

plato

31

Sur la page suivante
de ce PDF, vous allez découvrir
une chronique de jeu initialement
publiée dans le **numéro 31**
(avril-mai 2010)
de **Plato magazine**.



Visitez notre site pour plus d'informations :
www.plato-magazine.com



BIMESTRIEL • AVRIL - MAI 10 • FR/BE 7,5 € • CH 8,5 € • CA 9,5 €

Les jeux en images

Les lettres ont la cote

Vasco de Gama



un jeu créé
par Klaus Teuber

EN CADEAU DANS CE NUMÉRO
UNE CARTE EXCLUSIVE
NÉFERTITI
LA BARQUE SOLAIRE



CATANE

la nouvelle édition
sans les colons



Un robot, et au lit!

www.asmodee.com

Asmodee a eu l'excellente idée de reprendre dans sa gamme Kangourou ce jeu abstrait initialement diffusé confidentiellement par Japan brand et Kawasaki factory.

Le matériel se trouve réduit à sa plus simple expression : quelques pions en plastique, un plateau de jeu en carton léger, et le livret de règles. Certains regretteront la légèreté du matériel proposé, mais le rapport qualité/prix dans ce petit format est excellent et les joueurs nomades se réjouiront de pouvoir l'emporter partout.



Venons-en au jeu : simple à apprendre mais difficile à maîtriser. À son tour un joueur pose un pion sur le plateau de jeu, remplit sa main, ou fait avancer un robot.

Pour avancer, un robot doit pouvoir consommer des pions : le robot blanc consomme des pions blancs, le noir des noirs, et le rouge des pions des deux couleurs. Dès qu'un joueur épuise la réserve de pions d'une couleur (blanc ou noir), le jeu s'arrête et le gagnant est celui qui a deux robots ou plus dans sa moitié du plateau de jeu.

Au premier abord, cela semble facile, mais après quelques coups il devient évident qu'il va falloir bien réfléchir et anticiper en permanence plusieurs coups pour être en mesure de gagner : il n'y a aucune place pour la chance dans ce jeu à information parfaite. Robotory est un jeu riche qui reviendra de nombreuses fois sur la table de jeu avant d'en avoir fait le tour.

ERIC HANUISE

LE PLUS ÉCOLO

Le vert est dans le fruit

L'écologie est à la mode. On en parle partout. La preuve? On en parle ici!

Les éditeurs de jeux n'échappent pas à cette vague, par conviction, opportunisme, ou les deux.

Certains recyclent du matériel, comme Harald Mücke qui rachète le stock de pièces d'un jeu mal vendu, Giganten (publié chez Kosmos en 1999), et a proposé un concours pour les utiliser. Voilà un bel exemple de décroissance : créer à partir d'un stock voué à la benne ou à être brûlé. Oui, le plastique, ça pollue mais ça crée de l'électricité si on le brûle ou des jeux si on a des idées. Alors que son ancêtre accumulait tous les critères du jeu allemand (un jeu de gestion composé de plusieurs tours comportant neuf phases...), Schwarzes Gold, de Bernhard Weber, vise un public très familial avec des lancers de dés en pagaille durant une première phase de pose de pétrole, derrick et camion, suivie d'une phase rapide de revenus, le tout en trente petites minutes. Comme si cela ne suffisait pas, un plateau recto-verso et six variantes permettent de renouveler le plaisir. Faire plusieurs parties du même jeu ou presque à l'ère du changement permanent... C'est quasiment une insulte au consumérisme, nom de nom! Et ce n'est pas tout, le stock



semble tellement conséquent que Namibia, de Brian Robson, devrait naître cette année avec les mêmes pièces.

D'autres parlent du recyclage, comme Nathan, avec des jeux éducatifs, ou plutôt destinés à être utilisés dans un cadre éducatif. En effet, on imagine mal une boîte éduquer des enfants mais davantage un adulte se servir d'un jeu pour construire un contenu à visée éducative. En ce sens, Trier pour la Planète, de Lucienne Brive, remplit

son rôle, permettant d'aborder la question des déchets, de leur traitement, de leur tri, à partir de 4 ans. Cependant on peut regretter qu'un jeu abordant cette thématique soit produit en Chine sans recours à l'écoconception. Entre la leçon et l'action...

On voit enfin des spécialistes de la question poser le débat sous l'angle de l'écologie politique. Exit les petites fleurs et les papillons, bienvenue à la conférence internationale sur le climat. Andrea Meyer travaille pour le ministère fédéral allemand de l'écologie. Elle sait bien que les actions citoyennes, bien qu'indispensables, ne pèsent pas lourd face aux volontés étatiques. D'emblée, avec son petit



jeu de combinaison de cartes et de connaissance à la top trumps, elle ne cherche pas à créer une ambiance bucolique mais à singer les discussions de couloirs et les stratégies d'alliances qui ont fait et plutôt défait la conférence de Copenhague, les mauvais élèves concentrant toute l'attention, et le pouvoir de décision. Le résultat est cruel, cinglant, crédible et dérangeant. On change de planète? Pas gagné! 🌀

