

# Plato

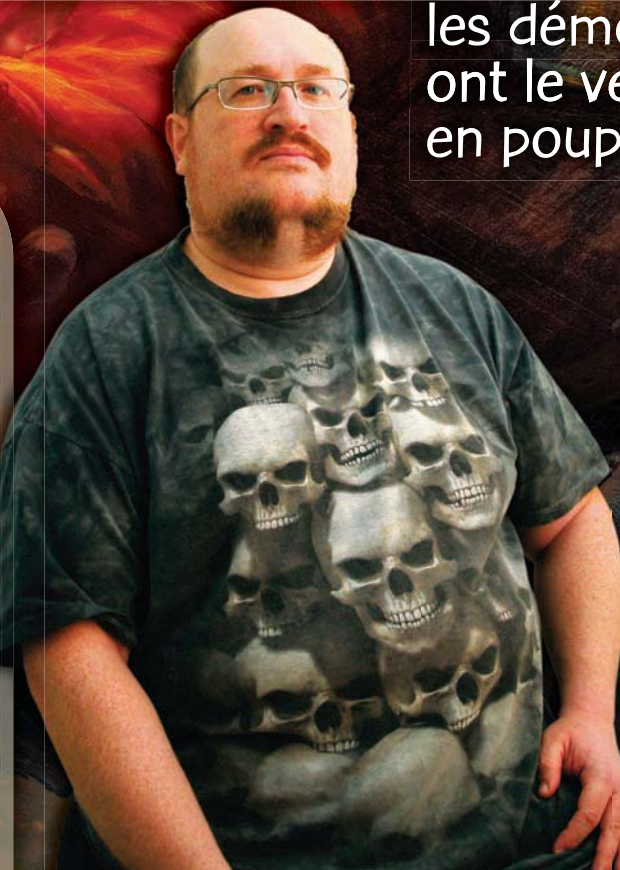
le magazine des jeux de bonne société  
www.plato-magazine.com

BIMESTRIEL ◊ DÉCEMBRE 09 - JANVIER 10 ◊ FR/BE 7,5 € ◊ CH 8,5 € ◊ CA 9,5 €

Dossier ◊ Essen 2009

Les jeux de rôles

Alexandre Roche



## CLAUSTROPHOBIA

les démons  
ont le vent  
en poupe

un jeu créé  
par Croc



# Titanic

2009

UN JEU CRÉÉ PAR Raf Peeters

## Pas de panique!

Depuis sa sinistre disparition dans la nuit du 14 au 15 Avril 1912, le célèbre «Titanic» a fait couler beaucoup d'encre. Après de multiples adaptations cinématographiques et de nombreux livres sur le sujet, quelques auteurs de jeu ont conçu sans trop se mouiller, plusieurs divertissements récréatifs, mettant plus en avant la notoriété du paquebot et la tragédie qui en découlait qu'un intérêt ludique palpitant. Près d'un siècle plus tard après la catastrophe, c'est au tour de Smart Games de se jeter à l'eau et

de nous faire revivre le drame. L'éditeur nous propose une fois de plus un casse-tête dont il a le secret. Même si le thème n'est pas spécialement avenant, il n'empêche que sa présentation a de quoi interpeler. Une mise en situation et des explications en trois images mettent tout de suite dans l'ambiance et invitent à ouvrir le Titanic comme l'iceberg a pu le faire en son temps. On y découvre alors un boîtier inventif et ergonomique, représentant l'océan constitué de vaguelettes en relief, où flotteront canots de sauvetage et naufragés.

Au fond de cette cale en plastique demeurent un livret de solutions ainsi que 24 fiches défis recto verso, des places pour les rescapés et les bateaux. Comme tous les jeux de la gamme, les challenges sont à difficultés évolutives. Le principe mécanique se rapproche fortement de Rush hour, mais se distingue toutefois par une variante de mouvement que ne possède pas son aîné: le déplacement latéral. De plus la montée ne peut s'effectuer que par le côté ou par l'arrière et lorsque l'embarcation est complète elle s'immobilise, créant un obstacle aux déplacements des autres chaloupes. Toutes ces difficultés cumulées renouvellent ainsi la ligne éditoriale et nous mettent les méninges à rude épreuve au travers de réflexions encore plus accentuées. Autant les premiers défis serviront à se familiariser avec le genre autant les derniers risqueront de noyer dans une complexité mathématique le joueur lambda qui confirmera que les casse-tête portent bien leur nom. Seul point commun entre tous les jeux de ce type: une directive, un chemin invisible déjà tout tracé qu'il faudra découvrir pour résoudre le défi. Entre le hublot dessiné sur le fascicule et la mise en scène effectuée par le tangage des frêles esquifs, tout concourt à nous transporter dans une atmosphère maritime et tendue.



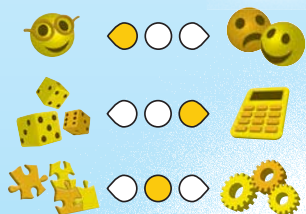
ÉDITEUR • Smart Games

ÂGE • dès 8 ans

GENRE • casse-tête

PUBLIC • familles

DURÉE MOYENNE • variable

N<sup>BRE</sup> DE JOUEURS • 1

# Aquarius

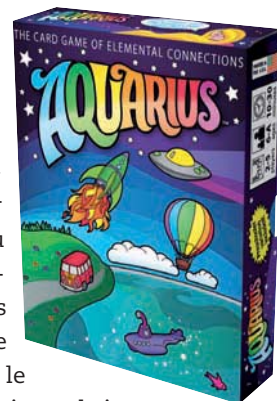
2009

UN JEU CRÉÉ PAR Andrew Looney

ET ILLUSTRÉ PAR Andrew Looney

## Les éléments se déchainent

Dans sa petite boîte en papier recyclé de couleur vive, Aquarius intrigue. Qu'est-ce que c'est que ce jeu de baba cool, avec des couleurs partout et un design qui ferait passer Andy Warhol pour un apôtre du nihilisme? → Disposant uniquement de quatre-vingts cartes toutes plus bariolées les unes que les autres, Aquarius tente en fait le pari de conjuguer le jeu de connexion et le jeu d'ambiance. En apparence, le jeu est simple et repose sur un principe de connexion, chacun disposant d'un objectif secret et de cartes représentant un, deux ou quatre motifs. Ces motifs symbolisent des éléments comme le feu, l'air, l'eau, la terre, les étoiles... Tout ce qu'il faut pour harmoniser ses chakras! Le premier à créer un chemin reliant sept cartes dans le motif désiré remporte la partie. À cela s'ajoutent les éternelles cartes actions, indispensables pour ajouter un zeste de fantaisie, un doigt d'imprévu et même une bonne dose de remue-ménage. Changement d'objectif, échange des mains, retrait ou déplacement d'une carte... tout y passe pour mettre un sacré bazar dans ces cartes multicolores. → Douze ans après sa première édition, Aquarius ressort avec des règles revues et ajustées et un design encore plus flashy. Bien entendu, les férus du contrôle absolu lui trouveront de nombreux défauts: ils ne supporteront pas la moindre carte action, ni le moindre hasard de la pioche, mais qu'ils soient rassurés, le chaos d'Aquarius finit par s'ordonner savamment et il est parfaitement possible de maîtriser son jeu face à des cataclysmes en série. Il suffit d'être zen pour réaliser la bonne action au bon moment, d'avoir un bon karma et de se faire oublier pour atteindre son objectif sans encombre ou de croire en sa bonne étoile pour piocher la carte idoine au moment voulu. Hasardeux, chaotique, simple et amusant, ces adjectifs sauront aisément sélectionner le public d'un jeu pas si banal que ça et qui mérite largement cette réactualisation.



ÉDITEUR • Looney Labs

ÂGE • dès 6 ans

GENRE • connexion

PUBLIC • familles

DURÉE MOYENNE • 20 minutes

N<sup>BRE</sup> DE JOUEURS • de 2 à 5