférés, le genre d'article vite fait bien fait sans prise de tête. Et puis Perco, ce monstre sans cœur, m'a montré qu'il existait déjà un top des meilleurs jeux de référence sur BGG. Mon plan était tombé à l'eau, j'allais devoir bosser un peu plus.

Commençons donc par une petite définition : on entend par Print & Play (« Imprimez et Jouez », dans la langue de Jean-Baptiste) l'ensemble des titres dont les fichiers permettent de disposer d'un jeu complet, moyennant parfois quelques accessoires badins (pions, dés, etc.). Toujours dans notre optique de jouer à pas-cher, cette option ouvre un univers ludique considérable pour quiconque dispose d'une imprimante accessible chez soi, chez un tiers ou au bureau. L'objectif de cette petite dissertation journalistique (Ellen m'a donné trois heures pour finir) est donc de faire un petit tour d'horizon des possibilités, peut-être même assorties de deux trois suggestions si vous êtes sages.

Propre production de pratiques prototypes.

Impossible de ne pas démarrer par l'impressionnante liste disponible sur Board Game Geek. En farfouillant dans ce catalogue pléthorique – 7 740 titres disponibles à l'heure tardive où j'écris ces lignes –, on retrouve essentiellement trois types de publications. D'une part, il y a les titres non édités et proposés librement par leurs créateurs au commun des mortels. C'est ce qui compose l'essentiel de la sélection, et il y en a vraiment pour tous les goûts, du jeu de cartes le plus farfelu (*1000 Blank White Cards*, je pense à toi) aux wargames velus (*Battle for Moscow* est vraiment très chouette), en passant par les jeux minimalistes (*Coin Age*, dont je vous parlerai dans un autre article). Le contenu proposé n'est généralement pas très beau, mais les mécaniques sont là, et il est possible de déguster de vraies pépites. D'autre part, on trouve aussi quelques jeux édités mais qui sont restés disponibles en ligne gratuitement. Je pense à de petits bijoux comme *Tiny Epic Galaxies*, *The Resistance* ou encore *Secret Hitler*. J'ai personnellement un petit faible pour *Rolling Realms*. Créé pendant la pandémie par Jamey Stegmaier et mis en ligne

potentiellement complètement massacrer l'équilibre délicat d'un jeu. On retrouve heureusement au travers des forums des élucubrations sur leur intérêt, et il est relativement facile de séparer le bon grain de l'ivraie. Jetez par exemple un œil du côté des fichiers disponibles pour *7 Wonders*, vous comprendrez. Il existe enfin une dernière catégorie, un peu à part : le financement participatif. Pour peu que le jeu ne demande pas un matériel hors du commun, plusieurs projets proposent les fichiers PDF de leur jeu, généralement au palier le plus faible ou peu s'en faut. Si vous êtes de ceux qui ne cèdent pas aux sirènes du kilo de plastique des *stretch goals*, c'est une alternative plutôt sympa.

MacGyver du Meeple. Reste qu'une fois qu'on a récupéré ces fichiers, il n'est pas rare de se retrouver avec une montagne de papier, avec des plateaux de jeu en papier, des ressources et des jetons en papier, voire des patrons de meeples à plier pour en faire des meepapier... Tout cela suffit d'un point de vue strictement ludique, mais n'est pas forcément super flatteur pour la rétine. Heureusement, il y a

Le contenu n'est en général pas très beau mais les mécaniques sont là.

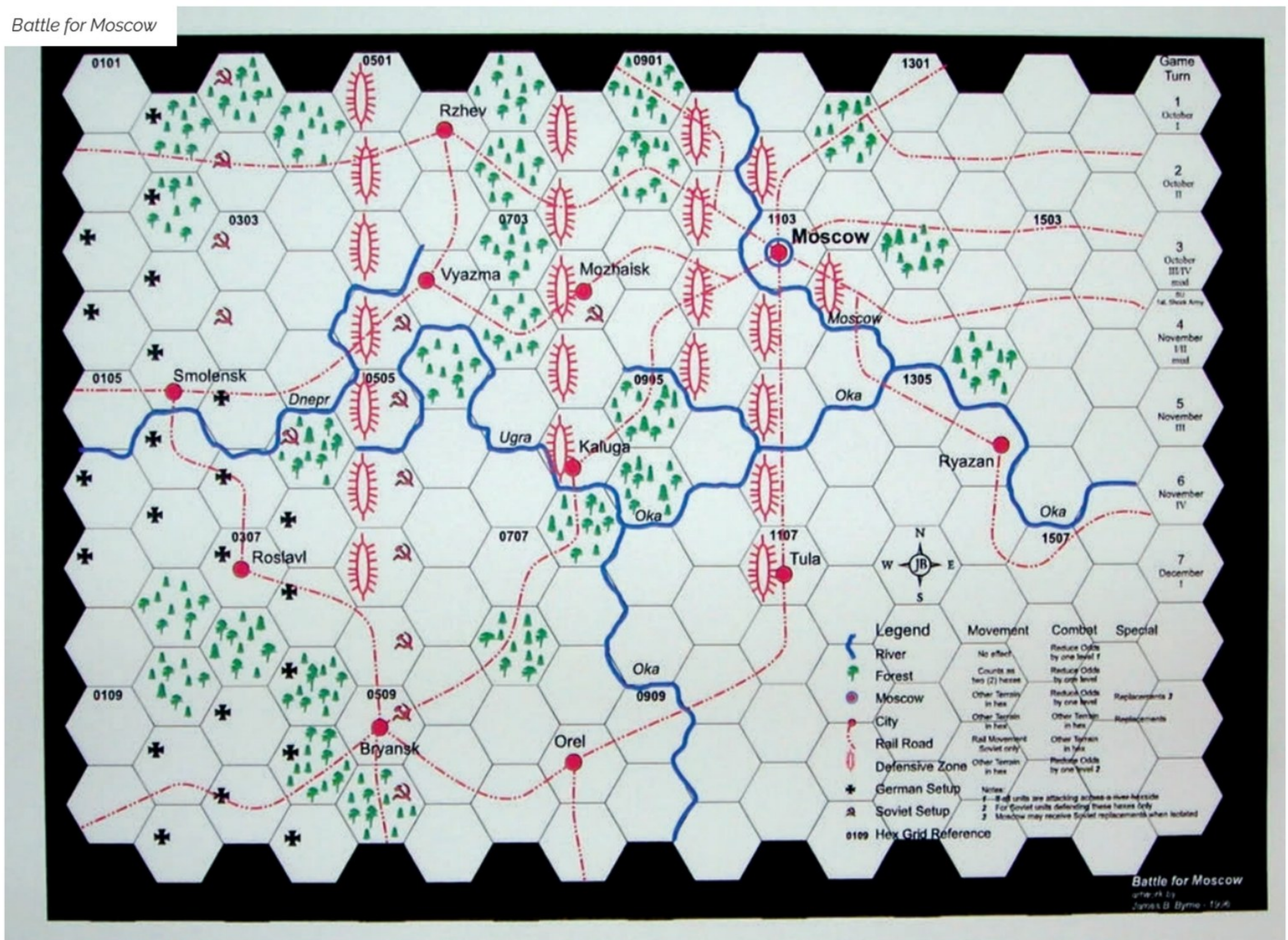
plusieurs façons d'améliorer ce matériel un rien austère sans vendre un rein. Pour les cartes, le plus simple reste encore de récupérer du *Magic* ou du *Pokémon*. On en trouve au kilo en vrac pour une quinzaine d'euros, mais vous pouvez aussi squatter les fins de drafts et quémander quelques bouts de carton aux joueurs qui n'en ont pas l'utilité si vous êtes vraiment fauché. Une petite sleeve fine (1 € les 100 chez Ultra Pro), on glisse le bout de papier imprimé devant la carte, et le tour est joué.

Autre solution, un poil plus onéreuse : les boutiques spécialisées dans le matériel de jeu. Sur ce plan, j'ai trois suggestions.

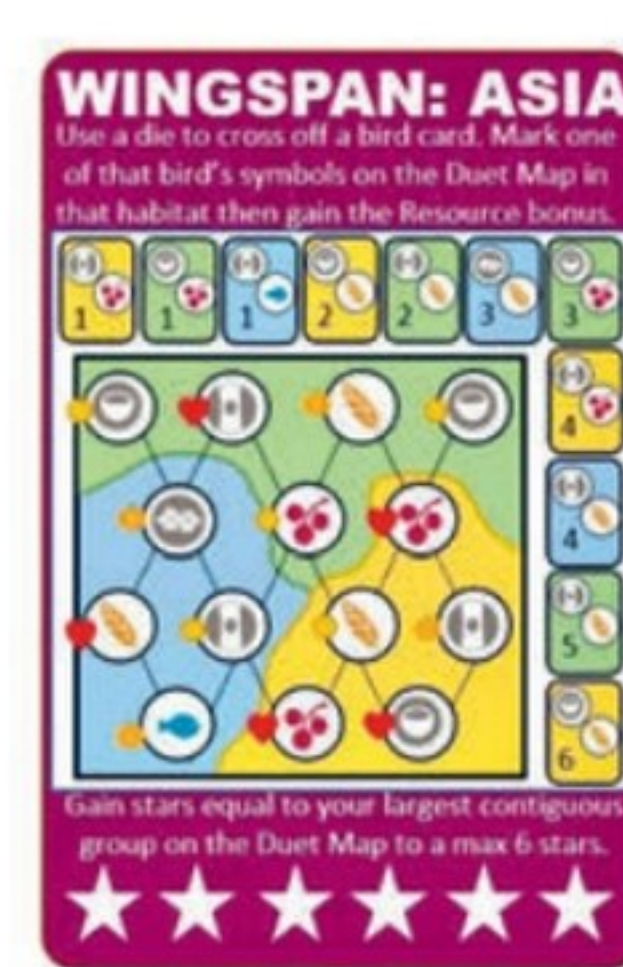
- Le site allemand *Spielmaterial.de*. Pas le meilleur marché, mais du matériel de qualité, et des promotions très régulières sur une grande variété de composants
- Le site Ali Express constitue un bon moyen de pimper son jeu à peu de frais, même si c'est moyen niveau bilan carbone.
- L'excellent *Makeplayingcards.com*, qui permet de créer des jeux de cartes intégralement customisés. Globalement moins cher que ses concurrents, et d'une qualité irréprochable. ■

L'option papier ouvre un univers ludique considérable.

gratuitement, il a par la suite été édité chez Matagot, mais est néanmoins toujours disponible et fait même l'objet de nouveaux modules et de multiples traductions de la part de la communauté, à l'image des mods qu'on retrouve dans les jeux vidéo. Enfin, on ne compte plus le nombre d'extensions créées par les fans pour les fans. On ne parle pas ici de contenu officiel, mais de façons de prolonger l'expérience de jeu différemment. Bien entendu, la qualité du contenu varie énormément d'une extension à l'autre, et peut



Print & Play, et pas Pirater & Piller. Un mot sur une pratique nettement plus discutable : le piratage des jeux édités. On ne va pas se mentir, ça existe, et si vous y mettez beaucoup d'huile de coude, vous avez techniquement moyen de récupérer les fichiers et de les imprimer pour faire votre version chez vous. Mais si vous aimez le jeu et que vous aimez vos éditeurs, autant éviter. Contrairement à l'industrie de la musique ou du cinéma, le monde du jeu de plateau ne roule généralement pas sur l'or.



LES VERTUS DU PATIENT GAMING

Pyramide de masse-slow

Par Untitled

Contrairement au jeu vidéo, le prix des jeux de société ne descend pas naturellement avec le temps dans les boutiques spécialisées. Pour autant, il existe de nombreuses solutions permettant de pratiquer le « patient gaming », soit de faire ses achats bien moins cher pour peu qu'on veuille attendre.

A lors, comme on peut pratiquer le *slow-cook* ou le *slow-travel*, on *slow-vaque* à ses occupations ludiques et on profite du fait que le milieu aille beaucoup trop vite. Les soldes sont souvent l'occasion de récupérer des boîtes à prix vraiment cassé, à peine six mois après leur sortie. On trouve aussi des ventes flash diverses sur la vente en ligne, et d'autres boîtes (pas les meilleures des meilleures, mais parfois des jeux vraiment intéressants) se retrouvent en ventes privées ou solderies.

Occaze, ô bel espoir. L'occasion est aussi largement portée par la tendance de certains (qu'on ne dénoncera pas, surtout si c'est nous) à acheter le jeu le jour de la sortie, sans forcément attendre les avis, et à le revendre après une partie. Il ne s'agit donc pas d'espérer des décotes incroyables (20 %, c'est déjà bien) sur des boîtes qui ont une semaine. Mais les prix descendent ensuite relativement rapidement quand la première hype passe, et un peu de patience sera bénéfique pour faire une acquisition raisonnée. Attention cependant à la tendance à la spéculation. Les difficultés à faire venir les palettes depuis les fabricants créent souvent des ruptures d'approvisionnement pour les jeux les plus hype du moment. Sur les plateformes d'occasion, il n'est alors pas rare de voir des annonces proposant un tarif supérieur au prix théorique du neuf. Qui parfois se vendent. Clairement, il existe des joueurs et joueuses qui n'aiment pas attendre. Pourtant, quand on est prêt à patienter un peu, avec une petite alerte éventuellement, il est vraiment rare qu'un titre se retrouve totalement introuvable avant quelques années. La plateforme spécialisée Okkazeo est une source essentielle, mais des pépites existent parfois sur Leboncoin, Vinted ou dans les groupes *ad hoc* sur les réseaux sociaux. Côté occasion, ne négligez d'ailleurs pas les vide-greniers et autres ressourceries. Alors qu'il y a quinze ans, il fallait fouiller fort pour parfois extraire une boîte sans logo MB, généralement rangée derrière le sourire d'un père de famille dépité (« *La marraine de mes enfants adore les jeux, elle nous a offert ça, on n'a rien compris...* »), les grandes surfaces spécialisées se sont depuis mises à offrir des jeux d'éditeurs intéressants, et la dynamique est tout autre. Comme avec les soldes, levez-vous tout de même un brin tôt si vous voulez repartir avec du récent ou des choses pas trop familiales ; le jeu, ça se chasse comme les champignons, et ceux qui connaissent le coin ont tôt fait de tout rafler.

Prêt(e) au prêt près de chez vous ? À force de boîtes pas chères, un détail ne tardera pas à s'imposer à votre conscience : le fait que vous vous réveillez désormais le coude dans une boîte de *Dune* et êtes obligé de répondre à toutes les questions d'un *Grand Kiwiz* pour libérer votre

cafetière. Car si on cherche à jouer pas cher, c'est rarement parce qu'on a tout dépensé dans un manoir de plusieurs centaines de mètres carrés. Outre découvrir à votre tour les joies d'être vendeur d'occasion, des solutions existent côté prêt pour pouvoir frimer dans les dîners mondains grâce à votre pratique de plein de jeux différents (si vous trouvez ce genre de dîners mondains, j'amène le dessert) sans avoir à remplir chaque centimètre carré de votre chez-vous. Pour aller au plus simple, pas mal de ludothèques, mais aussi certaines médiathèques, proposent d'emprunter des jeux pour le prix d'un abonnement annuel, c'est-à-dire pas cher du tout. Certes, beaucoup sont consacrées au fait de réunir les familles autour de titres qui ont fait leurs preuves. Mais des ludothèques arborant fièrement des jeux experts existent, notamment en zone urbaine. Il faudra s'armer de patience pour que la boîte voulue soit acquise, puis disponible, mais cela vaut largement le coup.

Louée soit la chance. Si sortir de chez vous n'est pas votre truc, on trouve aussi des systèmes de « box » avec des abonnements qui permettent de recevoir des packs de jeux, un peu chers, ou bien de la location à la pièce. C'est possible par exemple sur Gameflix, ou La box à jouer sur laquelle on trouve même des jeux experts pas forcément connus mais bien choisis. Pour un peu de bonne conscience écologique en supplément (il y en a déjà pas mal dans le fait de louer ses jeux plutôt que de participer à entasser du plastique chez soi, profitez), pas mal de services plus petits se sont montés pour livrer les produits à vélo, comme Y'acajouer en Île-de-France, mais bien d'autres

Côté occasion, ne négligez pas les vide-greniers et autres ressourceries.

ailleurs. La solution la plus économique reste cependant de louer à un particulier. C'est ce que permet par exemple Le Grenier Ludique, application qui pourrait même vous fournir des jeux adversaires inclus, puisqu'elle propose une carte des joueurs et joueuses près de chez vous. Évidemment, pour être fauché(e) et efficace, mettre vos propres boîtes en location pourrait même financer la pratique. Celle-ci n'est pas encore si répandue, mais entre inflation, sorties à n'en plus finir et velléités écologiques, elle pourrait se développer fortement au cours des prochaines années, et il devrait devenir possible de l'utiliser pour jouer à CE jeu-là, celui dont tout le monde parle depuis un mois. D'ici là, les vieilleries de six mois ou de dix ans ont sans doute beaucoup à vous faire découvrir. ■

Un rayon jeux de société en médiathèque municipale. Bien d'autres boîtes se cachent dans les bureaux, attendant l'organisation de soirées spécifiques.



BOARD GAME ARENA, TABLETOP SIMULATOR : LE JEU DE PLATEAU VIRTUEL

Plongée dans la jungle des « simulateurs de table » à la demande

Par Noddus

La meilleure solution pour jouer moins cher, c'est tout simplement de ne pas acheter ses jeux. Attention, ne vous emballez pas : si vous voulez essayer de partir en courant d'une boutique de jeux avec quinze boîtes sous le bras, on doit vous rappeler que c'est une très mauvaise idée, à moins d'avoir envie de jouer à *Terraforming Mars* en garde à vue. Et la mise en place est un peu contraignante en cellule, contrairement à celle du *Uno* ou du *Kems*, par exemple.

On vous suggère plutôt d'opter pour une alternative moins risquée, et surtout moins illégale. Il y en a justement plusieurs qui proposent des catalogues de jeux bien garnis, accessibles depuis un simple ordinateur. Dans le précédent hors-série, on vous parlait des enjeux qui entourent le portage des jeux en version dématérialisée et des questions auxquelles les développeurs doivent faire face quand ils sortent une version numérique. Ici, on va plutôt s'attarder sur la façon dont le dématérialisé peut aider les joueurs à limiter les frais : sans table, sans chaises et sans boîte, le jeu de plateau devient soudainement un loisir bien moins onéreux. Plutôt que d'attendre patiemment qu'un jeu ait droit à sa version numérique officielle qui sera vendue au prix fort, on peut se tourner vers des « simulateurs de table ». Sites web interactifs, logiciels et simulateurs divers ont commencé à fleurir un peu partout il y a une dizaine d'années, portés par des noms que l'on croise encore aujourd'hui, de *Board Game Arena* à *Tabletop Simulator*.

Caisse de communauté. Depuis sa sortie en 2015, *Tabletop Simulator* est un peu le OG des simulateurs de table. De la belle 3D, des polygones par milliers, un moteur physique capable de faire rebondir les pions et des tables au vernis scintillant – un petit paradis pour qui veut être au plus proche du plaisir physique que procure le jeu de société. Sa mission est de proposer la plus belle et la plus immersive des tables de jeu vidéo qu'on puisse s'offrir avec vingt euros. Les joueurs peuvent se connecter ensemble, faire apparaître des pions, des dés, un chronomètre et tout un tas de pièces modélisées en 3D avant de charger l'un des *soixante-seize mille* jeux disponibles sur le Steam Workshop, en seulement deux clics. N'importe qui peut scanner un jeu et l'importer dans le simulateur à partir de simples images,

qui deviennent automatiquement des cartes et un plateau modélisés sur la table. Alors c'est super parce qu'on trouve de tout, dans des versions souvent localisées et simples d'utilisation, mais vous commencez à voir arriver la douille : en dehors de quelques versions officielles, beaucoup des jeux présents sur le site le sont en toute illégalité, sans jamais qu'un quelconque éditeur ne soit consulté. Le jeu en lui-même n'est pas illégal, et c'est même un formidable outil pour *playtester* ou jouer avec ses amis, mais la distribution et l'utilisation de jeux scannés dans la plus grande détente posent de sérieux soucis éthiques. Certains éditeurs font de la modération

**Sans table, sans chaises
et sans boîte, le jeu de plateau
devient soudainement un loisir
bien moins onéreux.**

en supprimant les copies piratées de leurs titres, et on trouve même sur les forums de discussion des joueurs qui questionnent l'aspect moral d'un simulateur qui sert de plateforme au piratage massif. Dans les faits, ça fait plusieurs années que c'est un peu l'omerta.

Penser en dehors de la boîte. Depuis, l'engouement autour de *Tabletop Simulator* a motivé quelques débrouillards qui ont imaginé des alternatives gratuites ou semi-gratuites, mais surtout plus encadrées légalement. Le confinement a pas mal contribué à l'explosion de leur popularité, attirant parfois plusieurs centaines de milliers de joueurs par jour. La solution dématérialisée la plus connue est sans doute *Board Game Arena* : un site web où l'on peut se connecter, créer un compte



et jouer à plus de 600 jeux avec ses amis. On y trouve un tas de titres plus ou moins récents, officiellement intégrés et adaptés à l'usage d'un navigateur. Tout est traduit, bien localisé et correctement implémenté, même si ce n'est pas toujours très beau à regarder. Il faut reconnaître que c'est très pratique pour jouer avec des amis qui n'habitent pas à côté, et lancer une partie en quelques secondes. Une fois tous les joueurs connectés, le site prend le relais pour automatiser les compteurs de points et le déroulement d'une session. BGA est à la base gratuit, mais restreint certaines fonctionnalités (la création de partie et l'accès aux jeux « Premium ») pour encourager un abonnement à trois euros par mois.

Du streaming, mais de jeux de plateau. Il en existe d'autres, comme *Tabletopia* qui s'inspire du moteur physique de *Tabletop Simulator* pour le plaisir des gens qui aiment faire tomber les pions de leur voisin. Il privilégie la convivialité et l'immersion, parfois à défaut d'avoir une interface ou des règles claires.

Par contre, son catalogue ne rigole pas : près de 2 000 titres accessibles, là encore via un système d'abonnement complémentaire pour débloquent l'ensemble des jeux. Ce genre de tables virtuelles avec abonnement s'est largement démocratisé : on peut voir ça comme une sorte de Netflix du jeu de plateau, où on va chercher dans une étagère géante un jeu qu'on n'aura ni besoin de mettre en place, ni besoin de ranger. Bien évidemment, c'est une solution qui implique de faire des compromis. On reste dépendant de la fréquence à laquelle ces services ajoutent de nouveaux titres, et il est donc fort probable que la petite pépite dénichée dans votre magazine préféré ne soit pas jouable avant un moment. Le virtuel fait forcément perdre quelques plaisirs simples du jeu de société, comme cet ami qui plie toujours les cartes quand il les tient dans sa main, ou ce fichu pion que le chat a envoyé sous le canapé à force de jouer avec. Mais pour quiconque voudrait jouer à moindres frais, ou même tester un jeu avant d'acheter sa version physique, ces alternatives peuvent constituer une bonne solution. ■



JOUER SANS SE RUINER, HORS DE CHEZ SOI

On sort, mais a-t-on toujours faim ?

Par **Untitled**

Sortir de chez soi, il paraît que c'est bien, qu'il y a des trucs comme du soleil, de l'air frais, des gens. Mais avoir un but, c'est sans doute mieux.

Du coup, telle une vieille druide à barbe blanche, je vous propose une vision panoramique des lieux de débauche ludique accessibles. Et comme je suis vraiment sympa, je vais même les trier des plus chères aux moins chères. Sympa, mais apte à garder le suspense, quand même.

Bars à jeux, pour jouer à Barrage, mais pas que. Les bars à jeux, qui fleurissent partout depuis cinq ou six ans, ont généralement de bien belles ludothèques qui atteignent leur plafond et une politique d'approvisionnement qui permet d'attirer le chaland par de belles nouveautés croustillantes. Plusieurs ont même des contacts avec les éditeurs qui permettent d'organiser des soirées d'avant-première. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, les cafés jeux sont souvent bien dotés en gros jeux experts, si c'est votre kink. Bref, précipitez-vous sur la carte disponible sur le site du Réseau des cafés jeux (non exhaustive vu qu'elle ne recense que les membres de l'association, mais déjà joliment fournie !) ou sur l'outil de plan de ville de votre choix, et prévoyez une journée de folie. Avec tout le plaisir qu'ils peuvent apporter, les bars à jeux demandent par contre de se canaliser un peu si on a la tendance dépensière. En fonction des lieux, il peut y avoir un tarif à l'entrée qui s'ajoute aux éventuelles consommations, ou des consommations un peu plus chères que la moyenne pour inclure le prix des jeux. Il est donc tout à fait possible de s'en sortir pour 10/15 € en étant resté trois heures, ce qui est certes bien inférieur au prix total des jeux qu'on aura pu essayer pendant ce temps-là, mais on a tôt fait de rebondir de bière en planches de fromage et d'alourdir sa facture. Pour autant, ce sont des expériences agréables, et personnellement, j'adore visiter ce type d'endroits pendant mes vacances. D'ailleurs, j'envoie une bise à la Librairie Combo à

Roubaix, à la fois parce que j'y ai passé une après-midi formidable, et parce que ça me permet d'ajouter que les cafés jeux se cachent parfois dans des boutiques ludiques ou des cocons moins attendus.

Thèque on me... À noter cependant qu'il n'est que très rarement possible d'entrer dans un bar à jeu seul(e) et de trouver des personnes avec qui partager une table. On peut alors privilégier les ludothèques et médiathèques. Je ne recommence pas le couplet que vous trouverez déjà page 8 sur le tarif annuel et le fait que, je vous jure, il y a autre chose que des échiquiers et des Triominos là-dedans : les ludothécaires sont des expert(e)s et connaissent bien les jeux récents. J'en rajoute une petite couche sur le fait que beaucoup de bibliothèques municipales et médiathèques

Une politique d'approvisionnement qui permet d'attirer le chaland par de belles nouveautés croustillantes.

prennent le train en route en ce qui concerne le jeu de société actuellement, et que de nombreuses excellentes surprises peuvent se cacher derrière leurs portes. Le mode d'emploi, vous pouvez le deviner : on rentre, on prend une boîte, on s'assied, si possible dans cet ordre car se retrouver assis devant la porte peut légèrement manquer de fun. Parfois, cela dit, on ne rentre pas : plusieurs ludothèques « mobiles » ont vu le jour, comme les Ludomouv en région parisienne, et s'installent dans les parcs et jardins pour accueillir gratuitement le public. ➤

À Nantes, le Bus
Dé'tourné est un café
jeux original et mobile.



Photo : © Le Bus Dé'tourné



Photo : © Le Bus Dé'tourné

Les Ludomouv de la ludothèque l'Adresse du jeu se baladent dans divers lieux de la capitale au fil de l'année, dont l'été à Paris Plages.



Photo : © l'adresse du jeu

La chasse à l'asso. Beaucoup de ces lieux organisent régulièrement des soirées, thématiques ou non. Et c'est là qu'on en arrive, je l'avoue, à ma partie préférée. Car au-delà des ludothèques, les recoins de l'univers sont gorgés de petites soirées associatives ou privées, dans des salles municipales ou des caves obscures. J'exagère à peine. Et ça ne coûte souvent pas un rond, ou au pire une adhésion annuelle toute douce à l'association

Les recoins de l'univers sont gorgés de petites soirées associatives ou privées, dans des salles municipales ou des caves obscures.

concernée. Pour les trouver, la boutique à côté de chez vous en a peut-être une, ou à défaut, la capacité de vous guider vers l'association locale. Sinon, il faut se plonger dans les méandres d'Internet : forums attendant aux sites d'informations ludiques, applications et sites spécialisés comme le Grenier Ludique ou Boardgamo (tout récent et pour l'instant peu peuplé), réseaux sociaux, dont le Discord de *Canard PC* ! Fut un temps, je les écumais même sur On Va Sortir et autres sites du genre. Cela me permet de cultiver des souvenirs incroyables,

comme cette partie de *Time's Up* à 40 personnes entre 6 et 80 ans dans une cité de Créteil, où la notion de patate rissolée a été mobilisée pour faire deviner André Dussollier. Cela dit, ce n'est pas forcément un mode que je conseillerais d'utiliser si on n'a pas un petit penchant ethnographique et qu'on veut avoir une chance de jouer à des titres récents. Mais comme le monde ludique est aussi là pour vous offrir des aventures surprenantes, je ne saurais que trop vous enjoindre à vous rapprocher des « soirées protos » où des auteur(e)s de toute stature font tester leurs projets. En sus d'une gratuité logique car vous offrez votre temps à leurs tests, l'ambiance y est toujours bienveillante, et souvent inattendue. Cela finira peut-être, d'ailleurs, par vous convaincre que le meilleur moyen de jouer fauché(e) est de créer vous-même : vu ce que ça rapporte généralement, vous n'en serez pas plus riche.

Ah, location... Dans le milieu du livre, la notion de droit de prêt encadre les ouvrages des bibliothèques. Pour simplifier, celles-ci payent les livres un peu plus cher, et l'État abonde d'un paiement forfaitaire par inscrit en bibliothèque, ce qui permet aux éditeurs et auteur(e)s de percevoir une rémunération supplémentaire pour ces ouvrages qui toucheront de multiples usagers. Pour les jeux de société présents en café jeux ou en ludothèque, cela... n'existe pas, mais c'est en discussion dans les instances représentatives des différents acteurs. ■

3 jeux à emporter cet été !

Pour s'amuser le matin
en famille

Pour l'apéro

Pour remplacer
l'histoire du soir



CONNECTO

Un jeu d'ambiance inspiré du dessin-
mystère dans lequel observation
et rapidité sont les maîtres-mots !



SPLiTO

A chaque tour, posez une carte entre vous
et votre voisin de gauche ou de droite.
Entraidez-vous pour remplir les objectifs mais
soyez le plus malin pour gagner la partie !



Cartaventura Odyssée

L'expérience Cartaventura pour toute
la famille, dès 6 ans ! Incarne un jeune
moussaillon qui rêve d'aventure,
de piraterie et de trésors légendaires !





Orléans Joue

© Orléans Joue

LES FESTIVALS LUDIQUES

Ne pas mettre les Vieilles charrues avant les jeux

Par **Untitled**

Je t'ai vu. Oui, toi, qui viens de lever les yeux au ciel en lisant le titre. Je t'ai vu, et je t'entends râler : « *On a dit fauché, pas Fauchon ! Genre j'ai les moyens de me payer des nuits d'hôtel à Cannes...* »

Mais sache, jeune lecteur enthousiaste, que les festivals ce n'est pas seulement dans le palais du même nom derrière le tapis rouge. Si on parle souvent du Festival international des jeux de Cannes, où l'on part avec nos bonnes volontés et nos loupes dénicher les prochaines sorties formidables (ajouterais-je pour tes beaux yeux ?), c'est parce que c'est un des plus gros. Mais pour jouer et se faire plaisir, on peut littéralement aller partout : il y a plus de 400 festivals recensés en France et en Belgique (notamment sur le site de l'éditeur Subverti). Et les moins grands sont souvent très agréables, et plus propices au jeu que le surpeuplé FIJ.

Hors de Cannes, qu'est-ce qu'on pêche ?

Côté tarif, une fois que tu auras identifié celui que tu peux rejoindre pour le prix d'un ticket de bus ou d'un petit coup de vélo, le prix de l'entrée peut être gratuit, ou s'échelonner entre deux et une dizaine d'euros par jour. Ce petit tarif acquitté, un véritable buffet ludique à volonté t'attend. On y trouve des tournois, des espaces où d'adorables bénévoles se chargent de vous expliquer les règles des montagnes de jeux qui trônent sur les tables, des animations et conférences. Souvent, un coin regroupe des auteurs et autrices venus chercher les retours du public sur leurs prototypes. Là, c'est quitte ou double : soit tomber sur une personne ravie d'annoncer que son jeu ressemble au *Kems*, mais qu'on peut tricher, ce qui change tout, soit connaître avant tout le monde la prochaine petite perle dont un éditeur ne tardera pas à s'emparer... À noter que, de plus en plus, les espaces ne sont accessibles que sur concours, ce qui garantit une qualité

certaine aux prototypes présentés (mais perd en fun de type « roulette russe »).

Par ici la (future) sortie. « *Grrmpf* », t'entends-je encore grommeler, de mon ouïe aussi fine que celle d'une daurade, « *et côté nouveautés, hmm ?* ». Eh bien, jeune lecteur pas si jeune d'après nos statistiques, là aussi tu seras servi sur un plateau sans argent. Repère les stands arborant de gros logos de maisons d'édition ou de distributeurs (qui se chargent de la logistique qui fait arriver les boîtes aux boutiques, mais aussi d'une partie de la communication). Même dans les festivals de petite taille,

Il n'est pas rare de se retrouver face aux toutes dernières nouveautés, voire à des jeux qui sortent dans quelques semaines ou mois.

il y en a : beaucoup d'entreprises ludiques aiment participer à faire vivre leur territoire, et puis, si c'est à côté, c'est facile et pas cher pour eux. Dès que le festival est ne serait-ce que moyen, c'est l'orgie. Il n'est pas rare du coup de se retrouver face aux toutes dernières nouveautés, voire à des jeux qui sortent dans quelques semaines ou mois. Et à une table à laquelle il manque un participant ou deux, adversaires inclus. ■

JEUX DE PLATEAU

Familiaux

- 18 Le Bal des Chaudrons
- 37 Trio
- 38 Les Royaumes Sauvages
- 39 Sur les traces de Darwin

Gestion

- 20 Lacrimosa
- 26 Distilled
- 31 Darwin's Journey
- 44 Revive
- 46 Earth

Cartes

- 22 Fallen Angels
- 40 Mind Up !

Solo/duo

- 28 Final Girl

Coopératif

- 30 Books of Time
- 34 Etherfields
- 36 Faux Raccords
- 36 Branle-bas de Wombat
- 42 Black Orchestra

Party games

- 32 Badass Force
- 38 Tell Me More

Stratégie

- 48 The Artemis Odyssey

Add-ons

- 49 Happy City : Grozilla
- 49 Mindbug : Nouveaux Serviteurs
- 50 La Cathédrale rouge : Recruteurs

Dans les tuyaux

- 51 Lorcana
- 52 Return to Dark Tower





Par Perco

LE BAL DES CHAUDRONS

Faust and furious

J'aime bien les jeux comme ça. La recette est simple. Prenez d'abord un thème et des illustrations choupinettes, saupoudrez de règles faciles à expliquer. Mélangez et ajoutez l'ingrédient secret : une énorme poignée de putasserie. Récupérez les larmes des autres joueurs pour assaisonner. Un délice.

Le Bal des Chaudrons a pris une place de choix dans mon étagère dédiée à ces jeux. Dire que l'habit ne fait pas le moine serait ici une litote, tant sous la mignonnerie se cache une âme noire comme la nuit. Ne laissez pas la boîte vous tromper, vous n'y êtes pas de gentilles sorcières préparant leurs potions dans leur chaudron. Vous êtes des sorcières de combat, vous envoyez des ingrédients à l'ennemi comme on envoie des missiles, vous essayez de le noyer sous le feu, tout en vous défendant sur un autre front. C'est la guerre, Hermione, c'est la guerre.

Un point faitout. Préparer des potions c'est facile, les recettes sont sur les cartes. Il suffit de mettre les bons ingrédients en haut, pour récupérer ceux qui arrivent en bas. C'est surtout de la

Genre : construction de moteur, vacherie avec le sourire
Créateur : Erik Andersson Sundén
Illustrateurs : Luis Francisco, Weberson Santiago
Éditeur : Bad Boom Games
Nombre de joueurs : 2 à 5
Nombre de joueurs optimal : 3
Durée : vingt minutes maximum
Complexité : intermédiaire
Surface de jeu recommandée : table de salon
Prix : 36 €

transformation : changer une série de composants en autres, et faire des chaînes de production. Les sorcières et sorciers appellent ça des crapauds, des araignées, des champignons, des mandragores et des cœurs des ténèbres, mais c'est pour se donner un genre. Nous on appelle ça des petits cubes colorés et,

**Vous allez me dire
« c'est le chaos, non ? ».**
 Oui, tout à fait. Et vous savez quoi ? Tant mieux.

ça tombe bien, il y en a plein (voir encadré). Chaque tour, on compare quatre potions pour n'en choisir qu'une, à ajouter à celles déjà devant soi, histoire d'étendre ses possibilités, son grimoire. On fourbit ses armes. Un plateau personnel, c'est comme une paillasse, ça doit être propre ! Pas vide hein, sinon avec quoi on ferait nos mixtures ? Mais surtout pas plein, faut pas que ça déborde d'ingrédients. Pour les



petits cubes verts ou bleus, on a de la place. Pour les blancs et les noirs, c'est plus tendu. Le truc, c'est que vous ne décidez pas de votre réserve. C'est votre voisin de gauche qui va vous envoyer tout ce qu'il fabrique dans son petit chaudron, justement pour vous dégueulasser le plan de travail. Quel salaud ! Bon, vous faites la même chose avec votre voisin de droite, mais ça n'a rien à voir ! Vous c'est juste pour gagner, lui c'est parce qu'il est une ignoble personne.

Pousser marmite dans les orties. Pourrir son ou sa collègue de droite, regarder son plateau et constater qu'il a déjà beaucoup de cubes rouges, puis vous dire « *tiens, je vais garder cette carte. Avec celles que j'ai déjà débloquentes, je vais pouvoir lui envoyer une bonne salve écarlate* », c'est déjà de la stratégie. Mais ce qui élève ce *Bal des Chaudrons* au-dessus de la mêlée est que vous êtes souvent votre propre bourreau. Vous vous souvenez des cartes que vous n'avez pas choisies ? Elles repartent chez le voisin de gauche, celui qui nous mitraille. Jouer la meilleure carte, c'est bien, mais si c'est pour lui laisser de quoi nous inonder de cubes blancs, non merci. Attaquer d'un côté, se défendre de l'autre, construire un moteur tout en scrutant ceux de ses voisins immédiats, c'est déjà assez compliqué. Surtout qu'il suffit qu'un joueur

cumule cinq ingrédients qui ne trouvent pas de place chez sa victime pour que la partie prenne fin. Alors si vous ajoutez des arcanes (des icônes qui débloquent des effets bonus au fil d'une montée de piste) et un pouvoir personnel, vous allez me dire « *c'est le chaos, non ?* ». Oui, tout à fait. Et vous savez quoi ? Tant mieux.

Le bazar fait bien les choses. Tant mieux, car ce choix d'avoir laissé une grande part de hasard (les mains de départ, la carte manquante piochée chaque tour, etc.) et la frénésie du jeu (tout le monde prépare en même temps) ne sont pas compatibles avec un jeu complexe de gestion de moteur. Ce n'est pas le but. L'idée est de mettre les joueurs en état de tension constante, mais rigolarde. Et ça marche du feu de dieu, quand bien même la partie dure dix minutes, quand bien même le plus mauvais joueur gagne sur un malentendu. *Le Bal des Chaudrons* est ce jeu que je sors en hors-d'œuvre lors d'une soirée, avant d'attaquer un plus gros morceau, pour finalement réaliser que nous y sommes restés deux heures, à enchaîner les parties en s'insultant amicalement, mais copieusement, sans jamais passer à autre chose. Si ce n'est pas le plus beau compliment que je puisse lui faire, on n'en est vraiment pas loin. ■

■ Le cube bordé de nouilles

Faire une version française, c'est parfois traduire et plier les gaules. Alors saluons le travail de Bad Boom Games, qui en a aussi profité pour faire tout un tas de petits ajustements sur le matériel du jeu d'AEG. Mettre les pistes d'arcanes directement sur les plateaux, et fournir une carte-résumé des effets bonus et de la structure du tour, c'est déjà très bien. Régler le problème principal, c'est encore mieux. Miracle, c'est le cas et il y a beaucoup plus de petits cubes que dans l'original, qui en manquait cruellement. On regrette juste un carton un peu médiocre, difficile à détacher proprement pour construire les petits chaudrons.



Par Untitled

LACRIMOSA

La flûte en chantier

« Mozart est là ! » « Mozart ? Mais on joue la Carmina Burrata ! » La blague est un peu éculée mais, j'avoue, j'ai hésité à la faire. J'ai même cherché comment enchaîner avec une paronomase entre « la crèmeuse » (rapport à ladite Burrata) et *Lacrimosa*. C'est là que mon voisin de table, en plein *Dies Irae*, m'a filé un coup de coude rageur : je fixais le vide depuis cinq minutes au lieu de poser ma carte.

Et j'avais mauvais jeu à être ainsi bémol dans la partie. Parce que la première qualité qu'on peut reconnaître à *Lacrimosa*, c'est une belle fluidité, réglée comme du papier à musique. À part si on pense à autre chose, il y a peu de risques de tours aussi longs qu'une symphonie, plutôt un petit rythme saccadé. Mais cette considération va plus vite que la musique, alors commençons plutôt par un brin de contexte : le jeu se déroule à la mort de Mozart et son épouse Constance sollicite ses anciens mécènes pour deux tâches. D'une part, rédiger les mémoires du grand homme à partir de souvenirs communs, d'autre part finir son œuvre inachevée, le *Requiem*.

Compos et combos. Sacré, musique de chambre, orchestral, vocal... Mozart a composé dans toutes les branches de la musique existant à son époque. Pour l'imiter, le jeu essaie donc d'utiliser toutes mécaniques existant actuellement, ou peu s'en faut.



Genre :

gestion

Créateurs :

Gérard Ascensi,
Ferran Renalias

Illustrateurs :

Enrique Corominas,
Jared Blando

Éditeur :

l'ello

Nombre de

joueurs : 1 à 4

Nombre de

joueurs optimal :

3 à 4

Durée :

1 à 2 heures

Complexité :

complexe

Surface de jeu

recommandée :

table de salon

Prix :

70 €



On aura un brin de *deckbuilding*, des cartes que l'on joue et d'autres qui restent sur la table et qu'on active, une sorte de déplacement d'ouvrier, des objectifs personnels et des majorités... Mais l'ensemble prend facilement sens, car il n'y a au final que quatre axes de jeu. L'achat de souvenirs améliore le deck. On peut aussi parcourir le trajet que Mozart a fait en Europe au cours de sa vie, pour récupérer des tuiles bonus ou des objectifs. On peut acquérir des partitions (sans doute d'occasion puisqu'on les appelle Opus) que l'on fera interpréter pour gagner de l'argent, ou que

Il faut observer de très près la petite musique de nuisance que l'autre est prêt à jouer.

l'on vendra pour des revenus et des points de victoire. Enfin, on peut participer à la composition des parties manquantes dans le fameux *Requiem*. La principale originalité vient de l'usage des cartes : à chaque tour on en joue deux, une dont on utilise l'action, une qu'on immobilise pour un gain de ressources en fin de manche. Comme on n'a que quatre cartes en main quand on fait ce choix, ce sont des décisions où l'on pèse ce qui rapporte le plus et ce qui risque de nous manquer ensuite. Pour marquer des points, le jeu a



deux nœuds essentiels : les Opus et le *Requiem*. Celui-ci génère une sacrée pluie de points, mais est surtout le principal lieu d'interactions. Ce n'est donc qu'à quatre qu'on pourra éventuellement le quitter des yeux pour jouer plutôt Opus dans son coin.

Concertant pour stratégie et frustrations. Le *Requiem*, donc, concentre les attentions. À noter que le fonctionnement des majorités ne dépend pas des joueurs en présence. Lorsqu'on y place une ligne mélodique, on choisit lequel des deux compositeurs présents pour la partie on veut embaucher pour ce faire et, en fonction, on pose son jeton sur la face une croche ou sur la face deux croches. En fin de partie, le compositeur qui a été utilisé le plus souvent pour le mouvement obtient la majorité ; s'il s'agit de celui représenté par deux croches, chacun de mes pions de ce symbole rapporte par exemple quatre points, ceux représentant une seule croche, seulement deux points. Or, ce n'est pas un choix que l'on fait simplement dans l'optique de ces majorités. Pour installer un pion, il faut avoir le bon instrument en réserve mais aussi pouvoir s'acquitter du prix de la tuile liée au compositeur souhaité, dont les coûts augmentent au fur et à mesure. Tuiles qui, par ailleurs, apportent un bonus, parfois immédiat, parfois permanent pour la suite de la partie. Les plus chères peuvent alors être celles après lesquelles on court en début de partie pour faciliter sa stratégie. À trois ou quatre, les places sont déjà disputées, mais il y a plus de façons de se



retourner si ça coince, et quasiment assez de voies pour tout le monde. À deux, le jeu peut devenir assez frontal, véritable *Assasymphonie* lorsqu'on bloque rapidement une majorité alléchante. Il faut alors observer de très près la petite musique de nuisance que l'autre est prêt à jouer, et une carte qui ne monte pas en main dès le premier tour d'une manche pour chiper l'action guignée peut être douloureuse. D'autant que finalement, assez peu de cartes souvenirs et Opus de chaque manche seront accessibles dans cette configuration. Ça peut générer des frustrations mais aussi ouvrir l'opportunité de prendre non pas la carte qu'on voudrait mais celle qui, au moins, a le mérite de bloquer la concurrence, histoire de tester dans quelle tonalité elle grogne.

Académie des Mozart. L'illustration de couverture façon huile promet du grandiose et le terme « Génie » submerge la règle. Au final, le thème ne déploie pas une logique incroyable qui permette de comprendre instinctivement les mécaniques, mais il fonctionne assez pour ne pas être totalement oublié. Le matériel est au niveau des standards de qualité actuels, qui ne cessent de monter. On y trouve d'épais pions en bois et des plateaux double couche pour y glisser les cartes. Avec quelques dorures, un peu de luxe et son tarif, on peut dire que Iello a réalisé avec Mozart une opé baroque, tout à fait réussie. Ce n'est pas un immense jeu qui fera date, mais il ne donne pas l'impression d'être devant une énième mécanique semblable et inutilement compliquée, et c'est déjà beaucoup. ■

J.F. HAYES
2051



Handwritten signature or text on the right side of the top image.

Par Perco

FALLEN ANGELS

Immortels

J'ai envie de vous parler de *Fallen Angels*. Ce n'est ni une vraie nouveauté – le jeu est arrivé en février – ni le meilleur jeu de cartes de l'année. Mais il m'a transporté comme peu de choses peuvent le faire. Pourquoi ?

Voilà un bien étrange phénomène. Ce petit jeu de cartes n'est pas de ceux que je sortirais souvent avec des amis. Je le trouve plutôt malin, mais sans être incroyablement amusant, et il a des défauts vraiment pénibles. Bref, en tant que jeu, *Fallen Angels* ne m'accroche pas plus que cela. En tant qu'objet, c'est autre chose. Son contenu me fascine. *Fallen Angels* m'ouvre à de nouvelles passions. Les ruelles de Woolloomooloo, par exemple.

Hanabi, mon frère. Parlons un petit peu de l'aspect « jeu » tout de même, et de sa mécanique coopérative « à la *Hanabi* » (c'est avec les informations visibles sur le dos des cartes des autres que l'on raisonne). Il s'agit de trouver quel(s) symbole(s) se trouve(nt) sur le dos de ses propres cartes. Ce sont des cartes de « criminels » à condamner, chacune avec deux symboles de preuve sur une face, mais un seul des deux sur la face opposée. En tenant leurs propres cartes en éventail, les autres joueurs aident celui qui cherche, en séparant visuellement celles qui contiennent l'un de ces symboles et celles qui



Genre :
cartes, coopération,
déduction

Créateur :
John Kean

Illustrateurs :
en un sens, George
B. Howard et autres

Éditeur :
Bad Boom Games

**Nombre
de joueurs :** 2 à 6

**Nombre
de joueurs
optimal :** 3 ou 4

Durée : trente
à quarante-cinq
minutes

Complexité :
modérée si l'on
prend en compte
les manipulations

**Surface de jeu
recommandée :**
table de salon

Prix : 12 €



n'en contiennent aucune. Mais comme tout le monde ne voit pas la même chose, l'ensemble devient un puzzle, un jeu de déduction pour celui qui cherche. Évidemment, ce rôle tourne.

Une galerie de gueules incroyables, des photos simples, mais d'une force inouïe. Des vies.

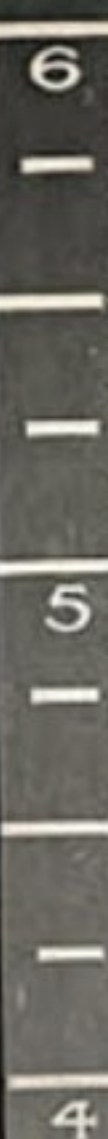
Et, avec ce paragraphe chiant, je viens de toucher un premier souci : *Fallen Angels* est compliqué à expliquer à une tablée. Ce n'est jamais bon signe, même s'il devient plus clair en deux petits tours. Et encore, je vous ai fait la version simple, sans expliquer que le paquet de départ doit être préparé en pivotant ou en retournant sur leur verso certaines cartes, que ces positions doivent être respectées scrupuleusement

D. MORT. 16.10.29.
773.L.B. 1 0 (00) 9

121.213



G.1



© George B. Howard

I L'œil de Sydney

« Ils ne ressemblent à aucune photo d'identité judiciaire que l'on peut voir ailleurs dans le monde – et nous avons cherché », déclarait à ABC News Nerida Campbell, conservatrice des Sydney Living Museums. Prises pour que la police puisse les montrer aux témoins d'un crime sans qu'ils sachent que cette personne était en garde à vue, ces doubles photographies représentent généralement un cliché de tête et une pose debout en pied du même sujet. Elles doivent, à l'origine, leur unicité à George B. Howard qui a su mettre un talent insoupçonné au service d'un outil pratique. Les inculpés ne portaient pas de menottes, étaient photographiés loin des geôles, discutaient, prenaient librement la pose. Selon le musée, « des articles de presse de l'époque affirment que son unité photographique était la plus importante de son genre en Australie, et peut-être la mieux organisée et la plus moderne au monde, en dehors de Scotland Yard. Un article indique que les malfrats considéraient Howard comme une menace déterminée ».

dans les mains des joueurs, que chaque réussite entraîne à son tour un pivot ou un retournement pour révéler une nouvelle combinaison. Même le livret de règles en français est confus, accablé par la difficulté de distinguer clairement dans la langue de Molière les mots « flip » et « turn ». Vous savez quoi ? N'essayez pas de comprendre en me lisant, retenez juste ceci : c'est une mécanique aussi futée que peu pratique.

À Daguerre comme à Daguerre. Vous posez vos cartes sur la table pour aller aux toilettes ? Il y a 50 % de chances que vous repreniez mal votre main et la partie est foutue. Vous tirez mal la carte à montrer ? Vous révélez des choses qui ne devraient pas l'être. Voilà beaucoup de manipulations risquées pour un seul jeu. Pourtant, il n'est pas désagréable une fois maîtrisé, offre un petit brise-neurones

efficace et un challenge corsé : il faut faire condamner douze suspects (et, par le jeu des retournements et pivot de cartes, c'est très chaud), avec seulement le droit à quatre erreurs pour toute la table. Mais c'est autre chose qui rend *Fallen Angels* fascinant. Les criminels que vous cherchez à enfermer ne sont pas des êtres imaginaires. Les photographies utilisées, les « mugshots » (clichés d'identité judiciaire), sont des images mises à disposition du public par le fonds d'archives de la police scientifique de Nouvelle-Galles du Sud, en Australie. 13 000 négatifs, pris entre 1910 et 1964, dont 2 500 par l'officier George B. Howard, de 1910 à 1929. Et l'homme avait un talent et une méthode uniques (voir encadré « L'œil de Sydney ») qui rendent ces portraits hypnotiques et d'une humanité folle. Une galerie de gueules incroyables, des photos simples, mais d'une force inouïe. Des vies.

La pente du crime. À partir de ces cartes, qui n'indiquent que le nom, l'âge et le crime, on découvre le Sydney interlope des années 1920, et l'éditeur met à disposition un petit livret online¹ pour développer en quelques lignes l'histoire criminelle de l'époque et de certains de ses acteurs. Quel dommage, d'ailleurs, que ce livret ne soit pas imprimé et mis dans la boîte. On y découvre de tout : de petits malfrats, l'essor de la drogue, des paumés, des marginaux, des escrocs à la petite semaine, de pauvres hères... Petites et grandes histoires qui ne demandent qu'à être creusées. J'ai passé des heures, à partir de ces informations, à aller rechercher des compléments sur Internet, sur les merveilleuses archives du musée Police et Justice de Nouvelle-Galles du Sud et ailleurs. À découvrir les « Razor gangs » de Sydney, se taillant à la lame façon Peaky Blinders, sous la houlette des maîtresses du crime, Tilly Devine ou Kate Leigh. ➤



I L'affaire Falleni

Parmi les photos, il y en a une pour laquelle j'ai cru au départ à une erreur d'impression : d'un côté le nom Eugénia Falleni, de l'autre celui de Harry Crawford. Pas du tout. L'histoire d'Eugénia est la plus incroyable de toutes. Arrêté comme Harry, accusé du meurtre de son ex-femme, les officiers découvrirent qu'elle était en réalité Eugénia. Pendant les quatre ans de son premier mariage, sa défunte épouse n'a jamais su son genre de naissance, jusqu'à un funeste pique-nique où il lui révèle la vérité. Elle tombe de surprise (selon lui) ou il la pousse (selon la police) et se frappe la tête sur un rocher. Le corps disparaît et sera retrouvé brûlé. L'affaire fut la plus grosse sensation de l'époque et fit le gras de tous les journaux. Condamné à mort, sa peine sera finalement commuée en réclusion à perpétuité et, après dix années de prison, il sera libéré.

À m'extasier devant le destin de Tilly Devine, la « Reine de Woolloomooloo », le quartier chaud, qui dirigeait une série de maisons closes après avoir remarqué que la loi interdisait aux hommes de vivre des revenus des prostituées... mais sans mentionner les femmes ! À rencontrer George « le violeur de minuit » Wallace, Phil « the Jew » Jeffs, John « Chow » Hayes, Sid « Cogneur » Kelly, et tant d'autres.

La vie des autres. Et, au-delà des vrais criminels, je continue de plaindre et de penser aux âmes brisées. À Alice Cooke, la petite voleuse condamnée à trois mois de prison pour avoir dépassé le nombre habituel de maris, à l'immigré français Paul Bozen qui reçut une amende de 20 £ pour avoir cuisiné sans déclarer sa maladie vénérienne – les deux passions tricolores –, à Emma Rolfe, la voleuse de bijoux dont je ne sais presque rien, mais dont l'image est la définition même de la honte et de la contrition... peut-être faussement, vu son casier. Je me demande ce qui a pu arriver dans la vie d'Annie Fisher, pour qu'à 41 ans elle en paraisse vingt de plus. Et Eugénia. Je pense beaucoup à Eugénia (voir encadré « L'affaire Falleni »).

Et voilà qui nous mène à une question centrale : un jeu au thème capable de m'emporter si loin, de me faire ressentir autant de passion ou d'empathie ne mérite-t-il pas une place



© Bad Boom Games

de choix dans ma ludothèque, quand bien même son aspect ludique ne me convainc pas totalement ? Je le crois. Ce n'est pas le jeu en lui-même, mais grâce au jeu, qui m'a ouvert à la curiosité de lire ces histoires dont j'ignorais tout. C'est déjà énorme. Bien sûr, j'aurais aimé incarner ces gens, pas

Le jeu m'a ouvert à la curiosité de lire ces histoires dont j'ignorais tout.

les condamner. Bien sûr, j'aurais aimé qu'il existe un monde dans lequel leurs histoires soient retranscrites autour d'un jeu narratif, profond. Mais, en un sens, le choix du matériau de base fait par John Kean autour d'un simple petit jeu de cartes est une porte d'entrée plus mystérieuse, plus intrigante. Un jeu qui offre, à celui qui va au-delà, un monde qu'il ne soupçonnait pas. ■

1. Encore une fois, nous vous conseillons celui en VO, la traduction et l'orthographe de la VF étant insuffisantes.



Line-it



Du 1^{er} au 31 juillet,
1 boîte métal achetée :



Constituez la ligne parfaite !

Line-it, le nouveau jeu de cartes de l'été, est arrivé dans la gamme boîte métal de Gigamic. Ayez le bon timing pour fermer vos lignes et guettez les jackpots pour faire le max de points !



**Disponible
dès cet été !**





Par Perco

DISTILLED

Les absinthes ont toujours tort

Il existe des choses avec lesquelles il faut savoir faire preuve de modération : le travail, les efforts, les enfants, les transports en commun... Déjà parce que ça réduit le stress, ensuite parce que ça laisse plus de temps pour l'alcool. Allez, lançons-nous dans *Distilled*, dans lequel on incarne des bouilleurs de cru.

« **Q**ue faire ? Tenter ma recette spéciale et risquer de n'obtenir qu'une vieille vodka dégueulasse ou rester sur un alcool plus simple, mais le mettre dans un joli fût, le faire vieillir et acheter une belle bouteille pour le revendre ? » Voilà une question typique que l'on se pose autour de la table, tout en sirotant son Coca ou sa bière, histoire de ne pas être à un paradoxe près. *Distilled* est un eurogame qui ne réinvente pas la roue sur ses mécaniques, mais les enrobe amoureusement dans son thème.

Téma la taille du ratafia ! Cet amour du sujet, c'est le point fort évident. Combiné au luxueux matériel (voir encadré), la sensation de triturer de l'alambic est parfaite. Un travail qui masque habilement un fond (de cuve) finalement plus classique : marché d'ingrédients et d'équipements de base, second marché premium (pour acheter de meilleurs ingrédients, des améliorations pour sa distillerie, de belles bouteilles ou des fûts haut de



Genre :

gestion, collection, pousse-ta-chance, objectifs, course

Créateur :

Dave Beck

Illustrateur :

Erik Evensen

Éditeur :

Matagot

Nombre de

joueurs : 1 à 5

Nombre de

joueurs optimal : 3

Durée :

2 heures

Complexité :

complexe

Surface de jeu

recommandée :

cave à 12° et

hygrométrie à 70 %

Prix :

80 €

gamme), bonus déblocables à chaque vente, pouvoirs et objectifs personnels, course pour d'autres objectifs, salade de points, etc. Chacun fait ses courses, fabrique un seul alcool par manche, puis vend sa production dans le meilleur écrin possible. Au bout de sept manches, on sonne la cloche, c'est fini, le bar ferme, faut rentrer chez vous messieurs-dames. Le thème est-il bien traité ? En réalité, je n'en sais rien, car mes connaissances en distillation se résument à « on peut faire de la vodka avec n'importe quoi : patates,

Cette volonté de plaire à tous, c'est un peu le problème.

betteraves, vieux pneus, mégots écrasés ». L'important n'est pas là finalement, mais dans la sensation qu'il l'est et que le jeu adapte tout avec malice. L'exemple le plus évident est la phase de distillation : on dépose autant de cartes eau, levures et sucres que l'on veut (ou peut), on y ajoute gratuitement autant de cartes d'alcool qu'il y a de sucres... et on croise les doigts très fort.

Le ferment du jeu de pomme. Ce mélange, ce n'est pas une recette, c'est un pari. On mélange tout, on retire la première et la dernière carte de son paquet, et on prie pour que ce qui reste suffise pour



I Beau comme Ethanol Hawke

Inserts adaptés, tuiles d'étiquettes pour chaque alcool, boîtes de rangement, listes de recettes à imbriquer dans les plateaux personnels... : un travail d'orfèvre pour fournir une boîte totalement remplie et organisée en étagères pour ne pas bouger d'un pouce. La preuve aussi qu'un matériel ultra luxueux n'exige pas des figurines. La VO était un Kickstarter et Matagot conserve tout pour cette version en boutique, ne s'occupant que de la traduction, correcte malgré quelques rares coquilles. Cela fait gonfler le prix, c'est certain, mais soyons honnêtes : ça en jette.

l'une de nos recettes. Vous n'aviez qu'un sucre et il dégage ? Vous ratez votre cachaça, mais pouvez toujours obtenir du moonshine, l'alcool des rednecks. Mais si, celui qui se boit dans un bocal ou une cruche. Voilà, on est loin du Brandy de luxe. Ce hasard (compensable, à condition de dépenser beaucoup pour pouvoir ajouter des cartes), l'auteur le justifie. Il figure le fait d'enlever la surface (toxique) et le fond (qui pue) pour ne garder que le cœur. Est-ce complètement exact ? Aucune idée, mais ça en a tout l'air, et cette mécanique de « stop ou encore » est ainsi habilement fondue dans le thème. C'est futé. Tout est de cet acabit : vieillissement de certains alcools pour prendre des arômes, types de fûts, origine des alcools, catégorie de sucres, recettes uniques personnelles, rien ne manque. Pourtant, malgré sa cohérence, le jeu est paradoxalement à la fois relativement accessible pour sa catégorie, mais difficile à expliquer. Assez vite, tout le monde comprend à peu près le rythme achats/distillation/ventes et tout porte à croire que *Distilled* aimerait aussi séduire ceux qui ne passent pas tous leurs dimanches sur d'obscurs jeux allemands de gestion d'usines de *Feiner Biskuitboden* :



chaque tour produit quelque chose et prendre la vraie petite étiquette de sa gnôle fait toujours son petit effet, il est presque impossible de se retrouver totalement bloqué, la tactique du tour en cours prédomine sur la stratégie à plus long terme... bref, tout pour éviter la frustration. Cette volonté de plaire à tous, c'est un peu le problème.

Le moût des autres. Car cette accessibilité – très relative, on reste dans un gros jeu – est assez mal dosée. Pour les moins habitués, il reste trop de paramètres à prendre en compte, trop de manipulations et, surtout, l'économie y est beaucoup trop serrée et punitive. Tout coûte une blinde et les sous rentrent doucement et tardivement. Parallèlement, un joueur qui écume tous les eurogames n'y trouvera qu'un jeu sympathique, mais pas si profond. Il risque d'être agacé par le poids du hasard des rivières des marchés et celui de la distillation, trouvera tout cela un peu long pour sept tours et se dira que, finalement, toutes les parties se ressemblent un peu. On garde le sentiment que le jeu s'adresse aux gros joueurs qui voudraient faire passer le cap à leurs potes moins friands du genre. Pourquoi pas finalement ? Mais à plus de 80 eurobrouzoufs, et même si le matériel les vaut, j'ai peur que cela ne soit une niche un peu réduite. Dommage, car pour un premier jeu de l'auteur, c'est déjà du beau travail. Vous savez quoi ? Je vais faire ma propre variante de *Distilled*. Dans ma version, celui qui fabrique un whisky, un gin ou un soju oblige les autres à en descendre un vrai, cul sec. Ce mélange d'eurogame et de jeux d'apéro sera un apeuro-game, et ce sera ma recette personnelle. ■



Image : Van Ryder Games

Par Perco

FINAL GIRL

Un slasher sachant slasher

Kelly est morte. Je ne sais pas pourquoi elle a décidé de retourner sur le ponton, au milieu de la nuit, alors que le tueur au masque de cochon rôde depuis un bon moment déjà. J'étais trop loin pour l'aider. Trop loin et pas assez forte, pas encore. Brandon va être triste... enfin, s'il n'est pas en train de se vider de son sang.

Les « slasher movies », sont autant mon truc que, disons, l'eau est celui de Charles Bukowski. L'avantage de *Final Girl* est de me plonger dans le style et l'ambiance sans m'infliger la trouille, les tortures, les hectolitres de faux sang et les viscères qui pendouillent. L'idée n'est pas de faire peur – est-ce seulement possible avec un jeu de plateau ? –, mais de mettre le joueur dans la peau de la survivante, celle qui, au fil du film, passe du statut de potentielle victime à celle d'héroïne badass, abattant le psychopathe avant de lâcher une réplique cinglante, du style : « *Tu vois Michel ? Ma lame aussi était affûtée.* »

Volte-Leatherface. *Final Girl* est une réinvention d'un jeu solo existant : le très bon *Négociateurs : Prise d'otages*. Il en reprend la base, en y ajoutant plein de choses. Il commence pourtant par lui retirer un élément que j'aimais beaucoup : les raisons de certains criminels. J'écrivais, à l'époque, que « *vous ne faites pas face qu'à de gros vilains sanguinaires. Chacun a une histoire, une motivation. En quelques lignes sur une poignée de cartes, ils prennent corps. Contrairement à votre personnage, qui n'existe jamais vraiment, ou aux otages qui ne sont jamais plus que des pions, les*



Genre : solo, cartes, dés, pick up & delivery
Créateurs : Evan Derrick, A. J. Porfirio
Illustrateurs : Tyler Johnson, Roland MacDonald
Éditeur : Don't Panic Games
Nombre de joueurs : 1
Nombre de joueurs optimal : 1
Durée : d'un quart d'heure à une heure
Complexité : intermédiaire
Surface de jeu recommandée : table de salon
Prix : 40 € pour la core box et le premier long-métrage en bundle

ravisseurs sont palpables. Ils sont, paradoxalement, les seuls vivants ». Bon, ben ça c'est fini. Désormais c'est un bon gros tueur psychopathe qui vous fait face et – dans le premier long-métrage proposé et testé ici (voir encadré) –, rien ne lui donne de la substance. On le bute ou il nous bute, c'est simple. Ce qu'on y perd en finesse, en revanche, on le gagne en rythme

Une « Final Girl » reste celle qui, à la fin, sait se défendre. Celle qui a évolué, de proie à chasseuse.

et en variété. On achète toujours des cartes d'action, celles de base restant gratuites, et chacune va être plus ou moins efficace selon un jet de dés. Jets qui se font avec un nombre différent de dés selon la jauge d'« horreur » : plus c'est chaud, moins vous lancez. Mais là où *Négociateurs : Prise d'otages* restait sur un coup de fil entre vous et le ravisseur, *Final Girl* vous donne des jambes, une carte, des mouvements, des objets, des victimes à sauver, de la baston.

Who's badass? Sur cette petite carte, divisée en zones connectées, vous commencez par fuir. Non, ne cherchez pas, aller affronter le grand méchant directement est un suicide. Non, vous bougez pour aller sauver des victimes éparpillées un peu partout et fouiller



I La revanche de la suite du fils II

La « Core box » coûte une vingtaine d'euros... et on ne peut pas jouer avec. Seule, elle ne sert à rien, sauf à vous donner le matériel de base et les règles. Il faut acheter les « longs-métrages », des boîtes indépendantes à 25 euros, qui proposent chacune un tueur, un lieu, des objets, de nouvelles Final Girls et des variations de gameplay. Deux longs métrages sont disponibles, trois autres arrivent à la rentrée et il en existe des tonnes en VO, qui arriveront plus tard chez nous. Ne criez pas au scandale, c'est tout à fait justifié par la qualité du matériel et des boîtes. D'abord, car chacune a deux couvertures cartonnées aimantées, qui se décrochent pour devenir les nouveaux plateaux « lieu » et « tueur » (c'est génial et parfaitement réalisé), ensuite car tout cela est librement mélangeable.



certaines zones pour récupérer du matériel (arme, trousse de soins, grenades, etc.). Le souci étant, vous vous en doutez, que le tueur agit aussi, et se renforce au fur et à mesure des victimes qu'il laisse sur son passage. Si ses actions sont toujours déterminées par un deck de cartes spéciales, il dispose désormais de son propre plateau autonome. Au fil des meurtres, il devient plus mobile, plus fort, débloque des pouvoirs et un « effet final » qu'il ne vous tarde pas de voir arriver. Dans le premier long-métrage « La Colo de l'horreur », Hans le boucher, avec sa grosse masse et son masque de cochon, décide de gâcher les amours estivales adolescentes d'un camp d'été américain typique. Vous êtes Laurie ou Reiko, une victime potentielle comme une autre... mais vous êtes aussi une victime avec du potentiel. Sauvez assez de vos camarades et vous débloquez un pouvoir permanent. Équipez-vous bien et vous commencez à pouvoir penser faire baisser sa barre de vie sans mettre la vôtre en péril. Gérez bien la ressource « temps », et vous pourrez acheter une action puissante pour le prochain tour.

Petit ange parti trop tôt. N'y allons pas par quatre chemins : ça marche du tonnerre et tous les mécanismes s'imbriquent parfaitement entre eux. Après chaque mort, les pions voisins paniquent et bougent, le deck du tueur peut décider qu'il apparaît soudainement pile là où vous êtes, chaque carte jouée est bloquée pour un tour et il est souvent plus malin de savoir se réfréner et se préparer, bref c'est vraiment bien. Oui, il y a toujours autant de hasard que dans son modèle et votre partie peut durer un quart d'heure ou une heure, mais c'est cela qui – finalement – rend le plus hommage à son thème. Car une « Final Girl » – même si tous les cinéphiles ne sont pas d'accord – reste celle qui, à la fin, sait se défendre. Celle qui a évolué, de proie à chasseuse. Celle qui peut raconter l'histoire. Elle a souffert, est meurtrie, mais elle est prête. Une partie vite écourtée, et vous vous sentez comme une victime lambda. Une autre, plus longue, dans laquelle vous arrivez à jouer au chat et à la souris le temps de vous préparer, et vous devenez cette fille, LA fille, la survivante. Un jeu qui me met dans ses bottes et me fait ressentir cette évolution dans toutes ses mécaniques, je ne peux que valider. Et j'ai même pas eu peur. ■



Par Untitled

BOOKS OF TIME

Un livre, un jour

Me voilà en train de rédiger une page sur un jeu dans lequel on rédige des pages de livre, mais j'ai trop de trucs à dire dessus pour perdre de la place à faire un chapo rigolo.

Il s'agit de construire des «livres du temps» qu'on va ensuite utiliser pour déclencher plus d'actions et faire progresser une civilisation à travers l'histoire. Une mécanique qui semble au premier abord très classique avec ses objectifs et ses pistes de technologie en colonne, malgré l'originalité de son matériel. Mais *Books of Time* est bien plus intéressant que cela, et il ne faut pas se fier à la première partie et à son manque de contrôle. Si l'opportunisme prime dans celle-ci, c'est simplement parce qu'il faut du temps pour apprivoiser la mécanique et devenir capable d'anticiper. En cela, d'ailleurs, le jeu va bien avec son titre. Pas avec sa thématique, attention ! Celle-ci, le développement des civilisations selon les axes commercial, scientifique et «je sais plus, le vert», n'a pour qualité que de fournir de superbes illustrations, dont un portrait d'Ada Lovelace. Mais la notion de temps, par contre, s'insère partout dans le déroulé de la partie, avec la séquentialisation précise des actions à mettre en place et le fait d'être difficilement certain que c'est le bon moment pour agir. C'est d'autant plus vrai que les actions sont, en soi, toujours disponibles : au lieu d'activer un livre, on peut tout à fait prendre des pages, monter dans les pistes techno, bref, tout ce qu'un ouvrage pourrait permettre de faire. Quel



Genre :
développement
Créateur :
Filip Glowacz
Illustrateurs :
Zbigniew Umgelter,
Aleksander Zawada
Éditeur :
Boardanddice /
Pixie Games
**Nombre de
joueurs :** 1 à 4
**Nombre de
joueurs optimal :**
2 à 4
Durée : 30 à
60 minutes
Complexité :
modérée
**Surface de jeu
recommandée :**
table de salon
Prix : 50 €

intérêt ? Eh bien, regardez côté rédaction de pages, par exemple : avec un livre, j'en rédige une pour pas très cher, et en sus d'une autre action ; avec l'action de base, j'en place autant que je veux de la couleur que je veux, en tout cas tant que je peux payer les coûts de construction qui sont alors plus élevés. De ce fait, tout devient rapidement dilemme, et il faut savoir choisir entre une espérance et un empire.

Rotatives et temps-tatives. Mais alors, me direz-vous si vous avez les références musicales de Perco et connaissez le point commun entre Stéphane et le loir, «*combien de temps, combien de temps si on restait face à face sans un mot, sans une gomme qui efface ?*». Côté gomme, effectivement, la fluidité ne viendra pas tout de suite, et les premières parties seront constellées de «*euh, attendez, je peux reprendre mon tour ? J'avais pas réfléchi...*». Avec l'habitude, ça roule cependant très bien. Côté face à face, sans un mot pour des besoins de concentration, n'espérez par contre pas d'interactions frontales. Prendre une carte que l'on suppose lorgnée par l'adversaire, dont on n'a pas réussi cependant à suivre tous les mouvements, sera le maximum d'embêtement. Au final, la partie est rapide. Malgré cela, *Books of Time* demande un peu de temps et d'habitude pour être pleinement apprécié. Après tout, aucune civilisation ne s'est faite en un jour. ■



© Pixie Games



Par Kasilla

DARWIN'S JOURNEY

Rando, guecko, dodo

Charles Darwin, c'était un malin. Et si sa théorie de l'évolution nous a bien prouvé une chose, c'est que nous sommes les seuls êtres vivants sur Terre incapables d'évoluer – il suffit de se balader sur Twitter pour le constater. Dans *Darwin's Journey*, nous, pauvres chercheurs lambda, allons tenter de suivre ses traces, de la jungle des Galapagos aux vitrines des musées.

Le moins qu'on puisse dire, c'est que le pitch avait su séduire lors de sa campagne Kickstarter début 2021, qui avait permis de lever plus d'un million en un temps record. Assez motivant pour qu'une version retail débarque en boutique, même si elle semble être arrivée par frégate (évitons de ré-évoquer le sujet sensible des *crowdfunding* à la bourre). En même temps, avec Simone Luciani (*Marco Polo*, *Grand Austria Hotel*, *Golem*, *Newton...*) et Nestore Mangone (qui a travaillé avec elle sur *Masters of Renaissance* et *Barrage*) aux commandes, on avait peu de souci à se faire. On retrouve les mécaniques de base d'un bon jeu de pose d'ouvriers, à savoir faire des choix entre pas mal d'actions et comboter un maximum pour démultiplier ses points de victoire. Le tout dans une course à la recherche scientifique teintée de randonnée en forêt vierge, de voiles aux vents, de FedEx de spécimens et de correspondances cachetées.



Genre :
eurogame,
pose d'ouvriers
Créateurs :
Simone Luciani,
Nestore Mangone
Illustrateur :
Paolo Voto
Éditeur :
ThunderGryph Games
Nombre de joueurs :
1 à 4 (un mode solo
plutôt bien fichu, à
difficulté variable)
**Nombre de joueurs
optimal :** 3 à 4
Durée :
1 à 2 heures
Complexité :
complexe (mais plus
abordable que *Golem*
ou *Barrage*)
**Surface de jeu
recommandée :**
table de salon
Prix : 45 €

Concurrence vitale. C'est une fois le grand plateau déplié, la mise en place faite et un coup d'œil avisé sur les possibilités offertes, qu'on se rend rapidement compte des actions à prioriser – et à quelles étapes des cinq manches de la partie les débloquer. Comme souvent dans ce type de jeu, chaque action est simple en elle-même (envoyer tel ouvrier explorer, tel ouvrier se spécialiser et tel ouvrier récupérer de l'or), mais c'est la façon de les choisir au bon moment et de les enchaîner de manière optimale qui va faire la différence. Ou « *Comment la livraison au muséum de ce lézard endémique va me permettre d'avoir assez d'or pour débloquer telle action, distancer mes adversaires et ainsi choper toutes les banderoles de PV de l'île* ». Basique, mais ça fonctionne, et on prend vite goût à cette course à la découverte. Et si vous pensez avoir trouvé une stratégie imparable après une ou deux parties, changez d'équipage, d'objectifs et d'actions spéciales et il y faudra vous ré-adapter (hashtag #darwinisme). Des mécaniques éprouvées, une belle rejouabilité, le tout avec un thème qui prête à l'évasion, à la découverte, joliment illustré... Darwin lui-même aurait sans doute approuvé. Parce qu'au final, c'est ça la recherche scientifique : on a beau savoir à peu près où on veut aller, c'est souvent le « comment ? » (avec deux stagiaires et trois deniers) qui représente un vrai défi. ■

© ThunderGryph Games



Par Tisseur de rêves

BADASS FORCE

Expendables : le jeu

Malgré tout mon raffinement et ma délicatesse, j'adore les films de gros bourrins. Les *Demolition Man*, les *Terminator*, les *Piège de Cristal*, *John Wick* et *Bloodsport*. J'aime quand ça castagne, quand ça saigne, quand ça tranche et quand ça gicle. Alors quand en plus il s'agit de rendre service à Perco, débordé qu'il est par une montagne de 28 kilos de jeux à traiter pour la veille, je hoche sobrement la tête et je m'exécute, jubilant intérieurement.

Le cinéma a *Expendables*, le jeu vidéo a *Broforce*, et maintenant le jeu de plateau a *Badass Force*. Passons sur le pitch délicieusement stupide (mais raccord) du jeu : on part en Europe de l'Est pour filmer un nanar avec des acteurs musculeux et des explosions à faire rougir Michael Bay. En pratique, c'est une sorte de croisement improbable entre *King of Tokyo* et *Complots* : on fait grimper la jauge de son arme, on tire avec, on dézingue ses adversaires, on marque des points, et le premier à 16 gagne. La part de bluff est couverte par le choix d'un personnage parmi les six dans sa main, face cachée. Lors de votre tour, vous pouvez annoncer le pouvoir de celui de votre choix, sans que ce soit forcément celui devant vous. Libre à vos



Genre :
baston, bluff
Créateur :
Ghislain Masson
Illustrateur :
Evgeny Yurichev
Éditeur :
Don't Panic Games
Nombre de joueurs : 3 à 6
Nombre de joueurs optimal : 4 à 5
Durée : 45 min
Complexité :
accessible
Surface de jeu recommandée :
table de salon
Prix : 28 €

adversaires de mettre en doute votre parole, avec les conséquences qui en découlent...

Ultimate testosterone badassery of the comeback revenge.

Vous l'aurez compris, question finesse, on repassera. Le jeu a pour lui des règles simples, des tours rapides – une action parmi cinq sans choix cornélien – et un thème décalé totalement assumé (« *Ce n'est pas Chuck qui passe en mode vengeance, c'est la vengeance qui passe en mode Chuck* »). L'interaction est omniprésente : ça a beau être votre tour, les autres joueurs peuvent potentiellement glaner quelques points (de « badassitude » sur le « badassomètre », rhaaa !) moyennant fourberie. Ce n'est clairement pas la boîte sur laquelle vous passerez des nuits entières, mais ça reste un divertissement très respectable pour un début de soirée, en attendant le plat de résistance. On appréciera le fait que le jeu soit édité en deux versions, l'une VHS et l'autre DVD (rhaaa ! bis), avec des héros plus ou moins modernes ou napoléoniens. Outre la blague, cela permet aussi de varier les plaisirs, en panachant les pouvoirs des personnages entre les boîtes, même si une seule suffit largement. Un petit jeu sympa qui tranche dans le vif sans trop se viander. ■

UN JEU DE THOMAS DAGENAI-LESPÉRANCE



LA RÉFÉRENCE ULTIME
DU JEU D'AMBIANCE
FÊTE SES 5 ANS !



ÉDITION LIMITÉE

UN JEU DE FABIEN GRIDEL ET YOANN LEVET



LE JEU DE DÉDUCTION
LE PLUS INTELLIGENT
AU MONDE !



DE RETOUR EN STOCK



Par Kasilla

ETHERFIELDS

Marche ou rêve

Probablement comme vous, j'ai vu passer de nombreuses critiques négatives sur *Etherfields* avant même de l'avoir entre les mains. Ça n'a pas suffi à me dissuader, déjà parce que faire de la critique, c'est mon job – et je sais que chaque ressenti est très personnel, voire « sanguin », d'autant plus lorsqu'on est déçu. Enfin, parce que ce jeu m'intriguait beaucoup depuis le lancement de sa campagne Kickstarter, et j'avais vraiment envie de voir ce qu'il avait réellement dans le ventre pour pouvoir vous donner un avis sincère.

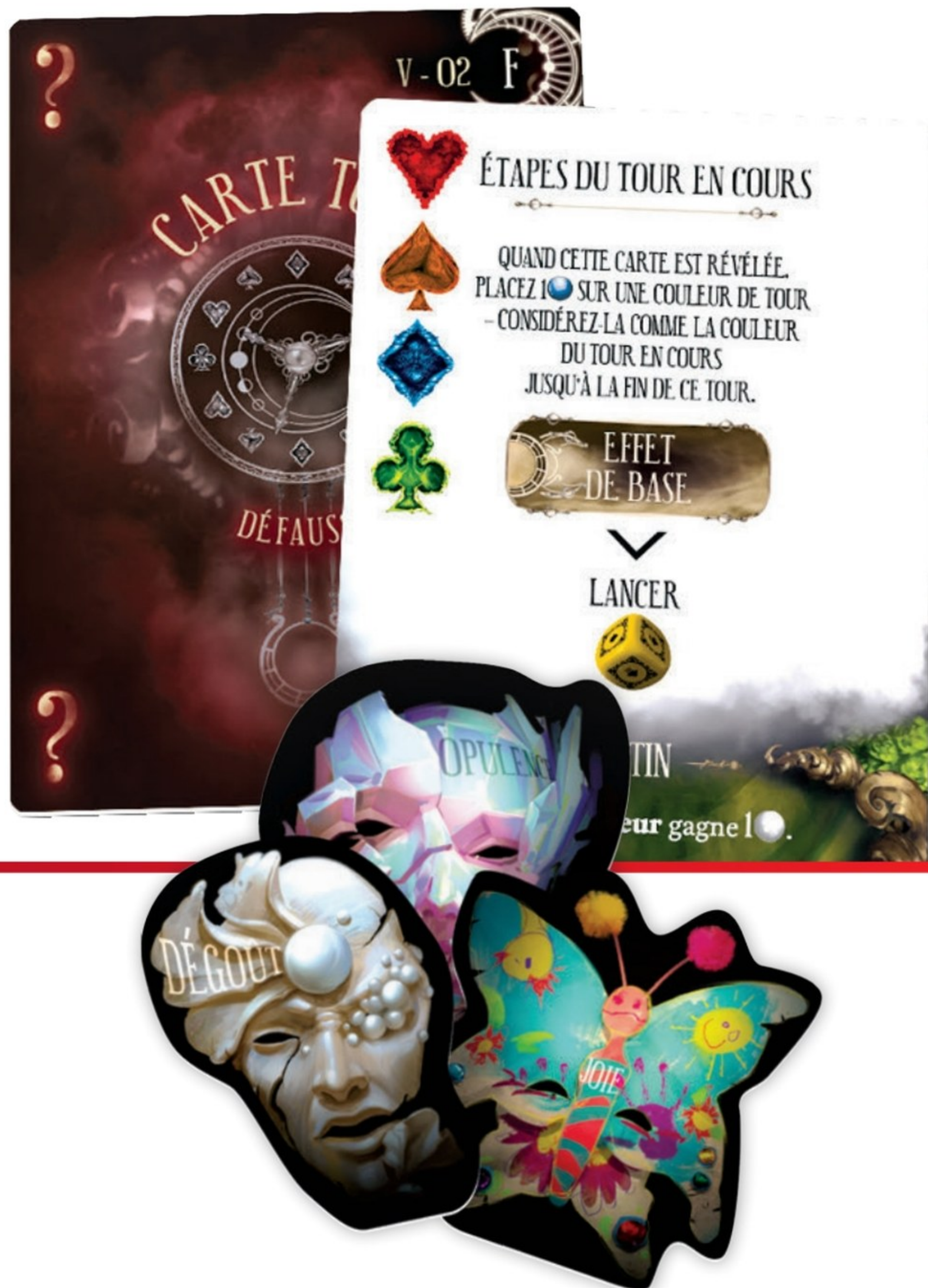
Pour ceux qui ne connaissent pas *Etherfields*, il s'agit d'un jeu coopératif (jouable en solo) narratif, où vous incarnez des rêveurs perdus dans un monde onirique qui va changer sous vos yeux et peu à peu basculer dans l'horreur. Pour ceux qui se sont renseignés, autant crever l'abcès de suite : alors OUI, le livret de règles est mal fichu (un livret de règles « 2.0 » est disponible en ligne, mais il n'est pas encore optimisé), il faut s'y prendre à trois ou quatre fois pour le relire, et on n'est même pas encore sûr d'avoir tout pigé parce qu'il est parsemé de termes qui se ressemblent trop et d'explications sibyllines. Mais l'univers d'*Etherfields* est tellement étrange et déstabilisant que ce n'est presque pas



Genre :
coopératif narratif
(deckbuilding)
Créateur :
Michał Oracz
Illustrateurs :
Michał Szałata,
Ewa Labak
Éditeur :
Awaken Realms
Nombre de joueurs :
1 à 4 (5 avec
l'extension)
**Nombre de joueurs
optimal :** 2-3 rêveurs
(qu'on peut aussi
incarner en solo)
Durée : 2 à 4 heures
Complexité :
complexe
**Surface de jeu
recommandée :**
GRANDE table de
salon
Prix : 130 €

étonnant – c'est juste un peu stressant quand on aime que les choses soient claires et carrées au démarrage. Et OUI, le plateau est dans le mauvais sens et je ne comprends pas pourquoi l'éditeur n'a pas proposé de l'échanger plutôt que de fournir un PDF à imprimer, ça fait un peu radin. Enfin, OUI, le thermoformage n'est pas fou, et on galère pour ranger les pions et les tuiles. J'ai pris tout ça en compte et je vous conseille de l'intégrer aussi, c'est important.

Le dormeur doit se réveiller. Alors pourquoi ai-je choisi de tester *Etherfields* avec de tels boulets aux pieds ? Pour au moins deux raisons : d'abord, c'est le dernier jeu d'Awaken Realms, qui ont fait du super boulot sur des jeux comme *Tainted Grail*, *This War of Mine* ou *Nemesis*. Ensuite, parce que l'univers m'a totalement happée. J'aime tout ce qui touche au déchirement du voile de la réalité, aux frontières ténues entre le réel et l'onirique, au point où on ne sait plus réellement où et qui on est (les films de David Lynch et de Satoshi Kon, les livres d'Edgar Allan Poe et de Lewis Carroll, etc.). Les quelques photos présentes sur cette double page ne rendent pas honneur au matériel et encore moins à la direction artistique du titre, probablement l'une des plus dingues que j'ai vues à ce jour dans un jeu de plateau.





© Awaken Realms

Choisis ton masque. Comme vous avez dû le deviner, on se trouve face à un jeu narratif coopératif (jouable en solo) avec tout ce que comportent les impondérables du genre : un grand plateau sur lequel va se construire l'aventure, un set dédié aux joueurs qui vont évoluer, des figurines donnant vie aux personnages et des tonnes de pions, tuiles et cartes. Mais dès l'ouverture de la lourde boîte noir de jais d'*Etherfields*, vous vous rendrez compte qu'on se trouve un cran au-dessus. Et pour ce qui est de l'apprentissage des règles (je vous conseille de vous procurer le PDF pour pouvoir faire des Control + F), on commence seulement avec les parties écrites en vert, et le premier rêve va vous apprendre les bases du jeu. Chacun des rêves suivants ajoutera de nouvelles mécaniques, permettant au concept de s'affiner et de gagner en profondeur. Attention cependant, pensez bien à réserver vos dimanches, car le système de sauvegarde est une tannée : mieux vaut faire un rêve en une partie, et certains peuvent prendre plus de trois heures. Mais mis à part les moments où l'on cherche des cartes (il y en a presque 600), on ne voit pas le temps passer, car chaque tour amène son

lot d'événements plus perturbants les uns que les autres. Et voir chaque nouveau rêve se construire tuile par tuile, les possibilités de son personnage-rêveur s'étoffer (le concept des masques est dingue) et surtout cette délicieuse angoisse de la découverte de la prochaine tuile, du prochain secret, de la prochaine embûche, de l'horreur qui va sortir de l'ombre et vous poursuivre... c'est une sacrée expérience.

Ouvre la porte. *Etherfields* a donc pas mal de défauts, d'autant moins excusables pour un jeu de ce prix et qui a fait l'objet d'un si long développement. Et c'est parfaitement compréhensible que ça puisse en rebuter certains. Mais si vous faites partie de ces joueurs qui privilégient l'ambiance, l'étonnement, la découverte, franchir les frontières du jeu, ouvrir les portes de l'inconnu, arpenter les strates du rêve... *Etherfields* va très loin dans ce domaine. Pour ceux qui aiment les gros jeux narratifs avec une ambiance glauque à souhait et qui sauront se plonger corps et âme dans son univers déroutant, ils pourraient bien faire une belle découverte dont ils ne seront plus jamais capables sortir (mouahahah !). ■

LES TESTS



Par Untitled

FAUX RACCORDS

On a joué sur le même accord

Bon, je suis ennuyée, ou tout autre synonyme permettant de ne pas être trop vulgaire. J'ai adoré *Faux Raccords*, et je ne peux pas vous promettre que vous allez l'adorer aussi.

Le jeu consiste à aligner, face cachée et sans les montrer, des cartes représentant des scènes de film, en s'arrangeant pour qu'elles soient dans l'ordre à la fin et que la ligne contienne suffisamment de cartes correspondant au genre cinématographique visé. On peut aussi passer un tour à en regarder une, ou en jouer dans le Cut pour utiliser leurs pouvoirs spéciaux. Pris entre tradition et modernité tel le Japon dans un blog de voyage, le jeu propose autant une boîte « imitation VHS » que l'usage d'un site web qui génère la bande-annonce à la fin de la partie, petit plus appréciable. Sinon, *Faux Raccords* est un jeu coopératif à communication limitée, avec des niveaux évolutifs, des modes de réflexion divers et le besoin de se faire confiance. À noter qu'il sera plus facile de gagner à deux. Si vous ne connaissez pas le genre, c'est à découvrir. D'aucuns trouveront les sensations de jeux proches d'autres titres, comme *Yokai* de Julien Griffon. Difficile de leur donner tort, et il faudra être vraiment amateur de ce style pour en apprécier pleinement la subtilité des différences. Pour autant, si c'est votre cas, foncez : c'est roublard et prise de tête tout comme on peut aimer. ■

Genre : coopératif à communication limitée
Créateurs : Alban Alnot, Ruddy Ardouin, Julien Griffon, Xavier Violeau
Illustrateur : Nikita Daguerre
Éditeur : Entre 2 chaises
Nombre de joueurs : 2 à 4
Nombre de joueurs optimal : 3 à 4
Durée : 30 minutes
Complexité : modérée
Surface de jeu recommandée : de table basse à table de salon selon les modes
Prix : 18 €



Par Untitled

BRANLE-BAS DE WOMBAT

Arts mars(sup)iaux

Les yeux fermés, tout le monde tâtonne. L'une réclame « un quatre », un autre s'écrie « qui a touché à ma tour ? », des mains se cherchent, se trifouillent.

Le but est de reconstituer trois tours en enfilant de gros carrés de plastique roses sur des tiges, dans l'ordre décroissant de taille, en 90 secondes. Évidemment, un ou plusieurs traîtres rôdent et essaient de détruire ou de construire à l'envers. Entre deux manches et après le décompte des points pour l'équipe des « gentils » (*sic*) et des « méchants » en fonction du nombre de tours correctement finis, on vote pour essayer d'éliminer ces wombats dits « déchaînés ». Certes, les éliminés ne jouent plus, mais voir les autres se dépatouiller est déjà un spectacle, et la partie est courte. On va se le dire tout de suite : *Branle-bas de Wombat* est un jeu complètement con, c'est même sa plus grande qualité. N'espérez pas le découvrir « plus profond qu'on ne le pensait », ni vraiment contrôlable après quelques parties. Il n'est pas si simple d'être un wombat destructeur, et il est presque plus efficace de compter sur l'incompétence des gentils. On votera souvent contre quelqu'un d'involontairement peu aidant. Mais qu'importe, c'est drôle, délicieusement absurde, fun. Le jeu ne donne rien de plus que ce qu'il promet, mais rien de moins. ■

Genre : chaos organisé, collaboration
Créateur : Cory O'Brien
Illustrateur : Matthew Inman
Éditeur : Exploding Kittens
Nombre de joueurs : 3 à 6
Nombre de joueurs optimal : 4 à 6
Durée : 15 minutes
Complexité : accessible
Surface de jeu recommandée : table basse
Prix : 28 €



TRIO

Par Perco

TRIO

Le Discours d'un trois

J'ai une mémoire d'éléphant, mais d'un éléphant caco-chyme vivant dans un Ehpad de la savane. Tout ce qui me passe par la tête fait une petite visite et repart aussi sec. Le jeu de cette semaine ? Un *Memory* pour adultes. Oh, je vais tellement te haïr toi.

Carton plein, TOUT ce que je déteste. Des couleurs criardes et une mécanique qui repose sur la capacité à retenir de tête où sont les cartes. Avant même d'ouvrir la petite boîte, j'avais du fiel à déverser par bidons de cent litres. Voilà. Quelqu'un peut-il désormais m'expliquer pourquoi *Trio* est devenu l'un de mes jeux de début de soirée préférés ?

Memento Memory. Je n'ai rien contre la simplicité. L'amoncellement de mécaniques, de matériel, de règles ne me procure aucun sentiment de supériorité ou de plaisir supplémentaire. Mais y a de l'abus dans l'autre sens là, non ? 36 cartes (des trios de 1 à 12) et une règle de base qui tient sur un timbre-poste ? On ne me la fait pas, ça sent l'arnaque, ça ne peut pas être bien. Voyez plutôt : chaque joueur classe ses cartes en main selon l'ordre croissant (ou décroissant si ça l'amuse). Selon le nombre de joueurs, on s'arrête là ou on rajoute un tas de cartes face cachée sur la table, et zou. À son tour, on peut demander à quelqu'un de montrer sa plus petite ou sa plus grande carte, ou en dévoiler une sur la table. Oui, on peut tout à fait se demander à soi-même. Et on recommence. Si c'est le



Genre :
cartes, mémoire
Créateur :
Kaya Miyano
Illustratrice :
Laura Michaud
Éditeur :
Cocktail Games
Nombre de joueurs :
3 à 6
Nombre de joueurs optimal : tout fonctionne, mais quatre c'est bien
Durée :
15 minutes
Complexité :
accessible
Surface de jeu recommandée :
table basse
Prix : 13 €



même chiffre, on continue une troisième fois, sinon on remet en place et c'est au suivant. Trois fois le même ? Bravo, vous ramassez ce trio, vos cheveux brillent, vous êtes le roi du monde.

Trois nuits par semaine. Et ça marche. Ça marche même du feu de dieu. Ça m'énèèèèèèrve tellement ça marche bien. Chaque carte révélée publiquement active les neurones de tout le monde : « OK, le 4 est la plus petite carte de Michel, j'en ai un en main, le troisième est là... faut juste que je trouve les 3 avant, sinon celui que j'ai me bloque. » Bien entendu, il y a une prime à la bonne mémoire, mais – miracle – celle de monsieur ou madame Tout-le-monde suffit pour gagner quelques trios et s'amuser. En réalité, avec sa seule petite contrainte, sa DA pétante et juste ce qu'il faut de place laissée à la chance, le jeu n'oblige pas à tout retenir, mais donne l'illusion de le faire. Surtout, on se moque comme des hyènes lorsque Michel se trompe, alors que TOUT LE MONDE sait où se trouve une carte... et on se plante immédiatement après parce que « Ah non, c'était pas là. J'étais sûr pourtant ! ». Ça ne devrait pas marcher. C'est trop simple, trop basique. Et il y a pire. Le trio de sept donne une victoire immédiate, donc injuste, donc géniale. Le mode par équipe, où l'on s'échange des cartes entre partenaires en cours de partie, est encore meilleur. Plus rien n'a de sens, un *Memory* pour adultes est devenu un incontournable de nos débuts de soirées jeux. C'est la fin de la civilisation. ■



LES TESTS

Par Perco

TELL ME MORE

BlaBla cartes

Cet été, faisons les choses à l'envers. Soyons fous, mangeons le dessert avant l'entrée, touchons nos salaires avant de travailler ! [Note d'Ivan Le Fou : Ha ha, tu rêves. Au boulot !].

On l'avait découvert de la meilleure des façons au dernier Festival International des Jeux de Cannes : par hasard, en voyant des tables qui ne désemplissaient pas. *Tell me More* n'en a pourtant pas besoin, de table, car il n'est composé que de 50 cartes, une par manche. Sur leur recto, une situation et des mots clés. C'est varié, du classique au plus décalé, mais cela n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est l'imagination des joueurs, qui vont discuter pendant deux minutes pour construire librement cette histoire et retrouver ce bagout d'enfance où « on dirait qu'on était des pirates, que notre bateau était rouge et qu'on écumait les mers pour piller les boulangeries ». L'astuce, c'est qu'il faut truffer ce récit de détails, de réponses à des questions... qu'on n'a pas encore ! Ce n'est qu'au bout de ces deux minutes qu'on les lira, enfin, au verso. On compte 3, 2, 1... puis on essaye de répondre la même chose, en même temps. Ça se joue n'importe où, avec n'importe qui, les questions sont souvent inattendues et, si le groupe joue le jeu, on rigole bien avec les petits regards en coin (« on l'a dit ça, Michel, souviens-toi »), les moments de détresse (« Michel, on l'a dit ça ? ») ou les moments de reproches (« on l'avait dit ça, Michel. Je vais te buter Michel »). ■

Genre : ambiance, mémoire, apéro
Créateurs : Valéry Fourcade, Alain Rivollet
Illustratrice : Hervine Galliou
Éditeurs : L.I.F.E., Synapses Games
Nombre de joueurs : 3 à 8
Nombre de joueurs optimal : au moins 3
Durée : 10 minutes
Complexité : accessible
Surface de jeu recommandée : de quoi poser une carte
Prix : 12 €



© L.I.F.E., Synapses Games

Par Kasilla

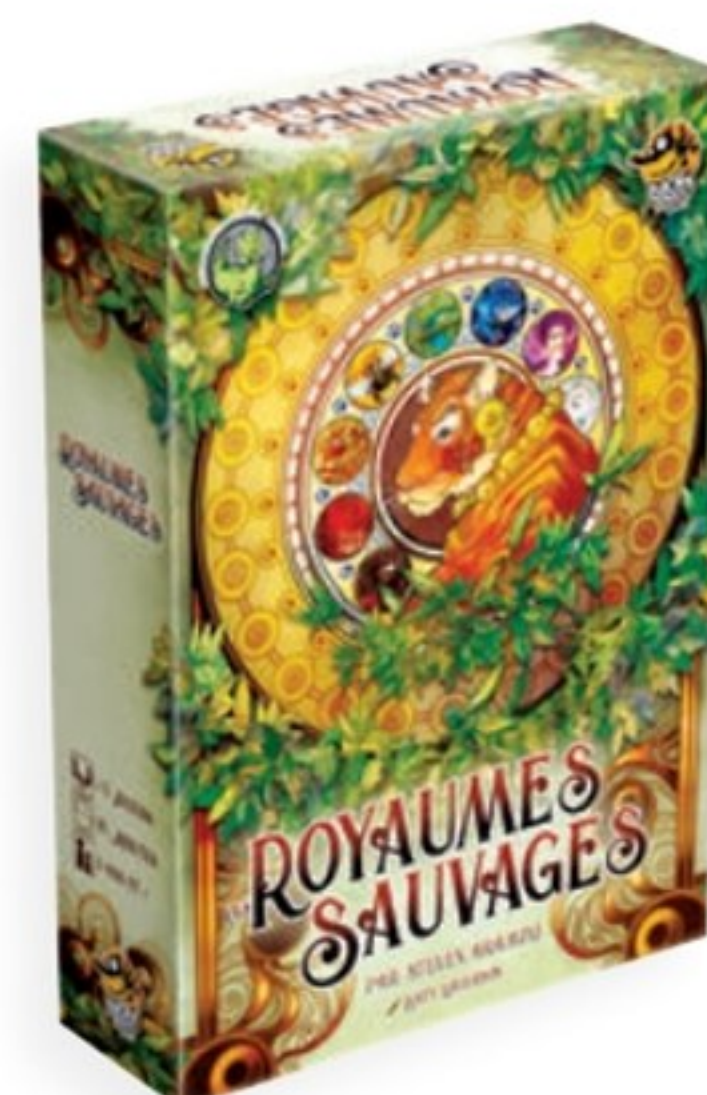
LES ROYAUMES SAUVAGES

La guerre à poils

Parce qu'on leur pique tous leurs territoires, les animaux sont obligés de se battre pour ce qu'il reste.

Dans ce jeu de stratégie-conquête, vous allez positionner vos cubes sur les cinq zones du plateau modulable, afin de tenter de récolter des majorités/points sur un maximum d'entre elles. Pour ce faire, vous aurez en main des cartes animaux issues de huit familles (tigres, pandas roux, abeilles, etc.) et des chiffres de 1 à 8, qu'il va falloir placer en fonction des contraintes de chaque zone : uniquement des chiffres pairs, dans un ordre croissant, différentes des zones voisines, etc. S'ensuit alors un joli casse-tête du style « Si je pose mon loup à 8 sur cette zone, j'y deviens majoritaire, mais si je le garde, j'augmente mes chances de remporter la bataille de la zone d'à côté qui rapporte plus de points ». Car dans *Les Royaumes Sauvages*, la première place dans chaque zone se règle à la baston. C'est comme ça dans la nature, on rigole pas. Un jeu à la prise en main assez simple, mais qui nécessite de placer judicieusement ses cartes pour maximiser ses positionnements durant chacune des trois phases de jeu. Autant dire qu'on fait un peu n'importe quoi à la première partie, mais on sait où on va dès la suivante, et monter sa petite stratégie de conquête est très stimulant. ■

Genre : stratégie, majorités
Créateur : Steven Aramini
Illustratrice : Katy Grierson
Éditeur : Lucky Duck Games
Nombre de joueurs : 1 à 5
Durée : environ 45 min
Complexité : accessible
Surface de jeu recommandée : table de salon
Prix : 28 €





Par Perco

SUR LES TRACES DE DARWIN

La course à l'espèce

Faire un bon jeu facile d'accès, « familial » comme on dit, n'est pas si facile. Il ne suffit pas de dégraisser les règles et de choisir un thème sans risque. Pour que ça marche, il faut quelque chose en plus. De la chance, déjà.

La probabilité que deux jeux autour du célèbre naturaliste sortent en France à un mois d'intervalle était nulle. C'est, bien entendu, ce qui vient d'arriver. Lorsqu'on lui fait la remarque, le patron de SWAF lève les yeux au ciel et ricane « *Ha ha, tu as raison, c'était improbable hein ? Quelle chance on avait ? Ha ha ha... ha ha... ha* », avant de briser son verre en mille morceaux. Ne confondez donc pas le *Darwin's Journey*, des auteurs italiens Simone Luciani et Nestore Mangone (voir page 31), avec *Sur les traces de Darwin*. Ce serait comme dire qu'un dragster se conduit comme une citadine. Non, la seconde est bien plus simple à prendre en main, ce qui ne veut pas dire que la conduite n'y est pas tout aussi agréable.

To Beagle or not to Beagle ? Au centre : une grille de neuf tuiles qui se renouvelle. Quelques personnages mais, surtout, des animaux de différents coins de la planète autour desquels tourne le Beagle, l'icône bateau de Darwin. Le joueur actif prend l'une des trois tuiles face au rafirot, puis la pose sur son plateau personnel. Un Kangourou roux ? Ça me fait toujours rire, mais surtout il n'y a qu'un endroit où le poser. Pas de prise de tête, c'est le choix de sa tuile du tour qui compte, et regarder si elle va aider à marquer des points.

Genre :

collection, objectifs

Créateurs :

Grégory Gard,
Matthieu Verdier

Illustrateurs :

Maud Briand,
David Sitbon

Éditeur :

Sorry We Are French
(SWAF)

Nombre de joueurs :
2 à 5

Nombre de joueurs optimal : 3 à 4

Durée :

30 minutes

Complexité :

accessible

Surface de jeu recommandée :

table de salon

Prix : 35 €



Différents systèmes de scoring s'entremêlent pour cela : des points sur les tuiles, des objectifs à récupérer, les lignes et colonnes complètes, un multiplicateur facile à comprendre. Et le déplacement du Beagle est aussi simple que malin : il bouge d'une à trois fois, selon le choix de tuile du joueur précédent. Un moyen – léger et compensable autrement – d'empêcher le voisin de prendre une bestiole qui vous semble trop l'intéresser. Bref, juste ce qu'il faut pour proposer un peu de profondeur et d'interaction sans pénibilité. En un tour, tout le monde est dedans.

Chacun pour soie. « Soyeux ». Le mot qui me vient à chaque partie. Le jeu est soyeux, doux, fluide et ne vous irritera jamais. Je le sais, tout est en soie chez moi : les draps, les oreillers, la couette, les rideaux, le chat, le parquet, le four, tout. Je m'y connais. L'accessibilité est parfaitement dosée, de la durée aux mécanismes, pour stimuler les joueurs – même un peu plus aguerris – et ne pas les noyer, sans jamais les prendre pour des idiots. Voilà ce qu'il faut pour un bon jeu familial : ce dosage. Il peut trouver sa place à côté d'une boîte des *Aventuriers du rail*, dans votre étagère « Ceux-là, je peux les sortir avec tout le monde sans m'emmerder et sans provoquer d'anévrismes ». Ajoutez une production sans faille, de jolies illustrations et une iconographie plus claire que de l'eau de roche et il n'y a vraiment aucune raison de boudier ce *Darwin*. Non, celui-là, pas l'autre, l'autre est compliqué. ■



Par Untitled

MIND UP!

The Gap

J'aime bien Perco. Surtout au café en terrasse : il parle tellement qu'il n'y a qu'à se laisser bercer par le bruit des vagues, et il arriverait à me faire passer pour pas bavarder, par comparaison. Un chouette gars, sympa, intéressant. Enfin, je croyais.

Parce que Perco, il n'aime pas *Mind Up!* Il dit que c'est du pif total, qu'il n'y a ni stratégie ni interactions. Et comment dire... moi, je ne sais pas conduire, mais je ne prétends pas pour autant que les volants n'existent pas et que les voitures se baladent au petit bonheur la chance sur les routes.

Donner du grincheux à moudre. *Mind Up!*, c'est à la fois malin à se damner et tout bête. On joue tous une carte de sa main en même temps : celui qui a mis la plus petite carte prend la plus petite de celles qui étaient sur la table, et ainsi de suite. La carte récupérée vient se ranger devant soi avec les autres de sa couleur, en colonnes. Le système de points joyeusement vicieux, qui change à chaque partie, donne des billes pour savoir ce que veulent les adversaires et anticiper leur envie de viser plutôt haut, plutôt bas. En plus, les cartes posées un tour forment la ligne pour le tour suivant, ce qui permet parfois de calculer d'en poser une en sachant qu'on pourra la récupérer. Certes pas toujours, mais c'est bien bon quand ça arrive.



© Catch Up Games



Genre :
petit jeu de cartes à chiffres
Créateur :
Maxime Rambourg
Illustratrice :
Christine Alcouffe
Éditeur :
Catch Up Games
Nombre de joueurs : 3 à 6
Nombre de joueurs optimal : 4 à 6
Durée :
20 minutes
Complexité :
accessible
Surface de jeu recommandée :
table basse ou de café
Prix : 15 €

Pas du spiritisme. Côté contrôle, on est vraiment servis pour un jeu de ce calibre. Pour les manches deux et trois, on reprend en main les cartes scorées pendant la première, plus une de la pioche : à ce stade, on a donc une idée très précise des couleurs et des valeurs dans les mains adverses. Et sinon, c'est du *double guessing* et du *risk/reward*, des termes barbares pour dire qu'on fait une estimation des velléités adverses, et qu'on agit en fonction : ils veulent plutôt les cartes les plus hautes, donc je peux essayer de récupérer la plus petite en posant mon 25. Ou alors, il y en a une qui me ferait cinq points, mais elle est entourée de deux dont je ne veux pas : peut-être vaut-il mieux viser celle à quatre points qui est à une extrémité et dont la voisine fait trois points. Il y a parfois des tours absurdes, mais c'est ce qui fait le fun. Au passage, c'est Christine Alcouffe (voir page 56) au graphisme, et les fonds de cartes, en plus d'être esthétiquement sympas, améliorent la lisibilité pour les daltoniens et pour tout le monde. Avec tout ça, je lui décerne sans hésiter ma palme d'or en tant que Canard. Et je suis tellement désolée pour toi, Perco, que tu passes à côté de ce bonheur. Je t'offre un café pour compenser? ■



LUNASERIES

PCSpecialist présente sa série Luna, un configurateur de systèmes immaculés spécialement sélectionnés.

La série Luna propose une sélection de boîtiers blancs et de composants haut de gamme pour des performances puissantes combinées à une esthétique soignée. Tous sont dotés de Windows 11.

 Windows | Découvrir Windows 11

WWW.PCSPECIALIST.FR

Profitez d'une remise **EXCLUSIVE DE 15 €**
avec Canard PC via le code **CAN23**

LES TESTS



Par Perco

BLACK ORCHESTRA

Crise d'Adolf

J'ai vu fleurir quelques avis s'interrogeant sur la portée morale d'un jeu dont le seul et unique objectif est de tuer un homme. C'est un débat intéressant. Voici mon point de vue : je n'y vois aucun souci, surtout quand C'EST HITLER QU'ON DOIT TUER BORDEL, HITLER !

Dietrich a les mains moites. Tout est en place : le Führer est au bon endroit, les explosifs bien cachés, les renseignements confirmés. Pourtant, il tremble. Pendant longtemps, il n'avait pas le courage d'agir lui-même. « Tuer Hitler », bon sang ce n'est pas rien ! Mais nous sommes déjà en 1939, et il est désormais évident qu'il est fou. Qui sait ce qui pourrait se passer dans les années à venir ? Il aurait bien aimé que quelqu'un d'autre s'en charge, mais c'est lui qui a la meilleure occasion, c'est comme ça. Voir la première étoile jaune a été la goutte d'eau, celle qui lui a donné le cran de motivation qui lui manquait. Le soutien militaire au petit moustachu hystérique ne cesse d'augmenter et, demain, toute tentative sera encore plus difficile. Allez, c'est l'heure, il se lance et à la grâce de Dieu !

J'ai choisi mon Kampf. C'était une noble tentative et, comme souvent, elle a lamentablement échoué. Dietrich a cafouillé, été arrêté et finit en prison. Interrogé par la Gestapo, il n'a jamais craqué, n'a pas voulu mettre en péril ses petits camarades : Ludwig, l'officier de la Wehrmacht, Erich le diplomate et Wilhem, le chef de l'Abwehr, le service de renseignement

Genre :
coopératif, historique
Créateur :
Philip duBarry
Illustrateurs :
Cody Jones, Dann May, Lucas Soriano
Éditeur :
Matagot
Nombre de joueurs :
2 à 5
Nombre de joueurs optimal : plus on est de fous, moins de nazis
Durée : deux à trois heures
Complexité :
intermédiaire
Surface de jeu recommandée :
table de salon
Prix : 60 €

allemand dans lequel il travaille. Un petit groupe de conspirateurs, dont le courage fluctue, mais qui ont pris conscience que ne pas agir serait le plus grand crime. Le temps passe, ponctué par les événements qui feront l'histoire. Pendant qu'ils naviguent dans Berlin puis, progressivement dans toute l'Allemagne et jusqu'aux capitales proches, chacun prépare des « peut-être », tout en essayant de ne pas trop attirer l'attention. De passage à Munich, Wilhem ramasse discrètement des documents, ça pourrait servir un jour. Ludwig,

Un jet de dés comme une métaphore : face à un si grand projet, les plans ne sont que des espérances.

lui, est sur la sellette, et la suspicion des autorités crève le plafond. Pour peu qu'un raid de la Gestapo se prépare, il est cuit. Alors il fait le plus difficile, il fait semblant. Il livre des armes à la chancellerie, pour se réhabiliter et donner le change. Une fois ces armes dans les mains de la Wehrmacht, elles feront des victimes. Il le sait, mais il faut jouer sur le long terme, accepter de faire des sacrifices pour frapper plus fort au bon moment. Il a visité Treblinka. Ce



« Ouvrez la bouche et conspiriez bien fort. »

Une fois par tour, chaque joueur peut décider de conspirer. C'est une mécanique de hasard pur, qui offre potentiellement un gros avantage, mais peut très mal tourner. Dans un autre jeu, elle n'aurait peut-être pas sa place. Ici, elle résume à elle seule cette philosophie du risque : on lance autant de dés que d'actions auxquelles on renonce (trois maximum). Chaque icône « cible » aide à faire monter une piste faisant monter la motivation d'un joueur ou baisser le soutien au chancelier, chaque face avec un nombre offre autant de nouvelles actions. Mais attention, chaque icône du Reichsadler, l'aigle impérial, augmente la suspicion. Vous pouvez finir avec neuf actions disponibles ou totalement en danger.

qu'il y a vu a glacé son âme et il est désormais prêt à prendre tous les risques. Au prochain déplacement d'Hitler, il sera prêt.

En avant doute. Un complot, dans *Black Orchestra*, est un jet de dés. Un jet de dés difficile, qui ne doit pas attirer l'attention, avant même de parler de réussite. Un jet de dés qui ne peut se faire que si les étoiles s'alignent, si toutes les conditions requises sont là. Un jet de dés comme une métaphore : face à un si grand projet, les plans ne sont que des espérances. Hitler ou ses lieutenants se déplacent ou pas, le soutien au dirigeant se renforce, mais finira par baisser quand l'époque de la débâcle arrivera enfin, le « dossier » que chaque membre de la conspiration constitue lui donne les moyens de ses ambitions, mais peut se retourner contre lui. Même une coopération active, les échanges de matériel et d'informations, les prises de risques pour libérer un comparse emprisonné, le soutien apporté au bon moment et au bon endroit à celui qui appuie sur la gâchette, même les conspirations (voir encadré) pour affaiblir Hitler ou renforcer sa propre foi, rien ne donne l'assurance de réussir à temps. Ce sont des aides bien entendu, des coups de pouce nécessaires encore plus que bienvenus, mais l'ampleur de la tâche la rend si difficile que jamais elle ne sera une formalité.

Aryen du sans-faute. Cette difficulté, ce temps qui passe et mène inexorablement vers l'échec, ces tentatives avortées ou ratées, sont une magnifique plongée dans le sentiment de ces potentiels héros de l'ombre, traîtres à leur chef, mais sauveurs de l'Humanité. Hitler n'y passe pas souvent, mais c'est une expérience singulière que de passer tant d'heures à intriguer, préparer, tenter, sans jamais avoir l'assurance que les choses vont tourner en sa faveur. Une expérience qui, grâce à la précision historique des cartes d'événements, qui s'enchaînent « à la Pandémie » et à la progression narrative qui se forme dans l'esprit des joueurs, prend une gravité et une épaisseur fantastiques. *Black Orchestra* est formidable, suffisamment pour qu'on lui pardonne tout un tas de défauts. Dans ce curieux mélange, qui ressemble à un wargame, mais qui se joue presque comme un ameritrash, l'iconographie n'est pas limpide, les rappels des actions sur le plateau sont organisés en dépit du bon sens, la traduction française a laissé quelques coquilles embêtantes, le livret de règles est compliqué, alors que le jeu ne l'est pas. Mais les heures y passent comme des secondes et, parfois, tout s'assemble et Hitler meurt. Rien que ça, ça devrait vous suffire. ■



Par Perco

REVIVE

Je te survivrai

« C'est un jeu à thème post-apo' ton truc ? – Euh oui, je crois. On réinvestit la terre avec nos tribus enterrées depuis 5000 ans. – Mais il s'est passé quoi ? C'est quoi l'histoire ? – Aucune idée. Vas-y, pose un truc là. – Ah ouais. C'est précis comme immersion. – À fond. Joue. »

Si ça se trouve, en jouant les cinq parties de la campagne, on en apprend un peu plus. Aucune idée, car on ne l'a pas faite (voir encadré), mais j'en doute un peu. Disons que le thème est secondaire, pour ne pas dire qu'il est parti aux champignons depuis dix ans sans donner de nouvelles et qu'on s'inquiète un peu. Reste un gros eurogame, avec des cartes, des tonnes de pions, de meeples, de bâtiments, de tuiles, de zigouigouis divers et variés, un gigantesque plateau central et de gros plateaux personnels de tribu et d'arbre de technologies (qui gondolent très vite, dommage). Installez tout et expliquez les règles à un groupe qui ne les connaît pas et hop, vos fringues sont déjà démodées. Ensuite, vous en avez pour deux ou trois bonnes heures. Y a intérêt à ce qu'on s'amuse !!

Âge tendre et kubembois. Que fait-on alors, sur ces gros cartons ? D'abord du classique : explorer de plus en plus loin du centre, en retournant des tuiles enneigées ; construire pour récupérer les bonus autour et créer de nouveaux points de départ pour la suite ; repeupler des villes abandonnées, en



Genre : gestion, deckbuilding, objectifs

Créateurs :

Helge Meissner, Eilif Svensson, Anna Wermlund, Kristian Amundsen Østby

Illustrateurs :

Gjermund Bohne, Martin Mottet, Dan Roff

Éditeur : Matagot

Nombre de

joueurs : 1 à 4, le solo est tout à fait correct

Nombre de joueurs optimal : 3

Durée : deux à trois heures

Complexité : complexe

Surface de jeu

recommandée : un terrain constructible dans le Larzac

Prix : 75 €



posant un de ses petits bonshommes, libérant ainsi de nouvelles capacités. Plus c'est loin, plus c'est cher, car il faut payer la « portée ». Les six tribus sont asymétriques, chacune avec un pouvoir spécial – par exemple : utiliser une ressource à la place d'autres – et peut se jouer sur sa face soleil ou lune (plus complexe, intégrant de nouvelles petites mécaniques, dont certaines expliquées dans la campagne, mais rien qui ne change drastiquement la nature du jeu). Tout ça en visant des objectifs persos, d'autres sur les tuiles dans les coins, les plus éloignées du départ, des tas de points en cours et en fin de partie. Une base qui annonce du vu, du revu et du chiantissime. Le genre de prémices qui me donneraient envie de tout balancer par la fenêtre et de sortir un petit jeu marrant à la place, si je n'avais pas tant de professionnalisme. Récitant l'inspirant mantra d'Ivan Le Fou (« Tu bosses pas, je paye pas »), j'ai surmonté mes craintes. Cinq parties plus tard, j'ai encore envie de le ressortir et j'en suis le premier surpris.

Hiberne 54. Par quel miracle ? Déjà parce que malgré ses règles plutôt touffues et son matos qui déborde, *Revive* est paradoxalement partisan de la simplicité. À son tour, on fait deux actions parmi cinq, et quelques actions gratuites rapides si l'on veut, ou on décide d'« hiberner ». On y reviendra. C'est tout et c'est parfait. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, on ne joue pas aux *Hippos gloutons* et les méninges chauffent fort. Mais tout reste



Stock stock, qui est là ?

La campagne, sorte de gros tuto, ouvre deux nouvelles tribus, des cartes, des tuiles spéciales, quelques nouvelles mécaniques et règles (dont j'aurais aimé qu'elles apparaissent directement dans le livret, plutôt que de devoir fouiller les recoins d'Internet). Mais j'avais promis au propriétaire du jeu – qui nous l'a gentiment prêté avant même d'y jouer lui-même – de ne pas « dépuncher » ces éléments. « Mais, Perco, espèce de gros privilégié, tu n'as pas eu une version presse de Matagot ? », me direz-vous. Non, tout bêtement car leur stock a été vidé à la vitesse de l'éclair. Gros succès ? Aussi, mais surtout premier tirage ridiculement insuffisant pour un jeu attendu : 1 200 boîtes. Les imprimantes sont relancées et le retour en rayon est prévu pour août. On comprend l'envie de limiter les risques, mais ces micro-tirages sont agaçants.

fluide, agréable, avec des tours rapides. Ensuite, car *Revive* a trois éléments « chouettos », comme disent les jeunes : la mécanique des cartes, l'hibernation et les arbres technologiques ouvrant des « machines » utiles. Pour la plupart des choses (récupérer les quatre ressources, activer son pouvoir, prendre une amélioration, etc.), il faut souvent poser des

Chaque enchaînement est comme un distributeur dans lequel vous avez mis une pièce : une récompense tombe.

cartes en haut ou en bas de son plateau, dans l'un des emplacements – améliorables – disponibles. Déjà un crève-cœur, qui oblige à choisir entre l'effet du haut ou du bas de la carte. Évidemment, on va en piocher de nouvelles dans un marché, améliorant son jeu au fil du temps. Ces cartes jouées ne reviennent pas dans la main immédiatement. C'est le rôle de l'action d'hibernation, qui les fait passer dans une zone de repos et ramène celles qui étaient dans cette dernière vers sa

main. Un deckbuilding cyclique qui oblige à anticiper, à utiliser des capacités pour récupérer des cartes plus vite et transforme l'action de nettoyage, en principe bien morne, en mécanique à part entière. C'est le gros point fort du jeu.

À tous les coups on gagne ! Quant aux énormes plateaux de technologies, ils permettent d'avancer sur trois pistes qui s'entrecroisent, libérant régulièrement des emplacements sur lesquels placer des « machines », qu'on active avec de l'énergie, une ressource dédiée. Récupérer des cartes plus vite, les tourner, prendre des ressources, augmenter la portée, chacun construit son propre système. Et quand toutes les machines sont utilisées ? Un coup d'hibernation et ça repart. Ces arbres sont à l'image du jeu : pas très lisibles, mais hyper gratifiants. *Revive* a une iconographie pénible, compliquée, jamais limpide, mais chaque exploration, chaque action, chaque enchaînement est comme un distributeur dans lequel vous avez mis une pièce : une récompense tombe. Et c'est exactement ce qui rend un gros jeu compliqué marrant, même quand on perd. Et il fallait vraiment que la dose de dopamine soit forte pour que je m'amuse sur un monstre pareil. Bien joué *Revive*, tu m'as eu. ■



Par Perco

EARTH

Terreau Quest

Il faut que je vous parle de ma relation aux plantes. J'avais d'abord pensé à vous faire une analogie à base de « coexistence pacifique », mais le terme implique l'existence d'idéologies opposées et d'un conflit larvé. C'est pas ça. Simplement, les plantes vertes, je m'en tape, mais je m'en tape tellement.

Je suis un idiot, mais je ne suis pas un fou. J'ai une conscience écologique et, comme tout le monde, je fais ce que je peux. Mais conscience n'est pas amour. Tout ce qui porte des pistils, des feuilles, des fleurs, de la mousse, provoque chez moi une dose de dopamine proche du zéro absolu. Une petite balade dans la nature ça détend, mais ça me saoule plus vite qu'un saladier de ti'punch. Aucune haine, aucun courroux, juste une absence totale de lien, qui a créé un drôle de réflexe dans mon cerveau : une cécité partielle et sélective. Chez moi, il y a des plantes. Je ne les vois même pas. Je ne les arrose pas, pas par fainéantise, mais car elles ont simplement disparu de mon champ de vision mental. Sans ma chère et tendre, elles seraient mortes. Voilà. Parlons donc d'*Earth*, dont la thématique entière repose sur l'amour de tout ce qui pousse. Un jeu pour moi.

En route pour Bourg-la-Graine ! Tout commence par un herbier. 364 cartes dont l'essentiel sont des cartes d'un deck « nature ». Oh, un

Genre : cartes, combos, gestion, construction de moteur, objectifs
Créateur : Maxime Tardif
Illustrateurs : M81 Studio, Conor McGoe, Yulia Sozonik, Kenneth Spond
Éditeur : Lucky Duck Games
Nombre de joueurs : 1 à 5
Nombre de joueurs optimal : 2 ou 3
Durée : une heure à une heure et demie
Complexité : intermédiaire
Surface de jeu recommandée : grande table de salon
Prix : 45 €

palétuvier rouge (*Rhizophora mangle*) ! Ah, une barbule des murs (*Tortula muralis*) ! Là-bas, un papayer (*Carica papaya*) ! Tuez-moi, par pitié. Pour faire simple, disons qu'il y a de quoi faire rêver tout chlorophylliste, comme un *Wingspan* fait frémir le cortex d'un oiseauologue¹. En piochant ces cartes, il va falloir organiser et construire son propre jardin. Sur chacune : des icônes, des emplacements pour des germes ou représenter leur croissance, des effets, des trucs en latin... c'est (trop) chargé.

Honnêtement, le jeu a de grosses qualités.

Placement, effets de cartes sur certaines autres, objectifs communs ou personnels (du type « Avoir cinq champignons » ou « Avoir tant de cartes avec des pouvoirs jaunes »), prime au plus rapide sur certains de ces objectifs, tout peut s'accumuler pour donner un bon casse-tête d'optimisation. Et, malgré cette somme et un livret étrangement organisé, c'est un jeu plutôt accessible. D'abord, car sa mécanique principale – qui rappelle le vénérable *Puerto Rico* ou, plus près de nous, *Terraforming Mars : Expédition Arès* – est vite assimilée. À tour de rôle les joueurs choisissent l'une des quatre actions possibles et tout le monde en profite. Évidemment, le joueur actif en profite un peu plus.



■ Déjà un greffon

Voilà qui devient une mauvaise habitude chez les éditeurs, sans doute à cause des cadences de production actuelles, mais... il y a des erreurs d'impression sur certaines cartes. Rien, ici, qui puisse « casser » le jeu, mais tout de même. Plus précisément, certaines cartes « climat » ne possèdent pas des icônes qui devraient s'y trouver, ce qui – pour les puristes – peut changer le scoring tel qu'il a été pensé et équilibré. Lucky Duck a promptement réagi en mettant à disposition un PDF correctif imprimable, et cherche une solution plus pérenne. Ils ont eu le bon goût de ne chercher aucune excuse.

Bougez avec la compost. Ce jardin, construit devant soi, n'est pourtant pas qu'une usine à points. C'est aussi un moteur, un comble vu le thème. Après chaque action, une couleur de pouvoir s'active. Quelqu'un a joué l'« arrosage »² ? Les capacités bleues de tout le monde s'activent. Un bon moyen de récupérer de la moulaga (les sols), d'échanger des ressources, de mettre ou prendre des cartes au compost. Honnêtement, le jeu a de grosses qualités. Déjà, tout cela est simultané et lorsque vient son tour, plongé dans ce qu'on a déjà à faire, on s'exclame plus souvent « Attends, j'ai pas fini » que « Ah, enfin ! ». Ensuite, le placement semi-libre de ses cartes ajoute une dimension puzzle à combos futée. Enfin, la durée de jeu est parfaitement ramassée et satisfaisante. Ni trop long, ni trop court. Et il vaut mieux que ses qualités plongent le joueur la tête dans le guidon, tant l'interaction est proche du zéro absolu. Je ne parle pas uniquement de l'impossibilité de se faire des crasses ou de se piquer des choses, mais simplement de se faire une idée d'où en sont les autres. La cascade de scoring fait que l'on n'arrive déjà pas à savoir où l'on en est soi-même en cours de jeu et – surtout – le choix de la taille de cartes, de couleurs et de polices est un crime contre l'optique. C'est illisible.

Courage Forrest, courage ! *Earth* est bon, fluide, souvent malin, agréable à jouer. Et, comme cet excellent film moldave avec cet excellent acteur, de cet excellent réalisateur indépendant... eh bien vous allez le voir, mais pas forcément aller le revoir. C'est étrange. Aucun des nombreux joueurs que j'ai pu réunir autour d'une table ne l'a détesté. Aucun ne meurt d'envie de le ressortir. On dirait qu'ils sont atteints de... de cécité partielle et sélective ! C'est ça ! J'étais contagieux sans le savoir. Ma neutralité presque agressive envers le monde végétal a germé en eux ! Je ne suis pas designer, je ne sais pas pourquoi il manque un petit plus à *Earth*. Je me contente lâchement des « peut-être ». Peut-être des vaisseaux et des piou-piou seraient plus marrants (et c'est débile, car cela tuerait la vision de l'auteur), peut-être des moyens de se tirer dans les pattes auraient suffi, peut-être aurait-il gagné à quitter les rivages de l'eurogame, à être encore plus simple et à éviter de finir par une énorme et laborieuse salade de points. Encore une salade, forcément. ■

1. Je ne connais pas les termes scientifiques, j'improvise.

2. Si si, j'étais comme vous, mais cela existe et c'est ici plus correct qu'« arrosage ».



Par Kasilla

THE ARTEMIS ODYSSEY

Colonisation décomplexée

Nouvelle édition un peu plus punchy du célèbre *Ad Astra* (2009), *The Artemis Odyssey* se déroule plusieurs décennies après *The Artemis Project* (2020). Après avoir pompé des technologies aliens trouvées sur la planète Europa, l'Humanité décide de s'en servir pour partir piller les systèmes voisins. En même temps, on ne se refait pas.

Pas de plateau. À la place, une constellation de tuiles Étoiles, avec en orbite autour de chacune, des planètes (posées aléatoirement face cachée). Les joueurs vont grosso modo partir explorer ces planètes, découvrir les ressources qu'elles cachent et le cas échéant, construire de nouveaux vaisseaux et infrastructures pour étendre au mieux leur expansion. Mais ce qui a l'air simple sur le papier va vite devenir un casse-tête. Au lieu de simplement décider de son action à son tour, on va devoir les sélectionner en début de phase de planification et leurs effets vont bénéficier à tous. Comme on ne sait pas ce que nos adversaires projettent, ça oblige parfois à changer d'approche. Autant dire qu'il faudra maîtriser le calcul mental (« Combien de points pour moi ? Pour les autres ? »), les probabilités (« Il reste deux planètes aliens ! ») et surtout s'adapter rapidement si ça ne se déroule pas comme prévu. Et avoir une bonne mémoire aussi... j'avais posé quoi là déjà ?



Genre : stratégie, programmation
Créateurs : Bruno Faidutti, Serge Laget
Illustrateur : Cristian Romero
Éditeur : ThunderGryph Games
Nombre de joueurs : 1 à 5 (jusqu'à 8 en équipe)
Nombre de joueurs optimal : 3 à 5
Durée : environ 20 minutes par joueur
Complexité : intermédiaire
Surface de jeu recommandée : table de salon
Prix : 42 €



© ThunderGryph Games

Partager pour mieux gruger. Le sel du jeu, c'est donc ce plateau de programmation commun, car en dehors de ça, tous les joueurs démarrent avec le même jeu de 11 cartes (à quelques symboles près). Pas de deckbuilding, on garde (quasi) les mêmes tout le long. Chacun son tour, on y pose une carte-action (voyager, construire, produire, scorer avec ses vaisseaux/infrastructures, etc.) face cachée dans un emplacement libre au choix et quand ils sont tous remplis, on les révèle de gauche à droite. La difficulté : choisir les actions qui vont servir à votre stratégie et les positionner au mieux sur la timeline à chaque phase, tout en sachant que vos adversaires risquent de tout gâcher. Quitter une planète avant d'en avoir récolté les fruits : « *Moi ? Jamais !* » Vous pouvez aussi tout planifier pour vous acheter une usine, et manquer d'une seule ressource (sur les six différentes) au moment venu. Et parfois, tomber sur un planète alien et gagner un carte style « twist », qui peut vous permettre d'aller où vous voulez ou changer votre action au dernier moment. *The Artemis Odyssey*, c'est ce genre de jeux où l'on met en place une stratégie, on prévoit plusieurs tours à l'avance... et le vent finit par tourner. Une aubaine pour les adeptes de ce type de flagellation mentale. ■



Par Tisseur de rêves

HAPPY CITY : GROZILLA

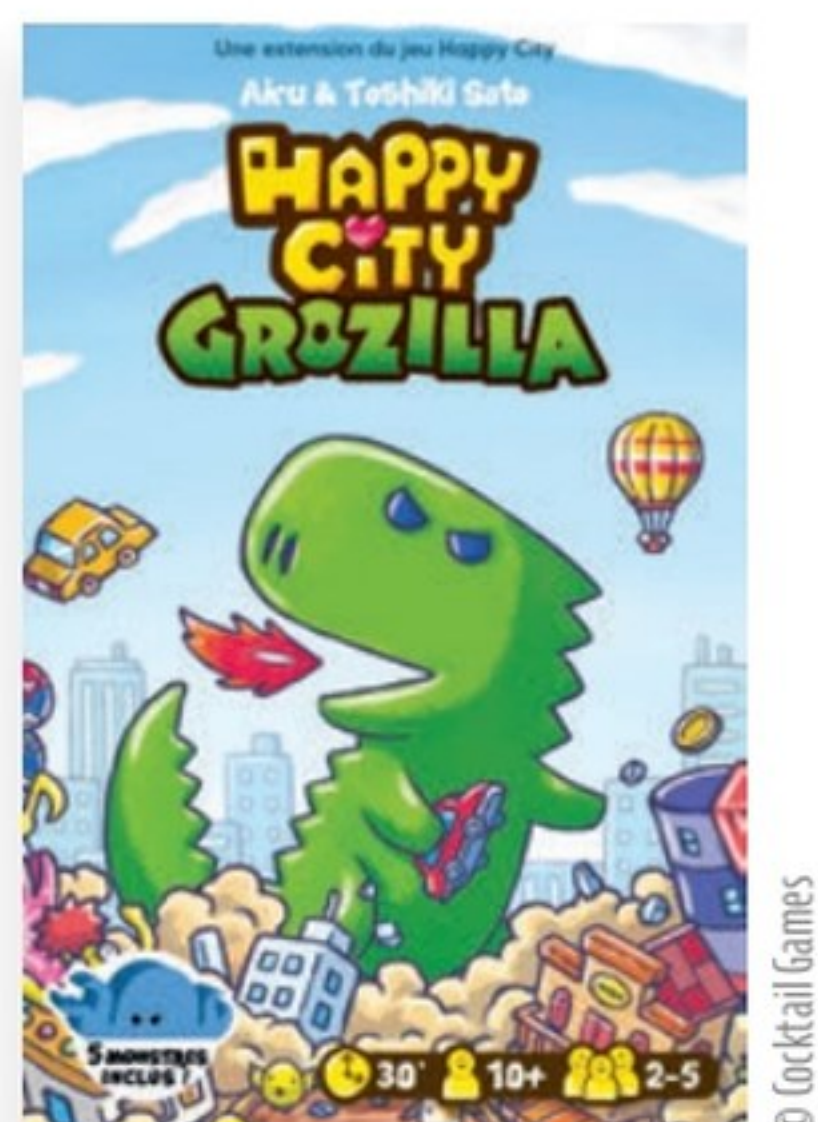
Kawai Kaiju

Les villes, c'est chiant. Il ne s'y passe jamais rien, hormis des chantiers de construction bruyants pour édifier des bâtiments mignons, afin d'accueillir des gens heureux et de générer du bonheur chez les bisounours arc-en-ciel de la félicité joyeuse. Mais ça, c'était avant l'arrivée des Kaijus.

Ce qu'il y a de bien avec *Happy City*, c'est sa simplicité. On accumule des sous, on construit des bâtiments avec, on combote pour faire le plus de points possible. C'est très chouette, facile à sortir avec les enfants (avec les adultes aussi, oui), mais pas ultra interactif. *Grozilla* vient corriger le tir, en ajoutant des monstres aussi mignons que pénibles dans une pile spéciale. Celle-ci contient des bâtiments multicolores, bien pratiques pour glaner des objectifs, mais aussi quelques bestioles qui, quand elles sont tirées, vont handicaper votre ville. Ennuyeux, mais il est possible de refiler lesdites bestioles à son voisin. Voilà, c'est tout con et ça n'arrive pas à toutes les parties, mais c'est rigolo comme tout. Et puis les pions représentant Grozilla, Catzilla ou encore Pioupouzilla sont adorables de choupinitude. À ce prix-là, je peux bien laisser à ces charmantes monstruosités une petite place dans mon parc municipal... ■



Genre : placement de cartes
Créateurs : Airu et Toshiki Sato
Illustrateur : Makoto Takami
Éditeur : Cocktail Games
Nombre de joueurs : 2 à 5
Nombre de joueurs optimal : 2 à 5
Durée : 20 min
Complexité : accessible
Surface de jeu recommandée : table de salon
Prix : 10 €



© Cocktail Games



Par Perco

MINDBUG : NOUVEAUX SERVITEURS

De la suite dans les idem

Faisons une expérience. Si je vous dis que sort un nouveau film avec Gérard Frutu, Al Pacino et Lionel Poutoulou, il y a de fortes chances que votre cerveau ne retienne que la présence de Pacino. Peut-être, pourtant, que Poutoulou mériterait un Oscar s'il existait ailleurs que dans ma tête vidée par les bouclages.

Je me dis que les auteurs de *Mindbug* – dont il s'agit, pour la plupart, du premier jeu –, vivent la même chose : leur travail est une franche réussite, les Allemands viennent de le retenir dans la liste des nommés au KennerSpiel des Jahres (jeu connaisseur de l'année) et tout le monde résume ça par un laconique « *il est trop sympa le mini-Magic avec un twist de Richard Garfield* ». C'est comme ça, c'est humain, on fixe toujours le connu. Et ces *Nouveaux Serviteurs* ? Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise, ils ne transforment rien, n'ajoutent aucune mécanique, mais pour ceux qui veulent mettre plus de *Mindbug* dans leur *Mindbug*, voilà un tout petit pack de cartes en rab, pour remplir un peu la boîte bien trop grande du jeu d'origine. Le paquet promet 24 nouvelles créatures, ce qui est ce qu'on appelle dans le milieu « un putain de demi-mensonge ». Elles sont douze, en deux exemplaires. Deux *Venimeux*, trois *Furies*, trois *Coriaces*, trois *Chasseurs* et un seul *Furtif*, la compétence fumée. À neuf euros, c'est tout à fait dispensable, sauf si vous voulez absolument avoir ce HamsterLion et ce Cafabarbare, ou si vous avez besoin des quatre nouveaux Mindbugs pour essayer la nouvelle variante à quatre joueurs, dont les règles sont disponibles en ligne. ■



Genre : cartes, affrontement
Créateurs : Skaff Elias, Richard Garfield, Marvin Hegen, Christian Kudahl
Illustrateur : Denis Martynets
Éditeur : Iello
Nombre de joueurs : 2
 (une variante à 4)
Nombre de joueurs optimal : 2
Durée : 15 minutes
Complexité : accessible
Surface de jeu recommandée : table basse
Prix : 9 €



© Iello



Par Tisseur de rêves

LA CATHÉDRALE ROUGE: RECRUTEURS

Amen ta fraise

Quand Perco, toujours à la pointe de l'information, a évoqué au détour d'une conférence de rédaction l'existence d'une extension pour *La Cathédrale rouge*, j'ai été surpris. Le jeu de base tourne vraiment bien, et je n'avais même pas envisagé qu'on puisse y rajouter quoi que ce soit. Alors j'ai remis mes gants de bâtisseur, j'ai ressorti mon papier millimétré et j'ai reconstruit pour la dixième fois la cathédrale Saint-Basile, accompagné par mes fidèles coreligionnaires ludiques (merci Joëlle, elle se reconnaîtra).

Malgré ses airs un rien fourre-tout, cette extension est en fait d'une très grande élégance. Avant toute chose, un petit mot sur le matériel. Dans l'écrin de carton, une palanquée de cartes, un plateau représentant Moscou et ses environs, de bien jolis diamants en plastoc, quelques meeples, un dé, un petit sac de toile, des tuiles et des plateaux complémentaires. C'est pléthorique et propre, ça se range bien, vu que la boîte fait la même taille que le jeu de base. Mon bureauologue (très) intérieur se frotte les mains.

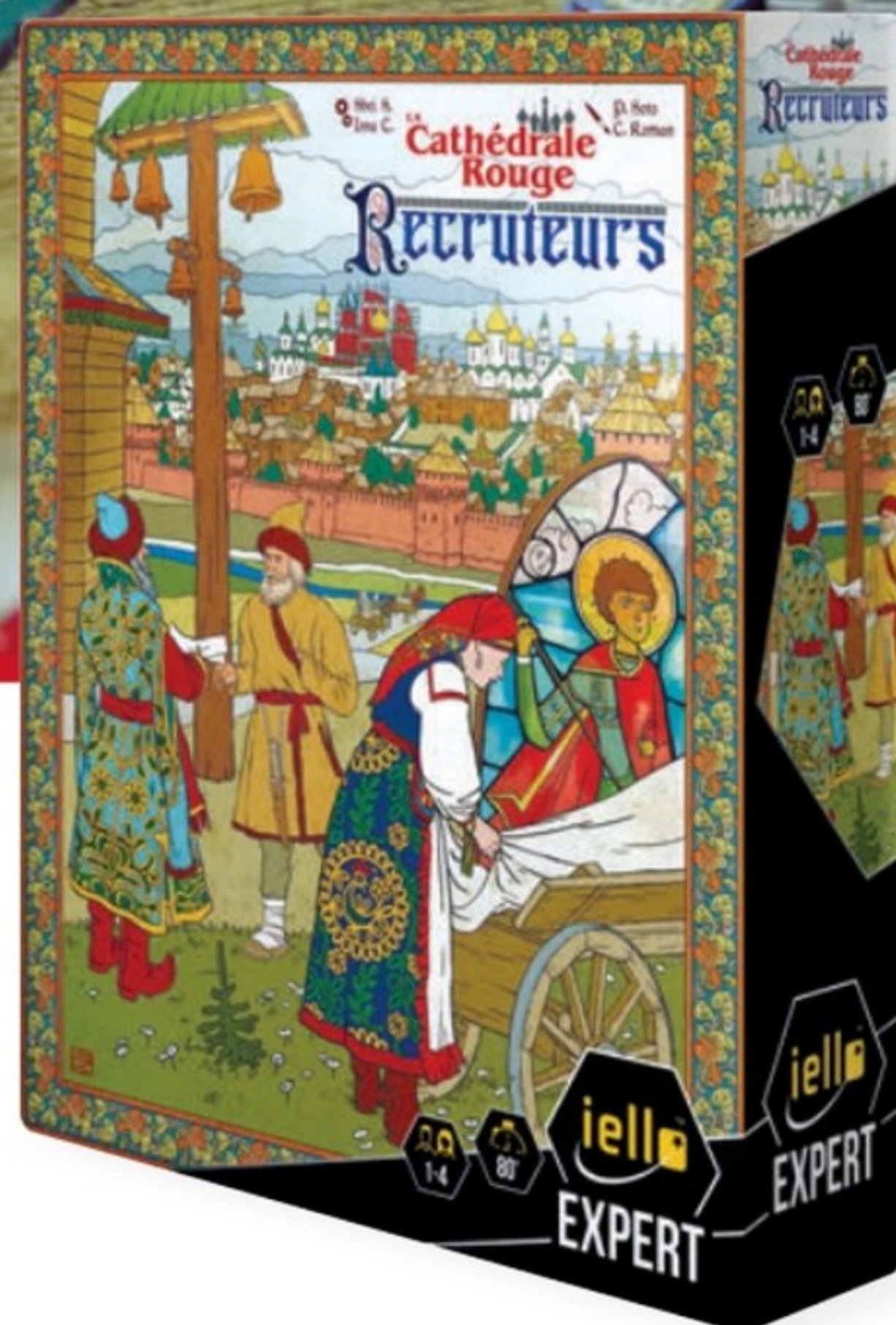
De brique et de broc. Tout ce joyeux bazar ajoute deux gros modules aux règles de base. En premier lieu, les recruteurs. On peut désormais accumuler des laissez-passer qui



Genre :
gestion de ressources
et d'ouvriers
Créateur :
Sheila Santos,
Israel Cendredo
Illustrateurs :
Pedro Soto,
Chema Roman
Éditeur : Iello
Nombre de joueurs :
2 à 4
**Nombre de joueurs
optimal :** 2 à 4
Durée : 60 min
Complexité :
accessible
**Surface de jeu
recommandée :**
table de salon
Prix : 23 €



permettent d'envoyer ces responsables RH dans Moscou et ses environs, afin de glaner des tuiles spéciales, associées au nouveau dé noir. Utilisables une fois, elles fournissent des ressources, mais également des points de prestige en fin de partie. Un petit ajout qui vient fluidifier l'acquisition de matériel, parfois frustrante quand les dés du plateau sont contre vous. L'autre module tient dans les dix nouvelles guildes, aux pouvoirs plus ou moins farfelus. Les Joailliers permettent d'acquérir des diamants, sorte de ressource joker. Les Tisserands permettent d'activer des tuiles atelier au choix. Les Juristes octroient des laissez-passer. Les Archivistes amènent leur lot d'objectifs à remplir pour glaner des points supplémentaires en fin de partie... Avec toutes ces nouveautés, les recruteurs de la Cathédrale rouge se paient un luxe inouï: ils ne dénaturent pas le jeu de base. Au lieu de tout chambouler ou d'infliger une énorme couche de complexité supplémentaire, ils enrichissent le jeu par petites touches. Le jeu de base offrait déjà pas mal de variété entre les différentes architectures et les guildes déterminées aléatoirement lors de la mise en place. Avec cette extension, on est à peu près assuré de ne pas avoir deux parties qui se ressemblent, tout en restant toujours en terrain connu. Et ça, je vous le disais, c'est d'une très grande élégance. ■



© Iello

Dans les tuyaux : Prochainement, chez vos marchands

Avec tous ces jeux qui nous tombent chaque jour sur la tête, entre Kickstarter et les productions soutenues par les éditeurs, impossible de vous parler de tous ceux qui nous ont tapé dans l'oeil. Surtout ceux qui ne sont pas encore sortis, allez comprendre pourquoi. Aussi, la rédaction met un point d'honneur à vous faire un dernier tour d'horizon, afin de vous informer sur les sorties récentes ou à venir qui pourraient valoir le coup.



© Ravensburger

LORCANA

JE VAIS ENCORE ME FAIRE MICKEY

PAR TISSEUR DE RÊVES

« Bon Tisseur, c'est toi le spécialiste des JCC, tu nous fais un truc sur Lorcana ? – Euh, c'est que j'avais une histoire en or sur Magic et les Pinker... – Non, mais Magic c'est has-been, on en a marre que tu parles que de ça, faut que tu changes d'air. – Mais je... – Allez, tu me ponds une page pour le prochain HS, merci bisous ! »

Voilà peu ou prou comment je me suis retrouvé à devoir vous parler de ce qui est censé être la prochaine révolution du secteur. Après *Villainous*, les personnages de Disney se déclinent désormais en jeu de cartes à collectionner. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'on a vu plus innovant. Concrètement, c'est 80 % de *Magic* et 20 % de *WoW*. À son tour, on peut poser une carte de sa main face cachée pour qu'elle génère de l'encre, la ressource principale du jeu, qui sert à lancer sorts et personnages. Ces derniers ont une force et une endurance, qui servent à taper sur les héros de son adversaire et à encaisser les siens. Ils peuvent aussi être envoyés à l'aventure en les inclinant, pour générer des points de « Lore ». Atteignez les 20 points, et c'est gagné. La seule petite originalité tient dans les chansons, des sorts lançables gratuitement en inclinant un personnage de même coût.

Une mécanique pas Dingo. Vous l'aurez compris, je n'ai pas été emballé par ce que j'ai vu. Et pourtant, je n'ai aucun doute sur le fait que le jeu va cartonner. Pas parce qu'il est excellent, mais parce qu'il est accessible, et que tous les quarantenaires et leurs moufflets ont ingurgité ces grands classiques depuis leur plus tendre enfance. Sur ce point, je ne serais pas surpris de voir *Lorcana* devenir, pour un temps, le nouveau standard des cours de récré. Alors oui, la concurrence avec *Pokémon* est sacrément relevée. Eh oui, sans l'estampille Disney, ce jeu n'aurait aucune chance de prospérer. Mais c'est de papa Mickey dont on parle. Reste cette petite épine dans le pied : une plainte déposée par Upper Deck (la boîte qui publie *Legendary* et le VS System), qui accuse ouvertement Ravensburger de plagiat. Dans les grandes lignes, il serait question d'un ancien développeur qui serait passé du côté obscur de la force en livrant un paquet d'infos sur un jeu en développement, *Rush of Ikorr*, repompé pour créer *Lorcana*. S'il est difficile de déterminer le bien-fondé de la plainte, une action en justice pourrait potentiellement retarder la sortie, initialement prévue le 18 août. Bon, si ça se trouve, c'est aussi du flan. Mais il serait tout de même surprenant qu'une aussi grosse structure médiatise un truc aussi énorme sans quelques arguments béton. Affaire à suivre, donc. ■



GENRE : JCC
CRÉATEURS :
RYAN MILLER, STEVE WARNER
ILLUSTRATEUR :
LUIS HUERTA
ÉDITEUR : RAVENSBURGER
NOMBRE DE JOUEURS : 2
NOMBRE DE JOUEURS OPTIMAL : 2
DURÉE : 20 MINUTES
COMPLEXITÉ : ACCESSIBLE
SURFACE DE JEU RECOMMANDÉE :
TABLE DE SALON



RETURN TO DARK TOWER

RÉTRO-INGÉNIERIE

PAR PERCO

Des piles ! Depuis quand n'avais-je pas mis des piles avant de jouer à un jeu de plateau ? En plus je n'en ai pas assez, j'ai besoin de mes dernières dans mon walkman pour écouter du Shakin' Stevens.

Quelle chose étrange que le destin de cette tour noire. Sortie en 1981, révolutionnaire et fascinante, elle offrait quelque chose jamais vu : un mélange d'électronique, de plastique et de jetons en carton qui transformait les parties en spectacle, dans lequel il importait moins de planifier et de réfléchir que de se laisser emporter par les bruits, les réactions, les rotations de ce monolithe central. Phénomène vite disparu des rayons à cause de son coût et d'une sombre histoire de procès, mais qui est resté ancré quelque part au fond du cerveau des vieux de la vieille. Un Graal nostalgique sublimé par le temps qui passe et la mémoire qui s'efface.

C'est dans les vieux pots... Car, disons-le franchement, le jeu original n'était pas parfait, loin de là. Même Isaac Childres en convient, et quand le papa de *Gloomhaven* parle, on l'écoute. Avec Rob Daviau et d'autres, c'est donc à la fois à la conception d'un hommage et d'une réinvention plus moderne qu'il s'est attelé. Une version qui sortira en français l'an prochain, via un financement participatif. Nous avons pu jouer plusieurs parties sur la VO, histoire de se faire une petite idée et de découvrir ce difficile équilibre entre respect et lifting. Une chose ne change pas : la présence de cette tour sur la table fait toujours son petit effet. Elle gêne, elle bloque la vue, tant de choses que je peux reprocher à d'autres jeux, mais qui, ici, font sens. Elle est au milieu, car elle est tout : l'adversaire, le maître des événements, la menace permanente, l'ombre sur les royaumes. La tour est le centre du jeu, physiquement et métaphoriquement. Imposante, centrale, elle obnubile. En plus elle fait blip blip.

Un jeu d'enfant. En 1981, la tour était un petit ordinateur à boutons, capable de retenir une dizaine de variables (prends ça, ChatGPT !). Aujourd'hui, elle n'est plus seule et partage le boulot avec une appli, via Bluetooth. Des tonnes de tuiles dans la boîte, un grand plateau, des bâtiments, la tour, la connexion... ha ha, on s'apprête clairement à lancer

illustrations @Restoration Games et @Lucky Duck Games



GENRE :
COOPÉRATIF, BIP BIP,
« OH, ÇA TOURNE ! »

CRÉATEURS :
ISAAC CHILDRES,
NOAH COHEN,
ROB DAVIAU,
JUSTIN D. JACOBSON,
BRIAN NEFF

ILLUSTRATEURS :
JJ ARIOSA,
JAMES BOUSEMA,
TIM BURRELL-SAWARD
ET AUTRES

ÉDITEUR :
LUCKY DUCK GAMES
NOMBRE DE JOUEURS :
1 À 4
SORTIE PRÉVUE : 2024

un gros jeu ! Voilà la surprise : absolument pas. Tout est mis en place en un quart d'heure et chaque partie est personnalisable. Il suffit de choisir un grand méchant parmi ceux proposés, une mission principale et les types de monstres qui vont se balader dans vos royaumes, le reste ne bouge pas de la boîte. Ce retour à la tour noire n'est pas un lourd jeu narratif, c'est presque un jeu familial. J'exagère un peu, mais à peine. Tout est simple. Un tour se compose librement d'un déplacement et trois actions, bien rappelées sur les plateaux personnels. Au départ, il s'agit surtout de se balader pour utiliser les bâtiments (acheter de l'équipement, des potions, recevoir des troupes, des jetons d'esprit, acheter un trésor au marché, etc.) et nettoyer les crânes en plastique qui s'y trouvent, afin d'éviter qu'un quatrième ne les détruise et nous colle un malus. On s'imaginerait un dungeon crawler et on se retrouve avec de la collecte de ressources ! Mais, dès que l'on décide de se tater avec des brigands, des araignées ou un dragon, on comprend. Toutes ces ressources ne sont pas des bonus, elles sont du carburant.

Un grand coup dans débourse. Lorsque je dis « combat », je devrais dire « gestion de ressources ». C'est l'appli qui fait tout, comme la tour de 1981



calculait tout également. Chaque équipement, pouvoir personnel débloqué, potion, trésor, donne des avantages d'un certain type (mêlée, adversaires humanoïdes, magie, etc.), qui correspondent à des attributs de monstres. En début d'affrontement, on choisit quelques dos de cartes au pif, sur l'écran. Ce sont des exigences de ressources à dépenser (par exemple, trente soldats ou deux jetons esprits), généralement dispendieuses. En consommant ses avantages, on fait baisser le coût de chacune, parfois même au point de recevoir plutôt que de devoir donner. Gagner, c'est donc être assez riche ou avoir assez d'avantages pour faire baisser les prix. Un système qui marche, reste fluide, mais ne crée pas tout à fait ce que l'on pourrait qualifier de batailles épiques. Et puis, une fois que l'on a fait tout ce que l'on avait à faire, on jette un crâne dans la tour. C'est là que la magie opère et que l'on redevient des enfants. La tour comprend immédiatement qu'un joueur a terminé et que c'est désormais à elle. Elle recrache des crânes un peu partout, clignote, fait des bruits ou pousse des cris. Toutes les têtes sont tournées vers elle. Plus un regard ne se porte sur l'appli ou les cartes. Tout le monde est concentré sur l'adversaire central, car il va faire ce pour quoi il est là : gérer l'aléatoire.

Coup de sifflet de l'arbitraire. Le cœur du jeu est là. C'est la tour qui dicte les événements. Un sceau clignote face à un joueur ? Il doit l'enlever et découvrir un trou

! Tapis !

Sur les parties que j'ai pu mener à terme, il faut avouer qu'il y a une seule technique qui a vraiment fonctionné pour vaincre l'Adversaire dans sa tour : la mule. Il faut retourner cinq cartes virtuelles et remplir leurs conditions pour le vaincre, ce qui exige beaucoup d'avantages et de ressources. On peut aller gratter un peu, puis fuir et se refaire la cerise ailleurs, tandis qu'un coéquipier va la chatouiller à son tour, mais ce n'est pas très efficace. Ce qui l'est, c'est de choisir celui de l'équipe qui semble avoir le plus de chance et de tous se dépouiller en sa faveur : il récupère les jetons d'armée et d'esprit de tout le monde, les meilleurs équipements et potions, des compagnons récupérés en cours de partie. Ensuite, on lui met une grande claque dans le dos en disant « *vas-y champion, on croit en toi* ».

supplémentaire (donc plus de risques de chutes de crânes) ou un glyphe (un coût permanent ajouté à un type d'action). Entre deux tours, elle peut d'ailleurs décider d'enclencher une rotation interne, rebattant les cartes des malus de chacun. Sur l'application apparaissent quêtes, événements, compagnons ou donjons à placer sur le plateau, et des rebondissements décidés par l'adversaire... ou pas. Il peut très bien ne rien se passer. Même le nombre de tours total est inconnu. On sait juste qu'il faut se *stuffer* à fond et aller affronter le grand méchant avant la fin du sixième mois (voir encadré), mais chacun est d'une durée variable et mystérieuse. Même les donjons sont en réalité des pousse-ta-chance à faire sur l'écran de l'application, mais le jeu retient la progression, libre aux joueurs d'y revenir plus tard. Et c'est la teinte globale d'une partie : on décide un peu mais, surtout, on réagit, on s'adapte et on guette du coin des yeux le monolithe pour savoir ce qui va nous tomber sur la tête. Elle est l'alpha et l'oméga, ne laissant aux joueurs et leurs décisions qu'une place limitée. Paradoxalement, c'est, à la fois, la grande force et la grande faiblesse de l'ensemble. ➤



Gimmick ! Gimmick Gimmick ! (A Man After Midnight).

C'est formidable, car le jeu réussit quelque chose de complexe : un équilibre parfait entre les places de la tour et de l'application. Il ne remplace pas la première par la seconde, déléguant les calculs et les informations à l'écran, mais conservant ou ramenant l'attention des joueurs sur le bloc central. Il ne s'y trompe jamais, l'un est un outil, l'autre un élément de jeu. Bien sûr la tour est un gadget, mais ce n'est pas qu'un gadget, et ce n'était pas gagné d'avance. Je n'ose imaginer à quel point tout ce hasard disséminé partout aurait été complexe à gérer autour d'une table s'il avait fallu pour cela utiliser des cartes, des tableaux, des dés. Ici, on se laisse porter par le destin. Et c'est tout aussi limité, car il faut un profil vraiment particulier pour s'enthousiasmer vraiment. Ce profil, c'est le mien et il n'est pas forcément majoritaire. D'une part, une résistance à toute épreuve au hasard et l'amour des jeux simples¹. Ce n'est pas *Descent* ou *Tainted Grail*, cela ne veut pas l'être. Ensuite, être resté un ado de quatorze ans pour qui les lumières et les bip-bip sont une fête À CHAQUE FOIS ! Enfin, et ce n'est pas une mince affaire ici, ne pas se ruiner pour les jeux. Comme je doute que l'éditeur fasse pour chacun d'entre vous ce qu'il a fait pour moi – me prêter un exemplaire –, il faut mettre un gros warning : à cause du coût de fabrication, c'est 120 euros la boîte de base. Ce sera peut-être même plus en boutique l'an prochain. Pour beaucoup de joueurs, selon leur profil ou leur portefeuille, c'est trop. Restent ceux qui peuvent sans se ruiner et qui sont restés – ou ont fait – des enfants. Ceux-là peuvent se régaler. J'aurais donné cher pour jouer à cette version pendant mon adolescence. Est-ce que ça fait beaucoup de monde ? J'en doute un peu. ■

1. À jouer, pas forcément à gagner.

Les dossiers

56 Portrait : Christine Alcouffe

**58 Dossier : Notre sélection
de jeux de poche pour l'été**

60 Dossier : Les Dés pimpés

64 Dossier : Le caca, c'est surpuissant



Illustration : Christine Alcouffe

PAR **U**NTITLED

Portrait : *Christine Alcouffe*

« LA FORCE DE PROPOSITION EST DU CÔTÉ DE L'ILLUSTRATION »

Le parcours pourrait sembler classique : une mise à niveau en arts appliqués, une école de dessin, des illustrations pour l'édition jeunesse et pour le monde ludique. Mais si on consacre un portrait à Christine Alcouffe, ce n'est pas seulement pour son style artistique, c'est aussi parce qu'elle a depuis quelques années une double casquette d'autrice de jeu.

« **J**'étais joueuse, bénévole à *Moi je m'en fous je triche* à Lyon, et à force d'aller en festival, de connaître du monde dans le milieu, j'ai pu par le bouche-à-oreille faire un premier jeu », explique Christine Alcouffe, qui travaillait alors déjà comme freelance. *Paper Tales*, le premier jeu qu'elle illustre avec Catch Up Games, est remarqué pour sa mécanique qui fait vieillir les personnages posés dans son tableau, mais aussi pour son esthétique marquée. Sur un fond blanc, l'illustration de couverture compose une tête couronnée avec une mosaïque de personnages présents dans le jeu, dans un style qui imite des couches de papier superposées.

FAIRE STYLE. Aujourd'hui, le monde ludique représente 50 % de son activité d'illustration. Récemment, *Mind Up* lui a permis de commencer à proposer des aspects plus graphiques : « J'étais fascinée par les lettres, à la fois forme et symbole, et qui peuvent être très variées, mais reconnaissables. Ça m'intéressait sur le plan de la recherche graphique. Au final, on est allés sur quelque chose de très grand public, moins arty et engagé que ce que j'aurais fait si j'avais eu toute liberté (par exemple en variant les typographies). Mais le challenge de faire un jeu graphique accessible à tous, et tout de même joli, était intéressant aussi. » Les monstres effroyablement mignons de *Shy Monster* et les esprits de *Yōkai* montrent des aspects anguleux, de même que sa série *Astroprints*, illustrations de signes astrologiques. C'est au final *Baron Voodoo* qu'elle considère comme son travail le plus personnel. « Travailler sur des jeux de société m'a permis d'explorer des choses plus proches de mon style naturel que si j'avais travaillé uniquement pour l'édition jeunesse, plus cadrée. Il faut un style par jeu, même si on trouve une cohérence dans l'ensemble de ma production parce que j'ai une personnalité graphique, il faut tout de même quelque chose de différent à chaque fois pour que le jeu ne puisse pas être confondu. Cela pousse à explorer des choses : pourquoi pas des animaux en découpes géométriques, mais en utilisant des taches de peinture... Je suis sans doute allée plus vite sur la recherche graphique grâce à cela. » À preuve, le récent *Nutty Business*, qui arbore un travail sur les couleurs un

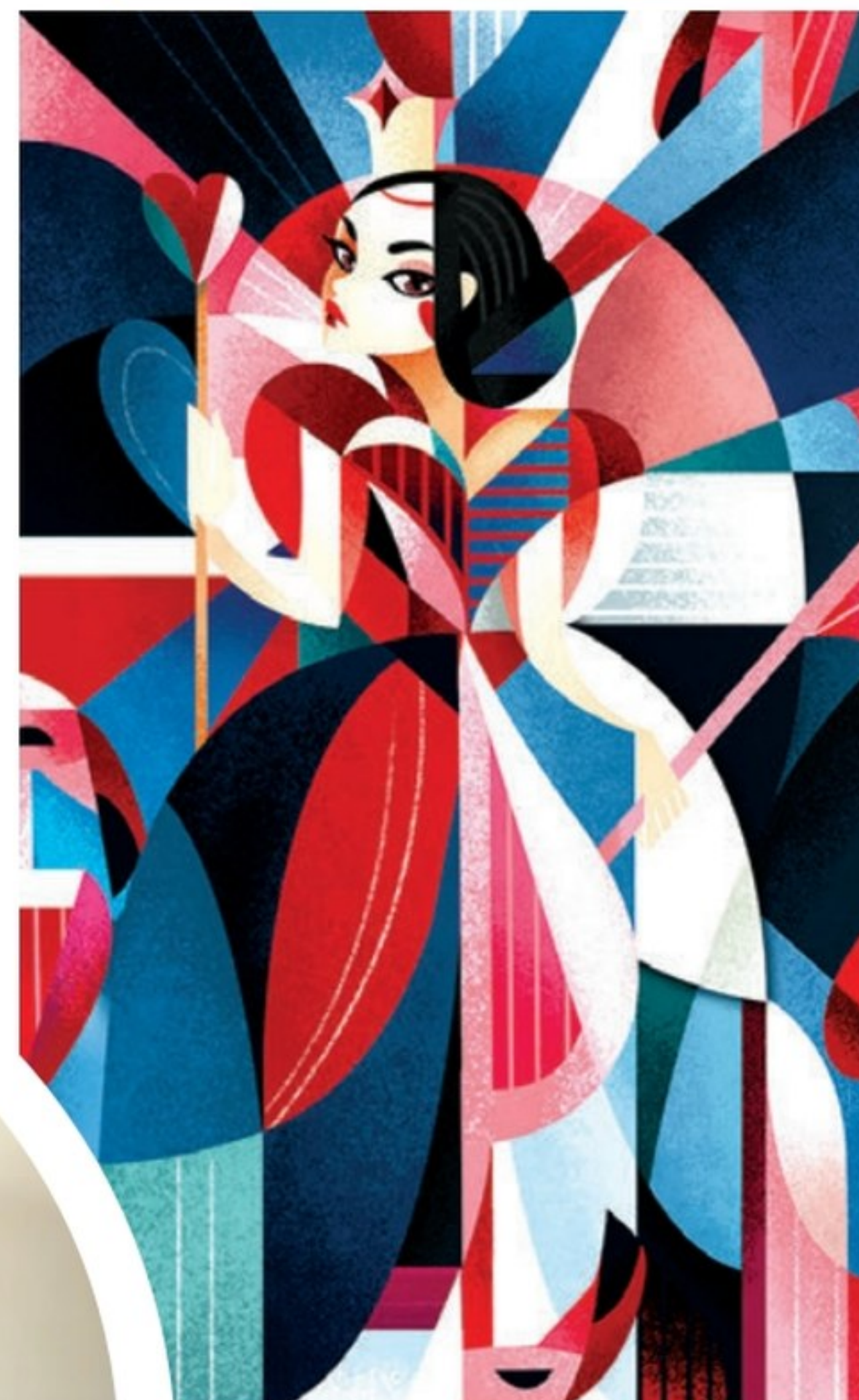
peu différent de ce qu'on connaissait de l'illustratrice, mais tout à fait cohérent avec l'ambiance film noir de ce jeu de gangs d'écureuils.

CRÉATION TOUT TERRAIN. La rencontre avec Ludovic Maublanc, son co-auteur, est déterminante. « J'ai fait des prototypes il y a longtemps, mais seule, ça ne me correspond pas vraiment de remettre à l'ouvrage mille fois la même chose pour la modifier subtilement. En illustration, j'ai dû développer le besoin et la capacité d'aller droit au but ; si on teste chaque fois dix-sept voies différentes, on ne peut pas être rentable. » Son premier jeu chez Grrre Games, *Les Contes émerveillés* (2021), est une mécanique de mémoire et de narration qui repose en grande partie

**« Je ne sais pas comment
je vivrais le fait de
recevoir des illustrations
faites par quelqu'un d'autre. »**

sur des illustrations qu'elle a d'ailleurs réalisées. Pourrait-elle travailler sur un jeu qu'elle n'illustrerait pas ? « La question s'est posée pour *Les toits de Paris*, qui arrive en août. Le jeu est un peu méchant, cela aurait pu être pertinent de le faire illustrer par quelqu'un dont le trait est plus humoristique et taquin. Mais si je n'y allais pas, je l'aurais considéré comme un renoncement, et pour de mauvaises raisons. Sur de prochains titres, cela dépendra de ce dont le jeu a besoin... Mais je ne sais pas comment je vivrais le fait de recevoir des illustrations faites par quelqu'un d'autre, et probablement de me dire que je n'imaginais pas ça comme ça ! »

LE PINCEAU PLUS FORT QUE L'ÉPÉE ? Christine Alcouffe se définit « comme artiste, et comme artisane aussi. Je travaille dans un domaine à mi-chemin entre les compétences techniques, une analyse des objets à illustrer, et une démarche graphique qui montre notre personnalité à minima, éventuellement



des idées ou une perception de la société.» Elle précise que la connaissance du milieu aide à comprendre comment l'illustration peut être la plus pertinente pour le public visé. Sur le plan des idées, « c'est souvent l'illustrateur ou l'illustratrice qui peut déterminer que tel personnage est un homme, une femme, une personne dont le genre n'est pas spécifié, qui va déterminer s'il y aura une répartition proportionnelle, militante ou aseptisée des personnages représentés, des origines ethniques, des personnes valides ou non, des personnes obèses, maigres ou avec un poids considéré comme standard. Il y a de toute façon une validation de l'éditeur autour de ça, avec les considérations commerciales et les valeurs propres de la maison, mais la force de proposition est du côté de l'illustration ». ■

■ C'est dans les vieux cons qu'on fait les meilleurs groupes

Puisque ce hors-série parle de « patient gaming », il était impossible de ne pas évoquer avec Christine Alcouffe les « Vieux cons ludiques », ce groupe d'amis qui se réunissent régulièrement avec la consigne de n'apporter que des jeux ayant vingt ans ou plus. « C'est l'occasion pour moi de découvrir tout un patrimoine de titres, des écoles de jeux différentes. Et puis cela rappelle que les nouveautés ne sont pas un but en soi, et qu'on les apprécie mieux quand on peut les resituer par rapport à ces jalons. »



PAR **T**ISSEUR DE RÊVES

Notre sélection de jeux de poche pour l'été

TOUT CE QU'IL FAUT EMMENER DANS VOTRE VALISE BLINDÉE

Si vous avez un tant soit peu roulé votre bosse dans le paysage ludique, et que vous vous considérez un « vrai » joueur, alors vous avez forcément fait face au dilemme déchirant de savoir quel jeu emmener en partant en vacances. Les forcenés embarquent leur *Battlestar Galactica* pour partir à l'autre bout du monde (ne riez pas, mon pote Magouille l'a vraiment fait), les plus raisonnables se contentent d'une boîte ou deux plus modestes. Mais pour ceux qui aspirent à la variété sans sacrifier la place de leurs sous-vêtements, il existe quelques pépites qui méritent qu'on s'y attarde un peu.

Avant de nous intéresser à quelques titres précis, penchons-nous un moment sur les éditeurs qui se sont fait une spécialité de ces jeux de poche. Le premier qui me vient en tête est *Button Shy*, édité en France par Matagot. Dans ces petites pochettes pas plus grosses qu'un porte-cartes, on retrouve des jeux minimalistes sur leur matériel (généralement une vingtaine de cartes et une règle toute fine) pour des mécaniques de jeu bien pensées. On en trouve actuellement une grosse quinzaine dans les boutiques françaises, mais le site de l'éditeur en recense plus d'une centaine, certains hélas épuisés. Bien entendu, tous les titres ne se valent pas, mais ils sont très nombreux à mériter un détour. L'autre éditeur qui s'est fait une place de choix dans l'encombrement minimal n'est autre que Oink Games. Cette entreprise japonaise publie ses jeux dans de petites boîtes toutes mignonnes, qui prennent grosso modo la taille d'un gros paquet de clopes (ne vous esquintez plus la santé, jouez à la place !). Certains titres de cet

éditeur sont devenus des classiques (*Deep Sea Adventure*, je pense à toi), mais d'autres, plus obscurs, valent qu'on y jette un œil. On trouve actuellement 9 jeux de cet éditeur en France, distribués par Pixie Games. Impossible non plus de faire l'impasse sur un cadreur du secteur. Nombre de jeux édités par Cocktail Games ont le bon goût de tenir dans des petites boîtes carrées métalliques, faciles à trimbaler, et plutôt résistantes aux intempéries (mais moins aux enfants, faut pas rêver). Une pensée également pour Oya et ses écrans petit format. Leur collection des Chewing Games est inégale, mais assez sympathique dans l'ensemble. Avec tous ces éditeurs formidables, vous avez déjà de quoi faire. En revanche, et même si vous n'avez sans doute pas besoin de cette mise en garde, je vous déconseille formellement tous les classiques dits « de poche » pour la voiture. Ces machines soi-disant magnétiques se barrent dans tous les sens, et c'est un coup à retrouver des billets format timbre-poste ou des pions style Tic Tac sous la banquette trois ans plus tard, sans parler des bagarres dantesques inter-fratrie pour savoir qui commence ou qui prend les verts. ■

On joue à quoi ?

Comme on cherche à faire les choses bien, voici un petit florilège totalement subjectif sur quelques jeux qui ont le bon goût de ne pas déformer votre sac. Le tout en moins de 350 signes à chaque fois, parce que c'est mon challenge de l'été et que je n'ai que ça à faire.

La Crypte de Sedlec (par Dustin Dubson, chez Button Shy)

18 cartes, que les joueurs vont empiler en pyramide pour faire un ossuaire. À son tour, on pioche ou on joue une carte de sa main. En fin de partie, chaque type de crâne rapporte des points selon des conditions propres. C'est rapide, malin et jouable avec des enfants pas trop jeunes. Et on attend une extension pour le 1^{er} septembre.



The Game (par Steffen Bendorff, chez Oya)

Un paquet de 100 cartes, toutes distinctes. Chacun son tour, on joue une carte de sa main sur une des quatre piles (deux croissantes, deux décroissantes), jusqu'à ce que, dans un monde idéal, toutes aient été jouées. Interdiction de parler, mais on peut faire les gros yeux. C'est vicieux, impitoyable et génial.



Hanabi (par Antoine Bauza, chez Cocktail Games)

Cinq couleurs, des cartes allant de 1 à 5 dans chacune. Il faut déterminer judicieusement comment jouer vu que... on tient ses cartes à l'envers. On est donc le seul à ne pas savoir ce que l'on a en main, et il faudra jongler avec des indices précaires donnés par ses partenaires pour déterminer la marche à suivre.



À la rigueur, vous n'avez même pas besoin d'emmener la boîte d'un jeu... On case pas mal d'éléments dans ce genre de deckbox, pour un gain de place considérable.



Quelques exemples de jeux sympas et faciles à trimballer.

Hive (par John Yianni, chez Gigamic)

Un affrontement abstrait pour deux joueurs, qui n'est pas sans rappeler des échecs un peu alambiqués. L'objectif est de faire bouger ses insectes, aux mouvements divers et variés, pour paralyser l'abeille de son adversaire. On peut le sortir littéralement n'importe où (merci les tuiles en bakélite, j'y ai joué dans un sauna).



Coin Age (par Adam P. McIver, chez Tasty Minstrel Games)

Une petite map collée sur une carte de crédit et une vingtaine de pièces de tailles différentes. À son tour on en jette quatre et on agit en fonction des faces obtenues, dans l'objectif de prendre le contrôle de territoires. Rapide, tout petit, super élégant, et il tient dans un porte-monnaie !



Palm Island (par Jon Mietling, chez Lucky Duck Games)

Pas besoin de table, on y joue dans le creux de sa main. Un petit jeu centré sur la gestion de ressources dans un petit village de pêcheurs, à base de cartes qu'on retourne dans tous les sens, jouable seul ou à deux. Un gros coup de cœur.



Q System - Sherlock (Geek Attitude Games)

Pas d'auteur unique, mais une flopée de créateurs pour des enquêtes en one-shot qui se jouent grâce à un paquet de cartes. À votre tour, jouez-en une pour donner un indice ou défaussez un élément qui vous semble inutile face cachée. Une fois toutes les cartes épuisées, répondez aux questions vicieuses le mieux possible. Efficace et recyclable.



PAR **D**JEZOUSSE

Les Dés Pimpés

Peinture, figurines et livret A

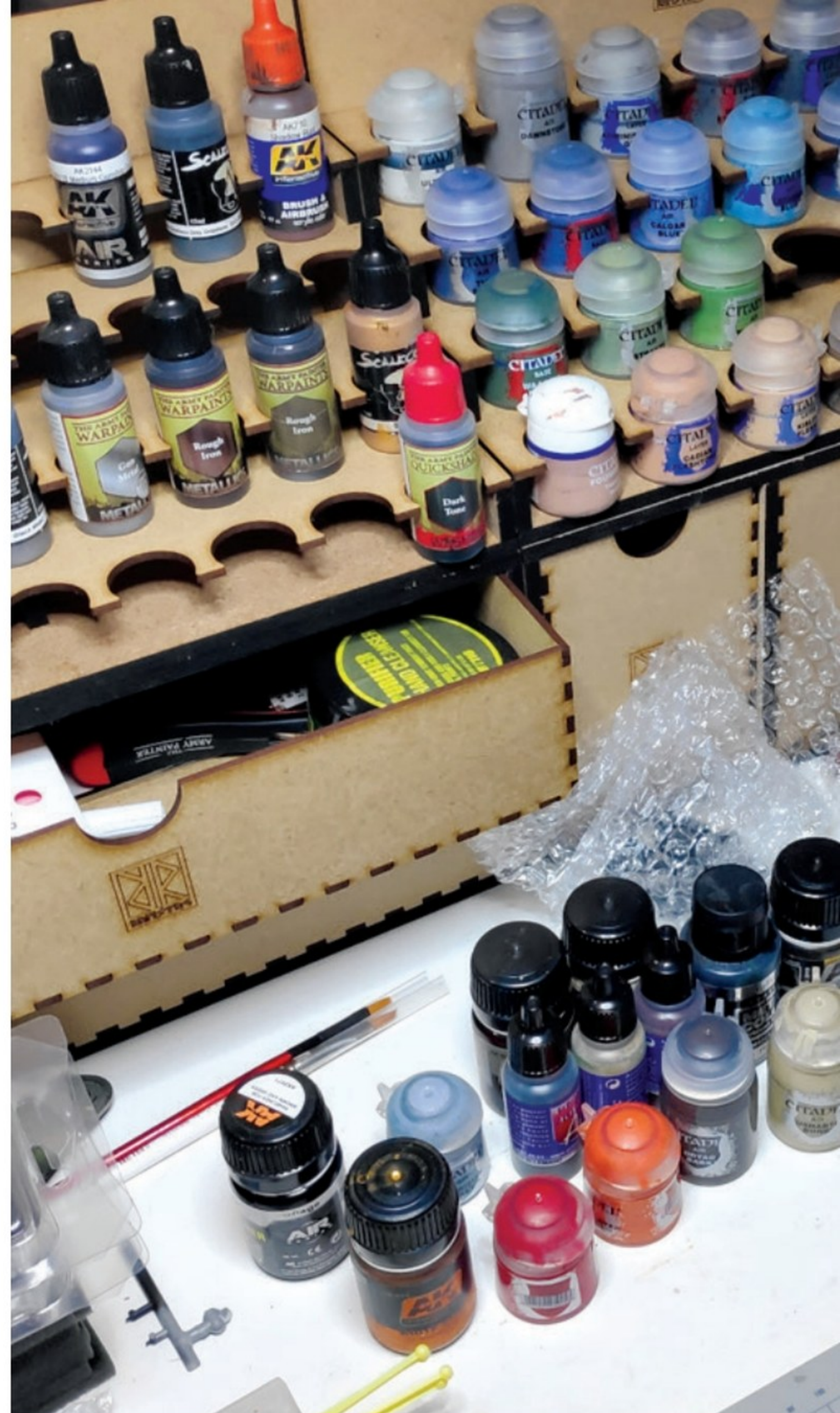
DÉPENSONS PEU, DÉPENSONS BIEN

Jouer pour pas cher, c'est bien, mais ça n'a pas vraiment de sens si c'est pour se ruiner en matériel de peinture derrière. Si notre hobby a la réputation d'être une passion coûteuse, ce n'est pas une fatalité pour autant.

■ **LA QUESTION DU MATÉRIEL DE BASE.** Beaucoup de peintres en herbe tombent dans le piège et optent pour des « packs pour débutants » qui contiennent des peintures par dizaines et des pinceaux de toutes formes et de toutes tailles. Point trop n'en faut, sachons aller à l'essentiel. Nul besoin de pinceaux à ne plus savoir qu'en faire, deux pinceaux suffisent largement : un pinceau de taille moyenne (taille 1 ou 2) avec une pointe en bon état, et un pinceau plus gros pour le travail de gros, voire le brossage à sec.

De manière générale, évitez les pinceaux synthétiques, certes moins coûteux mais surtout beaucoup moins durables : préférez-leur les pinceaux naturels. La marque Raphaël Kolinsky 8404, relativement facile à trouver, durable et abordable, est une valeur sûre que je conseille vivement.

■ **ET NIVEAU PEINTURE, ALORS ?** Là encore, inutile de multiplier les références : définissez le schéma de peinture que vous souhaitez et équipez-vous en conséquence. Inutile d'avoir trente variantes de la même couleur quand on peut réaliser ses propres mélanges sur mesure. Gardez en tête que certaines couleurs sont des *must have* (blanc, noir, métalliques, teintes de peau...) et seront avantageusement réutilisées sur plus d'une figurine. L'investissement dans une bouteille de diluant générique (comptez une dizaine d'euros pour



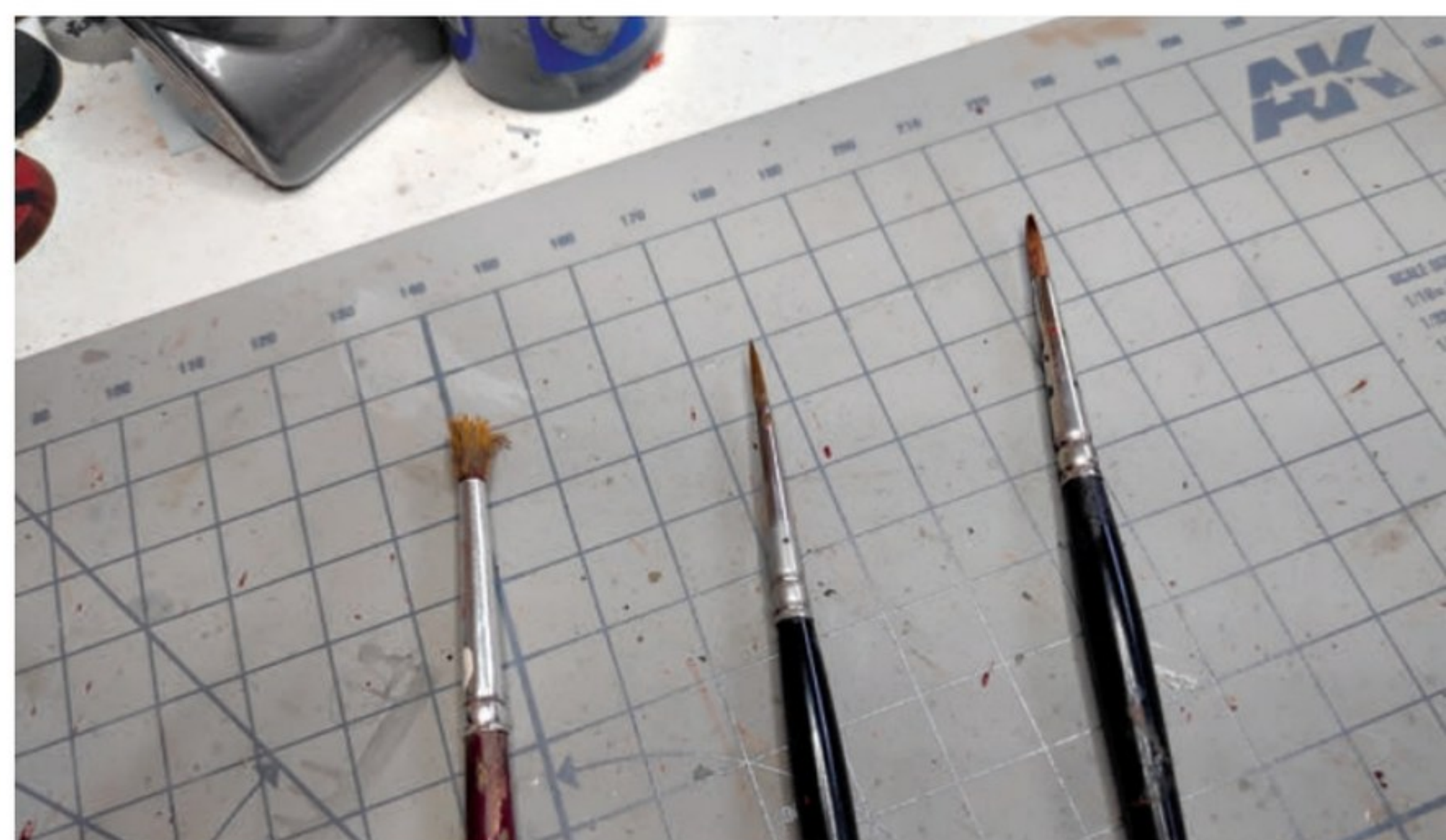
200 ml) peut également être envisagé : re-diluer vos peintures permet à la fois d'obtenir une peinture plus fluide et maîtrisable tout en économisant sur les quantités utilisées. Considérez également la gamme Contrast de Citadel comme un investissement rentable : elle est certes relativement coûteuse mais efficace pour gagner du temps et économiser des étapes de peinture... et donc des couches de peinture.

■ **FABRIQUER SA PALETTE HUMIDE : UNE SOLUTION SALUTAIRE.** Le recours à la palette humide est un bon moyen de rogner sur les coûts et d'éviter les dépenses inutiles. Son intérêt ? Économiser du temps et des ressources. L'humidité et la fraîcheur de la palette vont permettre à la peinture d'y rester fraîche et liquide beaucoup plus longtemps que sur une palette sèche classique. On évite ainsi les allers et retours continuels entre le pot et la palette (et le risque de renversement qui va avec), tout autant que le gaspillage provoqué par l'excédent de peinture qui sèche sur place, devenant ainsi inutilisable. Bien utilisée, une palette humide peut vous permettre de conserver vos peintures exploitables pendant des heures voire des jours, ce qui est plus que bienvenu, notamment en ces périodes de fortes chaleurs où la peinture



Photos : Djézoussse

a tendance à sécher en quelques minutes. Si la marque RedGrassGames en propose un modèle d'excellente facture (trouvable pour une trentaine d'euros) dont j'ai déjà parlé dans ces colonnes, sachez qu'il est très facile d'en fabriquer une soi-même avec les moyens du bord. Tout d'abord, placez une simple lavette de cuisine imbibée d'eau dans un récipient bas type tupperware. Recouvrez-la ensuite d'un papier cuisson découpé à la taille adéquate et assurez-vous qu'il adhère bien à la lingette : c'est ce papier qui servira de palette et où vous déposerez votre peinture. Par capillarité, l'humidité va remonter au travers du papier cuisson, conservant votre peinture fraîche et diluée correctement. Quand le papier cuisson est couvert de peinture, il vous suffit alors simplement de le jeter et de le remplacer. En bonus, si votre tupperware ferme, vous pourrez ainsi conserver votre peinture fraîche et utilisable pendant plusieurs jours. Pensez tout de même à changer la lavette de temps à autre si vous voyez des traces de moisissure (taches noirâtres) se former en cas d'utilisation répétée sur une longue période de temps (en général plusieurs mois). ■



■ De l'importance du recyclage

Ne jetez pas vos vieux pinceaux usagés : il vaut mieux les conserver ou les recycler. Un pinceau sans pointe sera toujours utile pour du travail grossier (pose des couches de base ou application massive d'un lavis). Coupez l'extrémité d'un pinceau ébouriffé qui a perdu sa pointe, et vous obtenez un pinceau idéal pour le brosseage à sec !



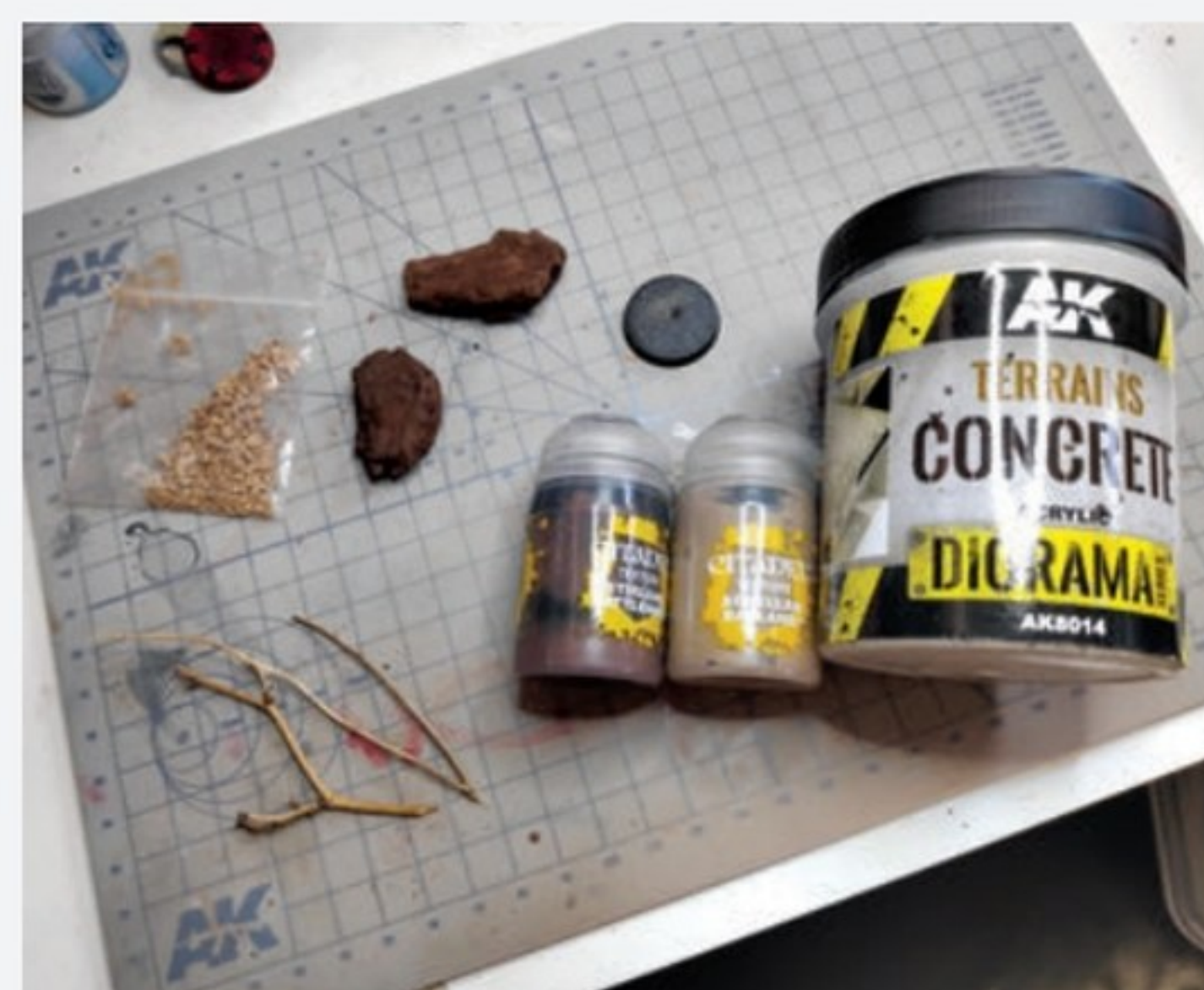
Méthodologie et économies

UN PINCEAU POUR UNE PINCE

Quand on parle peinture sur figurine, économiser constitue autant une question de gestion de ses investissements matériels que de méthodologie de travail. Mais comment peindre ses bonshommes en plastique préférés tout en pensant budget ?

Abordons ici deux méthodologies de travail destinées à produire un résultat correct rapidement tout en évitant des dépenses inutiles : l'objectif est de pouvoir poser ses figurines sur le plateau sans rougir de honte, mais aussi sans se ruiner.

■ **LA MÉTHODE EN TROIS TEMPS.** Probablement la plus générique et passe-partout des deux solutions : l'avantage de cette méthodologie de travail est que l'on distingue l'étape de la pose des teintes de base et celle des ombrages. Plus permissive au prix d'un peu plus de travail et de la nécessité d'une gamme de peinture un peu plus large, elle permet d'envisager des teintes plus riches puisqu'elle dissocie teinte de base et teinte d'ombrage, ouvrant la porte aux associations contre-intuitives ou complémentaires (par exemple, un rouge vif ombré en bleu pour obtenir un rouge aux teintes froides). Le principe est simple : après avoir sous-couché la figurine, nous allons poser toutes nos couleurs de base. L'objectif est d'obtenir des surfaces parfaitement unies. Dans un second temps, nous allons travailler les ombrages de la pièce à l'aide de lavis (la gamme Shade de Citadel est idéale pour cela) appliqués généreusement sur l'ensemble des surfaces. Enfin, une fois les lavis secs, nous allons procéder aux éclaircissements à l'aide de la teinte de base puis, lors d'un second passage, de la teinte de base mélangée à un peu de blanc.



Socler à moindre coût

Inutile de contracter un prêt sur 20 ans pour vous procurer ces socles tout faits et souvent hors de prix qui vous font rêver. Deux solutions simples s'offrent à vous pour produire vos propres socles réussis et personnalisés :

- Les pâtes texturantes, trouvables pour moins de 10 euros selon la marque et la quantité, permettent de texturer rapidement et efficacement tout socle et ont le mérite d'être durables dans le temps, vu les faibles quantités utilisées.
- La récup : observez ce qui vous entoure. Ce joli caillou ou ce morceau d'écorce ne ferait-il pas un merveilleux promontoire pour cette figurine ? Et ce morceau de paille et cette chute de polystyrène de superbes ruines industrielles ?



Photos : Djézouisse

■ **LA MÉTHODE CONTRAST.** La seconde méthode est plus spécifique car elle demande le recours à la gamme Contrast de Citadel. La spécificité de cette gamme particulière réside dans le fait qu'il s'agit d'une peinture extrêmement liquide, dont les pigments sont très concentrés, et qui vont naturellement teinter les surfaces planes tout en s'accumulant dans les creux – y produisant une teinte plus sombre en séchant. L'intérêt est double : teindre la surface choisie tout en produisant dans le même temps ses ombrages en une seule étape et en une seule couche de peinture. Seule nécessité préalable à cette méthode : l'application d'une sous-couche claire (blanche ou ivoire, par exemple). L'application est simplissime : la peinture étant très liquide, il suffit de badigeonner généreusement la surface à traiter. Une fois sec, on obtient de fait une jolie teinte proposant d'ores et déjà de chouettes variations tonales en fonction des surfaces et reliefs. Le résultat est normalement déjà très probant : vous pourriez tout à fait en rester là sans rougir. Si toutefois vous souhaitez aller plus loin, un simple éclaircissement sur les arêtes peut faire des miracles et augmenter drastiquement la précision et la lisibilité générale de la figurine. Et tout cela seulement avec quelques pots de Contrast (dans notre exemple, trois couleurs Contrast et deux pour les éclaircissements en tout et pour tout). Vous n'avez maintenant plus d'excuses pour poser sur vos tables de jeu ces vilaines figurines gris plastique ! ■



■ On est vernis

Gardez en tête qu'en cas d'utilisation de cette seconde méthode, il est plus que conseillé de vernir la figurine terminée. En effet, la nature particulière des peintures Contrast fait que ses couches de pigments sont très fines, les rendant très fragiles en cas de manipulations régulières et répétées, particulièrement sur les arêtes. Une fois le travail fini, pensez donc à passer un coup de vernis, que ce soit à la bombe ou au pinceau, afin de vous assurer que la peinture restera bien scellée sur votre œuvre.

Le caca, c'est surpuissant

QUE PENSER DES JEUX SCATOPHILES ?

Il est temps d'aborder les sujets sérieux et universels. Laissons de côté la guerre, l'inflation ou le déficit de la Sécu. Parlons caca.

Dans les rayons jeux de société estampillés « enfants » des grandes surfaces, et même si la mode semble un peu passer, trône (ha ha) encore tout un tas de boîtes colorées dédiées à la grosse commission ou à tout ce qui peut sortir d'un corps humain. Sont-ce des jeux, des jouets ? Sans entrer dans la distinction, disons qu'on y trouve les deux. Quoi qu'il en soit, nous, les VRAIS joueurs, les regardons de haut et notre dédain n'a d'égal que notre incompréhension. « *Mais bon sang, c'est quoi ces... ben ces merdes, y a pas d'autre mot ?!* » Et c'est pareil tout autour du globe ! Heureusement nous sommes là, nous les gardiens du temple, sinon le futur de nos bambins partirait à vau-l'eau. Et puis surtout, c'est dégueulasse ! À moins que cela ne soit plus compliqué que ça ? Si ça se trouve, c'est important que tout cela existe ? Peut-être même fondamental ? Naaaaan, ça ne se peut pas.

IL FAUT M'ACCEPTER TECKEL. Dites à un joueur qu'en 2011, l'un des Grand Prix du Jouet – pour ce que cela vaut, certes – a été attribué à *Toutou Rista*, et il psalmodiera sans doute quelque chose comme : « *Grmbllbl... de mon temps... grmbllbl... des jeux amusants pour les enfants... grmbllbl... comme L'Île Infernale, ça c'était bien.* » Maintenant, dites-lui que *Toutou Rista* et *L'Île Infernale* de MB, c'est le même auteur. Laissez agir et observez. C'est certain, *Toutou Rista* ne brille pas par ses mécaniques. On bourre le teckel en plastique de pâte à modeler, on lance un dé et on appuie sur la laisse, profitant au passage d'un effet sonore du plus bel effet. Si un bout de crotte tombe sur la table, on le ramasse avec sa petite pelle. Du hasard pur, avec juste une petite possibilité d'échanger sa pelle et son contenu avec celle d'un voisin. C'est d'ailleurs une constante dans ces jeux : rester basiques.

ÉTRON : L'HÉRITAGE. On croise donc lancers de dés, dextérité, hasard, ou un mélange de tout cela. *De Flushin' Frenzy Overflow*, qui éjecte de mini-toilettes un étron à attraper, à *Delivro Toilettes*, dans lequel il faut tourner le rouleau de papier toilette et appuyer sur la chasse, en espérant ne pas se faire arroser, en passant par *Don't Step in it !* (ne manquez pas l'édition spéciale « caca de licornes ») qui n'est finalement qu'une simulation de trottoir parisien, l'offre est vaste. En dehors des jeux en plastique destinés aux enfants, le caca n'entre quasi jamais dans la cour des grands. Tout

juste dans celle du « familial » ou du « entre potes potaches et bourrés ». Dans le premier cas, l'éditeur ajoute une excuse pédagogique quelconque (*Toutou Rista* pour apprendre la citoyenneté aux futurs propriétaires de chiens ? On s'étouffe). Un impératif dont la littérature jeunesse, elle, a appris à se détacher. Certains ouvrages jeunesse continuent de servir d'outils vers la propreté, mais beaucoup n'en ont cure aujourd'hui, cherchant simplement à raconter une bonne histoire et associer rigolade et jubilation de lecteur. Dans le second, et les soirées plus alcoolisées, on trouve généralement des illustrations qui font le grand écart : c'est soit kawai-caca, soit crado-caca. Rarement inoubliable.

PAS QUE DES BOUSES. Il y a, comme toujours, des contre-exemples. *Kikafé?*, un jeu de défausse rapide, ne s'embarrasse pas d'un message pour les petits (voir encadré). Dans *PRRRIT...* les illustres Bruno Cathala et Ludovic Maublanc mettent leur talent au service du thème du pet. Dans *Dungeon Petz*, un jeu de placement d'ouvrier plus costaud qu'il n'y paraît, il faut tenir compte des déjections dans notre animalerie spécialisée pour maîtres de donjons. Dans *Pecunia non olet*, il faut

Être dégouté, que ce soit par du caca ou par les actes d'un tueur en série, est ce qui nous distingue de la mouette.

(littéralement) gérer les besoins romains. Et que dire de *Los Mampfos*, un superbe jeu de mémoire où les pions figurent à la fois l'avoine mangée par des ânes-tirelire et leur crottin, nommé en 2006 au Spiel des Jahres enfants ? Mais, souvent, nos déjections ne sont traitées que sous deux angles : comme éléments secondaires, le « petit plus » rigolo d'un jeu plus classique, ou comme thème central pour les bambins, mais sans trop savoir pourquoi. « Idiot et dégueulasse », disent les détracteurs, « régressif » campent les autres, et tout s'arrête là. Personne, jamais, ne s'intéresse à un point central : si c'est répugnant, c'est le propre de l'homme. Ah oui, je sors les grands mots, mais j'ai une raison : ce ne sont pas les miens.



Photos : Helge Rehwald

Toutou Rista



Trois questions à Jonathan Favre Godal

Canard PC : Bonjour Jonathan, allons droit au but : le caca, ça fait mieux vendre ?

Jonathan Favre Godal : *Kikafé?* est mon jeu le plus vendu, mais est-ce grâce au thème ou à sa mécanique, ses illustrations, son format, son prix ? Je ne saurais dire. Par contre, le jeu a moins bien marché aux États-Unis, alors qu'ils ont choisi de tout miser sur le thème du caca. Là-bas, la boîte elle-même est en forme d'émoticône caca !

Beaucoup de jeux ou de jouets autour du thème pipi-caca ajoutent, parfois comme une excuse, un message éducatif, quel qu'il soit. Ce n'est pas le cas de *Kikafé* : un choix délibéré ?

Au départ, il y avait plusieurs bêtises d'animaux : chaussures mâchouillées, vases cassés... et, bien sûr, la crotte au milieu du salon. L'éditeur a choisi de tout concentrer sur le caca, et je ne m'en plains pas. J'assume totalement le côté régressif de mon jeu, même si je trouve ce mot très péteux. Cela fait du bien.

Est-ce que vous pensez que le caca, sujet important, mériterait d'être – aussi – mis en avant dans des mécaniques de jeux destinés à un public plus adulte ? Qu'est-ce qui retient les auteurs ?

À chaque âge son aspect régressif. Je ne suis pas sûr que la thématique du « caca » soit intéressante pour des joueurs plus âgés. Il y a tellement de thèmes à aborder. Cela dit, un jeu sur le « He-Gassen », une sorte de bataille de pet dans le folklore japonais, pourrait être inspirant. D'ailleurs, le sympathique jeu vidéo *Buissons* [NDLR : du non moins sympathique Géraud Zucchini] a effleuré cette thématique.



Colle ta crotte !



Don't step in it !



ÇA SENT LA ROZIN. Filons en Pennsylvanie. Dans sa célèbre université, Paul Rozin enseigne et cherche depuis plus de cinquante ans. C'est une sommité, surtout connue pour son travail sur le dégoût, notion dont il a presque tout défriché. Son analyse montre une évolution culturelle, faisant passer le dégoût d'une pure réponse corporelle de rejet alimentaire à une sensation beaucoup plus large. « Il est difficile d'imaginer une civilisation et une culture sans dégoût, sans le sens de ce qui est inapproprié. Si l'on pouvait imaginer une personne exempte de dégoût, il serait difficile d'imaginer comment elle pourrait être distinctement humaine. C'est lié à la sensibilité moderne, c'est le signe de la civilisation », explique-t-il. Comme l'écrit le New York Times, « si la fonction initiale du dégoût était d'être un morceau de ruban adhésif de sécurité collé sur nos bouches, le ruban s'est, au fil du temps, enroulé autour de nos autres orifices (pour réguler l'activité sexuelle) et de nos esprits (pour réguler l'activité morale) ». D'autres universitaires, comme William Ian Miller, ont même précisé qu'« on ne peut pas être dégoûté sans savoir qu'on l'est. De même, il n'existe aucune preuve évidente que les animaux éprouvent du dégoût. Le rejet, oui. L'aversion, oui. Mais la capacité d'être dégoûté est humaine et humanisante ». Bref, être dégoûté, que ce soit par du caca ou par les actes d'un tueur en série, est ce qui nous distingue de la mouette.

CACATHARTIQUE. Pourquoi je vous parle de ça ? Pas pour réciter Wikipédia, mais parce que le professeur Rozin en a aussi tiré le fascinant concept de « masochisme bénin », que la journaliste du *New York Times* résume comme « toute expérience agréable non pas en dépit de son caractère désagréable, mais à cause de ce caractère désagréable. Les films d'horreur, les montagnes russes [...] et les romans tragiques entrent tous dans cette catégorie. Je pense à d'autres cas particuliers, comme l'acupuncture ou les films de John Waters ». Et voilà. On y est : laisser les plus jeunes jouer avec des jeux de société dans lesquels on attrape des étrons volants, on se fait asperger d'eau de la cuvette, on marche dans des crottes en pâte à modeler, on se fait péter dessus par un teckel n'est pas qu'un « plaisir régressif » ou « un truc de mômes ». C'est profiter du fait que « notre capacité à résister à des menaces sans danger nous procure un sentiment gratifiant de maîtrise. C'est une méta-expérience ». Oui madame, rien que ça. Peut-être est-il temps de cesser de jouer les gardiens du temple, de laisser les plus jeunes s'amuser et demander Cacaniche pour Noël sans leur faire les gros yeux. Oui, ces jeux devraient être plus travaillés, mais ils en tirent la même expérience et le même plaisir que nous dans nos loisirs. Je connais plein de jeux qui ne provoquent pas la moitié de cela. ■

JEUX DE RÔLE

CHRONIQUES

68 DOSSIER : INCARNER DES ENFANTS ET DES ADOS

72 DOSSIER : UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE PRÉPARÉE PAR UNE IA

76 RÉTRO : TOON

TESTS

79 AVENTURES À PLUMES

79 L'INSURRECTION

DANS LES TUYAUX

80 ROOT - LE JEU DE RÔLE

82 YAZEBA'S BED AND BREAKFAST



Incarner des enfants et des ados

OU COMMENT SE METTRE LE MONDE ADO

On parle beaucoup d'animer des tables de jeux de rôle pour enfants et adolescents, moins de reconnaître que ces êtres humains en formation peuvent être de vrais personnages, intéressants à incarner. Tour d'horizon avec l'aide de deux auteurs de jeux : Vivien Feasson, à l'origine de l'univers de l'Averse, et Nils Hintze, qui a travaillé sur *Tales from the Loop*.

Incarner un enfant est en théorie possible dans la plupart des jeux, mais pas simple quand le système lie l'âge aux points d'expérience. « *Est-ce qu'on a vraiment envie de jouer quelqu'un qui n'a pas vraiment de talents héroïques au sens rôliste du terme, dans des aventures où on passe notre temps à demander des jets de dés ?* », s'interroge Vivien Feasson. Même si la discrétion ou l'agilité peuvent être un atout, le personnage sera coincé dans un univers conçu pour les adultes et mis face à des interdits qui seraient pour d'autres des formalités. Être un enfant, c'est avoir des limites et répondre à une autorité. On peut imaginer un orphelin, mais sera-t-il pris au sérieux par le capitaine de la garde ? Pour autant, intégrer un tel personnage dans une troupe d'adultes ne

Nous avons revisité les petites brutes de nos enfances, les pagers, le son d'un modem qui se connecte, les profs absents, le premier amour.

manque pas d'intérêt. C'est d'ailleurs un trope répandu en fantasy, avec des jeunes gens appelés à devenir des héros, en apprentissage auprès d'un ou plusieurs mentors. Cela générera sans doute des échecs aussi importants pour l'histoire que ne le serait une réussite éclatante, et les relations entre personnages ne pourront qu'évoluer au fil de l'histoire. Cela peut également être intéressant de former des groupes de jeunes dans des univers non prévus pour cela, et de naviguer ensemble face aux difficultés que cela engendre. Un âge minimum permettant une certaine autonomie reste cependant recommandé. Lorsqu'on quitte les jeux traditionnels dont les fiches sont gérées avec les mêmes compétences pour tous, il est souvent plus simple de donner une vraie profondeur à des personnages enfants ou adolescents définis par des « traits » libres. Faye et Amiel, les deux enfants

de *Montségur 1244*, ont sans doute plus de chances de s'en sortir que les cathares adultes moins malléables. Un personnage de *Pretenders* pourrait être un dieu millénaire dans un corps d'enfant, avec la psychologie d'une petite fille de cinq ans.

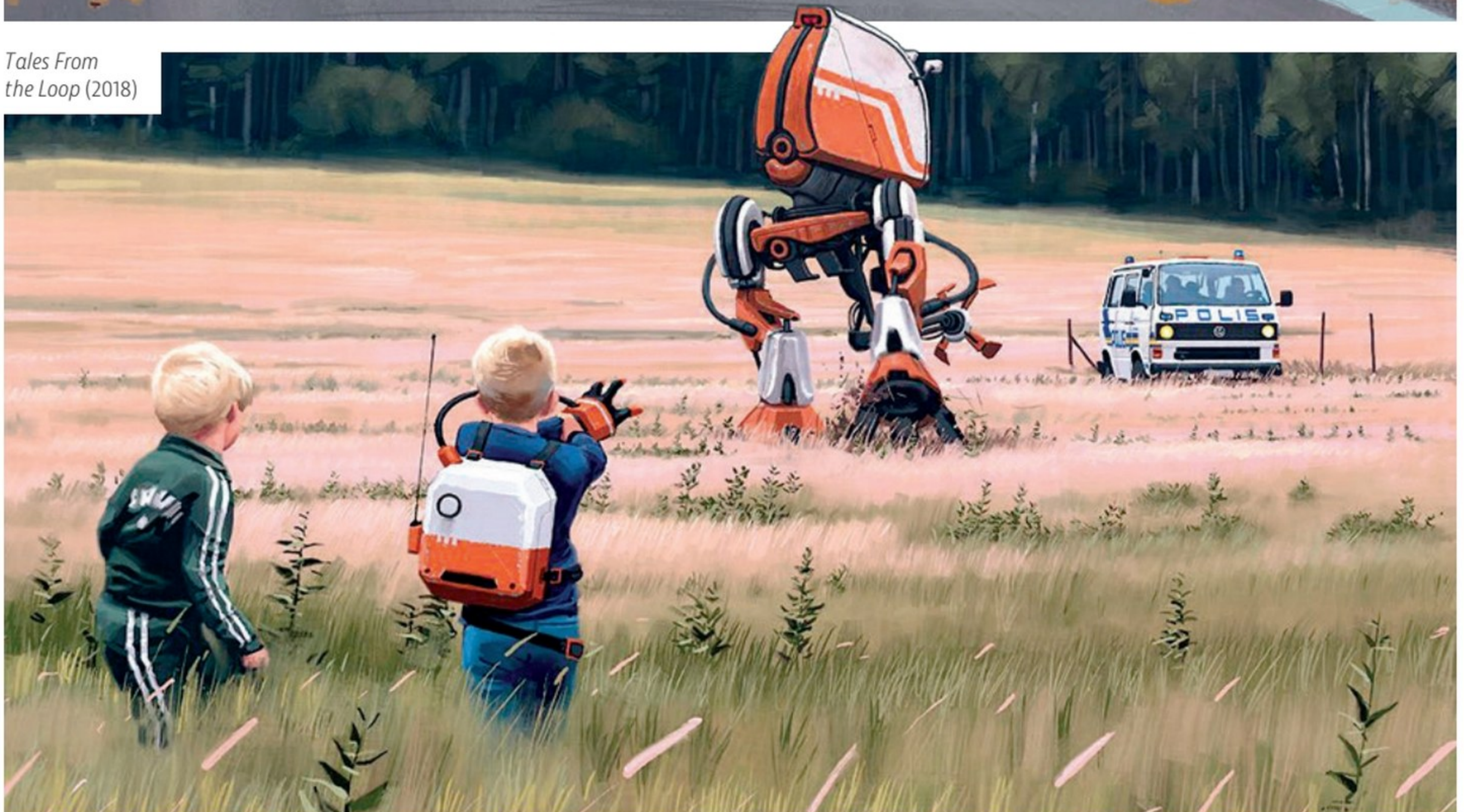
KIDS ON SPIKES. La vague issue de *Stranger Things* et reprenant les codes des films Amblin se retrouve souvent sur les tables d'ados. Nils Hintze en est le premier étonné : « *Je pensais qu'il fallait la perspective des années passées pour vraiment percevoir les thèmes de sa propre enfance et adolescence et être curieux de les réexplorer en jeu. Clairement, j'avais tort !* » En tout cas, d'un point de vue adulte, l'expérience est passionnante. *Alice is Missing*, de Spencer Clarke, qui se lance sur un outil de chat, est entre autres l'occasion de jouer avec la langue, celle de nos souvenirs ou celle qu'on suppose celle des jeunes d'aujourd'hui, ce qui peut créer un décalage fascinant entre l'usage de smileys et gifs dans la conversation et les enjeux dramatiques en place. Le décalage a de nombreuses vertus, par exemple lorsqu'un enfant de *Perdus sous la pluie* craint que les glutens ne l'attaquent s'il mange du pain : « *Il y a une espèce de double jeu, un plaisir à jouer le personnage qui ne veut pas comprendre et affirme des choses dont on sait qu'elles ne sont pas vraies* », explique Vivien Feasson. « *Libreté est une forme de post-apo, mais avec une certaine naïveté. On prend des éléments du monde adulte et on les vide de leur sens. Cela apporte aussi un regard sur notre monde.* » Cela peut aussi faire ressortir la cruauté de l'univers, avec un contraste entre naïveté enfantine et noirceur ambiante. C'est avant tout la réflexion sur ce qu'est être adulte qui a poussé l'auteur à inventer l'univers de l'Averse. « *En grandissant, on se rend compte qu'on a vieilli, mais jamais eu ce basculement où l'on est devenu adulte responsable. On a les mêmes peurs, les mêmes incompréhensions, et pas plus de réponses aux questions importantes.* » L'expérience permet aussi une certaine catharsis. « *Il y a eu beaucoup de sessions où nous avons ri, pleuré. Nous avons revisité les petites brutes de nos enfances, les pagers, le son d'un modem qui se connecte, les profs absents, le premier amour, etc. Et nous avons souvent de longues discussions après la partie. C'est exactement ce que j'aime dans le jeu de rôle* », détaille Nils Hintze. ➤

Things from the
Flood (2020)



© Simon Stålenhag

Tales From
the Loop (2018)



© Simon Stålenhag

Exploirateurs de Bruines (2021)

© Willy Cabourdin



LA PEUR AU CENTRE. *Tales from the Loop* propose d'incarner des enfants, puis des adolescents dans *Things from the Flood*. « *Tales* est sur l'équilibre entre l'ennui de l'enfance, le fait d'être protégé et contenu, mais tout en étant au bord de la liberté et de l'aventure... sans y être vraiment préparé. Les dangers sont effrayants, mais pas mortels. À la fin, vous rejoindrez toujours votre lit pour être bordé par vos parents. » Ne vous y méprenez pas : les univers des jeux qui proposent d'incarner des jeunes sont loin d'être tous enfantins ou sûrs. *Perdus sous la pluie* est très sombre, avec un seul enfant qui a une chance de s'en sortir. *Alice is Missing* et *Green Dawn Mall* (Côme Martin) racontent la recherche d'un ami disparu, qui peut être retrouvé mort. *Monsterhearts* d'Avery Adler propose d'incarner à la fois des adolescents et des monstres, et son aspect Bitlit ne doit pas faire oublier que les personnages vivent des enjeux vitaux, comme ceux de *Bliss Stage* de John Harper, qui pilotent des mechas pour

Les enfants créent un héroïsme plus mitigé, on sent que les personnages galèrent, l'expriment, ils ont mal, ils ont peur.

explorer un monde extrêmement dangereux. La différence tient surtout à la façon dont les joueurs et joueuses vont s'autoriser à exprimer les émotions des personnages. « Je voulais parler de peurs ou de besoins d'adultes, mais que le prisme de l'enfance rende logique de les exprimer, explique Vivien Feasson à propos de toute la série de l'Averse. Je ne vois pas trop de gens accepter de jouer des adultes qui afficheraient ces émotions-là, ça sonnerait un peu étrange. C'est le classique du groupe d'aventuriers héroïques qui n'a peur de rien, quand ils sont face à quelque chose de dangereux, ils lui rient au nez. Les enfants créent un héroïsme plus mitigé, on sent que les personnages galèrent, l'expriment, ils ont mal, ils ont peur. S'ils triomphent de l'adversité, c'est encore plus méritant. *Exploirateurs de Bruines* est inspiré de *Donjons et Dragons*, mais rien qu'en disant "c'est des gosses", on voit des différences d'attitude drastiques chez les joueurs. Cela les rend

capables de fuir un endroit qui a l'air dangereux plutôt que de forcément aller au bout. »

ADOS, L'ESSENCE. L'adolescence prolonge ces émotions brutes et l'exacerbe par le grand bazar des hormones. « Ce qui est important, c'est que votre personnage soit pris dans une transition explosive », explique Avery Adler dans *Monsterhearts*. Pour Nils Hintze, « les problèmes sont plus dramatiques et les conséquences plus sérieuses. Les corps changent, Papa et Maman se disputent et se séparent, vous êtes amoureux de votre meilleur ami, et le samedi soir lors d'une fête, vos amis vous provoquent pour que vous fassiez des choses qui sonnent comme une mauvaise idée. Les dangers sont réels, quelqu'un pourrait mourir ». S'ajoute à cela un monde où tout est cassé, la technologie prometteuse de *Tales from the Loop* comme votre foi dans les adultes. « Quand on joue des adolescents, c'est moins intéressant de jouer sans adultes. Le conflit est plus central et intéressant », précise Vivien Feasson. La question de la sexualité est difficile à éviter avec ces thématiques. Elle est d'ailleurs centrale dans *Monsterhearts*, où le hasard déterminera par qui vous êtes attiré(e), afin de ne pas laisser les joueurs et joueuses dans leur zone de confort... puisque les ados ont rarement droit à un tel repos.

ENFANCE, J'OUBLIE TOUT ? Comment incarner ces âges dont notre souvenir est parcellaire, sans trop caricaturer ? Les stéréotypes seraient au final plus une source d'inspiration qu'un problème. « C'est amusant de jouer avec les clichés qui existent sur les jeunes dans les années 1980-90, les geeks, les gothiques, les sportifs... », énumère Nils Hintze. Vivien Feasson est parvenu à la même conclusion : « Quand j'ai commencé *Libreté*, qui se joue en campagne, les personnages étaient un peu brouillon. Du coup j'ai proposé des archétypes : la victime, la brute, le leader, le bizarre... Cela donne des personnages un peu plus caricaturaux que de véritables enfants, mais plus intéressants à jouer. On crée facilement des problématiques autour, et chaque joueur ou joueuse apporte ses nuances. Au final, quand on est dans la fantasy ou la SF, les personnages sont rarement si réalistes ou nuancés. » Loin d'être un jeu d'enfant, incarner des enfants et des ados permet d'explorer des thématiques complexes et de vivre des aventures explosives. Certains disent à Vivien Feasson trouver la lecture de ses jeux passionnante, mais ne pas souhaiter jouer des enfants, parfois par réticence à faire souffrir ce type de personnages. Mais si l'expérience vous tente, elle est riche à découvrir. ■

Libreté (2017)



© Mathieu Chevalier



Exploirateurs de Bruines (2021)



© Willy Cabourdin

J'ai testé pour vous : une partie de jeu de rôle préparée par une IA

ET C'ÉTAIT PALOUF

À l'heure de la démocratisation des IA dites « génératives », certains pensent que ChatGPT s'apprête à remplacer les auteurs, les développeurs, les artistes et même les élèves de cinquième B du collège Abel Minard de Dijon – simplement parce que l'IA écrit de meilleures rédactions qu'eux et n'a pas besoin de rappeler qu'elle a « les cramptés » à chaque fois qu'elle s'adresse à un être humain.

Il n'a pas fallu attendre longtemps avant que certaines communautés rôlistes s'emparent du sujet, en évoquant les possibilités permises par ces nouveaux outils capables de créer des montagnes de texte en l'espace de quelques secondes. Porté par une rigueur journalistique sans faille et une passion pour l'investigation d'intérêt discutable, je me suis donc mis en tête d'organiser une partie de jeu de rôle avec des amis en demandant à une IA de faire le travail à ma place. L'idée étant de savoir si, oui ou non, ces nouveaux outils génératifs étaient aussi révolutionnaires que pouvaient le prétendre certains enthousiastes. À lire certains avis, on pourrait croire que l'intelligence artificielle a le pouvoir de tout faire plus vite, parfois sans le moindre effort humain. Sur YouTube et quelques forums spécialisés, on trouve tout un tas de rôlistes qui expliquent comment ChatGPT peut par exemple créer un univers, des personnages ou une histoire qui tient la route, facilitant (du moins en théorie) le travail des MJ. Pour certains joueurs, c'est un véritable fantasme de ne plus avoir à passer des heures à préparer des cartes, des personnages et des quêtes avant une session de jeu, et de laisser l'ordinateur faire le travail.

CTRL, MAGE, SUPPR. Il y a même la possibilité d'aller beaucoup plus loin : on parle beaucoup des outils génératifs qui créent du contenu écrit (ChatGPT en est un bon exemple) mais l'IA pourrait également créer du support visuel pour les parties, en générant des images de décors fantastiques, de PNJ ou de créatures rencontrées en jeu. Midjourney, l'outil de génération d'images qui fait couler beaucoup d'encre à cause des dangers qu'il présente en matière de désinformation, est ainsi utilisé au sein de certains cercles de rôlistes pour créer des images uniques pour chaque partie.

Même chose pour la musique, qui peut elle aussi être composée par une IA sur des outils accessibles gratuitement. En réalité, des fanatiques estiment que tout ou presque peut être créé par un ordinateur, et qu'un MJ pourrait presque animer une session sans avoir rien préparé. Il est tout à fait terrifiant de se dire qu'il est possible de confier tout ce travail à une IA qui, rappelons-le, n'est parfois pas

foutue de générer une photo avec un humain qui n'aurait pas douze doigts à chaque main. Le gros du travail de MJ, en dehors de l'animation, c'est de se préparer à la plupart des éventualités et adapter rapidement la suite de l'aventure aux décisions des joueurs, parce qu'ils finiront inlassablement par parler à ce PNJ qu'on n'a pas eu le temps d'écrire, ou par visiter la seule section du monde qui n'a pas de carte. Et ça, c'est difficile de penser qu'un outil puisse le faire aussi bien qu'une vraie personne, avec cinq doigts.

A PLUS QU'À JOUER. Je n'ai pas demandé à ChatGPT d'officier en tant que MJ : il n'en est absolument pas capable. Lorsqu'on lui demande d'animer une partie qui peut s'étaler sur des heures, le pauvre a du mal à suivre. Il va plutôt vous sortir une sorte de mauvais *Livre dont vous êtes le héros*, avec deux ou trois choix possibles et un univers aussi inspiré que le dos d'une boîte de Smecta. Pire encore, il n'est pas capable

Des problèmes éthiques évidents

Alors oui, les IA peuvent générer tout un tas de trucs si on sait comment leur parler. Mais si les artistes, photographes, créateurs ou encore écrivains ont un problème avec ces outils, ce n'est pas uniquement par peur qu'on leur « vole leur travail ». C'est surtout parce que ces outils s'appuient sur une gigantesque base de données basée sur des œuvres disponibles sur Internet depuis des dizaines d'années, et que cela pose une question éthique majeure. Peut-on s'enthousiasmer d'un outil qui imite et recrée à partir d'un travail existant, sans jamais en créditer les auteurs ? Plus inquiétant encore, on peut aussi demander à une IA d'imiter directement le style d'un artiste, sans jamais avoir besoin d'en mentionner le nom où que ce soit. On dit souvent que cette technologie n'en est qu'à ses débuts, et que ses capacités vont s'améliorer année après année – c'est sans doute vrai, mais d'un point de vue purement juridique, c'est déjà le chaos absolu.

Des images générées par Midjourney avec le prompt « L'illustration d'une forêt aux arbres faits d'émeraude, des créatures magiques sont tapies dans la pénombre, plan large, fantasy, médiéval ».



Malachor, le sorcier corrompu et antagoniste principal de la quête, est une figure imposante et sinistre. Il se tient droit, revêtu d'une robe sombre et ornée de motifs occultes. Sa peau pâle contraste avec ses yeux perçants, dont la lueur démoniaque inspire à la fois la crainte et la fascination. Ses cheveux noirs et emmêlés tombent en cascade autour de son visage, accentuant son apparence troublante. Des tatouages ésotériques couvrent une partie de son corps, révélant l'étendue de ses connaissances en magie noire.

Malachor est issu d'une lignée de sorciers renommés, mais son parcours l'a conduit sur une voie sombre et corrompue. Autrefois, il était un étudiant prodige dans les arts mystiques, reconnu pour sa maîtrise des sortilèges interdits. Cependant, sa soif de pouvoir et son ambition dévorante l'ont progressivement détourné de la voie de la sagesse.



TheAIWizard

@TheAIWizard 4,28 k abonnés 16 vidéos

En savoir plus sur cette chaîne >

S'abonner

ACCUEIL

VIDÉOS

SHORTS

PLAYLISTS

COMMUNAUTÉ

CHAÎNES

À PROPOS

Q

>

Les plus récentes

Populaires

Les plus anciennes

Using AI to Build a Grimdark World

3,6 k vues · il y a 4 mois

Atmospheric illustrations for your D&D world using AI

21:59

ChatGPT writes a D&D Adventure module - Part 4

3,8 k vues · il y a 4 mois

OpenAI announces paid ChatGPT Plus, but free service continues.

3,9 k vues · il y a 4 mois

ChatGPT writes a D&D Adventure module - Part 4

24:32

ChatGPT writes a D&D Adventure module - Part 4

29:15

Can Hasbro really replace your D&D DM with AI?

8:04





Des images générées par Midjourney avec le prompt « L'illustration d'une immense ville médiévale emmurée et gardée par des soldats, avec une taverne, une église et quelques maisons ».

de se souvenir de longues conversations, à cause d'une limite de « tokens » qui supprime automatiquement les précédents messages d'une conversation. J'ai invité mes amis à une session *one-shot*, en leur expliquant que l'intégralité de la partie serait créée par une intelligence artificielle. Ils m'ont d'abord détesté, puis insulté, mais ont accepté de se prêter au jeu. J'avais besoin d'un univers, de personnages, d'une quête susceptible de les occuper pendant deux bonnes heures et de quelques illustrations à utiliser.

DESSINE-MOI UN DRAGON. ChatGPT a posé les bases de mon univers de jeu : une campagne unique et accessible, qu'on pourrait suivre sans s'embarrasser de règles trop compliquées. Ça tombe bien, l'outil connaît assez bien le lexique

C'était sans doute la pire partie de jeu de rôle de ma vie, parce que je n'étais pas assez préparé pour laisser aux joueurs la place de s'amuser.

de la fantasy et est même plutôt familier des règles basiques de *D&D*. Je lui ai ordonné d'imaginer « un univers fantasy riche et foisonnant, composé d'une capitale et de plusieurs régions à l'identité unique », puis de rédiger plusieurs paragraphes de présentation. En quelques secondes, il avait imaginé tout un univers qu'il a appelé « Les Terres d'Ether », avec sa majestueuse cité d'Aetheria bordée d'une forêt enchantée peuplée de petites fées, et d'un grand désert nommé « Les Sables d'Éternité ». C'est très bien qu'il ait pu écrire tout ça en seulement dix secondes, mais soyons francs : on s'emmerde quand même pas mal. C'est là qu'on entre dans la véritable meta : la guerre du prompt. Si on demande à l'IA de créer un univers de fantasy, elle va s'inspirer des œuvres les plus connues et livrer quelque chose à base de « voleurs cupides », de « mages d'arcane », de « valeureux aventuriers partis à la recherche de secrets enfouis », et bla, et bla. Pour créer des choses originales, il faut réfléchir à un bon prompt – cette petite phrase qu'on écrit dans le chat pour indiquer à l'outil ce qu'il doit faire.

LE SOULÈVEMENT DU MACHINE-LEARNING. Quand quelqu'un vous dit qu'une IA peut « faire le travail à votre place », ce n'est pas tout à fait vrai non plus. Ce n'est effectivement pas vous qui allez créer l'univers, mais vous allez passer presque autant de temps à modifier l'agencement des mots dans une phrase pour que l'outil comprenne précisément ce que vous avez en tête. À titre personnel, j'ai passé plus de temps à pallier les failles de la technologie qu'à véritablement me faire aider dans la préparation. Quand je lui ai demandé d'imaginer une quête et un antagoniste pour cette aventure, il a créé l'un des pitches les plus insipides que j'aie pu lire dans une partie de jeu de rôle. Le méchant Malachor, vêtu d'une robe sombre ornée de motifs occultes, qui veut libérer un vilain dragon et puiser dans les forces des ténèbres pour dominer le monde. Une quête sommaire et pas franchement intéressante, mais qui avait surtout un défaut : elle n'était pas préparée pour faire face aux décisions des joueurs. J'aimerais vous dire que la partie s'est bien passée, que j'avais tous les éléments nécessaires pour accompagner les joueurs et m'adapter à leurs actions. Mais c'est plutôt l'inverse qui s'est déroulé : dès que mes amis ont décidé de sortir des sentiers battus, j'ai dû improviser et l'IA ne m'était plus d'aucune aide. On s'est retrouvé à jouer une partie en improvisation quasi totale, parce que je n'avais pas assez de ressources pour leur faire visiter une maison, une grotte ou une école de magie. C'était sans doute la pire partie de jeu de rôle à laquelle j'aie joué de ma vie, parce que je n'étais pas suffisamment préparé pour laisser aux joueurs la place de s'amuser. Le seul intérêt que j'ai trouvé à l'intelligence artificielle pour l'instant, c'est de créer des illustrations en rapport avec l'univers que m'a imaginé ChatGPT. Imaginer à quoi ressemblerait cette Forêt d'Émeraude, la capitale d'Aetheria ou ce fameux Malachor, sans avoir à piocher des images sur Internet. Ça s'arrête à peu près là : Midjourney est par exemple incapable d'imaginer une carte cohérente et utilisable dans un JDR.

C'est peut-être ça, la morale de cette idée nullissime. Tout ce temps gâché à essayer de lui faire imaginer un univers original et cohérent, j'aurais pu l'employer à le faire moi-même. Le facteur humain finit toujours par réapparaître à un moment ou à un autre, et ce n'est d'ailleurs pas pour rien que l'IA s'appuie sur des centaines de millions d'œuvres, de livres ou de peintures créées par des gens avec cinq doigts. Ce n'est pas elle qui nous aide à aller plus vite, c'est nous qui avons passé des milliers d'années à lui mâcher le travail en lui offrant notre labeur sur un plateau d'argent. ■

TON OUTIL DE PC SUR MESURE



CONFIGOMATIC

by topachat

NOUVELLES FONCTIONNALITÉS
TOUJOURS **100% COMPATIBLE**



Configure ton PC sur
www.ConfigoMatic.com

Toon

ENGAGEZ-VOUS DANS L'ACME

PAR PERCO

Allez, ça suffit avec les jeux vidéo. Parlons jeux de rôle et de l'époque bénie où les ordinateurs et les consoles balbutiaient et ne détournaient pas notre belle jeunesse de ces activités saines avec des D6. Lâchons nos PC et parlons de... Warren Spector ?!

Hé oui, Warren le vénérable, le papa de Deus Ex. Car, avant de redéfinir ce qu'allaient être les *immersive sims* et de nous enlever les petites roues, il a co-créé l'un des jeux de rôle les plus originaux de son époque. Oh, rien de révolutionnaire ou de parfait, mais un petit bonbon qui est resté dans l'esprit des joueurs de l'époque : *Toon*.

JE LE PRENDS COMME UN DAFFY. Rien ne prédestinait *Toon* à devenir un jeu de rôle complet. Au départ, son créateur Greg Costikyan avait simplement pensé à écrire un article ou une aventure unique dans le magazine *Fantasy Gamer*. L'idée venait du designer Jeff Dee et de discussions avec d'autres auteurs au sujet des thèmes et genres jamais encore abordés par les JDR. Tout le monde semblait d'accord sur un point : les cartoons en jeu de rôle, c'était impossible, trop compliqué. Visiblement, Greg l'a pris comme un défi personnel. Il se trouve que, depuis 1983, le magazine détenu par Steve Jackson Games a un nouveau rédacteur en chef pour tout ce qui concerne les jeux maison : Warren Spector. Et il s'occupe aussi de produire et développer certains d'entre eux¹. Warren adore l'idée de son pote Greg, qu'il connaît depuis longtemps, et décide qu'il faut l'étirer, lui donner plus de substance et en faire un jeu à part entière. En 1984, *Toon* est publié en anglais.

AVEC GEORGE LOONEY. Le jeu prévient d'emblée : « *Toon n'a guère de points communs avec les jeux dont vous avez l'habitude. Dans la plupart des jeux de rôle, il faut [...] penser avant d'agir, s'assurer que son personnage survit, s'améliore, devient plus puissant, etc. Oubliez tout ça.* » Chacun incarne un personnage sous la direction, non pas d'un

Créateurs :

Greg Costikyan,
Warren Spector

Illustrateurs :

Kyle Miller (et autres,
dans les suppléments,
traductions et
réimpressions)

Éditeurs :

Steve Jackson Games,
Halloween Concept
pour la VF

Date de sortie :

1984 en VO



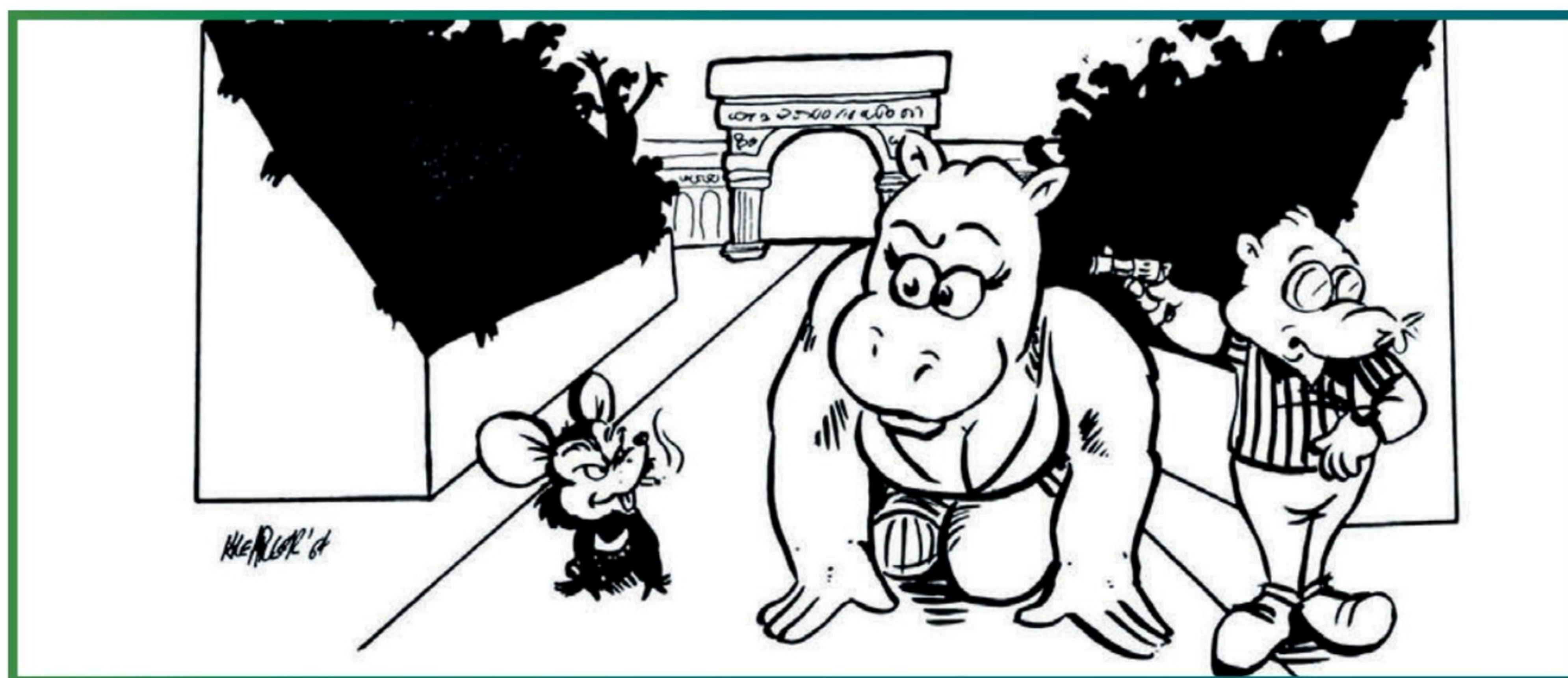
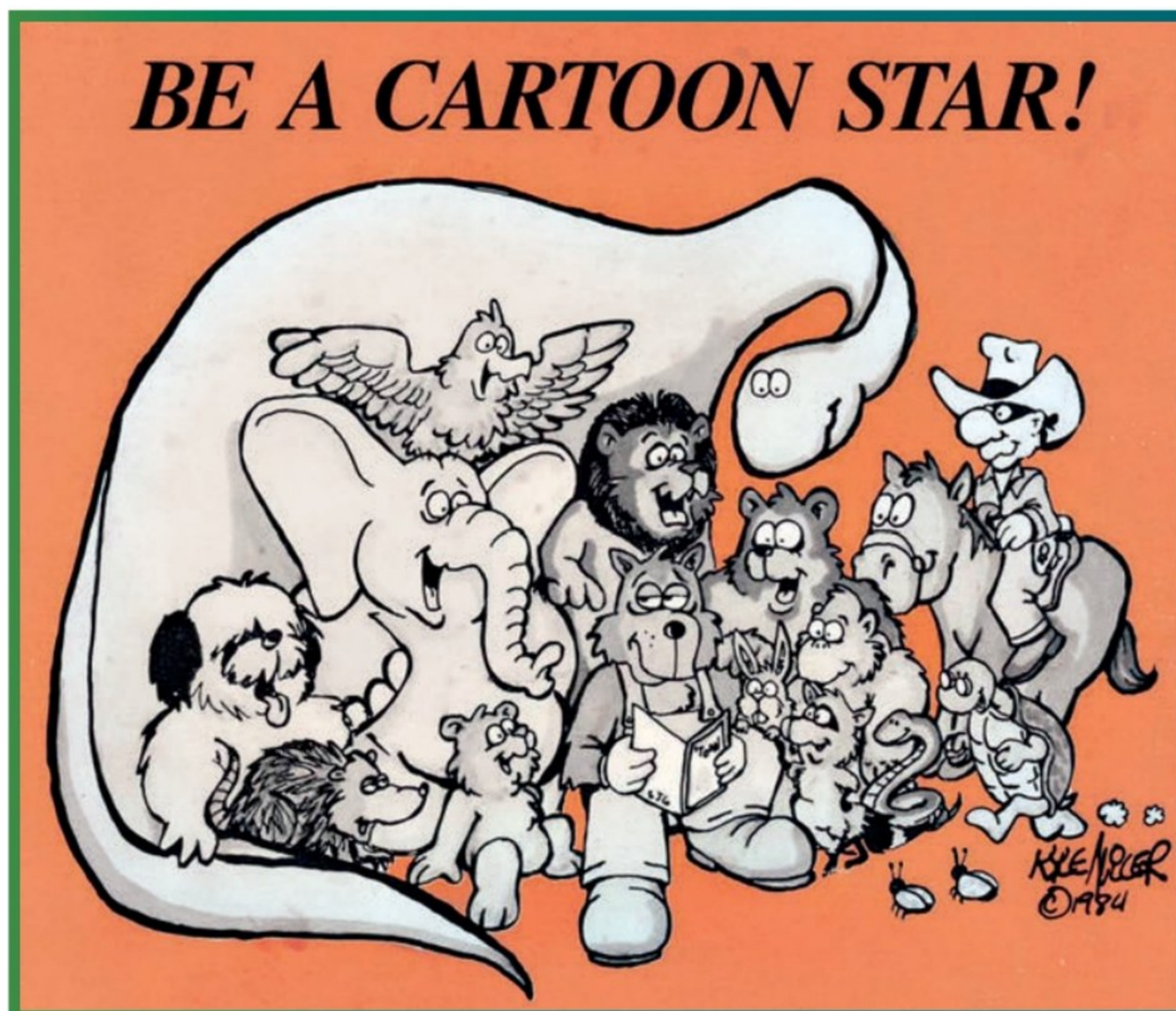
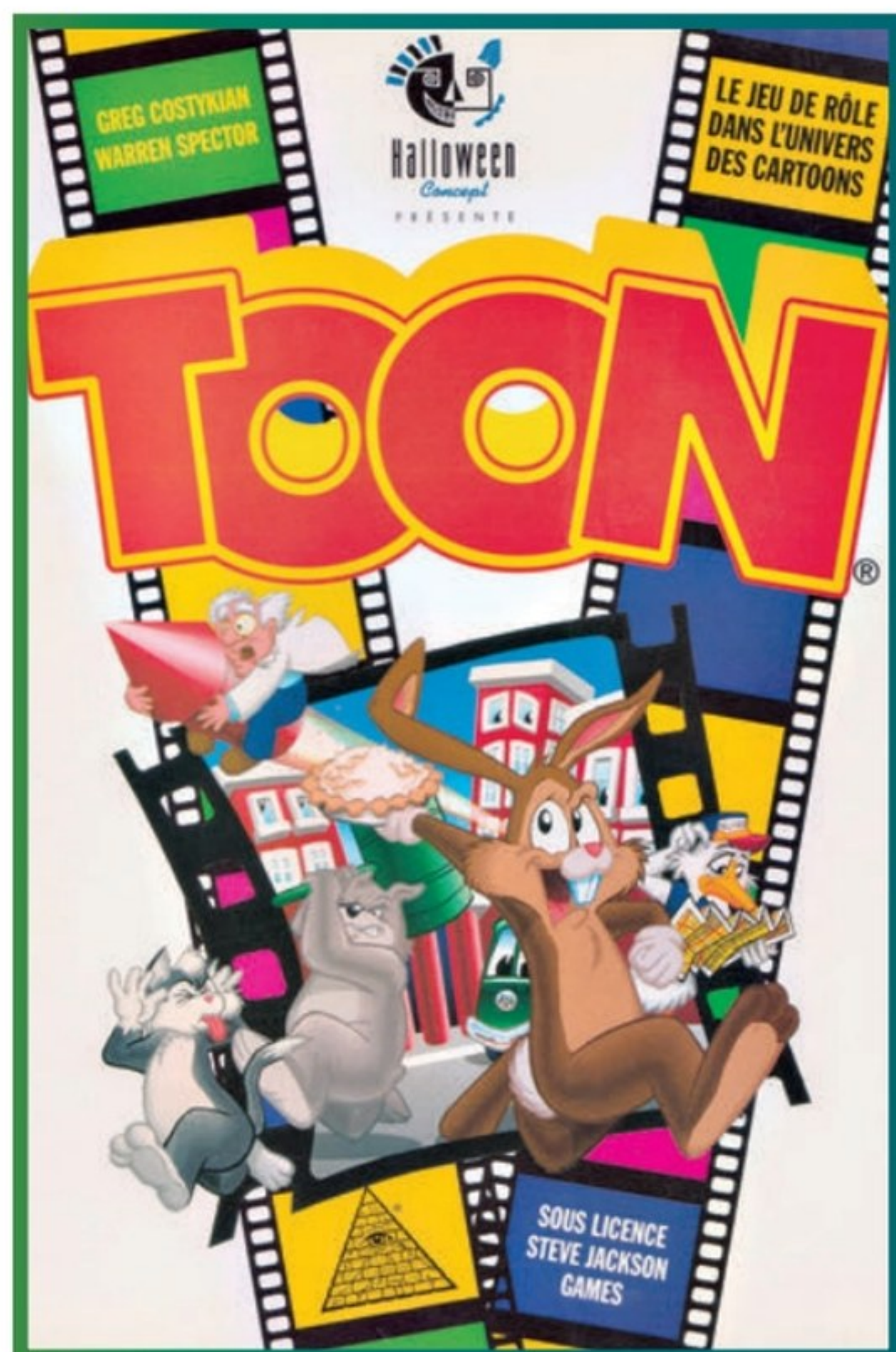
maître de jeu, mais d'un « réalisateur ». Ici, nous sommes chez Looney Tunes, Tex Avery, Hanna-Barbera... mais sans les droits. Pas de Daffy Duck, de Bugs Bunny ou autres. Par contre, vous pouvez imaginer – mais alors vraiment par hasard – disons un canard colérique, un lapin malin mais un peu pervers, une souris et un chat qui se courent après. Je lance juste des idées en l'air... Si ça vous amuse, le jeu vous précise que vous pouvez parfaitement incarner un grille-pain. Le livre de base respire la bonne humeur et la détente. Et il dégage toute tension en énonçant une règle simple : personne ne meurt. Jamais. C'est vrai quoi, vous n'êtes pas des héros, vous êtes des toons. Vous n'êtes donc pas soumis aux diktats

Toon dégage toute tension en énonçant une règle simple : personne ne meurt. Jamais.

de la science, de la physique, de la logique, c'est même tout le contraire. Lorsqu'un joueur perd tous ses points de vie (car il y en a), il doit simplement se taire pendant trois minutes, puis revenir comme si de rien n'était. C'est normal, vous imaginez si le Coyote devait faire un tour à l'hôpital ou – pire – finir à la morgue chaque fois qu'il prend une gamelle ?



THAT'S ALL FOLKS ! Aucune révolution dans les mécaniques, des répartitions de compétences discutables et tout un paquet de micro-défauts, *Toon* n'est pas là pour concurrencer *Donjons & Dragons*, mais pour accueillir des joueurs débutants ou relaxer des rôlistes aguerris. Et il fait plutôt très bien le travail. Avec vingt-trois compétences réparties entre les quatre caractéristiques, dont la fameuse Chutzpah (voir encadré) et un système qui consiste à lancer un ou quelques D6 pour les comparer aux



valeurs de sa fiche de perso, *Toon* ne cherche pas la complexité, mais la rigolade.

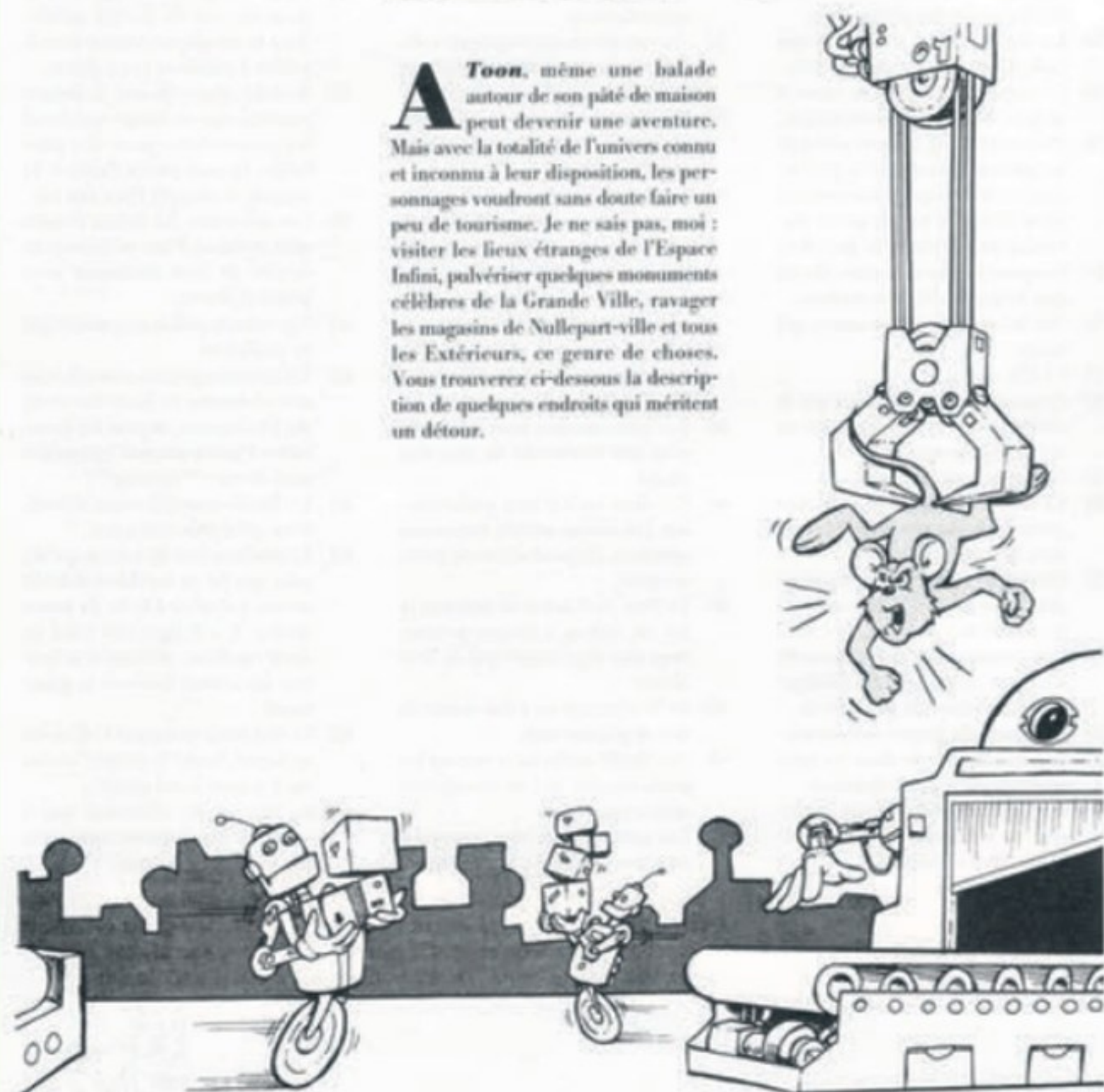
La première douzaine de pages suffit d'ailleurs à expédier les grands principes et règles de base, avant de se lancer dans un scénario d'introduction signé Warren Spector : « Les Jeux zoolympiques ». Créer son propre toon n'est pas plus compliqué, et il suffit de lui ajouter une profession, des objets², un ennemi juré, des croyances et objectifs (« Semer la panique et détruire les possessions d'autrui », par exemple). Plus c'est débile, mieux c'est. Et on ne parle même pas des « délires », des compétences spéciales négociées avec le réalisateur (savoir hypnotiser, allonger ses membres, se téléporter, tout est possible).

LE POIDS DES MOTS, LE CHUCK JONES DES PHOTOS. Le revers de la médaille de cette simplicité est qu'elle complique d'autant le rôle du réalisateur. *Toon* est un jeu difficile à diriger, non pas parce que les joueurs vont faire n'importe quoi (ça, c'est une vérité pour tous les jeux de rôle. Ne niez pas, vous le

savez bien), mais parce qu'ils DOIVENT faire n'importe quoi. Une partie mièvre de *Toon* semblera carrément ratée dans les grandes largeurs. Il faut que ça swingue ! Une bonne partie des ouvrages consiste donc à fournir astuces et conseils, à éduquer à sa philosophie unique de résolution de situation. Il faut que le réalisateur soit à l'aise avec la « logique illogique ». Un personnage marche dans le vide ou est en apnée depuis dix minutes ? Peut-être, mais si son personnage ne s'en est pas rendu compte, ça doit marcher. Même aujourd'hui, c'est toujours un modèle de clarté et de pédagogie. Et la langue de Molière alors ? Il faudra attendre 1994 pour voir, enfin, une version française. Elle reprend la version « deluxe » de 1991 et ajoute donc tout un tas de suppléments (*Toon Silly Stuff*, *Son of Toon*, *Toon Strikes Again*, etc.). Elle est publiée chez Halloween Concept. Oui, le même Halloween Concept qui sortira, en 1995, *Intervention Divine*, le délirant jeu de cartes à collectionner de Croc. Des spécialistes de l'absurde et du décalé. La Chutzpah deviendra la triste « Pêche », mais les joueurs français pourront enfin s'y essayer. ➤

82 Chapitre 9 Où aller ?

A *Toon*, même une balade autour de son pitié de maison peut devenir une aventure. Mais avec la totalité de l'univers connu et inconnu à leur disposition, les personnages voudront sans doute faire un peu de tourisme. Je ne sais pas, moi : visiter les lieux étranges de l'Espace Infini, pulvériser quelques monuments célèbres de la Grande Ville, ravager les magasins de Nullepart-ville et tous les Extérieurs, ce genre de choses. Vous trouverez ci-dessous la description de quelques endroits qui méritent un détour.



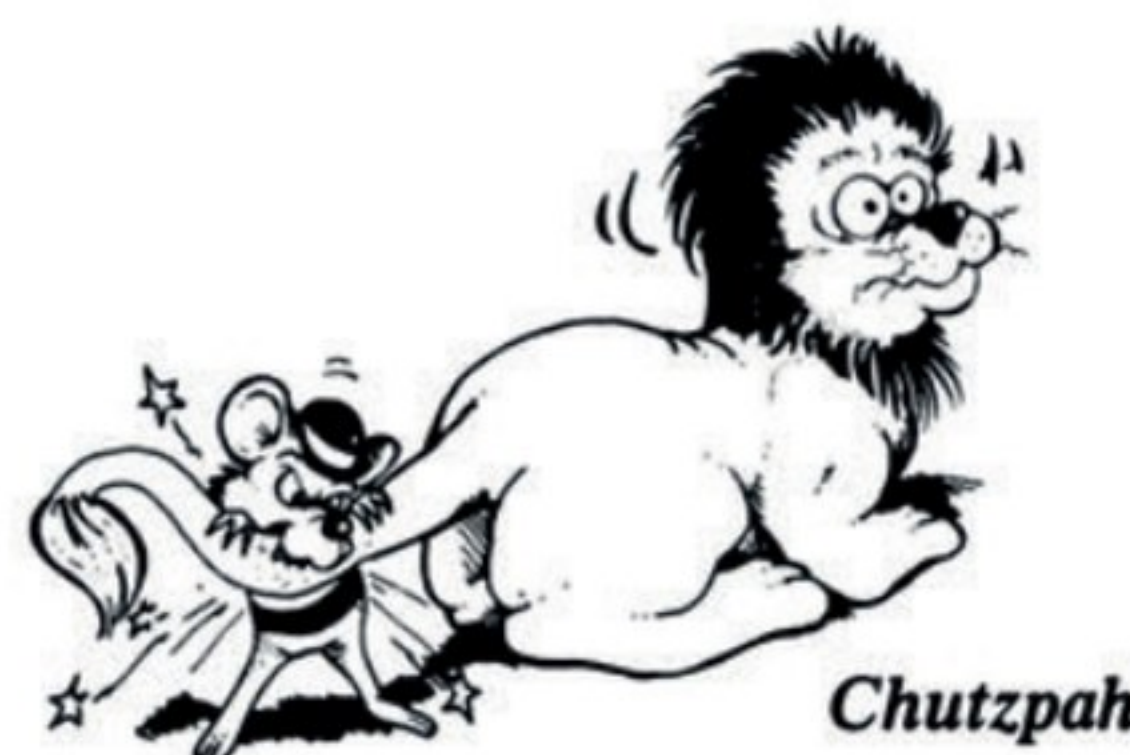
J'AURAIS VOULU ÊTRE CARTOONIIIIIIISTE !

Au-delà de la nostalgie, *Toon* est étonnamment moderne en ce qu'il prône une vision dans laquelle ses propres règles ne sont que des outils dispensables, tout devant être mis au service de l'ambiance et de l'amusement autour de la table. Tout encourage à briser le quatrième mur. Finalement, avec dix ans d'avance, *Toon* préfigure aussi les jeux *Powered by the Apocalypse* (PBTa), dans lesquels l'improvisation a la part belle et où les dés servent surtout à orienter la narration par les joueurs. Mais il explique aussi quelque chose sur Warren Spector. En 2010, lorsqu'il réalise *Epic Mickey* sur Wii, tout le monde s'étonne : « Oh, quel choix surprenant, quel contre-emploi pour ce créateur si sérieux, c'est tellement loin de son univers. » Tout le monde, sauf Warren lui-même, qui explique dans une interview chez Engadget : « Mon premier jeu professionnel a été un jeu intitulé *Toon*, The Cartoon Roleplaying Game. J'ai la réputation de faire des trucs sombres, nerveux et branchés, alors qu'en réalité, ce que je veux faire, c'est des cartoons. » On en est tous là Warren, on en est tous là. ■

1. Eh oui, Warren Spector n'a pas commencé par les jeux vidéo. Il travaillera même pour TSR de 1987 à 1989, avant de rejoindre Origin Systems et d'avoir la carrière qu'on lui connaît.
2. Dont les gizmo, qui deviennent exactement ce dont vous avez besoin pile au bon moment, comme par hasard !

Qu'est-ce que c'est que ce jargon ?

Les jeux de rôles ont leur propre langage. "Caractéristiques", "compétences", "lancez 2d+2". Qu'est-ce que cela veut dire ? Expliquons quelques termes.



CHUTZPAH CHUPS !

Les quatre caractéristiques principales d'un personnage de *Toon* sont le muscle (la force), le « zip » (adresse et dextérité), la cervelle (l'intelligence) et – je le conserve ici dans sa version originale – la « Chutzpah ». Le livre précise : « Pour les non-New-Yorkais, ça se prononce comme ça s'écrit, sauf le "ch", qui se prononce comme si vous vous racliez la gorge. » Alors merci pour l'info mais surtout : qu'est-ce que c'est que ce truc, la Chutzpah ? Issu de l'hébreu, il a dérivé en anglyddish – l'équivalent new-yorkais de notre franglais, forgé par des générations d'immigrants juifs et leurs descendants –, pour prendre un sens assez large. Au départ, c'est l'audace (positive ou négative), c'est-à-dire aussi bien une forme de courage que de l'insolence. Au fil du temps, le terme a évolué et sa meilleure traduction serait sans doute : le culot. Mais attention, pas le culot simple. Plutôt le culot monstre, sans limites, sans honte, celui qui donne la capacité de « commettre les pires bêtises, avec en prime la certitude d'avoir raison ». Dans un jeu où les joueurs doivent aborder les parties avec la volonté d'agir de la manière la plus stupide et la plus irréaliste possible, c'est un choix parfait.



© Clément de Ruyter

Par **Untitled**

AVENTURES À PLUMES

Un coin c'est tout

Aventures à plumes ne nous fait pas seulement jouer des canards : tous les volatiles y sont les bienvenus, jusqu'à un invité ornithorynque. L'inspiration *La Bande à Picsou* transpire cependant de chaque page. Tant mieux ! C'est parti pour du *pulp* bon enfant.

Les périphrases pour s'inspirer des personnages sans les nommer font sourire, et la masse d'éléments visant à caler la tonalité de l'aventure est aidée par les souvenirs de BD ou de dessins animés. Comment dire non à un jeu qui propose une aventure titrée « Voyage au centre de la salle de bain » ? Dans cette envie de vous faire prendre votre essor dans l'univers, les éléments plus prosaïques comme le mode de création des personnages peuvent sembler obscurs sur le début de l'ouvrage : tenez bon, tout sera clair avant la fin. Le cadre qui vous prend sous son aile proscrit volontairement la violence non humoristique, le sexe et la mort. En dehors de cela, plusieurs types d'aventures sont à la carte, entre exploration, enquête et défis. L'enjeu peut être d'explorer une jungle ou de gagner un concours de mangeur de tartes ; peu importe, des rebondissements viendront s'infiltrer, guidés par des « cadres » de jeux, plus libres que des scénarios, à base de « ce qu'il pourrait se passer ». Dans tous les cas, les personnages seront à l'honneur, puisque chacun définit à l'avance une « illustration de couverture » représentant une situation où le volatile va briller. ■

Créateur :

Côme Martin

Illustrateurs :

Momatoes,
Alain Gruetter, Helkarava,
François Maumont,
Clément de Ruyter

Éditeur :

auto-édition

Nombre de joueurs :

3 à 6 (avec ou sans MJ)

Complexité :

accessible

Prix :

15€



© Momatoes



© Willy Cabourdin/Electric Goat

Par **Untitled**

L'INSURRECTION

La révolution des feuillets

Le premier contact avec *L'Insurrection*, ce sont ses illustrations démentes, photos retravaillées, superposées, tout en noir et feu. L'ambiance est directement posée : il s'agit de raconter comment éclatent les révoltes, avec le choix d'un cadre historique, contemporain, ou complètement fantaisiste.

Dans tous les cas, une moitié des joueurs et joueuses incarnera non pas un personnage, mais des « emprises », c'est-à-dire des structures sociales comme les médias, un ordre religieux, un pouvoir politique... S'y opposent des personnages appelés « trajectoires », qui ne sont en aucun cas des héros sans peur et sans reproche, mais plutôt des humains pris dans les événements qui essaient de tracer leur chemin dans un récit choral. L'autrice précise que le jeu n'est pas un manuel de stratégie politique. Pour autant, les thèmes abordés font fortement écho à ceux de notre époque, et à toutes les réflexions sur le fait de trouver sa place dans le merdier ambiant. *L'Insurrection* repose sur une mécanique appelée « Belonging Outside Belonging », un système dans lequel chacun a un livret qui confère à ce qu'il incarne des actions spécifiques, et qui fonctionne ici sans MJ. Si vous n'êtes pas familier avec ce système et que le thème vous attire, cela pourrait tout à fait être le bon jeu pour l'essayer, car les livrets sont bien détaillés, clairs et permettant une prise en main plutôt facile. ■

Créateur :

Melville Tilh-Pluñvenn

Illustrateur :

Willy Cabourdin

Éditeur :

Electric Goat

Nombre de joueurs :

5 à 8

Complexité :

modérée

Prix :

20 €





Par Kasilla

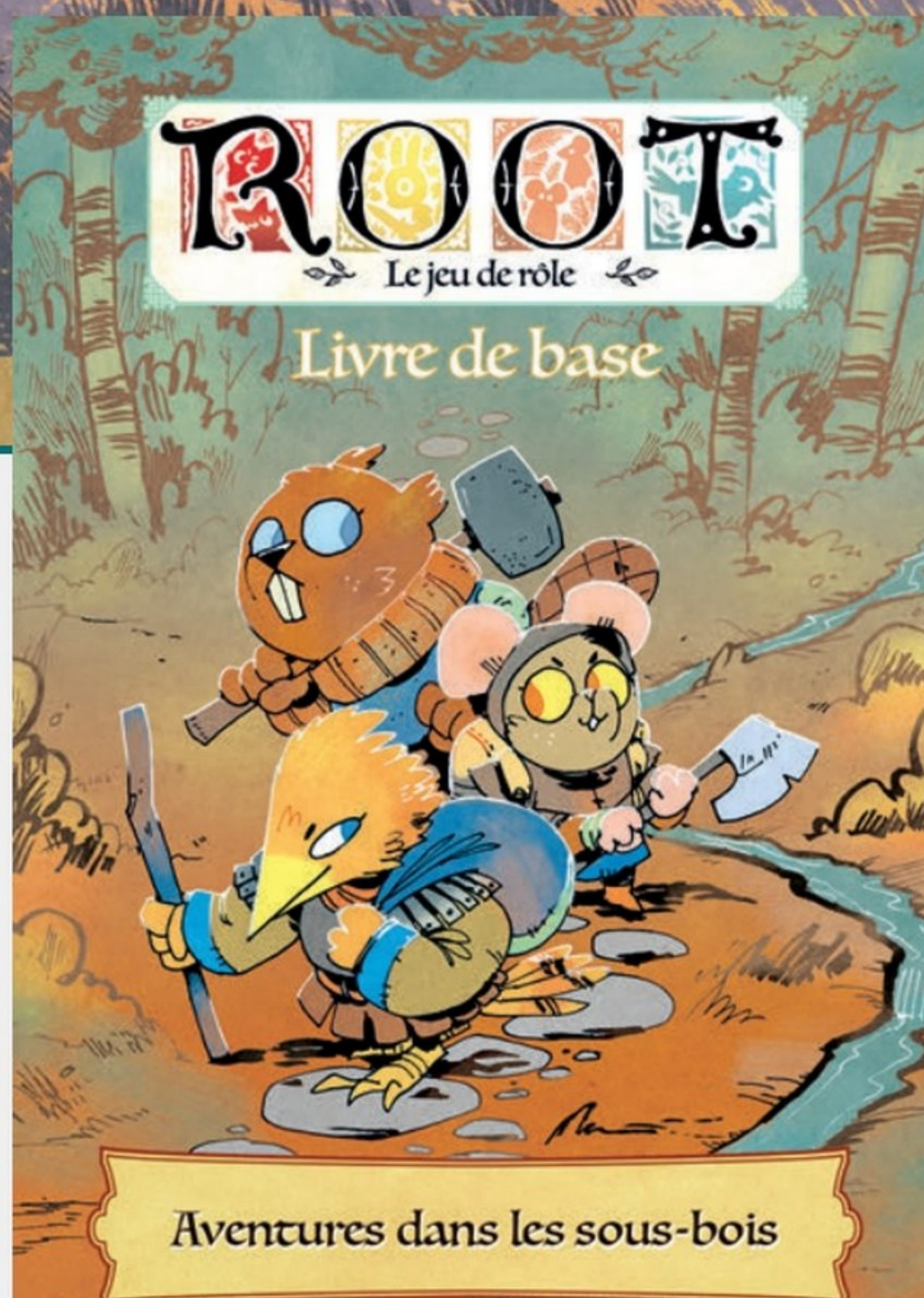
ROOT - LE JEU DE RÔLE

Entretuons-nous dans les bois

Bienvenue dans la Forêt. Enfin « bienvenue », façon de parler. Si vous pensiez venir ici pour profiter des bienfaits et du calme de la nature, ce n'est pas vraiment l'endroit le plus adapté. Dans cette vaste étendue d'arbres se déroule une guerre entre factions, qui se battent pour la conquête des clairières et des ressources – ceux qui connaissent *Root - Conflit dans les Sous-Bois* seront immédiatement en terrain connu.

Au milieu de ce tumulte, vous incarnez des Vagabonds, des sans-faction, des chasseurs de primes, des mercenaires qui prennent la forme d'animaux anthropomorphes. Tout d'abord, il faudra choisir votre livret de personnage (il y a neuf ébauches dans le livre de base) et l'agrémenter pour créer une cohésion avec les autres PJ – qui, d'ordinaire solitaires et aguerris, se retrouvent contraints de travailler ensemble. Jusqu'alors en bordure du conflit qui secoue la Forêt, vous allez devoir vous en mêler. Ceux qui ne connaissent pas encore cet univers risquent sans doute d'être un peu choqués quand leur adorable petit lapinou se fera empaler par un javelot ou torturer par les soldats de la Marquise (voire pire). Mais c'est le monde de *Root* : il ne faut pas se laisser berner par sa direction artistique et ses animaux mignons : on est en guerre, après tout.

Créateurs :
Brendan Conway,
Mark Diaz Truman
Illustrateur :
Kyle Ferrin
Éditeur : Matagot
**Nombre de
joueurs :** 3 à 6
Complexité :
accessible
Prix : 40 € le livre
de base



© Kyle Ferrin / Matagot

Père Castor, raconte-nous une histoire.

Sur le papier, *Root* est un jeu narratif qui tourne avec le « système Apocalypse » – ou PbtA – pour gérer les « Manœuvres » (comprendre : les actions les plus audacieuses). Pour le reste, tout se concentre sur la narration, les actions un peu folles des joueurs et leurs conséquences. Vous allez plus ou moins vous mettre tout le monde à dos : les oiseaux de la Dynastie de la Canopée, les envahisseurs sous les ordres de la Marquise de Chat, les résistants de l'Alliance de la Forêt, et même parfois le petit peuple, qui cherche avant tout à survivre comme il peut. Après il faut bien l'avouer, jouer un petit animal roublard dans un monde médiéval sans pitié, c'est un peu comme incarner Han Solo dans *Star Wars* : on a tous envie d'essayer. D'autant plus que la prise en main est simple, qu'on se sent assez libre de faire un peu ce qu'on veut et que l'expérience est aussi sympathique pour les joueurs que pour le MJ. ■

« Un des **top jeux** de l'année » - LE PASSE-TEMPS

« Un jeu parfait pour **cet été** » - UN MONDE DE JEUX

« Une **subtilité** folle... » - LE MEEPLE JAUNE

MIND UP!



SIMPLE !

RAPIDE !

MALIN !

DANS LES TUYAUX : JDR

Prochainement, chez vos marchands

C'est plus fort que vous : à chaque fois qu'un jeu de rôle sympa débarque chez votre marchand, vous ne pouvez pas vous empêcher de claquer votre pièce et de repartir avec un guide de 450 pages sous le bras. Bien sûr, vous savez que celui-ci va prendre la poussière, parce que vous ne trouverez personne pour y jouer ou que la trentaine d'ouvrages acquise ces dernières années n'est même pas à moitié lue. Eh bien vous savez quoi, on va découvrir ensemble quelques jeux à venir qui enrichiront bientôt votre collection de désirs inassouvis.



YAZEBA'S BED AND BREAKFAST

L'HÔTEL SOUS LA MOUSSE, A.K.A. L'AUBERGE IN

PAR UNTITLED

Entrez ! Poussez la porte si vous en trouvez une, ou tirez sur la couverture. Quelque chose finira bien par s'ouvrir. Bienvenue au B&B : dans les recoins, il y a les clients permanents, dont celle qui dort sur la machine à laver parce qu'aucune chambre n'est libre. Hmm ? Mais si, une chambre est libre pour vous, visiteur de passage ! Mettez-vous à l'aise, mais rappelez-vous les règles de la maison : la sorcière a tôt fait de s'énerver.

Yazeba's *Bed and Breakfast* est un beau foutoir, une merveilleuse caverne de brocanteur où l'on découvre toujours qu'il y a encore une allée après celle qu'on pensait être la dernière : une sorte d'Hotel California prêt à nous englober, mais pour nous grattouiller la tête. Cette phrase s'applique au lieu, mais aussi au jeu, qui parcourt des allées peu explorées en jeu de rôle. Il fait un peu penser à *Dragon Fly Motel* de Thomas Munier, dans une ambiance pourtant assez opposée ; pas simplement pour sa thématique hôtelière, mais parce qu'à la fin d'une partie, on risque de se retrouver surpris de constater que ça marche, et même très bien. D'autant que les règles sont toutes simples à comprendre... et que le jeu rappelle que si les enfreindre semble la meilleure solution, il n'y a pas à se priver. « *Ne vous inquiétez pas du fait qu'un morceau de papier quelque part ne soit pas d'accord avec vous* », rappelle-t-il.

Chambre doute. Quand on se penche sur les détails, on se rend compte que la mécanique est assez cadrée pour devenir rapidement confortable. Chaque « chapitre » est un mini-jeu plutôt qu'un scénario, avec ses propres règles. Tous ont cependant pour but de faire évoluer les personnages et surtout les relations entre eux (à noter que la romance est interdite par Yazeba). Le jeu s'offre le luxe d'un aspect legacy, avec des personnages et des chapitres qui se débloquent au fil de l'aventure. En dehors de cela, rien n'oblige à les prendre dans un ordre particulier. Ils ne sont d'ailleurs pas présentés dans l'ordre croissant. La version démo d'une soixantaine de pages (uniquement en anglais) est déjà tentaculaire dans les images qu'elle laisse en tête et les personnages qu'elle installe dans un coin douillet de votre crâne. La version complète arrive en fin d'année, avec ses trois ouvrages épais comme de petits coussins et ses incroyables illustrations. ■

CRÉATEURS :

MERCEDES ACOSTA, JAY DRAGON,
LILLIE J. HARRIS, M VESELAK

ILLUSTRATEURS :

RUBY LAVIN, ASTER SANTIAGO,
ALEXANDRA COOK, KATIE HICKS,
VAL WISE

ÉDITEUR : POSSUM CREEK GAMES

DATE DE SORTIE : FIN 2023



MINI GAMES

POUR VOS
VACANCES...

EMPORTEZ
DES GRANDS
JEUX DANS DES
PETITES BOITES !

-25%

SUR LE 2^e JEU

-50%

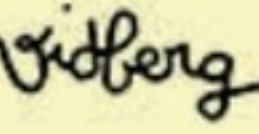
SUR LE 3^e JEU



SUIVEZ-NOUS !
www.iello.com

Offre valable dans les magasins participants, et dans la limite des stocks disponibles, entre le 01/07/2023 et le 19/08/2023. Sont éligibles l'ensemble des jeux de la collection Mini Games. Remise immédiate de 25% sur le 2^e jeu acheté et de 50% sur le 3^e jeu acheté. ©2023 IELLO.





L'ancêtre du jeu vidéo est de retour.