

WHITE FLAG 12



**SPECIAL
JEUX
FESTIFS**



2-5 6+ 20

au
tableau!

KINIGAME!



www.kinigame.com

I WILL
SURVIVE

2-6 8+ 15



EDITO



Rions encore un peu.

Vous en avez assez des grands classiques du jeu de société ? Vous souhaitez vous amuser véritablement, que ce soit entre amis ou en famille et toutes générations confondues ? Vous mettre en bikini et rire aux éclats pour faire la joie de tous ? Cela tombe à merveille : nous avons sélectionné pour vous une dizaine de

jeux, dits d'ambiance ou d'apéro, dont le point commun est d'être vite expliqués, se jouer rapidement et provoquer une belle animation autour de la table ! Des jeux festifs à base de blabla, de cartes, de lettres, de dés, d'imagination et de folie.

Ce White flag 12 est donc un numéro spécial, puisqu'il traite d'une tripotée de jeux et non d'un seul, comme d'habitude. Toutefois, la liste retenue n'est aucunement exhaustive. Elle est simplement constituée de morceaux de choix que nous aimons beaucoup, disponibles à l'achat en l'an de grâce 2012 et ne ressemblant pas *trop* à tel ou tel autre jeu. Mais il en existe beaucoup d'autres !

Ce numéro est également particulier dans le sens où les jeux choisis ont été proposés à des joueurs recrutés pour leur ignorance de la chose ludique, des gens aux origines culturelles diverses et aux âges variés. Autrement dit : des collègues de travail acceptant de faire une petite partie dans la salle de pause d'une entreprise, entre le dessert et le café. À l'heure où vous lisez ces lignes, ces néophytes de la première heure sont en passe de sympathiser avec la Ligue Intégriste Des Jeux d'Ambiance (LIDJA) !

Si vous ne connaissez pas cette ligue, vous trouverez dans les pages suivantes une interview très engagée de son président et de son bras droit cassé. De quoi remettre en cause votre vision de la société et de la fabrication du saucisson.

olivier.jahchan@whiteflag.fr

Mixmo



Un sac coloré, 120 petits pions carrés où figurent des lettres : voilà tout ce que renferme la boîte de Mixmo. Matériel fonctionnel et agréable à manipuler. Go !

SIMPLE COMME BONJOUR

En début de manche, les pions sont placés au centre de la table, face cachée. Chaque joueur en pioche six. La partie peut alors commencer. Dans Mixmo, tout le monde joue simultanément. Les joueurs vont créer une grille de mots en utilisant leurs lettres. Non pas dans une grille commune où chacun grefferait son mot sur ceux préalablement placés, mais en créant sa propre grille, chacun dans son coin. Les mots autorisés sont les noms communs, noms propres, sigles, verbes conjugués, etc.

À chaque fois qu'un joueur réussit à placer toutes ses lettres, il dit "Mixmo !" et oblige tout le monde à piocher deux nouvelles lettres, lui y compris. Ces nouvelles lettres sont à intégrer dans sa grille. Celle-ci peut être modifiée à souhait en cours de route, voire complètement détruite et reconstruite. Quand un

joueur finit sa grille au moment où il ne reste plus de lettres à piocher, la manche prend fin et les points sont décomptés.

Deux jokers sont présents dans le jeu, permettant de remplacer n'importe quelle lettre. Un pion "Bandit" sert à remplacer certaines lettres (K, W, X, Y, Z). De plus, le joueur qui tire ce pion définit un thème. En fin de manche, chaque grille devra comporter un mot en rapport avec le thème choisi, sous peine d'être jugée non valide.

Le système de points favorise les mots longs, ceux ayant rapport au thème les lettres difficiles à placer. 30 points sont gagnés par le premier à finir sa grille. Une grille non valide fait perdre 20 points. Une autre option permet de jouer sans points, en attribuant la manche à celui qui finit sa grille en premier.

PRESSION ET REFLEXION

Le succès de Mixmo réside dans le fait que l'on y joue sous la pression des adversaires. Terminer sa grille assurera d'être en avance sur les autres mais surtout de faire affluer des nouvelles lettres dans leur jeu, alors qu'ils en sont encore à placer les précédentes. Il en découle une ambiance très animée et un rythme fou, faisant toute l'originalité de ce jeu de lettres !

En jouant en comptant les points - option apportant beaucoup de finesse au jeu - le dilemme se situera entre l'envie de décrocher le bonus de fin de manche et la volonté d'aller moins vite en alignant des mots plus étoffés. À ce sujet, certains estimeront que le bonus alloué au premier est trop élevé. Au moins a-t-il pour effet de renforcer le rythme effreiné des parties. Et, pour corser le tout, le thème imposé apportera son lot d'imprévus selon que le pion Bandit sortira en début, milieu ou fin de manche. Cette idée de thème est d'ailleurs purement excellente, rajoutant du piment là où le jeu était déjà relevé. Enfin, Les erreurs provoquées par la précipitation apporteront des rebondissements et égayeront la partie encore un peu plus.

TOUT PUBLIC

Pouvoir bouleverser sa grille à volonté empêchera les blocages et rendra le jeu fluide. De plus, jouer ensemble fera oublier ce bon vieux Scrabble où les tours de jeu pouvaient être interminables. Pour ces raisons, Mixmo possède l'atout majeur de dépoussiérer le jeu de lettres et le mettre à la portée de tous, tout en lui apportant une ambiance enjouée. Simple, animé, fin, tout public : juste un must !



Bluffer



A l'intérieur de la boîte de Bluffer sont fournis des pions et deux stylos ; un paravent ; un bloc de papier ; une piste de jeu servant à voter et indiquer les scores ; des cartes où figurent des questions et leur réponse ; des étuis en carton munis de fentes permettant de lire les questions et cacher les réponses.

BLUFFE MOI BABY

En début de partie, chaque joueur prend une feuille et un stylo, choisit un pion pour noter son score et un jeton pour voter. Au début du tour de jeu, un joueur lit une question dont il ne connaît pas la réponse. Tous les participants, lecteur y compris, imaginent alors une réponse et l'inscrivent secrètement sur leur feuille. Toutes les propositions sont ensuite rassemblées et dissimulées derrière le paravent, à la seule vue du lecteur. Ce dernier consulte la bonne réponse, la note sur une feuille à part, mélange celle-ci aux autres feuilles, pour enfin énoncer l'ensemble des propositions de façon anonyme.

Chaque joueur - hormis le lecteur, qui connaît désormais la réponse - mise sur la suggestion jugée correcte. S'il la trouve, il gagne un point. À chaque fois qu'un autre joueur vote pour sa propre réponse, il gagne aussi deux points. S'il ne peut parier pour trouver la bonne réponse, le lecteur a ainsi la possibilité de gagner des points. Au tour suivant, le rôle du lecteur passe à un autre joueur, et ainsi de

suite, jusqu'à ce que six questions aient été posées. Le joueur ayant totalisé le plus de points remporte la manche. La partie s'arrête après deux ou trois manches. Mais, rien n'empêchera de fixer la durée de partie à sa convenance.

A PLEURER DE RIRE

Bluffer est un jeu de questions, mais pas un jeu de culture générale. D'abord parce que le but est moins de trouver la bonne réponse, que d'en inventer une paraissant plausible aux oreilles des autres joueurs. Mais aussi parce que les questions sont franchement farfelues : on se demandera, par exemple, ce qu'a crié cette femme, dans la foule, au moment où Robespierre fut décapité ; ce que désigne une papouille en Amazonie ; ou encore à quoi doit-on la devise "impossible n'est pas français ?" Parfois aussi, faudra-t-il terminer une phrase d'un personnage célèbre. Selon Madonna : "quand je prends une douche, je..."

Si les questions incitent à l'humour, les réponses y contribuent énormément, dans le sens où elles s'avè-

rent très souvent décalées. On s'esclaffera autant à l'écoute des fausses réponses que des vraies ! Et, dans la confusion ainsi créée, les propositions les plus folles sauront attirer les mises des joueurs. Certains finiront même par abandonner l'idée de remporter des points, s'attachant à écrire des réponses aussi improbables que désopilantes. C'est ainsi qu'Armstrong emporta de la piperade sur la lune ou qu'un cénobite fut défini comme un mangeur de poireaux !

Seul petit défaut : certaines questions objectives (quel pays, quelle couleur...) auront tendance à casser l'ambiance. On pourra toutefois les écarter à loisir. Et, même ainsi, le jeu conservera une durée de vie infinie, avec ses 1100 questions.

FEDERATEUR

Avec ceci, Bluffer se joue très bien à partir de trois joueurs ou à très grand nombre. Il a surtout pour lui de créer l'ambiance sans que les personnes n'aient à s'extrovertir, comme c'est le cas dans les jeux basés sur l'éloquence ou la gestuelle. Bref : un jeu véritablement fédérateur.

PIED AMERTUME CHEVAL

Dans la boîte de Linq, cent cartes Espion, fournies en paires identiques, indiquent une liste de dix mots. Dix cartes Contre-espion sont vierges. En début de manche, une carte est distribuée face cachée à chaque joueur, de façon à ce que deux d'entre eux possèdent une carte Espion similaire et que des cartes vierges soient aux mains des autres joueurs. En choisissant un chiffre entre 1 et 10, un mot est désigné, sans être dit, pour la manche en cours. Les deux espions joueront avec ce même mot, tandis que les autres n'en auront pas. Chacun ne connaît alors que son propre rôle.

Le but pour un espion est de reconnaître son partenaire, sans être découvert par les autres joueurs. Les contre-espions doivent révéler les espions, tout en se faisant passer pour eux, afin que ces derniers ne puissent s'identifier. Une manche se déroule en deux tours de table, pendant lesquels chaque joueur, à tour de rôle, annonce un mot. Un espion cherchera un mot en association d'idée avec celui inscrit sur sa carte, pour que son co-équipier fasse le rapprochement et comprenne qu'ils jouent ensemble. Par exemple, si "rouge" est le mot en commun, les mots mer, sang ou place conviendraient. Pour découvrir les espions,

les autres joueurs tenteront de faire le lien entre les mots déjà prononcés, tout en proposant des mots en rapport, histoire de brouiller les pistes. Après que tous aient prononcé deux mots, chaque joueur pointe du doigt les

espions présumés. Gagnent alors des points les espions se reconnaissant mais aussi les contre-espions désignés à tort et/ou ayant trouvé les espions. On fait autant de manches que de joueurs.

VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

À écouter des gens jouer à Linq, en donnant des mots sans liens apparents, le jeu paraîtra étrange. Vu de l'intérieur, ces liens seront plus nets pour certains, demeurant obscurs pour d'autres, voire... pour tous ! Et c'est tout l'attrait comique du jeu. Ainsi, enchaînera-t-on naturellement des mots tels que caramel, New York et rebelle ! Les mots choisis pour leur sens multiple entretiendront la confusion ; mais les espions aussi, cherchant des liens de pensée lointains, pour dissimuler leur mot ; et les contre-espions ignorant qui est qui, allant à se suspecter entre eux.

Le défi des espions consistera à se mettre en phase, sans avoir forcément les mêmes références communes. S'étant reconnus, ils s'essaieront à lancer de fausses pistes... au risque de s'y perdre eux mêmes ! Les plus téméraires ou les plus fins lanceront ces fausses pistes dès leur premier mot ! Les contre-espions ayant repéré les petits malins, les déboussoleront en se faisant passer pour eux. Dans les deux camps, non-dits, connivence et allusions feront tout le croustillant du jeu.

RIRES ET REFLEXION

Dans Linq, réflexion et franches rigolades se mêlent. On rira à cause des mots choisis ou en désignant les espions, souvent à la surprise générale. Après une manche, on débriefera pour savoir qui, quoi, pourquoi. Et, cette partie "off" n'est, en général, pas la moins captivante. On appréciera aussi de changer de partenaires et d'alterner les rôles. Pour ce faire, certains préféreront se limiter à 4 ou 5 participants, la tâche des contre-espions devenant plutôt ardue de 6 à 8. Enfin, il est à noter qu'une excellente variante rend le jeu encore plus subtil à 3 joueurs (sautez dessus **ICI**) ! Linq est donc un super jeu, accessible, rapide et très convivial. Incontournable, quoi !



Perudo



Six gobelets ouvragés, trente petits dés, un sac en tissu. Voilà tout le matériel contenu dans la boîte de jeu. C'est tout mignon, les couleurs vives explosent et donnent envie de se mettre tout nu ! Yeah !

DES DES

Dans Perudo, chaque joueur possède un gobelet et six dés de même couleur. Au fur et à mesure de la partie, des dés vont être perdus. Le but est d'être le dernier à en détenir quand les autres n'en auront plus.

À chaque tour de jeu, chacun commence par mettre ses dés dans son gobelet, le retourne et inspecte secrètement le résultat obtenu. Le premier joueur annonce alors une estimation concernant le nombre minimum de dés de telle valeur, contenus, sous l'ensemble des gobelets. Par exemple : "je pense qu'il y a au moins cinq 2". Evidemment, seuls ses propres dés donneront au joueur une indication, d'autant plus s'il possède des toucans, faces jokers, servant à remplacer n'importe quelle valeur. Ceci fait, le joueur

suivant a deux possibilités : soit proposer une estimation supérieure en augmentant la valeur du dé ou la quantité (il y a au moins sept 2 ou cinq 3, par exemple) ; soit demander à révéler tous les dés, en accusant le joueur précédent d'avoir bluffé. Dans ce cas, on compte les dés de la valeur choisie, en ajoutant les toucans. Selon que l'estimation sera juste ou non, l'accusateur ou l'accusé perdra un dé et entamera un nouveau tour de jeu.

En divisant par deux ou en multipliant par deux +1, on peut également passer de l'estimation de valeurs classiques aux seuls toucans et revenir aux valeurs à partir des toucans. Exemple : je pense qu'il y a au moins cinq 4 / Moi je pense qu'il y a au moins trois toucans / Eh bien moi, je pense qu'il y a au moins sept 3. Cela paraît un peu compliqué, mais c'est tout simple, en pratique.

ENCHERES ET BLUFF

À mesure que la main passera d'un joueur à l'autre, il s'agira de ne pas jouer au mauvais moment, celui où surenchérir s'avère aussi délicat que dénoncer le joueur précédent. En fonction des dés détenus et notamment des jokers, chaque joueur dosera son enchère : assez forte pour que la main ne

lui soit pas rendue après un tour de table, mais pas trop exagérée non plus, pour éviter d'être suspecté de bluffer. Plus la partie avancera, moins il y aura de dés en jeu, plus les enchères deviendront tendues et plus les chances d'estimation augmenteront pour les joueurs ayant conservé leurs dés. Malgré cela, l'incertitude persistera entre aléatoire et bluff.

On oscillera ainsi entre tentatives d'estimation et fausses affirmations. L'ambiance du jeu découlera de ce mélange incertitude / bluff. Chaque joueur cherchera à piéger l'autre, les plus comédiens s'exprimant avec force de conviction, pour faire monter l'ambiance. C'est ainsi qu'un joueur possédant un seul dé assura très fermement que tous les gobelets contenaient au moins cinq 2 !

ENCAS LUDIQUE

Perudo est un jeu léger, rapide, animé : un jeu dit d'apéro, auquel on goûtera de temps en temps, sans forcément en faire une soirée entière. Réunir quatre à six joueurs sera préférable tant, à moins, le jeu deviendra peu intéressant. Mais, si vous cherchez un jeu fun, un brin tactique et qui fait du bruit : Perudo est fait pour vous !



The big idea



The big idea se compose de plus de 200 cartes, rangées en trois catégories : Vote, Chose, Qualificatif. Les illustrations et couleurs signées Stéphane Boutin, ainsi que leur mise en page, servent parfaitement l'esprit du jeu : vif, loufoque, décalé, délirant. Le tout donne vraiment envie de jouer. Miam !

L'ART DE BIEN SE VENDRE

Dans The big idea, les joueurs incarnent des inventeurs qui vont chercher à convaincre l'auditoire de l'utilité de leurs créations.

En début de tour, chacun pioche trois cartes Chose et trois cartes Qualificatif. Si ces cartes ne conviennent pas, il est possible d'en tirer six autres, en remplacement. Les cartes Chose représentent des objets, des personnes ou des concepts variés : le pape, une photocopieuse, un spectacle, des légumes... Les cartes Qualificatif servent à décrire les cartes Chose : addictif, en carton, mentholé, musical, en poudre, etc.

En combinant une à six cartes, chaque joueur va alors constituer son invention et la présenter aux au-

tres, à force d'arguments convaincants. La présentation orale est tout à fait libre et n'est régie par aucune contrainte. Toutefois, il sera bon, comme la règle le suggère, de "ne pas ménager ses effets de suspense, dramatiques, ou toutes mises en scène jugées nécessaires à la présentation".

Ceci fait, chacun désigne son invention préférée, à l'aide des cartes Vote en sa possession. Les joueurs ne récoltant pas de médaille subissent une pénalité. L'inventeur ayant subi le moins d'échecs remporte la partie. Le nombre de tours est fixé à loisir, en début de jeu.

DU PANTALON A ROULETTES

Au premier abord, le jeu donne une impression de difficulté, tant il semble corsé d'assembler de façon cohérente les cartes nous passant entre les mains. Mais, si l'on ose se jeter à l'eau, on comprendra que l'argumentaire prévaut surtout. Ainsi, une invention banale pourrait-elle recueillir les suffrages en étant mise en valeur par une présentation amusante. De plus, cette difficulté première est justement source d'inventions des plus délirantes !

Ce fut le cas des gants tout terrain sacrés, du grill auto nettoyant pour lépreux, ou de la catapulte gonflable, aisée

à déplacer, mais aussi comestible, en cas de siège s'éternisant ! Les vacances à bord du bateau érotique de combat furent grandement plébiscitées, offrant une activité de tir, sur le pont, contre les pirates, mais aussi en cabine ! Et que dire du fromage fraîcheur marine, arme redoutable pour tout rendez-vous galant, conciliant plaisir de la table et baiser garanti, en fin de repas...

DEJANTE !

The big idea est un jeu où l'on rit abondamment. Présenter une invention sera l'occasion d'en faire des tonnes, façon marchand de foire ou politicien, et de s'écouter parler, avec des "Vous le savez comme moi" ou des "Qui d'entre vous n'a jamais..." Le fait d'abattre ses cartes au gré des propos avancés aura également un effet théâtral hilarant. Enfin, la phase de vote renforcera l'ambiance et incitera à la taquinerie.

Pour autant, la bonne ambiance dépendra beaucoup du talent des joueurs et de leur sens du bagoût et de l'imagination. Certains préféreront ainsi jouer entre proches, pour moins craindre le ridicule. Mais, si l'on ose aller au-delà de son appréhension, le jeu procurera de grands moments de grosse rigolade... à roulettes !





DU JEU DE POCHE

Wordz se présente sous la forme d'une petite boîte métal contenant 110 petites cartes : 63 consonnes au dos bleu et 47 voyelles au dos jaune. Le matériel est juste chouette et lisible.

C'EST FIN, CA SE MANGE SANS FAIM

Le but de jeu est de cumuler le plus de points au terme des trois manches que dure la partie. Au début de chaque manche, on distribue aux joueurs sept consonnes et cinq voyelles. Chacun consulte ses cartes afin de créer un mot et en assembler les lettres, en les plaçant devant lui, face cachée. La longueur du mot est laissée libre. Tous les mots de la langue française sont autorisés à part les noms propres.

Une fois que tout le monde a formé son mot, chaque joueur, à tour de rôle, va retourner une lettre chez un adversaire et pourra faire une proposition pour révéler un mot. Les lettres révélées et le dos des cartes indiquant si telle lettre est

consonne ou voyelle serviront de bases à la déduction. Les tours de jeu vont ainsi s'enchaîner, les mots des uns et des autres se découvrant peu à peu et devenant de plus en plus faciles à trouver.

C'est là où la règle de jeu s'avère très fine et simple à la fois : quand un joueur fait une bonne proposition, il prend du mot découvert les cartes demeurant face cachée, alors que les cartes déjà retournées reviennent au propriétaire du mot. De cette façon, plus un mot devient facile à trouver, moins il rapportera de points aux adversaires et plus il en fera gagner à son propriétaire. Ainsi, un mot long aura potentiellement plus de chances de donner des points qu'un mot court mais aura aussi plus de risque d'en offrir aux adversaires. L'idéal sera de trouver les mots des autres au plus vite et que ceux-là découvrent le vôtre le plus tard possible.

Chaque carte acquise rapportera un point. En additionnant les points gagnés au cours des trois manches, le vainqueur sera désigné.

REFLEXION ET AMBIANCE

À première vue, Wordz s'inscrit dans la tradition des jeux de lettres, ces jeux à base de réflexion silencieuse, à tuer une mouche en plein vol. Eh bien, pas du tout, mon petit

pote ! D'abord grâce à la course aux points et à l'excitation provoquée pour trouver les mots avant les autres. Mais aussi parce que le jeu se prête très bien à de gentilles taquineries : "Eh, papa, c'est quoi ça : 'Dariolle' ? Alala, mes enfants sont incultes !" On se délectera en voyant les autres se casser les dents sur son propre mot. Et l'on s'exaltera après une bonne intuition ou un mot trouvé à force d'un bel effort de déduction.

ADDICTIF

De par son principe simple et ses règles élégantes, Wordz est le parfait exemple de jeu intergénérationnel. Mettant tout le monde sur un pied d'égalité, les mots rapportant des points ne sont pas forcément les plus longs ou les plus recherchés. Et, un "vagin" saura être plus rémunérateur qu'un "pédoncule". À ce niveau, certains préféreront jouer en interdisant les verbes conjugués. La règle étant souple, le jeu restera tout aussi bon. De plus, les parties sont rapides et la réflexion étant permanente, on ne souffrira pas d'attendre pendant le tour de jeu des autres. Une légère prise de risque rentrera également en ligne de compte, au moment de choisir telle ou telle carte, entre l'indice récolté pour soi et celui donné en même temps aux autres. Mais, le plaisir de jeu découlera surtout de la palpitante course aux mots.

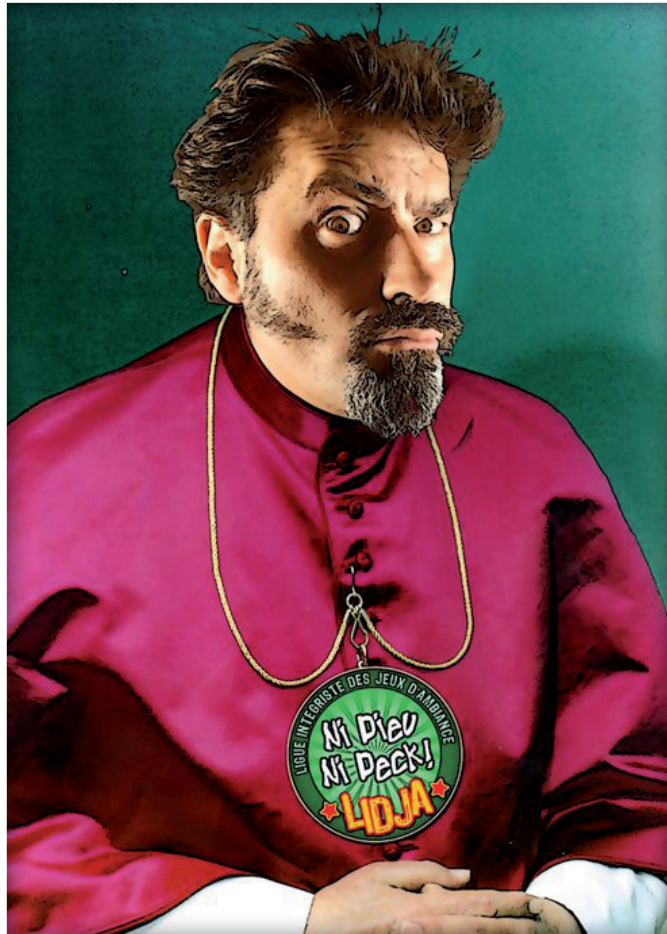
En résumé : si vous vous éclatez ou vous ennuyez à mourir lors d'une partie de Scrabble, foncez acheter Wordz : vous deviendrez accros !

Pouvez-vous vous présenter ?

BONY : Alors Thomas - le Grand Gourou - Vuarchex (prononcez "chesse") est un paria, un odieux personnage. Là où il passe, j'aimerais vous dire que l'herbe ne repousse pas, mais non, malheureusement, des tas de choses poussent après son passage, des choses horribles, difformes, inconcevables par votre pauvre esprit consensuel et obtus. Il pond des œufs, pas lui directement, mais chacune de ses victimes, hommes ou femmes d'ailleurs. Chaque œuf va par paire ou par tripllette - d'où son obsession dans ses jeux de reconstituer son engeance.

Jungle speed, Bugs' n co, Twin it ! que des jeux d'association. Physiquement, il est beau comme un dieu, ce qui lui permet de féconder un maximum d'hôtes avec un minimum d'alcool, tout de même. Pourquoi fait-il ça ? Parce qu'il a une imagination tellement fertile qu'elle suinte par tous les pores de sa peau et autres orifices provoquant les désastres sus-évoqués.

TOM : Bony est l'éminent PDG du MIPEUL, organisation tentaculaire qui fait trembler l'univers ludique et le monde de l'andouillette, dont il menace régulièrement de baisser la note AAAA HA ! Avant d'être ce grand patron plein aux



HA !, craint et respecté, Bony a longtemps travaillé pour Flodor où il réalisait des illustrations hyper-réalistes d'assiettes de purée, pour leur packaging. Un jour, il s'est malheureusement approché trop près d'une cuve pour y prélever des restes séchés de purée, dont il raffole, lorsque le nettoyage automatique à l'acide sulfurique s'est déclenché. Définitivement défiguré, le pauvre a préféré porter un masque plutôt que d'être rejeté de ses semblables. Pour faire genre, il a également fait semblant d'avoir une respiration d'asthmatique en disant à tout le monde "Je suis ton père !" Mais, devant les railleries, il s'est résolu à rejoindre son an-

tre, tête basse. Quelques éditeurs de jeux philanthropes et opportunistes ont habilement profité de la situation pour le faire travailler comme une bête à bas prix, ce qui a donné une orientation nouvelle à sa vie, faisant de cette vilaine chrysalide un lépidoptère accompli. Confiant dans son avenir et insensible au destin terrible qu'il a enduré, cet homme s'est fait tout seul, à la force du poignet (et un peu aussi grâce à Youporn), devenant incontournable au sein du monde ludique. Il a également su se rendre indispensable à la croisade de Polpotache le Grand, l'étoile polaire de la LIDJA, qui guide nos pas dans l'obscurité

Kubenboa. Pas de hiérarchie à la ligue mais des rôles bien établis. Bony est Duce Intemporel, Guide suprême choco-praliné, assis à la droite de Saint Wacom, notre maître à tous. Je suis humblement Dictateur à vie, Tyrantanplan et Grand Phare à night intronisé par le Grand Nawak.

Comment avez-vous décidé de créer la LIDJA ?

BONY : Je n'étais que spectateur quand 20.100 (journaliste chez TT) et le grand Tom gourou ont eu cette brillante idée de prendre d'assaut cette forteresse inébranlable du jeu marron qu'est TricTrac. Je lui laisse vous donner les détails.

THOMAS VUARCHEX & BONY EL LUCHADOR

*Éminents activistes au sein de la Ligue
Intégriste Des Jeux d'Ambiance - LIDJA*

TOM : La LIDJA est née en mai 2010 sur le site TricTrac pendant le troisième tour de l'infâme TricTrac Cup, auto congratulation des geeks pousseurs de cubes, opposant Puerto Rico à Time's Up. Seul face à l'immonde sciure Kubenboa, j'ai levé haut le drapeau Lidjiste qui deviendrait notre emblème ! Tout cela n'aurait eu aucun effet si 20.100, le regretté journaliste de TricTrac, ne m'avait emboîté le pas, tentant une opération désespérée malgré les risques encourus (Les détails : **ICI**). Ce mouvement populaire et révolté avait enfin pris pied. Nous, fans de party games, ne vivions plus terrés au sein du forum Tric Trac, nous pouvions enfin sortir à l'air libre, relayés par un leader éminent au sein même de la matrice. Sa disparition brutale a évidemment stoppé net la blague. Jusqu'à ce que Bony me propose de participer à son projet badges Mipeul. L'émulation a relancé cette idée stupide et totalement indispensable.

Quel est le but de la ligue et sa ligne de pensée ?

BONY : Alors là c'est simple : AUCUN BUT, si ce n'est de s'amuser. La ligne de pensée, je ne sais pas, car on ne pense pas à la LIDJA, en

tout cas pas moi. La LIDJA existe non pas parce qu'elle pense, mais plutôt parce qu'elle AGIT - hop transition de fou !



TOM : Tss tss, Bony est un homme de terrain et il est fougueux. Mais, il y a évidemment une arrière pensée idéologique derrière tout ça. En voici les termes. 1. Notre ambition. Au moins un totem + un sablier + un jeu signé Fraga, Maublanc ou Marly par foyer d'ici 2015 ; la LIDJA milite activement pour que l'expression "jeu pour non-joueur" soit définitivement rayée de la surface du globe. Cette expression est d'ailleurs mon cheval de bataille personnel car elle est, selon moi, d'une stupidité et d'un mépris

abyssals. On peut éventuellement parler de "joueurs occasionnels" et de "gros joueurs", mais certainement pas de "non-joueurs" et ... "joueurs". Un "non-joueur" ne joue pas, s'il joue c'est qu'il est "joueur". 2. Notre action. la LIDJA ne privilégie pas la démocratie et milite pour un terrorisme serein, assumé et brutal ; nous noyauterons par tous les moyens le site Trictrac, berceau des ludico-traîtres, adorateurs des Kubenboas. Nous n'avons d'ailleurs pas encore statué sur le sort réservé à ses dirigeants et nous restons vigilants sur leurs faits et gestes. 3. Nos slogans (parce qu'un bon club a des bons slogans !) qui en disent évidemment plus long que nos discours et galvanisent nos combattants de l'apocalypse joyeuse, tout droit sortis de la bouche de l'enfer du rire :

Hasta el Fun, Siempre !

Le Fun ou la mort !

Sous les Kubenboas, la plage !

Que la farce soit avec nous !

Ni Dieu, ni deck !

Totem's not dead !

Du scoring, faisons table rase !

Un autre TricTrac est possible !

Nous sommes tous des
sabliers Mexicains !

Lidja Powaaaaaa !

RE-BONY : Ah ouais, merde, j'oubliais les slogans. Oui, donc, moi je ne réfléchis jamais, je n'ai pas de plan machiavélique, mais j'aime bien hurler des slogans ! FUCK THE CUBE ! UP THE KUBB !!

Quels sont les moyens d'actions et les coups d'éclats de la ligue ?

BONY : Le Grand Tom Gourou et moi sommes manipulateurs d'images. Sombres sorciers du numérique, nous avons le don de pouvoir vous faire croire que les choses qui n'existent pas existent. À grand pouvoir, grande responsabilité, donc nous employons nos pouvoirs uniquement dans le but de faire sourire et de dégonfler les égos trop sérieux. Alors, nos coups d'éclats sont réservés aux égos qui éclatent.

TOM : Voilà, nous faisons rire les kubenboas, et un kubenboa qui rit est perdu à sa cause. Notre organisation est ambitieuse, ses meilleurs coups d'éclats sont donc forcément à venir - et de préférence après la digestion et les soldes ! Et

nous sommes une espèce de thermostat ludique qui assure une température constante d'impertinence bienveillante et de second degré dans un univers où cette attitude est heureusement encore possible, bénéfique, me semble t-il, et j'espère appréciée.

Quelle est votre définition des jeux d'ambiance et kubenboa ?

BONY : Houla, c'est sérieux comme question, là. Un jeu d'ambiance telle que la LIDJA le conçoit n'a RIEN A VOIR avec l'ambiance thématique du jeu (il y a de l'ambiance dans les jeux de Horreur à Arkham), mais plutôt de l'ambiance générale que le jeu provoque dans les joueurs : rire, décontraction, distraction, légèreté... AMUSEMENT !!!



TOM : ...Euhhh, je prends le 50/50. Bon, tentons une réponse. Effectivement, le rôle du jeu d'ambiance est de générer quelque chose autour de la table, un genre d'outil convivial, c'est sa puissance ludique. Après, je dirais surtout qu'il n'y a pas de hiérarchie

entre les genres ludiques, ce que beaucoup de geeks ont tendance à oublier.

Que reprochez-vous au joueur de Kubenboa ? Est-il récupérable ?

BONY : Hmm. Double question... Mais contrairement aux apparences, les Kubenboas sont aussi des humains, donc nous ne pouvons pas leur reprocher beaucoup de choses. Ils sont nés comme ça, il faudra sans doute des années pour

les changer en une espèce de joueurs qui sourient... Et si on n'y arrive pas, il ne sera pas trop tard pour les monter en lampes !

TOM : La ligue a de grands bras et peut accueillir tous ses enfants, même les plus dépravés. Il faut évidemment faire un exemple une fois ou l'autre, c'est malheureusement nécessaire pour assurer un rapport de force. Le rituel est important : nous dansons autour d'un grand brasier de petits cubes en bois, nous invoquons le grand Totem céleste pendant le temps imparti par nos sabliers-pendentifs, puis nous choisissons au hasard un Kubenboa et nous lui enfonçons des meeple et

des figurines dans les espaces non prévus à cet effet, pendant qu'on le taquine à coup de pichenettes dans le nez pendant un temps de réflexion raisonnable (qui peut être très très long chez un Lidjiste). Enfin, on décide si on l'achève ou pas, en jouant à pile ou face ou avec un dé.

Si la réponse est oui, nous le lapi-dons à coup de quilles de Möllky. Évidemment, par ailleurs, nous ne sommes que paix, amour et convivialité.

Jusqu'où êtes-vous prêts à aller pour porter vos idées ?

BONY : ... Qui sait ? pas moi.

TOM : Nous nous engageons à combattre les ennemis à la cause jusque dans les placards à jeux !

RE-BONY : Heu, sinon, géographiquement, je suis capable d'aller jusqu'à Pouzioux la jarrie... à coté de Poitiers... à vélo, parce que j'ai pas de bagnole.

Qu'apporte la ligue à ses membres au quotidien ?

BONY : Rien ? Je ne sais pas. Il y a des membres à la ligue ? Au pire, une armée grandissante chaque jour de sympathisants (et quelques fous détracteurs qui souffrent, seuls, dans l'obscurité de leur cave marronnasse) auxquels nous n'offrons rien de plus qu'aux autres, nos montages, nos idées, notre légère insolence...

TOM : Le soutien psychologique est également capital car il permet aux membres de garder la tête haute. Nos groupes de parole encouragent les Lidjistes à faire leur coming-out auprès de leur conjoint, famille, collègues. Trop vivent encore dans la peur et la honte, cette situation doit changer. Même dans des citadelles Kubenboas, comme Trictrac, par exemple, on trouve, parmi les dirigeants, des Lidjistes refoulés qui vivent mal cette situation de déni. Nous sommes là pour leur tendre la main.



Quel message souhaiteriez-vous faire passer aux gens non avertis du combat qui se trame en coulisse ?

BONY : ...

TOM : Chutttt !... Pas si fort, Bony s'est endormi. Il est tellement mignon quand il est comme ça... Ah! Regardez ces petits tressautements des jambes ! Rôôô, il doit rêver qu'il est Chpile, le Tilapin, emblème de notre mouvement et symbole de notre première grande victoire sur le territoire Kubenboa. Il doit essayer d'attraper des cho-co-carottes volantes dessinées par Marie Cardouat... Bon, et sinon, vous disiez ? Un combat ? En coulisse ? Où ça ? Des gens non avertis ? Euhhh... Vous parlez de vrais gens avec une vraie vie ? Qui ne passe pas leur vie devant leur écran à parler de trucs qu'ils ne font pas devant leur écran ? On peut leur parler ? Ah bon ? Ça alors !

NOUS POUVONS VOUS AIDER !



Ne restez pas seul, des solutions existent.

Message approved by  The Ministry of Silly Games

www.la-lidja-sauvera-le-monde.com ou ☎ 39 89 0.13C.mlx

Quel est votre meilleur souvenir de jeux kubenboa ? De jeux d'ambiance ? Des anecdotes ?

BONY : (ronfle ...)

TOM : ...Ah tiens, regardez comment il fait avec sa mimine, sacré Bony. Hop ! Ça y est, il l'a attrapée ! C'est pour qui la cacarotte au chococo ? Hein, c'est pour qui ? Une vraie image du bonheur, non ? C'est quoi la question ?... Et on parle pas du tout de nos supers "Prix du Jeu de l'année" et "Prix de l'Ânerie" qu'on a avec tonton Matthieu de Cocktail Games, notre étoile polaire de la déconne ? Ah bah, c'est couillon ça !

Hum. Pourriez-vous nous parler des prix créés par la ligue : jeu de l'année et jeu de l'ânerie ?

TOM : Par lassitude de n'être jamais sélectionné dans la liste des nominés pour le Jeu de l'année, Cocktail games "s'auto-décerne",

depuis deux ans, un prix pour le meilleur jeu de sa gamme. Cette remise de prix à donné lieu l'an passé à une cérémonie apéritive VIP et potache qui a rassemblé une bonne partie du monde ludique, donnant de l'importance à l'évènement. Pour cette année, Matthieu a souhaité attribuer un prix "off" à un Party game, hors gamme Cocktail games, et m'a donc proposé que la Lidja y soit associée. Bony et moi avons sauté sur cette occasion de pouvoir se faire offrir des trucs gratuits par les éditeurs - on attend



Sous ses côtés potaches, la LIDJA c'est la mise en avant de jeux simples, funs et sans prise de tête.

Pour ne pas oublier que le jeu c'est avant tout du plaisir... Matthieu d'Epenoux - Cocktail games.



Cette racaille dont le seul but est de dévoyer la jeunesse en laissant entendre que les jeux sont des plaisirs récréatifs, sera matée en bonne et due forme. Qu'ils commencent par se couper les cheveux, d'abord ! Docteur Mops - Tric trac.



Cette lutte soutenue contre la déforestation, écueil inévitable de la production massive de cubes en bois qui composent les jeux, les vrais, force l'admiration. Chapeau, Messieurs ! Alors que l'Amazonie vous est re-

toujours... ou alors on nous aurait menti sur les avantages en nature et officieux attribués aux membres d'un jury digne de ce nom, mais je ne peux y croire, car sinon, d'où peut venir cette fortune amassée par Monsieur Phal en si peu de temps ?! C'est donc dans une ambiance totalement décalée où toutes les règles sont portées à mal (transparence zéro, presque pas de discussion entre nous, pas de vote...) que la LIDJA et Cocktail games ont sélectionné six nominés qui représentent un éventail large

connaissante, la France, que dis-je, la Francophonie toute entière est fière de vous. Sébastien Pauchon - Game works.

Je suis contre tous les types d'intégrismes ;o) Roberto Fraga - auteur.



Personnellement, je vois la LIDJA comme une entreprise potache et amusante. Il est vrai que les forums sont plutôt orientés gamers et c'est une sorte de mouvement de réaction pour tenter de faire valoir le fait qu'une autre forme de jeu existe et qu'elle vend. Car il ne faut tout de même pas trop perdre de vue le fait que des jeux comme Jungle Speed rapportent bien plus que les jeux core ! Donc finalement la LIDJA ne peut se plaindre que d'un manque de reconnaissance sur Tric Trac. Après, les photos montages, c'est du folklore rigolo. Ça fait partie, de manière très cohérente, des moyens d'action de la LIDJA, sous formes d'attentats ludiques rigolos !

de la production faite-pour-rire-et-s'amuser-sans-se-prendre-la-tête. Les jeux d'ambiance, catégorie malheureusement trop peu mise en avant par les prix ludiques qui cantonnent ce genre dans la case "famille", ce qui a tendance à nous hérissier le poil qu'on a dru et piquant ! En revanche, le jeu de l'ânerie propose, lui, de montrer avec un soupçon de respect et d'admiration jusqu'où peut aller un éditeur dans le délire et dans le mauvais goût, en toute impunité.

Bref, de mon point de vue de "victime", je les trouve drôles et impertinents. Mais, on se vengera un jour. Cyril Demaegd - Ystari.



La LIDJA devrait être reconnue d'utilité publique... Un peu de bonne humeur dans ce monde de brute, ça n'a pas de prix ! Mathilde Spriet - Gigamic.



Il est amusant de demander ce que l'on pense d'une "organisation" dont l'idée même est de jouer sans penser... Monsieur Phal - Tric trac.

Je pense que la LIDJA est une excellente idée, mais que Tom passe trop de temps sur facebook. Bruno Faidutti - auteur.

La LIDJA c'est le mal mais on les aime quand même bien... Alain Epron - Krok nil douil.

ZE MEGA CONCOURS

Quoi ? Un slip dédicacé par les sympathisants les plus sympatiques de la LIDJA ?! Tu m'étonnes que je veux l'encadrer ! Vas-y, dis moi vite comment faire, mon pote !



Il vous suffit de trouver la réponse à la question : “Que criez-vous généralement quand vous prenez votre pied ?” Mais, attention : vous devez répondre comme si vous étiez dans la peau de Monsieur Tom ! Celle ou celui qui se rapprochera le plus de la proposition de Monsieur Bony, inventant une réponse à la place de Monsieur Tom (allons, suivez), remportera le slip d'honneur ! Pour participer, envoyez vos réponse et coordonnées à l'adresse olivier.jahchan@whiteflag.fr. Date limite de participation : 15 mars 2012. Une seule réponse par foyer. Pour vous aiguiller un peu (ou pas), vous trouverez ci-après quelques questions posées en interview croisée, nos deux compères répondant l'un pour l'autre.



Le slip extrême a été signé par du beau monde : Bony el luchador, Tom Vuarchex, Matthieu d'Epenoux, Régis Bonnessée, Cédric Caumont, Christian Lemay, Laurent Escoffier,

Cyril Demaegd, Mathilde Gigamic, Ludovic Maublanc, Philippe Nouhra, Philippe Des Pallières, Hervé Marly, Monsieur Phal, Roberto Fraga et RV Rival !

À quel sujet êtes-vous souvent de mauvaise foi ?

TOM : Je ne suis jamais de mauvaise foi, jamais. Ce sont les autres qui déforment mes propos.

BONY : Je crois que celui qui remet ma foi en doute mérite la mort... plusieurs fois.

Que pensez-vous des forfaits sexe, raclette et remontée mécanique ?

BONY : Il manque l'option “Descente de binouse”.

À quelle question existentielle pensez-vous avoir trouvé la réponse ?

BONY : Qui c'est qui va manger un supplément saucisse comme dessert ?

TOM : hein ?

Que feriez-vous si vous étiez du sexe opposé ?

TOM : Un régime.

BONY : Vos questions sont très souvent orientées sur le sexe... Vous avez besoin d'un calin ?

Que vous interdisez-vous de faire au lit ?

BONY : Porter mes chaussons en véritable crottin de rhinoceros... Mais tu es sûr que tu ne veux pas un calin gratuit ?

TOM : Penser à Monsieur Phal quand je... Enfin, au moment où... Ahh, ça y est maintenant, c'est sûr je vais y penser, Rhaaaa Maudit !

Sous quel aspect êtes-vous en voie de disparition ?

BONY : Ah, non, j'ai tellement inséminé que je suis génétiquement invulnérable !

Pourquoi buvez vous ?

TOM : parce que le verre est ma couleur favorite.

Pourquoi avez-vous fait ça ?

BONY : eParce que, très jeune, ma mère m'a dit “lache ton zizi, c'est pas en attrapant ton zizi tout le temps que tu réussiras dans la vie.” J'ai prouvé le contraire. Depuis, des milliers de personnes par jour joue à attraper l'effigie de mon zizi.

TOM : Quoi ça ? Vous me reparlez encore de cette histoire de purée ? C'est ça ? Mais c'est pas humain de harceler les gens comme ça ! Vous n'êtes qu'une bête, aucun respect pour le travail des artistes, JE ME CASSE !

Time's up !



Time's up ! contient un sac permettant de transporter le jeu facilement ; un sablier ; des feuilles de marque ; et des cartes, sur lesquelles figurent des noms de personnages célèbres, toutes époques confondues. Le jeu existe en plusieurs versions, bleue, jaune, violette, contenant des personnalités différentes. Time's up family est plus particulièrement destiné aux enfants, les célébrités étant remplacées par des animaux, métiers, objets, verbes. Dans Time's up Academy, il s'agira de romans, films, séries TV, etc.

UNE PHRASE, UN MOT, UN GESTE

Le jeu se déroule en trois manches. En début de partie, les joueurs se répartissent en équipes. 40 cartes sont ensuite piochées.

Durant la première manche, chaque joueur, à tour de rôle, prend le paquet des 40 cartes et tente de faire deviner à ses coéquipiers un maximum de personnalités, en parlant librement. L'orateur est obligé de faire deviner une carte avant de passer à la suivante. Les cartes devinées sont conservées. Au bout d'une minute, le reste du paquet est transmis aux adversaires qui jouent à leur tour. On procède ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été trouvées. En fin de manche, chaque carte rapporte un point à l'équipe qui la détient.

Durant la deuxième manche, on reprend les 40 cartes. Le principe est le même à ceci près qu'une person-

nalité ne peut être décrite que par un seul mot et que l'orateur a cette fois le droit de passer. Un nouveau décompte de points est effectué en fin de manche.

Enfin, une fois remélangées, les 40 mêmes personnages sont à découvrir mais, cette fois, en mimant. Un dernier décompte de points clôture la manche. L'équipe ayant alors cumulé le plus de points est déclarée victorieuse.

NAPOLEON ! AH NON, RINTINTIN !

En faisant deviner des célébrités sous la contrainte d'une durée limitée d'une minute, on aura peu le temps de réfléchir, mais plutôt de stresser. Les descriptions et les propositions dérapent souvent, pour créer un spectacle de grosse rigolade, aussi distrayant pour l'équipe active que les autres joueurs. Surtout au moment des mimes où un geste équivoque engendrera les suggestions les plus délirantes !

Mais, la bonne idée du jeu tient surtout dans la recherche des mêmes personnalités d'une manche à l'autre. De ce fait, si la première partie du jeu demandera un peu de répondant culturel, les deuxième et troisième phases joueront sur la mémoire et la vivacité d'esprit des joueurs. On utilisera des associations d'idées sur la base des propos précédents. Gendarme - Louis de Finès ; Travaux - Hercule, etc. Mais, les mots choisis ne seront pas toujours aussi évidents ou pourront correspondre à plusieurs personnages, à la fois. Parfois aussi, on fera découvrir un personnage, de façon aussi amusante qu'efficace, grâce à une énorme bêtise, évoquée en première manche !

HILARANT

Jouer à time's up, c'est s'esclaffer, crier, faire des bonds, gesticuler, débiter bonnes réponses et grosses bêtises. C'est surtout s'amuser sans complexe et se tordre de rire à chaque voyage ! Youhooooo !

Petits meurtres et faits divers

Chronique initiale parue dans *PLATO MAGAZINE*



CEST DU LOURD !

Le jeu se compose principalement de sept livres épais : un pour l'inspecteur, le greffier et pour chacun des suspects : quatre innocents et un coupable. Vous pourrez sans risque mettre les livres entre les mains de joueurs peu précautionneux : c'est du costaud. Par contre, avec le temps, les bords des tranches auront tendance à blanchir, permettant au tricheur de les distinguer. Toutefois, on se rendra vite compte que, dans ce jeu, l'intérêt n'est pas de gagner à tout prix, mais bien de partager du bon temps ensemble.

LA CLARTE DANS LA CONFUSION

La partie va se dérouler au cours d'autant de manches qu'il y a de joueurs. Au cours de chaque manche, chaque joueur va incarner un personnage : inspecteur, innocent, coupable ou greffier. Une affaire, expliquant les circonstances du drame est d'abord choisie par l'inspecteur. Un rôle décrivant son implication dans l'histoire est attribué à chaque suspect. Dans leur livre, à la page de l'affaire choisie, tous les innocents détiennent deux listes de mots identiques, en rap-

port avec le thème de l'enquête. De son côté, le coupable possède deux listes de mots approchants. Au départ, innocents et inspecteur ne savent pas qui est le coupable.

Un flûtiste envoie des boules de papier sur le chef d'orchestre.

Durant un premier tour de table, l'inspecteur écoute l'alibi de tous les suspects, les uns après les autres : chacun dispose alors d'une minute pour inventer un alibi, exposer sa défense ou même raconter sa vie, tout en plaçant incognito les trois mots de sa première liste. Le but de l'inspecteur est de parvenir à distinguer le coupable, qui n'a pas les mêmes mots que les autres. Pour brouiller les pistes, celui-ci doit essayer de capter et d'incorporer dans son alibi les mots des innocents. Ces derniers, un peu complices, doivent s'approprier les mots du coupable, pour créer la confusion. Quant au greffier, il joue le rôle d'arbitre, sait qui est qui, connaît les mots, compte les points et gère les temps de jeu. Enfin, l'inspecteur peut demander un second tour de table s'il n'a pas de certitude. Les suspects doivent alors placer les mots de leur seconde liste mais en trente secondes.

S'en suit une phase de vote où suspects et greffier parient sur le fait que l'inspecteur trouvera ou non le coupable. Des points sont alors attribués pour récompenser l'inspecteur démasquant le coupable, l'innocent accusé à tort, le coupable innocenté et les paris judicieux.

POILADES

Le jeu fait la part belle à l'éloquence et l'imagination. Toutefois, le cas est assez rare où le joueur exprime un vrai blocage, ne pouvant aligner le moindre mot. Car les rôles endossés et les mots qui ont rapport avec l'enquête aident à improviser un alibi. En outre, grâce aux enquêtes complètement loufoques, les joueurs provoqueront sans peine l'hilarité générale s'ils ont la volonté d'étoffer un peu leur personnage. De son côté, le greffier-arbitre ne sera pas le dernier à se distraire, se délectant à suivre le cheminement de pensée de chacun, tout en connaissant l'identité et les mots de tous. Au niveau de difficulté, le coupable sera d'autant plus souvent démasqué que le nombre de joueurs sera faible. Mais, cela est presque secondaire, tant l'ambiance prime. *Petits meurtres & faits divers* est un jeu étonnamment grand public. On y fera un peu de théâtre, le trac en moins. On rira surtout beaucoup sans pour cela devoir être un orateur hors pair. Et avec 241 affaires distinctes, le jeu se renouvellera naturellement, au gré de l'imagination des joueurs.

Cyrano



LE BEAU CYRANO

Dans sa boîte de taille moyenne, Cyrano pèse étonnamment lourd. C'est que le jeu renferme un épais bloc de papier, des crayons, des cartes souples, d'autres cartonnées, prévues pour tenir sur un socle, et un petit présentoir en carton, à monter soi-même. Le tout est bien illustré, très coloré et fort agréable à regarder. Alors, on joue ?

FINESSE ET ANDOUILLETTE

Dans Cyrano, les joueurs vont s'essayer à l'écriture de poèmes, en vers. Le principe est simple. À chaque tour de jeu, trois cartes sont piochées au hasard et insérées dans le présentoir, afin de rester bien en vue de tous les joueurs. Une des cartes fixe un thème (l'alcool, l'apocalypse, un baiser, les vacances, etc.). Sur les deux autres cartes figure une rime sous la forme d'une terminaison de mot (-ette, -able, -eur...). À partir de ces trois éléments, les joueurs vont devoir écrire un quatrain, c'est à dire un poème en quatre vers, mais de

façon bien plus détendue que les vrais poètes. Ainsi, peu importe que les rimes soient plates, croisées, embrassées ou flignoutes. Il faudra simplement que deux vers se terminent phonétiquement par une des rimes imposées et que les deux autres s'achèvent par la seconde rime. La longueur des lignes est également laissée libre et les fautes d'orthographe ne sont pas sanctionnées.

Si le jeu incite à respecter le thème fixé au départ, les textes hors sujets pourront aussi rapporter des points. "L'apocalypse familiale" en est un bon exemple : Comment s'aimer, Alors que tu n'es pas rentable ? Comment garder mémé, Alors que je ne suis pas comptable ?...

Quand tout le monde a terminé d'écrire, chacun déclame alors son poème, en lui donnant un titre. Originalité oblige, un mot situé en fin de vers fera gagner un point à son auteur, si ce mot n'a pas été repris dans un autre poème. Une fois toutes les oeuvres lues et les points récoltés, les joueurs vont ensuite élire secrètement leur poème pré-

fééré. Chacun remporte alors autant de points que le nombre de voix portées sur le texte choisi. Si je vote, par exemple, pour le poème de Stéphane et que ce dernier recueille trois voix, je gagnerai trois points. Au final, le système de score est fait pour favoriser le joueur progressant conjointement grâce à l'originalité des rimes et à aux votes effectués pour désigner les meilleures oeuvres.

A LA FIN DE L'ENVOI JE TOUCHE

Cyrano est un jeu d'ambiance engendrant de bonnes parties de rires, tout en alternant avec des phases d'écriture studieuse. Les contraintes littéraires liées à la création d'un poème étant allégées, le jeu ne se destine pas aux seuls virtuoses de la plume. L'inspiration prévalant généralement sur le style, les poèmes simples sauront se faire appréciés autant que les plus élaborés. Malgré cela, il faudra accepter que certains joueurs n'écrivent la moindre ligne, bloqués par la page blanche. C'est ainsi. Pour les autres, le jeu révélera un plaisir fin, aux saveurs variées.

On cherchera d'abord à se rendre drôle. Déclamer son poème et finir par une bonne chute aura un effet théâtral comique garanti, renforcé par les rimes ponctuant chaque vers. Le titre donné au poème renforcera également l'ambiance.

À défaut d’êtres drôles, certains poèmes évoqueront sérieusement des sentiments tels que la nostalgie, la colère, l’amour, etc. Et, pour peu qu’elles soient bien tournées, ces petites oeuvres provoqueront parfois l’admiration de l’auditoire. Voilà un effet rarement rendu dans un jeu ! Si cela ne suffisait pas, les plus inspirés par l’esprit de Cyrano envisageront même de glisser un mot discret à la seule attention de la belle demoiselle assise au bout de la table et convoitée en secret...

ON TROUVE LES MOTS QUAND ON MONTE A L’ASSAUT

Cyrano est un jeu unique faisant la part belle à la finesse, l’humour, l’imagination et au plaisir d’écrire. Il ne nécessite pas de réunir des gens de même niveau d’instruction, ni des personnes forcément à l’aise à l’écrit. Car, si l’inspiration fait défaut, un poème à la noix de coco vous tirera toujours d’affaire. De plus, chaque carte Rime est accompagnée de suggestions de mots. S’ils ne rapporteront pas de points, ces mots pourront vous éviter le coup de la panne.

Ecrire un poème, en y mettant nécessairement de soi, donnera parfois aux joueurs l’occasion de se découvrir sous un angle nouveau. On en viendra à conserver les brouillons des uns et des autres et leurs petites perles, afin de feuilleter le tout, longtemps après, avec délice. La boîte de jeu deviendra alors une jolie boîte à souvenirs, avec des bouts d’amis dedans.



LE FUMISTE

Ce n’était qu’un fumiste.
Il les rendait toutes tristes.
Et, dans le blanc de ses yeux,
reflétait une âme de boeuf.

ERRANCE

Tel un chien errant, triste,
Parcourant un monde sans voeux,
Je criai ma haine, anarchiste,
Brisant les rêves des gens heureux.

DOUX SOUVENIR

Quand je te regarde, mémé,
Je me souviens de toi, adorable
À l’époque, tu avais de beaux nénés.
Aujourd’hui, je préfère coucher à l’étable.

LE BAL DES SORCIERS

Son visage était recouvert d’épines.
Il ressemblait, comme deux gouttes d’eau,
À celle que l’on surnomme “Martine”,
Une coutumière des soirées disco.

RÈGLE DE BASE

Au moment d’arracher ta culotte, fripouille,
Il me fallut éviter un écueil :
Ne pas prendre l’élastique dans l’oeil,
Pour mieux te couvrir de papouilles.

ARRÊTE TES SALADES

Ne sois pas tétue,
Tends-moi tes lèvres, que je dévore,
Entre tes dents au fluor,
Ce gros bout de laitue !

PEINE PERDUE

La fin des temps est entamée.
De fuir, personne n’est capable,
Les quatres cavaliers sont arimés.
Et, sûr, ils nous tomberont sur le râble.



Konito?



La boîte de Konito ? contient un petit sac où tiennent tous les éléments de jeu : sablier, pions, cartes, pièces du plateau à assembler, façon puzzle. C'est mimi, ça ne prend pas de place et c'est fait pour s'emporter partout ! Yeah !

EN VOITURE...

Le principe du jeu est simple : sur les cartes figurent des citations diverses : expressions, proverbes, paroles de chansons, etc. Un joueur va lire le début des expressions et ses co-équipiers vont devoir en deviner la fin. Le lecteur pourra les aider en parlant, chantant, mimant et en indiquant la catégorie recherchée (livres, cinéma, sports, usuel, etc.). Seules interdictions : ne pas traduire les mots, ni utiliser des mots de même racine. Tout cela, en un temps limité et en cherchant à faire deviner un maximum d'expressions.

Avant de commencer à jouer, on assemble librement les pièces de la piste de jeu, selon le temps que l'on souhaite accorder à la partie. Plus le parcours sera long, plus durera la partie. Chaque équipe pose son pion sur la première case du plateau. À chacun son tour, un joueur tire des cartes de la même couleur que la case où se situe le pion de son équipe : vert, orange, ou rouge. Les cartes vertes contien-

ent trois expressions à trouver, quatre pour les cartes oranges et cinq pour les rouges. Le joueur a une minute pour faire deviner un maximum d'expressions contenues sur les cartes piochées. Mais attention : pour valider une carte, il faut que toutes les citations soient trouvées. Si l'on passe sur l'une d'elles, la carte est défaussée. Après une minute, on compte les cartes validées et l'équipe avance son pion d'autant de cases. La première équipe à atteindre la dernière case du plateau remporte la partie.

Avec ceci, des défis obligent parfois à jouer avec des gages ou donnent des avantages. Par exemple, précéder ses réponses par "C'est facile, ça, je le sais" ; ou parler avec un doigt dans la bouche, etc.

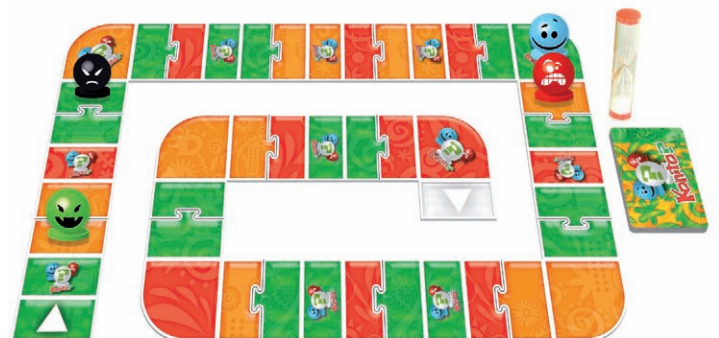
...SIMONE !

En mélangeant culture et rapidité, Konito ? obtient un résultat détonnant où fusent bonnes réponses et dérapages incontrôlés. Ainsi, sous la pression du temps, les joueurs provoqueront l'hilarité générale. Certaines expressions inciteront à l'humour (Femme dans le fossé... J'y trouve même un goût de... Le matin, j'ai la...). D'autres, plus banales, demanderont un effort de description de la part du lecteur (L'arbre et le... Demain matin, je fais...). Le mélange donnera rythme et variété au jeu.

Dans l'ensemble, les ados incultes d'aujourd'hui, à frange ou à crête, auront du mal à suivre. Mais, même dans ce cas, manquer de références culturelles pourra avoir un effet comique. C'est ainsi qu'au moment d'achever l'expression La maladie... (d'amour), deux jeunes gens s'écrièrent en chœur : Creutzfeldt Jakob !

DU RIRE A GOGO

Konito ? est un jeu où l'on rit beaucoup, pour peu d'avoir franchi les 20-30 ans et d'avoir un minimum de culture du quotidien. Certains défis apportent du piquant au jeu, quand beaucoup sont assez fades (faire reculer les autres, begayer, expressions lues à l'envers...). Selon les goûts, on s'amusera tout aussi bien sans. Il faut aussi noter que la durée de vie du jeu paraîtra limitée, à l'allure où les cartes sont piochées. Mais, Konito ? est tellement simple, grand public et distrayant qu'on passera sur ce défaut, en vue d'attirer les néophytes au jeu ou d'y revenir après une légère période d'oubli. Enfin, si les parties valent surtout à partir de quatre joueurs, la règle fonctionne assez bien à trois. En un mot : avec konito ? vous atteindrez des...



Infarkt



Infarkt, c'est d'abord une lourde boîte : pions, cartes, plateau représentant les lieux d'une ville, et cinq plateaux individuels résumant l'état de santé de chaque joueur, à travers six échelles de valeur (cholestérol, tension, obésité, dépression, diabète, cancer). L'iconographie est très claire, avec recours au texte pour les titres de cartes seulement. Titres en anglais, comme la règle, mais rien d'insurmontable pour qui maîtrise un peu la langue.

VOUS ETES CAUSTIQUE !

Mais Infarkt, c'est surtout un thème des plus grinçants. En effet, le but du jeu consiste à rester le dernier en vie, quand vos voisins seront morts de maladies diverses. Les y aider sera évidemment au programme.

En début de tour, on pioche des cartes Événement. À tour de rôle, chacun en choisit une, qui fera varier ses compteurs de santé. La carte Vacances, par exemple, diminuera le stress, mais augmentera cholestérol et obésité. Ceci fait, les joueurs posent leurs trois pions sur les cases du plateau et en appliquent l'effet : • bureau : gagner de l'argent et du stress • pharmacie : acheter une carte Médicament • salle de fitness : perdre du poids, du stress et de l'argent • supermarché : acheter une ou deux cartes Bien • Marché aux puces : échanger des cartes de sa main avec celles placées face visible sur le plateau • chez soi : perdre du stress et se faire un bon repas ou inviter ses voisins de table à faire

la fête. Dans ces deux derniers cas, il s'agira d'associer deux cartes Bien de types différents (boisson, plat, tabac), d'en profiter soi (repas solo) ou de les faire subir à ses voisins (fête). Les cartes vertes ont un effet bénéfique sur la santé (salade verte, eau minérale...), tandis que les rouges et marrons sont à éviter (bière, hamburger, tabac, etc.). En fin de tour, les maladies ayant atteint des seuils élevés s'aggraveront un peu plus. Dernier point : pour varier le plaisir d'une partie à l'autre, des tuiles permettent d'ajouter de nouveaux lieux à visiter (bar, rendez-vous galant...).

C'EST LA VIE !

Infarkt n'est pas vraiment un jeu d'ambiance comme ceux présentés dans ce numéro. Mais, il s'en rapproche par son thème ironique, engendrant des situations très drôles. Chaque action, chaque carte est inspirée par notre quotidien. Travailler déprimera, fumer donnera bon temps et cancer, il faudra payer les frais d'enterrement d'un joueur venant de décéder (sous peine de déprimer). L'organisation de fête entre voisins poussera l'ironie à l'extrême. On les invitera à

fumer, boire alcoolisé et manger gras, afin que leur état de santé empire. Pour exemple, on se souvient encore d'un fameux repas constitué de café et de cigarettes ! Entre prise de médicaments, préparation de menus diététiques ou d'orgies à base de Whisky et de Schnitzel, le jeu consistera à prendre de court vos adversaires et les inviter au plus vite chez vous. Peut-être s'occuperont-ils ensuite à se soigner. Mais, même en agissant ainsi, il restera difficile d'établir un plan sûr dans le chaos ambiant et les attaques venant de toutes parts. C'est ainsi qu'un joueur au seuil de la mort choisit de ne pas se soigner, mais d'organiser une ultime fête et d'emporter avec lui ses voisins !

Infarkt est un jeu dit "à la c..." qui détendra les gens se laissant porter par le thème et déplaira aux joueurs ne jugeant que la mécanique de jeu. On y jouera de temps en temps, sans en faire forcément trois parties d'affilé. Et, de préférence à quatre ou cinq joueurs, pour que la sauce prenne. Certains jugeront l'idée de mauvais goût. Mais, finalement, le jeu ne se moquerait-il pas de nos vies en recherche de sens, dépensées en nocives futilités ?

LudNord

festival du jeu et de la création
4ème édition

Samedi 10 mars

10h - 22h suivi d'un Off

Dimanche 11 mars

10h - 19h

Fort de Mons

Mons en Baroeul

Entrée: 2€

gratuit -10 ans

www.ludinord.fr



plato



JEUX DE TRAVERSE

BAZAR
DU BIZARRE



méo
depuis 1928



BNP PARIBAS

La banque et l'assurance d'un monde qui change

Transpole

Mons
en Baroeul