



PHOTO AP. ARCHIVES LA PRESSE

Il n'y a pas d'âge pour s'initier aux jeux de société. Que ce soit aux échecs ou au Monopoly, le jeu peut se transformer en véritable passion.

RENCONTRES LUDIQUES

POUR LE PLAISIR DE JOUER

L'univers des jeux de société ne se résume pas au *Monopoly*, au *Risk*, au *Scrabble* ou encore à *Cranium*. Parlez-en aux participants des rencontres ludiques de Québec qui se sont réunis le week-end dernier dans la capitale. Coup d'oeil sur une nouvelle génération de joueurs et de jeux.

CATHERINE GOLDSCHMIDT
COLLABORATION SPÉCIALE

Seuls, en couple ou entre amis, une centaine d'hommes et de femmes, majoritairement dans la trentaine, ont convergé vers Québec en provenance des quatre coins de la province avec, pour la plupart, une pile de jeux sous le bras. Ce genre d'événement n'est pas unique.

Depuis cinq ans, les rencontres ludiques se multiplient un peu partout dans la province (voir autre texte) dans une ambiance conviviale et décontractée. Du simple néophyte de passage au joueur confirmé prêt à jouer du matin au soir, tous sont animés par la même envie de rencontrer des joueurs et de découvrir de nouveaux jeux de société.

Des jeux, il y en a beaucoup. Énormément. On en compte généralement de 200 à 500 selon les rencontres, tous issus de la ludothèque personnelle des joueurs excepté ceux prêtés ou offerts en tirage par des commanditaires.

Du jeu de plateau au jeu d'ambiance, en passant par les jeux de lettres, de connaissance, d'enchères, de bluff ou d'adresse, il y en a pour tous les goûts. Ces jeux, dont la majorité sont d'origine européenne, font partie d'une nouvelle génération qui, depuis environ six ans, a considérablement

transformé et enrichi le paysage ludique québécois. Avec des règles simples, des parties courtes, des thèmes forts, des mécanismes riches et variés, ils ont brisé les frontières du jeu en le rendant accessible à un large public.

Du côté des jeux de plateau, les Colons de Catane ont ainsi révolutionné un genre jusque-là réservé aux joueurs expérimentés et ont ouvert la voie à des jeux comme *Carcassonne* ou les *Aventuriers du rail*. Les amateurs de jeux d'ambiance ont, de leur côté, été séduits par toute une gamme de jeux simples et rapides tels que *Jungle Speed* ou le populaire jeu des *Loups-Garous de Thiercelieux*, pour ne nommer que ceux-là.

La variété et la richesse des jeux alliées à la passion des organisateurs expliquent certainement la popularité grandissante de ces rencontres. En peu de temps, le nombre de participants a ainsi doublé, voire quadruplé dans certains cas. Si au début les premiers joueurs étaient expérimentés, la proportion de néophytes varie désormais de 30 à 50 % d'un événement à l'autre.

« On essaye d'être accueillants pour les non-initiés », souligne Michel Bédard, un des organisateurs. Cette année, des séances d'initiation vont même permettre à ceux qui n'y connaissent rien de découvrir de nouveaux jeux de société », précise-t-il. « Tu n'es plus seul devant ton écran d'ordinateur avec des joueurs invisibles qui quittent la partie en cours de route dès qu'ils sentent qu'ils perdent », souligne Conrad, père de deux enfants, et qui a découvert récemment l'incroyable diversité des jeux de société.

Des prototypes à l'essai

Depuis peu, certaines rencontres comme celles de Québec ou des Jeux au Boute, dans Lanaudière, accueillent une activité très populaire : la présentation de prototypes par les auteurs eux-mêmes.

C'est l'occasion rêvée pour ces artisans

du ludique de tester l'intérêt du public et de recueillir l'opinion des uns et des autres. « C'est intéressant de pouvoir discuter avec le créateur, de lui poser des questions ou de lui faire part de nos commentaires », souligne Sébastien Martin, un nouveau joueur devenu passionné.

Devant cet incontestable engouement, les organisateurs des journées ludiques de Québec ont décidé cette année d'aller plus loin en mettant sur pied le premier concours québécois de créateurs de jeux de société.

Cette initiative, largement applaudie par les créateurs, aura un impact direct sur les éditeurs, affirme Philippe Beaudoin, dont le jeu *Panama* est sorti vainqueur du dernier et prestigieux concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt, qui se déroule chaque année en France. « Les éditeurs seront rassurés à l'idée que le jeu a été jugé par des experts externes et cela constituera un premier jalon dans la promotion du jeu grâce aux répercussions locales importantes qu'aura un tel prix », souligne M. Beaudoin.

En Europe, le milieu des jeux de société est très dynamique : les sites internet, les magazines, les rencontres entre joueurs, les concours de créateurs, les festivals et autres lieux ludiques ne manquent pas. « En Allemagne, tu peux aller dans un café et sortir un jeu de société. Personne ne te regarde, c'est normal », déclare Romain Jacques, un des organisateurs de Ludo-Outaouais. Au Québec, on est encore loin du compte, mais les choses commencent à changer. »

Pour en savoir plus sur les jeux de société :
www.boardgamegeek.com (site américain)
www.trictrac.com (site français)
www.lesplateaux.net (blogue québécois dirigé par Philippe Beaudoin)
Forum : À quoi jouez-vous ? Partagez vos trouvailles sur www.cyberpresse.ca/actuel

Histoire d'une rencontre

CATHERINE GOLDSCHMIDT
COLLABORATION SPÉCIALE

La première rencontre ludique a débuté en 2003, à Granby, à l'initiative d'Yves Phaneuf, un enseignant passionné par les jeux de société. Appelé ironiquement le « Gourou » par ses amis, Yves Phaneuf a beau en rire, il porte bien son surnom. Sans lui, la communauté des joueurs québécois ne serait probablement pas ce qu'elle est aujourd'hui.

« Il a permis de créer des liens entre

nous au lieu d'avoir de petits îlots de joueurs dispersés un peu partout en province », souligne Daniel Renaud, un joueur confirmé qui ne manque jamais une rencontre à Granby.

Depuis cet événement considéré par tous comme le plus gros rassemblement de joueurs dans la province, l'histoire se répète : les joueurs emballés retournent chez eux et organisent un événement similaire dans leur région.

C'est en participant à un forum européen sur les jeux de société qu'Yves Phaneuf a

rencontré Pierre Poissant-Marquis, un autre Québécois passionné qui, comble du hasard, habitait la même ville que lui ! Grâce à Pierre et quelques amis, le « Gourou » a pu accomplir son rêve en organisant la première rencontre ludique au Québec.

www.dragonsnocturnes.org
Calendrier des rencontres ludiques :
(prévoir un coût d'entrée)
> 1^{er} juillet 2007 : le camp de ludistes Sophie-Barat (Montréal) maxime.belangercqi.com
> 8-9 septembre 2007 : rencontre ludopathe (Granby). www.dragonsnocturnes.org
> 10 novembre 2007 : Ludo-Outaouais (Gatineau). www.ludo-outaouais.org
> Mars 2008 : les Jeux au Boute (Chertsey). www.jeuxauboute.com