

JOUER QUÉBÉCOIS

ON AIME LES JEUX DE SOCIÉTÉ AU QUÉBEC! DANS UN MARCHÉ SOMME TOUTE ASSEZ PETIT, MAIS ÉCLECTIQUE, LE JEU QUÉBÉCOIS CHANGE ET S'ADAPTE MALGRÉ LES PROBLÈMES D'ÉDITION.

CHANTAL IDE
COLLABORATION SPÉCIALE

Le monde du jeu de société au Québec est en pleine effervescence, comme en témoigne la multiplication des événements ludiques: Ludo-Outaouais à Gatineau, **Jeux au bout** dans Lanaudière, les Rencontres ludopathiques de Granby ou encore les Journées ludiques de Québec. Sans compter bien entendu les différents groupes de joueurs qui se rencontrent en privé ou même dans certaines boutiques spécialisées.

Mais le monde du jeu, c'est aussi les créateurs de jeux. Ceux qui, par leur imagination et leur créativité, nous permettent à nous, simples joueurs, de faire l'ascension de l'Everest, de revivre la conquête du Far West ou même de nous faire croire, l'espace d'un instant, que nous sommes des mathématiciens de génie!

Parmi eux, Philippe Beaudoin, qui a, dans ses placards, une multitude de prototypes. En 2006, son jeu *Panama* a été primé au concours de Boulogne-Billancourt (France). Cette année, en collaboration avec Pierre Poissant-Marquis, il récidive en présentant *Québec 1608*, un jeu de stratégie qui propose aux joueurs de recréer le paysage architectural du Québec. Le jeu se retrouve parmi les finalistes de Boulogne-Billancourt et a gagné le « Plateau d'or » lors des Journées ludiques de Québec. « Aucun de mes jeux n'est officiellement édité », précise M. Beaudoin, « mais je crois que ça s'en vient! » Présenter un jeu à un éditeur demande énormément de travail. Il faut tenir compte des critiques, parfois même apporter des modifications au jeu. Malgré tout, il arrive que le projet tombe à l'eau, même si le jeu a été primé lors d'un concours.

Pour sa part, Olivier Lamontagne a déjà créé cinq jeux, dont *Mithril* et *Poison!!!*, tous deux primés lors de l'événement Ludo-Outaouais. « Les créateurs ne doivent pas cacher leurs jeux, conseille-t-il. Il faut les montrer au plus grand nombre de joueurs et de non-joueurs possible. Et s'inscrire aux concours de créateurs! » Il constate aussi que le nombre de joueurs au Québec augmente. Rares sont les foyers où l'on ne trouve pas au moins un jeu de cartes ou un vieux scrabble! Reste toujours le problème de l'édition. « Plusieurs auteurs québécois ont lancé leur propre maison d'édition, ajoute Olivier Lamontagne. Un jour, ils pourront lancer les jeux d'autres auteurs. »

C'est le cas de Michel Truchon, créateur du jeu *Destination Far West*, qui a fondé Kynox Éditions. « Je crois que mon jeu arrive au bon moment, parce que le mar-

ché du jeu au Québec est en plein essor, estime-t-il. Il a dû faire beaucoup de démarches pour arriver à trouver où et comment fabriquer toutes les pièces de son jeu, car il n'y a pas, comme en Europe, de sociétés spécialisées dans les jeux de société. Grâce à sa persévérance, Michel Truchon a réussi à livrer un jeu de qualité entièrement fabriqué au Québec. « Il ne faut pas hésiter à participer aux concours et à demander conseil aux gens d'expérience, dit-il. On se rend vite compte que le monde du jeu est comme une grande famille. »

Marc Beaudoin a lancé deux jeux chez Magma Éditions. L'an dernier, KASL a permis la conquête d'un domaine médiéval. En 2007, c'est l'Everest que Marc Beaudoin nous propose de conquérir avec l'excellent *Sherpa*. D'après lui, les joueurs d'ici ont une prédilection pour les jeux européens. Mais le public québécois est de plus en plus sensible aux créations locales. « La reconnaissance des jeux québécois au Québec et à l'étranger sera pour l'instant la plus grande difficulté à surmonter. » Il croit que les auteurs d'ici devront raffiner leur démarche pour séduire les

quelques éditeurs potentiels. Mais l'histoire du jeu de société québécois ne fait que commencer. « Nous avons tout le loisir et l'espace pour créer notre environnement ludique selon nos désirs », estime M. Beaudoin.

De son côté, Christian Lemay, créateur du jeu *J'te gage que...*, pense qu'avec l'essor de l'internet, l'édition pourrait être facilitée: « On peut créer un jeu à Alma et le soumettre à un éditeur allemand », dit-il. Comme les jeux sont souvent fabriqués en Chine ou en Allemagne et que le marché est petit, c'est plutôt les éditeurs québécois qui sont à plaindre!

Et puis, les Québécois aiment jouer. C'est souvent l'occasion de passer un bon moment avec la famille ou les amis et d'oublier nos tracas quotidiens. Comme le dit si bien Michel Truchon, « ils nous plongent dans des univers fantastiques ou historiques dans un seul but, celui de nous divertir ». Avec la variété de jeux proposés de nos jours, vous pouvez remiser vos vieux Monopoly et Clue et courir au magasin spécialisé le plus près. Vous y découvrirez un univers des plus vastes où chacun peut trouver le petit trésor qui lui convient.

POUR EN SAVOIR PLUS

Les Journées ludiques de Québec
www.journeesludiques.qc.ca

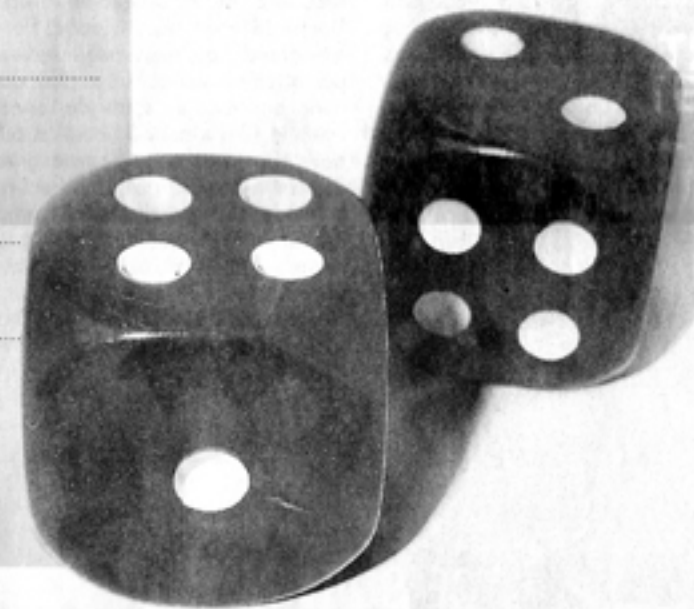
Ludo-Outaouais
www.ludo-outaouais.org

Jeux au bout
www.jeuxaubout.com

Rencontres ludopathiques de Granby
www.dragonsnocturnes.org/evenements.html

Magma Éditions
www.magmaeditions.com

Kynox Éditions
www.kynoxeditions.com



Cinq jeux québécois à (re)découvrir

FREDERIC COLLIN, COLLABORATION SPÉCIALE

DESTINATION FAR WEST de Michel Truchon

Vous devez construire un chemin de fer. Pour marquer des points, vous faites monter les passagers éparpillés dans un désert inhospitalier. Plusieurs dangers vous guettent: tempêtes de sable, pluies ou tornades. La concurrence est féroce. Vos adversaires peuvent saboter votre chemin de fer ou utiliser les services d'un hors-la-loi pour subtiliser vos précieux passagers. La mécanique pour poser les rails est originale: piochez au hasard trois rails; ensuite vous pouvez remplacer un rail déjà posé ou allonger votre réseau. Si vous êtes à proximité d'un joueur, vous pouvez même détourner son réseau et contrecarrer ses plans. Les règles sont claires et votre première partie durera moins de deux heures. *Destination Far West* est un jeu où la planification est très importante. Il faut être astucieux pour utiliser les cartes au bon moment et bien prévoir le placement de ses rails. Les cartes jouées causent des rebondissements fréquents et leurs illustrations appuient l'ambiance humoristique du jeu. Vous voudrez jouer plusieurs parties pour découvrir les possibilités du jeu et peut-être faire monter trois passagers d'un coup avec l'aide précieuse du shérif. Une excellente création de Michel Truchon, pour de deux à quatre joueurs.



SHERPA de Marc Beaudoin

Dirigez une équipe d'alpinistes à la conquête de l'Everest. Pour progresser, vous devez gérer vos ressources et affronter les dangers de la montagne: crevasses, avalanches et blizzards. Sans oublier le Yéti, qui peut effrayer les plus braves. Pour gagner la course, un guide et un autre membre de la cordée doivent atteindre le sommet équipés de nourriture, d'oxygène et de leur fidèle piolet. Affronter la montagne est une rude épreuve. Heureusement, vous pouvez vous ravitailler dans n'importe quel camp. *Sherpa* est un jeu plein de rebondissements qui saura vous garder en haleine devant toute la partie. La mécanique du jeu est simple et rapide à assimiler. Ce sont vos adversaires qui vous font affronter les dangers de la montagne, créant ainsi une interaction continue entre les joueurs. À deux ou trois joueurs, la gestion est plus stratégique et le coup du Yéti en fin de partie deviendra vite un classique!



J'TE GAGE QUE... de Christian Lemay

J'te gage que... est le jeu idéal pour ajouter un grain de folie lors de vos partys du temps des Fêtes. Tout en profitant de la soirée, chaque joueur doit accomplir les défis qui lui sont assignés sans se faire démasquer. Qu'il s'agisse d'allumer la télévision ou de voler le verre de quelqu'un, il faut faire preuve d'ingéniosité et de finesse. Comme on marque des points en démasquant les joueurs qui tentent de réaliser leurs défis, il faut tenter de déjouer ses adversaires et faire quelques petites folies... Et si vous choisissez d'y jouer lors de votre party de bureau, vous pourrez en profiter pour créer quelques défis juste pour le patron!



LA COSA NOSTRA de Pascal Lessard et Steve Lessard

Dans ce nouveau jeu, un joueur tient le rôle du parrain et les autres incarnent des mafiosi. Le joueur qui incarne le parrain distribue les territoires et les bénéfices. Il peut décider de favoriser un joueur au détriment des autres. Il doit toutefois rester prudent dans ses choix, car, lorsque vient le moment du vote, les joueurs peuvent le destituer. Pour gagner la partie, il faut amasser un million de dollars ou être le seul joueur à ne pas se retrouver en prison. *La Cosa Nostra* est un jeu à jouer « en famille » et vous permet de vivre l'ambiance des grands films de gangsters.



BAGOU de Daniel Jasmin

Daniel Jasmin a créé et édité plusieurs jeux, dont *Bagou*, qui plaira aux amateurs de jeux de mots. Cette nouvelle édition regroupe des questions provenant des trois versions précédentes (*Bagou 1*, *2* et *Bagou Junior*), offrant ainsi plus de questions et surtout de niveaux différents selon les aptitudes des joueurs. Il est donc tout à fait possible de jouer autant avec des enfants qu'avec des cruciverbistes invétérés. En modifiant légèrement les règles ou en créant des équipes, le nombre de joueurs est quasi illimité, faisant de *Bagou* un jeu parfait pour défier parents et amis lors des froides soirées d'hiver.

