



WWW Luci Carrier

Les meilleurs jeux au meilleur prix

Entrez dans la caverne de Ludibay, l'antre aux mille et un trésors, un choix incroyable de jeux en tous genres. Que vous soyez à la recherche de jeux de société, de figurines, de cartes à collectionner mais aussi de peluches, goodies, cassetête ou bien jeux de rôles, c'est sur Ludibay que ça se passe. Voici un aperçu des meilleurs jeux et des meilleurs affaires du moment.





















Frais de port offerts pour toute commande supérieure ou égale à 55 €

Tel: 03-59-27-90-36 - Contact: info@ludibay.net 177 rue de la République - 59430 Saint-Pol-Sur-Mer www.ludibay.net



Si Internet n'existait pas...

...White flag n'existerait pas non plus. Contacter les éditeurs, organiser des interviews, chercher des masses d'informations sans bouger de sa chaise, se faire connaître à travers les forums, paraître sous la seule forme d'un fichier pdf: tout cela serait impossible sans ce formidable outil de communication.

Aujourd'hui, l'époque des pionniers étant révolue et tout un chacun étant capable de transmettre des données numériques sans effort ni connaissance, l'offre d'informations est devenue foisonnante. A l'image des domaines du cinéma, du livre, de la musique et tant d'autres encore, le marché du jeu croule sous les nouvelles fraîches. Ce contexte n'étant pas nouveau, la communication constitue de plus en plus le nerf de la guerre (nerf par ailleurs bien plus long que le nerf optique).

White flag, nouveau magazine paraissant parmi d'autres déjà existant, apporte sa pierre à l'édifice. Toutefois, pour nous comme pour tous, une fois la nouveauté passée, la difficulté consiste à durer et rester sur le devant de la scène. Bien sûr, contribuant à la profusion générale, nous serions malvenus de nous plaindre de la situation.

Au lieu de s'en flamber la girouflette, nous avons donc réfléchi à dynamiser notre capital sympathie, histoire de continuer à recevoir toutes ces lettres d'amour, mêlées d'insultes. Nous avons alors eu la chance de rencontrer Monsieur J. qui nous a fait l'honneur de nous prêter ses talents de traducteur, afin que WF5 paraisse en anglais, dans un mois pétant, à l'attention de nos ennemis héréditaires et de leurs alliés, dicéminés de par le monde. C'est donc le bérêt enfoncé sur la tête et la baguette sous le bras que le premier WF anglais présentera Cyclades, jeu franco-français, au reste du monde. Cela tombe bien : le jeu sera un excellent ambassadeur du talent français.



Chronique

EPOUSTOUFLI FIANTISSIME

L'ouverture d'une boîte de jeu nous ramène parfois à l'enfance, tant l'émerveillement dégagé par la première impression, celle donnée par le matériel, est fort. Cyclades fait partie de ce genre de jeux. Les éléments matériels sont d'une grande beauté et le souci de la perfection est allé jusque dans le moindre détail, voire jusqu'au superflu: pions biseautés en forme des pièces d'une monnaie antique, illustrations magnifiques, petites figurines très finement sculptées et différentes pour chaque joueur, dés aux couleurs du marbre sombre, plateaux de jeu réversibles, tuiles épaisses, etc. Le verso d'un plateau de jeu, au lieu d'être logiquement revêtu de noir a même été illustré de dessins grand format!

Autre aspect du matériel, aucun texte ne figure sur les cartes ou les tuiles du jeu. A défaut, les pictogrammes utilisés, rappelant l'imagerie des fresques grecques, renforcent complètement l'ambiance de l'époque abordée : l'archipel des Cyclades au temps mythologique.

Seul petit bémol : il faudra un peu d'habitude et d'attention pour rassembler du regard les tuiles Bâtiment d'un joueur, éparpillées entre ses différentes îles. Rien de bien grave toutefois.



POIDS LEGER OU MOYEN ?

À travers des paragraphes aérés et des exemples illustrés, le livre de règles laisse stupéfait de par sa faible épaisseur, pour un jeu dit de développement. Si les mécanismes décrits paraissent limpides, les multiples effets alloués par les créatures mythologiques, les faveurs des dieux et les bâtiments laissent pressentir qu'une partie de découverte soit nécessaire pour appréhender le jeu. Voyons cela de plus près.

SIMPLE ET PUISSANT

Le but du jeu est de contrôler deux métropoles à la fin d'un cycle (tour de jeu). Construire une métropole sur une île peut se faire en défaussant quatre cartes Philosophe de sa main ou en construisant les quatre types de bâtiments différents (port, forteresse, temple, université). Une métropole peut aussi être prise à l'ennemi.

En début de partie, chacun dispose de cinq pièces d'or et d'un paravent servant à dissimuler ses richesses.

Un cycle est divisé en plusieurs grandes phases. Tout d'abord, on tire au sort des cartes Créatures mythologiques parmi les 17 différentes, afin que trois d'entre elles soient disponibles pour le tour à venir.

"Ceux qui désirent le moins de choses sont les plus près des dieux." Socrate

Ensuite, on pose au hasard les quatre tuiles Dieu (Zeus, Poséidon, Arès, Athéna), sur les emplacements qui leur sont dédiés sur le plateau de jeu. Leur ordre de placement définira l'ordre de résolution des actions à venir : le joueur ayant choisi le dieu le plus haut placé jouera en premier, et ainsi de suite, jusqu'au joueur s'étant placé auprès d'Apollon, toujours situé en bas de l'échelle.

Ceci fait, chaque joueur gagne un nombre de pièces d'or équivalent au nombre de cornes de prospérité marquées sur les cases maritimes et les îles, où ses troupes sont présentes.

par une des vôtres, détruire un bâtiment, etc.). Trois cartes Créatures étant disponibles à chaque tour, le ou les premiers servis en interdiront l'accès aux joueurs suivants.

placer une flotte adverse

Ensuite, le premier joueur a la possibilité

de s'attirer les faveurs d'un dieu en indiquant sur sa tuile qu'il est prêt à lui sacrifier un certain nombre de pièces d'or. Chaque joueur suivant peut alors faire une offre à un dieu non encore courtisé ou proposer une meilleure offrande à un dieu déjà choisi par un autre adversaire. Ce dernier est alors chassé, contraint de faire une meilleure offre à un autre dieu ou d'aller se recueillir auprès d'Apollon, seule entité acceptant plusieurs joueurs. Des réactions en chaîne sont donc possibles, chaque joueur en chassant un autre.

> "En Grèce, on a envie de se baigner dans le ciel." Henry Miller

Quand tous les participants ont fait leur choix, les offrandes sont payées. Chacun remporte le droit d'effectuer les actions en relation avec les faveurs divines obtenues, tout en pouvant dépenser des pièces d'or supplémentaires pour en disposer davantage. Poséidon permet de recruter, déplacer des flottes et construire des ports ; Arès autorise à recruter, déplacer des troupes et construire des for-

teresses; avec Zeus, il s'agit de construire des temples et recruter des prêtres (chaque prêtre permet de payer les offrandes une pièce d'or moins cher); Athéna donne l'avantage de recruter des philosophes et de construire des universités; enfin, choisir Apollon ne coûte rien, mais équivaut à passer son tour et gagner en échange quelques pièces d'or. Le premier joueur ayant choisi Apollon gagne également une corne de prospérité à placer sur l'île de son choix.

Hormis l'université, les bâtiments ont une utilité propre, en dehors du fait de pouvoir être transformés ultérieurement en métropole. Les ports améliorent la défense des mers autour d'une île, tandis que les forteresses assurent une meilleure protection contre les troupes à pied. Les temples réduisent le coût d'achat des créatures mythologiques.

Pendant le tour d'un joueur, ces créatures peuvent être achetées grâce aux pièces d'or. Chacune d'elles apporte un avantage divers (voler une carte ou de l'or à un adversaire, faire apparaître certaines créatures sur le plateau de jeu, rem-

Les troupes peuvent passer d'île en île, quand deux îles sont reliées par des bateaux amis. Quand elles posent le pied sur une île occupée par l'ennemi ou quand des vaisseaux adverses se rencontrent en mer sur la même case, une bataille doit être livrée. Chaque belligérant lance alors un dé (dont les valeurs varient de 0 à 3) et ajoute au résultat le nombre de ses unités. Celui qui obtient le plus grand score détruit une unité ennemie. En cas d'égalité, les pertes sont collatérales. Le combat continue ainsi jusqu'à ce qu'un camp fasse retraite ou soit anéanti.



Quand tout le monde a effectué ses actions, le cycle prend fin. De nouvelles créa-

tures mythologiques sont piochées, pour qu'il y en ait trois disponibles au tour suivant. Le joueur ayant effectué ses actions en dernier interviendra en premier dans la prochaine phase d'offrande, puis l'avant dernier jouera après lui et ainsi de suite jusqu'à celui ayant choisi le dieu le plus haut placé au tour précédent.



RICHESSE TACTIQUE ET INTERACTION

Après votre première partie, il y a de grandes chances pour que vous restiez cloué(e) sur votre chaise, les cheveux en brosse, les yeux ronds, le regard perdu, façon cartoon ayant gardé trop longtemps en main un bâton de dynamite allumé...

Tout d'abord, le jeu laisse une impression de très grande richesse tactique. Imbriqués les uns dans les autres, tous les paramètres de jeu apportent aux parties un renouvellement constant : ordre du tour, effet des créatures, dosage des of-

www.matagot.com/cyclades

En second lieu, centrée autour du mécanisme d'offrande, l'intéraction entre les joueurs est à son comble pendant toute la partie. En effet, toutes les décisions se prenant au cours de cette phase, les joueurs, naturellement placés en concurrence, devront en estimer la portée, tout en gérant leurs finances et en gardant en permanence un oeil sur les choix ennemis.

On choisira un dieu dans le seul but d'empêcher qu'un autre joueur n'accède à ses faveurs ; un joueur délogeant l'autre, des alliances pourront naître pour contrer un En outre, chaque joueur contrôlant au départ deux îles éloignées l'une de l'autre, tous les participants se retrouvent voisins. On se trouve donc dans le vif du sujet dès le début de partie et la bataille pour la victoire se joue dès le premier tour de jeu, en apparence anodin.

CONQUETE ET DEVELOPPEMENT

Pour un jeu dit de conquête et de développement, les parties sont relativement courtes (1h30). Grâce à des tours de jeu rapides et des actions vite accomplies, on ne trou-

vera pas le temps de s'ennuyer, même quand son tour se résume à piocher simplement une carte ou construire un bâtiment. Pour agrémenter le tout, les créatures mythologiques sont là pour permettre des actions uniques, venant s'ajouter aux faveurs des dieux.

Il est vrai que, dans Cyclades, on se développe davantage que l'on ne se bat, même si les batailles sont décisives. Mais, les combats se jouent en amont, à travers les offrandes aux dieux et

travers les offrandes aux dieux et la gestion des pièces d'or, véritable nerf de la guerre. Le but sera de se développer de façon équilibrée entre le militaire, l'économie (bâtiments et marqueurs de prospérité) et le developpement de la pensée (philosophes), pour se préserver la plus large voie vers la victoire.



frandes, placement des troupes et des vaisseaux, gestion des cornes de prospérité et des bâtiments. Les choix sont toujours cruciaux car les pièces d'or et les actions sont limitées, mais aussi parce que chaque action est lourde de conséquences directes et indirectes. ennemi à portée de victoire ; les enchères pourront monter par simple bluff, pour faire "cracher" l'ennemi ; le must sera de laisser la main au joueur susceptible de nuire à un autre et de vous laisser tranquille... Les maîtres manipulateurs s'en donneront à coeur joie, car on ne peut arriver seul à ses fins par le jeu des offrandes!

FLUIDE RAPIDE TENDU

Les règles sont fort simples à assimiler, tout comme les effets des créatures mythologiques, découverts au fur et à mesure de la partie. Malgré cela, si les tours de jeu s'avèrent rapides et fluides, faire les bons choix en bien analysant les positions adverses peut prendre du temps et demandera une certaine concentration, tant les coups possibles sont nombreux. Cela est d'autant plus vrai que le rythme de jeu s'accélère terriblement en fin de partie, au moment où un joueur se trouve à portée de victoire, situation donnant aux choix un côté encore plus cornélien.

MAITRISE ET HASARD

Ces choix aux implications multiples sont dus notamment aux effets puissants des créatures mythologiques. Ainsi, la pioche de nouvelles créatures à chaque tour insère-t-elle une certaine dose d'imprévu, susceptible de déplaire aux joueurs allergiques au hasard. Pourtant, une fois mémorisée la quinzaine de créatures, on se rendra compte que le hasard est fortement contenu par la gestion de l'or. En effet, toute chose se payant à coups de pièces d'or (ordre de jeu, créatures, faveurs des dieux, bâtiments, actions spéciales), le bon joueur saura surtout évaluer les capacités ennemies et dépenser ses pièces au plus juste. Il suffira parfois d'une seule piéce pour manquer son coup.

Ainsi, peut-on agir tant qu'on en a les moyens. Mais, plus vous paierez pour accéder aux faveurs d'un dieu et moins il vous restera d'or pour l'exploiter. C'est vraiment essentiel et l'une des idées phares du jeu. Il est ainsi souvent préférable de s'économiser durant un tour pour faire un gros coup le tour suivant.

CINO OU RIEN?

Grâce au plateau de jeu modulaire changeant en fonction du nombre de joueurs, mais aussi grâce à une astucieuse variante rendant indisponible un ou deux dieux d'un tour sur l'autre, les parties à deux, trois ou quatre joueurs s'avèrent tout aussi dynamiques qu'à cinq participants.





A deux et quatre joueurs, le dieu indisponible pendant le tour sera premier au tour suivant. Cela peut ainsi permettre une planification différente des enchères, en prévision des enieux à suivre. Autre élément tactique nouveau, dans les parties à deux joueurs, chacun gagne la possibilité de faire deux offrandes par tour, en pouvant chasser son propre pion et le remplacer par le second. L'ordre de jeu revêt alors une grande importance, selon que les deux pions d'un joueur seront placés avant ou après ceux ennemis, ou que chacun jouera alternativement. Ces éléments nouveaux apportent donc des tactiques quelque peu modifiées, face à la version à cinq.

Enfin, plus le nombre de joueurs diminue plus les combats deviennent fréquents et plus les parties sont agressives, dès même le premier tour de jeu. Creuser l'écart en terme de pièces d'or devient alors encore plus prépondérant. Il est à noter également que les enchères conservent tout leur intérêt, le fai-

ble nombre de joueurs étant compensé par le fait que chacun possède davantage de richesses.

FANTASTICO POULOS

Cyclades est un jeu de développement qui allie des règles simples à des parties plutôt courtes. L'avantage pouvant devenir un inconvénient, certains reprocheront la fin de partie couperet, laissant parfois un goût d'inachevé. Pour ceux là, en échange d'une durée de partie allongée, il devrait suffire d'appliquer la variante consistant à remporter la victoire en possédant trois métropoles au lieu de deux. Pour les autres, rythme et tension seront à leur comble du tout début jusqu'à la toute fin de partie.

Les mécanismes de jeu, s'ils semblent peu innovants, révèleront des situations de jeu invisibles à la simple lecture des règles. En d'autres termes : des mécanismes peu originaux pour un jeu qui le devient.

La phase d'offrande, à travers un mécanisme épuré, aussi simple qu'il est puissant, est à la source d'une grande richesse tactique, d'une intéraction de tous les instants entre les joueurs, dégageant même une ambiance enjouée autour de la table. Le jeu est également fort équilibré et, à moins de faire de lourdes erreurs, chacun peut espérer l'emporter, jusqu'au dernier tour.



Que ce soit à cause de l'ordre d'apparition des dieux, des multiples combinaisons entre les créatures mythologiques, des différentes voies menant à la victoire ou du style de jeu de chaque joueur, Cyclades se renouvellera véritablement à chaque partie.

Comble du raffinement, le matériel de jeu est à pleurer et le thème colle parfaitement aux règles, donnant l'agréable impression de guerroyer en maillot de bain, en vacances dans les îles grecques.

Pour toutes ces raisons, Cyclades provoque une forte envie de remettre ça, d'explorer de nouvelles tactiques et fera partie des jeux à garder, de ceux qui ne dorment jamais longtemps sur l'étagère : les classiques !







Jeu de plateau de démons et de domination dans le monde de Warhammer Un jeu d'Eric M.Lang

ESPOIR PEUT-IL Y AVOIR

- Liber Maleficorum

Dans le monde de Warhammer, quatre Dieux du Chaos luttent pour la suprématie. Khorne, le Dieu du Sang, le Seigneur des Crânes qui a soif de morts et de batailles. Nurgle, le Seigneur de la Pestilence, le Dieu de la Putréfaction, qui se complait dans les immondices et la maladie. Tzeentch, le Maître du Changement, le Grand Conspirateur qui fomente le destin de l'univers. Slaanesh, le Prince du Plaisir et de la Douleur, le Seigneur de la Tentation qui attire même les plus incorruptibles vers ses six tentations mortelles.

Dans le jeu de plateau Chaos dans le Vieux Monde, chaque joueur endosse le rôle d'un des maléfiques Seigneurs du Chaos. Les pouvoirs et légions de suivants de chaque dieu donnent au joueur des forces uniques et des capacités hérétiques avec lesquelles corrompre et réduire en esclavage le Vieux Monde.

Cependant, alors que les puissances du chaos cherchent à dominer par la corruption et la conquête, ils ne doivent pas seulement s'affronter les uns les autres, mais aussi combattre les habitants désespérés du Vieux Monde qui feront tout pour les renvoyer dans le maelstrom des Royaumes

du Chaos.







Visitez notre site www.EdgeEnt.com



edge®

Interview

WHITE FLAG: Pouvez-vous vous présenter?

BRUNO CATHALA: 46 ans, auteur de jeux, divorcé, deux enfants. Autres passions: guitare, ukulele, vélo, VTT, rugby, pêche à la mouche. Qualités: oui parfois. Défauts: Oui aussi, plus souvent.

LUDOVIC MAUBLANC: 35 ans, vendeur dans un magasin de jouets, en couple avec ma co-auteuse sur le jeu Cyrano. Pour ce qui est des autres passions, je suis limite monomaniaque des jeux, mais quand je ne joue pas et que je n'en invente pas, je lis ou je regarde des séries. Qualité: modeste. Défaut: Aucun.

WF: Quelles sont vos influences ludiques?

BC: J'aime à peu près tout ce qui touche au jeu de près ou de loin, sous toutes ses formes. Du jeu abstrait au jeu de rôle, de l'allemand à l'américain, du jeu de plateau au jeu vidéo... Je me nourris forcément de tout ça en vrac!

LM: Tous les jeux auxquels je joue m'influencent. Ado, mes premières tentatives de création ressemblaient au Monopoly, plus tard à des gros jeux américains à la Civilisation, puis, ça c'est germanisé avec la découverte des jeux alle m a n d s . . . Aujourd'hui, je pense être arrivé à faire la synthèse de tout ça, mais je suis encore très influençable.

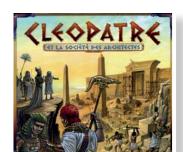


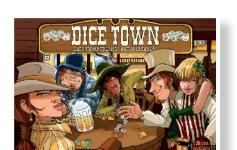
WF: Comment est né le projet Cyclades?

LM: Il est né de la fusion de deux projets. D'une part l'idée du système d'enchères consistant à dépenser des points d'action pour gagner l'accès à certaines actions. Et, d'autre part, d'une vague idée de jeu de gestion où l'on recrutait des marins qui pouvaient devenir des soldats, qui pouvaient plus tard devenir des prêtres qui, à leur tour, pouvaient devenir des philosophes que l'on pouvait transformer en or, pour recruter des marins, etc. Il v avait un truc cyclique, une ambiance grecque et le projet s'appelait Cyclades. C'est à la fusion de ces deux idées qu'a vraiment démarré ce qu'allait devenir Cyclades.

WF: Comment s'est passée votre collaboration?

LM: Sur Cyclades, quand on a commencé, Bruno était pas mal occupé sur divers projets. J'ai donc commencé par tracer les grandes lignes du jeu et à faire les premiers tests. Je tenais Bruno au courant par téléphone en lui racontant nos parties. Là où il est très fort, c'est qu'il rejouait mentalement la partie et qu'il arrivait à dégager le truc qui n'avait pas marché dans telle ou telle situation de blocage. Après, quand Bruno a été plus disponible, il a pris le projet à bras le corps et a proposé des changements radicaux auxquels je n'aurais pas pensé seul car j'étais trop attaché à certains concepts de base (comme cycle or











LUDOVIC MAUBLANC BRUNO CATHALA

Auteurs du jeu Cyclades

- marins - soldats - etc.). Mais, finalement, ces changements étaient indispensables et ont permis au jeu d'évoluer dans le bon sens.

WF: Certains points de règles vous ont-ils posé problème?

BC: Le point qui nous aura finalement posé le plus de soucis est la résolution des combats. On voulait que ça soit simple, que ça prenne en compte les rapports de force, mais que l'issue du combat reste, en même temps, au moins un peu incertaine. Bref, plein de contraintes. Alors on a essayé tout un tas de systèmes plus ou moins innovants, avec chacun leurs avantages et leurs inconvénients. Et puis on a débouché sur un système qui nous a longtemps semblé intéressant, avec un lancer de dés unique qui tenait compte du nombre de troupes engagées et donnait en une seule fois le vainqueur, les pertes, les possibilités de retraites. Ca fonctionnait parfaitement, avec l'équilibre que l'on souhaitait. Mais, force a été de constater que les joueurs avaient du mal à se l'approprier, étant souvent obligés de replonger le nez dans la règle,

d'un combat à l'autre. Bref, trop innovant! Alors, finalement, on s'est rabattu sur un système beaucoup plus classique, qui fonctionne très bien aussi, est immédiatement assimilé, et ajoute une certaine dimension épique dans les combats du fait des rounds successifs.

"Cyclades n'est pas un risk like et est assumé comme tel"

WF: Vous êtes-vous fixé des contraintes en matière de complexité des règles, de durée de partie?

BC: Oui, on a souhaité dès le départ ne conserver que des règles les plus simples possibles sans sacrifier la richesse ludique, combinées avec une durée raisonnable de l'ordre de 60 à 90 minutes.

LM: C'était clairement un objectif de Cyclades dès le départ. Même si les premières parties (surtout à cinq joueurs) peuvent être longues, une fois le jeu maitrisé, elles s'enchainent assez rapidement.

WF: Ne trouvez-vous pas frustrant que les batailles soient peu fréquentes dans le jeu?

BC: Cyclades n'est pas un risk like et est assumé comme tel. Du coup, il y a peu de combats (et encore, ça dépend vraiment des parties), mais ils sont épiques et essentiels. Ils nécessitent une certaine anticipation qui en font souvent le point d'orgue de la partie.

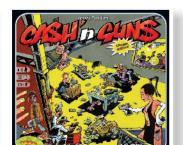
LM: A Cyclades, la guerre est un moyen et non un but, il faut s'y préparer au cas où une opportunité militaire s'offrirait... Mais, on ne peut pas baser toute sa stratégie là-dessus.

WF: Le jeu, dans sa version finale, répond-il à votre envie de départ?

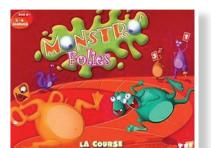
BC: Non!!! Il est beaucoup plus beau que ce que j'osais même espérer. Matagot, l'éditeur, avec Miguel Coimbra, l'illustrateur, ont fait un travail absolument remarquable, qui amène le jeu au niveau de ce qui se fait de mieux actuellement sur le plan éditorial.

LM: Le jeu tel qu'il est actuellement est assez éloigné de l'idée de départ et c'est tant mieux! Plusieurs années de développement ont permis d'amener le jeu là où l'on n'avait pas imaginé le trou-





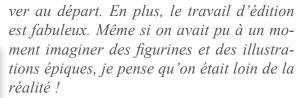






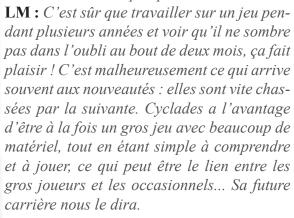


JAMAÍCA



WF: Cyclades est un succès commercial. Comment vivez-vous ce succès ?

BC: Assez mal, en fait. Dans mon petit village de haute-savoie, je ne peux maintenant sortir qu'une fois la nuit tombée, avec des lunettes de soleil, sous peine de me voir assailli par des nuées de jeunes femmes hystériques et nues. C'est vraiment très désagréable!!! Plus sérieusement, je suis très heureux du succès d'estime que rencontre actuellement Cyclades auprès des joueurs de tous types et de tous horizons. Et j'ai un grand plaisir à échanger avec ces joueurs au travers des forums spécialisés (Trictrac en France, BGG à l'international). Je pense néanmoins qu'il est encore un peu tôt pour parler de "succès commercial", mais, en tous cas, le jeu est sur les bons rails. En espérant qu'il rejoigne la catégorie trop rare des jeux qui ne sont pas oubliés au bout de quelques mois!





WF: Envisagez-vous une extension?

BC: Là encore, trop tôt pour le dire. D'un point de vue commercial, une extension n'aurait de sens en termes de rentabilité que si les ventes actuelles se confirment. Sur le plan ludique, on a plein d'idées sympathiques qui s'intégreraient très bien au jeu de base.

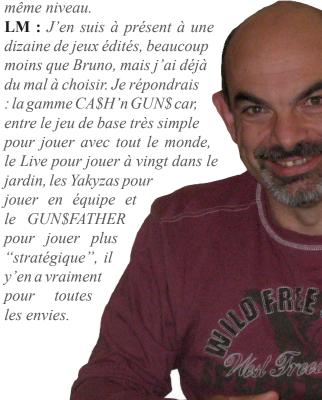
LM: Oui, on y a déjà pensé, bien sur, mais tout dépendra du succès du jeu et de l'envie de l'éditeur.

WF: Pensez-vous que Cyclades ait une chance d'être nominé au jeu de l'année allemand, le fameux "Spiel des Jahres"?

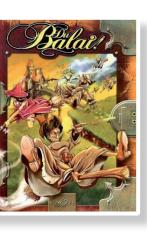
BC: Alors, à mon avis, la probabilité de nomination au Spiel tend vers zéro. Par rapport au format généralement mis en avant par le jury allemand, ce jeu est trop long, trop compliqué et trop agressif!!!

WF: S'il ne devait y en avoir qu'un, quel est le jeu de votre ludographie dont vous seriez le plus fier?

BC: Mr Jack. Parce que je continue à y jouer tous les jours sur le site d'hurricangames (plus de 2000 parties jouées sur le jeu de base, plus de 700 sur la version New York). Mais, en fait, j'ai bien du mal à n'en retenir qu'un seul. Sans foi ni loi, Les chevaliers de la table ronde, Du balai, Jamaica, MOW et maintenant Cyclades sont quasi au



BC





WF: Vivez-vous de vos jeux?

BC: Oui et Non. Mes revenus, aujourd'hui, tournent tous autour du monde du jeu. Mais de façon variées. Les royalties seules ne suffisent pas et sont trop fluctuants. Je travaille donc le lundi comme vendeur dans une boutique de jeux à Genève, le mercredi dans une autre boutique à Annecy, et je propose différents services aux entreprises (animations, créations sur mesure), ainsi que des interventions dans la formation des ludothécaires.

LM: De mon coté, j'ai un "vrai métier" à mi-temps... Le reste du temps, je fais des jeux. Mais c'est avant tout mon plaisir. Je passais déjà mon temps libre à faire des jeux avant d'être édité.

"Cyclades a l'avantage d'être à la fois un gros jeu, avec beaucoup de matériel, tout en étant simple à comprendre et à jouer"

WF: Quels conseils donneriez-vous à un auteur en herbe pour être édité?

LM : *Je lui dirais d'arrêter de vouloir voler le pain de la bouche des vieux auteurs. ;-)*

BC: Et surtout de s'armer de patience et de participer aux concours de créateurs.

WF: Dans le marché actuel du jeu moderne, où les nouveautés affluent, que faut-il pour qu'un jeu devienne un jeu qui dure?

LM: Les prochains jeux qui vont faire leur trou et s'implanter durablement sont ceux auxquels on n'a pas pensé. Les concepts nouveaux, les mélanges réussis entre deux idées éloignées. Bien sur, après, il y a aussi une part de chance. Il faut que le jeu arrive au bon moment et soit joué par un maximum de monde.

WF: Pouvez-vous nous dire un mot sur vos projets futurs?

BC: Cette année, j'ai en principe trois jeux qui doivent sortir. Celui dont je peux parler s'appelle Sobek et sera publié par Gameworks (Jamaica, Animalia), avec des illustrations de Matthieu Beaulieu (Pony express). Le jeu se déroule dans l'Egypte antique : le temple de Sobek est en cours de construction, et le marché local est en pleine effervescence. Des cargaisons arrivent par bateaux sur le site de construction et c'est une foire d'empoigne pour sélectionner les meilleures marchandises et les vendre en réalisant un maximum de profit. Avec un tel enjeu, il va de soi que les coups bas et la corruption prennent le pas sur la saine camaraderie... Normal, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant!

LM: Pour cette année, j'ai Cyrano qui vient tout juste d'arriver en boutique, un jeu où l'on se prend pour des poètes, cosigné avec ma Dame chez Repos production. Plus tard, on devrait voir enfin arriver Agents doubles, chez Matagot, un jeu réalisé avec Bruno Faidutti. C'est un jeu de bluff et de déduction, rapide, pour deux joueurs, sur le thème des agents secrets dont on est jamais sûr de la loyauté. Il y aura aussi dans le courant de l'année, un nouveau jeu de Bruno (Cathala cette fois) et moi-même, mais qui est encore secret. Finalement, dernière sortie de l'année, l'adaptation, en jeu de société, de l'univers du Donjon de Naheulbeuk. Un jeu de coopération créé avec Antoine Bauza et édité par Repos production. Pour ceux qui ne connaissent pas Naheulbeuk, disons que c'est une parodie des jeux de rôle à l'ancienne... Et donc, le jeu n'est pas très sérieux!

WF: Vous prenez-vous souvent pour un dieu antique?

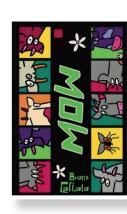
BC: Euh... Pourquoi antique? En toc, oui, certainement!!!

LM: pas mieux...









Conseils

Cyclades est un jeu atypique qui mêle enchères, développement et gestion de territoires/ressources. Pour se diriger vers l'objectif final (contrôler deux métropoles), le joueur se retrouve face à une multitude de possibilités pouvant paraître toutes équivalentes au joueur novice, alors que le joueur plus expérimenté et malin saura faire plus facilement des choix pertinents. Ce petit article a pour objet d'aider le joueur débutant à faire ses premiers pas dans l'univers impitoyable de Cyclades.

LES DEUX PREMIERS TOURS DE JEU

La principale caractéristique de cette phase de jeu est qu'elle se déroule généralement sans l'assistance des créatures mythologiques, encore trop coûteuses. Par contre, il convient de garder un œil sur ces créatures afin de se préparer à leur arrivée dès le tour 3.

Au cours de cette phase, l'objectif numéro 1 sera de développer ses revenus. Car il ne faut pas s'y tromper : à Cyclades, si on éclate parfois ses adversaires en affrontement direct, on les étouffe bien plus sûrement en les privant de ressources. L'argent (ou plutôt l'Or) est le nerf de la guerre : dans la grande majorité des cas, la victoire finale ne doit rien au hasard, mais récom-

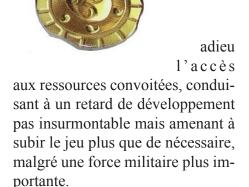
pense capacité d'un la

j o u e u r
à finalement
otenir les une
ou deux pièces d'or supplémentaires,
lui permettant
d'accéder sans
barrières au dieu ou à
la créature mythologique
lui assurant l'issue de la partie.

S'assurer des revenus de début de tour plus importants que ceux des adversaires sera donc un objectif majeur, dès le début de la partie. Et si développer ses revenus est un bon choix, les développer tout en minimisant les revenus adverses sera un encore meilleur choix. Faisons un tour des différentes possibilités offertes au tour 1 :

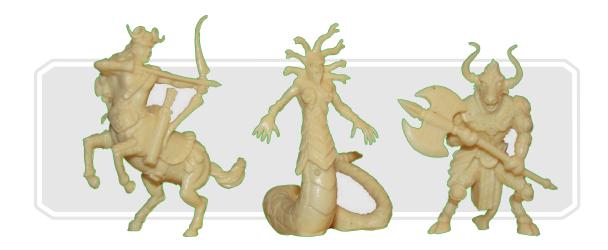
• Poséidon: l'utilisation judicieuse de son pouvoir va permettre d'une part d'accéder aux cases de commerce avec l'extérieur donnant une pièce d'or au début de chaque tour (et si accéder à une case libre est bien, réussir à en déloger un adversaire est encore mieux), et d'autre part à poser de menaçants bateaux pointant sur les îles adverses. De plus, si Poséidon arrive avant Arès, il peut être de bon goût de couler la flotte de ce joueur pointant sur l'île riche de ressources convoitées...

• Arès : Au tour 1, il n'est intéressant à coup sûr que si Poséidon n'est pas placé avant lui. Car sinon, une toute petite flotte qui disparaît et



- Zeus : posséder des prêtres permettant de payer ses enchères à moindre coût est un bon choix. Pourquoi même ne pas en acheter deux lors de ce tour, si vous le pouvez. A moins que vous ne préfériez aussi construire un temple, qui permettra, lui, d'accéder aux créatures mythologiques plus aisément.
- Apollon : être le premier à se poser sur Apollon, c'est s'assurer une corne d'abondance, et aussi être nécessairement le plus riche au début du tour 2, donc s'assurer de faire le choix voulu en fonction de l'observation de la situation à l'issue du tour 1.
- Athéna assure un retard de développement certain au niveau des ressources lors du tour 1.





Et c'est bien tout ceci qui doit être pris en compte au niveau des enchères. Accéder à une possibilité de développement intéressante ne suffit pas ! Il faut empêcher vos adversaires de faire la même chose à des coûts trop bas. Bref : dès le tour 1, il ne faut pas hésiter à surenchérir sur vos adversaires pour ne pas leur laisser un dieu payé simplement une ou deux pièces d'or !

LE MILIEU DE PARTIE

Tous les éléments de choix ci-dessus restent valables, l'appréciation de la puissance et de l'intérêt des différents dieux étant bien sûr à pondérer, d'une part de la situation des forces en présence sur le plateau de jeu, mais aussi des écarts se dessinant sur les revenus.

Mais dès le tour 3, un nouveau paramètre est à prendre en compte avec attention : les revenus de chacun ont augmenté, et les créatures mythologiques sont maintenant beaucoup plus facilement accessibles. Et cela va changer la donne, car si une créature vous séduit tout particulièrement (que ce soit pour

profiter de son effet, ou aussi pour ne pas avoir à le subir), il vous faudra miser sur le premier dieu de la file afin d'être sûr de pouvoir y accéder. Du coup, le niveau de mise sur le premier dieu de la file doit prendre en considération cette dimension!! De même, au cours de cette phase, attention à ne pas négliger le pouvoir de Zeus permettant pour une seule pièce d'or de défausser une créature de la file pour la remplacer par la première carte de la pioche. Le joueur futé ayant soigneusement mémorisé quelles créatures sont déjà tombées ira ainsi chercher avec bonheur la créature de ses rêves, à la surprise des joueurs moins aguerris.

Enfin, même si Cyclades n'est pas un jeu de diplomatie au sens premier du terme, il ne faut pas hésiter à parfois s'allier pour éviter qu'un joueur ne prenne trop facilement le leadership de la partie.

LA FIN DE PARTIE

Attention, le joueur débutant peut se faire surprendre par la fin de partie, qui survient plus rapidement qu'il ne l'aurait imaginé. La phase de fin de partie démarre aussitôt que l'un des joueurs au moins possède une première métropole. Car, dès ce moment, tout s'emballe. Et chacun doit être très vigilant sur les moyens disponibles pour ce ou ces joueurs, afin de leur barrer l'accès à la seconde métropole.

Lors de cette phase, les laisser accéder à Arès et à Athena à bas coût est particulièrement risqué, car une conquête d'une île possédant les bâtiments manquants pour une seconde métropole, ou encore l'acquisition de deux derniers philosophes dans le même tour serait synonyme de victoire prématurée.

Cette phase est donc une phase de très forte tension au niveau des enchères, les mises devenant plus élevées, avec alliance des joueurs "faibles" contre les forts, tous gardant un oeil sur les créatures pouvant faire basculer la partie...

"On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation." Platon



Interview

MIGUEL COIMBRA

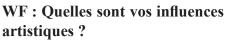
Illustrateur du jeu

WHITE FLAG: Pouvez-vous vous présenter?

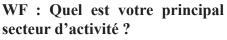
MIGUEL COIMBRA: J'ai 32 ans à l'heure actuelle. Je suis marié et papa d'un petit garçon. Je suis illustrateur et concept designer pour l'édition et le jeu vidéo. Je suis bien sûr passionné par le dessin et le monde du cinéma en général.

WF: Quel est votre parcours en tant qu'illustrateur?

MC: Je suis autodidacte dans ce domaine. Je dessine, comme beaucoup d'artistes, depuis tout petit. Après m'être un peu égaré dans des domaines comme l'informatique, j'ai réussi à me trouver un emploi de designer graphique qui m'a amené, de fil en aiguille, au domaine du jeu vidéo. J'ai travaillé dans ce domaine pendant un certain temps en tant que salarié. Puis, je me suis rapidement mis à mon compte pour pouvoir me consacrer à ce que j'aime faire le plus, c'est à dire l'illustration.



MC: Elles sont très diverses et variées. Cela va des peintres impressionnistes aux artistes digitaux actuels qui évoluent dans le monde du cinéma et du jeu.



MC: L'édition essentiellement. C'est à dire les couvertures de romans fantastiques et historiques, les jeux de cartes et de plateau, les livres illustrés.

WF: Quelles sont vos techniques de dessin?

MC: Je dessine essentiellement à la tablette graphique avec Photoshop, du croquis rapide à l'illustration finie. J'adore tout ce qui est "speed painting", des illustrations sans croquis de ligne, en se lançant directement à la couleur, avec un temps d'exécution limité. Je dessine aussi de temps en temps à l'encre et au crayon mais c'est plus pour me détendre pendant mon temps personnel.













WF: Quelles sont les spécificités de l'illustration d'un jeu de société?

MC: *Il* y a effectivement quelques spécificités. La principale est le gameplay: l'illustration doit servir le gameplay et ne jamais empiéter sur ce territoire. Il faut parfois s'accorder sur des codes graphiques, ou autres, qui vont aider à la lisibilité et la compréhension du matériel. Une autre contrainte est peut être aussi le format des illustrations. Un plateau de jeu peut être un vrai casse tête : il faut qu'il soit lisible de loin mais très détaillé vu de près. Il doit également être limpide sur la jouabilité. Pas toujours simple d'allier tous ces critères.

WF: Comment en êtes-vous venu à illustrer Cyclades?

MC: Matagot m'a tout simplement contacté suite à l'illustration des "géants de l'île de pâques" et de mes précédents jeux. C'est un monde assez petit où les éditeurs se connaissent tous et s'échangent des contacts. WF: Avez-vous effectué un travail préparatoire, avant de dessiner sur ce jeu?

MC: Je n'ai pas fait grand chose, en fait. Le thème était historique mais assez libre dans la concordance avec la mythologie et l'Histoire. J'avais déjà illustré pas

mal de projets dans ce sujet, qui m'ont pas mal aidé. A l'époque, j'avais également vu le film "300" peu de temps avant. Cela m'a donc forcement un peu influencé, notamment pour les personnages.

> "L'illustration doit servir le gameplay et ne jamais empiéter sur ce territoire"

WF: Comment s'est passée votre collaboration avec l'éditeur Matagot? Quelle a été votre marge de manœuvre face aux directives de l'éditeur?

MC: Il y a eu énormément d'échanges. Hicham, chez Matagot, est quelqu'un qui donne beaucoup de libertés à l'illustrateur et n'a pas hésité à demandé mes conseils et mon avis sur quasiment toutes les parties graphiques (la sculpture des figurines, par exemple, ou le logo et d'autres parties qui sont plus de l'ordre du graphisme que de l'illustration pure). En ce qui concerne la liberté artistique, j'ai pu,

à peu près, faire ce que je voulais. Les descriptions étaient très libres. Tant que ça ne venait pas empiéter sur le gameplay et l'esprit du jeu, j'avais donc quartier libre pour le design des figurines et le look du jeu. C'est quelque chose que je retrouve souvent et que j'apprécie énormément dans le monde du jeu de plateau, contrairement à d'autres domaines.

WF: Etes vous joueur?

MC: Malheureusement non. Honnêtement, j'aimerais beaucoup, mais le manque de temps et mon entourage peu réceptif font que les parties sont très rares.

WF: Quel jeu auriez vous aimé illustrer?

MC: Hum... Je n'ai jamais vraiment réfléchi à la question. Jusqu'à aujourd'hui, j'ai été assez satisfait des sujets qu'on m'a donné à dessiner. Peut être éventuellement un jeu de science fiction? C'est un thème que j'apprécie également et qui a malheureusement moins de succès dans le milieu du jeu.

WF: Quels sont les travaux sur lesquels vous travaillez actuellement?

MC: Je travaille actuellement avec Repos production sur un jeu sur les sept merveilles du monde ("7 wonders"), le prochain jeu d'Antoine Bauza. Sinon, quelques couvertures et cartes à collectionner, à l'occasion.









WF: Pouvez-vous nous décrire les étapes du processus ayant mené au choix de l'illustration de la boîte du jeu?



la silhouette du cyclope bien reconnaissable de loin et la scène grand angle l'a donc emporté (2)! Une fois cette étape validée, je suis

passé sur un "rough" couleur un peu plus précis (4).

L'idée générale était bien là. Graphiquement, ça passait bien, mais le ton de l'illustration était trop guerroyant et apocalyptique, ce qui n'était pas forcement le thème du jeu.

Hicham m'a donc demandé un autre essai avec une autre gamme couleur.

MC: Pour les premières recherches, nous n'avions pas de scène précise en tête. Les thèmes du jeu sont assez variés et il était donc difficile de partir sur quelque chose de bien établi. L'idée générale était d'avoir une créature bien typée "Grèce" et une cité en arrière plan. J'ai donc réalisé quelques petits "roughs" de composition en première approche (1, 2, 3).

On s'était mis d'accord sur le cyclope lanceur de pierre à mettre en avant. Ce sont des "roughs" très rapides, réalisés à la tablette graphique, histoire de se mettre d'accord sur une composition. La deuxième proposition, celle avec En vert, ça passait déjà un peu mieux mais l'éclair était trop présent, tout comme la partie à gauche du cyclope (5). La scène devenant un peu plus précise, nous avons alors décidé de remplacer la partie gauche de la ville qui étouffait un peu la scène, en rajoutant deux autres créatures, Pégase et le Kraken (6).

Cette version était presque validée, mais, par curiosité, nous avons testé une version avec une ambiance bleue (7). Celle-ci a fait l'unanimité: nous avions notre scène de "castagne", tout en gardant l'esprit "île grecque" avec un ciel un peu plus doux et lumineux. Il ne restait plus qu'à terminer!







Une fois cette étape validée, j'ai détaillé chaque élément et précisé l'ensemble. Il m'arrive de changer

quelques éléments en cours de route comme vous pouvez le voir sur le premier plan notamment. Il y une bonne part d'improvisation dans mon travail. Les crayonnés poussés et finalisés ne sont pas trop mon fort, je préfère avoir une bonne première idée générale de composition/ambiance/lumière pour ensuite avoir plus de libertés pour détailler et améliorer l'image.





CONCOURS

Envie de gagner une boîte du jeu Cyclades ? Il vous suffit de trouver le nom de l'antique objet figurant sur la photo ci-contre (cliquez sur l'image pour la faire apparaître en grand). Inscrivez-vous ensuite à la newsletter du magazine puis envoyez votre réponse et vos co-ordonnées à olivier.jahchan@whiteflag.fr. Le résultat du concours sera publié dans White flag n°6. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses désignera le gagnant. Une participation par foyer autorisée. Date limite de participation : 15 Avril 2010, minuit. Gros bisous.



Le concours du numéro précédent a eu peu de succès. Probablement parce qu'il consistait à gagner le droit de faire un cadeau à l'équipe de White flag! Au lieu de ça, Eric Ratelet et Olivier Doyen, seuls grands fous ayant tenté l'aventure, ont gagné un bon d'achat de 20 euros chacun, à valoir dans la boutique **www.philibertnet.com**. Leur audace leur a également fait gagner un titre honorifique: Eric est désormais notre Grand chambellan de la saucissonnerie sauvage, tandis qu'Olivier est devenu notre Ambassadeur de la grande sliperie libre. Merci à eux deux.





Guide d'achat

Chaque créature mythologique possède un pouvoir qui lui est propre. Si certains pouvoirs suscitent la convoitise générale en toutes circonstances, d'autres se révèleront plus ou moins attractifs selon le moment où ils seront disponibles ainsi que les positions et priorités de chaque joueur. Malgré cette apparente hiérarchie des pouvoirs, toutes les créatures sont susceptibles d'apporter un avantage décisif à un moment donné et il serait inconscient de ne pas envisager leur aide, une à une. Portrait de famille à l'attention des débutants.

LE NERF DE LA GUERRE



L'or étant capital pour prendre la première place de l'ordre de jeu et accéder aux créatures avant les autres, il est important d'investir dans la construction de temples, le recrutement de prêtres, tout en rendant visite à

cousin Apollon (même si ces options n'ont rien d'indispensable). Tous ces avantages étant cumulatifs, on sera parfois tenté de les amasser pour ne payer qu'un minimum et engranger un maximum. Le tout sera de trouver la limite et de

croître de façon équilibrée en ne prenant pas de retard dans les autres branches de développement.

A lire les conseils qui suivent, toutes les créatures vous paraîtront attrayantes. Toutes les acheter n'étant pas possible, n'oubliez pas qu'en limiter l'accès aux adversaires se fera avant tout en réduisant leur pouvoir d'achat, à travers la phase d'enchère.

LA GUERRE DES NERFS

Si l'on achète d'abord une créature pour bénéficier de son pouvoir, il est tout aussi indispensable de le faire pour empêcher un autre joueur de l'utiliser contre vous. L'argument vaut globalement pour toutes les créatures, mais plus particulièrement pour certaines dont l'achat ne vous semblera pas une priorité si vous vous focalisez sur votre seul développement : le Géant (détruire un bâtiment), le Kraken (couler les flottes ennemies), la Harpie (détruire une troupe).

Dans le même but d'en empêcher l'accès à l'ennemi, certaines créatures seront choisies automatiquement par le premier joueur car rapportant généralement davantage d'or qu'elles en auront coûté. C'est le cas du Griffon (voler à un ennemi la moitié de son or) ou des Grées (toucher une nouvelle fois ses revenus).



ZEUS

Comme le précisait Bruno Cathala dans une page précédente, il serait une erreur de négliger l'action spéciale de Zeus, permettant de défausser une créature et de la remplacer par celle placée au somment de la pioche. Détail important : cette action ne coûte qu'une pièce d'or et peut être effectuée autant de fois que vous souhaitez en payer le prix. L'idéal sera de remplacer la créature située sur la case 2 PO. pour pouvoir ensuite payer à bas prix celle nouvellement piochée. A mesure que les ressources de chacun augmenteront et que la pioche diminuera, Zeus deviendra de plus en plus convoité, mais aussi de plus en plus cher. Méfiez-vous

Précision de règles

La Chimère oblige à remélanger pioche et défausse pour former une nouvelle pioche, que ce soit parce qu'elle ait été jouée, qu'un joueur l'ait remplacée par une autre carte grâce au pouvoir spécial de Zeus ou qu'elle ait été naturellement défaussée, après être passée sur la case 2PO.



toutefois, car, s'il n'est pas placé en première position, il ne restera probablement plus aucune créature mythologique au moment où son tour viendra. Son action spéciale n'aura alors plus aucun impact.

La Chimère possède un effet un peu similaire, à ceci près qu'elle permet de CHOISIR et de jouer une carte placée dans la défausse. Anodine aux yeux du débutant, la Chimère pourra servir à plusieurs combinaisons d'actions intéressantes. Par exemple : rappeler une seconde fois la créature que l'on vient de jouer.

SURPRISE!

Pégase permet de débarquer sur une île par les airs, sans avoir besoin d'une chaîne de bateaux reliant l'île d'arrivée à celle de départ. Quant à elles, les Sylphes permettent de bénéficier de dix déplacements par mer. Seules créatures pouvant se substituer à l'action d'Arès ou de Poséidon, ces deux spécimens seront souvent pris d'assaut ou recherchés activement par la main de Zeus. Bénéficiant d'une grande liberté de déplacement, elles apporteront un effet de surprise garanti, feront peser une menace générale, tout en constituant d'excellents choix d'action pour contrebalancer les pouvoirs de dieux plutôt calmes (Athena, Zeus). Combiner les Sylphes avec Arès peut également permettre un débarquement à grande vitesse, en faisant en un tour ce qu'il faudrait faire en deux, avec ce que cela comporte de prévisibilité.

ATTAQUE DEFENSE

Dans la même catégorie des créatures fortement convoitées, la Sirène permet de détruire un bateau

ennemi isolé et de le remplacer par l'un des vôtres. S'il ne s'agit que d'un simple navire, l'intérêt sera de défendre et d'attaquer en même temps. La première idée sera d'utiliser la créature

pour prendre le contrôle d'une case de commerce maritime. Mais, la bébéte pourrait être aussi efficace pour remplacer un bateau menaçant l'une de vos îles et renverser ainsi la teandance.

Dans le même esprit d'attaque et défense, s'octroyer les services de la Dryade ou du Satyre vous permettra d'obtenir un prêtre ou un philosophe moins cher qu'en l'achetant normalement, sans avoir à implorer Athéna ou Zeus pour y parvenir, tout en le subtilsant à l'ennemi!

RAPLAPLA?

Bien qu'elles aient un effet durable pendant un à deux tours de jeu, les créatures dites permanentes souffrent d'une moindre polyvalence que les autres et seront généralement moins utilisées. Cependant, leur pouvoir prendra de l'importance en fin de partie et il suffira parfois d'immobiliser des troupes (Méduse), éloigner des bateaux (Polyphème) ou protéger une île (Minotaure, Chiron) pour souffler la victoire à un autre joueur.



Le sphinx, permettant de convertir en pièces d'or ses troupes, bateaux et cartes peut également créer un coup de théâtre final, notamment combiné à Arès ou dans le but de remporter à coup sûr une enchère menant à la victoire (philosophe, batiment).

VARIANTE

Voici une mini variante permettant d'augmenter l'intérêt des créatures permanentes (Kraken, Chiron, Minotaure, Méduse, Polyphème).

- Lorsqu'un joueur utilise le pouvoir d'une de ces créatures, il gagne le pion correspondant.
- Un pion peut être volé au dernier joueur ayant utilisé le pouvoir de la créature.
- Quand un joueur parvient à rassembler ainsi trois pions, il les défausse pour les convertir en un bâtimuent de son choix.

Légendes

LE MINOTAURE ET THESEE

Quand mourut Astérion, le roi de Crète, Minos, qui n'était en rien son fils légitime, implora les dieux pour être désigné par eux comme nouveau roi. Pour le légitimer, Poséidon lui offrit alors un magnifique taureau blanc. Par ce signe divin, Minos accéda au trône.

Mais, au lieu de sacrifier le taureau à Poséidon, comme il l'avait d'abord promis, Minos le garda dans son troupeau et abattit une autre bête, pour leurrer le dieu des mers. Pris de colère, ce dernier rendit le grand taureau sauvage et fit naître pour lui une folle passion en Pasiphaé, la femme de Minos.

Aidée par Dédale, un architecte exilé d'Athènes, Pasifit alors construi-

phaé fit alors construire une vache de bois, creuse de l'intérieur et recouverte de peau animale. Elle v entra et attendit la venue du grand animal. Le taureau s'accoupla bientôt avec elle, la prenant pour une véritable vache. De cette union naquit le Minotaure, un monstre au corps d'homme et à la tête de taureau. À mesure que celui-ci grandissait et devenait de plus en plus féroce, Minos demanda à Dédale de construire un labyrinthe pour l'y enfermer et pour que nul ne découvre jamais son existence.

"Celui qui a un bon voisin, disent les Grecs, possède un bien précieux. Ceci est également vrai de la femme du voisin." Nicolas Bentley

A cette époque, pour expier le meurtre de son fils Androgée par Egée, le roi d'Athènes, Minos exigeait que lui soient envoyés, tous les neuf ans, sept jeunes hommes et sept jeunes filles, pour qu'ils soient donnés en sacrifice au Minotaure, dans son labyrinthe. Or, Thésée, le propre fils d'Egée, fut un jour désigné par le sort pour être envoyé en Crète. A son arrivée, Ariane, la fille de Minos, tomba amoureuse de lui. Sachant ce qui l'attendait, elle lui donna une bobine de fil afin qu'il la déroule dans le labyrinthe

et puisse retrouver son chemin. Thésée trouva le Minotaure, le terrassa et retrouva son chemin dans le labyrinthe grâce au fil d'Ariane. A sa sortie, ils s'enfuirent ensemble de Crète...

POLYPHEME ET ULYSSE

A l'époque où Ulysse et ses compagnons exploraient l'île des

Cyclopes, ils découvrirent une large grotte où une nourriture abondante avait été amassée. Profitant de l'aubaine, ils se mirent alors à festoyer sans réaliser se trouver dans l'antre d'un cyclope, répondant au nom de Polyphème. Celui-ci les surprenant, Ulysse et une partie de ses hommes furent faits prisonniers, tandis qu'une autre fut dévorée. Le temps passa. Un jour, après qu'Ulysse eut fait boire à Polyphème une barrique de vin fort, le cyclope s'endormit lourdement. Profitant du sommeil du monstre, Ulysse perça son œil unique, à l'aide d'une lance renforcée. Le lendemain, une fois sa plaie refermée, Polyphème, rendu aveugle, sortit ses moutons pour les mener aux pâturages, comme il en avait l'habitude. Après avoir vérifié au toucher qu'aucun mouton ne portait de prisonniers, il libéra malgré lui Ulysse et ses compagnons, qui s'étaient accrochés au ventre des moutons...





MEDUSE ET PERSEE

Méduse, dont l'origine et l'histoire varient selon les versions, est l'une des trois gorgones, créatures malfaisantes dont la laideur suffisait à pétrifier ceux qui osaient croiser leur regard. Après que Poséidon, épris de la jeune fille, l'eut séduite (ou violée) dans un temple dédié à Athéna, cette dernière punit Méduse en la transformant en gorgone et en changeant sa chevelure en serpents. Selon d'autres versions, c'est Aphrodite qui aurait transformé ses cheveux en serpents, par jalousie pour sa beauté.

Persée, l'un des plus grands héros grecs, fut missionné par le roi de l'île de Sériphos, pour aller tuer Méduse. La légende de Persée est incertaine dans les détails de sa rencontre avec Méduse. Selon le récit de Phérécyde, en volant l'unique œil que se partageaient les trois sœurs grises, les grées, il obtint d'elles de connaître l'endroit où trouver trois objets qui l'aideraient dans sa lutte contre Méduse : le

casque d'Hadès, rendant invisible, des sandales ailées, permettant de voler dans les airs et un sac où recueillir la tête de son ennemie. Selon une version plus connue, c'est armé d'un bouclier poli comme un miroir qu'il put renvoyer son image à Méduse et la décapiter. De son cou tranché jaillit alors une gerbe de sang de laquelle émergèrent ses deux fils,

Chrysaor et Pégase, conçus avec Poséidon. Après s'en être servi pour accomplir maints exploits, Persée offrit la tête de Méduse à Athéna qui la fixa sur l'égide, son bouclier...

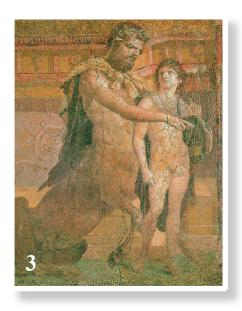
CHIRON ET HERACLES

Chiron est né d'une union adultérine entre Philyra, une nymphe des eaux, et Cronos, roi des Titans, père de Zeus et époux de la déesse Rhéa. Quand Rhéa surprit Philyra dans les bras de Cronos, les amants s'enfuirent chacun de leur côté : Cronos sauta du lit et partit au galop sous la forme d'un étalon à longue crinière, tandis que Philyra se cacha de honte pour donner naissance à Chiron, créature mi-homme, mi-cheval. Considéré comme le premier des centaures, il se distingua de ses semblables par sa sagesse et son érudition, là où les centaures étaient enclins à la brutalité et la cruauté. D'Artémis et d'Apollon, il apprit les arts de la chasse, la médecine, la musique et la divination. Achille, Patrocle,

Jason et bien d'autres héros furent ses disciples. Sa science lui valut des dieux le don de l'immortalité.

"Ce sont les Grecs qui nous ont légué le plus beau mot de notre langue : le mot 'enthousiasme', du grec 'en théo', un dieu intérieur." Louis Pasteur

Lors d'une bataille contre les centaures, Héraclès, son allié, le blessa par mégarde, d'une flèche empoisonnée au genou. La blessure étant incurable et la souffrance insoutenable, Chiron implora les dieux de le rendre à nouveau mortel. A sa mort, Zeus fit de Chiron la constellation du Centaure (ou du Sagittaire)...



- 1. Thésée tuant le minotaure par Barye.
 - 2. Tête de Méduse par le Caravage.
- 3. Chiron instruisant Achille fresque de l'Herculanum.

















Les Sentiers de l'Imaginaire

