



DÉBUTER DANS LES JEUX DE SOCIÉTÉ

DÉBUTER DANS LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Un ouvrage écrit par Vianney Carvalho

et corrigé par Fabrice Petté-Besse

Pour tout contact merci d'utiliser l'adresse email suivante :
carvalhovianney@gmail.com

PRÉFACE

Bienvenue à vous courageux aventuriers et voyageurs qui avez osé venir ici pour découvrir l'immense monde des jeux de société, que dis-je les nombreux univers qui le compose. Il est vrai que sa grandeur peut faire peur, mais cela est proportionnel à ce qu'il a vous offrir, c'est-à-dire beaucoup. Quelque soit la raison de votre venue ou le but de votre quête, nul doute que vous trouverez réponse ici, entre ces pages.

Si vous êtes les courageux curieux, cet ouvrage sera votre modeste boussole, votre guide dans cette jungle touffue, mais accueillante et toujours abondante. Bien entendu celle-ci n'est pas parfaite, elle aura parfois quelques couacs ou des imprécisions, mais jamais elle n'aura pour but de vous perdre, bien au contraire. Et puis qui sait peut-être qu'en revenant de votre expédition, vous ferez parvenir à notre bureau une missive, pour nous faire part de votre aventure, de ce que vous avez croisé et de ce qu'il faudrait ajouter pour guider encore mieux les futurs joueurs. Qui suivront désormais votre route. Il n'est donc pas exclu qu'une version augmentée voie le jour plus tard avec vos ajouts et propositions.

Cet ouvrage n'a pas été conçu pour être exhaustif loin de là. Par contre, il a été fait pour être partagé, donné, offert à tous, et cela, sans contrepartie. N'hésitez donc pas à le faire découvrir à d'autre, il est fait pour ça.

J'espère que vous apprécierez le voyage, et que cet ouvrage vous donnera le virus des jeux de société, et qu'en sa compagnie vous deviendrez encore plus curieux des jeux qui composent cet univers, et que cette soif ne s'éteindra jamais.

Que la passion du jeu vous accompagne.

Vianney aka Arthelius



Attribution + Pas d'Utilisation Commerciale + Partage dans les mêmes conditions (BY NC SA): Le titulaire des droits autorise l'exploitation de l'œuvre originale à des fins non commerciales, ainsi que la création d'œuvres dérivées, à condition qu'elles soient distribuées sous une licence identique à celle qui régit l'œuvre originale.

SOMMAIRE

6	___	Définition du jeu de société
10	___	Redécouvrir les jeux de société
14	___	Décortiquer une boîte de jeu
18	___	Pourquoi jouer aux jeux de société ?
24	___	Qu'est ce qu'une mécanique ?
26	___	Les mécaniques
34	___	Réveiller l'enfant qui est en soi
38	___	Les styles de jeux
40	___	Les nouveaux jeux abstraits
42	___	Initier les enfants
46	___	Débuter avec les jeux pour enfants
50	___	Débuter avec les jeux familiaux



56	___	Débuter avec les jeux à 2 joueurs
60	___	Débuter avec les jeux de cartes évolutifs
64	___	Débuter avec les wargames
68	___	Trouver les bons jeux lorsqu'on est seul
70	___	Les jeux pour jouer seul
74	___	Lieux ou structures où jouer
76	___	Interview Association des Ludothèques Françaises
82	___	Les prix ludiques
86	___	Interview Centre National du Jeu
92	___	Jeux héritiers des grands classiques
106	___	Quelques sites pour aller plus loin



DÉFINITION DU JEU DE SOCIÉTÉ

▲ C'est quoi un jeu de société ?

Lorsque nous parlons de jeux de société à d'autres personnes, rares sont celles qui ne voient pas de quoi l'on parle. Nous avons tous une image, tirée de nos souvenirs, qui nous vient à l'esprit, où des cartes côtoient des dés, un plateau multicolore ou des jetons de toutes formes. Nous savons quasiment tous ce que veut dire « jeu de société ». Et pourtant, il n'est pas rare de se rendre compte, au cours d'une conversation, que l'imagerie populaire que véhicule ce loisir est loin d'avoir été mise à jour, restant pour beaucoup un loisir enfantin où le Monopoly, le Trivial Pursuit ou la bataille tiennent le haut du pavé. Aucune alternative. Pourtant, la vérité est maintenant bien différente.

▲ Une définition obscure

Je ne prendrai pas le risque de décortiquer ici l'ampleur du concept de jeu et de lister toutes les sphères qu'il touche, qu'elles soient humaines ou animales. De même que je n'évoquerai pas le caractère anthropologique ou philosophique du jeu pour me concentrer sur l'essence même de cette activité, la définir simplement, afin de donner quelques pistes et pour que nous parlions tous le même langage dans la suite de cet ouvrage.

Autant le dire d'emblée, il n'existe pas de défini-

tion claire pour le jeu de société qui soit universelle et utilisable en toute occasion. Cependant, étant donné la nature et le sujet de ce livre, nous pouvons d'ors et déjà éloigner tout ce qui touche au sport, donc l'activité physique en extérieur ou en salle utilisant un terrain de jeu aux dimensions importantes. Nous laisserons aussi de côté les casse-tête classiques ou les réussites pour nous focaliser sur les jeux modernes. Cela ne veut pas dire que ce ne sont pas des jeux pour autant, c'est juste qu'il est commode de limiter un peu le cadre de ce livre.

▲ Des jeux en société

Même s'il est de coutume de penser que les jeux de société, de par leur nom, doivent se pratiquer à plusieurs, ce n'est pas forcément toujours le cas. Il existe une véritable offre de jeux jouables en solo. En anglais, pour désigner les jeux de société, c'est le terme « boardgame » qui est utilisé, traduisible par « jeu de plateau ». Une étymologie plus logique qui laisse présager de la nature de ce loisir sans le cantonner à une pratique se faisant à plusieurs, même si tous les jeux ne se jouent pas obligatoirement avec un plateau. Faisant souvent appel à la déduction, à la logique, à la réflexion, ils peuvent également se baser sur les réflexes et l'observation, et encore beaucoup d'autres capacités. Mais leur terrain de jeu ne s'arrête pas là : les mécaniques sont très nombreuses, nous aurons l'occasion d'en reparler un peu plus tard. Le point com-

mun à tous les jeux de société est la présence de règles. Sans elles pas de jeu et pas d'accord entre les joueurs pour délimiter leurs actions et définir le but du jeu. C'est donc par ce contrat que débutera toute partie, et celui qui ne s'y plie pas se verra gratifié de l'étiquette de tricheur, ennemi de tous les joueurs qui parvient à détourner le jeu à son avantage en ne respectant pas les règles du jeu.

▲ Quelques ressemblances

S'il est quasiment impossible de donner une définition complète et définitive des jeux de société, il est tout de même possible d'évoquer certaines choses qui reviennent de façon récurrente en dehors des règles, sans pour autant dresser une liste exhaustive. La plupart des jeux, du moins ceux qui figurent dans cet ouvrage, sont proposés sous forme de boîte dans laquelle on trouve les règles, des pièces (dés, jetons, cubes, figurines, etc.), des cartes souvent et parfois un ou des plateaux. Voici la recette, pas forcément idéale mais commune à quasiment tous les jeux, dans laquelle quelques variantes vont intervenir pour offrir quelque chose de plus large et original.

▲ La nomenclature

Voici un autre point commun à la quasi-totalité des jeux : la nomenclature. Extrêmement importante, elle permet aux joueurs de savoir, en un coup d'œil, quel est l'âge conseillé, le nombre de joueurs qui pourront s'y adonner et une estimation de la durée d'une partie. Tout ceci sous la forme de petites icônes, il s'agira de votre première amie lors de votre quête du jeu idéal.

▲ Catégories

Même si la nomenclature donne déjà de très bonnes informations qui conditionneront l'acte d'achat ou de découverte, celle-ci ne permet pas d'en apprendre davantage sur le style de jeu



Camel Up © Filosofia



Kingdom Builder © Queen Games



Kulami © Foxmind



Sam la pagaille © Elements Editions

qui vous attend à l'intérieur de la boîte. Car si les boîtes comportent parfois un éclaté avec un résumé sur le verso et bien entendu le nom du jeu, il est bien plus rare d'y trouver une indication quant au style de jeu. Pourtant celui-ci sera très important car, beaucoup de joueurs vous le diront, ils aiment souvent un style particulier de jeu, par exemple les jeux d'enchères ou de conquête, ou encore de bluff. Les catégories sont très nombreuses et nous aurons l'occasion de les voir un peu plus tard. Si un jeu vous plaît, n'hésitez pas à voir si d'autres jeux du même style existent, qui pourraient vous plaire également. Les mécaniques seront parfois intimement liées aux catégories ou parfois même au thème.

▲ Thèmes

Autre point important et qui fait que les jeux se différencient les uns des autres : leur thème. Et dans les jeux de société, ce ne sont pas les thèmes qui manquent, il y en a pour tous les goûts ! Antiquité, Zombies, Chevalerie, Princesse, Steampunk, Licorne, Vampire, j'en passe et des meilleurs. De même pour les périodes historiques, peu ont été laissées de côté par les jeux. Il y a donc de quoi trouver chaussure à son pied.

▲ Que le voyage commence !

Vous avez maintenant toutes les clés en main pour plonger dans les mondes des jeux de société, possédant avec vous de nombreuses ancrs auxquelles vous accrocher, sans risquer de passer à côté de bouteilles jetées à la mer, dans lesquelles serait dissimulée une carte au trésor ludique.



Shinobi Watt ahh!© Purple Brain



Hanabi © Cocktail Games



REDÉCOUVRIR LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Le choix en matière de jeux de société est de nos jours pléthorique, il suffit de pénétrer dans une boutique spécialisée pour s'en rendre compte. Mais il n'en a pas toujours été ainsi : les jeux de société ont connu différents âges, plus ou moins glorieux. Ils ont dû faire face à différents concurrents physiques ou numériques et s'émanciper de leur rôle de loisir pour enfants ou de support pédagogique, voire de symbole de royauté.

▲ Les jeux modernes

L'apparition des jeux de société dits modernes date des années 90 avec des titres comme **Les Colons de Catane**, **Carcassonne** ou encore **Magic : l'assemblée** pour les jeux de cartes à collectionner. Bien entendu, avant cette période les jeux de société existaient déjà. On peut dire qu'il y eut un âge antique avec le Senet ou les osselets, un âge médiéval avec l'apparition des échecs puis des cartes à jouer, suivi d'un âge industriel avec l'arrivée du **Monopoly** et des jeux commerciaux ou sujets à propagande, et enfin l'après-guerre avec l'apparition du **Scrabble** ou encore du **Risk**.

À partir de là de nombreux jeux très différents virent le jour, parfois limités par un matériel encore difficile à produire. Il s'agit de la période qui précède l'âge moderne du jeu de société. Se plonger dans quelques numéros

du magazine Jeux & Stratégies est révélateur, même si de nombreux titres ne faisaient que se copier les uns les autres.

Malgré cette « révolution » et ces nouveaux jeux, de nos jours dans la tête du public non initié, les classiques, quelque peu dépassés, restent toujours les mêmes : **Monopoly**, **Risk**, **les échecs**, **Trivial Pursuit**, et quelques autres jeux populaires souvent présents en grandes surfaces.

▲ L'alternative

Pourtant, il existe de nombreux autres jeux tout aussi intéressants, voire plus encore car ces vieux classiques possèdent de nombreux défauts. Ils ont certes été à la base de certains jeux actuels, essuyant les plâtres et commettant de nombreuses erreurs pour que les générations futures puissent en tenir compte et se bonifier. Si le **Monopoly** semble sans fin et assez aléatoire, **Risk** souffre du même souci, longueur et hasard trop présent ; **les échecs** rebutent souvent de par leur difficulté et de par la différence de niveau entre joueurs qui peut décourager. Enfin le **Trivial Pursuit** ne se base que sur des questions : si vous êtes cultivés tout va bien, sinon mettez votre ego de côté. Cependant, beaucoup de jeux ont repris ces principes pour les modifier et les améliorer, intégrant les avis des joueurs pour proposer une expérience plus fine, gratifiante

et le plus souvent amusante, terreau fertile de nombreux jeux modernes.

Bien sûr, quelques-uns ont su devenir des classiques « modernes ». Je pense notamment à *Jungle Speed*, *Time's Up*, *Les loups garous de Thiercellieux*, *les Aventuriers du Rail*, *Catane* (anciennement *les Colons de Catane*), et d'autres qui peuvent différer selon les goûts de chacun. On pourrait aisément les appeler les néo-classiques tant ils ont su marquer leur époque avec leur souffle de renouveau. Les nombreuses variantes qui les accompagnent témoignent de leur succès auprès des joueurs.

▲ Redécouvrir

Le souci dans tout ceci c'est de réussir à faire jouer des personnes « non-joueuses » qui ont pour seuls souvenirs des jeux punitifs et pas forcément très folichons. Et vous, lecteur, peut-être êtes-vous dans ce cas de figure ? Peut-être avez-vous le souvenir de parties pas très engageantes ou ayant mal fini ? Ceci n'a pu qu'entacher votre ressenti du jeu de société et vous en éloigner en toute logique, sans que vous n'éprouviez l'envie d'y revenir.

Il faut dire qu'il suffit de se rendre dans une grande surface ou un magasin de jouets (et non une boutique spécialisée) pour s'apercevoir que les étalages ne proposent que des jeux anciens, déjà éculés ou bien qui ont laissé un goût amer à de nombreux joueurs. La chance n'est que rarement donnée aux nouveaux jeux, et encore moins aux petits éditeurs qui redoublent parfois d'ingéniosité dans leurs créations. On tombera inexorablement sur une sempiternelle édition de *Labyrinthe*, de *Monopoly* ou autre *Trivial Pursuit*.

▲ Dissiper le dilemme

Nous nous trouvons dès lors devant un di-



Là haut © Iello



Augustus © Hurrigan Games

lemme logique dont les gérants de magasins ne sont pas entièrement responsables. Si l'on retrouve ces vieux jeux en grande surface c'est parce qu'il y a une demande. Pour autant, si l'on ne propose rien de nouveau aux clients ils ne vont pas deviner qu'il existe une telle variété qui parfois n'arrive jamais jusqu'à ces étals, les règles de distribution étant très strictes. À cette situation s'ajoute le manque de conseil dont souffrent ces enseignes qui ne possèdent que rarement des vendeurs joueurs de jeux modernes ou ayant au moins connaissance de ces autres produits. La seule chance pour les non-initiés curieux : que des joueurs habitués aux nouvelles productions les initient.

On est clairement dans un cas de figure où le serpent se mord la queue. Et c'est ici que la tentative de revenir aux jeux de société peut s'avérer compliquée et un peu effrayante. Comme si le nouveau joueur était lâché dans une jungle où les premiers arbres ne seraient que d'immenses **Monopolys** ou **Trivial Pursuits** et que derrière ces derniers les petites pousses nouvelles peinaient à exister. Qui aurait envie de pénétrer dans cette jungle ? Personne, surtout si vous n'avez pour vous frayer un chemin, qu'un simple couteau suisse. Les

plus aventureux et curieux seulement oseront s'y aventurer. Le tout n'est donc pas de se forcer à être un aventurier mais plutôt de vous équiper d'une hache, d'une machette ou même d'une tronçonneuse (je vous rassure, je suis contre la déforestation) qui vous seraient offerts par un autre aventurier ayant déjà franchi cette forêt.

▲ Les attentes

Même si je m'efforce de démontrer que les anciens jeux sont de nos jours désuets ou souffrent de nombreux défauts, ce n'est pas pour ça qu'il faut les mettre au pilori. L'idée est de montrer qu'il existe d'autres jeux que ceux-là, et que l'on peut continuer à aimer le **Trivial Pursuit** ou **Risk** sans pour autant se fermer aux nouvelles productions qui pourront s'avérer finalement plus simples d'accès. Il existe de nombreux jeux avec des mécaniques très variées, il faudra donc découvrir quelle mécanique pourra vous séduire. Ce livre est là pour vous y aider, du moins je l'espère. Évitez malgré tout l'indigestion ludique et consommez avec parcimonie vos premiers jeux, prenez le temps de les apprécier et de



Five Tribes © Days of Wonder



Vendredi 13 © Le Scorpion Masqué

les maîtriser, de les décortiquer pour mieux comprendre ce que vous attendez d'un jeu.

Malgré tout, il serait peu réaliste de penser qu'une personne ayant abandonné les jeux de société il y a longtemps y revienne comme par magie. En France, les jeux de société sont considérés comme étant destinés aux enfants, et il est difficile de lutter contre cette idée reçue qui pourra créer certains complexes quand bien même vous vous sentiriez attiré par les jeux. Si vous avez des enfants, n'hésitez pas à entrer dans leur univers en recherchant un jeu à leur proposer après avoir consulté un vendeur spécialisé. On ne peut le nier, avoir des enfants lève pas mal de barrières et sert aussi souvent d'excuse pour s'adonner à des plaisirs jugés enfantins. Mais ne vous tournez pas vers les jeux classiques, profitez-en pour partir à l'aventure et ainsi découvrir des nouveautés, c'est l'occasion idéale, surtout que l'offre est véritablement très diversifiée. Et - qui sait ? - peut-être vos enfants vous présenteront-ils par la suite eux-mêmes de nouveaux jeux qui vous enchantent. Le jeu c'est avant tout le partage et celui-ci n'est pas toujours à sens unique.

Découvrir les jeux modernes peut passer par certains raccourcis, comme choisir des jeux inspirés des classiques. Ainsi, vous ne sentirez pas perdus devant de nouvelles mécaniques. Bien entendu, si je vous parle de ces jeux inspirés par les jeux classiques, c'est parce que vous trouverez dans cet ouvrage une telle liste qui vous aidera à vous frayer un chemin, telle une lanterne dans la tempête.

Le jeu de société est avant tout un moment de partage. Avec les jeux adéquats vous n'aurez aucun mal à inviter de nouveaux joueurs dans la ronde, et à y entrer vous-même.



Mange qui peut ! © Gigamic



Lemming © Amigo



Black Fleet © Space Cowboys

DÉCORTIQUER UNE BOÎTE DE JEU

Même si les boîtes de jeux peuvent différer dans leurs tailles, formes ou couleurs, certaines informations restent immuables, tout comme une bonne partie de leur contenu. Et savoir reconnaître certains de ces signes sera primordial pour espérer avancer dans cette jungle ludique, en suivant ainsi les symboles éternels.

▲ La boîte

Elle peut être carrée, rectangulaire, octogonale ou avoir des formes encore plus étranges et renferme différents éléments. C'est le premier contact que vous aurez avec un jeu. La lire et la retourner dans tous les sens devrait vous suffire pour en savoir suffisamment sur celui-ci.

Première information à figurer sur le couvercle : le nom du jeu accompagné de l'illustration principale. En dessous, mais souvent absent des anciens jeux, le nom de l'auteur, parfois accompagné de celui de l'illustrateur. Dans un coin, le logo de l'éditeur. Il peut arriver qu'il en figure plusieurs, dans ce cas c'est qu'il s'agit soit d'une coédition soit que le distributeur a également apposé son logo. Voilà les principales informations que vous donnera le couvercle de la boîte.

Sur les côtés, l'illustration de la façade peut continuer ou d'autres illustrations peuvent

également figurer. Vous y trouverez souvent le logo du jeu, afin que celui-ci puisse être vu et reconnu même après avoir été rangé, et qui parfois peut être sous-titré, mais également un trio d'informations très importantes. Ce trio est parfois relégué à l'arrière de la boîte, ce qui est à mes yeux une fâcheuse erreur, car une telle information se doit d'être visible et trouvable facilement. Ces trois informations sont : la durée d'une partie exprimée en minutes sur la totalité ou bien découpée en temps de jeu par joueur. Vient ensuite le nombre de joueurs, allant généralement de 1 à une dizaine (peu de jeux dépassent ce nombre), et enfin l'âge conseillé par l'éditeur pour commencer à profiter du jeu, ce dernier conseil étant représenté par un chiffre suivi d'un « + » ou par une tranche d'âge. Les pictogrammes qui accompagnent ces informations changent d'un éditeur à l'autre et parfois même d'un jeu à l'autre. D'autres éléments peuvent figurer, mais bien plus rarement, comme le style de jeu ou sa complexité.

Si la façade et les côtés restent souvent assez similaires dans leur utilisation de l'espace, il en est tout autre pour l'arrière. Cependant voici ce que l'on retrouve la plupart du temps : tout d'abord un éclaté présentant succinctement et en situation le matériel du jeu, souvent accompagné d'illustrations et d'une liste du contenu. Vous trouverez de temps à autre un petit texte introductif. Viennent ensuite les mentions lé-



gales et autres mentions de sécurité, le code barre et souvent un rappel de l'auteur et des artistes derrière le jeu.

Parfois, en soulevant le couvercle, vous pourrez tomber sur de petits textes accompagnés de photos présentant les auteurs ou alors une présentation en images des autres jeux de la gamme chez cet éditeur.

▲ Règle

Elle peut prendre des formes assez variées. Simple feuille pour les jeux les moins complexes, livret pour d'autres ou poster plié, voire même cartes à jouer. Elles peuvent être

écrites en une seule langue ou plusieurs. Vous y retrouverez les règles du jeu bien entendu, mais aussi une liste du matériel et son placement initial. Dans certains cas de figure vous trouverez également des ajouts historiques, des réflexions, des foires aux questions, voire des bandes dessinées. Elles pourront être plus ou moins bien rédigées et plus ou moins bien traduites.

▲ Plateau

Là encore leurs forme, nombre et style diffèrent. Ils peuvent être en une seule pièce, pliables ou en plusieurs parties. Le carton est le matériau de prédilection des plateaux, mais

on peut arriver à en voir en papier, en plastique ou en tissu. C'est l'élément central où le jeu va se dérouler.

▲ Matériel

- Dés

De forme variable, souvent en plastique ou en bois, ils permettent de donner diverses informations ou ordres avec l'aide du hasard. Dans certains jeux les dés ne sont pas lancés mais utilisés comme pions, manière pratique et condensée de mesurer les valeurs.

- Cartes

Il serait impossible de lister les différentes caractéristiques des cartes. Là encore, leurs forme, taille et nature peuvent extrêmement varier, mais la forme rectangulaire à bords arrondis reste tout de même la plus fréquente.

- Meeples

Aperçus pour la première fois dans le jeu **Carcassonne**, ils se sont depuis incrustés dans beaucoup de jeux, devenant un vrai symbole. Les meeples, ce sont ces pions en bois pouvant adopter diverses formes humanoïdes,



© <http://podcast.proxi-jeux.fr>

animales ou autres. Il existe une multitude de formes et de couleurs. Il n'est pas rare que le terme *meeple* soit employé pour désigner n'importe quel pion en bois (non cubique), au-delà du célèbre petit bonhomme.

- Pions

En carton sur un socle, en bois, en plastique, le pion est modelable et universel. Un pion peut aussi être un meeples et inversement. Il s'agit vraisemblablement d'un synonyme.

- Jetons

Pièces souvent en carton ou en plastique, de forme très variable, mais tout de même de taille assez réduite, permettant de quantifier ou de représenter un ou des éléments du jeu. Le terme « jeton » peut aussi remplacer le terme « tuile ».

- Tuiles

Pièces en carton dont la taille peut aller du centimètre à quasiment un plateau de jeu. Les tuiles sont des éléments très importants des



jeux. Elles peuvent servir de plateaux interchangeables ou d'éléments pouvant être récupérés et utilisés par les joueurs.

- Figurines

Moins courantes car assez onéreuses, les figurines sont ces personnages ou éléments en 3D.

- Aide de jeu

S'il était assez rare autrefois de trouver des aides de jeux dans les boîtes, cela est devenu monnaie courante dans les productions actuelles. Elles font soit partie intégrante de votre plateau personnel, soit sont données à part sous forme de cartes ou de feuilles volantes.

Bien entendu d'autres éléments peuvent figurer sur et dans les boîtes de jeu. Toujours est-il qu'avec ces notions de base, vous devriez en savoir assez pour plonger à corps perdu dans les jeux de société sans pour autant vous sentir désemparé.



Theseus © Iello



Taluva © Ferti



Au service de sa majesté © Edge

POURQUOI JOUER AUX JEUX DE SOCIÉTÉ

Avant de vouloir établir une liste de jeux conseillés pour débiter, de vous énoncer les diverses mécaniques qui existent ou bien vous dresser un glossaire du monde du jeu, il est légitime et logique de vous expliquer pourquoi, selon nous, il est bon de jouer. Nous allons nous efforcer de vous présenter le monde du jeu et ses vertus ludiques, mais aussi intellectuelles et sociales, afin que vous puissiez ensuite décider si, oui ou non, les jeux de société méritent toute votre attention. Pour notre part le choix est déjà fait, mais pour vous qu'en est-il ?

Jeux trop longs, trop complexes, loisir pour enfants ou peu attrayant, les clichés ont souvent tendance à s'entasser lorsque l'on parle de jeux de société à un public classique. Qui ne garde pas le souvenir de parties de **Monopoly** qui n'en finissent pas ou les questions insolubles d'un **Trivial Pursuit**, qui a mis à mal votre ego d'enfant ou d'adulte ? Pourtant, depuis ces temps reculés où l'offre était limitée, le marché du jeu de société a explosé. Et dans tous les sens ! Aussi bien pour le nombre de jeux présents que pour leurs différentes mécaniques, thèmes ou configurations. C'est simple, il y en a pour tous les goûts ! Et ça serait vraiment bien le diable si au milieu de cette offre opulente vous ne trouviez pas chaussure à votre pied, enfin plutôt un placard entier de chaussures à votre pointure.

Jouer est bon pour l'être humain qui est en vous et voici pourquoi :

Jouer aux jeux de société est une activité sociale. Si dans l'expression « jeu de société » il y a le mot « société » ce n'est pas pour rien : les jeux de société ont pour vocation de créer des liens. Que ce soit avec vos proches, vos amis ou votre famille, mais aussi avec des inconnus lors de divers festivals. Véritable vecteur de rencontre, le jeu de société brise les barrières. Il n'y a pas de limite au public avec lequel vous pourrez jouer, qu'il s'agisse de femmes ou d'hommes, d'enfants, de personnes âgées ou d'âge moyen, riches ou pauvres, de n'importe quelle culture ou niveau d'instruction. Le jeu est universel, au-delà de la parole.

▲ Les jeux de société sont conviviaux

Il n'y a rien de tel qu'un jeu d'ambiance pour égayer une soirée. Les jeux d'ambiance, ce sont ces jeux rapides qui ne se prennent pas au sérieux, où il vous sera demandé d'imiter un animal, de mimer un personnage célèbre, de parier sur votre jet de dés, de jouer un rythme avec vos mains avec le bon tempo, de saisir le plus vite possible un totem, ou encore de découvrir le loup garou qui se cache parmi les joueurs. Une multitude d'univers et de styles sont disponibles dans cette catégorie. Simples à apprendre et à comprendre, ils se jouent tout aussi vite, et toujours dans une ambiance survoltée. Il ne faut pas longtemps aux joueurs pour se prendre au jeu et se découvrir des talents cachés qui amuseront à coup sûr l'assistance.

Vous pouvez, si le cœur vous en dit, mettre en place un jour spécifique pour vous adonner en famille ou entre amis à des jeux de société, créant ainsi un rendez-vous récurrent attendu de tous.

▲ Les jeux sont bons pour le cerveau

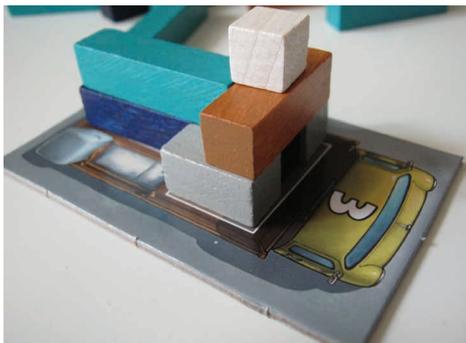
Au-delà de leurs qualités ludiques et amusantes, les jeux de société sont également excellents pour stimuler certaines zones de notre cerveau. Ils sont d'excellents moyens d'apprentissage et de maîtrise pour les plus jeunes. Ils stimulent la mémoire mais aussi la capacité à analyser une situation et à y réagir en prenant des décisions qui auront des répercussions mais aucune conséquence une fois la partie terminée. Ils apprennent également à être attentif et à observer. Il suffit de quelques parties de **Dobble** ou de **Bazar Bizarre** pour très vite développer ses facultés d'observation et se rendre compte facilement de cette avancée dans le domaine.

▲ Jouer c'est apprendre à respecter

Il n'y a pas de jeu de société sans règles. Et pour jouer convenablement à un jeu, il faut accepter d'un commun accord de se plier à ces règles. Jouer c'est donc apprendre à suivre des règles et à les utiliser pour parvenir à ses fins. Pour ensuite prendre conscience que c'est grâce à ces règles que le jeu a pu avoir lieu, en les intégrant pour mieux contrôler le jeu lui-même.

▲ Jouer c'est aussi apprendre à perdre

Ça n'a l'air de rien comme cela, et pourtant une défaite peut parfois s'avérer bien amère mais également être totalement bienveillante. Lorsque l'on perd on analyse les raisons de sa défaite, on établit une future stratégie pour les prochaines parties. On apprend aussi à perdre face à un adversaire qui aura été plus habile



Zack & Pack © Iello



Crabz © Blue Orange



Korrigans & Ilopeti et Matagot



Bazar Bizzare © Gigamic

mais également être totalement bienveillante. Lorsque l'on perd on analyse les raisons de sa défaite, on établit une future stratégie pour les prochaines parties. On apprend aussi à perdre face à un adversaire qui aura été plus habile (ou plus chanceux si vous êtes de mauvaise foi). Perdre dans les jeux de société n'est donc pas une fatalité mais peut servir à s'améliorer.

▲ Jouer c'est voyager

Beaucoup de jeux de société s'articulent autour de thèmes. Et il existe un très large choix dans ce domaine, il y en a vraiment pour tous les goûts. Lorsque vous jouez vous devenez l'acteur d'un univers qui ne demande qu'à vous raconter une histoire. S'échapper à travers un jeu de société est donc parfaitement faisable et terriblement simple. Le matériel, souvent de qualité, nous immerge dans les mondes qui nous sont offerts et très vite vous oublierez que vous êtes assis à une table en train de manier un pion en bois. Vous sentirez le vent sur votre visage tandis que vous, héros en armure, chevauchez un somptueux dragon.

▲ Un loisir très large

Il existe un très large choix de jeux, que ce soit dans les mécaniques, les thèmes ou les configurations, mais c'est également le cas pour la

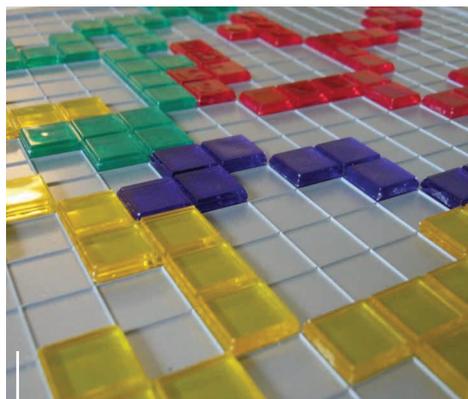
manière de jouer et le moment pour le faire. Beaucoup de jeux peuvent se transporter : rien ne vous empêche de mettre dans votre valise un petit **Diavolo** auquel vous pourrez jouer sur la plage, sur une table de bar ou encore blotti dans votre lit. Que vous soyez à plusieurs, simplement à deux ou même tout seul, il y a forcément un jeu qui n'attend que vous.

▲ Jouer est amusant

Pourquoi chercher plus loin ? Jouer est amusant. Pourquoi jouons-nous, cela quel que soit le loisir choisi ? Simplement pour nous divertir et prendre du plaisir à le faire. Je vous rassure, vous retrouverez ces sensations dans les jeux de société.

▲ Les jeux de société ne sont pas tous des jeux de confrontation

Même si cela est rarement évoqué clairement, les personnes qui ne jouent pas ont parfois peur de se mesurer aux autres et de se rendre ridicules. Il faut dire que **Monopoly** et son principe capitaliste laisse peu de place aux plus pacifiques des joueurs. Le **Trivial Pursuit** n'avantage pas forcément en remettant en cause sa culture générale, de même pour le **Risk** qui



Blokus © Mattel



met en avant l'attaque et la conquête. Ces classiques ont pu véhiculer une image faussée et généraliste du jeu de société, où le but final n'est autre que d'écraser les autres. Or cela est faux : si vous détestez être en compétition, les jeux coopératifs, où tout le monde joue contre le jeu, seront idéaux pour vous. Vous ne gagnerez pas en écrasant les autres, mais en travaillant tous ensemble pour vaincre le jeu, le surpasser. Une victoire commune aux qualités humaines indéniables.

▲ Apprendre la tactique et la stratégie

Gagner à un jeu ne dépend pas toujours du hasard (rarement même), et souvent cela passe par la mise en place d'une stratégie en début de partie qui va permettre d'échelonner son plan tout au long du jeu. Quant à la tactique, qui est une manière de jouer ses coups, elle peut et dans une certaine mesure doit être planifiée plusieurs tours à l'avance. Ces notions sont intégrées pour ensuite être utilisées inconsciemment au quotidien.

▲ S'allier

Plusieurs jeux demandent de créer des alliances afin de pouvoir poursuivre son but. C'est le cas de **Catane** par exemple où il est possible de marchander avec ses compagnons



Chat Pêche © Logis

de jeu. Mais parfois ce sont aussi des alliances militaires qu'il va falloir négocier pour s'attaquer à un ennemi plus imposant. Vous apprendrez donc à vous allier à d'autres joueurs pour pourquoi pas les trahir un peu plus tard. Mais sans que personne n'en tienne rigueur, car nous sommes dans un jeu, et le but premier d'un jeu est de simuler et de permettre de tester sans que cela ait la moindre conséquence.

▲ Jouer à armes égales

Lorsque nous jouons, que nous soyons adultes ou enfants, nous sommes tous au même niveau. Envolées les barrières, il est tout à fait possible de voler la carte de son père sans que ça ne gronde. Les rôles se dissipent et peuvent même parfois s'inverser.

▲ Tester

Il est difficile de tester la trahison dans la vraie vie, tout comme il est répréhensible de voler les autres ou de leur mentir. Pourtant dans les jeux de société ceci est autorisé et même parfois fortement conseillé. L'enfant pourra donc tester sans aucune retenue de nombreuses choses qui lui sont interdites sans pour autant que cela ait des conséquences une fois la partie terminée.



Piratoons© Act in Games

▲ Gagner de la confiance en soi

Certains jeux vous demanderont de vous mettre en situation, d'y prendre part activement pour jouer bien sûr, pour gagner, mais surtout pour y prendre simplement du plaisir. Et c'est dans ce genre d'occasions que les joueurs pourront prendre confiance en eux, apprendre à faire des choix et à agir devant les autres.

▲ Voir les prédispositions

Il existe énormément de styles de jeux pour tous les goûts. Et les aptitudes requises ne sont pas toujours les mêmes. Jouer à divers jeux vous permettra de voir facilement dans quels domaines vous avez des prédispositions, parfois insoupçonnées. De la même manière, vos lacunes seront révélées et vous en apprendrez plus sur vos goûts. Et ça marche aussi si vous observez des enfants jouer.

▲ Découvrir qu'il existe du choix

Laissez les enfants choisir leurs jeux, parfois d'un commun accord avec vous, parfois seuls. Ils apprendront ainsi à faire des choix, à les expliquer, et donc à découvrir que dans cer-

tains domaines le choix est large et non réduit à quelques options. Si vous choisissez les jeux ensemble, ce sera l'occasion de voir comment concilier tout le monde et de prendre en compte l'avis et les envies des autres.

▲ Prendre soin des choses

Les jeux sont composés d'un matériel conséquent, qu'il est possible de perdre. Et que penser des boîtes en carton qui peuvent s'avérer fragiles ? Tout ceci constitue un excellent terrain d'apprentissage pour les enfants, où ils devront prendre soin des choses qu'ils aiment s'ils veulent continuer à en bénéficier, car s'il manque une pièce le jeu sera bien moins attirant, voire injouable. Si les jeux sont empruntés dans une ludothèque ou à d'autres amis joueurs, ce sera l'occasion de leur apprendre que les biens des autres doivent faire l'objet de toute leur attention.

▲ Imaginer

Jouer permet d'imaginer, de se créer des mondes, et donc d'apprendre à s'immerger dans un univers.

▲ Maîtriser

Une fois les jeux bien maîtrisés, rien ne vous empêche de créer de nouvelles variantes ou



Golden Horn © Piatnik



Fresco © Queen Games

règles. Le faire avec des enfants permet de leur donner le contrôle sur le jeu, de devenir le petit dieu créateur et, si ces idées fonctionnent, de jouer avec les règles pour mieux les assimiler, les déjouer pour mieux les recréer à son image.

Voici de très bonnes raisons de vous mettre aux jeux de société. Si je n'ai pas réussi à vous convaincre, je vous propose de vous rendre dans la ludothèque la plus proche ou dans une soirée jeux, et je suis sûr qu'après vous reviendrez sur cet ouvrage avec une envie féroce de découvrir de nouveaux jeux.

▲ Jouer relax

Lorsque vous jouez, si vous êtes à fond dans le jeu, vous oublierez facilement ce qui vous entoure et votre quotidien. Envoyée la peur de l'échec, perdre n'a pas de réelle importance si l'on joue pour le plaisir, et surtout celui d'être tous réunis. Lorsque nous nous mettons la pression en jouant, en cherchant comment gagner, le stress est absent et cela peut donc se faire de manière intensive mais sans conséquence.

▲ Jouer nous rend joyeux



Loony Quest © Libellud

Rares sont les jeux à ne pas être amusants. Si vous en rencontrez, fuyez-les comme la peste ! La première émotion que doit faire ressentir un jeu c'est le plaisir. Et celui-ci peut se retrouver dans toutes sortes de jeux et pas uniquement les party games. Il suffit de trouver le bon jeu, le style qui nous plaît, et de prendre du plaisir à jouer.

▲ Jouer réunis

C'est indéniable, les jeux de société rapprochent, mais créent aussi des liens. Aussi bien avec vos amis que des inconnus. Il serait donc dommage de passer à côté de ce pouvoir social qui vous tend les bras.



Animal Suspect © Gigamic

QU'EST CE QU'UNE MÉCANIQUE ?

Si les cheminements et rouages d'un jeu se nomment « mécaniques » ce n'est pas pour rien. Si l'on prend l'étymologie et l'origine du mot on se rend compte qu'on l'emploie pour les machines, la mécanique étant l'arrangement des pièces qui les font marcher. Une machine est donc un amas de pièces — de mécaniques — que l'on fait fonctionner pour effectuer un rôle précis, quelque chose de scripté, pour réaliser une action programmée. Celle-ci doit donc être programmable et prévisible, offrant une certaine récurrence, avec un résultat toujours identique. Le mot « mécanique » est aussi utilisé pour des notions de sciences et de physiques, pour décrire des fonctions prévues et étudiées.

▲ Jeux et mécaniques

Dans un jeu de société, les mécaniques sont donc les procédés inventés ou proposés par l'auteur afin de faire « tourner » son jeu. Il faut donc que ces mécaniques soient prévisibles et offrent un résultat toujours identique ou presque car le hasard fait souvent partie des jeux. Ce ne sont pas les règles pour autant, les règles, elles, vont expliquer comment fonctionnent ces mécaniques et comment les joueurs doivent interagir avec elles. Les joueurs deviennent alors les mains qui vont faire tourner les rouages afin que la machine, le jeu, tourne. Et je ne pense pas qu'à **Tzolk'in** en disant cela.

Un thème vous plonge alors qu'une mécanique vous guide

Voici la grande différence qu'il existe entre thème et mécanique. Même si les deux peuvent être intimement liés et parfois même indissociables, il ne faut pas pour autant les confondre. Ils seraient plutôt comme les deux faces d'une pièce, dans la mesure où le jeu propose un thème.

La mécanique décrit alors l'ensemble des rouages qui mettront en route le jeu pour le mener vers sa finalité, tandis que les mécaniques (au pluriel) seront les minuscules rouages, similaires à des principes (que vous pouvez retrouver de manière plus détaillée dans cet ouvrage), et qui seront facilement identifiables. La mécanique englobe l'ensemble des mécaniques présentes dans le jeu, mais nous sommes ici plus dans le vocabulaire que dans la pratique elle-même du jeu.

▲ Mécanique, le mot absent

Aussi étrange que cela puisse paraître, si vous entendrez souvent parler de mécaniques dans la bouche des joueurs, à aucun moment vous ne pourrez lire ce terme dans une règle de jeu. Comme si un accord tacite avait été passé il y a très longtemps entre le jeu et les joueurs pour ne pas les nommer clairement tout en sachant qu'elles sont présentes. Les règles vous

expliqueront donc la manière de jouer avec ces mécaniques, de les appliquer mais sans véritablement les nommer. Ce sont donc les joueurs qui au fil du temps ont donné des noms à ces rouages. Peut-être parce que ces termes font déjà partie du jargon ludique, auquel il est temps de vous initier.

▲ Un rouage pour les gouverner tous

Il existe une multitude de mécaniques. Si une liste est présente dans cet ouvrage, elle est loin d'être exhaustive, et pour cause, certaines mécaniques sont sujettes à discussion ou trop imbriquées dans une autre pour être réellement identifiées. Même s'il semble que nous ayons fait le tour des mécaniques avec la multitude de jeux qui sort chaque année, les créateurs ne cessent de nous surprendre et de faire preuve de beaucoup d'originalité et de créativité.

▲ On peut tricher

Oui on peut le faire, mais ce n'est pas conseillé. Et bien avec les mécaniques c'est un peu la même chose, avec certaines seulement. Il est possible de les suivre ou bien de jouer comme bon nous semble à partir du moment où cela n'est pas contredit par la règle. Certaines restent immuables, tandis que certains rouages peuvent être remplacés ou ignorés.

Les mécaniques ne sont pas les règles, elles proposent une idée, une manière d'interagir avec le jeu. Aux joueurs alors de se jouer d'elles ou de les utiliser à bon escient afin de rendre le jeu encore plus prenant.



Vikings © Filosofia



Pickomino © Zoch & Gigamic



Soluna © Steffen Spiele



Dominion © Filosofia

LES MÉCANIQUES

Elles sont au cœur du jeu : tels les rouages d'une horloge, ce sont elles qui le font tourner. S'il n'est pas toujours aisé de bien les identifier, je vous propose quelques pistes et explications pour les définir et ainsi vous familiariser avec elles pour voir celles qui pourraient vous plaire. Bien entendu il est impossible de toutes les décrire et les lister, certaines étant cachées au cœur du jeu ou fusionnées avec d'autres. Il ne s'agit là que d'une ligne droite sur un chemin comportant de nombreuses ramifications que je vous laisse découvrir par vous-même.

Adresse : Réussir à atteindre à l'aide de ses seules capacités physiques un objectif défini. Certains jeux jouent avec le vent ou proposent de souffler sur les pièces, et représentent donc une sous-catégorie de jeux d'adresse. Idem pour les jeux où il faut s'emparer le plus vite possible d'une pièce, même si ces derniers intègrent aussi la rapidité. Dans certains jeux on vous demandera aussi de mimer, intégrant alors aussi de la déduction. Autre exemple où l'adresse est importante, les jeux de catapultage, comme le jeu de puce.

Exemple : *Mölkky, Dungeon Fighter, Targets, À l'abordage, Foutrak.*

Alignement : Fait d'aligner un certain nombre d'éléments afin de remporter la partie.

Exemple : *Puissance 4, Quarto, Diam.*

Asymétrie : Les joueurs ne jouent pas avec un matériel identique ou avec les mêmes objectifs. C'est également le cas des jeux de chasse comme Le renard et La poule et d'autres nombreux jeux plus anciens.

Exemple : *Mr Jack, The Phantom Society, Zoondo.*

Balance : Certains jeux vous proposent de jouer avec un plateau en équilibre, faisant ainsi partie intégrante des mécaniques.

Exemple : *Wobble, Inclinaison, Kipp X.*

Blocage : Empêcher l'autre joueur de jouer pour ainsi remporter la victoire.

Exemple : *Quivive, Blokus.*

Blocage/Déblocage : Jouer une action pour bloquer un autre joueur, celui-ci devant à son tour jouer la bonne action pour débloquent cette situation.

Exemple : *1000 bornes, Flouk, Perlinpinpin.*

Bluff : Fait de faire croire aux autres joueurs que l'on dispose de tel élément alors que ce n'est pas le cas. Il est souvent possible dans les jeux de contrer ce bluff en désignant la personne s'y étant essayée.

Exemple : *Perudo, Skull & Roses.*

Capture : Fait de capturer les pièces adverses dans le but de l'éliminer ou bien pour utiliser ses pions. Certains jeux complexifient le tout en ajoutant une hiérarchie de capture.

Exemple : **Hive, Stratego.**

Combinaison : Réaliser des combinaisons afin de remporter plus de points ou des manches. Souvent utilisée avec les jeux de cartes en utilisant des éléments ayant un point commun ou en réalisant des suites.

Exemple : **Hawaïki, Gosu.**

Confrontation : Où les joueurs se combattent par le biais de forces armées dans le but de remporter la victoire.

Exemple : **Battlelore, Cyclades, Mémoire 44.**

Conquête : Fait de s'étendre dans le but de récupérer de nouveaux territoires, qu'ils soient vierges de présence ou bien déjà occupés par un adversaire.

Exemple : **Barony, Taluva.**

Connexion : Réussir à connecter certaines pièces, sous certaines conditions, souvent en nombre pour remporter le maximum de points. On peut retrouver cette mécanique dans les jeux à thème comme les jeux abstraits.

Exemple : **Carcassonne.**

Construction : Rassembler des ressources diverses pour construire divers bâtiments ou machines, permettant de bénéficier de points de victoire, de ressources supplémentaires ou de pouvoirs.

Exemple : **Hélios, Les bâtisseurs, Catane.**

Contrôle de territoire : Réussir à imposer ses



Mölkky



The Phantom Society © Funforge



Gosu © Moonster Games



Taluva © Ferti

troupe afin de contrôler certaines zones du plateau dans le but de gagner des avantages ou la partie.

*Exemple : **Smallworld.***

Coopératif : Il ne s'agit pas vraiment d'une mécanique au départ, mais plutôt d'un style de jeu. Pour autant cela devient souvent le moteur du jeu qui ne pourrait exister si les joueurs ne jouaient pas tous ensemble. Celle-ci s'accompagnera donc toujours d'une autre mécanique comme la récolte d'objet ou un objectif à atteindre.

*Exemple : **Pandémie, Andor, L'île interdite.***

Course : Arriver le premier à un point d'arrivée.

*Exemple : **Jamaïca, Formula Dé.***

Deckbuilding : Les joueurs constituent leur main au fur et à mesure en achetant de nouvelles cartes, constituant ainsi un jeu unique pour chaque joueur.

*Exemple : **Time Masters, Dominion, Thunderstone.***

Déduction : Il va être demandé aux joueurs de deviner certaines choses, ou bien d'établir des suppositions à partir de la connaissance de certains éléments. Dans les jeux binaires, les joueurs n'auront que deux choix à une question. On peut également placer les jeux de rébus dans les jeux



Pandémie © Filosofia

de déduction puisqu'il faut déduire ou retrouver un mot ou une phrase à partir d'images.

*Exemple : **Cluedo, Movie Trailer, Concept.***

Défausse : Le but est simple : se débarrasser le premier de ses cartes ou pièces pour remporter la partie, ou du maximum afin de gagner plus de points ou en perdre le moins possible.

*Exemple : **Uno, Blokus, Zack & Pack.***

Descendant : Parfois il vous sera demandé et fortement conseillé d'avoir des descendants, apportant alors des actions ou des points en plus, mais aussi des contraintes supplémentaires.

*Exemple : **Zooloretto, Descendance, Agricola.***

Dessin : Jeux où l'on fait deviner des mots ou des expressions en les dessinant.

*Exemple : **Pictionary, Graffiti, Cranium.***

Draft : Manière de distribuer les cartes, dans laquelle les joueurs vont regarder leur jeu, conserver une carte avant de passer les autres à leur voisin.

*Exemple : **Seasons, Sushi Draft, 7 Wonders.***

Élimination : Le but de ce type de jeu est souvent le même : être le dernier rester en lice.



Zooloretto Boss© Filosofia

Exemple : **Pan t'es mort !, Bang!**

Empilement : Fait d'empiler des pièces pour remporter la partie, parfois d'en retirer, soit dans un ordre précis soit sans faire tomber de pièces.

Exemple : **Jenga, Crazy Cups.**

Enchères : Fait de proposer des sommes de plus en plus importantes, graduellement et chacun son tour, pour gagner des points ou des ressources.

Exemple : **Boxes, Megawatts.**

Gestion de temps : Jouer pour gagner un temps qui est limité.

Exemple : **Tamsk, Olympos.**

Gravité : La gravité peut également faire partie des mécaniques de jeu. Que ce soit dans le but de garder les pièces en équilibre ou justement en les faisant tomber à bon escient.

Exemple : **Dix de chute, Via apia, Plus 4.**

Guessing : Fait de deviner, ou de tenter de deviner, les coups de l'adversaire pour le contrer ou gagner plus de points.

Exemple : **Mange qui peut, La nuit du grand poupe, Love Letter.**

Jet de dé : Élément important de hasard, le dé impose aux joueurs de se plier à l'action ou l'élément désigné par le dé. Il peut être utilisé pour avancer sur un plateau, effectuer une action ou récolter une ressource. Les dés peuvent être marqués de multiples symboles.

Exemple : **Roll Trought the Ages, Seasons, Djam.**

Jeux d'enfoirés : Sous cette appellation triviale se cachent des jeux qui demanderont aux joueurs d'être vils et mesquins envers les autres en n'hésitant pas à leur faire des sales coups.

Exemple : **Cash'n Guns, Vineta, Noé.**

Jeux de mathématiques : Bien que pouvant s'apparenter à des jeux de connaissance ou de déduction, les jeux utilisant les mathématiques comme mécanique forment une catégorie à part, demandant au joueur d'utiliser ses connaissances en mathématiques pour remporter des points.

Exemple : **Boggle Math, Numéribis.**

Jeux de mots : Jeux incorporant des mots ou des lettres dans leurs mécaniques. Que ce soit pour les deviner ou pour demander aux joueurs d'en créer. Plusieurs sous-groupes existent : les jeux où les mots s'agrandissent au fur et à mesure en partant d'une base commune, jeux où les mots



Boxes © Art of Games



Noé © Bombyx

sont donnés aux autres lettres par lettre, ou encore les jeux ont l'on inscrit les mots à partir de lettres imposées.

*Exemple : **Scrabble, Boggle, Melicado.***

Jeux de passe : Certains jeux demandent aux joueurs de passer entre leurs pions un élément neutre n'appartenant à aucun joueur, le but étant la plupart du temps d'emmener cet élément dans le camp adverse.

*Exemple : **Diaballik, Catch'it, Sabotage.***

Jeux de pli : Jeux de cartes où il faut remporter le maximum de cartes, chacune ayant une valeur parfois distincte ou assujettie à un système d'atouts. Il est à noter que certains jeux demandent à ce que le nombre de plis prévus d'être réalisé par chaque joueur soit annoncé en début de manche. Exemple : Condottière, Professeur Tempus, Stupides vautours.

Jeux de sens : Jeux utilisant les cinq sens, mais plus particulièrement l'odorat qui est un sens peu utilisé dans les jeux, ou l'ouïe mais sans son aspect musical.

*Exemple : **Fragrances, Brouhaha.***

Jeux musicaux : Ces jeux intègrent le fait de devoir fredonner ou réaliser avec ses mains ou des instruments des chansons ou des airs de musique. Parfois pour les faire deviner à d'autres ou bien pour marquer un rythme.



Melicado © Paille Editions

*Exemple : **Rythm'n Boulet, Zik, Shabadabada.***

Labyrinthe : Même s'ils peuvent s'apparenter à des jeux d'adresse, de déduction, de chance ou de tactique, les jeux possédant un labyrinthe sont tout de même des cas à part à cause de leur matériel. Exemple : Labyrinthe, Quorridor, Panic Cafard.

Lancer de dés : Fait de lancer les dés afin de pouvoir bénéficier de l'avantage donné par le résultat, ou pour exécuter le malus indiqué.

*Exemple : **King of Tokyo, Desperados of Dice Town.***

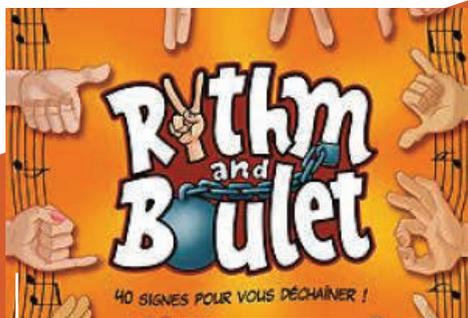
Langage : Utilisation du verbe pour transmettre des informations aux autres joueurs, souvent dans le but de leur faire deviner quelque chose ou pour transmettre un indice. Il existe aussi de nombreux jeux qui vous proposent d'inventer des histoires, entrant du coup dans cette catégorie.

*Exemple : **Taboo, Brunan, Co-Mix.***

Majorité : Fait de devoir posséder plus de pions, de cartes ou d'éléments que les autres pour ainsi gagner de nouvelles ressources ou points.

*Exemple : **Western Town, Alhambra.***

Mécanisme : N'ayant rien à voir avec la liste éta-



Rythm and Boulet © FCocktail Games

blie, ici les mécanismes sont ces appareils, pièces spécifiques, uniques au jeu dont elles sont tirées, permettant d'avancer dans le jeu ou de résoudre des énigmes. On peut trouver des jeux qui jouent avec la gravité, des lasers ou encore le magnétisme, et bien d'autres systèmes.

Exemple : Lazer Maze, Khet, Gravity Maze.

Mémoire : Les joueurs doivent se souvenir des éléments cachés.

Exemple : Sherlock, Couadsous, Bonbons.

Multimédia : Dans certains jeux un élément interactif est utilisé, simple ajout sonore parfois, d'autres guident entièrement le jeu.

Exemple : Atmosfear, Mon téléphone secret, Monopoly revolution.

Négociation : Fait de négocier avec les autres joueurs afin d'échanger certaines pièces ou pour obtenir des avantages. On pourra également parler de jeu de troc ou de commerce.

Exemple : Metal Adventure, Catane, Bohnanza.

Objectif secret : Le joueur est le seul à connaître son objectif qui reste secret jusqu'à la fin de la partie ou sa révélation.

Exemple : Les aventuriers du rail.



Le bois de Couadsous © Jeux Opla

Observation : Fait appel à l'attention. Mécanique souvent couplée à la rapidité ou à la mémoire.

Exemple : Dobble, Le jeu du Lynx, Gloopz.

Partage : Fait de partager une certaine quantité d'éléments définis au départ, ou de réaliser des lots, mettant cette mécanique au centre du jeu.

Exemple : Deal Gentleman Cambrioleur, Canal Grande, Shitenno.

Pichenette : Mouvement effectué avec les doigts pour éjecter un élément, souvent dans le but de lui faire atteindre une cible, en percutant parfois d'autres éléments.

Exemple : Pitchcar, Kart sur glace, Rampage.

Pion unique : Les joueurs dirigent un pion unique, ou bien des pions non nominatifs, souvent dans le but de lui faire atteindre un objectif secret.

Placement : Placer ses éléments, pions, tuiles ou autres afin de gagner des points ou des avantages. On pourrait ajouter une sous-catégorie, celle des jeux qui proposent que certaines cases soient influentes, et oblige le joueur ou son adversaire à se plier aux règles et aux spécificités de celle-ci.

Exemple : La guerre des moutons, Kamisado.



Western Town © Whyme

Placement d'ouvrier : Placer ses meeples ou pions dans le but de réaliser l'action associée. L'action peut se réaliser lors de la pose ou lors du retrait du pion.

Exemple : **Euphoria, El Gaucho, Descendance.**

Poussage : Où l'on doit pousser des éléments ou les pions des autres joueurs.

Exemple : **Abalone, Château Roquefort, Ignis.**

Programmation : Prévoir ses coups, souvent sur un support, tous en même temps, avant de les jouer à la suite pour gagner des avantages ou subir des pertes.

Exemple : **Fresco, Asteroyds, Colt Express.**

Recomposition : Réussir à reformer une image. On peut penser aux puzzles, bien entendu, mais d'autres jeux mettent cette mécanique au centre de leur expérience de jeu.

Exemple : **La ferme en folie, Mucca Pazza, Wokabi et ses amis.**

Relance de dés : Fait de pouvoir relancer les dés dans le but d'obtenir d'autres résultats.

Exemple : **King's Gold, King of Tokyo, Yspahan.**

Simultané : Les joueurs jouent en même temps. Mécanique se couplant souvent à d'autres.



Zombie 15' © Iello

Exemple : **Mifuchi.**

Spéculation : Fait de deviner la prochaine valeur d'une marchandise afin de spéculer et d'en tirer le meilleur profit lors d'un prochain tour.

Exemple : **Acquire, Samarkand, Shafausa.**

Stop ou encore : Mécanique où le joueur est amené à choisir s'il s'arrête de jouer où s'il désire tenter la chance en continuant au risque de tout perdre.

Exemple : **Can't stop, Zooloretto, Dragon Run.**

Temps limité : Certaines actions peuvent être effectuées en un temps limité ajoutant du stress, que ce soit par le biais d'un sablier ou d'une bande-son.

Exemple : **Tic Talk, Zombie 15', Pingo Pingo.**

Transport : Fait de transporter — généralement des marchandises — d'un point A à un point B afin de remporter des points de victoire.

Exemple : **Les écureuils, Golden Horn.**

Vote : Dans certains jeux on peut avoir une phase de vote, secret ou pas.

Exemple : **Good Friends, Bubble Talk, Et Toque.**



King's Gold © Blue Orange



RÉVEILLER L'ENFANT QUI EST EN SOI

Lorsque l'on parle de jeux de société à des adultes qui ne pratiquent pas ce loisir, il n'est pas rare de s'entendre dire qu'il s'agit d'un loisir puéril ou tout simplement qu'ils n'aiment pas jouer. Or cette affirmation est souvent fautive et cache en réalité de mauvaises expériences vécues par le passé.

▲ Le jeu est universel

De nos jours, qui ne joue pas, ne serait-ce qu'un peu ? Pas grand monde au final. S'il y a encore quelques années il était rare de voir des personnes âgées ou d'âge moyen jouer aux jeux vidéo, ce n'est plus le cas aujourd'hui avec l'explosion du marché des casual gamers (joueurs occasionnels). Tout un chacun s'est découvert une passion pour les jeux rapides, simples, souvent sociaux et surtout parfaitement addictifs. Pourtant, les jeux vidéo n'étaient pas a priori réputés en terme d'accessibilité auprès de ce public, souvent jugés à tort comme peu intéressants, voire même dangereux. Cependant, le jeu de société ne véhicule pas ce genre d'image et il est tout de même plus ancré dans nos habitudes, voire traditions. Il est donc normalement plus aisé de le faire aimer, du moins en théorie. Car, comme je l'indiquais un peu avant, ces personnes qui se disent non joueuses ne le sont pas réellement ; elles n'auront aucun mal à jouer sur Facebook. Elles ont surtout une réticence car elles ont gardé un mauvais souvenir des derniers jeux de société

auxquels elles ont pu jouer. Cela peut remonter à l'enfance, c'est d'ailleurs souvent le cas. De plus, les adultes ne s'autorisent que rarement à jouer. Si les jeux en ligne ont autant de succès, c'est qu'on peut « cacher » cette activité. Cela est bien plus compliqué pour le jeu de société qui, malgré tout, possède quelques barrières. La première : l'apprentissage de la règle. Rares sont les personnes, surtout si elles n'ont pas l'habitude de jouer, à se réjouir à l'idée de lire une règle de jeu. C'est donc un premier frein, qu'il est possible de contourner grâce aux différentes vidéos qui existent sur internet, en vous faisant initier par un autre joueur ou lors de soirées jeux.

La seconde vient du choix. Difficile de savoir quel jeu pourra nous plaire lorsque l'on débute et que l'on voit l'offre colossale qui existe dans ce milieu. De même pour le prix de vente d'un jeu, qui peut refroidir si l'on n'est pas sûr d'apprécier ce loisir. Une réponse unique pour ces questions : la ludothèque. Vous pourrez aisément tester gratuitement et même emprunter pour une somme modique des jeux et y jouer à votre rythme. Bien entendu internet regorge également de sites parlant de jeux de société, vous pourrez facilement accéder à l'avis des autres joueurs. Enfin, cet ouvrage est aussi là pour vous aider à choisir, c'est même son but premier : vous aider à découvrir et à entrer dans cet univers si riche.

▲ Réveiller l'envie

Revenons-en à notre principale interrogation : comment éveiller l'enfant qui sommeille en nous, mais aussi chez les autres ? Il sera inutile de tenter de les convaincre par la force. Au-delà de l'irrespect qui se dégage de cette idée, vous ne ferez que braquer votre entourage. Plutôt que d'essayer de convaincre, parlez-leur de votre passion pour les jeux de société lorsque l'occasion se présente sans forcément la provoquer. Bien entendu, attendez-vous à quelques railleries basées sur la mince expérience de vos interlocuteurs, qui n'auront aucune honte à vous citer le **Monopoly**. Ce n'est pas grave car, insensiblement, vous venez de créer un lien et surtout vous venez d'aiguiser la curiosité de votre interlocuteur, en lui indiquant brièvement qu'il existe de nombreux autres jeux bien plus intéressants. Laissez-le intégrer cette information nouvelle, avant qu'il ne vous relance, en vous demandant justement de quels jeux il peut s'agir. Sans le savoir, votre interlocuteur vient de faire un pas vers les jeux de société. À vous maintenant de ne pas le brusquer et de lui répondre qu'il existe une multitude de jeux, proposant ainsi de nombreux univers et expériences différentes. Il ne faudra pas longtemps avant que votre ami ne vous demande à quoi vous jouez, ce qui vous plaît et pourquoi vous aimez cela. Sans que vous vous en soyez rendu compte, et lui non plus, il est venu de lui-même vers un nouveau loisir, mais surtout de son plein gré. Et c'est la meilleure façon de découvrir une nouvelle chose.

Maintenant vous aurez la lourde tâche de montrer à votre ami quels jeux sont intéressants, pour ainsi lui montrer la pluralité de l'offre et les jeux qu'il pourrait aimer. Car maintenant que sa curiosité est éveillée il aura bien moins de réticences à se plonger dans cet univers, avec le guide que vous êtes devenu.

Et c'est ici que la partie la plus délicate opère. Si vous ne disposez pas d'assez de temps devant vous, remettez cela à plus tard, en tentant de conserver cette curiosité intacte. Pourquoi ne pas lui proposer de venir chez lui avec quelques jeux ou bien l'inviter à manger ou à venir à une soirée jeu, comme ça, juste pour voir ? À ce stade, ne lui proposez pas de jouer s'il veut rester spectateur, ça pourrait le faire fuir, car au fond vous êtes encore un alien pour lui avec vos petits pions en bois. Qu'à cela ne tienne, il changera peut-être bientôt d'avis.

Faire les bons choix

Vous avez enfin du temps devant vous, et en connaissant approximativement les goûts de votre ami, vous allez devoir trouver les bons jeux à proposer. N'hésitez pas alors à fouiller dans son passé pour savoir de quels jeux il a gardé de bons souvenirs et ceux dont il en a gardé de mauvais. Une fois les classiques énoncés, il sera facile de trouver un jeu moderne similaire, qui saura ne pas trop s'éloigner de son modèle tout en étant bien plus intéressant. Pour cela, n'hésitez pas à consulter la liste que vous trouverez dans cet ouvrage.

C'est souvent un sentiment d'impuissance, qu'elle soit physique avec des jeux de rapidité ou cérébrale avec des jeux de connaissance par exemple, qui a pu engendrer frustration



et rejet. Afin de contourner ce problème, et que votre ami ne se sente pas perdu, n'hésitez pas à proposer un jeu coopératif. Il existe une offre très large dans ce domaine. Aussi bien au niveau des univers proposés que des expériences, de la durée d'une partie ou de sa difficulté. En jouant ainsi ensemble contre le jeu, vous créez des liens et de la confiance, tout en écartant ce sentiment d'impuissance et d'égarement dans un monde qu'il ne connaît pas. Mais si la confrontation ne lui fait pas peur, les jeux à deux ou abstraits pourraient aussi être une bonne piste grâce à leur facilité d'accès.

▲ Redécouverte

Pour apprécier les jeux modernes, il faudra donc passer par une période de redécouverte du jeu, laissant de côté l'image non productive de cette activité qui lui colle à la peau, comme peut l'être la pratique d'un sport. Si ici l'apport n'est pas physique, il est plus cérébral. Votre quotidien saura vous rappeler cet apport lors de l'utilisation de principes différents de ceux que vous utilisiez auparavant.

Le plus difficile sera de trouver le bon jeu pour débiter cette redécouverte, mais aussi d'être bien accompagné ou guidé, et ce livre a pour vocation de vous aider dans cette tâche. Et si d'aventure votre expérience ne s'avérait pas gratifiante, n'hésitez pas à réitérer la chose, car comme les fruits d'un verger au large choix, chaque arbre produit un goût différent sous un enrobage qui varie d'une espèce à l'autre. Les jeux sont comme les fruits, faits pour être dévorés sans remords.

▲ Pourquoi certaines personnes disent ne pas aimer jouer ?

Il n'est pas si rare d'entendre « je n'aime pas jouer ». Et les personnes le pensent. Coincés dans notre quotidien d'adultes ayant toujours plus de responsabilités, il est facile de conce-

voir le jeu comme quelque chose d'improductif, réservé aux enfants. Le manque de sérieux qui caractérise cette activité étant en total désaccord avec le monde « sérieux » qui nous entoure. Mais parfois c'est la simple peur d'être ridicule qui nous domine, ou simplement la peur de perdre. Ou bien peut-être que cette personne a d'autres activités que le jeu, tout simplement. Mais cette phrase banale, qui n'engage à rien et repousse toute tentative : « je n'aime pas jouer » cache souvent des raisons plus complexes à cerner.



Labyrinthe



Dés et cartes



LES STYLES DE JEUX

Il existe de nombreux styles de jeu, offrant aux joueurs un large panel et un choix colossal. Afin de ne pas se sentir perdu, il peut être bon de connaître quelques styles pour ainsi les identifier et tester vos accointances avec eux.

▲ Il existe 3 styles de base

Même si cela peut sembler limité et pas tout à fait juste, on peut regrouper la plupart des jeux en 3 grandes familles. Bien entendu, quelques-uns passeront entre les mailles de ce large filet mais, pour débiter, connaître ces 3 catégories devrait largement suffire, sachant qu'on est loin du caractère exhaustif.

▲ Les jeux de plateau

Première catégorie : les jeux de plateau. Ils se jouent avec un support, souvent plan, sur lequel les joueurs vont avancer ou bien poser des pièces afin de réaliser un parcours ou différentes actions. Ces plateaux peuvent avoir des formes, des tailles et des allures totalement différentes. Les jeux de plateau sont souvent le symbole des jeux de société, comme les ont si bien adoptés nos amis anglophones en les nommant « boardgames ».

▲ Les jeux de cartes

Seconde catégorie : les jeux de cartes. Tenant

souvent dans une petite boîte, ce sont des jeux simples ou complexes facilement transportables. Les cartes elles aussi peuvent avoir des tailles ou des formes différentes : rectangulaires, rondes, ou découpées. Elles peuvent donner des informations très diverses, du simple chiffre à la combinaison de différentes ressources où chaque côté de la carte peut être utilisé de différentes manières par exemple. Les cartes restent des supports de prédilection et cela pour de nombreuses raisons, aussi bien économiques qu'historiques ou pratiques.

▲ Les jeux de dés

Troisième et dernière catégorie : les jeux de dés. Souvent encore plus condensés que les jeux de cartes, les jeux de dés peuvent s'emporter partout et disposent la plupart du temps de règles assez simples. Pour autant il n'est pas rare de les retrouver associés à un matériel divers dans des jeux où leur support de chance permet de gérer différentes actions ou de proposer de nombreux choix aux joueurs. Les dés peuvent avoir plusieurs fonctions très différentes.

▲ D'autres catégories

D'autres jeux utilisent également un matériel varié, comme des figurines, des disques, des pièces en bois et de nombreuses autres ingéniosités. Les lister serait trop fastidieux et

inintéressant, la plupart se couplant à d'autres éléments et sont plus rares que les trois catégories citées ci-dessus.

▲ Les mécaniques

Cependant il faudra prendre garde à ne pas confondre les styles de jeu avec les mécaniques, qui sont les rouages d'un jeu mais pas leurs règles. Ces dernières servent simplement à expliquer la manière d'interagir avec les mécaniques. Mais nous aurons tout le loisir d'en parler plus longuement un peu plus loin dans cet ouvrage.



Moo Stick © Captain Macaque



Sylvion & Filosofia



Metal Adventures © Matagot

LES NOUVEAUX JEUX ABSTRAITS

On ne parle pas assez des jeux de réflexion abstraits. S'il est vrai que le manque de thème peut rebuter, il serait dommage de passer à côté tant ces titres offrent des mécaniques riches et profondes, parfaitement adaptées pour être comprises par tous. C'est d'ailleurs par eux que j'ai effectué mon retour aux jeux de société après plusieurs années d'abstinence. Leurs règles simples permettent de s'initier doucement tout en opposant un challenge souvent relevé et très intéressant. Plusieurs des jeux présentés ici disposent de versions de voyage ou de rééditions, voire de variantes, donc plus de remords à avoir pour s'y adonner.

- **Blokus (2 - 4 joueurs)**

Des formes géométriques – composées de carrés – que devez placer sur le plateau en ne les faisant se toucher que par un coin, avec l'idée de bloquer vos adversaires. C'est ce que vous propose Blokus. Des règles simples mais des parties pas toujours faciles à mener à bien. Un jeu excellent à 2 ou 4 joueurs, avec un matériel attrayant et coloré. Plusieurs versions du jeu ont vu le jour, entre autres une version 2 joueurs ou encore en 3D.

- **Ignis (2 joueurs)**

Un matériel de toute beauté pour ce jeu où la tension est palpable entre chaque tour et où

la moindre erreur ne pardonne pas. Les pierres arborant divers symboles à votre couleur, celle de votre adversaire et deux autres apportant tout le sel du jeu, vont petit à petit être éjectées du plateau par lignes entières. À vous alors de faire en sorte de rester le plus longtemps possible sur la zone de jeu pour remporter la partie. Un jeu magnifique avec une mécanique originale qui ne manque pas de piquant.

- **Kamisado (2 joueurs)**

Un échiquier de couleur sur lequel vont venir se poser des tours colorées des mêmes teintes. Votre but : parvenir à faire atteindre à l'une de vos tours la ligne adverse. Mais Kamisado possède une grosse particularité qui fait tout son charme : on ne choisit pas la pièce que l'on va jouer, c'est la case sur laquelle s'est arrêtée la pièce adverse au tour précédent qui l'impose. Kamisado a de quoi dérouter au début, mais une fois adopté il n'aura pas fini de hanter votre ludothèque.

- **Pentago (2 joueurs)**

Tout le monde connaît le principe du morpion. Et bien dans Pentago celui-ci est sublimé en apportant une touche simple mais qui renouvelle entièrement l'expérience de jeu : 4 plateaux tournants. Une fois votre bille jouée vous serez obligé de faire tourner un plateau sur son axe. À vous alors de profiter de la manœuvre pour

vous avantager ou pour bloquer votre adversaire. Un joli jeu pour des parties très rapides.

- **Quarto (2 joueurs)**

Prenez de nouveau le célèbre jeu du morpion, ajoutez une ligne et une colonne pour former un carré de 4 x 4 ainsi que des pièces de couleurs, formes et tailles différentes : vous obtenez Quarto. Mais voilà, une fois encore vous ne choisissez pas la pièce que vous allez jouer, c'est votre adversaire qui le fera. Le premier qui réussit à aligner 4 pièces ayant une caractéristique commune l'emporte. Simple, efficace et terriblement prenant.

- **Quoridor (2 à 4 joueurs)**

Face à ce parcours rempli de travées, vous allez devoir vous frayer un chemin jusqu'à la ligne adverse. Pour cela vous avez le choix entre deux actions : avancer votre pion d'une case ou bien poser une targette pour créer un mur. Ce dernier vous servira aussi bien de couloir que d'obstacle aux autres joueurs. Les règles sont aussi simples que cela, pour autant le jeu ne manquera pas de vous faire vivre des parties mouvementées !

- **Qwirkle Cube (2 - 4 joueurs)**

Un nom imprononçable pour un jeu qui ne paie pas de mine. Votre but : réaliser le maximum de points en formant des séries de cubes identiques. Là encore des règles très simples pour un jeu qui offre une expérience enrichissante et intéressante dès la première partie. Un jeu à mettre entre toutes les mains.

- **Six (2 joueurs)**

Encore une fois l'alignement de pièces inspire beaucoup. Dans Six vous allez jouer avec des hexagones en bois que vous allez placer pour essayer de créer une ligne, un anneau ou un

triangle. Là aussi les règles sont enfantines pour un jeu malin où la tactique et l'attention sont au centre des mécaniques de jeu. Facilement transportable, il saura vous amuser dans n'importe quelle situation.

- **Stratopolis (2 joueurs)**

C'est avec la hauteur que l'on va jouer dans Stratopolis. Vous allez devoir empiler les pièces pour réussir à obtenir le plus de piles à votre couleur. Les règles sont là encore très simples mais les possibilités tactiques nombreuses. Les parties sont rapides et jouer avec la hauteur est une idée originale qui donne toute sa saveur au jeu.



Six © Foxmind



Kamisado © Huch & Friends



Quoridor Pocket © Gigamic

INITIER LES ENFANTS

Si les enfants sont des joueurs dans l'âme, certains jeux, malgré leur relative simplicité, restent trop compliqués pour nos chères têtes blondes. Pourtant, en modifiant légèrement les règles sans toutefois les dénaturer, il est parfaitement possible d'adapter les jeux pour les plus jeunes et ainsi les faire accéder à une manne ludique de qualité et originale.

▲ Simplifier un jeu

Certains jeux disposent d'un matériel parfaitement utilisable par les enfants, seulement les règles peuvent parfois bloquer. Pour trouver des jeux accessibles aux enfants, il faut qu'ils aient certaines caractéristiques. Bien entendu ces caractéristiques se modifieront au fil du temps, au fur et à mesure que les enfants grandiront et acquerront de l'expérience.

Premier élément rédhibitoire pour des enfants n'ayant pas encore acquis les bases de la lecture : les jeux comportant du texte. Cela exclut d'office les jeux disposant de cartes avec du texte, qui serait de toute façon souvent trop compliqué pour eux. Exit également les plateaux sur lesquels les indications sont directement inscrites.

Second point à éviter : les jeux comportant des calculs, surtout si ces derniers doivent être effectués le plus rapidement possible. Les enfants ne sont pas encore assez rapides pour

les calculs mentaux s'ils viennent d'entrer en primaire, et ils ne sont pas à l'abri des erreurs.

De même, attention aux jeux où la différence de niveau et d'âge peut faire la différence. Si vous désirez faire jouer vos enfants à ce style de jeux, laissez les jouer entre eux, sous votre surveillance, mais en n'intégrant pas la partie ou alors, si cela est possible, en vous ajoutant une contrainte supplémentaire par rapport à eux. Je pense notamment aux jeux de rapidité ou qui demandent une certaine planification.

Autre aspect à prendre à compte, la logique des jeux. C'est très certainement le point le plus obscur à se représenter, toutefois le négliger ne fera que compliquer vos expériences de jeux avec les enfants, rendant certaines parties laborieuses voire impossibles. Pour qu'un enfant comprenne un jeu, il faut que chacune de ses actions ait une logique, qu'en réalisant celle-ci cela a une conséquence directe sur le jeu, une conséquence qu'il peut voir et comprendre. Un enfant peut facilement solliciter son imagination pour transformer un simple cube en imposant château, pour autant il ne sera pas capable de comprendre un jeu si ce dernier ne véhicule pas une certaine logique qui vient appuyer les règles. Prenons l'exemple de **Piou Piou** : dans celui-ci il vous faut une poule, un coq et un nid afin de récupérer un œuf ; de cet œuf va naître un poussin. Tout s'emboîte logiquement et le jeu tourne parfait-

tement. Mais s'il avait fallu 2 poules et un nid pendant un tour, puis 3 coqs dans le suivant ou alors une poule et une chèvre pour avoir un œuf, tout ceci serait parfaitement illogique et cela détruirait complètement l'expérience de jeu. Cet exemple est certes tiré par les cheveux, mais dans un jeu de collection où il faut parvenir à réunir des cartes identiques aux illustrations abstraites pour récolter des points, nul doute que les enfants n'accrocheront pas.

Il en va d'ailleurs de même pour les adultes qui auront plus de mal avec les concepts abstraits : dans un jeu comme **Concept** par exemple, il faut réussir à faire deviner des mots ou expressions à l'aide de simples pictogrammes, faisant intervenir une grande part d'imagination et de réflexion. Au contraire, **Pictionary**, qui est également un jeu de déduction, demande simplement aux joueurs de reconnaître le mot qui se cache derrière le dessin de leur comparse, réduisant grandement les pistes de réflexion. Pour qu'un jeu plaise et soit compréhensible des enfants, il faut qu'il soit logique et fluide.

▲ Adapter

Prenons un exemple concret de simplification avec le jeu **Carcassonne**. Dans celui-ci vous devez piocher une tuile, la poser sur le plateau en continuant le motif, avec la possibilité d'y placer l'un de vos meeples pour revendiquer la propriété de cette cité, chemin, abbaye ou champ. Si devenir le chevalier d'une cité ne pose aucun souci car celle-ci est parfaitement délimitée par les murs ; si être le bandit d'une route qui possède un début et une fin reste facilement représentable ; et si devenir le moine d'une abbaye ayant jusqu'à 8 tuiles de fief reste parfaitement logique et compréhensible, il devient bien plus complexe d'appréhender les champs, bien moins délimités. En jouant à Carcassonne vous pourrez décider de supprimer les paysans et de remplacer la règle de la tuile unique par la présence d'une triple pile

avec des tuiles face visible. Ainsi, les enfants ne partiront pas à l'aveuglette et pourront établir des tactiques plus payantes. Malgré tout, l'essence même du jeu, la pose et le contrôle des territoires, n'est pas bafouée. De plus, rien n'empêche par la suite d'ajouter petit à petit les règles de départ qui avaient été mises de côté.

Autre exemple avec **Les aventuriers du rail** où à la fin les destinations non réalisées sont normalement déduites du score du joueur. Ces destinations peuvent être simplement défaussées. De même que les cartes pourront être jouées face visible pour ainsi prévoir les encombrements, et que les routes doubles pourront être accessibles dès 2 joueurs. Des simplifications qui permettent de mettre le jeu à la portée de tous.



Carcassonne © Hams in gluck



Les aventuriers du rail © Days of Wonder

▲ Aller plus loin

Il existe effectivement toute une gamme de jeux spécifiques pour les enfants. Mais ils seront également très contents de s'adonner aux jeux auxquels ils voient les adultes jouer, pensant ainsi se mettre à leur niveau. C'est une manière simple de les initier aux jeux plus complexes et de les amener doucement dans la catégorie supérieure. Pour autant il ne faut jamais forcer un enfant à jouer à un jeu. S'il refuse ne le brusquez pas et tentez votre chance une autre fois, quand il aura grandi. N'hésitez pas à voir les jeux qui existent dans la catégorie qu'il aime ou qui proposent un univers proche de ses goûts. Il sera alors plus aisé pour lui de se plonger dans le jeu, et de vous écouter lorsque vous lui expliquerez les règles. L'attention d'un enfant étant assez courte, pour pallier à tout risque de désintérêt prévoyez toujours des jeux où l'explication des règles est simple et rapide, afin de ne pas le perdre.

Initier les enfants est une chose importante, cela permet de pratiquer ensemble un loisir que vous partagez. Mais cela ne doit jamais être une obligation, et faire preuve de patience ne pourra qu'être une bonne chose pour entreprendre ensemble un voyage merveilleux au pays des jeux de société.



Mysterium © Libellud



Concept © Repos Production



Wa Chat Bi © Iello



Perlinpinpin © Cocktail Games



Piou Piou © Djeco



DÉBUTER LES JEUX POUR ENFANTS

Avec un regard extérieur on pourrait être tenté de penser que tous les jeux pour enfants se valent et ne proposent que des mécaniques simples pour des expériences de jeu assez pauvres. Pourtant ce n'est pas du tout le cas. Mais voilà, l'univers des jeux pour enfants est un domaine dans lequel les éditeurs sont très prolifiques et trouver chaussure à son pied n'est pas forcément facile. Voici donc quelques pistes pour vous aider à faire votre choix.

Les enfants grandissent vite et un jeu a une espérance de vie relativement courte. C'est pourquoi il est logique de faire une distinction assez marquée selon les différents âges et de ne pas se contenter d'une large fourchette pour l'ensemble des enfants comme on le voit communément.

▲ Les jeux pour les moins de 4 ans

Certains jeux, malgré leur nomenclature, peuvent être joués avant 4 ans, sous surveillance des parents bien entendu. On permet ainsi aux enfants de se familiariser avec le monde des jeux de société, à différencier des jouets.

- **Paf Muraille**

Ici il faut faire abstraction des règles ou bien les amener au fur et à mesure. Dans **Paf Mu-**

raille, les enfants doivent détruire un château qu'ils ont préalablement construit et qui renferme un trésor, un dragon et une princesse, ceci à l'aide d'une grosse boule suspendue à un fil au bout d'un mat. Prise en main immédiate pour un jeu qui ravira les plus jeunes mais aussi les grands enfants.

- **Démasque-moi**

Dans **Démasque-moi**, des enfants se sont déguisés en animaux et vous devez retrouver les paires le plus vite possible. Un petit jeu d'observation, avec des graphismes mignons, qui propose de plus deux manières de jouer. Un simple jeu de cartes qui ne prend pas de place.

- **Où dort dodo ?**

Recherche et déduction pour les plus petits : il faut retrouver dodo en posant des questions sur les cartes disposées sur la table. Un jeu amusant grâce à ses cartes, et rapide. Idéal pour apprendre aux plus petits à poser des questions en fonction des éléments qu'ils voient.

▲ Les jeux pour 4 à 6 ans

- **Cocotaki**

Si vous connaissez **Uno** vous connaissez déjà les règles de **Cocotaki**, la différence étant que

les chiffres ont été transformés en animaux de couleur. Un jeu de défausse simple qui plaît beaucoup aux enfants, le tout se faufilant facilement dans une poche.

- **Serpentina**

Là, il s'agit d'un jeu basé sur la couleur avec des serpents. Le but est simple : avoir le plus de points en terminant le maximum de serpents. On ajoute des cartes à son tour en respectant les couleurs déjà présentes. Joli, facile et amusant, que demander de plus ?

- **Bata-Waf**

C'est effectivement un simple jeu de bataille, mais celui-ci intègre une riche idée pour les plus jeunes : une règle qui permet de déterminer la taille de chaque chien et donc sa force. Sans savoir lire les chiffres il est donc parfaitement possible de jouer à **Bata-Waf**.

- **Nino Conillo**

Ce petit jeu avec de très mignons petits lapins plaît énormément aux enfants, avec ses règles simples et sa mécanique basée sur la reconnaissance des couleurs qui rendent le jeu accessible aux plus jeunes.

- **Petites sorcières**

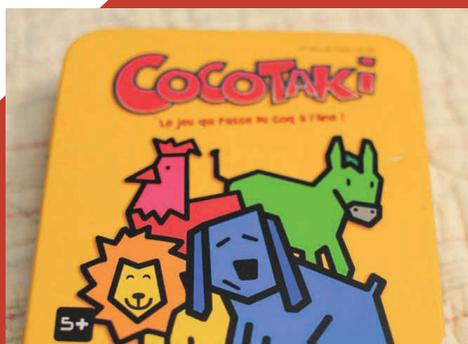
Dans ce jeu, les enfants ne jouent pas avec un pion à leur couleur, mais doivent déplacer les sorcières de la couleur indiquée par le dé, sauf que celles-ci restent cachées sous des chapeaux. Un jeu de mémoire simple et prenant, où le suspense est au rendez-vous.

- **Vite ! Cachons-nous !**

Les chevreux se cachent derrière ou sous les meubles de la maison et le loup doit réussir à les débusquer. Un jeu de cache-cache mi-



Paf Muraille © Iello



Crabz © Amigo - photo : <http://fannyoikaoka.unblog.fr>



Serpentina © Amigo



Petites Sorcières © Ravensburger - photo : <http://www.jedisjeux.net>

niature, bien au chaud à la maison, avec une petite marionnette de loup qui plaît toujours autant. De quoi donner gentiment quelques sueurs froides à nos bambins.

▲ Les jeux pour 6 à 8 ans

- **Atchoum !**

Le but est simple : rester le plus longtemps en jeu en ne révélant pas la carte Lapin désignée au début de la partie. Un jeu de hasard qui fait naître une tension assez palpable. Simple et efficace, le tout servi par des illustrations très mignonnes et un prix en dessous des 3€.

- **La Chasse aux Monstres**

Un jeu coopératif avec un thème sympathique, où tous les joueurs jouent ensemble. Le but est de réussir à chasser les monstres en retrouvant les objets qui les effraient. Une très bonne manière de présenter aux enfants des jeux où il n'y a de victoire ou de défaite qu'en groupe.

- **Piou Piou**

Dans **Piou Piou** vous devez faire éclore des œufs, en ayant une poule, un coq et un nid. Mais les renards rôdent et le vol d'œufs est leur sport favori. Un jeu joliment illustré, rapide et assez drôle, même pour des parents.

- **Sherlock**



La chasse aux monstres © Le scorpion Masqué

Des jeux de mémoire il en existe beaucoup, mais la particularité de **Sherlock** est qu'il s'agit d'un jeu coopératif où il faut arrêter tous ensemble le méchant du jeu avant que celui-ci ne parvienne à s'enfuir. Un jeu qui ne prend pas de place et se renouvelle assez bien.

- **Minuscule**

Jeu de course basé sur le film d'animation, dans lequel les joueurs doivent jouer des cartes ayant des pouvoirs spéciaux (sans texte) afin de faire avancer les insectes sur la piste. L'objectif est de faire parvenir en tête de la course l'insecte sur lequel ils ont parié. Un jeu un brin tactique avec des règles parfaitement abordables et qui ne manque pas d'un certain suspense.

▲ Les jeux pour 8 à 10 ans

- **Aramini Circus**

Dans **Aramini Circus**, il faut gérer des wagons remplis d'animaux, en prenant garde à les disposer en suivant les chiffres ou les couleurs. Un jeu de cartes qui ne prend pas de place, très joli et qui se joue rapidement.

- **Boom Bokken**

Si vous aimez les jeux de rapidité où le chaos règne, **Boom Bokken** est fait pour vous. Dans



Sherlock © Ilopeli

celui-ci vous incarnez des élèves ninjas qui ont décidé de jouer avec des bombes. Vous devez alors faire tout votre possible pour vous débarrasser de vos cartes chiffrées le plus rapidement, mais en jouant en équipe. Un jeu qui met l'ambiance.

- **Fantômes contre Fantômes**

Des fantômes bleus et des fantômes rouges, votre but : parvenir à atteindre la sortie qui se trouve en face, ou alors capturer 5 fantômes bleus adverses, ou encore faire en sorte que votre adversaire capture vos 5 fantômes rouges. Des règles très simples font de **Fantômes contre Fantômes** un jeu de bluff et de tactique intéressant quel que soit l'âge des joueurs.

- **Rumble in the House**

Une grande maison où chaque joueur incarne 2 personnages et n'a qu'une seule action possible : faire avancer un pion à chaque tour en provoquant de multiples bagarres. Difficile de faire plus simple et pourtant ça marche du tonnerre ! L'ambiance est garantie, tout autant que la multiplication des parties.

- **Minivilles**

Un peu plus complexe que les autres jeux présentés jusqu'alors, vous devez y acheter des cartes afin d'agrandir votre ville. Le but est de

parvenir à construire des bâtiments plus importants à l'aide de dés. C'est convivial, simple, rapide, et ça ne prend pas de place. Un jeu de gestion léger à découvrir sans attendre.

▲ Conclusion

Le choix est vaste et de plus en plus d'éditeurs proposent une gamme pour enfants, en plus de ceux qui se sont spécialisés dans le genre. Ces éditeurs ont un catalogue très large qui conviendra très précisément à certains âges, ou à ceux qui recherchent des thèmes bien particuliers. L'aspect graphique sera aussi une part très importante à prendre en compte avant tout achat, car un jeu qui ne plaît pas à un enfant aura peu de chances de sortir.

L'offre dans le domaine des jeux de société pour enfants est colossale. Il ne faudra donc pas hésiter à pousser la porte d'une boutique spécialisée ou bien à vous rendre sur internet afin de trouver la perle, sans forcément se cantonner au choix limité des grandes surfaces. N'hésitez pas à franchir le pas et à retomber en enfance.



Boom Bokken © Playad



Minivilles © Moonster Games

DÉBUTER LES JEUX FAMILIAUX

Rien de tel qu'un bon jeu de société pour rapprocher les membres d'une famille en les rassemblant autour d'une table. Encore faut-il pour ça avoir les bons jeux, accessibles à tous. Mais ce n'est pas toujours simple. C'est pourquoi cette petite liste devrait vous aider, en gardant à l'esprit que de très nombreux autres jeux existent et qu'il ne s'agit ici que de vous mettre le pied à l'étrier.

▲ La simplicité pour bien débiter

Rien ne sert de vouloir courir avant de savoir marcher. Même s'il n'est question que de jeux de société, il faut un certain temps d'adaptation pour bien connaître certaines mécaniques récurrentes. Il vaut donc mieux faire ses armes avec des jeux simples mais néanmoins originaux plutôt que de foncer directement sur des jeux plus imposants. Voici quelques propositions qui permettent de s'initier en douceur aux nouveaux jeux de société. Souvent considérés comme des classiques incontournables, ces jeux parleront à tous les joueurs que vous pourrez rencontrer.

- **Carcassonne**

Grâce à ce jeu de tuiles vous érigez la ville de Carcassonne et ses fiefs avoisinants. À votre tour vous piochez une tuile que vous devez mettre en jeu en faisant en sorte de continuer le patchwork qui vous fait face, avant

de choisir si oui ou non vous désirez engager l'un de vos précieux meeples pour indiquer votre propriété. Villes, champs, chemins et abbayes vont ainsi se construire au fur et à mesure jusqu'à épuisement des tuiles. Un jeu simple, prenant, mais disposant de différentes variantes et extensions pour renouveler aisément le plaisir ludique.

- **Dobble**

Rien de plus simple que les règles de **Dobble** : un paquet de cartes que l'on retourne dans le but de retrouver 2 motifs identiques sur 2 cartes différentes. Le jeu propose d'emblée de nombreuses variantes mais également de nombreux thèmes. Si **Dobble** est le jeu le plus vendu en France ce n'est pas pour rien. Une excellente porte d'entrée pour tous les âges.

- **Dixit**

Le principe est simple : à votre tour de jeu vous devez évoquer une idée, un mot, une expression... puis chaque joueur pose face cachée une carte de sa main qui selon lui représente le mieux ce qui a été énoncé. S'ensuit une phase de vote. Il faut être clair sans être trop direct pour espérer recevoir quelques points. Le comptage un peu laborieux peut cependant être facilement adapté. **Dixit** et ses règles très simples offrent une expérience de jeu vraiment unique.

- **Duplik**

Vous en avez assez du **Pictionary** ? Dans ce cas laissez-vous tenter par **Duplik**. Les joueurs dessinent tous en suivant le mieux possible les instructions données. Vous n'avez aucun talent pour le dessin ? N'ayez crainte, vous n'en aurez pas besoin ici. Un jeu qui fonctionne à tous les coups.



Carcassonne © Hans im Glück

- **Jungle Speed**

Vous aurez besoin de réflexes si vous voulez réussir à vous emparer du totem avant les autres. Mais il faut surtout être attentif car tout se joue grâce aux cartes que vous allez retourner petit à petit. Un jeu de rapidité qui permet de s'initier en douceur (ou pas !) et avec originalité aux nouveaux jeux de société.



Dixit © Libellud

- **Mixmo**

Avec **Mixmo** les jeux de mots ne sont pas oubliés, vous aurez de quoi contenter les férus de Scrabble. Mais cette fois-ci la rapidité s'est invitée dans la partie. Non seulement chacun possède sa zone de jeu, mais en plus vous pouvez la modifier à volonté pour réussir à placer toutes vos lettres avant les autres. Un jeu qui ne manque pas d'efficacité.



- **Ring's Up**

Voici un jeu très simple : vous disposez de 8 bagues de couleur que vous devez empiler sur votre pouce dans l'ordre indiqué par la carte tirée en début de tour. Tout le monde joue en même temps et le plus rapide remporte la carte. Plusieurs variantes sont proposées dans la règle, permettant ainsi de relever des défis plus ou moins corsés. Un jeu très rapide et très amusant servi par un matériel on ne peut plus ludique.



Jungle Speed © Asmodée

Rings Up © Blue Orange

- **Sandwich**

Saurez-vous concocter des sandwichs appétissants avec les cartes que vous avez reçues sans être élu plus mauvais sandwich de la partie ? Rien n'est moins sûr, et votre assurance et vos talents de cordon bleu risquent bien d'être mis à mal en découvrant que vous allez jongler avec du beurre de cacahuète, des crevettes et du miel. Un jeu très amusant, qui donne faim.

- **Timeline**

Des cartes avec une face présentant un événement et de l'autre côté la date de celui-ci. À vous de réussir à poser toutes vos cartes dans l'ordre chronologique par rapport à une carte de référence mise en jeu pour commencer. C'est simple, rapide et culturel. Un excellent jeu qui plaît énormément, tout en étant accessible à la plupart. J'ajouterais même que **Timeline** est le jeu à sortir avec les non-joueurs les plus acharnés afin de les amener doucement vers les jeux de société modernes et plus complexes.

▲ **Aller plus loin**

Maintenant que vous vous êtes fait la main sur des jeux parfaits pour débiter, pourquoi ne pas se pencher sur d'autres titres un peu plus fouillés, qui vont au-delà du party game ? C'est justement ce que je vous propose avec les jeux qui suivent :



Colt Express © Ludonaute

- **Camel up**

Si **Camel Up** a remporté le Spiel des Jahres en 2014 ce n'est pas par hasard. Avec son système de paris et ses retournements de situations forts nombreux, les parties sont riches en émotion. Pouvant se jouer jusqu'à 8 joueurs, autant vous dire qu'il y a de l'ambiance autour de la table. Le matériel bien pensé offre également d'agréables sensations et permet de profiter comme il se doit de ce jeu de paris et de course qui ne devrait pas vous laisser de marbre.

- **Colt Express**

Un matériel original et dynamique pour un jeu de cow-boys des plus plaisants. Vous vous y efforcez de devenir le voleur le plus riche en planifiant vos actions. À la fin de chaque manche les actions de tous les joueurs sont révélées et résolues à la suite. Tout ceci a pour décor un magnifique train en 3D où les coups de théâtre sont légion, voire même au cœur de la mécanique du jeu. Récompensé de l'As d'Or et du Spiel des Jahres en 2015, autant vous dire qu'il s'agit d'une valeur sûre parfaitement accessible à tous.

- **King of Tokyo**

Un jeu qui vous plaira beaucoup si vous aimez les gros monstres géants tirés de la pop



King of Tokyo © Iello

culture. Idéaux en famille ou entre amis, les deux « **King of** », Tokyo et New York, sont très abordables et funs. La mécanique basée sur le principe du Yathzee apporte une dose de hasard qui n'aura de cesse de provoquer de nombreux rebondissements. Le tout est servi sur un plateau aux graphismes de qualité.

- **Korrigans**

Un thème mignon pour un jeu très joli : **Korrigans** vous invite à participer à la course au chaudron rempli d'or, aidé de vos amis les animaux. Une mécanique simple où la tactique n'est pas mise de côté, tout comme la chance et la prise de risque. Ses jolis graphismes et son matériel immersifs en font un jeu familial accessible mais également amusant quel que soit son âge.

- **L'île interdite**

Un excellent jeu coopératif qui ne prend pas de place et offre des parties intenses et rapides. Vous êtes sur une île et votre but est de récupérer les 4 trésors avant que celle-ci ne disparaisse à jamais dans l'océan. Vos actions étant très limitées, les pouvoirs de chaque joueur sont cruciaux et jouer tous ensemble est votre seule chance de vaincre les eaux. Le jeu propose différents niveaux de difficulté, ce qui permet d'y revenir régulièrement sans s'en lasser.



L'île interdite © Cocktail Games

- **Loony Quest**

Lorsque les jeux vidéo rencontrent les jeux de société, cela donne **Loony Quest**, un jeu où vous devez dessiner le parcours de votre héros en temps limité, tout en évitant les ennemis et en récupérant les bonus. Découpé en plusieurs niveaux où un boss vous attend à la fin de chacun, **Loony Quest** apporte un certain vent de fraîcheur et ne laissera pas indifférent les fans de jeux vidéo mais aussi les autres membres de la famille ou les adultes réticents aux loisirs vidéoludiques.

- **Pièces Montées**

Deuxième jeu basé sur la gastronomie de cet article, **Pièces Montées** vous propose de réaliser de jolis gâteaux sur plusieurs étages. Mais voilà, la tâche est compliquée par le fait que votre main sert également aux autres joueurs qui peuvent allègrement piocher dedans pour leurs propres pièces montées. Un jeu au thème original et joli graphiquement, avec une interactivité intéressante et bien présente.

- **Piratoons**

Qui n'aime pas les pirates ? Peu de personnes je crois. Et dans **Piratoons**, autant vous dire que ces bougres ne sont pas très sérieux. Si vous avez le mal de mer, n'ayez aucune crainte car votre tâche consiste à construire le plus beau



Piratoons © Act in Games

bateau sans jamais prendre la mer. Et cela en participant à une grande chasse aux éléments pour votre navire lors d'une phase de pose de meeple déjantée et hyper tendue, suivie d'enchères souvent ravageuses. Mais voilà, être trop gourmand pourra vous desservir et vous faire perdre des points. Un matériel magnifique pour un jeu malin et parfait en toute occasion.

Si vous avez du mal à sortir les jeux que j'ai pu citer ci-dessus auprès d'un public pas encore habitué, vous aurez très certainement moins de mal à les amener aux jeux de société modernes en passant par les jeux de cartes. Ces derniers ont la particularité d'être simples, connus de tous, avec un matériel qui n'effraie pas les joueurs dès l'ouverture de la boîte. De plus beaucoup de personnes ont tendance à penser que les jeux de cartes possèdent des règles plus simples et accessibles que les autres jeux. Autant profiter de cette force pour les initier en douceur et ainsi leur faire découvrir des titres plus originaux.

▲ Les jeux de cartes

• 6 qui prend

Si le graphisme du jeu n'a rien pour attirer, ne vous laissez pas abuser car cette boîte ornée d'une tête de vache recèle un grand jeu, jouable jusqu'à 10 joueurs. Vous devez vous débarrasser de vos cartes tout en faisant en

sorte d'en récupérer le moins possible, ceci en remplissant diverses colonnes avec vos cartes numérotées. Un jeu malin et opportuniste dans lequel embêter ses amis est fortement conseillé. Il est à noter qu'il existe une version junior avec les animaux de la ferme.

• Mow

On reste dans le thème bovin avec **Mow**. Dans celui-ci vous devez également poser vos cartes portant un nombre, mais cette fois-ci sur une seule ligne. Là aussi vous devez tout faire pour éviter de prendre les cartes avec trop de mouches. Coups fourrés et opportunisme sont encore une fois de la partie, mais pour le plaisir de tous car celui-ci est parfaitement adapté à tout public.

• Hanabi

Un peu différent et tellement original, **Hanabi** est un jeu coopératif où l'on s'efforce de réaliser le plus beau feu d'artifice possible. Pour cela il faut reconstituer des suites de cartes de la même couleur, sans erreur. Rien de bien difficile me direz-vous. Effectivement, mais c'est sans compter sur le fait que vous ne voyez pas vos cartes mais uniquement celles des autres joueurs à qui vous ne pourrez donner que des indications limitées et en payant un coût en jetons. Un jeu original, bien fichu et terriblement prenant.



- **Love Letter**

Un jeu minimaliste puisqu'il ne se compose que de 16 cartes, chacune ayant un rôle. Votre but : réussir à transmettre une lettre d'amour. On commence avec une carte chacun. À votre tour vous en piochez une, ce qui porte le total de cartes dans votre main à deux, puis vous devez en jouer une, déclenchant son effet. Les tours sont hyper rapides. Et malgré sa légèreté le jeu ne manque pas de bluff et de piquant. Un jeu on ne peut plus simple à emporter avec soi.



Camel Up © Pegasus Spiel

- **Vendredi 13**

Un jeu de cartes simple servi par des illustrations fort mignonnes font de **Vendredi 13** un jeu idéal pour débiter et jouer en famille. L'objectif est de se débarrasser de sa main en complétant les différentes colonnes tout en faisant en sorte que la somme des cartes ne dépasse pas 13, sous peine de récolter un malus. Malin mais aussi un peu retors, **Vendredi 13** a tous les arguments nécessaires pour plaire au plus grand nombre.



Pièces Montées © AllumettesS Créations



Dobble © Asmodée



Love Letter © Alderac Entertainment Group



Sandwich © Le joueur

DÉBUTER LES JEUX À 2 JOUEURS

Jouer aux jeux de société implique généralement d'être plusieurs, sinon nombreux, pour s'y adonner. Or il n'est pas toujours possible de se regrouper en nombre autour d'une table. Il existe des jeux pour jouer seul, effectivement, mais le côté social disparaît alors. C'est pourquoi il était intéressant de vous proposer une sélection de jeux jouables à deux possédant de nombreuses qualités et qui n'ont rien à envier à des titres plus imposants. Accessibilité et plaisir de jeu sont à portée de main.

- **Agent Hunter**

Un jeu de bluff pour deux joueurs, ce n'est pas courant et il aurait été dommage de le passer sous silence. Dans **Agent Hunter** vous devez découvrir les agents qui se cachent sous les cartes de votre adversaire sans que ce dernier ne découvre les vôtres, et cela en jouant des cartes de valeur. Un jeu de bluff prenant et extrêmement simple qui a le mérite de tenir dans une petite boîte, le tout pour un prix très raisonnable.

- **Attila**

Difficile de faire plus simple qu'**Attila**, pour autant celui-ci est loin d'être dénué d'intérêt. Vos pions se déplacent à la manière du cavalier aux échecs et votre but est de bloquer les déplacements de l'adversaire à l'aide de vos

pions et des tuiles Incendie. Une partie ne dure que quelques minutes mais c'est une véritable joute cérébrale que vous propose le jeu car la moindre erreur ne pardonne pas. Rapide mais fin, Attila est un excellent jeu.

- **Jaipur**

Devenez vendeur nomade le temps d'une partie. Votre but : vendre au bon moment les marchandises que vous aurez accumulées au fil du temps, pour ainsi remporter le maximum de manches. Mais attention, car faire le bon choix dans ses actions et piocher les bonnes cartes sans être trop gourmand sera essentiel. Un jeu simple qui se renouvelle parfaitement, offrant aux joueurs une excellente durée de vie. Difficile de s'en lasser.

- **Le Hobbit – Bilbo et l'or enchanté**

Se déroulant dans l'univers des films de Peter Jackson, **le Hobbit** vous propose – vous et vos compagnons – de partir à l'aventure avec ce que cela implique de rencontres malfaisantes. Un jeu simple qui peut sembler assez hasardeux de prime abord mais plus fin qu'il n'y paraît. Le thème, bien qu'assez transparent, sert de support à un matériel réussi et agréable à manier. Un jeu d'anticipation et d'opportunisme qui se joue en quelques minutes et se renouvelle très bien également grâce à la pioche des gemmes.

- **Longhorn**

Lorsque l'ancestral **Awalé** rencontre les cow-boys, cela donne Longhorn. En tant que voleur de bétail, vous devez égrainer les bovins de couleur sur les tuiles en prenant garde aux pouvoirs qu'elles recèlent et en faisant attention à ne pas décimer les troupeaux car, à la fin, la valeur de chaque animal est déterminée par sa présence sur les tuiles. Un jeu très malin, d'une excellente durée de vie grâce à une disposition de base différente à chaque partie.



Attila © Blue Orange

- **Mr Jack Pocket**

Voici un jeu asymétrique où l'un des joueurs incarne Sherlock Holmes et ses fidèles acolytes tentant d'arrêter Jack l'éventreur incarné par l'autre joueur et qui devra réussir à lui échapper. Un jeu qui tient dans la poche et proposant des mécaniques parfaitement intéressantes où la tactique et la ruse sont de précieux atouts. Il est à noter qu'il existe une version jeu de plateau (le premier de la série) ainsi qu'un second épisode nommé **Mr Jack in New York**.



Jaipur © GameWork

- **Nowhere to go**

Deux espions s'affrontent. Leur but : parvenir à bloquer l'adversaire derrière de petits plots qui bloquent les ponts reliant les différents paliers. Les actions sont simples : un déplacement et une pose de pion bloqueur par tour. Pour autant ce jeu du chat et de la souris est très agréable avec son matériel original et agréable à jouer comme à regarder.



Nowhere to go © Educational Insights

- **Pakbo**

Il s'agit effectivement d'un jeu pour enfants mais il serait dommage de passer à côté de ses qualités ludiques. Ce petit jeu de déduction au design animalier va vous demander de retrou-



Longhorn © Blue Orange

ver en premier l'ordre dans lequel les animaux sont montés dans le bateau par un judicieux jeu de questions et de cartes réponses. Idéal pour se détendre le temps d'une courte partie avec un jeu de déduction pour deux joueurs, une catégorie pas si souvent représentée.

- **Te Kuiti**

Voici un jeu asymétrique dans lequel l'un des joueurs joue les moutons qui désirent sortir de l'enclos et l'autre le berger qui fait tout son possible pour les contenir entre ces planches. La mémoire est le pivot central pour l'un tandis que l'autre joue sur le blocage. Un jeu véritablement malin que vous pourrez emporter partout, servi par un matériel bien illustré et agréable à manipuler.

- **Tricolor**

Voici un jeu de cartes simple ou faire un choix est toujours difficile. Vous allez tenter d'être le premier à remporter trois points en étant le premier à aligner trois robots identiques par leurs illustrations ou leurs éléments. Mais la place pourra être reprise si l'adversaire parvient à obtenir un trio plus fort. Un jeu qui tient dans la poche et qui offre des parties tendues tout en étant accessible dès le plus jeune âge.

- **Wakanda**

Si les indiens et leurs magnifiques totems vous ont toujours attirés, **Wakanda** devrait vous plaire. Avec son matériel très agréable et son système de construction de totems ayant une répercussion directe sur le score, c'est un jeu simple mais très intéressant où la tactique est la véritable maîtresse du jeu. Facilement sorti et joué, Wakanda se renouvelle assez pour être joué et rejoué sans jamais décevoir.



Pakbo © Djeco



Mr Jack Pocket © Hurrigan Games



Te Kuiti © Ludically



Wakanda © Blue Orange



DÉBUTER LES JEUX DE CARTES ÉVOLUTIFS

Si *Magic the Gathering* et *Pokémon* tiennent le haut du pavé, ce n'est pas pour autant que dans le domaine des jeux de cartes à collectionner et évolutifs l'offre n'est pas aussi prolifique que pour les jeux de plateau. Il existe une multitude de titres avec des univers bien différents, certains étant plus accessibles que d'autres. C'est ce que nous allons découvrir.

▲ La différence entre un JCC et un JCE ?

Avant d'aller plus loin dans la présentation des jeux, il est bon de rappeler que la contraction « JCC » désigne les jeux de cartes à collectionner, à différencier des « JCE » qui sont les jeux de cartes évolutifs. Au-delà de ça, que signifie réellement « JCC » ? Les jeux de cartes à collectionner sont composés de cartes uniques, jouables seulement avec certaines règles et univers de jeu, souvent sous une licence comme *Star Wars* ou *Le Seigneur des Anneaux*. Ces cartes illustrées comportent des textes à effets variables. Mais ce qui les différencie réellement, notamment des JCE, c'est que chaque deck (paquet de cartes) d'un joueur sera unique et cela grâce à l'achat de boosters (petits paquets de cartes où le contenu n'est pas défini à l'avance). C'est en cela qu'elles sont collectionnables. Chaque propriétaire de deck se constitue un jeu personnalisé constitué de cartes triées sur le volet dans le but de vaincre son adversaire à l'aide de combos (série de coups qui s'enchaînent). Le premier

JCC fut *Magic : l'assemblée*, créé en 1993 par Richard Gardfield. Avec la sortie régulière de nouvelles extensions, ces jeux peuvent disposer d'une manne de cartes pouvant atteindre plusieurs milliers.

Les JCE, quant à eux, sont également des jeux de cartes, cependant ils ne proposent pas de boosters avec des cartes aléatoires mais des extensions toutes identiques, retirant ainsi la partie création unique des decks. Nous allons nous concentrer ici sur ces derniers.

▲ La base

Les JCE sont vendus sous deux formes différentes : les jeux de base (environ 40€), dans une grande boîte où vous trouvez tout le matériel pour débiter, puis viennent les extensions (environ 10€) qui sortent souvent à un rythme assez régulier avec de nouvelles factions, mais parfois aussi de nouvelles règles, ou du moins des ajouts. Les coûts sont donc définis à l'avance par rapport aux JCC.

• Spellcaster

L'un des points communs à tous les JCE est la présence de cartes disposant de pouvoirs différents. Or maîtriser ce type de jeu demande une certaine habitude, et brûler les étapes ne pourrait qu'engendrer de la frustration face à des titres trop ardues au langage bien

spécifique. En termes d'initiation, Spellcaster constitue une excellente porte d'entrée. Le jeu comporte effectivement des cartes à pouvoirs mais celles-ci restent facilement compréhensibles. C'est une bonne introduction aux JCE, même s'il n'en est pas véritablement un si l'on se réfère à la définition initiale. Les cartes peuvent être jouées par tous les joueurs, il n'y a donc pas de deck unique. Il existe 4 couleurs pour les cartes, chacune permettant d'interagir plus particulièrement sur un aspect du jeu, bonus ou gain de points de victoire. Ainsi il est assez aisé de comprendre les rouages du jeu, tout en distinguant précisément les différents types de cartes que l'on peut y trouver. Spellcaster peut se jouer de 2 à 4 et il est accessible aux jeunes joueurs sachant lire et comprendre des textes.



Spellcaster © R&R Games

- **Smash Up**

Smash Up est à mes yeux l'un des plus abordables mais aussi l'un des plus funs. Celui-ci vous invite à choisir deux factions parmi un large choix puisant dans les créatures populaires, telles que les zombies, les vampires ou les pirates, et de conquérir les différentes bases. Le jeu se joue jusqu'à 4 joueurs et, s'il y a bien du texte à lire sur les cartes, l'ensemble reste parfaitement accessible grâce à des règles simples. Un très bon jeu pour s'initier aux JCE.



Smash Up © Iello et Alderac Entertainment Group

- **Summoner Wars**

À cheval entre le jeu de plateau et le JCE, proposant diverses factions sous formes de decks, **Summoner Wars** pourrait être considéré comme un jeu d'échecs amélioré et surtout asymétrique. Chaque joueur est à la tête d'une faction et doit parvenir à vaincre le chef adverse. Les cartes servent ici également de pions, avançant sur un plateau en tissu. Un jeu assez simple à prendre en main et qui combine à merveille le jeu de plateau et le JCE. Un titre



Summoner Wars © Filosofia



Warhammer Conquest © Edge

prenant qui fera une excellente transition ou une découverte ludique agréable, plus nerveuse qu'à l'accoutumée et moins abstraite.

- **Warhammer Invasion**

Tiré de l'univers éponyme surtout connu pour ses jeux de figurines à l'inspiration heroïc-fantasy, **Warhammer Invasion** est un jeu plutôt simple bien qu'étant très offensif. Le but est clair : détruire 2 des 3 camps adverses représentés sur un plateau où viennent se poser les différentes cartes qui vont défendre votre royaume ou bien attaquer l'adversaire. Mais la pose de chaque carte a un coût (à la différence de **Smash Up**). On commence donc à monter un peu en difficulté et à s'approcher des JCE plus classiques. Rapide et nerveux, **Warhammer Invasion** sera parfait comme transition. Par contre il n'est jouable qu'à 2 joueurs.

- **Warhammer 40 000**

C'est la version futuriste de la licence. Avant d'être un jeu de cartes c'est avant tout un jeu de figurines et de confrontation entre plusieurs factions et envahisseurs contre les célèbres Space Marines. Ce JCE, estampillé **Warhammer 40 000 Conquest**, reste un jeu pour 2 joueurs mais se déroulant cette fois-ci dans l'espace, où il vous faudra vaincre ou périr ! Plutôt facile à prendre en main, il offre cependant une bonne profondeur sans mettre de côté l'aspect combatif de la licence et des sol-

datés qui l'incarnent. De nombreux decks ont vu le jour permettant ainsi de renouveler le jeu et de l'affiner.

- **Dominion**

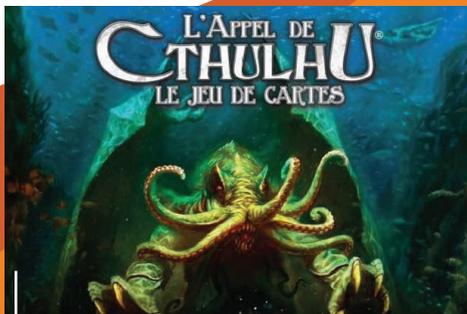
Un peu différent des autres, **Dominion** ne nous fait pas débiter le jeu avec une faction car toutes les cartes sont disponibles pour tous. Si l'on parle plus de « deckbuilding » à propos de Dominion, il peut désormais se ranger aux côtés des JCE tant les extensions sont nombreuses. Jouable de 2 à 4 joueurs (6 avec les extensions), les règles sont simples, on joue une carte par tour puis l'on procède à un achat. Il faut composer son propre jeu à partir des cartes disponibles dans le but d'avoir le plus de points de victoire. Un jeu profond qui là encore dispose d'une belle mécanique accessible. Dominion a en outre ouvert la voie à de nombreux deckbuildings comme **Thunderstone**, **Nightfall**, ou encore **Rune Age**.

▲ Les licences

Il se cache dans la masse d'autres JCE utilisant des licences connues, avec chacun des mécaniques différentes. C'est ainsi que nous pouvons trouver **L'appel de Cthulhu**, tiré de l'œuvre romanesque de H.P. Lovecraft, un jeu aux nombreuses extensions qui demande une certaine maîtrise du genre car il se révèle tout de même assez costaud. Nous avons éga-



Warhammer Invasion © Edge



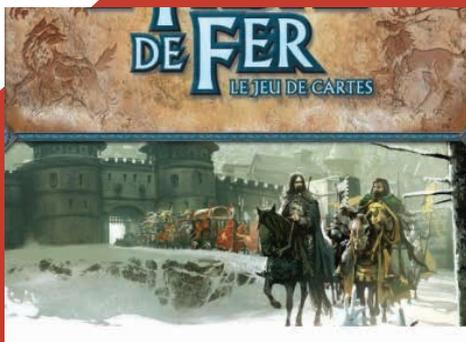
lement, au rayon des jeux tirés de romans, **Le Trône de Fer**, adapté de la série de George R. R. Martin, qui propose lui aussi de très nombreuses extensions. Vous pouvez y choisir la famille que vous désirez incarner. Jouable jusqu'à 4 joueurs il permet de réaliser des alliances. Par contre il est d'abord difficile car ses règles sont complexes. Autre jeu tiré de roman, **Le Seigneur des Anneaux**, également généreux en extensions disponibles, a la particularité de nous soumettre des scénarios que l'on doit réussir pour remporter la partie. Sa plus grande originalité vient du fait qu'il est coopératif, contrairement aux autres ; cependant il apparaît assez hasardeux malgré ses nombreuses qualités. L'une des plus grosses licences au monde, **Star Wars**, n'a pas tardé non plus à sortir un JCE se basant sur l'ancienne trilogie où les rebelles doivent faire en sorte d'atteindre leurs objectifs avant que le côté obscur n'envahisse l'Univers. Un jeu asymétrique prenant.

▲ De nombreux univers

Il existe énormément de jeux et faire un choix sera parfois difficile, ils disposent cependant tous de qualités et de mécaniques qui leur sont propres. Il est parfaitement possible de débiter avec un jeu plutôt simple et, si le style vous plaît, de passer à des jeux plus exigeants par la suite. De même que les JCE représentent une excellente initiation aux jeux de cartes à pouvoirs pour peut-être aller ensuite vers les JCC qui demandent malgré tout une certaine pratique. À vous maintenant de choisir le vôtre.



Dominion © Filosofia



Le trône de fer © Edge



Warhammer Invasion © Edge



Star Wars © Edge

DÉBUTER AVEC LES WARGAMES

Vous avez décidé de sauter le pas. Vous voulez donner une chance aux wargames de vous prouver leur valeur et leurs qualités, qu'elles soient ludiques, culturelles ou historiques. Mais voilà, vous ne savez pas par quoi commencer. Il est vrai qu'en entrant dans une boutique, la profusion de titres peut donner le vertige.

Les wargames sont ces jeux simulant des conflits, souvent militaires, entre différentes factions ayant existé ou imaginaires. Et comme pour tout type de jeu, ils sont de niveaux différents et certains sont plus adaptés aux débutants que d'autres. Il faut cependant garder à l'esprit que les wargames sont des jeux exigeants et qu'une certaine expérience des jeux de société de manière générale ne pourra être qu'un plus pour éviter tout découragement.

▲ Quelques conseils préliminaires

Ne vous laissez pas subjuguer par le nombre de figurines ou les cartes immenses. Mieux vaut commencer votre exploration de cette catégorie avec des jeux plutôt légers. N'hésitez pas à chercher les règles sur internet avant de procéder à tout achat ou à consulter les avis des joueurs. De même il est conseillé de jouer à deux avant de tenter l'expérience à plus nombreux si le jeu le permet. Mais sans plus attendre, voici quelques jeux à vous mettre sous la dent pour succomber aux charmes des wargames.

• **Mémoire 44**

Ce jeu de Richard Borg constitue une excellente porte d'entrée aux wargames historiques. Prenant pour thème la Seconde Guerre mondiale, celui-ci vous propose d'incarner les deux principales forces s'étant affrontées durant ce conflit. Cependant il est possible de s'y adonner jusqu'à huit joueurs. Plusieurs scénarios différents sont proposés permettant ainsi de renouveler le plaisir de jeu. Son principal atout est la relative simplicité des règles pour le genre, le rendant accessible à quiconque ayant une petite expérience. Le tout se joue sur un plateau sur lequel viennent se poser des tuiles hexagonales représentant différents terrains, ainsi que des figurines et des cartes vous offrant des possibilités supplémentaires de réaliser des manœuvres. La victoire s'obtient en remportant des médailles, gagnées en battant l'adversaire ou en tenant une position.

Il est à noter qu'il existe une version numérique, jouable en ligne, vous permettant ainsi de découvrir le jeu avant de vous lancer à corps perdu dans la bataille.

• **Conflict of Heroes : Le réveil de l'ours**

Conflict of Heroes vous invite lui aussi à revivre la Seconde Guerre mondiale, mais cette fois-ci du côté du front russe. Vous ne serez pas dépaycé car c'est également sur un plateau à

cases hexagonales que le jeu se déroule, en revanche les tuiles représentent ici les troupes. Une partie se joue en 90 minutes à 2 joueurs, ce qui laisse deviner son accessibilité pour ce style de jeu. Bien entendu plusieurs scénarios existent, proposant des conflits parfois déséquilibrés où le joueur en position de faiblesse devra faire tout son possible pour renverser la vapeur ou prendre sa revanche. Là encore la règle reste accessible car richement illustrée et commentée.



Mémoire 44 © Days of Wonder

Conflict of Heroes ne propose pas que ce titre mais toute une gamme permettant de simuler de nombreuses batailles historiques.

- **1812, l'invasion du Canada**

On change d'époque avec **1812, L'invasion du Canada** qui nous plonge au cœur du conflit entre les Anglais et les Américains. Ici les parties, que je vous propose pour 2 à 5 joueurs, avoisinent les 70 minutes. Parfois comparé à **Risk**, 1812 parvient à réinventer le genre en proposant une expérience plus cadrée et moins hasardeuse. Certes le matériel est moins immersif puisque les troupes sont matérialisées par des cubes en bois et non de belles figurines, sur un plateau assez austère. Pour autant cela ne doit en rien dissimuler les qualités ludiques dont fait preuve le jeu, chaque troupe ayant des particularités qui lui donnent son charme. Un excellent jeu de simulation.



Mythic Battle © Iello et Play & Win



X-Wing © Edge

- **Mythic Battle**

Loin de la Seconde Guerre mondiale, remontons jusqu'à l'antiquité où les légendes côtoyaient le monde réel. Excellente transition avec la suite moins réaliste de cette sélection, **Mythic Battle** est conçu pour 2 à 4 joueurs qui se battront sous la bannière d'Athéna ou d'Hadès. Le tout se joue sur un plateau où vos troupes, sous forme de jetons, vont être disposées. Le système de jeu est basé sur des



Battlelore © Fantasy Flight Games

cartes et les combats réglés à l'aide de dés. Un jeu d'escarmouche, idéal pour mettre le pied à l'étrier avant de se lancer dans des jeux plus conséquents et souvent plus onéreux.

- **La Bataille des cinq armées**

On quitte la réalité et les batailles historiques en puisant dans la littérature et plus précisément Le seigneur des anneaux. **La Bataille des cinq armées** vous invite à revivre l'éminente bataille qui se déroule dans le roman Bilbon le Hobbit. Se jouant exclusivement à 2, il vous propose d'être à la tête des forces de Bolg ou de faire partie de l'armée du peuple libre. Chaque camp dispose d'unités uniques, le tout se jouant sur un grand plateau reprenant le théâtre des événements du roman. Nous avons ici des figurines en grand nombre puisqu'il n'y en a pas de moins de 126 dans la boîte. Vous retrouverez donc toutes les grandes figures et héros du roman lors d'une bataille épique.

- **Star Wars : X-wing**

Ce jeu de confrontation puise allègrement dans la célèbre licence et cela pour le plus grand plaisir des fans. Tout l'intérêt de **X-wing** repose sur son système de jeu simple mais prenant et le fait de jouer avec de vraies figurines de vaisseaux, du petit vaisseau rebelle au grand destroyer de l'empire. De nombreuses extensions ont vu le jour au fil des ans, renouvelant sans cesse le plaisir de jeu. La boîte X-wing possède tout le matériel nécessaire pour s'y adonner à 2 et est donc un excellent moyen de s'y essayer à moindres frais, surtout que cette boîte contient également des règles simplifiées.

- **Battlelore second edition**

Je continue mes pérégrinations dans un milieu imaginaire en vous proposant **Battlelore** qui se déroule dans le royaume de Terrinoth (un

univers étendu). Toujours pour deux joueurs, **Battlelore** vous propose d'incarner les escadrons des seigneurs Dagan ou les hordes de démons Uthuk Y'llan. Les figurines, là aussi présentes en grand nombre, nous plongent directement dans le jeu de par leur qualité indéniable. Les règles sont aussi à louer car pour un jeu de ce type elles sont parfaitement accessibles grâce à un système rédactionnel qui permet de se plonger assez vite dans le jeu et d'apprendre les règles au fur et à mesure. Plusieurs scénarios sont également fournis dans la boîte, le tout gouverné par un système de cartes à pouvoirs et de résolution à base de dés. Il existe bien entendu un jeu de base, mais également plusieurs extensions.

▲ À vous de jouer

Voici quelques pistes pour découvrir en douceur et progressivement les wargames, tout en restant dans les clous des jeux de société. Mais si jamais le genre vous a plu et amené sur des chemins prometteurs, n'hésitez pas à poursuivre votre découverte en vous essayant aux wargames avec figurines. Si beaucoup de codex sont longs comme le bras, il existe de nombreuses alternatives afin de permettre aux débutants de découvrir ces jeux avec des règles simplifiées. Il existe sur internet de nombreux jeux à télécharger et à fabriquer, vous proposant des batailles courtes ou des escarmouches, souvent basées sur des batailles historiques. Mais pour une meilleure immersion et une découverte complète rien ne remplace les figurines, qu'elles soient prépeintes ou bien à mettre à vos couleurs.

Ces jeux accessibles et prenants devraient vous aider à découvrir un style toujours aussi prisé, surtout qu'il existe de nombreux univers très différents. De quoi répondre aux goûts de chaque joueur.



TROUVER LES BONS JEUX LORSQU'ON EST SEUL

Ça y est, c'est décidé, vous allez vous mettre aux jeux de société. Vous avez été convaincu de leur potentiel ludique et de leurs vertus. Comme un lendemain de réveillon vous êtes prêt à prendre une bonne résolution. Mais voilà, le premier pas franchi, vous voici sans filet devant la montagne de jeux que vous fait miroiter la boutique de votre ville. Et là vous vous dites : lequel choisir ?

Si vous avez eu l'occasion de voir quelques jeux tourner sur des tables ou d'entendre vos amis en parler, vous devez avoir une légère idée du type de jeu qui vous intéresse. Préférez-vous les jeux d'ambiance où tout le monde rit autour des mimes approximatifs de votre cousine, ou bien les jeux plus cérébraux auxquels on joue à deux ? Déterminer le style vous évitera de vous perdre face aux larges choix. Dans la plupart des boutiques les jeux sont rangés par style ou mécanique. Inutile donc de fouiller parmi les jeux comme **Terra Mystica** ou **Bruxelles 1893** si vous recherchez quelque chose qui se rapproche du **Time's Up**.

▲ Patience et longueur de temps

N'essayez pas d'élargir vos horizons trop rapidement sous peine d'être déçu ou découragé par des règles encore trop complexes. Prenez le temps de découvrir les différents titres qui existent dans la catégorie que vous appréciez, je peux vous assurer que vous aurez déjà fort à faire.

Une fois la boîte en main, et que vous l'aurez retournée dans tous les sens, demandez-vous pourquoi ce jeu vous attire, qu'est-ce qui vous intéresse dans celui-ci ? Si ce sont les graphismes, prenez garde car cet aspect visuel ne fait pas tout. Si c'est pour son thème, c'est la même chose. Si ce dernier vous attire en sera-t-il de même pour les mécaniques ? Évitez également d'acheter un jeu uniquement parce que celui-ci a fait le buzz, demandez-vous avant s'il vous plaira au final. Il n'y a aucune honte à dire qu'un jeu n'est pas pour vous, et cela même si tout le monde l'encense. De même qu'il est légitime de se demander si l'on rejouera souvent à ce jeu ou non. Si ce n'est pas le cas, il y a certainement un souci. Tous les jeux ne bénéficient pas de la même durée de vie. Si la possibilité de se lasser d'un party game ne choquera pas énormément au vu de leur prix, il en sera tout autre pour un jeu à plusieurs dizaines d'euros. Les variantes ou les extensions peuvent régler ce souci de durée de vie, c'est donc une piste à ne pas négliger dans ses choix.

Inversement, si vous débutez dans les jeux de société, évitez d'acheter un jeu si le thème ne vous plaît pas. Pour découvrir et rentrer dans un jeu malgré des réticences de goûts il faut être habitué et ne pas être perdu devant un jeu. Un thème que l'on apprécie c'est un crochet sur lequel se tenir pour apprendre au mieux les règles, un point d'appui.

Un aspect important dont on ne se rend compte qu'au bout de plusieurs mois ou années, c'est qu'un jeu que l'on n'a pas apprécié n'est pas forcément un mauvais jeu. Plus tard il pourra parfaitement vous plaire. Certains jeux, pour être appréciés, doivent être abordés avec une certaine expérience, un certain recul. Ne soyez pas trop prompt à juger ou à rester sur vos positions par rapport à un jeu, il pourrait vous surprendre.

▲ Faire les bons choix

Il est rare que l'on joue seul, il est donc important de penser aux personnes avec lesquelles nous allons jouer en achetant un jeu. Est-ce qu'il va leur plaire ? Pour être joué un jeu doit être désiré : sans désir pas de véritable jeu. De même qu'il faudra être vigilant au temps que dure une partie, un jeu long sera certes passionnant (enfin plus profond) mais demandera un temps qui nous manque souvent cruellement. Cela vaut également pour la mise en place qui dans certains cas peut demander autant de temps que la partie elle-même. Et ces jeux-là deviennent à la longue ceux que l'on évite car le temps que l'on perd à installer est à nos yeux du temps que l'on ne peut pas consacrer à jouer.

Le matériel est un point également très important. Celui-ci peut nous attirer comme nous repousser. Or la qualité du matériel n'a aucun lien intrinsèque avec les qualités ludiques du jeu, que ce soit en bien ou en mal. Ne jugez pas trop vite un matériel un peu en dessous de vos attentes. Tout comme idéaliser un jeu en fonction de son matériel pourrait vous amener à de cruelles déceptions. Prenez le temps de découvrir un jeu pour son âme et non son enveloppe.

La meilleure manière de connaître la valeur ludique d'un jeu et ses mécaniques est d'en lire les règles. Si autrefois les éditeurs étaient

assez frileux à l'idée de les mettre à disposition en ligne, il est de plus en plus courant de les trouver sur internet bien avant la sortie du jeu. Vous aurez ainsi tout le loisir de les lire et de voir si le jeu que vous convoitez vous conviendra ou non, ou du moins de vous en faire une idée. Les tests et les avis des joueurs sont également très utiles pour savoir ce qu'il en est réellement, et quelle expérience va vous proposer un jeu au-delà de la présentation que vous pouvez en lire sur la boîte.

▲ Quelques conseils

Dernière recommandation avant de vous laisser parcourir nos pages : n'hésitez pas à aller en ludothèque pour essayer de nombreux jeux et vous les faire expliquer. Il sera bien temps ensuite d'acheter ceux qui vous auront plu pour pouvoir y jouer quand vous le désirez. Et même si vous êtes un adulte sans enfants, les ludothèques ne vous sont pas interdites d'accès, bien au contraire. Les ludothécaires n'ont rien à gagner à vous présenter tel ou tel jeu, par contre ils sauront cerner ceux qui peuvent vous plaire. Tout comme les boutiques auront tendance à posséder plus de jeux pour joueurs plus affirmés ou plus conséquents. Il n'est donc pas idiot de visiter ces lieux avant de vous lancer de tout cœur dans votre nouvelle activité.



LES JEUX POUR JOUER SEUL

Il n'est pas toujours aisé de trouver des partenaires pour s'adonner aux jeux de société. Fort heureusement il existe de nombreux jeux qui peuvent se pratiquer seul, que ce soit des jeux prévus pour ou bien des modes de jeu pensés pour être joués en solitaire. Et malgré les idées reçues, cela ne comprend pas que les réussites et autres casse-tête.

En premier lieu il existe effectivement les casse-tête, avec des règles on ne peut plus simple. Le but peut varier : décoincer une pièce imbriquée dans une autre, amener une bille jusqu'au point d'arrivée, réussir à ouvrir un mécanisme, bref les idées ne manquent pas. Pour autant ils ont tous un point commun : partir d'une situation qui semble impossible à défaire pour mettre les neurones du joueur à rude épreuve afin de résoudre l'énigme. Il existe dans la conscience collective un casse-tête symbolique : le **Rubik's Cube**, recouvert de ses 54 carrés de couleur. Le but est de le faire pivoter de façon à ce que toutes ses faces possèdent des pastilles de couleur identique.

Cependant, loin de ces casse-tête classiques, il en existe d'autres, plus modernes. Par exemple la gamme des **Perplexus** qui propose plusieurs défis aux niveaux graduels. Les moins téméraires commenceront avec le Rookie, tandis que les plus aguerris se pencheront plus sur l'Épic. Le but est simple : faire gambader une petite boule le long de couloirs escarpés en la faisant passer par les endroits les plus improbables qui soient, souvent en

défiant la gravité. Si de nombreux clones ont vu le jour, peu ont réussi à dépasser ou même à égaler les originaux.

Un éditeur s'est illustré dans la gamme des casse-tête et des jeux à jouer en solo : Smart Games qui propose une gamme de jeux très étendue où, avec un matériel toujours identique (petites voitures, murs de forteresse, billes, etc.), on doit relever les différents défis qui vont en se complexifiant. Les thèmes sont divers et très variés et depuis peu certains de leurs produits sont même proposés au format livre pour pouvoir être emportés partout. Mais ce ne sont pas les seuls à vendre ce type de jeux : l'éditeur Think Fun propose également des casse-tête où la résolution passe par la manipulation de lasers ou de billes et de cages, et autres idées farfelues.

Le tangram fait bien partie de ces jeux auxquels on peut s'adonner seul et qui relèvent du casse-tête. Celui-ci propose de jouer avec 7 pièces géométriques (contre 14 pour le *stomachion*) afin de réussir à former de nouvelles figures. **Le tangram** est aussi bien utilisé comme un casse-tête que comme un outil d'évaluation de la réflexion et de la créativité.

Viennent ensuite les jeux créés pour être joués en solitaire. Des jeux uniques où le joueur est au centre de la mécanique, seul face au jeu qui ne lui fera pas de cadeaux. Souvent composés de cartes, ils ont la réputation de n'être que de simples réus-

sites améliorées. Pourtant il n'en est rien, et ces jeux ont su proposer de nouveaux défis pour divertir les joueurs solitaires.

L'un des jeux les plus connus de cette catégorie n'est autre que **Vendredi**, de Friedemann Friese, souvent cité dans les listes de jeux solo. Celui-ci vous invite à prendre la place du célèbre compagnon de Robinson Crusoé et à affronter l'île à l'aide de cartes selon un principe de deckbuilding (gestion de deck) où vous devez vous débarrasser des cartes les plus faibles pour en acquérir de plus puissantes afin de faire face aux dangers qui seront de plus en plus pernicieux. Ce jeu retors propose un challenge assez relevé où les choix nombreux provoqueront irrémédiablement votre défaite ou votre victoire, le tout avec un système original et bien pensé.

Mais ce n'est pas le seul jeu à pouvoir être pratiqué seul. L'auteur Shadi Torbey propose toute une gamme dont le premier représentant est **Onirim**, qui prend comme base le monde des rêves. Il est principalement constitué de cartes (comme beaucoup de jeux solo) et vous met au défi de retrouver les 8 portes de différentes couleurs avant que la pioche ne s'épuise. Si sur le papier cela ressemble fortement à une réussite, le jeu est assez bien pensé pour offrir de véritables choix, et surtout intègre différents pouvoirs qui vous permettront de juguler le hasard et ainsi remporter la partie. Il peut également se jouer à 2, comme les autres jeux de la gamme que sont **Equilibrion**, **Sylvion** et **Castellion**. Tous ont comme point commun de vous faire vivre une aventure unique.

Nous avons vu qu'il existe de nombreux jeux pouvant être joués seul, mais depuis quelques années les éditeurs se sont mis à proposer un mode solo pour beaucoup de leurs titres. Parfois simple ajout commercial, certains jeux parviennent à proposer un challenge parfaitement intéressant. Cette mode assez récente permet ainsi aux joueurs de découvrir les jeux seuls ou sous un autre angle.



Perplexus © Iello



L'aventurier © Smart Games



Castellion © Filosofia



Samurai Spirits © Funforge

L'un des jeux les plus emblématiques de cette variante solitaire n'est autre qu'**Agricola**, qui n'a sûrement pas lancé la mode mais y a fortement contribué. Dans le jeu de Uwe Rosenberg il est tout à fait possible de jouer seul contre le jeu, mais prenez garde car celui-ci est loin d'être simple. Le but y est de faire prospérer son domaine en prenant soin de sa famille. Certains points de règle diffèrent, mais la plus grande différence provient du fait que le joueur est invité à jouer plusieurs parties à la suite afin de conserver entre chaque un savoir-faire.

Les jeux coopératifs vous proposent de jouer à plusieurs, chaque joueur incarnant un personnage avec des capacités particulières. Ces mêmes jeux proposent parfois un mode solo, dans lequel le joueur va être amené à jouer plusieurs rôles ou à user de plusieurs pouvoirs différents, devenant un homme-orchestre du jeu de société, usant de ses nombreuses capacités sans s'embrouiller les pinceaux. C'est le cas par exemple dans **Samurai Spirit** d'Antoine Bauza où le joueur est invité à incarner 2 samourais, voire 3, en appliquant les règles pour 2 joueurs où les autres pouvoirs sont mis à disposition des joueurs une fois par partie. Une sorte d'hybride où le joueur doit se dédoubler. Cette variante solo était déjà présente dans un précédent jeu d'Antoine Bauza, **Ghost Stories**, où les joueurs devaient chasser les fantômes rôdant autour de villages asiatiques ; les règles étaient là aussi différentes pour ce joueur solitaire. Il est à noter que pour renouveler l'expérience, ces

deux jeux proposent plusieurs niveaux de difficulté. Mais attention, gagner contre ces jeux ne sera pas de tout repos.

Des jeux de deckbuilding peuvent aussi se jouer en solo : c'est le cas d'**Ascension** de Robert Dougherty, Justin Gary et Brian Kibler qui vous propose de jouer seul contre une némésis qui va acquérir des cartes à chaque tour. Le but final est d'avoir plus de cristaux d'honneur que votre adversaire fictif. Un mode de jeu assez simple qui ne rend pas tout le sel d'un jeu bien plus prenant à plusieurs.

Si le terme « jeux de société » en lui-même implique que cette activité se pratique en groupe, nous avons pu nous rendre compte que l'offre ludique est assez variée pour s'y adonner seul. Ce ne sont pas les univers qui manquent, ni même les styles de jeux, que ce soit avec les casse-tête, les réussites ou les jeux coopératifs jouables en solo. Et avec l'arrivée des adaptations numériques, les jeux ont pris une tout autre dimension, épaulés par une intelligence artificielle parfois limitée mais toujours disponible. Certes les jeux de société sont faits généralement pour être joués en groupe. Malgré tout, y jouer seul n'a rien de honteux et il se pourrait même que vous preniez un certain plaisir coupable à vous voir ainsi malmené par le jeu, jusqu'au jour où ce sera vous qui le vaincrez. Le joueur aura dépassé le maître, enfin le jeu.



Ascension © Asmodée



Agriabla © Crystal Games



LIEUX ET STRUCTURES OÙ JOUER

Vous avez décidé de sauter le pas et de vous essayer aux jeux de société. Mais voilà, vous ne savez pas à qui vous adresser. Fort heureusement, il existe de nombreuses structures et lieux où vous rendre pour vous ouvrir à ce loisir, souvent de manière gratuite. Vous y découvrirez des univers très riches sous l'égide d'une âme bienveillante et prompte à distiller de précieux conseils.

▲ Les ludothèques

Il s'agit du premier lieu où vous rendre, les ludothécaires sont des spécialistes du jeu. Bien entendu il ne sera pas rare d'y trouver également des jouets, car les ludothèques sont adaptées et accréditées à recevoir des enfants en bas âge. Néanmoins, elles disposent d'un large choix de jeux de société. Toutes ne disposent pas d'un même stock et des mêmes titres, cela étant assujéti à la taille de leur structure, de leur budget ou subvention. Ce sont donc des endroits idéaux pour une première découverte du jeu, où les animateurs seront à même de vous proposer des jeux correspondant à vos goûts et de vous en expliquer les règles. Beaucoup de ludothèques proposent même, contre une somme souvent modique, le prêt de jeux, vous permettant ainsi d'y rejouer ou de découvrir des jeux à votre rythme. La plupart des ludothèques sont référencées auprès des communes et dans divers guides ou par des structures spécialisées. Trouver une carte des ludothèques ne devrait

pas poser de problème. N'hésitez pas à contacter votre municipalité pour connaître la ludothèque la plus proche.

▲ Les festivals

Autre manière de découvrir beaucoup de jeux en un seul endroit, tout en ayant de grandes chances de vous les faire expliquer. Depuis quelques années ils ont poussé comme des champignons, et il n'existe plus un seul coin de France (et de nombreux autres pays) qui n'ait son festival dans l'année, voire plusieurs. Lors de ces derniers, vous pourrez découvrir de nombreux jeux présentés par de généreux bénévoles, mais aussi de nombreuses nouveautés, parfois présentées par les éditeurs ou les auteurs eux-mêmes. Ça sera donc l'occasion rêvée pour rencontrer les créateurs derrière les jeux et de leur poser vos questions. Vous pourrez également jouer à des jeux géants sur certains festivals ou directement faire vos emplettes auprès des boutiques présentes sur place. En ce qui concerne les entrées, les plus petits sont souvent gratuits, tandis que les plus gros sont payants. C'est une excellente occasion de découvrir les jeux, le tout dans une ambiance parfois bruyante, mais terriblement dynamique.

■ Soirées jeux

Plus courantes que les festivals, mais aussi plus modestes, les soirées jeux permettent de

jouer dans des cercles assez restreints avec des joueurs appartenant souvent à une association ou un club. De par le nombre croissant d'associations voyant le jour, les soirées jeux sont de plus en plus nombreuses, pouvant se dérouler à des rythmes très différents selon les structures : hebdomadaire, bimensuel ou encore mensuel. Les premières visites sont souvent gratuites, les autres pouvant être payantes ou accessibles contre une cotisation annuelle. L'avantage de ces soirées étant que la plupart des joueurs y participant sont des habitués des jeux de société, mais aussi de ces soirées. Vous vous retrouverez donc très vite à intégrer un groupe de joueurs que vous apprendrez à connaître. Le milieu du jeu de société est un milieu très ouvert, il ne faut pas hésiter à sauter le pas. Vous serez souvent accueilli de manière naturelle et intégré immédiatement dans les groupes de jeu. Il n'y a pas plus universel que le jeu. Là encore, vous pouvez vous renseigner auprès de votre municipalité pour savoir si des associations ou des ludothèques proposent ce genre de soirées.

▲ **Animateurs et vendeurs**

Depuis peu, des animateurs proposent de réaliser des soirées jeux directement à votre domicile, ou bien de venir vous livrer des jeux à la location. Une excellente manière de découvrir les jeux sans bouger de chez vous. Surtout que ces personnes sont à même de vous expliquer les règles pour quelques deniers supplémentaires. Si ces soirées sont encore assez rares, je pense qu'elles prendront leur essor dans les années à venir.

À la manière des réunions pour vendre des boîtes en plastique, des parfums ou de la lingerie, les jeux de société sont maintenant aussi vendus par le biais de réunions à domicile, où chaque jeu vous sera présenté par l'animateur. Le catalogue est encore restreint mais il permet de s'initier en douceur aux jeux de société.

▲ **Les bars**

De plus en plus de bars à jeux ouvrent leurs portes. Si de prime abord il s'agit de simples lieux où consommer des boissons, un coup d'œil aux nombreuses étagères saura vous prouver que vous pourrez aussi jouer aux jeux de société. De nombreuses soirées à thème y sont souvent proposées, créant ainsi de bonnes occasions de découvrir des jeux, mais aussi une communauté de joueurs. Les jeux étant mis à disposition, vous aurez tout le loisir d'en profiter autour d'un verre.

▲ **Les boutiques**

Autres lieux quasiment incontournables : les boutiques. Certes vous pourrez y acheter des jeux, mais vous pouvez également vous y rendre pour demander conseil. Les vendeurs, qui sont des spécialistes, seront toujours prompts à vous en donner. N'hésitez donc pas à entrer dans l'une de ces boutiques pour découvrir l'offre conséquente qui existe et vous faire orienter. En outre, il est de plus en plus courant que des après-midi découverte soient proposées. Il ne faut donc pas hésiter à y aller et ainsi découvrir la boutique près de chez vous qui pourrait très bien devenir votre fief ludique par la suite.



INTERVIEW

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES

C'est en 1985 que la première association régionale, regroupant plusieurs ludothèques, voit le jour : il s'agit de l'ALF (l'Association des Ludothèques Françaises) Nord-Pas-de-Calais. La première d'une longue série d'antennes régionales qui auront pour but de promouvoir le jeu et d'aider les personnes désireuses de devenir ludothécaire à se former. Mais l'ALF c'est aussi une association agréée par le ministère de la jeunesse et des sports, qui chapeaute chaque année la Fête du Jeu ou la Semaine du Jeu de Société. C'est pour mieux découvrir cette grande organisation et son travail que nous avons rencontré Nicolas Dion ; il a accepté de jouer au jeu des questions avec son équipe.

▲ ***Les ludothèques ont souvent la réputation d'être des lieux de jeux uniquement destinés aux enfants en bas âge. Que pensez-vous de cette idée reçue ?***

Qu'elle existe effectivement, et qu'elle a la peau dure. La question à se poser est : pourquoi ? Et là il y a probablement plusieurs réponses.

La première est probablement l'image du jeu dans notre société. Il est largement perçu comme quelque chose de futile, d'improductif, donc de propre à l'enfance et de pas assez sérieux pour l'âge adulte. Comme si jouer c'était perdre son temps, alors qu'il y a un nombre de

choses qui se jouent dans le jeu, en termes de plaisir, de cohésion, de découverte, d'entretien, etc. L'adulte joueur est encore régulièrement envisagé comme un « grand-ado » ou un « grand-enfant », comme si cette pratique était indigne ou incompatible avec son statut. Une des conséquences de cette perception, c'est qu'il est plus facile de trouver des financements sur les volets enfance ou éducation que sur des champs adultes ou culturels.

La seconde est liée à une réalité des ludothèques aujourd'hui. La majorité d'entre elles se sont construites autour de projets liés à l'enfance et sont rattachées à des services enfance. De fait, nombre de structures sont identifiées comme telles, et il n'est pas forcément évident d'aller à l'encontre de cette idée reçue.

Il y a encore la question de la commercialisation des jeux adultes. Ils sont essentiellement distribués dans des boutiques spécialisées, souvent peu connues du grand public. Il y a très peu de jeux qui accèdent aux sphères de la publicité dans les grands médias, et ceux qu'on y retrouve offrent souvent peu de variété. Il y essentiellement là des jeux très classiques ou des dérivés d'émissions TV, de films et de grandes licences commerciales qui ne sont pas toujours très pertinents en termes de plaisir ludique.

Il y aurait certainement encore d'autres clefs d'entrée pour analyser cet état de fait.

Mais de plus en plus aujourd'hui, tout cela évolue.

On voit de plus en plus de projets intergénérationnels, de soirées jeux adultes, de festivals, de ludothèques en plein air ouvertes à tous ; il y a de plus en plus d'auteurs, d'éditeurs de jeux, de fabricants de jouets, de prix venant les récompenser ; il y a de plus en plus de personnes ayant grandi avec des jeux qui veulent conserver ce plaisir, de professionnels utilisant le jeu dans leurs pratiques, d'industries puissantes comme celle du jeu vidéo, et tout cela conduit aujourd'hui à un véritable essor du jeu pour tous.

Enfin, les ludothécaires sont de mieux en mieux formés, de plus en plus convaincus par la pertinence du jeu tout au long de la vie, et ils réfléchissent davantage à la place de l'adulte dans leurs structures, leurs événements et leurs collections.

▲ **Quels conseils donneriez-vous aux ludothèques qui désireraient amener plus d'adolescents ou de jeunes adultes dans leurs locaux ?**

Là encore la question est vaste. Il y a mille et une manières d'attirer des adultes et des adolescents dans une structure, et celles-ci sont intimement liées aux lieux d'implantations des ludothèques. Toutefois, on peut imaginer quelques constantes.

La première est peut-être la place que l'on peut leur faire. Si le lieu est entièrement connoté enfance (par ses jeux, son mobilier, sa décoration, etc.), il sera difficile pour des ados ou des adultes de se sentir à leur place ici. Le fait de réfléchir à des espaces où chacun se sente à l'aise, quitte à les faire évoluer selon les horaires, c'est déjà une première clef d'entrée.

Une seconde clef peut être d'avoir des temps d'animations spécifiques pour certains publics, ce qui offre une entrée dans un « entre soi » un peu plus rassurant. Par la suite ceci peut permettre aux personnes de se sentir légitimes à profiter du lieu en divers moments et occasions, et au ludothécaire de les y inviter.

Ensuite, il faut des personnes, ludothécaires ou animateurs jeux, qui soient formés et compétents en la matière. Le métier de ludothécaire et les formations qui y préparent étant relativement récents, les ludothèques se sont souvent construites autour de personnes bénévoles et de salariés venus d'autres professions, notamment liées aux sphères de l'éducation et de l'animation. Et si les personnes qui les accueillent ne sont pas à l'aise avec les ados, les adultes ou les jeux qui leur sont adaptés, ça complique grandement les choses.

Une autre piste c'est le travail en réseau, en lien avec les différents acteurs qui maillent les territoires, qu'ils soient liés au monde ludique ou aux publics que l'on souhaite atteindre. Si les ludothèques communiquent avec les boutiques, associations de joueurs, collèges, lycées, bars à jeux, auteurs, éditeurs ou autres structures, cela ne peut que profiter à tout le monde. Il existe également des réseaux de joueurs sur internet qui font de bons partenaires ou relais de communication.



Dernier exemple, car on pourrait encore en citer énormément, la communication par l'action. Quelle meilleure communication que le plaisir de jouer lors d'un événement ou d'une animation ? Tout ce que nous pouvons organiser en dehors de nos murs constitue un superbe carton d'invitation pour donner envie d'y entrer.

▲ **Comment est née l'idée de la Fête du Jeu et de la Semaine du Jeu de Société ? Quand a-t-elle lieu et comment y participer ?**

La fête du jeu est née en 1999, c'est la déclinaison française du « World Play Day » coordonné par l'association internationale des ludothèques (ITLA). Une démarche est en cours pour faire reconnaître cette journée auprès de l'ONU et de l'UNESCO.

Plus qu'un événement axé autour du jeu et du jouet, la Fête mondiale du jeu est l'occasion pour les ludothécaires français de faire la promotion de leur activité et d'œuvrer à la reconnaissance de leur métier en organisant une manifestation annuelle de grande envergure, le plus souvent en sortant les jeux hors les murs de la ludothèque et en investissant les places publiques. La Fête mondiale du jeu accroît la visibilité de la ludothèque auprès des pouvoirs publics, met en valeur le travail effectué toute l'année et amène de nouveaux publics. C'est aussi un état d'esprit basé sur le partage autour des valeurs fédératrices du jeu.

Il y a bien trop d'événements pour les citer tous, mais vous pouvez vous rapprocher de vos ludothèques

et des associations ludiques locales qui y participent. Vous pouvez également aller les trouver pour proposer des choses à mettre en place et ils sauront vous accompagner ou vous rediriger vers le bon interlocuteur.

Depuis 2013, la Sélection de Noël des ludothécaires remplace la Semaine du jeu de société. À cette occasion, l'ALF invite les ludothécaires à programmer la manifestation au sein de leur ludothèque : préfigurations, présentations des « coups de cœur » jeux et jouets de l'équipe ou du public de la ludothèque, invitations d'auteurs de jeux, débats avec les parents afin de les guider dans le choix des achats de Noël...

La semaine coïncide tous les ans (le 20 novembre) avec l'anniversaire de la Convention internationale des droits de l'enfant. Une attention spéciale est portée à ce thème dans les animations proposées par les ludothèques en vertu de l'article 31-1 de ladite convention : Les États parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique.

▲ **L'ALF forme les ludothécaires. En quoi consiste cette formation et à qui est-elle destinée ?**



À l'heure actuelle, l'ALF fait surtout de la formation continue pour les ludothécaires. Il existe plusieurs formations de ludothécaires à proprement parler qui dépendent des Universités de Bordeaux, d'Angers, de Paris XIII ou du Centre National de formation aux métiers du jeu et du jouet de Lyon. On trouve aussi des formations jeux assez approfondies dans le cadre du BP-EPS ou d'options dans certains diplômes.

Ces formations sont potentiellement ouvertes à toute personne qui a un projet professionnel dans le milieu des ludothèques.

On y travaille des choses très diverses, qui vont de l'histoire du jeu à la psychologie, du développement de l'enfant à la personne âgée, du choix des objets à leur classification, de l'aménagement d'espace à l'accueil des publics, de la gestion du matériel à la gestion de la structure, des normes pour les jouets à celles des bâtiments, du travail avec les partenaires du monde du jeu à celui avec les partenaires associatifs, privés ou institutionnels...

Globalement, tout ce qui va faire que les personnes sauront mettre un cadre ludique pertinent par rapport à leur public, analyser et gérer leur matériel, gérer leurs structures avec des objectifs cohérents.

À noter qu'il n'y a pas que des personnes issues des formations de ludothécaire en ludothèques. On trouve également des animateurs, des gestionnaires ou d'autres professions en fonction de l'histoire et de l'implantation de la structure. Pour ces différents acteurs, il peut aussi y avoir

des formations spécifiques telles que l'animateur jeu ou des modules en ludothéconomie.

▲ De même, comment pouvez-vous aider de jeunes associations à mettre en place une ludothèque dans leur localité ?

Accompagner les porteurs de projets ou la mise en place de nouvelles structures est une question complexe qui dépend de nombre de facteurs (implantation, taille, salariés ou bénévoles, etc.).

Déjà, il est important que les personnes soient formées, ou a minima qu'elles aient une expérience significative en ludothèque. Tout comme la ludothèque a une image un peu connotée enfance, on voit aussi de plus en plus de passionnés de jeux de plateau arriver avec leurs envies de création mais une vision très parcelleuse du métier. La première idée c'est donc de découvrir, en stage, en poste ou en formation ce qu'est le métier.

Ensuite, nous pouvons accompagner les personnes à bien comprendre les enjeux locaux, les besoins des habitants du territoire, rencontrer les structures et associations déjà implantées



avec lesquelles on pourrait travailler, connaître le projet politique des élus pour bien réfléchir aux propositions que l'on pourra faire et aux angles selon lesquels on pourra travailler avec tous ces acteurs pour ne pas se tromper de cible.

Nous pouvons aussi leur apporter un soutien technique dans la compréhension des mécanismes institutionnels, de qui finance quoi, comment, au travers de quels dispositifs existants. Ceci pour construire un budget viable et un projet pérenne.

Leur permettre aussi de s'inscrire dans un réseau, l'ALF, qui a pour objectif de les soutenir, de partager des préoccupations, des outils ou des pratiques professionnelles. Les régions font remonter des informations au niveau de l'association nationale qui œuvre à divers objectifs comme la reconnaissance du jeu, des ludothèques, du métier de ludothécaire, la création d'outils collectifs.

▲ ***Est-on dans l'obligation de posséder un diplôme ou une formation de ludothécaire pour tenir une ludothèque ?***

Non, ce n'est absolument pas une obligation légale. Mais comme dans beaucoup de métiers, pour proposer un accueil de qualité, être pertinent et crédible dans sa pratique, c'est fortement conseillé.

▲ ***Chaque année énormément de nouveaux jeux sortent. Comment font les ludothèques pour rester au courant de ces sorties et les choisir pour les intégrer à leur catalogue ?***

Déjà, en jouant. Ça paraît évident comme ça, mais on ne perçoit jamais aussi bien l'intérêt d'un jeu qu'en y jouant soi-même.

Après, il y a une réalité pratique. Nous n'avons pas assez, voire pas du tout le temps de jouer dans le cadre de nos horaires de travail pour découvrir de nouveaux jeux. En tout cas pas assez pour suivre toute l'actualité.

Alors nous faisons comme tout un chacun, en suivant les sites spécialisés, les catalogues des fabricants ou éditeurs, en allant sur des festivals, salons, ou événements ludiques durant lesquels nous pouvons tester. Nous échangeons aussi beaucoup entre nous, avec nos adhérents ou même simplement nos amis joueurs pour partager nos découvertes. La plupart du temps, en recoupant tous ces éléments, nous arrivons à percevoir la majorité des sorties intéressantes. Mais il serait très prétentieux de prétendre que rien ne nous échappe et qu'il ne nous arrive pas de temps à autre de découvrir une nouveauté sortie il y a plus de dix ans.

▲ ***Que pensez-vous du fait d'apporter des jeux de société comme support pédagogique dans les écoles ?***

En fait, dans notre définition du jeu qui reprend notamment celle de l'historien Johann HUIZIN-



GA, le jeu est libre, gratuit et fictif. Qu'est-ce que cela sous-entend ?

Le jeu libre, c'est celui que l'on est pas obligé de faire, que l'on a choisi, et que l'on fait sur la durée de notre choix, avec la possibilité d'arrêter quand bon nous semble.

Le jeu gratuit, c'est celui qui ne produit rien, qui ne cherche pas à produire et qui n'a pas d'objectifs autres que celui du joueur (ce qui ne l'empêche pas de découvrir des choses en jouant).

Le jeu fictif, c'est celui qui est ressenti comme « hors de la réalité », celui où l'on s'évade.

Et c'est à ces conditions-là qu'il y a jeu. Alors si on part de là, le jeu à l'école dans des temps de récréation, d'ateliers de loisirs ou dans de petits moments entre deux choses en classe, je pense que tout le monde conviendra de sa pertinence et de son utilité.

Le jeu en tant que support pédagogique, le jeu exercice, que l'on est obligé de faire, est-ce toujours un jeu ? N'est-ce pas plutôt ce que Descartes appelait une « ruse pédagogique » ou ce que l'on pourrait aujourd'hui qualifier de support ludique d'apprentissage ?

Dès que l'obligation et l'attente de résultat sont là, le jeu, tel que nous le définissons, commence à s'effacer.

▲ **Bien que le système de classement E.S.A.R. soit très utilisé, n'est-il pas inadapté aux jeux de société qui n'entrent souvent que partiellement dans ce classement ? Est-ce qu'il ne serait pas pertinent de créer un nouveau système de**

classement plus adapté à cette catégorie de jeux ?

L'ESAR est un système qui comporte 6 facettes pour chaque jeu et qui permet une analyse tant des habiletés cognitives, fonctionnelles et sociales que du type de relation entre les joueurs. Sur ces aspects, le système reste pertinent.

Il est vrai par contre qu'avec la complexité et les combinaisons sans cesse plus importantes de mécanismes de jeu, la première facette qu'on pourrait qualifier de « mécanique » trouve certaines limites.

Pour autant, cela reste une base incontournable de classification, d'analyse et d'organisation de nos collections de jeux et jouets et une référence commune à un grand nombre de bibliothèques à travers le monde (à l'image de la classification de Dewey en médiathèque), ainsi qu'un outil très important de communication sur les équipements de ludothèque.

Ce guide, édité en 1985, a déjà connu une forte évolution dans sa version de 2002. Mais le jeu évolue lui aussi beaucoup et les systèmes de classification s'y adaptent au fur et à mesure avec une 3ème version qui est en cours de travail.

Quant à la pertinence de créer un nouveau système, elle est peu évidente. Trouver un nouveau système qui puisse convenir aux besoins professionnels des ludothécaires, aux usagers, accessible au monde du jeu dans son ensemble, c'est une tâche qui paraît aujourd'hui extrêmement compliquée.

LES PRIX LUDIQUES

Comme dans de nombreux domaines culturels, le monde du jeu de société dispose lui aussi de récompenses attribuées par différentes structures, sites ou personnes. Les critères de sélection, comme ceux d'attribution, diffèrent selon la nature du jury et la réglementation, de même pour les catégories. Certains vont récompenser les jeux pour enfants, d'autres ceux pour adultes ou joueurs confirmés, d'autres encore vont récompenser le travail des illustrateurs. Le spectre est large et démontre ainsi bien la diversité de ce milieu.

Sans être forcément des guides ultimes, ces récompenses permettent tout de même de connaître les nouvelles tendances et quels jeux méritent votre attention, les sélectionnés étant souvent des jeux aux qualités reconnues par beaucoup. De plus, la catégorisation de ces prix vous permettra de mieux cerner les différents styles de jeux, pour ainsi avancer dans la sphère ludique à votre rythme sans tomber trop tôt sur un jeu trop complexe qui vous rebutera.

La liste qui suit n'est nullement exhaustive car de nouveaux prix voient régulièrement le jour avec l'apparition de nouveaux festivals. De plus certains sites internet proposent chaque année leur petite sélection. Tout ceci constitue donc une excellente manière de voir l'évolution du monde du jeu et ceux qui doivent retenir votre attention. Surtout que beaucoup de ces récompenses figurent sous forme de macaron sur les boîtes.

▲ L'as d'or

Il est attribué chaque année lors du Festival international des jeux de Cannes, se déroulant fin février/début mars. Ce festival a vu le jour en 1987 et accueille aujourd'hui plus de 150 000 visiteurs sur trois jours. Il s'agit du plus grand festival français. Le jury quant à lui est composé de professionnels et d'amateurs. En 2004 l'As d'Or a fusionné avec le Jeu de l'Année. Il existe quatre catégories :

As d'or : récompense le jeu de l'année.

Grand prix du jury : concerne plutôt les jeux pour joueurs confirmés.

Jeu de l'année enfants : destiné aux jeux pour enfants.

Prix spécial du jury : récompense un jeu que le jury a apprécié sans pour autant qu'il n'entre dans les critères des autres catégories. Une sorte de coup de cœur.

▲ Spiel des Jahres

Le prix le plus prestigieux, ou du moins le plus connu dans le domaine du jeu de société. Il est décerné en Allemagne, au mois de juillet, parmi une sélection de jeux sortis l'année précédente, allemands ou non mais possédant une édition allemande. Le jury est composé de journalistes

et de spécialistes du jeu. Ce prix a vu le jour en 1979. Il existe deux catégories :

Le meilleur jeu (Spiel des Jahres) : qui récompense le jeu de l'année (souvent un titre familial).

Meilleur jeu pour connaisseur (le Kennerspiel des Jahres) : qui récompense un jeu pour joueurs plus confirmés.

▲ **Kinderspiel des Jahres**

Il s'agit d'un prix allemand récompensant uniquement les jeux pour enfants. Ce prix est directement lié au Spiel des Jahres et fut décerné la première fois en 1989 comme prix spécial. Cependant, il fut créé officiellement en 2001, et chaque année le jeu gagnant est annoncé en même temps que le Spiel des Jahres. Le jury, composé de journalistes et de professionnels de l'enfance, juge les jeux sortis dans les douze derniers mois pouvant être joués en famille et par des enfants de moins de 8 ans.

▲ **Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt**

Ce concours organisé par le CNJ (Centre National du Jeu) existe depuis 1977 et propose aux créateurs dont le jeu n'est pas encore édité de venir concourir avec leurs prototypes. Il faut savoir qu'à partir de 1979, le Pion d'Or décerné par la rédaction du magazine Jeux & Stratégie était rattaché au festival organisé à Boulogne-Billancourt, et cela jusqu'à la disparition du magazine en 1989 où il fut attribué une dernière fois, mais en dehors du festival. Le concours se déroule sur inscription avec présélection, avant que les gagnants ne soient désignés lors du festival. Depuis 2012, Boulogne-Billancourt s'est rapproché du Concours de création de jeux de société de la ville de Granollers, en Espagne, afin de créer le concours Europa Ludis. Plusieurs jeux peuvent être primés sans réelle catégorisation ni distinction d'ordre.

▲ **Deutscher Spiele Preis**

Il s'agit d'un prix décerné lui aussi lors du salon d'Essen (avec son Spiel des Jahres), par la rédaction du magazine Die Pöppel-Revue, mais par le biais du vote des clubs de jeux, des journalistes, des boutiques et des joueurs. Il s'agit d'un prix décerné par les joueurs, et concerne souvent des jeux plus complexes ou costauds que le Spiel des Jahres qui se concentre sur les jeux familiaux. La sélection s'établit sur une liste de 10 jeux.

▲ **Essener Feder**

Voici un prix un peu particulier car il ne récompense pas les jeux mais la bonne rédaction de leurs règles. Il faut dire qu'une règle bien écrite est primordiale, ce que certains éditeurs oublient un peu. Il s'agit d'un prix allemand décerné depuis 1981 par le jury du Deutscher Spiele Preis.

▲ **Trophée FLIP**

Ce prix qui existe depuis 2004 est remis lors du festival ludique international de Parthenay. Ce dernier se déroule au mois de juillet de chaque année et dure quinze jours. Le festival en lui-même existe depuis 1986, faisant de lui l'un des plus en vue et les plus visités de France avec le FIJ de Cannes. En 2008, les Trophées FLIP Créateur et FLIP Éditeur se sont scindés. Les vainqueurs sont désignés par les festivaliers dans leurs catégories respectives. Il existe cinq prix différents :

Trophée FLIP Éditeur Divertissement, qui récompense les jeux plus légers ou d'ambiance.

Trophée FLIP Éditeur Réflexion, qui récompense les jeux plus cérébraux ou qui demandent plus de réflexion.

Trophée FLIP Jeune Éditeur, prix décerné à un premier jeu d'un nouvel éditeur.

Trophée FLIP Éditeur Enfant, prix décerné à un jeu pour enfants.

Trophée FLIP Créateur, prix décerné à un jeu pas encore édité.

▲ Les Trois Lys

Prix québécois créé en 2009, il récompense chaque année les jeux édités en français, mais disponibles au Québec. Le jury est composé de 10 membres qui sélectionnent 5 finalistes dans chaque catégorie, annoncés au mois de septembre avant que le gagnant ne soit annoncé lors d'une cérémonie un mois plus tard. Il comporte 3 catégories :

Enfant, qui récompense un jeu pour enfants.

Grand public, qui récompense un jeu pour le grand public.

Passionné, qui récompense un jeu destiné aux passionnés et aux connaisseurs.

▲ Ludix

Prix spécialisé dans les prototypes, existant depuis 2010, réparti entre trois catégories et décerné par des professionnels du jeu ainsi que le public.

▲ Double 6

Lors du festival qui se déroule à Saint-Herblain, le prix le double 6 est décerné par le public envers un jeu familial. Le jury est composé de joueurs, les professionnels en sont exclus. Les jeux sont découverts par les joueurs, sans aide extérieure, par le biais des différentes struc-

tures ludiques dont dispose la région.

▲ Spiel der Spiele

Il s'agit d'un prix autrichien décerné depuis 2001 récompensant les jeux familiaux ou à jouer entre amis, disponibles dans les boutiques autrichiennes. Plusieurs catégories existent. Il arrive parfois que plusieurs jeux reçoivent une récompense dans la même catégorie :

Jeu de l'année, qui récompense le jeu élu par le jury comme étant le meilleur cette année-là.

Jeux pour les experts, qui récompense les jeux plus orientés pour les joueurs chevronnés.

Jeux entre amis, qui récompense les jeux à jouer entre amis.

Jeux familiaux, récompense décernée aux jeux familiaux.

Jeux pour enfants, qui récompense les jeux pour enfants.

Griffin Scroll, qui récompense les jeux ayant pour thème la science-fiction ou les jeux fantastiques.

▲ Swiss Gamers Award

Prix suisse décerné depuis 2010 par les joueurs des clubs suisses de jeux lors du festival Ludesco. La nationalité des jeux n'a aucune importance et tous peuvent être nommés. Les clubs sont invités à donner le top 5 de leurs membres, sur lequel sera basé le classement en fin d'année avant une annonce du résultat en février/mars.

▲ UGINE – Concours de créateurs

Depuis 1996, la ville d'Ugine organise chaque année un salon du jeu et du jouet, mais depuis 2006 est organisé un concours de créateurs à destination des jeux non édités. Le jury est composé de professionnels du jeu et récompense trois jeux en suivant ces catégories :

Charvin d'Or
Prix de la Ville d'Ugine
Prix du Jury

▲ Tric trac d'or

Prix décerné par un jury sélectionné par le site, après deux jours de délibérations sur une liste proposée par les membres du site. Ce prix fut créé en 2001 et récompense 3 jeux.

▲ International Gamers Awards

Prix américain existant depuis 2000, récompensant chaque année 3 jeux dans les catégories suivantes :

Meilleur jeu de stratégie multi-joueurs.
Meilleur jeu de stratégie pour deux joueurs.
Meilleur jeu de simulation historique.

▲ Golden Geek Awards

Prix décerné par les utilisateurs du site américain Boardgamegeek à partir de votes, de classements et l'emploi de la méthode Schulze. Le nombre de catégories est en constante évolution, voici celles que proposait le site en 2014 :

Jeu de l'année
Meilleur jeu de stratégie / jeu expert
Meilleur wargame
Meilleur jeu solo
Meilleur jeu à deux
Meilleur jeu enfant
Meilleur party game
Meilleur artwork / direction artistique
Meilleur jeu à thème
Meilleur jeu abstrait

▲ Grand prix des Z'illus

Prix un peu spécial car il récompense le travail des illustrateurs. Les votes s'effectuent lors du festival Finist'Aire de Jeux à partir des jeux sortis l'année précédente.

▲ Jocul Anului Începatori

Jeu de l'année en Roumanie



INTERVIEW

CENTRE NATIONAL DU JEU

Le CNJ (Centre National du Jeu), situé à Boulogne-Billancourt, possède un passé très lié au jeu de manière générale et pour cause, depuis 1977 le CNJ chapeaute le Concours International de Créateurs de Jeux de Société de Boulogne-Billancourt. Un festival et un concours qui a changé de formule au cours des années mais qui n'a jamais cessé d'exister, devenant un véritable vivier de talents et de jeux en devenir qui n'attendent que d'être édités. Mais en plus de cela, le CNJ propose une ludothèque ainsi qu'un Conservatoire regroupant plus de 12 000 jeux de 1840 à nos jours. Un intervenant tout trouvé en la personne d'Erwan Berthou a accepté de répondre à nos questions et de nous faire découvrir sa passion du jeu et nous parler du CNJ.

▲ ***Le but de cet ouvrage étant de mettre les jeux de société à la portée de tous, pouvez-vous nous présenter le CNJ et son rôle ?***

Le Centre National du Jeu (CNJ) est un lieu dédié à la culture et aux pratiques ludiques situé au cœur du quartier du Trapèze à Boulogne-Billancourt. Il s'agit d'une association loi 1901 qui a ouvert ses portes en janvier 1980 et s'appelait alors Ludothèque de Boulogne-Billancourt.

La vocation du Centre National du Jeu est de promouvoir le jeu comme objet culturel, social

et éducatif, et comme outil d'échange et de partage entre les générations.

Le CNJ s'articule autour de 3 composantes :

Une Ludothèque propice à la découverte et à la pratique des jeux classiques et contemporains. Elle est composée de deux salles de jeux : la salle Petite Enfance qui accueille les enfants de 0 à 8 ans. Elle propose des espaces adaptés aux différents âges, des jouets et des jeux de société. La salle familles/enfants/adultes, communément appelée Grande Salle, est un lieu multiple et modulable qui regroupe six activités : les jeux de société, les jeux de figurines, les jeux de rôle, les échecs, le Scrabble, le Go et les jeux de construction.

Toutes activités confondues, les salles de jeux du CNJ sont ouvertes du mardi au dimanche, pour une durée totale d'accueil au public de 43h.

Un Conservatoire qui réunit une collection de 12 000 jeux de 1840 à nos jours. Il est dédié au référencement, à la restauration et à la mise en valeur des jeux en tant que patrimoine culturel, social et historique.

Le Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt qui est une plate-forme de découverte et de promotion de nouveaux talents et qui accompagne les

régulièrement. Notre newsletter mensuelle arrive dans la boîte mail des adhérents et des personnes abonnées à cette lettre d'information (newsletter@cnjeu.fr). Le journal de la ville est aussi un excellent support pour toucher l'ensemble des habitants de la ville de Boulogne-Billancourt. Enfin, nous utilisons les réseaux sociaux, notamment Facebook, pour toucher la sphère ludique.

Ces différents supports permettent à de nombreux joueurs de nous découvrir. Le bouche-à-oreille fonctionne également très bien. Ce constat vaut pour les adultes, les parents, les professionnels de l'enfance, les structures associatives ou spécialisées. Le public adolescent est très particulier. Nos animations dans les collèges rencontrent un fort succès mais pourtant cette tranche d'âge vient peu au CNJ. C'est un public plus enclin à se déplacer pour les jeux vidéo. Nous n'avons pas d'activité jeux vidéo permanente, par choix. Plusieurs fois par an, nous organisons des après-midi retrogaming, dédiés aux jeux vidéo vintage. Nous faisons ainsi plaisir à une partie de nos joueurs tout en leur proposant d'élargir leur horizon par rapport aux jeux vidéo actuels.

▲ ***Est-ce que les institutions qui financent souvent les ludothèques imposent des consignes vis-à-vis des joueurs plus âgés et donc de ce public plus exigeant et surtout absent des ludothèques ?***

Nous n'avons pas de consignes particulières émanant de la ville de Boulogne-Billancourt à propos des adultes. Il faut différencier chez nous deux catégories dans ce public :

les seniors, touchés essentiellement par les jeux « classiques » tels que le Scrabble ou les échecs et qui fréquentent notre structure en journée.

Les adultes actifs qui viennent nombreux le vendredi soir pour les jeux de société, mais aussi pour les jeux de figurines, ou le samedi pour le jeu de rôle.

▲ ***Quelle est la place des ludothèques aujourd'hui face à des loisirs de plus en plus connectés ou numériques ?***

La place des ludothèques est très bonne et ne souffre pas de la place du numérique. Nous en voulons pour preuve le nombre important d'ouvertures de structures qui n'est pas contrebalancé par des fermetures. Si nous grossissons le trait, les loisirs numériques sont d'abord un rapport individuel entre un individu et la machine ou un individu et d'autres individus connectés. En ludothèque, la notion de rencontre physique est très importante. Les jeux de société « partagés physiquement » complètent la pratique de loisirs numériques plutôt qu'elle n'en pâtit.

▲ ***Quels conseils pourriez-vous donner à une personne qui débute dans les jeux de société mais qui a l'envie de découvrir ce loisir ?***



Venir en ludothèque est bien évidemment le premier conseil que nous lui donnerions !

Ludothèque ou boutique de jeux spécialisée, nous lui recommandons de prendre conseil afin de trouver des jeux simples d'accès, avec une durée de partie raisonnable. Ces conseils lui permettront de découvrir des jeux différents des grands classiques que tout le monde connaît. Cette personne pourra découvrir progressivement toute la variété du jeu de société moderne. La ludothèque lui permettra également de rencontrer des joueurs qui partageront sa passion.

▲ **Le grand public, lorsqu'il cherche un jeu pour enfants, confond souvent jeu et pédagogie. Dans le cadre de vos activités, comment conciliez-vous les deux ?**

Nous ne cherchons pas à concilier les deux car la pédagogie est naturellement présente dans tout jeu. Nous ne jouons pas pour apprendre mais nous apprenons en jouant !

▲ **Quels jeux conseilleriez-vous ?**

Pour des joueurs novices et en fonction de leur âge, voici une sélection d'excellents jeux pour entrer dans le bain :

3 ans : **Little Mémo, Little Observation, Ballons, Le Verger.**

4-5 ans : **La Chasse aux monstres, Monza, Pique Plume, L'escalier hanté, Vite ! Cachons-nous !**

6-8 ans : **Dobble, Halli Galli, Marrakech, Cardline, La Course des tortues, Le labyrinthe magique, Gobblet.**

8-10 ans : **Time's Up, Jungle Speed, Les loups-garous de Thiercelieux, Les Aventuriers du Rail, Blokus, Quarto, Carcassonne, Loony Quest, Pitch Car, Abalone, Las Vegas, Wazabi.**

À partir de 10 ans : **Les colons de Catane, L'île Interdite, Hanabi, King of Tokyo.**

▲ **Quelles sont à vos yeux les mécaniques les plus adaptées aux joueurs novices ?**

Les mécaniques les plus adaptées sont l'observation et le hasard. Les jeux reposant sur ces mécaniques sont les plus abordables. Ils offrent une chance de victoire quel que soit le niveau d'expérience des joueurs. Ceci dit, l'important, outre la nature de la mécanique, est de ne pas superposer les mécaniques pour ne pas perdre les novices par trop de complexité.

Il existe une offre très importante de jeux. Quels conseils pourriez-vous donner aux joueurs débutants pour s'y retrouver et ainsi découvrir en douceur cet univers ?



Comme nous le disions précédemment, il faut se rendre en ludothèque ou en boutique spécialisée pour trouver le jeu correspondant à votre envie et à votre niveau.

▲ ***Le grand public connaît les jeux de société par le biais des grands classiques que sont le Monopoly, le Trivial Pursuit, ou encore Risk. Est-ce que de nos jours ces jeux doivent encore rester des symboles ? Est-ce que les joueurs doivent débiter par ces jeux afin d'être en terrain connu ou bien doivent-ils s'en affranchir ?***

Le fait est que si les joueurs ont déjà joué à ces jeux, ils sont peut-être mûrs pour passer à autre chose. Ces jeux rassurent et sont plébiscités par le grand public car leurs règles, ou bien les adaptations de celles-ci, sont connues de tous. Il s'agit presque de tradition orale.

Le passage par la case « grands classiques » n'est pas obligatoire même si c'est une réalité. On ne décide pas un jour de déchiffrer la règle du Monopoly, quelqu'un va nous l'apprendre.

Découvrir un nouveau jeu est déstabilisant pour certains joueurs, notamment les adultes, qui ont parfois la sensation d'être perdus ou en échec face à une règle qu'ils ne comprennent pas. Quitte à se répéter, la solution réside dans la simplicité en trouvant des jeux faciles d'accès non dépourvus d'originalité, comme ceux cités plus haut. Nul besoin de commencer par les grands classiques si les joueurs débutants choisissent des jeux tels que ceux que nous avons cités. Ces jeux offrent beaucoup plus de fun et d'intensité pour des parties moins longues.

L'offre en centre commercial reste très limitée même si maintenant il n'est pas rare de trouver quelques jeux plus originaux. Pensez-vous qu'il soit bon que des jeux plus modernes intègrent ces rayons afin de toucher un large public ou pensez-vous qu'il est préférable qu'ils demeurent en boutiques spécialisées ?

Si des personnes découvrent et apprécient les jeux modernes après un achat en centre commercial, ils se tourneront vraisemblablement vers les boutiques spécialisées par la suite car les centres commerciaux ne pourront pas leur apporter une richesse suffisante. Les boutiques spécialisées vous le diront mieux que nous mais a priori il n'y a pas vraiment de concurrence entre les deux types de commerce. Ces boutiques spécialisées ont une qualité de conseil incomparable à ce que peut offrir une grande surface ou des magasins de jeux comme Toys 'R' Us, Jouet Club ou autres.

Attention toutefois, si un joueur achète en grande surface un jeu trop « ardu » par rapport à son niveau, il risque de se décourager, d'abandonner le jeu et de décréter qu'il n'est pas joueur.



▲ **Quels conseils pourriez-vous donner aux associations qui souhaitent proposer une ludothèque à leurs adhérents ?**

On oppose souvent le « jeu » au « travail » et pourtant... c'est un véritable travail que de proposer une ludothèque à ses adhérents.

Premier conseil, il faut bien se renseigner et cibler les besoins. Deuxième conseil, il faut se faire aider par les adhérents ou les autres ludothèques. Dernier conseil, il est important d'y aller progressivement et d'avoir conscience qu'il est difficile, pour les associations de jeux, d'atteindre l'équilibre budgétaire même si ce n'est absolument pas impossible.

▲ **Est-ce que les institutions soutiennent les actions des ludothèques et leurs initiatives ?**

Bien que le jeu ne soit vraiment reconnu par aucune institution, on observe une progression importante du nombre des actions ludiques partout en France. Aujourd'hui, il n'existe pas de case à cocher « loisirs et jeux » dans les formulaires types de subvention.

▲ **Les jeux de société s'invitent de plus en plus dans nos écoles. Êtes-vous pour cette initiative ?**

Les jeux de société, comme les jouets, sont d'une grande richesse et offrent des moments de partage rares. Ils permettent aux enfants d'apprendre toutes sortes de choses sans rentrer dans un cadre d'apprentissage strict. Les professeurs des écoles utilisant les jeux ont

compris qu'il était possible de faciliter certains apprentissages par le jeu.

▲ **Quels sont pour vous les principes fondamentaux à garder à l'esprit lorsque l'on souhaite utiliser les jeux dans un cadre scolaire ?**

Il ne s'agit pas de passer uniquement du « bon temps ». Il est fondamental de proposer un jeu qui fasse appel aux facultés que l'enseignant cherche à développer chez l'enfant : mémoire, logique, réflexion, communication orale, imaginaire, jeu en équipe, etc.

▲ **Quels sont pour vous, aujourd'hui, les moyens qu'il manque pour faire découvrir les jeux de société à une plus large échelle et ainsi faire bénéficier le public de leurs nombreux atouts ?**

C'est une vaste question... L'une des réponses est bien connue. Il faudrait que les grands médias nationaux de la presse écrite, de la télévision et de la radio ne proposent pas chaque année les mêmes sujets, sur les mêmes grands classiques, pour illustrer l'univers des jeux de société. Présenter au grand public une partie de la richesse du monde du jeu de société serait un bon premier pas.

Ouvrir davantage de points jeux est une solution à privilégier mais elle est onéreuse et donc utopique... pour l'instant. Nous avons bien des bibliothèques dans chaque quartier, nous pouvons donc espérer une ludothèque intégrée à chaque nouvel équipement culturel.

JEUX HÉRITÉS DES GRANDS CLASSIQUES

Si depuis quelques années les grands classiques tels que le Trivial Pursuit, le Scrabble ou encore le Uno ont été détrônés par de nouveaux jeux de référence, il faut avouer que ces titres anciens possèdent malgré tout un certain avantage : celui d'être connu de tous. Et lorsque l'on parle de jeux de société, tout le monde ou presque a en tête un classique auquel il s'est adonné dans sa jeunesse. De même qu'il n'est pas rare d'entendre de la bouche des novices que tel jeu récent ressemble beaucoup à un classique du genre. Une bonne piste sera de découvrir les jeux actuels dignes héritiers des classiques d'hier. Ainsi vous serez en terrain connu et ne vous sentirez pas perdus tout en découvrant de jolies perles ludiques. Pas de liste exhaustive ou d'ordre de priorité, juste des jeux.

▲ Loto/Bingo -> Augustus, Finito, Qwixx

Le principe du loto est simple, chaque joueur reçoit une plaque comportant différents numéros. Puis l'on tire une par une les billes sur lesquelles sont inscrits les numéros. Si vous possédez ce dernier vous marquez alors votre plaque avec un pion.

Sous ces airs assez simplistes, ce principe a été repris et adapté pour **Augustus**, dans lequel vous allez pouvoir choisir vos plaques, qui sont ici des ressources ou des sénateurs romains, afin de pouvoir marquer des points tout en

profitant de leur pouvoir. Un jeu bien plus dynamique, enrobé dans un écrin graphique de toute beauté.

Finito reprend également le principe du loto mais d'une autre manière qu'**Augustus**. Dans celui-ci vous allez disposer d'une plaque composée de 20 cases, ainsi que 12 jetons qui correspondent au D12 présent dans la boîte. Le but est de réussir à placer vos 12 pions dans l'ordre croissant.

Qwixx, c'est des dés de couleur et devant vous une feuille comportant des chiffres à cocher. Tout le monde peut utiliser le jet de dés des autres, mais une fois un chiffre coché impossible de revenir en arrière. Un jeu qui ne prend pas de place grâce à sa taille très réduite.

▲ Awalé -> Five Tribes, Trajan, Longhorn, Istanbul

L'awalé est un jeu africain très ancien, taillé dans un morceau de bois comportant 12 trous dans lesquels sont déposées des graines séchées. À votre tour vous allez devoir récupérer la totalité du contenu d'une cavité pour l'égrener un à un dans les trous suivants. Le but : obtenir le plus de graines à la fin de la partie.

Ce jeu a inspiré de nombreux auteurs dont

Bruno Cathala qui en a tiré deux jeux : **Longhorn**, un jeu se déroulant au Far West dans lequel les joueurs doivent égrainer non plus des graines mais des vaches de quatre couleurs différentes, les tuiles où elles sont déposées possédant des pouvoirs. Votre but : devenir le plus riche en gérant au mieux son cheptel. Il s'agit d'un jeu se jouant uniquement à 2 joueurs comme l'awalé. Le second jeu n'est autre que **Five Tribes**. Dans celui-ci vous allez égrainer des *meeples* de couleur, où cette fois se sont eux qui possèdent des pouvoirs en plus des tuiles. Le jeu est plus complexe que le précédent car plus complet également, notamment sur la manière de scorer. Par contre celui-ci peut se jouer jusqu'à 4 joueurs.

Dans **Trajan** le principe de l'awalé a été repris pour les plateaux de jeu individuel, servant pour les actions représentées par des tuiles dont les graines devenues des pions doivent correspondre. Bien entendu le jeu est bien plus complexe que cette simple présentation, mais **Trajan** montre comment il est possible de repartir d'une mécanique très ancienne pour en proposer une version moderne.

▲ Échecs -> Hive, Tash-Kalar, Summoner War, Crôa

S'il y a bien un jeu qui est parvenu à traverser les siècles sans perdre de sa superbe et de sa notoriété, ce sont bien les échecs. C'est donc dans ce terreau qu'ont puisé les auteurs pour proposer de nouveaux jeux plus dynamiques. Comme **Crôa** par exemple, dans lequel vous jouez une troupe de grenouilles composée d'une reine et de ses servantes. Votre but : traverser la mare en passant par de nombreuses tuiles possédant des pouvoirs, dans le but d'écraser la reine adverse. C'est par le truchement des déplacements et des objectifs que l'on retrouve les échecs. Mais **Crôa** peut se jouer jusqu'à 4 joueurs.



Qwixx © Gigamic



Five Tribes © Days of Wonder



Summoner Wars © Filiosofia



Kamisado © Hunch & Friends

C'est également le cas pour **Summoner Wars** où chaque joueur incarne une faction différente (que l'on achète à part), avec des facultés qui diffèrent d'une carte à l'autre. Le but est de détruire l'invocateur ennemi, à la manière du roi aux **échecs**. La principale originalité, avec les factions différentes (mais équilibrées), est de proposer un jeu asymétrique contrairement aux échecs.

Hive propose encore une autre manière de redécouvrir les échecs. Cette fois-ci pas de plateau ou de tuiles à disposer en carré mais de simples pions épais. Tout l'intérêt du jeu réside dans le fait que chaque pion, qui représente un insecte, possède un pouvoir différent et donc une manière de se déplacer qui va grandement influencer le jeu. Un jeu qui ne prend pas de place et propose des parties très tactiques.

▲ Dames -> Fantômes contre fantômes, Kamisado, Diaballik

Voici un autre représentant des jeux anciens qui continue d'être joué à large échelle et pour lequel je vais être en mesure de vous proposer des alternatives plus récentes. Je commence par **Fantômes contre fantômes** dans lequel vous allez avoir à disposer 4 fantômes marqués d'un point bleu et 4 d'un point rouge. Votre but : faire parvenir un fantôme jusqu'à la sortie opposée ou capturer les 4 fantômes bleus adverses. Si l'adversaire capture vos 4 fantômes rouges la partie s'arrête pour lui. Un

jeu très malin, mais aussi très rapide, idéal pour initier les enfants et amuser les plus grands.

Kamisado est aussi un excellent représentant. Dans celui-ci vous disposez de 8 tours sur lesquelles est inscrite une couleur différente, correspondant aux cases du tablier, elles aussi en couleur. Après chaque déplacement la case sur laquelle vous terminez votre tour détermine la pièce que votre adversaire devra jouer. Le but : amener une pièce sur le terrain adverse. Simple, efficace et terriblement bien pensé.

Tout aussi original mais plus sportif, **Diaballik** vous propose un match où votre but sera de faire parvenir la bille dans le camp adverse en traversant ses lignes. Le plus impressionnant dans ce jeu c'est le fait qu'avec quelques pions en bois et une bille les sensations soient aussi justes et proches d'un sport de balle. Un joli matériel pour un jeu immersif et prenant.

▲ Petits chevaux -> Camel Up, Can't Stop

Les petits chevaux est vraiment un classique connu de tous mais il faut bien l'avouer, ce jeu plombé par un hasard bien trop présent n'est pas forcément très amusant. Fort heureusement de nouveaux jeux ont repris la formule de base en l'améliorant grandement. C'est le cas par exemple de **Camel Up**, qui a reçu le *Spiel des Jahres* en 2014, dans lequel vous allez pouvoir parier sur des chameaux tandis qu'ils



Diaballik © T.O.M.



Hive © Games for two

avanceront sur le parcours. Le but du jeu : devenir le plus riche en prenant des risques mais aussi en anticipant les déplacements des charreaux qui peuvent se monter les uns sur les autres. Ici le dé devient un élément tactique à part entière.

Can't Stop propose un autre type de mécanique et de challenge : le stop ou encore. Votre but est simple : faire monter vos pions sur les différentes pistes, cela à l'aide de jets de dés que vous pourrez relancer autant de fois que vous le désirez. Mais en faisant cela vous prendrez le risque de redescendre en bas de la piste. Un jeu d'apéro très prenant, qui joue habilement avec le hasard et la prise de risque.

Dog est peut-être l'héritier le plus direct des **Petits Chevaux**. Il faut dire que son parcours est identique, tout comme son but, mais ce qui change c'est que les déplacements se font à l'aide de cartes et surtout que les joueurs jouent en duo, pouvant ainsi plus aisément se débloquer d'une situation désespérée.

Dans **Le rallye des vers de terre**, oubliez le parcours et les chevaux, place aux vers qui font la course sous terre. Un dé détermine quelle section va être insérée aveuglément sous son ver, sachant que toutes les sections ne sont pas de la même taille. Un petit système de paris dynamise le tout en cassant le hasard du dé. Un jeu aussi bien pour les enfants que les adultes.

▲ **Yathzee -> King of Tokyo, les 3 petits cochons, Roll Through the Ages, King's Gold, Qwirkle cube**

En voyant le jour le **Yathzee** a ouvert la voie à toute une série de jeux reprenant ce principe simple du lancer de dés avec la possibilité d'en conserver certains et de relancer les autres. C'est le cas dans **King of Tokyo** (et sa suite **King of New York**) où les chiffres ont laissé la place à des symboles permettant de frapper ses adversaires (enfin leur monstre), de récupérer des points de vie et de gagner des cristaux pour acheter des cartes Pouvoir. Le tout dans une ambiance que ne nierait pas Godzilla.

Vous cherchez un jeu simple et rapide reprenant le principe du **Yathzee** ? Pas de problème, **King's Gold** remplira parfaitement cet office. Dans celui-ci vous allez lancer des dés afin de gagner des pièces d'or que vous allez partager avec le roi, ou bien pour en voler aux autres joueurs. Sans oublier qu'avec un peu de chance vous pourrez faire sauter la banque et récolter un joli pactole. Un jeu simple et rapide qui ne prend pas de place.

Joueurs plus aguerris, vous pouvez vous adonner à **Roll Through the Ages**, dans lequel vous devez gérer votre cité et construire les grandes



Le rallye des vers de terre © Gigamic



Roll Through the Ages © Gryphon Games

merveilles à l'aide de dés. Le fait de pouvoir relancer les dés permet d'affiner ses choix et de décider ainsi si vous allez construire, vous développer ou nourrir les habitants de vos cités.

Qwirkle Cube, vous propose de réaliser de nombreuses combinaisons de forme ou de couleurs dans le but d'obtenir le meilleur score en fin de partie. Mais pour y parvenir vous aurez la possibilité de relancer vos dés, et c'est sur ce point que **Qwirkle Cube** peut être considéré comme un héritier du **Yathzee**.

▲ **Scrabble -> Le mot le plus court, Mixmo**

Même s'il ne portait pas ce nom, le Scrabble a vu le jour en 1931 sous le nom de **Lexico**, inventé par Alfred Mosher Butts. La première édition du jeu, qui porte d'ailleurs le nom de **Scrabble**, voit le jour en 1948. Durant plusieurs décennies les droits du jeu vont passer entre différentes mains, pour être aujourd'hui édité par Hasbro. Le **Scrabble** est un jeu de lettres dans lequel vous devez composer des mots qui se croisent à l'aide des lettres qui vous ont été distribuées aléatoirement afin de remporter le maximum de points. Bien entendu la valeur des lettres et leur nombre varient. Il existe différentes éditions et versions du **Scrabble**, faisant de lui l'un des jeux les plus connus et joués au monde.

Dans les années 80 était sorti le jeu **Le mot le plus long**, mais pour cet ouvrage j'ai préféré

me tourner vers un autre titre plus simple et fluide, **Le mot le plus court** édité par Cocktail Games. Et dans celui-ci, vous l'aurez compris, le but est de réaliser le mot le plus court. Simple et rapide.

Mais l'héritier le plus direct du **Scrabble** pourrait facilement être **Mixmo**, où chacun va jouer avec sa propre grille de mots, en s'efforçant d'être le premier à utiliser ses lettres tout en pouvant détruire sa grille quand bon lui semble. On retrouve dans **Mixmo** l'essence du Scrabble sans les contraintes, le tout avec plus de fun.

▲ **Risk -> Cyclades, Battlelore, Smallworld**

Risk a vu le jour en 1959 et depuis de nombreux jeux de conquête sont parus. Faire une petite sélection ne fut pas simple, mais voici trois jeux qui en reprennent le principe de conquête de territoire tout en gardant ces confrontations si jouissives.

Premier jeu de cette sélection : **Cyclades**. Celui-ci vous propose de gérer une cité antique, où dieux et créatures mythologiques vous mèneront la vie dure ou bien deviendront vos alliés. Votre but : construire des métropoles en utilisant à bon escient le pouvoir des dieux, et tout ceci en déifiant vos adversaires dans des affrontements sur terre ou sur mer.



Qwirkle cubes © Iello



Cyclades © Matagot

Smallworld est sûrement l'un des jeux les plus représentatifs de l'héritage de **Risk**. Ici vous retrouverez des factions qui se battent pour des territoires, la différence se situant dans le fait que ces peuples disposent de nombreux pouvoirs uniques, et que vous aurez la possibilité de choisir différents peuples tout au long de la partie. Ici peu de hasard mais beaucoup de bagarre !

Plus intimiste, **Battlelore** vous propose d'incarner deux factions ennemies se battant pour différents objectifs selon le scénario choisi. Et c'est l'un des avantages du jeu que de proposer plusieurs scénarios. On retrouve les factions, des dés et des escarmouches dans **Battlelore**. De plus, malgré le style du jeu, les règles sont assez simples et très bien rédigées, assez didactiques, vous permettant ainsi de mettre un pied dans le monde de la figurine et des wargames.

▲ Trivial Pursuit -> C'est pas faux, Timeline, Quitte ou Double

Le **Trivial Pursuit** se basait uniquement sur les connaissances culturelles des joueurs, et cela dans de nombreux domaines, amenant une certaine gêne lorsque les participants ne se sentaient pas à la hauteur. Fort heureusement, depuis, les jeux de quizz ont bien changé comme vous allez pouvoir vous en rendre compte avec ces exemples. Le premier n'est

autre que **C'est pas faux**. Nous y retrouvons toujours des quizz, mais cette fois-ci qu'importent les bonnes réponses car il faudra simplement répondre vrai ou faux dans ce jeu qui a grandement gagné en ambiance.

Timeline est très simple d'accès, tout autant que les règles. Vous débutez la partie avec 4 cartes en main, sur lesquelles est indiqué un événement. Face à vous une carte avec une date. Votre but réussir à placer correctement, dans l'ordre chronologique, vos cartes sur la timeline. Un jeu rapide qui plaît souvent beaucoup et amène à de nombreuses revanches. Il est à noter qu'il existe des versions généralistes mais aussi thématiques. Le jeu a également été décliné pour les pays et les animaux.

Quitte ou Double vous propose encore une fois de répondre à des questions dont les réponses seront obligatoirement des nombres. Pour autant vous ne serez pas obligés de trouver la réponse exacte. Car une fois la question posée tous les joueurs devront y répondre de leur côté avant de parier sur les réponses qui semblent les plus justes. Un jeu convivial où l'on apprend en s'amusant et sans complexe.

▲ Jeu de l'oie -> Formula Dé, Le lièvre et la tortue, Jamaïca

Un parcours composé de 63 cases sur lequel



Smallworld © Days of Wonder



Timeline © Asmodée

on se déplace à l'aide d'un dé, dans le but d'atteindre la dernière case en prenant garde à ne pas tomber dans les différents pièges. Un jeu pas forcément très folichon qui fut adapté avec de nombreux thèmes au fil des siècles.

Fort heureusement les créateurs ont su le réinventer, c'est le cas par exemple de **Formule Dé**, où les joueurs pilotent des voitures de Formule 1. Il n'y a plus un dé mais plusieurs afin de simuler les différentes vitesses qu'il sera possible d'adapter selon les situations et le parcours. Plusieurs circuits reprenant des tracés réels ont vu le jour au fil des ans, ainsi que de nombreuses compétitions.

Si l'on désire rester dans le domaine de la course automobile, il existe **Rallyman** qui mettra vos nerfs à rude épreuve en vous faisant traverser différents parcours. Plusieurs plateaux, de jolies voitures pour figurines et un système de progression ingénieux font de **Rallyman** un jeu de choix.

Changeons d'univers en nous dirigeant vers **Jamaïca**, un jeu où la piraterie a encore de belles années à vivre. Dans ce jeu de course au système d'avancée fort ingénieux, vous devrez amener votre embarcation jusqu'à la ligne d'arrivée en prenant garde aux lieux où vous ferez escale mais aussi à vos adversaires. **Jamaïca** est de plus servi dans un très bel écran où les illustrations sont le véritable trésor du jeu.



Jamaïca © Gameworks

▲ 1000 bornes -> Course de rennes, Aventuriers du rail

Des cartes et un objectif : réussir à parcourir 1000 bornes avec celles-ci, en faisant de votre mieux pour éviter les pièges que les autres tendront sur votre route. Un jeu de cartes très hasardeux mais pas dénué de suspense qui a su offrir les héritiers intéressants que voici.

Dans **Course de rennes**, il faut réussir à parier sur le bon renne pour tenter de remporter le maximum de points, en jouant les bonnes cartes pour faire avancer son équipe de rennes au bon rythme. Mais entre gourmandise et sécurité le choix sera rude. **Course de rennes** est un jeu idéal pour les fêtes de fin d'année, tenant dans une jolie boîte qui a tout d'une boîte de chocolats.

Même si cela peut s'avérer éloigné de prime abord, je suis quasiment certain que vous vous amuserez en jouant aux **Aventuriers du rail** si vous avez aimé le **1000 bornes** autrefois. Ici vous devez atteindre des objectifs, des villes, en les reliant à l'aide de vos wagons que vous posez sur les rails grâce aux cartes de la couleur correspondante. Un jeu où la locomotion est au centre de tout.

▲ Uno -> Hawaïki, Tyrannik, Cocotaki, Pina Pirata



Course de rennes © Robin red Games

Voici un jeu de cartes simple et rapide. Dans **Uno** votre but sera de vous débarrasser de votre main en posant à votre tour une carte sur la table pour peu qu'elle soit du même chiffre ou de la même couleur que la précédente. Bien entendu divers pouvoirs viendront complexifier l'affaire, ainsi que de nombreuses variantes.

Hawaïki reprend ce principe en proposant non pas une mais trois défausses qui permettent ainsi de faire des combinaisons déclenchant des pouvoirs, laissant ainsi de côté les cartes spécifiques. Mais la trouvaille vient du fait qu'il faille remercier son adversaire lorsque celui-ci vous donne une carte.

Dans **Pina Pirata** vous disposez de cartes arborant des animaux pirates, certaines ayant deux symboles. Le but reste le même : ne plus avoir de cartes en main. La condition de pose est de posséder l'animal présent dans la défausse pour se débarrasser d'une carte. Mais la grande nouveauté c'est qu'à chaque tour une nouvelle règle est ajoutée, modifiant ainsi grandement le jeu.

Pour les plus petits **Cocotaki** conserve le même principe de base, mais cette fois-ci avec des animaux. Exit les chiffres et place aux animaux et aux couleurs, rendant le jeu ainsi parfaitement accessible en supprimant de plus les cartes pouvoir.



Pina Pirata © Iello

▲ Abalone -> Ignis, Luxor, Tortuboom

Abalone est un jeu abstrait très simple mais extrêmement tendu. Parfaitement jouable de nos jours, celui-ci a su influencer d'autres jeux modernes. Dans **Abalone** vous devez éjecter 6 billes adverses en les poussant, selon certaines conditions. Un matériel superbe pour un jeu ingénieux.

Ignis reprend d'**Abalone** le principe de poussée, mais dans celui-ci vous devez avoir le maximum de pions à votre couleur à la fin de la partie. Ici, en plus des poussées, si une ligne externe ne comporte que des symboles identiques, toutes les pièces de la ligne sont retirées, définissant les nouvelles limites du terrain. Un jeu rapide, malin mais aussi très joli avec un matériel vraiment de qualité.

Pour les plus jeunes, il existe **Tortuboom**, un jeu simple avec de mignonnes tortues qu'il faudra réussir à faire sortir de l'île en les poussant. **Tortuboom** est un très joli jeu en bois qui plaira beaucoup aux enfants.

▲ Othello -> Colorio, Sarena, Tortuga

Othello, aussi connu sous le nom de Reversi, est un jeu aux règles simple mais très profond où les retournements de situation sont



Tortuboom© Djeco

nombreux. Et c'est tout à fait normal car les pions noirs et blancs sont réversibles et sont au centre de la mécanique. D'autres jeux ont repris ce principe pour nous proposer de nouveaux jeux.

Sarena fait partie de ceux-là. Vous pouvez y jouer jusqu'à 4 joueurs, le but étant d'avoir le maximum de colonnes à sa couleur. Mais **Sarena** propose plusieurs originalités : la possibilité de retourner les piles (les pions sont bicolores) et le fait que la couleur de chaque joueur est tenue secrète. À 2 le jeu ajoute donc aussi un peu de bluff. Un jeu très intéressant qui apporte de véritables bonnes idées.

Tortuga vous propose de jouer des petites tortues qui devront parvenir à atteindre le rivage adverse. Pour cela vous allez pouvoir avancer vos tortues une par une mais également, un peu à la manière des dames, sauter par-dessus et les retourner. Ces tortues retournées n'appartiennent à personne et un simple saut par-dessus permet de les retourner à la faveur de celui qui a réalisé le mouvement. Un jeu malin possédant un très joli matériel.

Petite alternative plutôt destinée aux enfants : **Colorio**. Dans celui-ci des couleurs sont imprimées sur des languettes insérées dans le plateau de jeu et recouvertes par des pastilles en plastique. Les joueurs doivent découvrir les couleurs au risque d'en faire apparaître 5 et perdre la partie, sachant qu'au fur et à mesure

les caches vont disparaître. Un jeu de mémoire prenant qui plaît beaucoup aux enfants.

▲ Go -> Pente, Cathedral, Armadora

Le jeu de **Go** est l'un des plus anciens jeux au monde. Il se joue sur un goban avec des pions noirs et blancs avec pour but de réaliser divers territoires et de conquérir ceux de l'adversaire. Il en existe de nombreux tournois ainsi que des joueurs professionnels dans de nombreux pays asiatiques.

Pente est un dérivé du **Go**, ni plus ni moins, mais celui-ci s'avère bien plus accessible tout en proposant une profondeur de jeu insoupçonnée de prime abord. Ici il vous faudra parvenir à aligner 5 pions à votre couleur ou bien réussir à en capturer 10. Malgré son matériel qui peut sembler limité, **Pente** vous offrira des parties toujours nouvelles mais avec un plaisir de jeu toujours identique.

Cathedral pose un thème sur tous ces jeux de capture si souvent abstraits. Ici votre but sera de réussir à poser le maximum de vos bâtiments ayant des formes très diverses. Mais si vous parvenez à encercler un des bâtiments adverses vous pourrez le capturer tout en créant une zone réservée. En plus d'avoir des règles simples, **Cathedral** se joue avec un matériel de toute beauté.



Sarena © Ludically



Cathedral © Gigamic

▲ Domino -> Carcassonne, la Guerre des Moutons, Sapiens

Voici un jeu très ancien, composé de pièces disposant de deux côtés chiffrés, qui par le passé en a déjà inspiré de nombreux autres. Encore très joués de nos jours les jeux de dominos ont aussi influencés des jeux plus modernes. C'est le cas de **Sapiens** où chaque joueur gère sa tribu d'hommes préhistoriques en posant sur son plateau des dominos représentant des territoires. On s'efforce de faire monter ses deux marqueurs de score en s'appuyant sur le pouvoir des doubles tuiles. Un joli jeu, très malin et fort agréable.

La Guerre des Moutons vous invite à créer des cheptels de moutons sans éveiller les soupçons des autres joueurs, car au début de la partie ils ne connaissent pas votre couleur. Un jeu prenant qui, sous son aspect assez rigolo, propose un bon challenge mais qui sait s'adapter à son public.

J'aurais pu évoquer **Carcassonne** mais j'ai préféré opter pour l'originalité en vous parlant d'**Alhambra** où vous construisez votre cité par le biais de tuiles. Exit le système de double information par pièce, pour autant le jeu propose un système d'achat et de pose très ingénieux qui rendent **Alhambra** si intéressant et profond. De très nombreuses extensions ont

vu le jour offrant ainsi de nouveaux challenges.

▲ Belote -> le Roi des Nains, les 7 Sceaux, Tschak!

La belote est un jeu de cartes extrêmement connu dans lequel vous jouez avec des atouts et en équipe dans le but de remporter le plus de plis possibles. Plusieurs jeux ont repris ce principe en ajoutant quelques variations. C'est le cas du **Roi des Nains** où il est toujours question de faire des plis, mais cette fois-ci sous l'égide d'une règle spécifique nommée quête. Parfois il sera recommandé d'éviter ces plis pour ne pas perdre trop de points. Une jolie manière de renouveler le jeu.

Dans **Les 7 sceaux** il vous faudra prévoir le nombre de plis que vous allez faire durant la manche, vos prévisions étant symbolisées par les fameux sceaux dont il faudra vous débarrasser. Mais un magicien noir se cache parmi les joueurs, pouvant faire basculer la partie en un rien de temps. Un jeu de plis original avec une thématique fantastique.

Tschak! s'éloigne du principe d'atouts de la belote en proposant l'exploration d'un donjon avec une fine équipe de guerriers, sorciers et nains. Le principe est de remporter les trésors en faisant votre possible pour ne pas tomber sur le monstre qui hante chaque étage. Les



Sapiens © Catch Up Games



Le roi des nains © Iello

cartes Trésor sont placées face visible pour ainsi permettre aux joueurs de voir où jouer leurs meilleures cartes. Un jeu de cartes léger, superbement illustré.

▲ **Rami -> Vendredi 13, Call to Glory, 6 qui prend**

Dans le **Rami** le but est de parvenir à se débarrasser de toutes ses cartes en les posant devant soi, après avoir au moins réalisé une première série valant 51 points. Le fait de devoir se débarrasser de ses cartes et d'avoir des contraintes chiffrées, on retrouve cela dans de nombreux autres jeux.

Dans **Vendredi 13** vous devez vous débarrasser de toutes vos cartes en les défaussant sur différentes piles qui vous font face, selon le motif qu'elles arborent, et cela sans que le total de cette pile ne dépasse 13. Sinon c'est le drame et vous devrez récupérer toute la pile. Un jeu rapide et amusant servi par des illustrations de qualité.

Call to Glory vous fait également jouer avec les chiffres, cette fois-ci en créant différentes séries de cartes identiques dont le nombre détermine leur valeur. Servi par un système de pioche intelligent et cornélien, **Call to Glory** est un excellent jeu familial proposant diverses règles.

6 qui prend est un jeu bien retors où l'am-

bianche ne manque pas à l'appel. Votre but : vous défaire de votre main en posant vos cartes sur les différentes piles. Mais les cartes comportent des chiffres et devront être rangées dans l'ordre croissant, sans pour autant que les piles n'atteignent six cartes, sinon vous récupérez tout. Il faut éviter au maximum les têtes de vaches disposées sur les cartes. Rapide, amusant et simple à prendre en main, **6 qui prend** fait souvent l'unanimité.

▲ **Monopoly -> Marrakech, Elemon, Catan**

Sûrement le jeu le plus connu du grand public, il incarne le symbole des jeux aux yeux de beaucoup. Devenu un jeu capitaliste, il fut inventé pour démontrer l'inverse justement, mais une fois entre les mains des éditeurs et des auteurs qui se le sont appropriés, le jeu est devenu tout autre. Pour autant celui-ci a eu une grande influence sur le monde ludique. Le principe est simple, devenir le plus riche en achetant des propriétés et en les faisant fructifier.

Si de prime abord le rapprochement peut sembler "capilotracté", **Marrakech** propose de poser des tapis après vous être déplacé à l'aide d'un dé, dans le but de faire payer vos adversaires. Un jeu simple, rapide, mais aussi très tactique, le tout servi par un matériel de qualité dont les fameux petits tapis en tissu.



Call to glory © White Goblin Games



Marrakech © Gigamic

Catane est un néoclassique, pour autant on ne peut pas dire que la filiation avec le **Monopoly** soit si étrange. Dans celui-ci vous devez construire différentes cités en vous étendant sur les chemins. Mais pour y parvenir vous devrez récolter différentes ressources à l'aide du dé, et surtout commercer avec vos adversaires lors de négociations qui font tout le sel du jeu. De nombreuses extensions ont vu le jour pour en renouveler l'intérêt.

▲ Memory -> Joe's zoo, Bois Joli, Outre-tombe, la Chasse aux monstres

Le **Memory** est l'une des mécaniques les plus utilisées dans les jeux, notamment ceux pour enfants. Malgré tout celle-ci reste assez simpliste et devient assez rapidement redondante pour les adultes. Fort heureusement de nombreux auteurs ont su s'approprier cette mécanique pour la renouveler.

Joe's Zoo reprend donc ce principe en faisant de jouer les joueurs tous en même temps. Joe se déplace sur les différentes cartes présentes sur la table et chaque joueur doit se souvenir en même temps de l'animal qui se trouve sous Joe. Un jeu très simple mais qui reste plus amusant que le classique **Mémoire**.

Si souvent les jeux de mémoire opposent les joueurs, ce n'est pas le cas de **La Chasse aux monstres**, jeu coopératif où tous les joueurs

doivent chasser les monstres dans le placard. Pour ce faire il faut se souvenir de la tuile figurant l'objet qui effraie les monstres sortant du placard. Un jeu prenant avec en outre un univers qui plaît aux plus jeunes.

Bois Joli, avec ses beaux palets en bois, attire immédiatement l'œil. Dans celui-ci vous allez devoir retrouver les animaux qui se cachent sous les pions en bois double face. La mémoire est au centre du jeu mais le système de points et le matériel renouvelent parfaitement l'expérience de jeu.

▲ Cluedo -> Intrigues à Venise, P.I., Meurtre à l'abbaye

Cluedo vous fait vivre une véritable enquête policière de l'intérieur où le but est de découvrir qui a assassiné le personnage désigné au hasard, dans quelle pièce du manoir et avec quelle arme. En quelques années **Cluedo** est devenu un classique. Il faut dire que sa mécanique est particulièrement bien trouvée et fonctionne toujours aussi bien.

Dans **Intrigues à Venise** on essaie également de deviner différents éléments, mais pas ceux d'un crime, ceux de l'équipe adverse. Car là vous devrez faire équipe avec un autre joueur, amis sans savoir que vous jouez ensemble. Ce sera donc par un subtil jeu de questions/



La chasse aux monstres © Le scorpion masqué



Intrigues à Venise © Iello

simple : un tablier de 9 cases où, chacun leur tour, les joueurs vont poser leur symbole (souvent une croix ou un cercle). Le premier à réussir à en aligner 3 remporte la partie. C'est à partir de ce postulat apparemment limité que plusieurs jeux ont vu le jour. L'un des plus connus n'est autre que **Quarto**. Dans celui-ci on passe à un plateau de 4 x 4 et on change les pièces. De plus ce n'est pas vous qui choisissez la pièce que vous allez jouer mais votre adversaire. Ces pièces peuvent être claires ou foncés, grandes ou petites, carrées ou rondes ou encore pleines ou percées. Votre but est simple : réussir à aligner 4 pièces ayant une caractéristique en commun. Simple, efficace et terriblement prenant.

Diam propose lui aussi un joli plateau en bois sur lequel vous allez empiler autour d'un cercle des pièces en bois de différentes couleurs en forme de chapeau. Le but est de placer en vis-à-vis deux de ses pièces sur le second, troisième ou quatrième niveau, les pièces pouvant s'empiler. Une pile ne peut jamais comporter plus de 4 pièces et surtout vous avez la possibilité de déplacer vos pièces et celles de l'adversaire si celles-ci se trouvent sur vous. Un jeu très simple qui offre pourtant un grand potentiel.

Si vous êtes allergique au bois ou bien si vous désirez pouvoir emmener votre jeu partout, vous pouvez également vous tourner vers

Masterline. Un jeu de cartes où votre but va être d'aligner 4 rouages de votre couleur. Mais vous devrez faire en sorte que les cartes complètent les moitiés déjà présentes donc impossible de les mélanger. Par contre, grâce aux pouvoirs de certaines cartes, vous pourrez les faire pivoter et faire tourner le jeu à votre avantage.



Diam © Ferti



Quarto © Gigamic



Masterline © Sofa Games

QUELQUES SITES POUR ALLER PLUS LOIN

Nous avons tous coincé au fin fond de nos favoris une tonne de sites qui attendent d'être visités, et surtout d'être partagé, car c'est avant tout cela le web : du partage. Alors que je recherchais un site dans mes favoris, je suis retombé sur mon dossier concernant les jeux de société, et je me suis dit qu'il serait amusant et j'espère utile, de les partager avec vous. J'ai volontairement mis de côté les sites anglais, car très nombreux mais moins accessibles pour les personnes ne maîtrisant pas la langue. Alors sans plus attendre quelques sites parlant de jeux de société sous toutes ses formes.

▲ Règles de jeux

Je ne vais pas vous parler des sites déjà connus, par contre je ne peux m'empêcher de vous parler de de vidéorègles.net, tenu par Yahndrev. Une vraie mine d'or pour tous les joueurs, où vous trouverez des règles de jeux expliquées en vidéo, de manière claire et très complète. <http://www.videoregles.net>

Un autre site propose également des vidéos de règles de jeux, il s'agit du repaire des jeux. Un bon complément au premier site proposé. <http://www.lerepairedesjeux.fr>

Pouf Pouf Pastque propose des résumés des règles à insérer directement dans les boîtes, pratique pour reprendre un jeu rapidement

<https://sites.google.com/site/poufpafpasteque/home>

Un site pour retrouver en téléchargement des règles de jeux, très utile lorsque vous avez acheté un jeu d'occasion ou lorsque vous avez perdu une règle <http://www.ludism.fr>

▲ Science des jeux

Car les jeux sont aussi des sciences, il est possible de retrouver sur la toile différents sites qui en parle et vous propose de nombreux articles ou ouvrages traitant du sujet. Ces sites ont souvent un rapport avec le milieu scolaire, ce qui fait qu'il ne sera pas rare de retrouver également des ressources ou conseils pour utiliser les jeux en classe.

Parmi ces sites en relation avec la science du jeu, on trouve le site si dessous (ne vous arrêtez pas au design repoussant du site, les informations qui s'y trouvent sont précieuses). <http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/resources.htm>

Encore un peu de science des jeux, avec ce site qui nous propose de nous pencher, par exemple, sur le hasard dans les jeux ou sur les jeux de figurines. A découvrir <http://chez-perno.blogspot.fr/2011/05/re-flexion-sur-le-hasard-dans-nos-jeux.html>

Vous avez peut être déjà entendu parler du système ESAR, sans savoir ce que c'était réellement, et bien ce site répond à la question. Utile.

<http://www.systeme-esar.org/index.php?id=33973>

▲ Ressources

Je me permettrais cette légère incartade en vous parlant du site d'une association, mais il faut dire que le travail effectué dans le domaine du jeu est totalement passionnant. Le site n'hésite pas à nous proposer de nombreux articles sur les ludothèques et l'aide à la gestion ou à la mise en place de jeux, mais également une revue gratuite très riche en information.

<http://ludobel.be/>

Difficile de classer ce site que j'aime beaucoup. Sur celui-ci vous pourrez retrouver une sélection de jeux triés par thème, idéal pour s'informer, compléter une collection ou comme support de cours. Un site qui aurait besoin d'un coup de neuf mais qui dispose d'une base d'informations riches et utiles.

<http://jeuxatheme.free.fr/index.htm>

Site proposant des activités ludiques pour vos classes et les plus jeunes, ou comment intégrer les jeux au sein d'une classe. Un site très complet.

<http://www.icionjoue.fr/>

▲ Autre site proposant des icônes

Un site bien utile.

<https://thenounproject.com/>

Un blog ayant eu la bonne idée de regrouper, de scanner et de proposer au téléchargement, les jeux proposés en encart dans le magazine Jeux & Stratégie. Vous ne pouvez clairement pas y résister j'en suis sûr !

<http://laurent36.typepad.com/blog/2007/12/les-encarts-de-jeux-et-strat%C3%A9gie-n-11-%C3%A0-20.html>

Voici un site qui propose divers jeux en print'n play. Toujours agréable pour découvrir quelques petites perles méconnues.

<http://www.jeuxfabrique.fr/>

▲ Un site pour utiliser le jeu à l'école

Un site qui propose diverses ressources pour jouer à l'école.

<http://ludikecole.fr/>

▲ Matériel pour la création

Laissons maintenant place à des sites qui devraient aider les créateurs de jeux. Il ne s'agit pas de pub mais juste d'aider les auteurs, qui en connaissent pas forcément ces adresses. Je commence par un site vous proposant des milliers d'icônes (gratuitement) à utiliser dans vos jeux de société. Le tout est rangé par catégorie. Il s'agit d'un site en anglais mais également d'un incontournable pour tout créateur.

<http://game-icons.net/>

Autre incartade en anglais, mais je n'ai pas trouvé d'équivalent en français, un site sur la gravure sur dé.

http://www.chessex.com/Dice/Custom_Dice_Home.htm

Un site de personnalisation de meeples.

<http://www.meeplesource.com/>

Vous trouverez sur ce site français un très large choix totalement spécialisé dans la création de jeux de société.

<http://toutpourlejeu.com/>

Bien que présent en Allemagne Spiel Material vous propose un large choix de pièces pour vos protos

<http://www.spielematerial.de/en/>

Gamecrafter vous propose de réaliser vos jeux sur mesure. Le site est très complet aussi bien dans son offre que dans les détails de ses prix. Le seul inconvénient le site est américain, ce qui implique des frais de ports élevés.
<https://www.thegamecrafter.com/>

▲ Histoire

J'aurais pu le ranger dans science, mais ce site est tellement fou que je ne pouvais que le mettre ici. Sur celui-ci vous pourrez retrouver une présentation d'anciens jeux, parfois ayant plus d'un siècle, via le blog de ce collectionneur. Une mine d'or pour qui s'intéresse à l'histoire du jeu, et un site impressionnant à regarder.

<http://www.jeuxanciensdecollection.com/>

Un autre site parlant d'histoire des jeux mais cette fois-ci plus par saga, comme par exemple le célèbre 1000 Bornes. Un site très documenté qui nous propose des dossiers très complets sur ces jeux connus de tous, mais qui malgré tout ont su conserver une part de mystère.

<http://collecjeuxsoc.eklablog.com/>

Autre site à parler des anciens jeux, mais oubliés cette fois-ci.

<http://academiedesjeux.jeuxsoc.fr/>

▲ Jeux en ligne

Voici un site sur lequel vous pourrez jouer en ligne et gratuitement aux jeux de société avec d'autres joueurs.

<http://fr.boardgamearena.com/#!welcome>

Un autre site qui vous propose de découvrir les jeux de société en ligne, avec en plus un petit côté gestion

<http://www.happymeeples.com/fr/>

Un site proposant un large choix de jeux en ligne
<http://www.boiteajeux.net/>

Autre site de référence en la matière
<http://www.brettspielwelt.de/?nation=fr>

▲ Insolites

Juste pour plaisanter, vous pourrez retrouver sur ce site la liste des jeux de société Lego sortis entre 2009 et 2013. Ainsi vous saurez s'il vous manque une brique à votre collection de jeux.

<http://fr.lego.wikia.com/wiki/Games>

De très belles photos de jeux de société. Voilà tout est dit

<http://cargonoir.tumblr.com/>

Quoi de mieux que de se replonger avec nostalgie dans les vieux magazines de notre jeunesse ? C'est ce que propose Abandonware Magazine, avec des magazines complets à télécharger

<http://www.abandonware-magazines.org>

▲ Sites généralistes et de news

Un petit site de news bien connu des joueurs.

<http://www.trictrac.net/>

Site associatif qui commente l'actualité ludique avec des tests, mais aussi d'autres types d'articles.

www.jedisjeux.net

Autre site d'actualités ludiques, proposant un contenu riche.

<http://ludovox.fr/>

Un blog tenu par Gus, mais qui ne se contente pas de l'actu ludique, il propose également de nombreux articles de fonds et des analyses très pointues.

<https://gusandco.net/>

Autre site ludique mais plus porté sur la critique de jeux autour d'un bon verre

<http://www.vindjeu.eu/>

Site d'actus ludiques au féminin

<http://www.geeklette.fr/>

Site d'actus et d'articles sur les jeux de société.

www.les1dludiques.fr

▲ Site de news et de tests ludiques

Une base de données impressionnante, notamment sur les anciens jeux.

<http://bdml.free.fr/jeuxsoc.php>

Le site de référence si vous recherchez des jeux anciens, une mine d'or, mais aussi des infos sur des jeux plus récents

<http://jeuxsoc.fr/>

Site peut être plus modeste mais pas moins intéressant

<http://www.ludolegars.fr/>

Un site spécialisé dans les jeux de société pour enfants, une référence

<http://monpetit.ludigaume.be/accueil>

La version adulte du site cité au dessus.

http://www.ludigaume.be/v4/php/lq_index.php

Site pour découvrir et suivre les jeux en financement participatif.

<http://www.cwowd.com/>

Peut être le site le plus complet sur les jeux de société (en anglais)

<http://boardgamegeek.com/>

▲ Blogs et sites d'auteurs

Le site de Bruno Faidutti

<http://faidutti.com/blog/>

Le site de Bruno Cathala

<http://www.brunocathala.com/>

Le site d'Antoine Bauza

<http://www.antoinebauza.fr/>

▲ Podcasts ludiques

Podcast très réguliers qui décortique les jeux

<http://podcast.proxi-jeux.fr/>

Podcast sérieux sur le jeu

<http://ludologies.tumblr.com/>

5 saisons d'émissions de radios ludiques

<http://radio-des-jeux.bonnes-ondes.fr/>

Emission de radio sur les jeux de société

<http://www.radiobreizh.bzh/fr/emission.php?emid=149>

Podcast d'analyse ludique

<http://www.boitecast.net/category/s2-va-jouer/boitecast/>

Un troll qui vous parle, forcément ça interpelle

<http://www.lesdessousdutroll.fr/>

Départ

5

