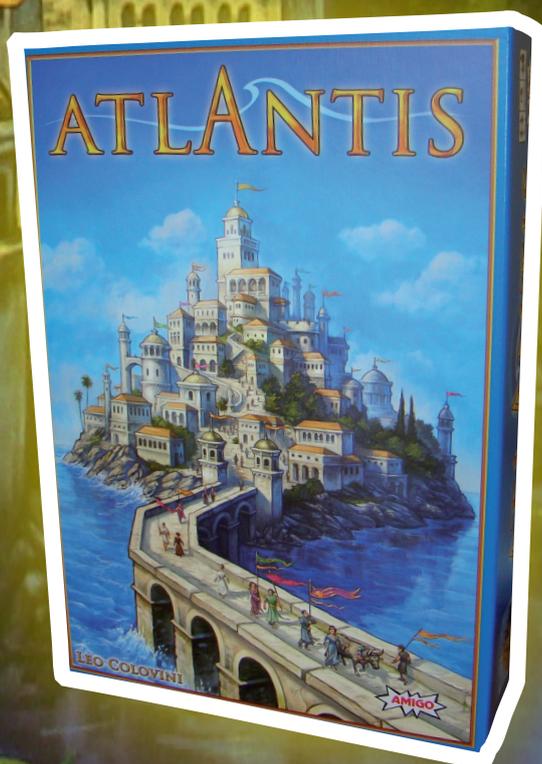


WITTELFLAG 3

Atlantis





rallyman

LE JEU DE SOCIÉTÉ **110% RALLYE**



Au volant d'une Micro Rally Car, maîtrisez vitesse, virages, bosses, cordes, dérapages, notes du copilote, choix de pneus, attaque, assistance, pression des adversaires... pour établir un chrono à la seconde ! Cumuler le meilleur temps sur les 3 spéciales du rallye offrira la victoire ! Régularité, grosse attaque, trajectoire calculée, déplacements assurés, bon choix de pneus : à chacun son pilotage pour y parvenir. Des milliers de rallyes très fidèlement simulés sont à inventer grâce aux 4 zones recto-asphalte / verso-neige, juxtaposables à volonté.

Règle, vidéos, photos, goodies et communauté sur www.rallyman.fr
En vente sur www.rallyman.fr et en boutiques spécialisés
(distribué par intrafin www.intrafin.be).

EDITTO



Du jeu et des liens !

La passion pour les jeux de société prédispose les joueurs à entrer en contact, jusqu'aux plus réservés d'entre eux. Et, si le jeu est un excellent moyen de briser la glace, il peut aussi s'envisager, non pas comme un prétexte, mais

comme une base pour aller plus loin. En d'autres termes : ne pas jouer indifféremment avec untel ou unetelle, pour que soit uniquement atteint le nombre de joueurs requis à la table. Mais bel et bien y mettre de soi et profiter de l'occasion pour être ensemble.

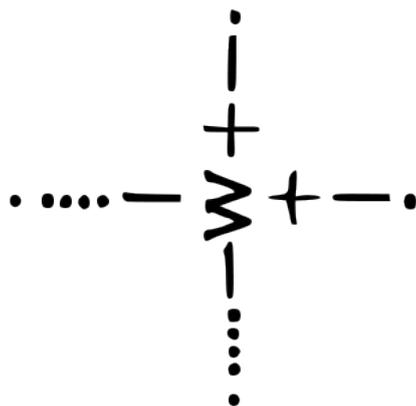
De la même façon, Internet a ceci de formidable de créer des communautés reliant les personnes autour d'une même passion. Une fois le simple contact établi, il arrive parfois de se découvrir et de partager des valeurs plus larges que cette passion commune. Peu à peu, à force d'échanges d'Emails et de liens cliquables, des liens véritables peuvent se nouer. Et, si l'on ose se livrer et surpasser l'appréhension d'une vraie rencontre, l'envie de franchir le pas doit l'emporter définitivement.

En réalité, tout cela s'est produit. Le pas a été franchi. La rencontre a eu lieu. Le temps s'est arrêté pendant cinq jours. Cinq jours de dépaysement humain et de découverte réciproque. Cinq jours de jeu et d'échange. Cinq jours à s'écouter, apprendre et s'enrichir mutuellement, briller ensemble. Chaque instant fut ainsi porté par un sourire, un regard, mais aussi des petits pieds et mains qui tapotent. Un petit ange y fut ainsi pour beaucoup, entre siestes et changements de couches. Enfin, au retour à la normale, le temps reprit son cours, accompagné d'une sensation de manque. L'amitié venait de prendre le dessus, bordel... Désormais, le jeu n'est plus le seul liant, mais il demeure un sacré moyen pour se nourrir les uns des autres ! Des liens et du jeu, vous dis-je...

Histoire

PLATON

L'Atlantide est communément décrite comme une île gigantesque, voire un continent, ayant abrité une civilisation avancée, aussi puissante qu'elle fut opulente. Un cataclysme de nature inconnue l'aurait engloutie il y a 11000 ans environ, emportant avec elle toute trace de son existence. Tenant l'origine de l'Atlantide de son oncle Solon, qui la tenait lui-même d'un prêtre égyptien, Platon, fameux philosophe grec, décrivit l'île mystérieuse et la civilisation atlante, à travers deux dialogues (le Timée et le Critias, 350 av.JC).



Malgré les indications laissées par Platon, l'Atlantide demeure introuvable. Des milliers d'ouvrages ont été écrits depuis et continuent de l'être, tant le sujet suscite encore l'enthousiasme. En effet, une telle découverte remettrait en cause les bases de l'Histoire humaine. Si certains scientifiques avancent

des hypothèses quant à l'emplacement de l'île, une majorité de scientifiques pense que l'Atlantide n'a jamais existé et repose sur une fable inventée par Platon.

LA TERRE D'ATLAS

Selon Platon, l'île possédait dix royaumes et dix rois : Atlas et ses neuf frères, puis leur descendant. Chaque roi faisait respecter la loi de Poséidon au sein de sa propre cité, les décisions touchant à l'île entière se prenant collégalement. Chaque royaume possédait sa propre capitale, copiée sur le modèle de la cité mère : une cité circulaire, entourée de fossés concentriques navigables, enjambés par des ponts. Un canal reliait également la capitale à la mer, afin que les navires puissent y accéder.

Véritable terre bénie des dieux, l'île était riche d'une nature abondante. Les races animales y étaient nombreuses, ainsi que les espèces végétales et les ressources naturelles, notamment un métal aussi précieux que mystérieux : l'orichalque.

De ces richesses inépuisables, la civilisation atlante tirait sa prospérité, son goût du raffinement et de la beauté. Les bâtisseurs se laissaient aller à toute fantaisie, bariolant parfois de bronze, d'étain ou d'orichalque les murs des bâtiments. On érigeait des aqueducs, des gymnases, un hippodrome, des bassins acheminant les eaux chaudes et froides des sources

naturelles, des jardins, des arsenaux, des temples, etc. Et, les enfants perpétuaient l'oeuvre de beauté léguée par les parents, en l'améliorant sans cesse.

De lignée divine, de par Atlas et ses frères, les fils de Poséidon, les atlantes détenaient une sagesse qui les gardait de convoiter la richesse d'autrui et les incitait à travailler ensemble pour faire s'accroître les biens de tous. C'est ainsi que les navires marchands du monde entier accostaient dans les ports atlantes pour y commercer.

Mais, le temps passant, la part d'humanité des atlantes gagna sur leur divinité. Et, l'orgueil, la convoitise et le désir de dominer les rongèrent peu à peu. Le paradis ne leur suffisant plus, ils fondèrent par la force des colonies en Afrique, Egypte, Europe. Athènes, alors seul état capable de leur opposer résistance, y envoya son armée. Elle fut emportée, par la colère de Zeus, en même temps que l'Atlantide :

“Dans l'espace d'un seul jour et d'une nuit terribles, toute votre armée athénienne fut engloutie d'un seul coup sous la terre et, de même, l'île Atlantide s'abîma dans la mer et disparut. Voilà pourquoi, aujourd'hui encore, cet océan de là-bas est difficile et inexplorable, par l'obstacle des fonds vaseux et très bas que l'île, en s'engloutissant, a déposés”
- Platon.

OU ES-TU ATLANTIDE ?

Depuis plus de 2000 ans, et plus particulièrement depuis le 19^e siècle, plus de 80 sites ont été envisagés pour situer l'Atlantide. Selon Platon, l'île se situerait au delà des colonnes d'Hercule (Gibraltar), à l'extrême Est de l'océan en partant d'Athènes, dans la mer Atlantique. La zone des caraïbes pourrait ainsi correspondre. Si certains chercheurs se basent sur ces indications, d'autres s'en éloignent diamétralement. Ainsi a-t-on pu chercher les vestiges de l'Atlantide dans les zones aussi diverses que la mer du Nord, le Groenland, la Mongolie, l'Indonésie, etc.

Parmi les hypothèses les plus connues, une antique cité fut découverte sous les eaux, dans le centre immergé de l'île volcanique de Santorin, en Mer Egée, sans que le moindre ossement humain ni bijou n'y fut trouvé. Dans l'archipel des Bahamas, au large de l'île de Bimini, fut révélée une piste pavée pouvant constituer une route, un genre de mur effondré, voire une simple formation naturelle due à l'érosion rocheuse. A l'embouchure de Taïwan, à 27m sous la surface de la mer, une sorte de pyramide, âgée de 10 à 12000 ans, fut également prise pour vestige de la civilisation atlante...

S'il n'y a rien d'étonnant à trouver des traces immergées d'activités humaines un peu partout dans le monde, il semble que leur passion pour l'Atlantide ait poussé les chercheurs à vouloir faire coïncider ces traces avec la civilisation atlante. Mais, à ce jour, aucun lien avec l'Atlantide n'a été établi.



PLATON ALCOOLIQUE ?

La plupart des scientifiques pense que Platon a inventé l'Atlantide dans le but de critiquer les penchants de la société athénienne, tout en rendant son récit crédible en mélangeant fiction et réalité. A travers la société idéale qu'est l'Atlantide, le philosophe donnerait ainsi une leçon aux athéniens, en s'aidant des références de son temps, telles la mythologie grecque, certaines batailles de

l'époque, mais aussi en s'étant informé de réalités géologiques. Le récit de l'Atlantide serait donc un pamphlet politique dissimulé par prudence sous des airs de fiction. En outre, les mythes de la cité perdue et de l'engloutissement sous les eaux sont présents dans de nombreuses cultures et Platon ne fut donc pas le premier à évoquer le sujet.

L'ATLANTIDE AUJOURD'HUI

Une conférence internationale s'est tenue en Grèce, en 2005, afin de faire le point sur les connaissances acquises sur l'Atlantide et trancher la question. 24 critères furent établis quant à l'identification de l'île mystérieuse mais aucune conclusion générale ne fit l'unanimité. Le débat demeure ouvert.

S'il est une certitude partagée au sujet de l'Atlantide, c'est bien qu'elle a toujours alimenté nos rêves d'aventure et notre quête de vérité. Et si l'Atlantide existait ailleurs qu'en réalité ? Qui sait si Platon n'a tout simplement pas voulu nous poser une seule question, toute personnelle : quelle est votre Atlantide ?...

Pour en savoir plus :
<http://atlantides.free.fr>

Chronique

MIGNON JEU

La boîte de jeu renferme une centaine de tuiles représentant des zones d'eau ainsi que des séries d'objets de différentes valeurs. Placées aléatoirement les unes à la suite des autres, et parfois empilées, ces pièces vont former un parcours de 52 cases reliant deux grandes tuiles que sont l'île de l'Atlantide en train de sombrer et le continent. Des cartes, petit format, figurant les mêmes motifs que les tuiles Objet, sont fournies en un peu plus de cent exemplaires. Douze pions Personnage et quatre ponts de bois sont répartis entre les quatre joueurs.

Le matériel dans son ensemble est solide, très agréable à manipuler et à regarder, notamment grâce aux illustrations de Michael Menzel, qui n'est plus à son coup d'essai dans le domaine du jeu de société. De plus, la zone de jeu, sans être constituée d'un plateau de jeu

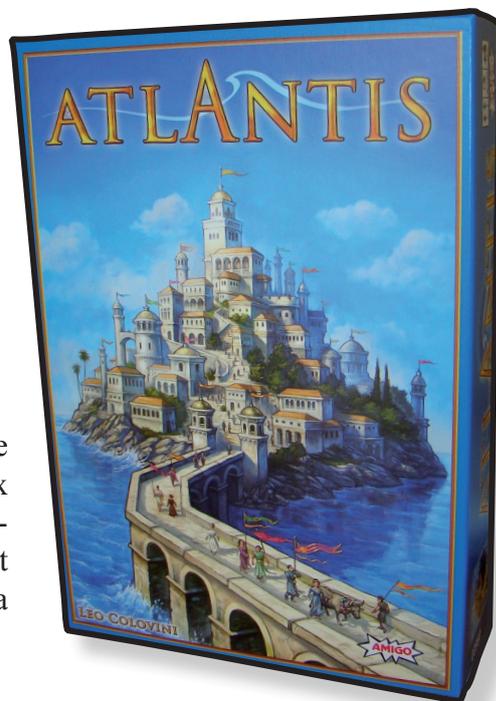
mais d'un chemin de tuiles, attirera l'oeil du néophyte et attisera sa curiosité. Au final, tous ces éléments devraient donner envie de passer à l'explication des règles.

ET TOUT SIMPLE

Celles-ci tiennent dans un livret de six pages petit format, une à deux pages étant réservées à des exemples de jeu. Autant dire que le tout sera assimilé sans difficulté, dès la première lecture.

Une fois le parcours disposé, chaque joueur place ses trois pions sur l'Atlantide. Le premier joueur pioche ensuite quatre cartes, le second cinq, etc. Le but du jeu est de détenir le plus de points au moment où l'un des joueurs amènera son troisième et dernier pion sur le continent. Les tuiles Objet collectées en chemin rapporteront des points, ainsi que les cartes encore en main.

A son tour, un joueur doit d'abord avancer l'un de ses trois pions, en jouant une carte : le pion se dé-



place alors sur la première tuile dont le dessin est le même que celui de la carte jouée. Si cette tuile est déjà occupée par un pion, il faut défausser une nouvelle carte pour atteindre une tuile libre, voire une autre tuile occupée, rejouer une carte et ainsi de suite jusqu'à parvenir sur une case inoccupée. Ceci fait, le joueur remporte la première tuile libre située derrière son pion et la retire du parcours, créant éventuellement un trou, aussitôt remplacé par une tuile Eau. Enfin, le joueur pioche une carte, qu'il en ait joué une ou plusieurs pendant son tour.

Pour traverser une tuile Eau, il faut en payer le coût, qui est égal à la moindre valeur entre des deux tuiles placées avant et après le trou. Pour payer le passage, les tuiles acquises peuvent être rendues, ainsi que les cartes. Par exemple, un trou d'eau de valeur 5 pourra



être payé à l'aide d'une tuile Objet de valeur 3 et de deux cartes ou bien d'une unique tuile de valeur 6. Attention : la monnaie n'est pas rendue si l'appoint n'est pas fait !

Pour chaque pion arrivé sur le continent, le joueur pioche une carte supplémentaire à la fin de son tour. Ainsi, avec deux pions, il piochera trois cartes à chaque fois, et quatre cartes, au moment d'y amener son dernier pion et d'achever la partie.

A cela s'ajoute la possibilité de convertir, en début de tour, une tuile contre des cartes, le nombre de cartes étant égal à la moitié de la valeur de la tuile rendue. Chacun peut également bâtir un pont sur un trou d'eau, afin de rendre gratuit son franchissement, pour tous les joueurs. Une fois posé, un pont n'est plus récupérable et ne peut donc être placé qu'une fois par partie et par joueur.

Enfin, quand un joueur amène son dernier pion sur la terre ferme, tous ses adversaires doivent y rapatrier leurs pions en leur faisant payer le prix des trous d'eau traversés, sans pouvoir ramasser la moindre tuile Objet en chemin.

On compte alors les points : chaque carte gardée en main rapporte un point. Chaque tuile conservée rapporte sa propre valeur. Le joueur ayant le plus au total est déclaré vainqueur.

EQUILIBRE INCERTAIN

Pour de multiples raisons (bonus accordé à l'arrivée de pions sur le continent ; pénalité infligée aux retardataires en fin de partie ; trous d'eau créés à mesure de l'avancée des pions), Atlantis encourage clairement à faire la course en tête. Malgré cela, le jeu consiste aussi à

gérer ses déplacements en ramassant des tuiles de valeur intéressante et finir la course n'assurera pas obligatoirement la victoire.

“L'amour platonique est un revolver dont on fait semblant d'ignorer qu'il est chargé” Somerset Maugham.

Ceci étant dit, hum, certains persistent à penser que les avantages accordés au joueur remportant la course sont assez importants pour que la gestion du ramassage des tuiles et du passage des trous d'eau passent au second plan. A bien y réfléchir, si tous les participants jouent de façon agressive et ne se focalisent pas sur leur seule progression, le jeu s'équilibrera de lui-même. Si vous n'en êtes pas convaincu(e), rien ne vous empêche de décider que l'arrivée du dernier pion ne permet pas de piocher les quatre cartes prévues normalement par les règles.

Le premier joueur semble aussi détenir un avantage certain car idéalement placé pour amasser les tuiles de choix et créer des trous d'eau. Mais, il ne faut pas oublier qu'il possède moins de cartes en main et, par conséquent, un éventail de choix moins large. En outre, ses poursuivants peuvent très bien s'appuyer sur sa position pour passer au delà. Enfin, il est parfois préférable de laisser passer un concurrent afin que son passage rende un trou d'eau moins cher à enjamber ou qu'un pont y soit construit.



HASARD ET OPPORTUNISME

Il est globalement dangereux de tirer des conclusions hâtives quant à l'équilibre du jeu tant le hasard changera la donne à chaque partie. De par la pioche des cartes, la répartition des tuiles et leur empilement en certains endroits, c'est aussi grâce au hasard que le jeu se



Chez Atlantis Assurances, la confiance de nos clients coule de source

renouvellera d'une partie à l'autre. Dans l'ensemble, on jouera donc sans pouvoir prévoir son prochain coup, mais bel et bien en tirant au mieux parti de la situation présente.

“Le monde moderne :
une Atlantide submergée
dans un dépotoir”
Léon Bloy

Si certains se satisferont d'un coup rapportant simplement plus qu'il n'aura coûté, la réflexion peut être poussée plus loin, entre création de trous d'eau difficiles à franchir, distance parcourue, étude des motifs les plus intéressants à exploiter sur le chemin et positions les plus stratégiques de ses propres pions. Le choix tactique peut aussi porter sur la répartition des mouvements entre ses différents pions. Là encore, tout dépendra du jeu adverse et de l'opportunité du moment. Faudra-t-il les mener l'un après l'autre sur le continent ou profiter qu'il y ait peu de trous d'eau pour les faire tous avancer de front, à moindre frais ?

INTERACTIVITE ET CONVIVIALITE

Tactiquement, Atlantis n'en demeure pas moins un jeu moyennement complexe. Il a surtout pour lui une grande interactivité entre les joueurs, alliant coups tordus et combinaisons de cartes permettant d'énormes progressions. Le parcours étant le même pour tous, les choix des uns influenceront par dé-

finition ceux des autres. Que l'on y joue ou pas à s'arracher la chemise dans la course à la victoire, une grande convivialité en découlera. Seul bémol : à deux joueurs, Atlantis perdra un peu de son dynamisme, sans pour autant devenir désagréable.

PLAISIR IMMEDIAT

Son matériel attrayant, ses parties courtes, ses règles simples et son thème attirant (bien que largement secondaire), destinent Atlantis à un public familial, mais pas seulement. Si le jeu paraîtra déséquilibré au premier abord, cette sensation pourra s'estomper, après plusieurs parties. De même, l'expérience atténuera un peu le hasard, au demeurant omniprésent. Au final, oscillant entre ambiance légère et douce réflexion, Atlantis s'avère un excellent choix de course tactique, dans la catégorie jeu moyen-léger. Le plaisir y est immédiat et l'envie de remettre ça n'est jamais bien loin !

Auteur : Leo Colovini

Editeur : Amigo

Illustrateur : Michael Menzel

Nombre joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 45 min

Age : à partir de 10 ans

Installation : 5 minutes

Langue : française

Règles : 6 (petites) pages

Conseils

Le coup parfait

Le coup parfait, joué en une seule carte, consisterait à aller le plus loin possible, en dépensant le minimum, tout en gagnant une tuile de forte valeur et en créant un trou d'eau difficile à traverser. Si ce coup est plutôt rare, parvenir à réunir deux de ces conditions sera déjà très bon.

Se hâter ou pas ?

En début de partie, il est parfois bon d'avancer ses trois pions ensemble pour qu'ils franchissent les trous d'eau au moment où ceux-ci sont encore rares, coûtent peu ou avant que leur prix n'augmente. D'un autre côté, posséder un à deux pions sur le continent permet de gagner une à deux cartes supplémentaires, à chaque tour. Ces cartes vous permettront de jouer plusieurs coups en un tour sans vous démunir, vous apporteront un supplément de ressources pour passer les trous d'eau et constitueront des points de victoire amassés facilement. On comprendra pourquoi il est important d'amener au plus tôt ses pions sur le continent pour bénéficier de ces avantages le plus durablement.

Gérer sa main

Jouer plusieurs cartes en même temps et n'en retirer qu'une seule à la fin de votre tour peut s'avérer dangereux, en particulier si vous êtes premier joueur et possédez seulement quatre cartes en main.

En réduisant ainsi votre main pour les tours à venir, vous diminuez aussi vos possibilités. Cela est néanmoins envisageable pour faire un gros coup ou dans le cas où votre premier pion est sur le point d'atteindre le continent. À l'inverse, dépenser une tuile pour regagner des cartes sera un bon choix, que vous soyez à court de ressources ou que vous souhaitiez augmenter votre main pour élaborer de futures combinaisons de cartes. Une tuile de valeur quatre contre deux cartes semble un bon rapport.

Etudier le parcours

Il est important de bien visualiser les tuiles qui composent le chemin. Remarquer les objets rares et les atteindre vous permettra d'avancer au plus vite. Attention toutefois à ce que les autres n'aillent encore plus loin, en s'appuyant sur votre position. Révéler les tuiles cachées sous d'autres tuiles est un bon moyen de ralentir l'ennemi, bien qu'aléatoire. De plus, si vous devez défausser des cartes, ne le faites donc pas au hasard mais en considérant les objets rares dicimés sur le parcours.

Faire l'appoint

Ramasser quelques tuiles de faible valeur ne constitue pas un mauvais coup. En effet, elles vous permettront de faire l'appoint là où il serait dommage de dépenser trop, en gaspillant une grosse valeur.

À choisir, préférez toujours défausser des tuiles que des cartes. Ces dernières ne représentent pas seulement un moyen de paiement.

Construire au bon moment

Ne vous précipitez pas en plaçant votre pont. Il vous servira tôt ou tard. Le but est de le construire sur un trou d'eau assez cher à traverser, de façon à ce qu'il profite au moins d'adversaires possible. Cela peut être le cas si vous êtes sur le point de finir la course ou si, au contraire, vous êtes la lanterne rouge du circuit. C'est l'avantage du dernier d'attendre que les autres aient posé leur pont et d'en abuser.

Foncer

Quand un joueur a posé deux pions sur le continent, la fin est proche et il faut vous hâter, car la partie peut s'achever en quelques coups seulement. Veillez à construire votre pont si cela n'est déjà fait. Si vous êtes loin du continent, il est temps de faire traverser le maximum de trous d'eau à vos pions. Au moins gagnerez-vous une tuile en échange tandis, qu'une fois la partie achevée, le rapatriement forcé sera net de tout bénéfice.



“Ze last one” : sandwich atlante spécial grand départ

Interview

WHITE FLAG : Pouvez-vous vous présenter ?

LEO COLOVINI : *J'ai 45 ans, deux fils de 17 ans (des jumeaux), une ex-épouse et ma nouvelle femme travaille chez Cartamundi (société spécialisée dans la fabrication de cartes à jouer). J'habite à Venise et j'aime beaucoup ma ville. J'aime naviguer dans le lagon vénitien à bord de mon petit bateau, mais aussi faire du ski dans les Dolomites. J'aime jouer aux Echecs et aux jeux de société. Mais, la diversité me plaît avant tout et aucune passion n'a ma préférence plus qu'une autre.*

WF : Comment êtes-vous devenu créateur de jeux ?

LC : *A l'âge de 11 ans, j'ai fait la rencontre d'Alex Randolph dans un club d'Echecs. Ce fut pour moi une véritable révélation ! Je me suis alors mis à l'aider en testant ses jeux. Puis, je lui ai soumis mes propres idées. C'est ainsi que nous avons édité ensemble "Drachennfels" et, plus tard, "Intrigues à Venise".*

WF : Comment vous est venue l'idée d'Atlantis ?

LC : *C'est une longue histoire. Il y a quatre ans, un créateur italien participa au concours Premio Archimede (Cf. encadré), avec une idée originale : un jeu dans lequel chaque joueur disposait d'un mon-*

tant fixe de 45 déplacements par partie, répartis en neuf coups différents (1-2-3-4-5-6-7-8-9). Ainsi, le total des mouvements effectués par chaque joueur devait être le même après neuf tours de jeu. De plus, l'ordre dans lequel les coups étaient joués avait également un impact sur la partie, pour différentes raisons, qui n'ont plus d'importance aujourd'hui. Le jeu ne fonctionnant pas très bien, je

"Ma rencontre avec Alex Randolph fut une véritable révélation !"

proposai à l'auteur de créer un jeu complètement différent, à la base du mécanisme central qui m'avait plu. Dans la nouvelle version, le chemin à parcourir était constitué de tuiles. A chaque avancée, on retirait une tuile, ce qui changeait la situation pour les joueurs suivants (en joignant les trous créés et en raccourcissant le parcours). Mais, le mécanisme ne fonctionnait toujours pas : les joueurs ayant plusieurs choix de déplacement, chacun d'entre eux étant lié à un chiffre fixe, il suffisait de comparer et de choisir la meilleure possibili-



té. L'analyse rendue systématique paralysait alors le jeu. Finalement, je décidai d'éloigner l'idée d'origine pour la remplacer par un mécanisme dans le style de celui de "Cartagena". Puis, je choisis de conserver l'indépendance des trous créés par les joueurs, plutôt que de les relier automatiquement. Depuis ces derniers changements, le jeu devint Atlantis, l'idée du parcours sombrant peu à peu rappelant naturellement l'Atlantide. A partir de là, le nombre de symboles changea, ainsi que le nombre de tuiles et leur valeur. Quelques autres points de règles varièrent également. Différents systèmes de franchissement des trous furent envisagés. Au final, la phase de développement ne fut pas très longue et Atlantis fut assez simple à paramétrer.

"Pour ma part, je crois que l'Atlantide est un mythe."



LEO COLOVINI

Auteur du jeu Atlantis

WF : Cartagena vous a donc inspiré dans la création d'Atlantis. Qu'en est-il du jeu That's life dans sa ressemblance avec le mécanisme de prise des tuiles ?

LC : *Les deux jeux m'ont influencé. Le système de déplacement à Cartagena paraît similaire. Mais, si vous jouez à Atlantis en appliquant une stratégie valable à Cartagena, vous perdrez. Le système est similaire mais pas identique. A Atlantis, on saute au dessus de cases occupées, mais il faut aussi en payer le coût et le but n'est pas seulement de fuir mais aussi de collecter des tuiles de valeur. Pour ce qui est de That's life, cet excellent jeu, le mécanisme de capture des tuiles est différent. Si je m'en souviens bien - je n'y ai pas joué depuis pas mal*

de temps - vous prenez une tuile si vous êtes le dernier joueur à la laisser. A Atlantis, vous ramassez immédiatement la première tuile inoccupée, placée derrière vous.

WF : En fin de partie, le joueur qui pose son dernier pion sur le continent gagne quatre cartes. Ne pensez-vous pas que cette règle déséquilibre le jeu, en apportant un avantage trop important au joueur en tête et en rendant la course moins tactique ?

LC : *Ces quatre cartes représentent quatre points. La différence de valeur entre une bonne et une mauvaise tuile peut atteindre six points. Autrement dit, foncer vers le continent ne constitue une bonne stratégie que si vous vous arrangez pour collecter en chemin des tuiles intéressantes. Dans le cas contraire, il se peut que vous perdiez, même en bénéficiant du bonus final de quatre points. Le jeu est équilibré tel que je le souhaitais : le joueur en tête a davantage de chances de gagner, sans être exempt de bien gérer son avancée pour y parvenir.*

WF : L'évasion, l'impossible retour en arrière, l'évolution vers une situation meilleure semblent des thèmes qui vous attirent (Cartagena, Atlantis, Go west). Qu'en pensez-vous ?

LC : *Cartagena est justement basé sur la possibilité de revenir en arrière ! Blague à part, je crois que*

l'irréversibilité est un élément très intéressant dans un jeu. Je trouve ennuyeux les jeux dans lesquels plusieurs manches se ressemblent et où des situations identiques se répètent au cours d'une partie.

“S’il ne devait y en avoir qu’un ? Celui de mes jeux qui me rendrait le plus fier serait probablement... le prochain !”

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

LC : *C'est possible et j'espérerais évidemment qu'il le soit. Mais les choix du jury sont toujours imprévisibles...*

WF : Quelles sont vos mécanismes de jeu favoris ?

LC : *Les mécanismes de jeu que je préfère sont ceux qui s'expriment à travers peu de règles, ceux qui possèdent une grande profondeur et provoquent une grande tension entre les joueurs. J'ai le sentiment d'être devant un bon jeu quand j'ai hâte de voir mon tour de jouer arriver et quand j'en ressens une sorte de trépidation intérieure. Parfois, un jeu contenant à priori tous les bons éléments ne parvient pas à me donner cette sensation, sans que je ne sache dire pourquoi.*

WF : Y'a-t-il des auteurs que vous suivez particulièrement ?

LC : *J'estime de nombreux auteurs de jeux. Mais, s'il fallait n'en choisir qu'un seul, je citerais probablement Wolfgang Kramer.*

Ludographie

Intrigues à Venise
Europa 1945-2030
Carolus magnus
Cartagena
Clans
Doge
Alexandros
Hector and Achilles
Vabanque
The bridges of Shangrila
Go west
Holidays
Le siècle d'or
etc.



WF : Dans le marché actuel, que faut-il, selon vous, pour qu'un jeu dure d'année en année et devienne un classique ?

LC : *Je n'en ai aucune idée. Parfois, j'ai l'impression que le marché du jeu est un jeu en lui-même avec un facteur chance permanent.*

WF : Certains joueurs attendent impatiemment la sortie de chacun de vos jeux. Quelle sensation cela vous fait-il de faire partie des auteurs reconnus ?

LC : *Je vis dans un pays dans lequel il est assez difficile de décrire aux gens le métier de créateur de jeux. Quand je parle de mes jeux, tout le monde pense d'abord aux jeux vidéo. Alors, la seule façon de faire appréhender mon métier est d'évoquer le Monopoly. Du coup, quand je me rends à l'étranger, et notamment en Allemagne, il m'est toujours surprenant et embarrassant que l'on me demande un autographe. Mais, pour ne rien vous cacher, je suis très fier que les gens pratiquent mes jeux.*

WF : Pouvez-vous nous parler de vos projets ?

LC : *Je vous surprendrai peut-être en vous disant que mon prochain jeu sera édité par NG international et sera un genre de wargame !*

WF: Quelle est votre Atlantide ?

LC : *Je vis actuellement dans une réelle Atlantide, telle que Venise peut l'être. Mais, pour l'instant, la ville n'a pas complètement sombré. Je n'ai donc pas encore besoin de fuir le long du chemin pour rejoindre le continent...*



Outre sa carrière d'auteur, Leo Colovini, est impliqué dans le monde ludique par sa présence au sein de Studiogiocchi. Créée en 1987, cette société italienne est spécialisée dans l'élaboration et la promotion des jeux de ses membres, l'organisation d'événements autour du jeu, l'écriture d'ouvrages et d'articles sur les jeux, mais aussi de pages de divertissement paraissant dans la presse papier généraliste (mots croisés, sudoku, énigmes, problèmes, etc.). Composée d'auteurs et d'experts du domaine ludique, Studiogiocchi contribue également à révéler les nouveaux talents, à travers un concours annuel de créateurs en herbe, intitulé "Premio Archimede". Des jeux récents tels qu'Egizia ou Strada Romana sont, par exemple, issus de ce concours. L'équipe centrale du studio se met au service des auteurs amateurs ou professionnels, au cours d'une relation allant de l'accueil des idées, continuant par la phase de test et de développement, l'élaboration d'un prototype, pour finir par la présentation de jeux aboutis aux acteurs du marché, nationaux et internationaux. La société Venice Connection, co-fondée en 1995 par Leo Colovini, se lança dans l'édition de jeux pour combiner son action, en 2004, à celle de Studiogiocchi. En 2007, Venice Connection fut rachetée et Studiogiocchi abandonna son activité commerciale pour poursuivre la voie tracée précédemment.

www.studiogiocchi.com

En solo !

SAGES



Les règles qui suivent vous proposent de jouer à Atlantis, seul(e). Dans cette configuration, trois ennemis fictifs s'opposent à vous : les sages (blancs), les soldats (noirs), les émissaires (rouges). Le premier challenge d'une partie en solo sera de vaincre l'adversaire. Ceci fait, vous pourrez persévérer en vous fixant pour but de dépasser votre score précédent.

MISE EN PLACE

Disposez le chemin de tuiles comme pour une partie normale. Puis, placez vos trois pions (bleus) sur l'Atlantide, ainsi que deux pions blancs, deux noirs et deux rouges. Les trois pions restants dans ces trois couleurs sont posés à côté de l'aire de jeu. Piochez au hasard six cartes et placez en deux, face visible, sous chacun des trois pions restants. Ces cartes constituent la main de chaque adversaire. Enfin, prenez un pont et piochez quatre cartes pour former votre propre main. Les joueurs fictifs ne disposent d'aucun pont.

ORDRE DE JEU

Les sages (blancs) jouent en premiers, suivis des soldats (noirs), des émissaires (rouges) et de vous-même. Chaque joueur fictif joue selon les priorités définissant la tactique qui lui est propre. A la fin de son tour, il pioche une carte et la dépose face visible dans sa main.

• Les sages recherchent à fuir, tout en récupérant le maximum de richesses. • Priorités : jouer toujours le moins avancé des deux sages en course / choisir la case permettant de récupérer la tuile Objet à la plus forte valeur.

SOLDATS



• Les soldats écartent la foule pour faire place à la cour dans la fuite générale. • Priorités : jouer toujours le plus avancé des deux soldats en course / créer un nouveau trou d'eau dont la taxe de passage soit la plus chère possible / s'il est impossible de créer un nouveau trou d'eau, en élargir un ancien en le rendant plus cher à traverser / si cela est également impossible, faire comme si le joueur créait un trou d'eau selon ces mêmes priorités, alors que le trou n'est pas créé car une tuile se trouve en dessous de la tuile récupérée.

EMISSAIRES

• Les émissaires s'enfuient chercher l'aide extérieure pour sauver les habitants de l'Atlantide. • Priorités : jouer toujours le plus avancé des deux émissaires en course / aller le plus loin possible.



REGLES COMMUNES

- Un joueur fictif ne joue qu'une seule carte durant son tour et ne peut donc s'arrêter sur une case occupée pour aller plus loin en jouant une seconde carte.
- Si un joueur fictif ne peut jouer en respectant ses priorités (que ce soit parce qu'il ne peut payer le passage de trous d'eau ou bien qu'il soit dans l'incapacité de s'arrêter sur une case libre), il passe son tour et pioche simplement une carte.
- Si deux possibilités identiques s'offrent à lui, le joueur fictif choisit celle lui permettant d'aller le plus loin possible.
- Pour payer le passage d'un trou d'eau, le joueur actif doit d'abord payer une tuile. Si cela ne suffit pas, il doit faire l'appoint avec une ou plusieurs autres tuiles, et/ou, avec des cartes, en dernier recours. S'il est impossible de faire l'appoint, il doit s'approcher au mieux de la somme à payer en utilisant ce système de paiement (tuiles puis cartes). Si un choix est à faire entre plusieurs cartes, laissez le hasard faire ce choix.
- A la fin de son tour, un joueur fictif ne pioche jamais qu'une seule carte, même quand un de ses pions est déjà parvenu sur le continent.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève si vos pions ou deux pions adverses de même couleur atteignent le continent. Appliquez alors les règles normales pour désigner le vainqueur.

Comparatif

ENTRE DEUX EAUX

A peine débarqué sur le territoire ludique, Leo Colovini frappe fort. En 2000, sortent Carolus Magnus, Doge, Meridian et... Cartagena. Ce dernier va faire couler beaucoup d'ancre, chevillant ainsi nombre de joueurs autour de la table pour des nuits au long cours. Presque dix ans plus tard, l'auteur nous revient avec Atlantis, autre jeu de parcours qui semble reprendre, presque à l'identique, certaines mécaniques éprouvées dans Cartagena. Petite analyse des points communs et des différences entre ces deux jeux.

LE LIEVRE ET LA TORTUE

ou comment reculer pour mieux sauter

Rappelons tout d'abord le principe de jeu et le thème de Cartagena. Chaque joueur contrôle un groupe de pirates qui, au travers de souterrains patiemment creusés, vont chercher à s'évader de la forteresse où ils sont enfermés. Le premier à atteindre la sortie du tunnel le plus rapidement possible gagne le droit d'embrasser la barque salvatrice qui l'emmènera loin de l'inconfort des murs du bagne et de rejoindre son bateau pour d'autres aventures, laissant derrière lui une flopée de pirates aigris au poing vengeur levé vers un soleil de plomb.

Pour arriver à ses fins, chaque joueur devra s'adapter au tracé pré-existant, parsemé de symboles divers tels que chapeau, clé, drapeau, bouteille, pistolet ou sabre. Trois actions sont disponibles : jouer une carte, piocher et passer. Tout déplacement d'un pion coûte une carte et le seul moyen d'en récupérer est de reculer vers le premier symbole occupé par un ou deux pions afin de tirer respectivement une ou deux cartes.

Une variante, « à la manière de l'île de la Tortue » fait basculer le jeu vers des coups encore plus calculés, où chacun joue à main ouverte. Durant la préparation, douze cartes seront placées près du plateau de façon linéaire. Au moment de piocher, les joueurs seront dans l'obligation de refaire leur main parmi ces cartes et dans l'ordre de placement. Le jeu s'adresse ainsi à deux publics différents, permettant de varier les plaisirs.

Dans Cartagena 2, l'aventure continue. Après leur évasion, les pirates décident de rejoindre la fameuse île de la Tortue où se trouve leur butin respectif. Le même principe de parcours est ici appliqué à quelques différences près : le ti-



rage de cartes se fait en fonction du déplacement d'un pirate adverse ; la barque a une utilité (elle permet de faire la navette entre les deux îles du jeu) ; et la majorité de pions d'une couleur au sein du bateau nomme un Capitaine de cette même couleur, annulant ainsi le paiement de la traversée pour le joueur majoritaire. Petit plus : il est désormais possible d'excéder sept cartes en main, sauf si quelqu'un joue une carte à bord doré, auquel cas la main de cartes est réduite à son niveau initial.

Cartagena 2 offre ainsi plus d'options, plus d'opportunisme que son prédécesseur. Ce second volet possède également un suffisant équilibre entre chance et calcul sans nécessiter une quelconque variante.

“On a pris pour braves des lâches qui craignaient de fuir” Thomas Fuller

LA FUITTE EN AVANT

Dans Cartagena, pour la constitution du parcours, nous avons affaire à des plaques où sont dessinés des symboles. Dans Atlantis, ce sont des tuiles. Leur disposition, lors d'une installation scrupuleuse, sera à double tranchant. Elles per-

coup plus que dans Cartagena.

Dans ce dernier, il est possible de reculer, de piocher des cartes (avec un maximum autorisé selon la version), en fonction de la position et du nombre de pirates présents sur la case et par conséquent de s'y arrêter et d'effectuer plus d'une action en un seul tour. Dans Atlantis, on ne peut aller que vers l'avant, la pioche est systématique et dépend

férente dans les deux cas. Du fait que les souterrains de la forteresse sont définis et inaltérables, la gestion du contrôle dans Cartagena s'avère plus aisée que dans Atlantis où le morcellement progressif est une des clés du jeu. Dans celui-ci, l'individualisme prime sur le travail en équipe. L'opportunisme y travaille avec plus de force. Car à la différence de Cartagena, il ne suffit pas de profiter d'une situation de placement pour un meilleur déplacement. Il faut peser les risques à prendre et les sacrifices à faire, aussi bien par la pose d'un pont qui profitera à tout le monde que par la récupération de tuiles. Les choix sont donc plus importants et les retardataires auront plus de chance de gagner que dans Cartagena, car non tributaires des autres pour avancer.



mettront des parties plus variées du fait d'un morcellement plus accentué. Malgré le fait que les lettres (A et B) marquées au dos de chacune d'elles permettent d'équilibrer le jeu quant à la distribution des symboles, il arrivera parfois d'avoir les mêmes images côte à côte ou extrêmement éloignées les unes des autres.

Ceci pourra ou non créer des avantages en fonction du tirage de cartes et du positionnement des pions. Les joueurs pourraient ainsi maudire le sort et passer à côté d'un jeu beaucoup plus tactique qu'il n'en a l'air, où s'adapter peut être une arme plus profitable que se précipiter à tout prix. Pour bien rendre compte du thème, le parcours dans Atlantis est donc changeant, beau-

uniquement de l'emplacement de ses propres pions, on ne peut que passer sur une tuile occupée par un adversaire mais contraint de stopper son mouvement sur une case libre et une seule action par tour, toujours la même, est disponible. Petits rajouts et différences: on peut se défausser d'une tuile au début de son tour pour piocher des cartes et le nombre de pions est réduit à trois.

BOIRE OU FUIR

il faut choisir

On remarque donc qu'Atlantis est un jeu à part entière, plus proche d'une variation autour d'un thème que d'une variante ou une évolution de Cartagena. La victoire doit être abordée de manière très dif-

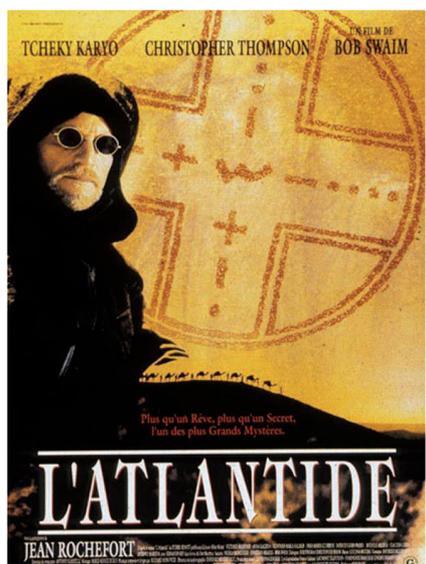
Leo Colovini, seul maître à bord, décide où souffle le vent, empruntant à la fois dans ses propres cales de quoi nourrir un nouveau système de jeu et dans les nourritures ludiques d'auteurs tout aussi renommés que lui. Le principe de Lavoisier "rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme" s'applique parfaitement bien dans cette démarche. Comme certains auteurs (Reiner Knizia pour n'en citer qu'un seul), Leo Colovini est un vase communicant, sensible à son environnement.

Avec Cartagena et Atlantis, il nous offre des découvertes ludiques, des sensations de jeu et des tactiques bien différentes, pour le même plaisir de jouer.

MENUS ATLANTIS

Les asiatiques disent que lors d'un repas, c'est le corps tout entier qui mange. La présentation de table doit réjouir la vue, aussi bien par un agencement harmonieux de formes variées que par un choix de couleurs appropriées. Des fragrances s'échappant de la nourriture elle-même ou d'un brûle-parfum, une musique d'atmosphère, ainsi que des matières naturelles à manipuler participent au festin et accompagnent les convives jusqu'à la digestion.

Et si on suivait cet exemple en allant encore plus loin ? Quel sel pourrions-nous mettre pour qu'une simple partie devienne une



soirée thématique ? Pour éveiller tous nos sens l'intervention se fera donc sur la décoration, la nourriture (un bon repas adapté au thème du jeu va changer des pizzas et du chocolat), les odeurs, et bien évidemment la musique. Regarder un film pourrait également être une bonne introduction ou un moment de détente pour terminer la soirée.

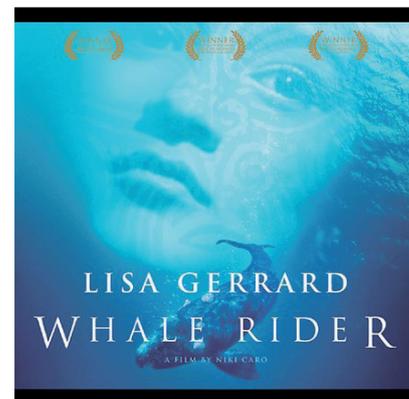
Sans être un arsenal exhaustif, voici quelques idées d'ambiance pour agrémenter vos soirées spéciales "marine".

MENU POUR LES YEUX

- marcher pieds nus
- installer du sable, des galets, des planches en bois pour passer d'une pièce à une autre, du papier froissé bleu à effets miroitant, des ailerons de requin en carton posé au sol sur un revêtement bleu
- accrocher des mobiles mouettes
- se déguiser en capitaine, mousse, pirate, sirène, etc.
- mettre des encens "odeurs marines".

MENU POUR LES OREILLES

- Crusoe / Art of Noise / the ambient collection
- Far from the madding crowd / Faraway
- Whalerider / Lisa Gerrard
- Duality / Lisa Gerrard & Pieter Bourke
- Imperial / Robin Guthrie
- Towards the wind + The garden of mirrors / Stephan Micus
- The bottom of the ocean / Pete Namlook
- Silence III
- Dionysus + Yellow fever psalm / Jocelyn



Pook / Untold things • The belle of Atlantis / Solar quest • Myst 3 : Exile + Myst 4 : Revelation / Jack Wall • Chansons des mers froides / Hector Zazou.

MENU POUR LA BOUCHE

Brochettes de la mer au citron vert et salade de fenouil

- Pour 4 personnes
- 8 noix de saint-jacques
- 4 crevettes
- 2 citrons verts
- 2 bulbes de fenouil
- quelques brins d'aneth
- 50cl d'huile d'olive
- 1 étoile de badiane
- quelques baies de roses concassées
- sel, poivre

- La veille : faites mariner l'étoile de badiane dans l'huile d'olive
- Le jour même : lavez et épluchez le fenouil. Découpez les bulbes en lamelles et disposez-les dans un saladier rempli d'eau froide avec des glaçons, afin qu'ils prennent une jolie forme.
- Coupez les citrons en six
- Prenez quatre morceaux de citron et pressez-les sur les noix de saint-jacques. Laissez mariner pendant 10 mn.
- Préparez les brochettes en alternant les noix de saint-jacques, les cre-



vettes et les morceaux de citron. Salez, poivrez, et faites griller au barbecue de 5 à 10 mn. • Egouttez le fenouil, arrosez-le d'huile d'olive parfumée, salez et poivre. • Ajoutez l'aneth et les baies de roses. • Servez avec les brochettes.

Tarte à l'oignon et aux sardines

• Pour 4 à 6 personnes • 2 boîtes de sardines • 1 rouleau de pâte Brisée • 2 gros oignons • 3 belles tomates • 4 brins de thym • 2 cuil. à soupe d'huile d'olive • 10g de beurre • sel, poivre du moulin

• Préchauffez le four à 210°C. • Pelez et émincez les oignons et coupez les tomates en rondelles. • Faites chauffer l'huile d'olive dans une poêle. Mettez-y les oignons à revenir à feu moyen 2 mn avec le thym. Arrosez-les de 3 cuillères à soupe d'eau. Laissez cuire jusqu'à évaporation de l'eau, puis ajoutez les tomates. Mélangez et laissez cuire encore 5mn. Assaisonnez. Laissez tiédir. • Badigeonnez un moule à tarte de beurre. Garnissez-le de pâte. Répartissez la fondue d'oignons aux tomates sur le fond. Glissez dans le four et laissez cuire environ 20 mn. Egouttez les sar-

dines. Disposez-les sur la tarte et glissez dans le four pendant 5 mn. • Servez chaud ou tiède.

MENU POUR LE COEUR

Maka Bana • Cyclades • Jamaïca • Les vents du Nord • Key Largo • La crique des pirates • Kanaloa • Karibik • Oltre mare • Un mouton à la mer • etc.

CONCOURS !

Envie de gagner une boîte d'Atlantis ? Cela tombe bien : nous détenons justement trois exemplaires à vous offrir ! Pour participer au présent concours, il vous suffit de trouver le prénom du *philosophe maudit*. Quand vous l'aurez trouvé, inscrivez-vous à la newsletter du magazine, puis envoyez-nous vos réponse et coordonnées. Le résultat du concours sera publié dans White flag n°7.

Un tirage au sort parmi les bonnes réponses désignera les trois gagnants. Une participation par foyer autorisée. Date limite de participation : 15 Juin 2010, minuit. Un sous-marin, pour une baleine, est un gros suppositoire. Jean Carmet.

Onze candidats (!) ont participé au concours du numéro précédent, qui consistait à trouver le nom d'une antique tablette de pierre, à partir de sa photo : "la table iliaque". C'est Marie Guntzer de Strasbourg qui a eu la chance de remporter le tirage au sort parmi les bonnes réponses. Bravo à elle ! Elle remporte une boîte du jeu "Cyclades" !

"Platon habite de sormais en terre de France, dans un val puis une île. Sa tâche consiste à garder les portes de la cité, auprès de notre ancêtre. Le philosophe maudit semble être resté fidèle à lui-même. Seul son prénom a dû changer."

Got games? Yes! Need spielbox!

Sign up for an annual subscription to spielbox magazine!

- annual subscriptions and other options
- back issues with interesting game additions
- special editions of spielbox and even more

<http://www.spielbox-shop.de>



One of the special editions:
The Hans im Glück-Almanac

Celebrating 25 years of gamers's games
Look behind the scenes of the most popular games publisher in Germany.

As a bonus the magazine contains the tiles „cult sites“ for **CARCASSONNE** as well as „six new huts“ for **STONE AGE**.

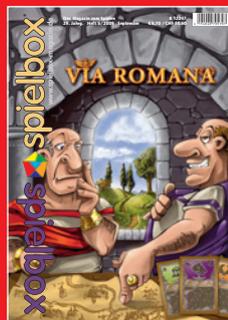
The Almanac is completely translated to English (download: <http://www.spielbox-magazine.de/pdf/higalme.pdf>)



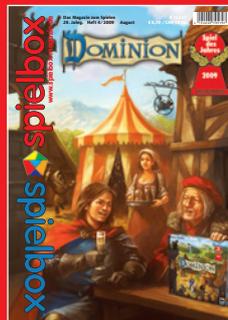
spielbox no. 7/2009
incl. a small pack to „WERWÖLFE“ (Pegasus)



spielbox no. 6/2009
incl. add-on „Tunnel“ for **CARCASSONNE**
(Hans im Glück)



spielbox no. 5/2009



spielbox no. 4/2009
incl. add-on „Golden Eagle“ to **PLANET STEAM** (LudoArt/Heidelberger) and a piece of cake to „**ABER BITTE MIT SAHNE**“ (Winning Moves)



spielbox no. 3/2009
incl. „Die Zikkurat“ to **PLANET STEAM** (LudoArt/Heidelberger)