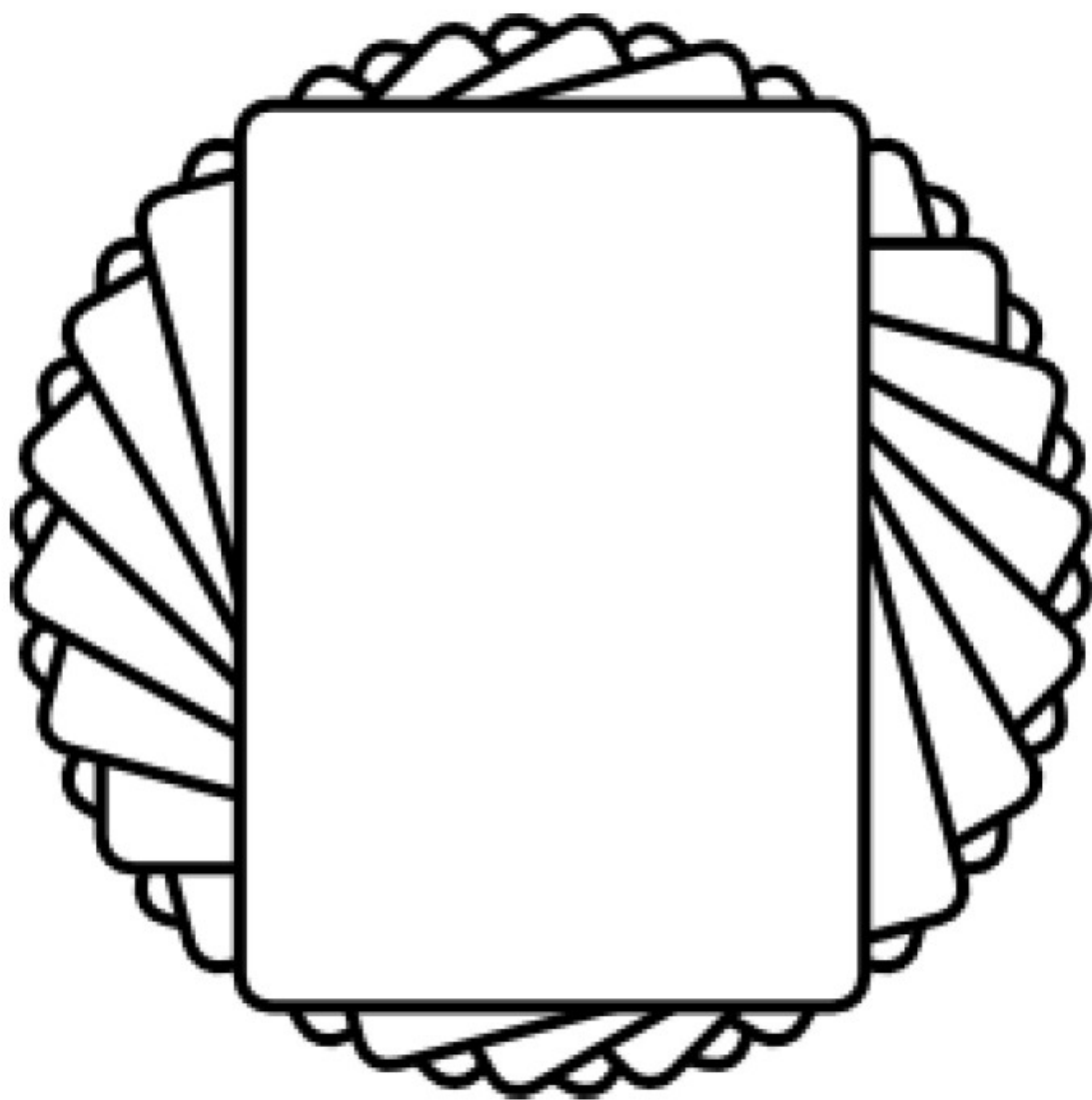


Femtivå



From Scott Huntington

AUANT-PROPOS

En tant que quelqu'un qui s'est relativement récemment lancé dans le hobby des jeux de société, je ressens encore ces moments d'émerveillement face au design ; ces éclairs de lucidité quand une astuce d'un concepteur de jeu, une approche innovante ou fraîche du scoring, du mouvement, de l'utilisation de dés ou de cartes devient apparente. Ce sentiment n'est pas sans rappeler la résolution d'une énigme de mots croisés cryptiques ou la compréhension d'un jeu de mots difficile. En tant que concepteur de jeux en herbe, ces moments peuvent parfois être teintés de jalousie, une pensée auto-flagellante de "Pourquoi je n'y ai pas pensé ?" survient inévitablement alors que j'admire comment les rouages des règles s'emboîtent parfaitement. Une légère paranoïa s'installe également ; une notion (probablement erronée) que je ne peux secouer est que le nombre d'idées innovantes disponibles pour les jeux de cartes et de plateau est fini, et chaque tour ingénieux non inventé par moi-même est un de moins dans le mystérieux réservoir à pêcher.

Néanmoins, l'innovation engendre l'innovation, et beaucoup des designs les plus élégants d'aujourd'hui sont des améliorations et des raffinements de jeux que je serais trop jeune pour me souvenir. Bien que je ne puisse pas prétendre être trop jeune pour *MAGIC : THE GATHERING* (je peux prétendre me souvenir d'avoir été submergé par tout ce qui était plus compliqué qu'*UNO* à l'époque), la méthode de draft de cartes utilisée par les joueurs de tournoi pour garantir des decks de cartes équitables a depuis été employée par l'un des jeux les plus réussis des 5 dernières années, *7 WONDERS*. C'est aussi ainsi que j'ai été introduit au mécanisme de draft de cartes, où chaque joueur reçoit une main de cartes, en sélectionne une, puis passe le reste au joueur à sa gauche, continuant ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à passer. Le sentiment de justice, sans parler de la communauté, généré par le fait de passer des cartes les uns aux autres est frais et excitant pour les fans de jeux de cartes habitués, disons, au *500*, à l'*EUCHRE* ou au *WHIST*, qui sont tous des variations sur un thème. Et bien que tous ces jeux soient des passe-temps dignes et divertissants, leur public vieillit, tout comme la pertinence d'un jeu de cartes standard (malgré le fait que la plupart des gens en possèdent un). D'un point de vue de concepteur, cela a du sens : pourquoi créer un système de jeu qui ne nécessite aucun achat de la part du consommateur ? L'information à l'ère d'Internet haut débit sans interruption est inévitablement gratuite, et ce n'est rien d'autre qu'une information qu'un jeu. Il semble presque dommage de voir ces innovations modernes ne pas prendre forme dans un jeu de cartes traditionnel, et c'est là qu'est née l'idée de ce livret, *Femtitvâ*. Le "reverse-engineering" qui a lieu ici est mon idée, mais les principaux rouages derrière chaque ensemble de règles sont calqués sur un jeu de société préexistant. Utilisez ces jeux comme vous le souhaitez ; comme une manière subreptice d'introduire votre famille aux jeux modernes avec des cartes familières et non menaçantes, comme une façon de voir si vous aimez l'idée derrière un mécanisme de jeu, ou même comme une inspiration pour vos propres idées de jeux. Amusez-vous bien. SH

TABLE DES MATIÈRES

1. Industrie
2. Cour
3. Traître
4. Effraction
5. Serpent Noir
6. Marteau-Piqueur
7. H.O.D.
8. Virus
9. Paparazzi
10. Hache

1. INDUSTRIE

Un jeu de cartes immensément populaire, et l'un de ceux loués pour sa profondeur stratégique et ses options, est RACE FOR THE GALAXY, de Tom Lehmann. Bien que le jeu ait de nombreuses innovations intéressantes, celle qui a retenu mon attention était l'idée que les cartes dans ce jeu ont plusieurs fonctions ; elles peuvent être dépensées comme de l'argent, posées sur la table comme améliorations du tableau du joueur, ou même retournées face cachée comme ressources. Race for the Galaxy est un jeu d'entrée de niveau supérieur, et une iconographie complexe peut effrayer les nouveaux joueurs. En effet, la complexité de chaque carte serait impossible à répliquer dans un jeu de seulement valets et numéros, donc ici, dans INDUSTRIE, un jeu sur la construction rapide d'une ville, seule la décision de quelle fonction d'une carte employer est explorée. Le jeu utilise ce qu'on appelle une boucle de rétroaction positive ; les coups intelligents précoces sont récompensés, et le jeu prend de l'ampleur au fur et à mesure.

MISE EN PLACE : Distribuez à chaque joueur 3 cartes et créez une pile de tirage avec les cartes restantes. Dans INDUSTRIE, chaque couleur est associée à un pseudonyme de bâtiment ; les piques sont des bureaux, les carreaux sont des usines, les cœurs sont des logements et les trèfles sont des banques. De la pile de tirage, donnez à chaque joueur un bureau aléatoire (n'importe quelle carte de pique) et une usine (n'importe quelle carte de carreau) qu'ils doivent placer face visible devant eux (ce sont les deux premiers bâtiments de la Ville d'un joueur). La valeur sur ces cartes face visible est sans importance, seul le symbole compte.

LE TOUR : Le jeu se déroule en tours, en commençant par le plus jeune. Si possible, un joueur peut, lors de son tour, payer pour jouer des cartes face visible devant lui, dans sa Ville. Dans ce jeu, les cartes peuvent être défaussées comme de l'argent, ou jouées (construites) comme des bâtiments. Les joueurs ne peuvent construire que jusqu'à autant de bâtiments qu'ils ont d'usines (au début du jeu, c'est 1) et chaque bâtiment a un coût de base de 10 \$ (ce sera 1 \$ de moins pour chaque Banque jouée). Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer, il peut passer. À la fin du tour d'un joueur, il pioche des cartes de la pile égales au nombre de bureaux qu'il a construits (au début du jeu, 1). Les logements n'ont pas de fonction spéciale, mais valent le double de points à la fin du jeu (voir le tableau à la page suivante pour référence) :

Couleur	Nom	Effet	Points
♥	Logements	-	2
♠	Bureaux	La limite de tirage est égale au nombre de bureaux	1
♣	Banques	Le coût de construction est de 10 \$ - nombre de banques	1
♦	Usines	La limite de construction est égale au nombre d'usines	1

DÉPENSER : Pour utiliser les cartes comme monnaie, défaussez la carte dans la pile de défausse et utilisez sa valeur numérique. Les As valent 1 \$ dans ce jeu, les 7 valent 7 \$, etc. Les figures valent toutes 10 \$. Les joueurs peuvent dépenser n'importe quel nombre de cartes pour construire : par exemple, un 3 et un 7 est un coup valide, tout comme une seule Dame. Souvent, un joueur devra surpayer pour un bâtiment (par exemple, 6 et 7), ce qui est autorisé, bien qu'aucun change ne soit rendu. Construire des usines et des banques peut assurer des coups futurs plus efficaces.

Exemple de Tour : Le joueur X a trois bureaux, deux banques et deux usines. Il a en main ♦R, ♥7, ♠9 et 4. Il dépense son ♦R et ♠9 pour 19 \$, et peut placer deux bâtiments, car il possède deux usines. Comme il a également construit deux banques, le coût de chaque bâtiment est actuellement de 8 \$. Il construit le 4, sa troisième banque. Maintenant, le coût de chaque bâtiment est de 7 \$. Il construit le ♥7 bloc de logements, et pioche trois cartes (car il a trois bureaux) pour terminer son tour.

FIN DE JEU : Quand un joueur pioche la dernière carte de la pile de tirage, le jeu se termine. Les points sont attribués pour chaque bâtiment construit comme indiqué dans le tableau ci-dessus, et un bonus de 5 points est accordé pour avoir la majorité de bâtiments dans une couleur. En cas d'égalité, aucun bonus n'est accordé.

EXEMPLE DE SCORING : Dans un jeu à 2 joueurs, les joueurs X et Y ont les bâtiments suivants dans leurs villes à la fin du jeu :

Les logements rapportent double, donc le joueur X obtient 8 points pour les logements, et le joueur Y obtient 6. Comme le joueur X a plus de logements, il obtient également le bonus de 5 points, tandis que le joueur Y obtient 5 points chacun pour avoir plus de bureaux et d'usines. Personne n'a plus de banques, donc le bonus n'est accordé à aucun joueur. Le joueur Y gagne 25 à 20.

	Joueur X	Joueur Y
Logements	4 (8) (+5)	3 (6)
Bureaux	2	3 (+5)
Banques	3	3
Usines	2	3 (+5)
Total	20	25

2. COUR

Le jeu parodié par COUR, 7 WONDERS, est conçu par Antoine Bauza, et est lui-même une réinvention astucieuse d'un élément de MAGIC : THE GATHERING de Richard Garfield. En fait, j'ai même emprunté des éléments pour COUR à un jeu ultérieur de Phil Walker-Harding appelé SUSHI GO, qui est une version simplifiée de 7 WONDERS. Comme je l'ai expliqué dans l'avant-propos, le draft de cartes est quelque chose que l'on voit souvent dans les jeux de cartes à collectionner ou les jeux de société modernes, mais qui n'a (à ma connaissance) jamais été rétroactivement appliqué à un jeu de cartes standard. Les jeux de cartes à collectionner sont tristement célèbres pour avoir des milliers de cartes différentes avec des capacités et des effets spéciaux différents ; COUR réduit cette complexité, mais offre toujours quelques options intéressantes pour le scoring. Les joueurs courtisent les divers nobles alors qu'ils traversent une ville médiévale, les incitant à rejoindre leur cour. Le joueur avec les combinaisons les plus intéressantes de personnes dans sa cour sortira vainqueur à la fin du jeu.

MISE EN PLACE : Mélangez le jeu et, en fonction du nombre de joueurs, distribuez le nombre de cartes suivant à chaque joueur (les cartes restantes sont mises de côté) :

LE TOUR : Chaque joueur participe à chaque tour. Les joueurs choisissent chacun une carte de leur main à jouer, face visible, devant eux, et révèlent ensuite leur choix simultanément. Ensuite, chaque joueur donne les cartes restantes de sa main au joueur à sa gauche. Avec les nouvelles mains, les joueurs choisissent une deuxième carte à jouer sur la table. Cela continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à passer. Le scoring suit, après quoi toutes les cartes sont collectées, mélangées avec le reste du jeu, et une nouvelle main est distribuée. Trois manches sont jouées, et celui qui a le score final le plus élevé est le gagnant.

Joueurs	Cartes
2	9
3	8
4	7

LES JOKERS : Si un joueur joue un joker devant lui, il peut plus tard utiliser le joker pour jouer deux cartes de sa main, au lieu d'une. Le joker retourne dans sa main avant d'être passé au joueur suivant.

POSER LES NOBLES : Si un joueur joue une carte figure, elle est placée devant lui. Si un joueur joue une deuxième carte figure, elle doit former un couple avec la première carte figure, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas avoir deux demi-couples ou plus dans votre cour.

SCORING : À la fin de la manche, les cartes marquent de différentes manières. Les couples de cartes figures marquent en fonction de la combinaison. Un couple de rois, de dames ou de valets ne marque pas, ni les cartes figures seules. Les As marquent plus si le joueur en a moins (bien que n'avoir aucun As ne marque toujours rien). Les joueurs peuvent également marquer 5 points pour avoir le total de points le plus élevé par couleur. Seules les cartes de 2 à 10 de chaque couleur comptent pour ce total. Voir le tableau pour le scoring :

Notez le score de chaque joueur sur une feuille de papier. En cas d'égalité concernant le total de points le plus élevé par couleur, partagez les points également entre les joueurs à égalité, en écartant tout reste.

Cartes	Nom	Points
Roi et Dame	Mariage	5
Roi et Valet	Intrigue	4
Dame et Valet	Aventure	3
Paire de Rois, Dames ou Valets	Malentendu	0
Un As	Unicum	5
Deux As	Rareté	3
Trois As	Communalité	1
Total de points le plus élevé par couleur (cartes figures et As exclus)	Richesse	5

3. TRÂÎTRE

Werewolf (ou parfois appelé Mafia) a toujours été un jeu fantastique pour moi, et un que j'ai beaucoup joué dans mes premières années universitaires. C'est un jeu de deux équipes, mais aux identités inconnues. C'est un mélange intéressant de concepts de design anciens et nouveaux ; la discussion animée et le bluff générés par Werewolf sont très modernes ; tandis que l'élimination des joueurs et le fait de rester assis deviennent de plus en plus rares avec chaque nouveau design. Un jeu de société immensément populaire (mais long) impliquant des traîtres est Battlestar Galactica, de Corey Konieczka. Il place les joueurs sur un vaisseau spatial, essayant de repousser collectivement les dangers, ce qui serait plus facile s'il n'y avait pas un traître parmi eux. J'ai extrait le système ingénieux de sabotage par carte du jeu, et j'ai imaginé TRÂÎTRE. De manière similaire, mais ici sur Terre, les joueurs doivent réussir cinq missions avec succès ou succomber à la taupe.

MISE EN PLACE : Retirez tous les 10 et les jokers du jeu et créez un jeu d'identité avec les cartes suivantes :

Mélangez les cartes et distribuez-en une à chaque joueur, en retirant les autres cartes entièrement du jeu. Le joueur avec le Joker est le traître. Donnez cinq cartes à chaque joueur.

Joueurs	Cartes
2	10, 10, Joker
3 ou 4	10, 10, 10, Joker

LA MISSION : Le jeu se joue en une série de missions. À son tour, un joueur regarde les deux premières cartes du jeu et en sélectionne une pour déterminer la mission, plaçant l'autre carte face cachée dans la pile de défausse. Si un joueur tire une carte figure (connue sous le nom d'espion), elle est immédiatement défaussée et une nouvelle carte est tirée.

Ensuite, chaque joueur prend une carte et la place face cachée à côté de la mission. Quand toutes les cartes ont été placées, ajoutez-en une face cachée du jeu, mélangez les cartes, et retournez-les. Les cartes correspondant à la couleur de la mission s'ajoutent au total de l'équipe ; les autres cartes soustraient de ce total. Le total doit être égal ou supérieur à la valeur de la carte de mission pour réussir. Si des espions ont été placés, la mission échoue.

ACCUSER : À tout moment, un joueur peut accuser un autre d'être un traître. S'il a raison, l'équipe gagne. Sinon, le traître gagne. S'il n'y avait pas de traître, tout le monde perd. Sinon, le jeu est gagné par l'équipe si elle réussit cinq missions, et gagné par le traître si l'équipe échoue cinq missions.

4. EFFRACTION

Certains des designs les plus prolifiques des dernières décennies proviennent d'équipes de concepteurs. Bruno Faidutti, un auteur français prolifique, et Alan R. Moon (qui réapparaît plus tard dans ce livre) se sont associés en 2005 pour créer un jeu appelé DIAMANT, qui est ensuite apparu sous le nom d'InCAN Gold. Le genre de ce jeu est généralement appelé "Push your Luck", où la chance est atténuée par l'avidité des joueurs pour plus. Pas unlike l'émission de télévision Deal or No Deal, où les joueurs tentent d'obtenir de plus en plus d'argent en ouvrant des malles, certaines pour le bien, d'autres pour le mal, InCAN Gold voit les joueurs retourner des cartes pour rassembler des trésors, certains étant des pièges. Notre version, EFFRACTION, reste fidèle à la formule, alors que les joueurs descendent en rappel dans une banque, mettant la main sur autant d'argent que possible avant d'alerter les gardes.

MISE EN PLACE : Retirez toutes les cartes numérotées de 7 à 10 du jeu. Mélangez le reste et distribuez-les en 3 piles égales (4 si vous jouez à 4 joueurs). Chaque joueur peut regarder 1 pile, puis elles sont mélangées séparément et placées face cachée en piles distinctes. Cela représente les joueurs repérant la banque avant l'effraction.

L'EFFRACTION : Commencez par le plus jeune joueur (et lors des tours suivants, le joueur avec le moins de points) les joueurs retournent une carte du haut de l'une des piles. Si c'est une carte figure (appelée ici garde), elle est laissée au milieu de la table. Sinon, c'est de "l'argent" et elle est placée face visible devant le joueur. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un deuxième garde de la même couleur soit tiré, auquel cas le tour est terminé ; toute personne encore dans la banque à ce moment-là est attrapée et ne reçoit pas d'argent pour le tour.

PARTIR : À tout moment, un joueur peut déclarer qu'il quitte la banque. À ce moment-là, il compte les valeurs des cartes devant lui, et ajoute un point pour chaque carte sur la table, c'est-à-dire ses cartes, les cartes des autres joueurs, et les gardes. Il ne peut plus participer pour le reste du tour.

EXEMPLE DE SCORING : Le joueur X a 3 cartes devant lui, avec une valeur de 4, A, et 3. Ses adversaires ont 7 cartes entre eux, et il y a 2 gardes sur la table. Il déclare qu'il part et note 20 \$: 8 pour les valeurs de ses cartes, et 12 pour le nombre de cartes sur la table.

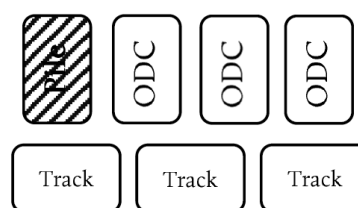
NOUVEAU TOUR : Jouez cinq tours, en mélangeant et en repérant à chaque fois. Le gagnant est celui qui a le plus d'argent total.

5. SERPENT NOIR

Le jeu TICKET TO RIDE, du designer mentionné précédemment Alan R. Moon, est connu de nombreux joueurs, un peu sombremenent, comme un “jeu d’initiation”. Il est facile à comprendre, a un ensemble de règles simple, et une structure de tour non compliquée. En effet, c’est l’un des premiers jeux modernes que j’ai joués, et c’est le jeu qui a commencé ma collection toujours croissante. Il implique de collecter des ensembles de cartes à dépenser pour créer des routes de train le long d’un plateau coloré. Il a été honoré de diverses récompenses, et à juste titre. SERPENT NOIR reprend le cadre solide de TICKET TO RIDE et le réduit à une affaire de 52 cartes. Les joueurs posent toujours des voies, bien que dans un cadre plus abstrait.

MISE EN PLACE : Placez des cartes face visible sur la table en nombre égal au nombre de joueurs. Ces cartes sont appelées les voies. Si l’une de ces cartes est une carte figure, tirez-en une autre. Distribuez trois cartes à chaque joueur. Prenez les trois premières cartes du jeu et placez-les face visible à côté de la pile de tirage. Ce sont les cartes de tirage ouvertes (ODC).

LE TOUR : Chaque joueur peut faire l’une des deux choses suivantes à son tour : tirer ou poser. Lorsqu’il tire, un joueur prend deux cartes (soit parmi les cartes de tirage ouvertes, soit la carte du dessus face cachée du jeu, ou les deux) et les ajoute à sa main. Les cartes prises parmi les cartes de tirage ouvertes sont immédiatement remplacées par une carte du jeu ; c’est-à-dire que les joueurs ont toujours trois cartes de tirage ouvertes parmi lesquelles choisir, même en milieu de tour.



POSER LA VOIE : Au lieu de tirer des cartes, un joueur peut poser des cartes sur l’une des voies, en plaçant chaque carte posée sur la voie dans l’ordre. Les cartes doivent suivre une séquence ascendante ou descendante à partir de la carte sur laquelle elles sont posées, en ignorant la couleur. La séquence ne peut pas changer de direction en milieu de pose. Le joueur reçoit ensuite des points en fonction du nombre de cartes qu’il a posées :

EXEMPLE DE POSE : Il y a une carte voie 7 et une carte voie 4 sur la table. Le joueur X a en main A, 3, 5, 6, 2 et 3. Il a trois options : il peut jouer le 3, le 2, puis l’As sur le 4 pour 5 points ; alternativement, il peut placer les cartes 6 et 5 sur le 7 pour 3 points, ou dans l’ordre inverse sur le 4, également pour 3 points. Notez qu’il ne peut pas jouer les cartes 3, 2 et 3 sur le 4, car cela inverse la direction de la séquence en milieu de jeu. Notez qu’après avoir posé les cartes, seule la dernière carte posée est visible. Le prochain joueur à poser une voie peut aller dans n’importe quelle direction à partir de la carte posée en haut.

Cartes Posées	Points
1	1
2	3
3	5
4+	7

VOIE EN BOUCLE : Les 10 peuvent être joués sur les As et vice-versa lors de la pose de voie. Aller d’un As à 10 est descendant, tandis qu’aller d’un 10 à un As est ascendant.

AIGUILLEURS : Les cartes figures peuvent être utilisées comme jokers pour remplacer n’importe quel nombre, mais elles ne peuvent pas terminer une séquence, c’est-à-dire qu’elles ne peuvent pas être la carte du haut visible sur une voie. N’importe quel nombre peut être utilisé dans une seule pose.

PILE DE TIRAGE : Si la pile de tirage est épuisée, prenez toutes les cartes sous les cartes de voie du haut et mélangez-les, créant une nouvelle pile de tirage. Laissez les cartes de tirage ouvertes comme elles sont.

IMPASSE : Dans certains cas rares, les joueurs peuvent s’être construits dans un coin, et trouver difficile de poser des voies. Si les joueurs sont mutuellement d’accord, vous pouvez tirer de nouvelles voies du jeu, remplaçant les cartes de voie actuelles. Si des cartes tirées sont des cartes figures, remplacez-les.

FIN DE JEU : Le jeu est terminé lorsqu’un joueur a atteint un nombre de points défini. Pour un jeu court, jouez jusqu’à 30 points. Pour un jeu plus long, jouez jusqu’à 40 points.

6. MARTEAU-PIQUEUR

Le genre des jeux de stratégie abstraits est sans aucun doute celui qui a l'histoire la plus riche. Des ensembles anciens de Chess, Checkers, Go, ShOGi, et MANCala sont encore découverts par les archéologues, rendant simultanément difficile la détermination d'une date de création, et prouvant l'importance des jeux de société à travers les âges. Les jeux abstraits ont tendance à avoir un ensemble de followers très dévoués : les joueurs peuvent consacrer toute leur vie à un jeu, et dans certaines parties de l'Europe de l'Est, les joueurs d'échecs sont des célébrités, décrochant des contrats publicitaires lucratifs et étant suivis par les paparazzi. Cependant, de nouveaux jeux abstraits, comme Hey, That's My Fish, de l'équipe germano-finlandaise Alvydas Jakeliunas et Günter Cornett, ont également trouvé leur place parmi les poids lourds des jeux abstraits. MARTEAU-PIQUEUR est un analogue assez fidèle de ce jeu, mais emploie un système de scoring à la Dr Reiner Knizia (plus sur le Docteur plus tard).

MISE EN PLACE : Retirez les 10 et les cartes figures du jeu. Donnez à chaque joueur une carte figure différente. C'est leur "pion", ou travailleur. Les autres cartes retirées ne seront pas nécessaires pour ce jeu. Mélangez le jeu (contenant maintenant tous les As à 9) et distribuez une grille de 6 x 6 de cartes face visible sur la table. Chaque joueur, dans l'ordre du plus jeune au plus âgé, localise un As et place son travailleur face visible dessus. Les travailleurs ne peuvent jamais occuper la même carte.

MOUVEMENT : Les joueurs jouent à tour de rôle pour se déplacer sur le plateau. Un joueur peut déplacer son travailleur en ligne droite, orthogonalement ou en diagonale, autant de cases qu'il le souhaite, et atterrir sur n'importe quelle carte libre (un peu comme une reine se déplace aux échecs). Il prend ensuite la carte qui était à la position où il a commencé à se déplacer, et la pose face visible devant lui pour que tous puissent la voir. Cela crée un trou sur le plateau.

RESTRICTIONS : Un travailleur ne peut pas passer par-dessus un trou ou un autre travailleur pour atterrir sur une carte, ni atterrir sur un travailleur. Si un joueur est bloqué et ne peut pas se déplacer, il "tombe à travers" ; il prend la carte sur laquelle il se trouve actuellement, et tombe hors du plateau. Son tour est passé jusqu'à la fin du jeu. Si tous les joueurs sauf un sont tombés à travers, ce joueur peut continuer à jouer ses tours jusqu'à ce qu'il ait terminé.

SCORING : Après que tous les joueurs soient tombés à travers, les joueurs comptent leurs valeurs de points pour chaque couleur. Le joueur avec la valeur de points la plus élevée dans sa couleur la plus basse gagne. En cas d'égalité, vérifiez la couleur suivante la plus basse, etc.

7. H.O.D

Le grand-père du jeu moderne est sans aucun doute le regretté Sid Sackson (1920-2002). Il était un auteur de jeux prolifique, collectionneur, et a créé des designs qui étaient des décennies en avance sur leur temps. Si un jeu de société prévalent est encore sur le marché, alors il y a aussi un jeu de Sackson qui s'efforce de le surpasser : **AQUIRE** est sa version beaucoup moins dépendante de la chance de **MONOPOLY**, **BUY WORD** est un jeu de type **SCRABBLE** qui récompense l'anagramme créatif plutôt que la connaissance de tous les mots de deux lettres, et **SLEUTH** est sa version (à mon avis, clairement supérieure) de **CLUE** (ou **CLUEDO**, si vous êtes Australien comme moi). C'est un pur puzzle logique, où les joueurs essaient de résoudre le mystère des bijoux volés. Notre petit "whodunit", **HEURE DU DÉCÈS**, est de la même veine, mais les joueurs ont chacun leur propre mystère à résoudre.

MISE EN PLACE : Créez un jeu de 24 cartes à partir de toutes les cartes de As à 6. Vous n'aurez pas besoin des autres cartes pour ce jeu. Triez le jeu en 2 piles ; cartes rouges (motifs) et cartes noires (armes). Donnez à chaque joueur une carte de chaque pile, puis mélangez les jeux ensemble. Chaque joueur regarde ses cartes ; c'est la solution que le joueur à sa droite essaie de deviner.

LES SOLUTIONS : Les cartes représentent une Heure du Décès (HOD), un motif, et une arme. Les motifs et les armes sont représentés par la couleur et sont les suivants :

L'HOD est calculée par les nombres comme suit : l'heure est la somme des deux nombres, et les minutes sont simplement le nombre le plus bas suivi du nombre le plus haut, par exemple, un 4 et un 3 signifie un crime de cupidité, commis avec une batte, à 7h34.

LA TABLE : Pour terminer la mise en place, placez quatre cartes face visible sur la table, et le jeu de tirage à proximité. Les joueurs doivent avoir un stylo et du papier pour prendre des notes à portée de main.

LE TOUR : H.O.D. se joue en tours. À son tour, un joueur retourne la carte du dessus du jeu et la pose face visible sur l'une des quatre cartes de la table, la recouvrant complètement. Il pose ensuite une question à son voisin de gauche concernant ces quatre cartes. Les questions possibles ont toutes des réponses par oui/non, et sont :

Couleur	Nom	Type
♥	Amour	Motif
♦	Cupidité	Motif
♣	Batte	Arme
♠	Pelle	Arme

- Un numéro est-il là ?
- Un numéro manque-t-il ?
- Une couleur est-elle là ?
- Une couleur manque-t-elle ?

Si un ou les deux numéros sur les cartes de leur solution correspondent à l'une des trois cartes actuelles de la table, ils répondent "oui" à la première question, sinon ils répondent "non". Si un ou les deux numéros sur les cartes ne correspondent à aucune des trois cartes actuelles de la table, ils répondent "oui" à la deuxième question. La même logique s'applique aux couleurs. Notez que les joueurs ne disent pas combien de cartes manquent ou sont là si une réponse est "oui".

EXEMPLE DE QUESTION : 6, 5, 4 et ♣2 sont sur la table. Si poser la question "une couleur manque-t-elle" donne un "oui", alors nous savons que l'arme était un trèfle, sinon nous savons que l'arme était une pelle. Si poser la question "un numéro est-il là" donne un "oui", alors nous savons qu'un ou les deux numéros sont A, 2, 5, ou 6.

RÉSOLUTION : Une fois qu'un joueur croit connaître la bonne réponse, il peut deviner la réponse au lieu de poser une question. Il annonce ensuite l'HOD, le motif et l'arme. Le joueur à sa gauche lui dira s'il a raison. S'il n'a pas raison, il doit passer un tour avant de pouvoir continuer, soit en posant une autre question, soit en essayant de résoudre à nouveau. S'il a raison, il gagne le jeu.

DIFFICULTÉ : Pour ajuster la difficulté du jeu, ajoutez ou retirez une carte de la table. En ajouter une rendra le jeu plus difficile, et en retirer une le rendra plus facile. Alternativement, vous pouvez donner à certains joueurs un avantage en leur disant l'heure du décès (mais pas la minute). Vous pouvez également créer un "cas compliqué" où les joueurs tirent 2 cartes de chaque pile avant de commencer. Dans ce scénario, au lieu d'une HOD, vous devez simplement découvrir les 4 numéros.

8. VIRUS

Une chose que certains jeux de société modernes ont en commun est de rediriger le focus des yeux de la table vers les autres joueurs. *CAHNGUN*, de Ludovic Maublanc, est un tel jeu. Situé dans ce qui semble être un film de Quentin Tarantino, *CAHNGUN* voit des joueurs rivaux se pointer des pistolets en mousse les uns sur les autres dans une impasse mexicaine. Ce n'est pas tant un jeu sur les pièces (bien que les pistolets soient une belle touche) mais plutôt sur les joueurs, et sur la capacité à les lire. Dans une certaine mesure, il partage des similitudes avec *PIERRE-PAPIER-CISEAUX*, qui est également un jeu de devinettes simultanées, bien que avec des bluffs et des objectifs plus nuancés. *VIRUS* tente également de lever les têtes des joueurs, afin de faire passer quelques (proverbiales) germes.

MISE EN PLACE : Vous aurez besoin d'un Joker et d'une distribution de cartes rouges et noires pour ce jeu, en fonction du nombre de joueurs. Gardez à l'esprit que dans *Virus*, les valeurs et les couleurs n'ont pas d'importance, seulement la couleur de la carte :

Distribuez à chaque joueur un nombre égal de cartes rouges (appelées "médicaments"), que chaque joueur pose face visible devant lui. Ensuite, mélangez le Joker (appelé "le virus") avec les autres cartes noires (appelées "germes") et distribuez à chaque joueur un nombre égal de cartes en main.

Joueurs	Cartes
2	8 rouges, 9 noires, 1 Joker
3	12 rouges, 11 noires, 1 Joker
4	12 rouges, 15 noires, 1 Joker

LE TOUR : Les tours se jouent simultanément. Au signal, chaque joueur fait un symbole avec une main, tout en tenant ses cartes dans l'autre. Les actions sont :

BOIRE UN MÉDICAMENT : Si un joueur serre le poing, il peut boire un de ses flacons de médicament, à condition que personne ne pointe un ou deux doigts vers lui (pointer avec la main est acceptable). Il signale cela en retournant la carte face cachée. Les flacons de médicament bus ne peuvent pas être volés par d'autres joueurs.

Action	Effet
Poing serré	Boire un médicament
Pointer avec un doigt (vers un joueur)	Infecter ce joueur
Pointer avec deux doigts (vers un joueur)	Voler ce joueur
Pointer avec la main (vers un joueur)	Bloquer ce joueur

INFECTER LES JOUEURS : Si un joueur est pointé avec 1 doigt, il doit tirer une carte de la main du joueur pointant au hasard. Il a maintenant un germe de plus, ou éventuellement le virus. Si plusieurs joueurs pointent vers une même personne, cette personne doit prendre une carte de chaque joueur. Les joueurs ne peuvent pas choisir d'infecter s'ils n'ont pas de cartes en main.

VOLER UN MÉDICAMENT : Si un joueur pointe deux doigts vers un autre joueur (comme le symbole des ciseaux dans *Pierre-Papier-Ciseaux*), il peut prendre un flacon de médicament non bu de ce joueur et le placer devant lui. Les joueurs ne peuvent pas choisir de voler des joueurs sans médicament non bu.

BLOQUER : Si un joueur pointe sa main vers un autre joueur (comme un coup de karaté), tout pointage fait en retour n'a aucun effet.

FIN DE MANCHE POUR 3 OU 4 JOUEURS : Quand tous les flacons ont été bus sauf deux, la manche se termine. Le joueur qui détient actuellement le virus marque 1 point et ignore tous les autres médicaments et germes. Les autres joueurs additionnent leurs scores (les médicaments non bus comptent toujours) :

Réinitialisez et jouez trois manches. Celui qui a le plus de points est le gagnant.

FIN DE MANCHE POUR 2 JOUEURS : Le premier joueur à boire quatre potions et à ne pas posséder le virus est le gagnant de la manche. Si un joueur a bu quatre potions mais a le virus, il n'a pas encore gagné jusqu'à ce qu'il l'ait transmis. Le premier joueur à gagner deux manches gagne la partie.

Médicament	+4
Germe	-1

9. PAPARAZZI

La plus grande célébrité dans le monde moderne des jeux de société est sans doute le Dr Reiner Knizia. Avec plus de 500 jeux publiés et une armoire pleine de récompenses, le docteur est connu pour ses idées simples qui contiennent une profondeur cachée. Il n'est donc pas surprenant, après avoir joué à divers designs de sa création, qu'il ait obtenu son doctorat dans le domaine des mathématiques. Les mécaniques de ses titres ont une précision mathématique ; au point que "knizien" entre dans le vocabulaire de nombreux amateurs. SAMURAI, l'un de ses titres les plus acclamés, traite du placement astucieux de pions sur une carte du Japon. Dans PAPARAZZI, nous essayons de prendre les meilleures photos de ces célèbres cartes figures alors qu'elles sont sur le tapis rouge.

MISE EN PLACE : Triez les 12 cartes figures (les célébrités) et disposez-les en une grille espacée, avec suffisamment de place pour une carte entre chaque paire de cartes (voir diagramme ci-dessous).

Donnez à chaque joueur les cartes suivantes d'une seule couleur, en fonction du nombre de joueurs :

Chaque joueur mélange son propre jeu de cartes et en pioche trois dans sa main.

LE TOUR : Le plus jeune joueur commence. Un joueur prend une de ses trois cartes en main et la place dans un espace libre orthogonalement adjacent à une ou deux célébrités (voir diagramme ; les cartes peuvent être placées dans les espaces blancs). Il pioche ensuite une nouvelle carte de sa pile, s'il le peut.

FIN DE JEU : Quand la dernière carte a été posée, les joueurs comptent leur total de points à côté de chaque célébrité (les cartes entre 2 célébrités sont comptées pour chacune). Le gagnant prend la célébrité. En cas d'égalité, personne ne la prend. Comptez les points en utilisant le tableau suivant :

Joueurs	Cartes
2	A-10
3	2-10
4	3-10

Célébrité	Points
Roi	5
Dame	4
Valet	3
Bonus	Points
Deux de la même couleur	+2
Trois de la même couleur	+3

10. HACHE

J'espère avoir démontré jusqu'à présent qu'il existe de nombreuses possibilités avec un simple jeu de 52 cartes (le nom de ce livret signifie d'ailleurs 52 en suédois, une langue que j'essaie d'apprendre de manière sporadique). Que ce soit des façons créatives d'utiliser les cartes ou des mécanismes de timing intéressants, il existe une infinité de façons d'utiliser un jeu de cartes. Certaines personnes perfectionnent même leur dextérité avec les cartes ; les lançant avec une précision stupéfiante à des dizaines de mètres dans des pastèques, ou construisant des maisons avec une main ferme. Bien que ce dernier jeu ne soit pas un jeu de dextérité et n'emprunte pas beaucoup à un autre jeu, il pourrait être comparé à FLOWERFALL, de Carl Chudyk, où les joueurs essaient de laisser tomber des cartes d'une certaine hauteur sur d'autres. Il n'y a pas de chute dans HACHE, mais enterrer d'autres symboles est la clé.

MISE EN PLACE : Mélangez toutes les cartes, et formez un jeu. Retournez la première carte et placez-la sur la table, face visible.

LE TOUR : Les joueurs jouent à tour de rôle en tirant une carte et en la plaçant sur la table. Lorsqu'un joueur place une carte, il peut couvrir exactement un symbole de chaque couleur possible. La carte ne peut pas couvrir partiellement des symboles (les petits symboles dans les coins des cartes, ceux sous les numéros, ne comptent pas dans ce jeu comme des symboles). Par exemple, un joueur peut couvrir un symbole de pique et un symbole de carreau, mais pas deux symboles de pique. Le joueur note ensuite ses points, marquant un point pour chaque symbole couvert. Ainsi, un joueur peut marquer jusqu'à 4 points par tour, s'il peut couvrir un symbole de chaque couleur.

CARTES FIGURES : Lorsqu'un joueur retourne une carte figure, il ne la pose pas. Au lieu de cela, il marque automatiquement 2 points et son tour est terminé.

FIN DE JEU : Quand la 10ème carte figure est tirée, le jeu se termine. Le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.