

WILLIAMS

# Les 3 mousquetaires



# Espritjeu

Fournisseur de convivialité

Des clients heureux...  
Des joueurs épanouis...

Découvrez le plaisir de  
l'expérience Esprit Jeu !



avec le code **ESPRITWF7**

\* Valable du 04 août 2010 au 31 août 2010 pour toute commande supérieure à 60€ (hors frais de port). Pour toute commande supérieure à 55€ les frais de ports sont également offerts.

Vous êtes toujours les bienvenus :  
[contact@espritjeu.com](mailto:contact@espritjeu.com)  
ou par téléphone : 02.35.66.58.95

But du jeu : vous rendre heureux...

Nos points de victoire sont vos marques de satisfaction.  
Votre plaisir ludique commence par un achat réussi.

...avec un service sans faille !

- en vous proposant la meilleure offre de jeu
- en vous simplifiant l'achat en ligne
- en soignant vos colis de la préparation à l'expédition
- en restant à votre disposition à chaque étape !

*Franck & Yvon*

[www.espritjeu.com](http://www.espritjeu.com)

Pour partager avec vous  
la passion des jeux de société



ESPRIT JEU

8 rue Linus Carl Pauling - 76130 Mont-Saint-Aignan  
SARL au capital de 10 000€- RCS 498.967.066 Rouen

# EDITTO



“ Avec White flag, j’ai envie d’aller plus loin !”

Depuis un an environ, White flag s’est attaché à aborder des jeux de plateau à la fois simples et prenants, sans entrer dans le détail d’articles trop pointus, même si chaque numéro présente de façon approfondie un seul et unique jeu. Notre but est véritablement de *donner envie* et de faire pratiquer les jeux présentés, tout en attirant les joueurs occasionnels vers ce loisir aussi grand public qu’il demeure méconnu.

Ce numéro 7 ne fait donc pas exception à la règle et certains jugeront peut-être que diverses rubriques restent en surface. Mais, nous voulons justement demeurer à ce niveau, nous adressant surtout à ceux qui ne possèdent pas

le jeu chroniqué, tout en espérant plaire aux autres. Dans le même esprit, les concours organisés dans nos pages sont faits pour amener les jeux au joueur qui s’ignore et lui faire plaisir.

Faire plaisir, donner envie, partager : les forums ludiques sont les meilleurs endroits pour partager la passion du jeu. Et le jeu de société possède cet atout majeur d’attirer de plus en plus de nouveaux venus vers ces lieux dédiés. Mais, le marché n’étant pas démocratisé au niveau des jeux présentés dans White flag, nous aimerions répandre la bonne nouvelle là où on ne l’attend pas forcément. Il nous serait pourtant difficile de s’inviter partout pour le faire ! Pour cela, si certains d’entre vous se prenaient d’envie de devenir nos ambassadeurs, afin de glisser un petit mot sur le magazine de-ci de-là, nous pourrions alors échanger des mails rigolos, des sous-vêtements ou de la viande !

En espérant que cette offre unilatérale vous allèche autant qu’elle nous maintient dans l’idiotie, nous comptons sur vous très sérieusement et très sincèrement pour nous rapporter vos actes héroïco-publicitaires en faveur du magazine. A très bientôt donc et gros bisous.

# Histoire



## L'USINE DUMAS

Alexandre Dumas, fameux romancier français, auteur du livre *Les trois mousquetaires*, a passé ses premières années de carrière dans la misère, avant que son talent ne soit reconnu.

Agé de vingt ans en 1823, il quitte sa province natale et rejoint la capitale où il trouve un emploi auprès du duc d'Orléans, en souvenir des services rendus par son père durant la révolution. Passionné de théâtre, de poésie et désirant à tout prix s'arracher à la misère, il travaille nuit et jour à son oeuvre littéraire, négligeant son emploi et contractant ses premières dettes.

En 1829, Dumas obtient son premier succès à la comédie fran-

çaise, grâce à un drame historique intitulé *Henri III et sa cour*. Dès lors, sa fortune est faite et sa carrière lancée. L'argent coule à flot et l'écrivain n'en est pas économe. Entouré d'une véritable suite, il voyage, invite, son train de vie est fastueux et ses maîtresses innombrables. La compagnie des gens de lettres et des artistes ne lui suffisant pas, il lui plaît de cotoyer les grands de ce monde, princes russes et marquis italiens. Il s'engage également politiquement et on le retrouve sur les barricades, en juillet 1830, pour défendre la République.

Sa popularité explose véritablement en 1844 quand paraît *Les trois mousquetaires*. Le public en redemande et deux suites paraissent bientôt : *Vingt ans après* et *Le vicomte de Bragelonne*.

Écrites de façon effrénée, de nombreuses oeuvres signées de sa main paraissent sans discontinuer. Entre 1852 et 1855, trente à quarante livres sont ainsi publiés chaque année ! En réalité, ses "collaborateurs" préparent des ébauches de livres que Dumas réhausse de sa touche, avant d'y apposer son nom. Malgré cela, toujours à court d'argent, il contracte de plus en plus de dettes. Quarante ans durant, il perpétuera cette vie à travers l'écriture, les dettes, les procès,

les voyages et les maîtresses. Si toutes ses oeuvres ne sont pas à retenir, certaines font aujourd'hui partie des classiques de la littérature française telles que *Le comte de Monte-Cristo*, *La reine Margot*, *Kean*.

## AUGUSTE MAQUET COLLABORATEUR

Quand Dumas a l'idée du livre *Les trois mousquetaires*, trois de ses pièces de théâtre sont en répétition et cinq à six de ses livres sont en chantier. Ne pouvant assurer à lui seul une telle charge de travail, il associe Auguste Maquet à la réalisation du livre dont il vient d'avoir l'idée.

Auguste Maquet est l'un des "collaborateurs" de Dumas, chargés de rédiger la première version d'une oeuvre, elle-même destinée à être remaniée par Dumas. Professeur d'Histoire et écrivain de son état, Maquet travaille en bonne entente avec Dumas pendant dix ans, col-



laborant à une quinzaine de romans et une dizaine de pièces de théâtre. Puis, les difficultés financières du grand auteur aidant, Maquet décide d'écrire pour son propre compte. Il publie alors plusieurs romans, bien accueillis par le public, dans un style proche de celui de Dumas.

En 1857, il s'adresse aux tribunaux afin que son nom figure à côté de celui de Dumas sur les ouvrages auxquels il a participé. Les juges le lui refusent mais lui accordent une part des droits d'auteurs. Quoi qu'il en soit, *Les trois mousquetaires* porte ainsi la marque de plusieurs auteurs, sans que l'on puisse les dissocier, ni leur retirer leur valeur respective.

## LES FERRETS DE LA REINE

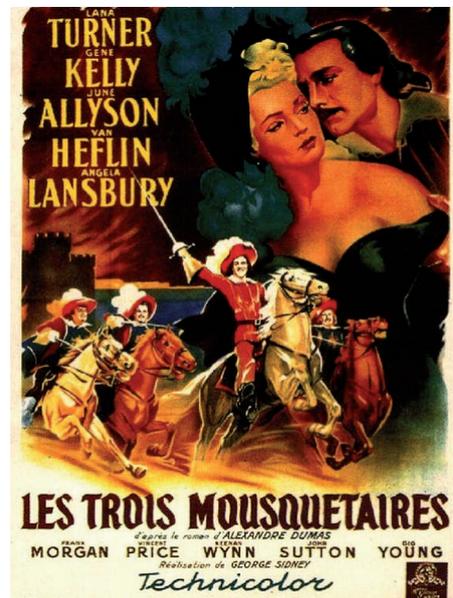
*Les trois mousquetaires* raconte l'histoire du jeune d'Artagnan et de ses trois compagnons Athos, Porthos et Aramis, dans la lutte d'influence et d'action qu'ils livrent contre le cardinal Richelieu et ses sbires. En effet, par dessein personnel, ce dernier n'a de cesse de vouloir porter atteinte à la reine. La première intrigue du livre porte ainsi sur l'épisode des ferrets : la reine a remis à son amant, le duc de Buckingham, le collier de diamants que lui avait offert le roi, son époux. L'apprenant en secret, le

cardinal propose au roi d'organiser un bal, lui soufflant sournoisement l'idée de demander à la reine d'y paraître en portant les ferrets. Dévoués corps et âme à la reine et au roi, les quatre mousquetaires se jettent alors sur la route en direction de Londres pour y récupérer le collier de la reine, le lui ramener à temps et sauver son honneur. Sur la route, le cardinal mettra tout en oeuvre pour les en empêcher.

## PANACHE ET ROUBLARDISE

A travers leurs faiblesses, leurs secrets et leurs penchants, les quatre mousquetaires nous semblent proches, tout comme ils attirent la sympathie par leurs actes héroïques et leurs sentiments des plus généreux. Ils sont le symbole même du gentilhomme, celui dont les valeurs et l'honneur passent avant le pouvoir ou l'argent, celui qui apaise notre désir de justice et d'action en ce monde corrompu.

Mais, nos quatre amis sont aussi des personnages hauts en couleur, à l'image des mousquetaires du roi : dégainant sur un mot, prenant maîtresses et trompant leurs maris, dilapidant leur salaire au jeu ou en boisson et festin, racontant avec verve leurs actions d'éclat, inventant mille mensonges pour taire leurs faits d'armes manqués...



## UNE AVENTURE AU LONG COURS

Véritable roman d'aventure, les 800 pages du livre dépeignent une véritable épopée dont le passage sur les ferrets de la reine n'est que le premier épisode. Coulant de source malgré des tournures de phrases d'une autre époque, le style de l'auteur allie simplicité et élégance. Dans une fraîcheur permanente, l'histoire alterne action, suspense, romance et comédie. Excellant dans tous ces registres, Dumas nous livre des morceaux de choix, notamment en matière de comique de situation, certaines scènes prenant un air de Pagnol, avant l'heure ! De fait, les mousquetaires sont loin d'être des héros inébranlables et invincibles et l'on suivra aussi bien leurs exploits que leurs joyeux déboires. Pour mieux vous en rendre compte, et puisque tout a déjà été dit sur le sujet, voici simplement un extrait du texte : tout bonnement truculent !

# Extrait

*Après un duel expéditif, Porthos, blessé par un coup d'épée à la poitrine, est alité dans la meilleure chambre d'une auberge de voyageurs. Mousqueton, son fidèle valet, veille sur lui. Jour après jour, il arrive bientôt que ses poches se vident et l'aubergiste commence à s'inquiéter du non paiement de sa créance, ne sachant comment aborder le sujet face au tonitruant mousquetaire. C'est à ce moment que d'Artagnan vient rendre visite à son ami, suivi de Planchet, son valet. Dans la cheminée de la chambre, une broche chargée de perdrix tourne devant le feu. Deux casseroles exhalent une odeur de gibelotte et de mate-lote réjouissant l'odorat. Le haut d'un secrétaire et le marbre d'une commode sont couverts de bouteilles vides. S'étant d'abord entretenu avec son compagnon, d'Artagnan s'adresse ensuite à Mousqueton, visiblement chargé d'inspecter perdrix et casseroles.*

– Mousqueton, dit d'Artagnan, il faudra que vous me rendiez un service.

– Lequel, monsieur ?

– C'est de donner votre recette à Planchet ; je pourrais me trouver assiégé à mon tour, et je ne serais pas fâché qu'il me fit jouir des mêmes avantages dont vous gratifiez votre maître.

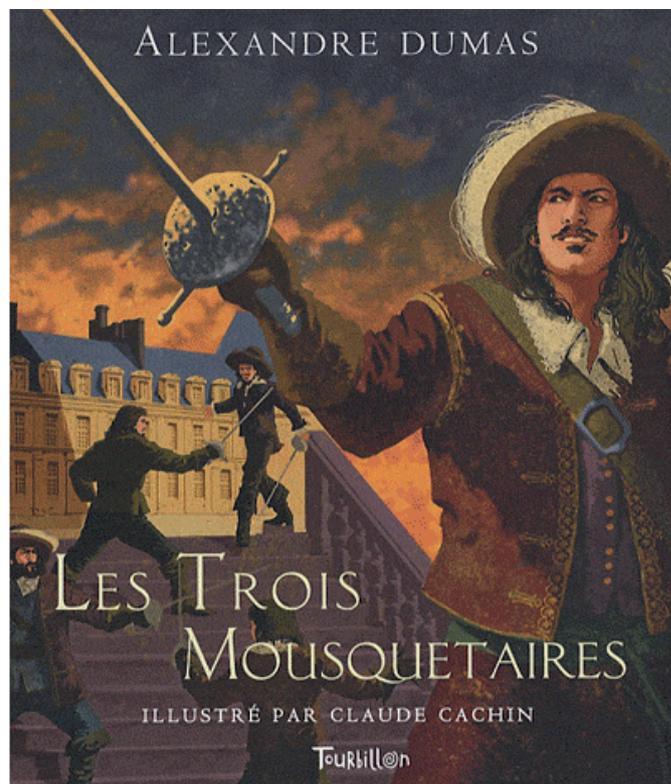
– Eh ! mon Dieu ! monsieur, dit Mousqueton d'un air modeste, rien de plus facile. Il s'agit d'être adroit, voilà tout. J'ai été élevé à la campagne, et mon père, dans ses moments perdus, était quelque peu braconnier.

– Et le reste du temps, que faisait-il ?

– Monsieur, il pratiquait une industrie que j'ai toujours trouvée assez heureuse.

– Laquelle ?

– Comme c'était au temps des guerres des catholiques et des huguenots, et qu'il voyait les catholiques exterminer les huguenots, et les huguenots exterminer les catholiques, le tout au nom de la religion, il s'était fait une croyance mixte, ce qui lui permettait d'être tantôt catholique, tantôt huguenot. Or il se promenait ha-



bituellement, son escopette sur l'épaule, derrière les haies qui bordent les chemins, et quand il voyait venir un catholique seul, la religion protestante l'emportait aussitôt dans son esprit. Il abaissait son escopette dans la direction du voyageur ; puis, lorsqu'il était à dix pas de lui, il entamait un dialogue qui finissait presque toujours par l'abandon que le voyageur faisait de sa bourse pour sauver sa vie. Il va sans dire que lorsqu'il voyait venir un huguenot, il se sentait pris d'un zèle catholique si ardent, qu'il ne comprenait pas comment, un quart d'heure auparavant, il avait pu avoir des doutes sur la supériorité de notre sainte religion. Car, moi, monsieur, je suis catholique, mon père, fidèle à ses principes, ayant fait mon frère aîné huguenot.

– Et comment a fini ce digne homme ? demanda d'Artagnan.

– Oh ! de la façon la plus malheureuse, monsieur. Un jour, il s'était trouvé pris dans un chemin creux entre un huguenot et un catholique à qui il avait déjà eu affaire, et qui le reconnurent tous deux ; de sorte qu'ils se réunirent contre lui et le pendirent à un arbre ; puis ils vinrent se vanter de la belle équipée qu'ils avaient faite dans le cabaret du premier village, où nous étions à boire, mon frère et moi.



– Et que faites-vous ? dit d'Artagnan.

– Nous les laissâmes dire, reprit Mousqueton. Puis comme, en sortant de ce cabaret, ils prenaient chacun une route opposée, mon frère alla s'embusquer sur le chemin du catholique, et moi sur celui du protestant. Deux heures après, tout était fini, nous leur avions fait à chacun son affaire, tout en admirant la prévoyance de notre pauvre père qui avait pris la précaution de nous élever chacun dans une religion différente.

– En effet, comme vous le dites, Mousqueton, votre père me paraît avoir été un gaillard fort intelligent. Et vous dites donc que, dans ses moments perdus, le brave homme était braconnier ?

– Oui, monsieur, et c'est lui qui m'a appris à nouer un collet et à placer une ligne de fond. Il en résulte que lorsque j'ai vu que notre gremlin d'hôte nous nourrissait d'un tas de grosses viandes bonnes pour des manants, et qui n'allaient point à deux estomacs aussi débilités que les nôtres, je me suis remis quelque peu à mon ancien métier. Tout en me promenant dans le bois de M. le Prince, j'ai tendu des collets dans les passées ; tout en me couchant au bord des pièces d'eau de Son Altesse, j'ai glissé des lignes dans les étangs. De sorte que maintenant, grâce à Dieu, nous ne manquons pas, comme monsieur peut s'en assurer, de perdrix et de lapins, de carpes et d'anguilles, tous aliments légers et sains, convenables pour des malades.

– Mais le vin, dit d'Artagnan, qui fournit le vin ? c'est votre hôte ?

– C'est-à-dire, oui et non.

– Comment, oui et non ?

– Il le fournit, il est vrai, mais il ignore qu'il a cet honneur.

– Expliquez-vous, Mousqueton, votre conversation est pleine de choses instructives.

– Voici, monsieur. Le hasard a fait que j'ai rencontré dans mes pérégrinations un Espagnol qui avait vu beaucoup de pays, et entre autres le Nouveau Monde.

– Quel rapport le Nouveau Monde peut-il avoir avec les bouteilles qui sont sur ce secrétaire et sur cette commode ?

– Patience, monsieur, chaque chose viendra à son tour.

– C'est juste, Mousqueton ; je m'en rapporte à vous, et j'écoute.

– Cet Espagnol avait à son service un laquais qui l'avait accompagné dans son voyage au Mexique. Ce laquais était mon compatriote, de sorte que nous nous liâmes d'autant plus rapidement qu'il y avait entre nous de grands rapports de caractère. Nous aimions tous deux la chasse par-dessus tout, de sorte qu'il me racontait comment, dans les plaines de pampas, les naturels du pays chassent le tigre et les taureaux avec de simples nœuds coulants qu'ils jettent au cou de ces terribles animaux. D'abord, je ne voulais pas croire qu'on pût en arriver à ce degré d'adresse, de jeter à vingt ou trente pas l'extrémité d'une corde où l'on veut ; mais devant la preuve il fallait bien reconnaître la vérité du récit. Mon ami plaçait une bouteille à trente pas, et à chaque coup il lui prenait le goulot dans un nœud coulant. Je me livrai à cet exercice, et comme la nature m'a doué de quelques facultés, aujourd'hui je jette le lasso aussi bien qu'aucun homme du monde. Eh bien, comprenez-vous ? Notre hôte a une cave très bien garnie, mais dont la clef ne le quitte pas ; seulement, cette cave a un soupirail. Or, par ce soupirail, je jette le lasso ; et comme je sais maintenant où est le bon coin, j'y puise. Voici, monsieur, comment le Nouveau Monde se trouve être en rapport avec les bouteilles qui sont sur cette commode et sur ce secrétaire...



# Chronique

## PREMIERE IMPRESSION

Avant de s'étoffer, l'envie d'acheter un jeu naît souvent de l'impression donnée par sa boîte. Pour le joueur expérimenté, habitué à la qualité croissante des jeux de société actuels, *Les 3 mousquetaires* pourrait bien dénoter un peu.

Si illustrer un classique de la littérature de façon plutôt conventionnelle se justifie parfaitement, l'illustration de couverture, réalisée dans un style très lisse, semble ne prendre vraiment aucun risque au niveau graphique. Le titre du jeu lui-même vous rappellera peut-

les arguments précités. Pour les autres, lancer une partie devrait suffire à oublier ces considérations matérielles, finalement secondaires au regard du plaisir de jeu procuré.

## BEAU ET LISIBLE

Malgré leur légèreté et leur côté brillant, les figurines sont finement sculptées. Une fois rangés côte à côte, les sbires du cardinal posent parfaitement l'ambiance, face aux libres postures des mousquetaires. Chaque personnage est ainsi parfaitement reconnaissable : Milady,

vile tentatrice, à la coupe tendue ; Rochefort, capitaine des gardes, pistolet au poing, etc.

Une trentaine de cartes environ sert aux actions spéciales du cardinal ainsi qu'à définir l'ordre

de jeu, tour après tour. Chaque mousquetaire possède également une carte personnelle indiquant ses points de vie et sa capacité spéciale à utiliser pendant les duels. Au premier abord, les cartes paraîtront fines, mais s'avèreront de qualité suffisante pour ce qu'on les manipulera.

Pour certains, le prix du jeu, avoisinant les 30-35 euros, adoucira



Une quarantaine de pions constitue les équipements que les mousquetaires pourront trouver dans les pièces du palais. Quatre pions Ferrets sont également fournis (le collier de la reine et trois leurres) et seront portés individuellement et secrètement par chaque mousquetaire.

Enfin, le plateau de jeu représente les pièces du palais du Louvre, leurs murs séparateurs, leurs portes, leurs passages secrets, ainsi que les points d'entrée des gardes et les coffres renfermant les équipements destinés aux mousquetaires. L'illustration du plateau est faite par ordinateur et il ne s'agit pas d'un dessin fait main. Mais, c'est bel et bien l'élément matériel le plus réussi, à travers ses couleurs chatoyantes, ses ombres portées et ses lumières, ses détails nombreux. Vraiment magnifique.

Malgré des petits défauts, le matériel s'avère donc fort lisible et plongera idéalement les joueurs dans l'ambiance abordée.





## FAMILIAL ET TACTIQUE

En début de partie, les quatre mousquetaires sont placés à l'extrémité du plateau de jeu, chacun d'eux étant incarné par un joueur. Ils remporteront la partie ensemble si le porteur du collier de la reine rejoint celle-ci, à l'autre extrémité du plateau de jeu, avant que le bal du roi ne commence. De son côté, un joueur, seul contre tous, dirige les troupes du cardinal Richelieu. Son but consiste à intercepter les ferrets ou d'empêcher qu'ils ne soient remis à la reine avant que le bal du roi ne commence. La reine étant placée sur une échelle de quinze cases, le bal débute lorsque son pion entre dans la dernière case, achevant ainsi la partie, en faveur du cardinal.

Au début de chaque tour, une carte est retournée pour indiquer l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer les uns après les autres. Chacune des douze cartes d'ordre étant différente, plusieurs mousquetaires pourront jouer consécutivement, tandis que le cardinal interviendra une à trois fois dans le même tour, de façon alternée avec ses adversaires. Durant chacune des phases du cardinal, un nombre variable de points d'action lui sera alloué, parfois accompagné d'une carte spéciale. Enfin, une fois que tous auront joué, on avancera le pion Reine de zéro à deux cases sur son parcours personnel, comme indiqué sur la carte du tour.

Quand vient son tour, un mousquetaire a le choix d'effectuer une ou plusieurs actions, dans l'ordre souhaité. Il peut se déplacer d'une ou deux pièces, tout en ayant l'obligation d'arrêter son mouvement s'il pénètre dans une case occupée par l'ennemi. Quand il entre dans une pièce libre contenant un coffre, il peut s'emparer d'un équipement (bonus), sans toutefois pouvoir en posséder plus de trois à la fois. Il lui est également possible de jouer un ou plusieurs de ces équipements, aux effets divers: avancer d'une salle supplémentaire, traverser un passage secret, regagner un point de vie perdu, utiliser une botte secrète lors d'un duel pour éliminer un garde automatiquement,



fermer une porte, esquiver un combat, etc. Un mousquetaire terminant son déplacement dans une salle où serait présent l'un de ses compagnons, pourrait faire don ou échange d'équipements ou de pions Ferrets. Enfin, il est à noter que la reine recule de deux cases sur sa piste personnelle quand un mousquetaire non porteur du collier sort du plateau de jeu pour la rejoindre.

On peut vaincre avec une épée et être vaincu par un baiser - Daniel Heinsius

Lors de son tour, le cardinal va jouer d'une façon totalement différente, répartissant ses points d'action entre ses sbires. Un point d'action peut être utilisé de deux manières : faire entrer un garde dans une salle marquée aux armoireries du Cardinal, si du moins aucun mousquetaire ne s'y trouve OU déplacer un garde d'une ou deux pièces. De plus, le cardinal peut tenter de séduire un mousquetaire présent dans la même pièce que le personnage de Milady (une chance sur deux) et révéler ainsi s'il possède ou non les ferrets de la reine. Enfin, une carte spéciale peut être jouée une fois par phase de jeu, apportant des effets variés : gain de points d'action supplémentaires, utilisation d'une herse pour fermer un passage, gardes d'élites ou enragés, détenant des avantages en combat, repli stratégique de tout ou partie des sbires du cardinal, etc.

Pour résoudre un duel, chaque camp lance un certain nombre de dés, défini selon les forces en présence. Généralement un mousquetaire lancera deux dés à six faces, éliminant un garde sur un résultat de 4 ou plus, tandis qu'un sbire lancera un seul dé, enlevant un point de vie à l'adversaire sur un résultat de 5 ou 6. Les passes d'ames s'enchaînent



ainsi, infligeant des dégâts simultanés de part et d'autre, jusqu'à ce qu'un seul camp, voire aucun, ne subsiste.

D'Artagnan détient la capacité spéciale de lancer autant de dés que d'adversaires. Athos peut relancer un dé n'ayant pas infligé de touche. Aramis est intouchable si l'un de ses dés affiche un résultat de 1. Porthos possède quatre points de vie au lieu de trois comme ses compères. Rochefort lance un dé avant le combat, grâce à son pistolet, pouvant infliger une blessure de façon unilatérale. Il lance ensuite deux dés, au lieu d'un seul pour un garde lambda, et n'est éliminé qu'après ses subalternes.

Quand un mousquetaire perd un combat, il est assomé et doit consacrer son prochain tour à ne rien faire d'autre que se rétablir (regagner tous ses points de vie). La reine est alors contrainte d'avancer d'une case sur la piste la menant

au bal. A la suite du combat, si des hommes du cardinal sont encore debouts, ils fouillent l'ennemi à terre, soit pour révéler un leurre, soit pour remporter la partie s'il s'agit des ferrets de la reine.

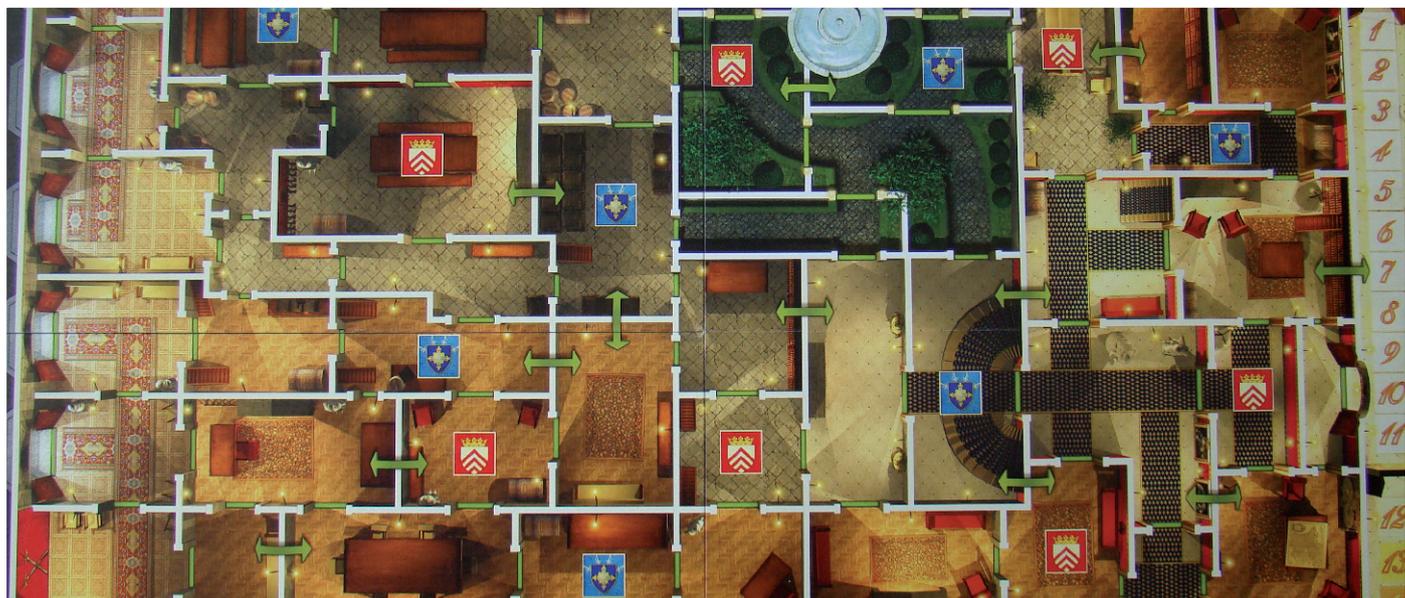
A cela s'ajoutent deux cartes uniques, une en faveur de chaque camp : "L'appel du cardinal" et "Un pour tous, tous pour un". Ne pouvant être utilisées qu'une seule fois par partie, elles permettent de jouer toutes les troupes d'un camp en même temps, et ce, en complément d'un tour de jeu normal.

## DU JEU COOPERATIF

*Les 3 mousquetaires* se classe parmi les jeux dits coopératifs. En effet, au contraire de nombreux jeux où l'on joue chacun pour soi, les joueurs mousquetaires font ici partie du même camp, possèdent un but commun, contre un ennemi commun.

En général, ce genre de jeux n'est pas exempt de défauts récurrents. Tout d'abord, il est fréquent qu'un joueur plus expérimenté fasse figure de leader, imposant la marche à suivre au groupe entier, amoindrissant la liberté de choix des autres. Ici, tel n'est pas le cas car les choix des mousquetaires sont à la portée de tous, mais aussi parce que les options portent notamment sur la judicieuse utilisation des équipements propres à chacun.

Autre défaut fréquent du jeu coopératif, le tour d'un joueur est souvent réduit à peu de choses et l'on souffre parfois d'agir assez peu, pour contribuer à l'effort général. Sur ce point, le jeu n'échappe pas à la règle : il arrive qu'un mousquetaire ne fasse rien pendant son tour, occupé à se rétablir ou à bloquer une entrée des gardes. Néanmoins, le défaut vaut à cinq participants, un peu moins à quatre et non à deux ou trois, chacun dirigeant alors plusieurs personnages.



## DUELS EPIQUES

Les règles de combat favorisent les mêlées entre groupe de gardes et mousquetaires. Au final, on assiste souvent à des passes d'armes meurtrières, les sbires tombant par deux ou trois à la fois. Calculer ses chances de réussite avant de se lancer dans un duel sera une chose mais, il en sera une autre de prévoir les surprises réservées par les cartes spéciales et les pions Equipement. Ainsi, les mêlées sont-elles toujours menées avec rythme et incertitude.

## SUSPENSE ET BLUFF

Là où les règles de nombreux jeux coopératifs simulent la présence d'un ennemi fictif, *Les 3 mousquetaires* opposent aux coéquipiers un joueur réel en la présence des sbires de Richelieu. Cette règle, combinée au secret gardé par les mousquetaires sur l'identité du porteur des ferrets de la reine, apporte toute son ambiance au jeu.

Les quatre compagnons en deviennent de vrais complices, communiquant en aparté, échangeant de discrets regards alarmés à l'approche d'un gros risque ou réprimant de petits sourires jubilatoires quand le plan se déroule comme prévu. Après une partie de découverte, bluff et prises de risque agrémenteront joyeusement la tactique. Pendant ce temps, le machiavélique cardinal mettra tout en oeuvre pour débusquer le collier tant convoité.



De par le jeu du chat et de la souris dans les couloirs du Louvre, les duels à rebondissement, le fait que l'identité du porteur du collier de la reine soit secrète, l'écoulement du temps jouant en faveur du cardinal et le système d'ordre de jeu aléatoire, tout concorde à ce que le suspense soit à son comble, même quand le porteur des ferrets est dévoilé assez tôt. La fin de partie, moment privilégié pour jouer les cartes décisives "Un pour tous, tous pour un" et "L'appel du cardinal", se termine souvent en mêlée générale où bottes secrètes et coups fourrés s'expriment sans retenue ! En général, la victoire se gagnera de justesse, dans un camp comme dans l'autre.

## DEUX STYLES DE JEU

Entre utilisation des points d'action et des cartes, d'un côté, et collecte des pions Equipement, de l'autre, chaque camp possède une manière de jouer différente.

Le but du cardinal est de ralentir les mousquetaires ou, au mieux, de leur dérober le collier de la reine.

Pour ce faire, il lui faut avant tout gérer la bonne répartition des points d'action entre le mouvement de ses sbires et l'entrée en jeu de soldats frais. S'adapter au déplacement des mousquetaires est donc primordial tant ses points d'action sont limités et tant faire rattrapper les mousquetaires par des soldats à la traîne coûte cher. Sans oublier qu'identifier le porteur des ferrets par Milady demandera également des points. Le cardinal doit donc tendre son filet, mais sans trop s'éparpiller, sous peine de n'avoir aucune chance de vaincre les quatre fines lames en combat rapproché.

La bonne gestion des cartes est également très importante pour apporter grosse attaque et effet de surprise. Comme il n'est possible de jouer qu'une seule carte par phase de jeu et de n'en détenir que trois en même temps, la planification d'une tactique sur quelques coups d'avance ne sera pas superflue.

Du côté des mousquetaires, coordination et bluff seront les maîtres mots. Chacun des joueurs, bien que supérieur en duel face aux gardes

de Richelieu, ne pourra leur faire face seul. Ainsi, progresser rapidement tout en s'écartant assez des compagnons (mais pas trop) doit servir à diviser les forces ennemies. Il s'agira d'avancer tout en bloquant les points d'entrée, couvrir l'avancée du porteur des ferrets (mais pas trop), tout en collectant au passage les pions Equipement.

Ces équipements sont véritablement au coeur de la tactique des mousquetaires et les négliger serait très dangereux. Leurs effets variés



sont source de surprise, davantage peut-être que les cartes du cardinal. Car les mousquetaires peuvent en jouer autant que souhaité dans un même tour, voire en ramasser et les jouer aussitôt. Echanger ces pions et les répartir au mieux selon le rôle de chacun peut donc s'avérer prioritaire. C'est ainsi que le porteur du collier de la reine fera une percée mémorable, pourra esquiver un combat trop périlleux ou disparaître par une porte secrète...

## OUI, MAIS...

Les mousquetaires étant globalement plus forts en duels que les hommes du cardinal, que se passe-

rait-il s'ils avançaient plus ou moins en bloc, longeant un côté du palais, protégeant ouvertement le porteur du collier et abandonnant toute tactique de dissimulation ?

En théorie, bien des points d'entrée des gardes deviendraient inutiles, mais les gardes se regrouperaient plus facilement et gagneraient ainsi en efficacité. Les mousquetaires seraient aussi plus souvent assomés, ceci accélérant ainsi la fin de partie. Le cardinal économiserait alors des points d'action en n'ayant pas recours aux services de Milady. De plus, une herse pourrait aisément séparer les mousquetaires. D'une manière générale, le côté aléatoire du jeu devrait empêcher toute certitude quant à la l'efficacité répétée d'une telle tactique fixée.

Pourtant, en pratique, les mousquetaires tirent un réel avantage en utilisant cette tactique, du moins dans une partie où la reine rejoint le roi sur la case 15. En revanche, les arguments précédents prennent toute leur valeur quand la durée de partie est fixée aux alentours de 12 cases. Jouer pendant 15 cases est d'ailleurs recommandée pour s'initier seulement, sous peine de rendre impossible le défi du cardinal, lors de parties ultérieures.

La difficulté du jeu est ainsi librement ajustable, en ce qui concerne la durée de partie, le nombre de coffres et de points d'entrée des gardes. Chacun y trouvera donc son compte, pour peu d'atteindre l'équilibre qui lui convient, après une ou deux parties de réglage.



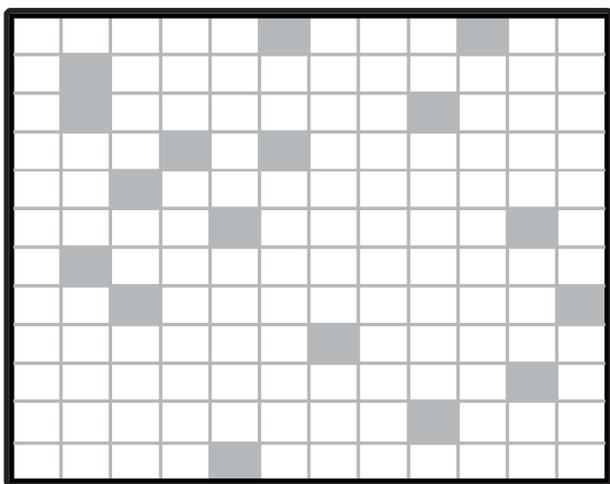
## UN (JEU) POUR TOUS !

Malgré quelques défauts très relatifs (matériel parfois léger, jeu coopératif à cinq joueurs), le jeu possède des atouts majeurs : originalité du système d'ordre de jeu, suspense et parties acharnées, plans de jeu différents selon chaque camp, coopération complice, bluff, règles simples, tactiques accessibles, parties rapides, immersion totale dans une ambiance et une histoire différente à chaque partie. Sur bien des points, *Les 3 mousquetaires* se rapproche du fameux *Space Hulk*, dans ce genre qu'est la course contre la montre, entre combat et blocage. Le jeu est d'ailleurs excellent à deux, l'aspect coopératif en moins. Bref : un jeu méritant sa place dans toute ludothèque qui se respecte. Un point c'est tout.

*Auteur : Pascal Bernard*  
*Editeur : Sirius / Ajaxgames*  
*Illustrateurs : Christophe Madura, Julien Marty, Laurent Boyer*  
*Nombre joueurs : 2 à 5*  
*Durée moyenne : 45 min*  
*Age : à partir de 8 ans*  
*Langue : française*

# CONCOURS !

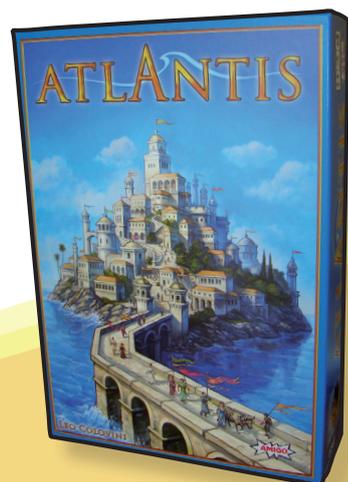
Pas assez courageux pour croiser le fer ? A défaut, croisez donc les mots ! Si vous trouvez le mot caché dans la grille ci-dessous (cliquez sur l'image pour faire apparaître la grille en grand format), vous aurez alors la chance de participer au tirage au sort permettant de gagner deux boîtes du jeu *Les 3 mousquetaires* !



Quand vous aurez trouvé le mot caché, il vous suffira de vous inscrire à la newsletter du magazine, puis de nous envoyer vos réponse et coordonnées. Le résultat du concours sera publié dans White flag n°8. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses désignera les deux gagnants. Une participation par foyer autorisée. Date limite de participation : 15 Août 2010, minuit.

Une dizaine de joueurs a participé au concours organisé dans White flag n°6. Parmi cette élite peu nombreuse, seul Laurent Gasnier a réussi à trouver la bonne réponse : “Marie Christine” (Car Marie Christine Platon habite à l’Isle Adam, dans le val d’Oise) : il remporte l’une des trois boîtes du jeu *Atlantis* ! Bravo à lui ! Tous les autres participants, élite peu nombreuse et bande de nuls, sont passés lamentablement à côté de cette magnifique énigme organisé par un nul du même genre... Mais, comme nous vous aimons tous autant, les deux autres boîtes ont finalement été attribuées par tirage au sort parmi les mauvaises réponses (encore une innovation majeure de la part de White flag dans l’histoire des jeux-concours). Ainsi Robert Aubé et Aurélie Rossignol seront-ils heureux d’apprendre qu’ils ont également gagné une boîte du jeu *Atlantis* !

“Certaines femmes aiment tellement leur mari que,  
pour ne pas l’user, elles prennent ceux de leurs amies”  
Alexandre Dumas





## Interview

# PASCAL BERNARD

*Auteur du jeu Les 3 mousquetaires*

**WHITE FLAG : Pouvez-vous vous présenter ?**

**PASCAL BERNARD :** J'ai 38 ans et deux enfants avec ma compagne qui me supporte depuis le lycée... Je suis architecte de formation. J'ai exercé quelques années, puis j'ai participé au début de Tilsit édition, en tant que chargé de collection. Je me suis formé en travaillant sur des dizaines de jeux, aussi bien des créations personnelles que des jeux de licence, principalement pour Hasbro, Ravensburger, mais aussi pour Clash of arms ou les premiers jeux de Fantasy Flight Games. Puis, j'ai été engagé dans une société de jeux vidéo, Microïds, comme lead game designer et responsable de cellule game design. En même temps, j'ai toujours continué à créer des jeux de société, grâce à un accord avec le boss de l'époque. Suite à la fermeture des studios de développement de Microïds, je suis passé en freelance dans les do-

maines du jeu de société et du jeu vidéo. Les projets se sont donc multipliés des deux côtés. Je travaille beaucoup avec une agence d'auteurs, Week end games, avec qui je m'entends particulièrement bien. J'ai ainsi fait l'assistant d'agent sur plein de salons allemands. J'ai retouché des dizaines de jeux d'auteurs, les ai présentés, en essayant de trouver des éditeurs, tout en devinant les futures modes, les tendances : un travail plus dur que celui d'éditeur. Mais, je reste plus axé sur la création que sur le travail d'agent.

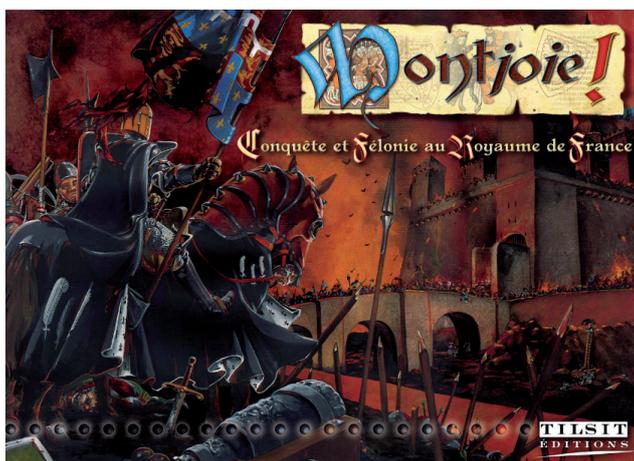
**WF : Comment êtes-vous devenu créateur de jeux ?**

**PB :** Mes premiers jeux remontent à loin, je devais avoir une douzaine d'années. Quand j'étais au lycée, j'avais déjà inventé pour mes amis plusieurs jeux de plateau, wargames et jeux de rôle, auxquels on jouait régulièrement. A la base, je voulais devenir dessinateur de BD puis scénariste. C'est par hasard que je suis tombé dans le jeu : des amis architectes avaient des contacts chez Nathan et ils cherchaient un chef d'équipe pour leur

développement avec un profil architecte, touche à tout. Je suis donc allé y faire un tour. Mais, Nathan fut racheté par Ravensburger, ce qui gela les embauches et les développements en cours. A force de contacts et de rencontres sur le premier Monde du jeu ou le salon de la maquette, je me suis rendu chez Azure wish edition (*Europa Universalis*), Descartes, Asmodée et c'est Tilsit qui a finalement édité *Montjoie !*, mon premier jeu.

*"Pour moi, le plus important est l'ambiance dans laquelle on vous plonge"*

Je suis fan de la guerre de cent ans et de la guerre de trente ans (1618-1648). Avant *Montjoie !*, le premier jeu que j'ai réalisé, (mais non édité), couvrait l'ensemble du conflit. A force de travailler dessus, le jeu s'est mis à faire trente pages, il comprenait au moins 300 cubes en bois pour les généraux, flottes, armées, villes et se jouait sur une planche en bois en relief de 1m20 par 80 cm, représentant l'Europe. Le tout était divisé en six panneaux de bois comme une table de jeux de figurines. A l'époque même le prototype de *Montjoie !* était en relief pour simuler le niveau de la mer, de la terre et des montagnes : un truc d'archi.



**WF : En 2008, *Montjoie !* a été adapté sur ordinateur. Comment avez-vous abordé ce projet ?**

**PB :** Le but de l'auteur de jeu de société est avant tout d'apporter sa touche créative en s'adaptant aux contraintes du jeu vidéo, sans toucher la moindre ligne de programmation. Une bonne adaptation de jeu de société en jeu vidéo n'est donc pas une pure et simple transposition. Par exemple, pour *Montjoie !*, on a développé des aspects que le jeu de société ne permettait pas d'aborder. De plus, l'intelligence artificielle a été modélisée, non pas pour représenter un parfait stratège, mais pour simuler des comportements humains, à travers des styles de jeu et des défauts variés. Un adversaire virtuel peut ainsi être rancunier ou faire une erreur tactique, par excès de susceptibilité !

*“Je peux avoir l'air de dormir mais je rêve du jeu”*

Dans les années 80-90 aux Etats-Unis, les auteurs de jeux de rôle ou de wargames devenaient facilement game designers de jeux vidéo, tandis qu'en France, les cloisons entre les domaines étaient difficiles à abattre. Aujourd'hui, de plus en plus de jeux de société sont adaptés en jeux vidéos et inversement. Un créatif peut très bien passer d'un genre à l'autre, écrire un roman, un jeu de rôle, etc. Il existe désormais une réelle fusion entre jeu de société et jeu vidéo. Pour la petite histoire, j'ai construit *Les 3 mousquetaires*, un peu à la manière d'un “Hack and slash” sur ordinateur.

**WF : En tant qu'auteur de jeu de société, quelles sont vos influences ludiques ?**

**PB :** Dans un premier temps, mes influences ludiques ont été les livres dont vous êtes le héros et les jeux de rôle. Ensuite, j'ai goûté aux wargames et aux jeux de société, grâce aux magazines *Casus Belli* et *Jeux et Stratégie*. Mes jeux

*Manilla, Beaugency, Ave Cesar, Tikal, Leader One, Stupide Vautour, Bohnanza, Acquire, Twilight Struggle, Micro Mutant, Struggle of Empire, Battle line, Frontières, Neuroshima hex, Star Wars TCG, Pokémon TCG, Squad Leader, Combat Commander, Warhammer fantasy battle, Path of glory, Lock 'N Load, L'Aube d'acier,*



préférés furent alors *Fief, Dune, Zargos, Junta, Cry havoc, History of the world, Rencontre Cosmique, Risk, 1000 bornes, Bataille de chars, Stratégo*, etc. Aujourd'hui, c'est plus dur, car je joue à plusieurs centaines de jeux par an. Je reste fan de la ligne américaine mais pas trop complexe. Ce que je préfère : les jeux de stratégie light. En fait, j'aime jouer à tous les genres : wargames, jeux de cartes, jeux de figurines, jeux de plateau. Cela va de *Mémoire 44*, à *Axis and Allies*, en passant par *Dust, Britannia, Kardinal and Koenig,*

*etc.* J'apprécie surtout les jeux atypiques, situés entre l'école allemande, orientée gestion, et l'école américaine, axée baston. Dans les années 80-90, les premiers jeux de ce genre s'appelaient *Formule dé, La vallée des mamouths, Full Metal Planete, Baston, Le gang des tractions avant, Symbioz*, etc. Aujourd'hui, on pourrait citer *Ca\$h and Gun\$, Nuns on the run, The adventurers, Okko*. Pas mal de nouveaux auteurs apportent à ce genre intermédiaire, qu'ils soient français ou italiens, par exemple.



**WF : Vos jeux sont très différents les uns des autres. A quoi reconnaît-on un jeu made in Pascal Bernard ?**

**PB :** Je ne sais pas si l'on doit reconnaître un jeu Pascal Bernard. En fait, je ne me pose pas la question de savoir si on va me reconnaître. De nombreux auteurs restent dans le même style et travaillent un type de mécanique qu'ils déclinent, modifient, transforment. Moi, j'essaye de ne pas le faire et de toujours me remettre en question. J'ai toujours voulu faire plein de choses différentes, avec des supports et des formats différents (jeux pour adultes ou pour enfants, jeux de plateau, de cartes, de figurines, jeux vidéos), sans vraiment me préoccuper de mon image. Au début on m'a surnommé M. carte-dé-pions, car je mettais toujours beaucoup de choses dans mes jeux. Il y avait souvent deux ou trois mécaniques qui se superposaient quand, d'habitude, les concepteurs utilisaient soit les dés, soit les cartes, soit les pions, mais pas les trois à la fois. Mes jeux sont simples mais souvent travaillés en strates qui s'empilent, ce qui peut

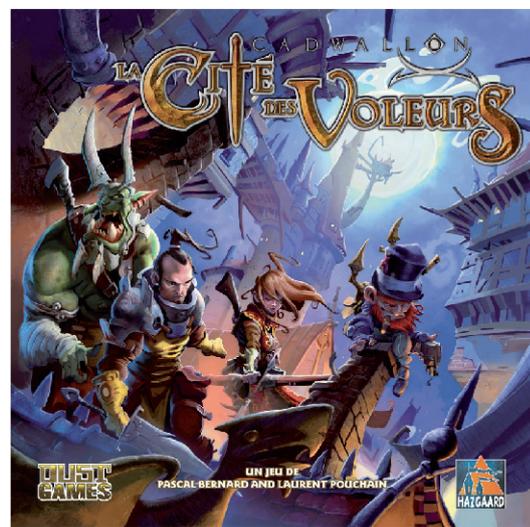
donner l'air d'être compliqué, mais les mécaniques ne le sont jamais. J'ai souvent entendu les joueurs dire "ton jeu m'a paru compliqué, puis, quand j'y ai joué, c'était simple".

**WF : Une bonne part de hasard caractérise aussi vos jeux.**

**PB :** oui, mais le hasard reste toujours gérable. Beaucoup d'auteurs détestent ça. Moi, j'adore. Je pense que cela me vient de mes parties de jeux de rôle ou de mon envie de scénariser. La philosophie générale, c'est l'adaptation. Une grande partie des joueurs adore prévoir une stratégie et s'y tenir sans dévier, avec peu de rebondissements, à part celui de se faire gauler sa tuile de construction au moment où l'on ne s'y attendait pas. Chez moi, c'est plutôt : "vous plongez dans une mer déchaînée et vous devez mener la barque au mieux en vous adaptant et en négociant pour survivre". J'aime beaucoup ça, car on n'est pas sur des rails et l'on peut alors se souvenir de l'aventure que l'on vient de vivre : on en garde des émotions. Dans beaucoup de jeux, les parties se ressemblent : peu de chance de se les raconter après.

**WF : Le choix du thème découle-t-il de cette envie de faire vivre une aventure au joueur ?**

**PB :** Bien sûr. Le plus important est l'ambiance dans laquelle on vous plonge et qui va vous faire oublier le quotidien, tout simplement. Pour moi, à la différence de beaucoup, un bon jeu n'est pas

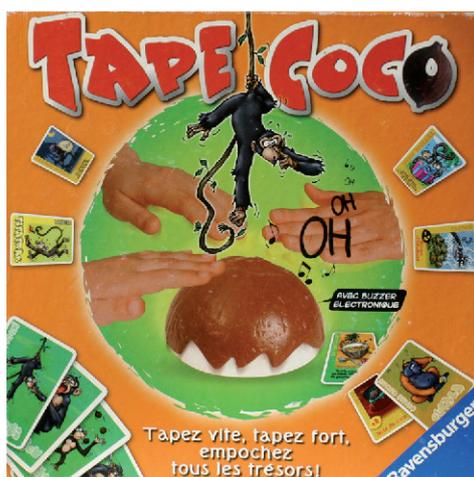


*"Beaucoup d'auteurs de jeu qui me connaissent me prennent pour un fou"*

vraiment celui où tout le monde a un consensus mou dessus "ah, c'était bien", mais un jeu où l'on finit par se disputer avec ses meilleurs amis, en oubliant même que c'était un jeu. Comme je suis d'un naturel bon joueur, je reconnais les bons jeux quand la tension monte, que ça chauffe et qu'il faut essayer de négocier. Pour moi, le bon jeu est celui où l'on se dispute avec ses amis. Mais, j'apprécie aussi certains jeux dans des catégories que je n'aime pas trop, comme les jeux de lettres, les jeux de gestion, etc.

**WF : Au niveau créatif, quel exercice vous donne-t-il le plus de satisfaction, entre projet personnel et commande d'éditeur ?**

**PB :** Les deux. Je ne fais pas de différence entre une commande et un jeu perso : je travaille avec autant d'acharnement. En d'autres termes, je ne garde pas les bonnes idées en réserve pour mes jeux

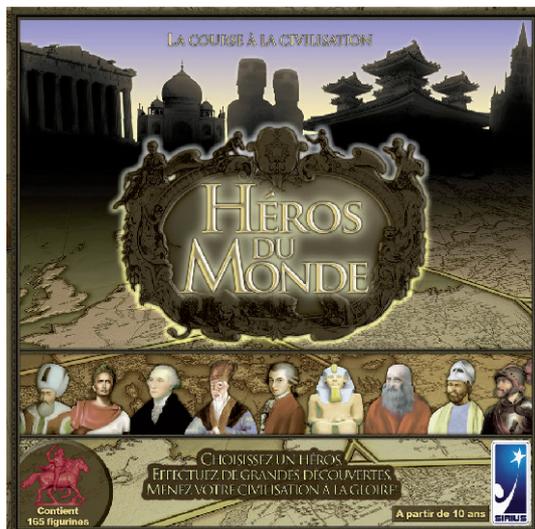


personnels seulement. De plus, j'alterne régulièrement, donc je ne me considère pas sous une casquette plus que l'autre, je garde ma liberté. Et puis, les contraintes sont quelque chose de motivant pour moi. Beaucoup d'auteurs n'aiment pas ça car ils ont l'impression d'être brimés, frustrés, pas écoutés, manipulés, dirigés. Les discussions avec le marketing ne sont pas évidentes : on ne parle pas forcément le même langage, créatif contre commercial. Moi, au contraire, je suis motivé à séduire l'autre et à tenter de l'emmener vers mon idée. Automatiquement, il y a de la confrontation et de la discussion. On fait du ping pong. Mais, c'est ça qui est passionnant. Enfin, je dirai que le risque de créer un jeu seul est de ne pas avoir de guide et de se laisser aller à ses mauvais penchants. Créer des jeux à licence est ainsi une façon pour moi de me remettre en cause, de ne pas recycler mes propres mécaniques de jeu et d'évoluer en permanence.

**WF : Souffrez-vous d'une image négative en tant qu'auteur de jeux à licence ?**

**PB :** Le problème des jeux à licence vient du fait qu'à un moment donné les éditeurs ont voulu faire des économies, se sont passés des auteurs et ont laissé leurs propres services créer les jeux. Depuis,

l'impression de mauvaise qualité est restée. Mais, le jeu à licence n'a pas toujours eu cette image péjorative. Dans les années 70-80, pas mal d'auteurs connus passaient leur temps à créer des jeux de ce genre, de façon normale et habituelle. Personnellement, quand j'étais enfant, je m'éclatais sur des jeux MB, comme *Le triangle du diable* ou *Bataille de chars*, et j'ai toujours rêvé de travailler pour MB. Ayant moi-même travaillé sur des versions du *Monopoly* ainsi que sur *Risk Napoléon*, je trouve vraiment génial de toucher à ces monuments. Elaborer une nouvelle version de *Cluedo*, par exemple, serait vraiment enrichissant, sans pour autant vouloir renverser le jeu. Aujourd'hui, le niveau des jeux à licence s'est beaucoup amélioré. À l'avenir, davantage d'auteurs y viendront, je pense.



**WF : Quelle est votre méthode lorsque vous créez un jeu ?**

**PB :** Je me raconte une histoire comme un scénario et je crée mes mécaniques en fonction, je recherche avant tout une ambiance, quitte à avoir des mécaniques qui peuvent sembler complexes mais qui ne le sont pas. C'est plus une accumula-



tion sous forme de couches, comme d'un mille feuilles. Je suis plus proche du simulationnisme ou du style américain que de l'école allemande, épurée et à la thématique plaquée. Ma première méthode consiste à me documenter, lire le plus possible sur le sujet, regarder cent téléfilms pour m'imprégner d'une série ou d'une émission et me constituer un socle solide en quelques semaines. C'est une sorte de plongée où l'on s'isole et se focalise sur les sensations, le ressenti et où rapidement se forme une image mentale du jeu. Souvent, je peux avoir l'air de dormir mais je rêve du jeu, je le vois se construire petit à petit dans ma tête. C'est une technique que l'on développait en école d'archi pour visualiser mentalement ses constructions, avant même de les dessiner. C'est un peu



comme les skieurs, les aviateurs ou les pilotes de course qui répètent mentalement les gestes de la course, en amont. C'est une période très agréable, mais fatigante, où l'on dépense beaucoup d'énergie. C'est aussi une des plus motivantes. Apprendre en permanence sur des sujets qu'on ne serait jamais aller voir est ce qu'il y a de passionnant dans la création de jeux. L'étape suivante consiste à élaborer un prototype et, là, pas de secrets : il faut faire le plus de tests possibles.

La première phase me prend entre quinze jours et plusieurs mois, en fonction. J'en extrais généralement 10% d'utile, mais ça me permet de me plonger dans l'univers. C'est aussi ma porte d'entrée dans la création. Beaucoup d'auteurs de jeu qui me connaissent me prennent pour un fou car je peux lire dix livres sur le sujet, faire des recherches sur internet ou en bibliothèque, je peux passer des nuits sur des fonds d'archives numérisés. Au départ, je me raconte une histoire, c'est oral, puis je la raconte à mes proches, mes amis, mes éditeurs. Une sorte d'aller retour

se crée, ça intéresse ou pas. Ça ressemble vraiment plus à du scénario de film. Ce qui m'intéresse c'est le déroulé de l'action, le fil conducteur. En discutant, parfois plusieurs heures, je conte l'aventure et j'entraîne

mes partenaires dans la discussion. Ces discussions permettent de faire surgir toutes les zones d'ombre du jeu.

**WF : Comment vous est venue l'idée des 3 mousquetaires ?**

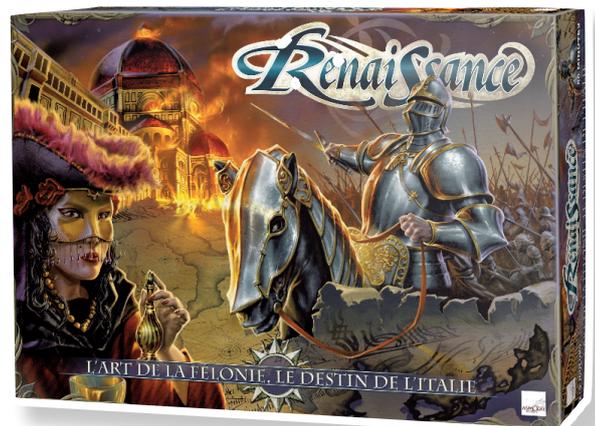
**PB :** C'est une longue histoire, commencée il y a plusieurs années avec Guillaume Bouilleux, chez Jumbo. Guillaume me connaissait à travers mes jeux de stratégie chez Tilsit et, comme on se croisait régulièrement sur les salons, on se donnait des tuyaux sur les nouveaux jeux de stratégie ou les wargames. Guillaume est un fan d'Histoire, de musique classique, de littérature, d'escrime et j'en passe... D'abord, j'avais voulu faire un jeu chez Tilsit, répondant au doux nom de *Mousquetaire*, une sorte de suite de *Montjoie !* sur le 17e siècle. Mais, je suis parti de chez Tilsit, le jeu fut annoncé, une couverture fut réalisée, mise au catalogue et l'histoire s'arrêta là. Etant passé chez Jumbo, Guillaume est venu me voir pour qu'on bosse sur des projets ensemble. Comme le responsable de l'édition chez Jumbo me con-

*“Certains auteurs reprennent leurs jeux et parviennent à y rejouer pendant des années. Moi, il me faut plutôt des années pour revenir à mes jeux”*

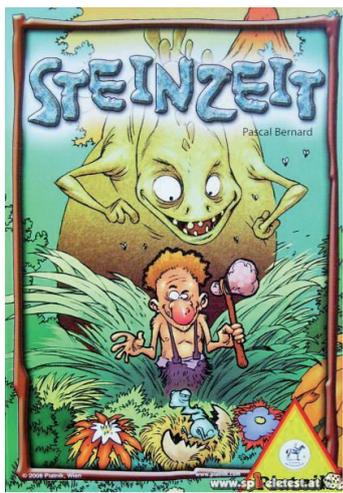
naissait - suite à l'édition chez eux d'un de mes jeux *Tape coco* - on a commencé à bosser dessus. Après s'être mis d'accord avec Guillaume, on a donc cherché des jeux et on s'est rendu compte qu'il n'en existait quasiment pas sur le thème des mousquetaires.

**WF : Pouvez-vous nous décrire les étapes de création qui vous ont mené de l'idée de départ à la version finale du jeu ?**

**PB :** J'ai fait un gros travail de recherche en amont entre lecture du roman, biographie de l'auteur, recherche sur les films de cape et d'épée, sur les techniques d'escrime, les habits des mousquetaires, la situation historique. Pour les mousquetaires, il semblait naturel de faire appel à la mémoire collective des scènes d'action de cape et d'épée des films, des BD etc. Mon but n'était pas d'adapter tout le roman, mais un moment fort



et intense, laissant un souvenir aux joueurs. Le plus gros travail sur *Les 3 mousquetaires* a été la réalisation du plateau et son équilibrage. J'ai commencé à amasser des plans du Louvre et de châteaux du 17<sup>e</sup> siècle. Puis, je me suis mis à dessiner mes salles comme un plan de jeu de rôle. Bon, pas de chance, le Louvre, à l'époque des trois mousquetaires, était en ruine. Il ne restait qu'une seule aile.



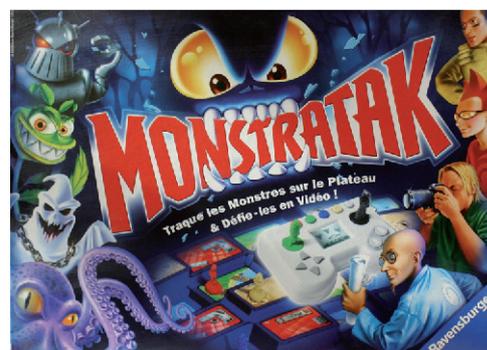
Un plateau réussi, c'est 50% du jeu réalisé. Au départ, j'avais mis des cases et puis, selon ma logique d'architecte, j'avais ajouté des couloirs qui reliaient logiquement les salles. Une fois le boulot assez minutieusement fini, j'ai laissé reposer quelques jours. C'est une chose que je fais habituellement : je réalise quelque chose puis je le laisse au repos pendant deux jours, voire durant plusieurs années, pour éviter de subir le syndrome de "la tête dans le guidon". Je reprends alors le jeu et là je vois d'un coup tout ce qu'il faut simplifier ou bien carrément abandonner. Ici, la difficulté résidait dans le fait qu'en partant sur la droite, le centre et la gauche, tous les chemins soient de la même longueur, laissant aux mousquetaires les mêmes chances de gagner. En trois mois, le jeu était presque fini, quand l'éditeur, Sirius, m'a dit qu'il préférerait que les sbires du cardinal se déplacent de deux cases au lieu d'une seule,

initialement prévue. En effet, des retours de tests avaient montré que bouger d'une seule case fragmentait trop le jeu et donnait une certaine sensation de lenteur. Et là, le jour du réveillon, il m'a donc demandé de passer à deux cases. Résultat : déséquilibre complet par rapport aux mousquetaires continuant à se déplacer d'une case. J'ai alors décidé de déplacer tout le monde à deux cases et de refaire le plateau, en rajoutant des salles en profondeur pour rallonger la durée de la partie et permettre aux personnages d'évoluer avec plus de choix. Quinze jours à tout refaire, vérifier, revoir les équilibres. Là, c'était plutôt la déprime, même si on sent que ce sera meilleur. Pour éviter les phases de découragement et de stagnation sur un jeu, ma méthode est de travailler sur plusieurs jeux et de jongler entre eux. Au final, il a fallu environ sept plateaux de jeu avant d'arriver au bon résultat.

**WF : Quel camp préférez-vous jouer, entre les mousquetaires et les sbires du cardinal ?**

**PB :** Je n'ai pas vraiment de favoris. Au début du développement du jeu, on me reprochait que les mousquetaires n'avaient pas grand chose à faire. J'ai donc beaucoup

bossé pour créer une ambiance et de la diversité, des possibilités d'action, avec très peu de chose. Le travail a donc été plus important sur les mousquetaires que sur les possibilités du cardinal. En fait, il ne fallait pas que le cardinal mène la danse mais que l'initiative puisse passer de l'un à l'autre dans la partie. Il est idéal que le joueur le plus expérimenté joue le cardinal, car cela donne du fil à retordre aux autres joueurs, un peu comme un maître de jeu.



**WF : Malgré ces paramètres, pourquoi avoir écrit des règles optionnelles laissant la difficulté du jeu complètement réglable ?**

**PB :** Beaucoup de gens n'aiment pas ce côté réglable. Il leur donne l'impression que le jeu est inachevé. Et j'imagine que 80% des joueurs n'appliqueront jamais ces règles optionnelles. Mais, c'est un peu comme si je disais au joueur "je te laisse les clefs" ou "la porte n'est pas fermée". Par exemple, pour *Montjoie !*, entre la première et la seconde édition, un an s'est écoulé et six pages de règles spéciales ont été ajoutées, à partir des nombreux



re-tours des joueurs. Je ne laisse pas cette liberté dans tous mes jeux, mais, pour *Les 3 mousquetaires*, cela m'amusait de donner un aspect un peu rétro, comme ces jeux des années 80 où les joueurs débrouillards élaboraient leurs propres règles, pour eux-mêmes, un peu à la "roots".

**WF : Avec le recul, lequel de vos jeux vous rend-il le plus fier ?**

**PB :** Je suis toujours plus fier du dernier, car, avec l'expérience, on a l'impression de commettre moins d'erreurs et de maîtriser plus son sujet. Mais, je ne suis pas très fier de mes jeux, dans le sens où mon plaisir est d'en faire de nouveaux. Donc, quand le jeu sort, j'ai déjà deux ou trois jeux d'avance et c'est de ceux là que je tire mon plaisir. Les autres font déjà partie du passé. C'est d'ailleurs assez drôle et ambigu d'aller à la rencontre des joueurs pour parler de quelques jeux sur lesquels vous n'êtes plus. Fondamentalement, une fois que le jeu est parti, j'en suis très heureux.

Mais, je n'ai pas d'attachement sur mes jeux. En fait, je n'en ai pas vraiment le temps et je préfère jouer aux jeux des autres. Certains auteurs reprennent leurs jeux et parviennent à y rejouer pendant des années. Moi, il me faut plutôt des années pour revenir à mes jeux. Le pire concerne les jeux vidéos, où lorsque le jeu paraît, vous ne pouvez plus le voir en peinture, les phases de test étant beaucoup plus dures et éreintantes.

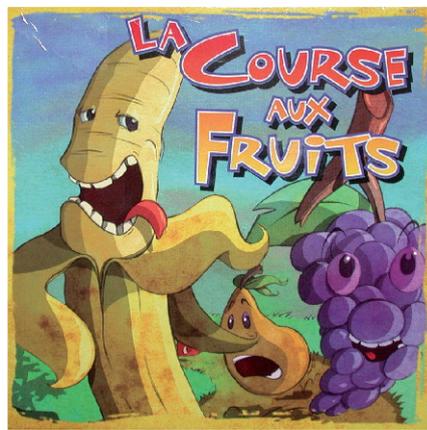
**WF : En quoi avez-vous vu le marché du jeu de société évoluer depuis vos débuts ?**

**PB :** Dans les années 90, tout le monde s'en foutait des jeux de société, c'était le parent pauvre des jeux, derrière les jeux de cartes à collectionner, les jeux de figs, les jeux de rôle. Disons que lorsque je m'y suis mis, ce n'était pas la mode, il n'y avait presque pas de nouveaux auteurs débutants. D'ailleurs, on ne disait pas qu'on était auteur de jeux, ça ne voulait rien dire. On disait qu'on travaillait dans l'édition. Les moyens techniques informatiques ont révolutionné la chose et on permit de réaliser des prototypes plus alléchants et surtout de présenter les nouveautés

plus facilement. Ça a aussi permis à tout le monde de croire qu'il pouvait être auteur de jeux, ce qui est beaucoup moins vrai...

**WF : Pouvez-vous nous parler de vos projets ?**

**PB :** Beaucoup de jeux vidéos ou d'adaptations de jeux de société, avec mon comparse Julien Marty (*Tic tac boum*, *Chromino*, *Base Omega...*), des jeux de cartes avec P.O. Barome (*Spécialiste Magic*, *Wakfu*), une collection de jeux de cartes à deux joueurs chez Hazgaard dont le premier volume est un jeu de SF qui s'appelle *Alien Menace ex Base Omega* : seul Marine survivant d'une base spatiale avancée vous devez éclater les aliens qui l'ont investie et fermer le portail pour stopper leur invasion. C'est violent simple et tactique. Avec Laurent Pouchain (*Okko*), un jeu de société tactique qui s'appelle *La cité des voleurs*, *Cadwallon* chez Dust games /FFG.



Dans ce jeu, vous incarnez une bande de voleurs qui doit ramener un maximum de trésors avant que la milice ducale ne boucle le quartier. C'est un jeu avec de nombreuses figurines. J'ai aussi en cours le jeu de société de la série policière *NCIS* chez M6, un projet de collections sur *Astérix et Obélix* chez Hachette. Et une bonne dizaine de jeux en préparation dont la moitié en co-auteur.

# SPACE HULK®

# DEATH ANGEL™

## LE JEU DE CARTES

### Liquidez la Menace Xenos

**++ Transmission Entrante Niveau Rouge++**

*Briefing de Mission Blood Angels 7362-1*

*Frère-Sergent Lorenzo :*

*Rassemblez votre escouade de Terminators et attaquez le space hulk ++Péché de Damnation++ via la salle des torpilles. Infestation extrême de Genestealers à bord. Votre objectif est de détruire la salle de contrôle avant. Attendez-vous à une résistance élevée.*

*Estimation : 44% de chances de réussite de la mission avec 86% de pertes pour l'escouade*

**++Fin de Transmission++**

**Space Hulk : Death Angel – le Jeu de Cartes** est un jeu de coopération dans lequel de 1 à 6 joueurs contrôlent une escouade de Space Marines Terminators s'aventurant dans les profondeurs d'un énorme Space Hulk. En collaborant et en luttant farouchement, les joueurs doivent survivre pour accomplir leur mission et éliminer la menace des Genestealers.

**L'ÉCHEC N'EST PAS ENVISAGEABLE.**

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)



# Mini Aventure

ARAMIS PORTHOS



1. Les mousquetaires entrent dans le palais deux par deux : à gauche Porthos et Aramis. D'Artagnan et Athos, au centre. D'ores et déjà, le cardinal fait entrer ses troupes en masse, profitant de renforts conséquents. Milady et Rochefort sont de la partie. Deux gardes avancent seuls, pour ralentir l'avancée ennemie. Les quatre mousquetaires avancent timidement, s'éloignant au mieux de Milady. Si la reine atteint la douzième case sur son parcours personnel, la victoire ira au cardinal.

ATHOS D'ARTAGNAN



2. Milady s'approche de Porthos et d'Aramis. D'Artagnan avance d'une case, perdant un point de vie en tuant un garde seul. Le cardinal amène de nouveaux renforts. Rochefort rejoint trois gardes à portée de d'Artagnan. Pendant ce temps, Porthos s'échappe seul, s'empoisonnant malheureusement au passage, en fouillant un coffre. Il ne pourra se déplacer que d'une case au tour prochain. Milady tente de séduire Aramis, sans y parvenir. Ce dernier en profite pour s'éloigner mais perd un point de vie en ouvrant un coffre piégé. Tout laisse présager que la chance n'est pas vraiment du côté des mousquetaires. Il ne sont pourtant qu'au début de leurs surprises...



3. Porthos progresse sans relâche vers la salle du bal, sans rencontrer d'opposition. Athos rejoint d'Artagnan et lui donne secrètement un objet, en prévision d'une attaque imminente de Rochefort et de trois gardes proches. Les soupçons du cardinal se portent naturellement sur d'Artagnan qui semble avoir besoin d'aide. Malgré une potion de guérison, ce dernier est mis à terre, mais Athos tient bon et nettoie la salle de ses adversaires. De l'autre côté, Aramis livre combat et parvient à prendre une entrée des gardes, grâce notamment à une botte secrète. Milady est loin derrière lui, désormais.





4. Athos attaque les deux gardes posés devant lui et parvient à occuper leur point d'entrée, à deux doigts d'être assommé. Milady repart auprès du Cardinal (carte Réserve). Porthos avance toujours. Rochefort et deux gardes l'attendent plus loin. Milady, de retour, parvient à séduire et fouiller Porthos, sans trouver les ferrets. La reine est désormais sur la case 6...

5. D'Artagnan, Aramis et Athos se rejoignent et échangent leurs équipements, visiblement en faveur de d'Artagnan. Les soupçons du cardinal se précisent. Deux sbires surgissent alors à l'arrière, par une entrée non surveillée, et sautent sur Athos. Tous deux succombent mais Athos est également mis à terre. Sur le front, confiant en ses quatre points de vie, Porthos attaque Rochefort et les gardes qui lui barrent le passage. Son but est d'aller auprès de la reine et de la faire reculer de deux cases. Hélas, Porthos est vaincu, ne parvenant à bloquer l'entrée des gardes située dans cette salle. La reine est désormais sur la case 9 ! Dès lors, tout s'accélère : Aramis se précipite. Athos en fait autant, pendant que d'Artagnan occupe une entrée de gardes, près de la fontaine. Il ne lui reste qu'un seul point de vie ! Le cardinal fait entrer de nouveaux gardes dans la salle où est étendu Porthos. Ainsi veut-il vaincre le mousquetaire à nouveau et faire avancer la reine d'une case. Quand Porthos se relève, le plan se déroule comme prévu. Contre des gardes enragés, il est à nouveau assommé. La reine est sur la case 11 !



6. Pour éviter que Porthos ne soit vaincu par de nouveaux gardes, Aramis, s'approche de lui. La devise des mousquetaires retentit alors : "Un pour tous, tous pour un !". Aramis entre ainsi dans la salle où se trouve Porthos. Cette fois, Porthos, épaulé par son compagnon, se remet sur pied. D'Artagnan les rejoint ensuite. L'entrée de la salle du bal est proche. Mais une herse vient d'en fermer le passage ! Toutefois, pressentant que d'Artagnan, le très probable porteur des ferrets, va traverser un passage secret et atteindre la salle du bal, Richelieu fait entrer tous ses renforts. Grâce à "L'appel du cardinal", ses troupes se déplacent d'une case supplémentaire et trois gardes forment un

dernier rempart derrière le passage secret. Ouvrant la porte dérobée, Porthos fonce sur eux. A force de coups d'épée infligés à lui-même et de parades foireuses, il finit une fois de plus à terre. Suite à cette ultime défaite, la reine avance d'une case et le bal commence. A un cheveu près, d'Artagnan, pourvu de deux pions Bottes et d'un passage secret, aurait pu lui apporter les ferrets. La victoire revient donc in extremis au cardinal !

# Conseils

pour débutants

Les conseils qui suivent partent du principe que la partie se joue en douze cases environ. Car, en quinze cases, bien des conseils deviendraient superflus, les mousquetaires ayant nettement l'avantage.



## RICHELIEU

Pour le joueur incarnant le cardinal, la bonne gestion des points d'action doit lui permettre de répartir ses troupes sans trop les éparpiller ni les concentrer, ralentir et affaiblir les mousquetaires, localiser le porteur des ferrets, tout en utilisant judicieusement ses cartes.

### • SBIRES •

Les gardes sont faibles et, pour espérer remporter un combat, il leur faut se regrouper. D'un autre côté, leur but est tout autant d'affaiblir les mousquetaires, en vue de les

assommer plus tard. On peut donc très bien envisager de poster un seul garde dans une salle, dans l'espoir d'enlever un point de vie au mousquetaire de passage et de l'empêcher de parcourir deux cases d'un seul coup.

Globalement, les sbires ont tout intérêt à passer à l'attaque dès que possible. En cas de défaite, reviendront-ils dans la réserve du joueur au lieu de rester sur le plateau de jeu, à la traîne. La carte *Réserve*, généralement peu estimée par le débutant est ainsi une très forte carte à jouer au moment propice.

L'une des tactiques du cardinal consiste à amasser ses troupes et bloquer l'ennemi aux endroits stratégiques. Ce faisant, il laissera les mousquetaires l'attaquer et économisera de précieux points d'action. Toutefois, le risque sera de leur laisser l'initiative ou de les voir, par exemple, dévier leur route en utilisant un passage secret.

Supérieur aux autres gardes, Rochefort est une pièce maîtresse : il doit donc être de tous les combats importants ! N'envisagez pas de le faire courir après les mousquetaires, mais placez le pour qu'il participe au combat au plus vite, qu'il soit abattu et revienne à l'endroit opportun au tour suivant ! L'entourer, si possible, de quatre à cinq gardes lui assurera d'attaquer plusieurs fois dans un même duel.

Milady, enfin, est un personnage plus nuancer à jouer, car elle ne sert

qu'à espionner. Limiter la recherche des ferrets par les gardes serait certes plus économique, mais pas forcément plus efficace. En effet, localiser le collier de la reine assez tôt dans la partie permettra de concentrer ses forces au bon endroit. De plus, en début de jeu, Milady a un effet dissuasif, obligeant les mousquetaires à s'éloigner d'elle et se diviser. Enfin, si elle ne peut attaquer, elle ne peut non plus être éliminée et personne ne peut donc la stopper.

### • CARTES •

La main du cardinal étant limitée à trois cartes, le jeu incite à les poser fréquemment. Dans le même esprit, beaucoup d'entre elles apportent des points d'action supplémentaires, pouvant, par exemple, engendrer des mêlées importantes. Jouer ces cartes sans attendre vous permettra d'en garder d'autres, plus rares.

C'est le cas des cartes *Gardes enrégés* et *Gardes d'élite*, parfaites en défense pour provoquer l'effet de surprise ou en attaque lors de combat regroupant de nombreux gardes. Combinées à l'*Appel du cardinal*, elles n'auront que plus de saveur.

Enfin, trois cartes spéciales offrent le choix entre points d'action et pose d'une herse. Cette dernière sert à diviser l'ennemi ou l'empêcher de progresser. Il est donc primordial, voire obligatoire, de privilégier son choix. C'est véritablement l'une des clefs de voûte de

la stratégie de Richou. Car un cardinal sans herse serait aussi utile qu'un slip sans trous pour passer les jambes : pas pratique du tout.

## **MOUSQUETAIRES**

Les mousquetaires doivent se précipiter pour sauver la reine. Mais le chemin n'est pas droit et il leur faudra avancer en bloquant les zones d'entrée des gardes, fouiller les coffres emplies d'équipements, tout en protégeant l'identité du porteur des ferrets et en l'aidant à progresser.

### **• ÉQUIPEMENTS •**

Tous les équipements produisent des effets puissants et aucun n'est à négliger. Mais, le plus important sera de les transférer d'un mousquetaire à l'autre, en fonction de leurs besoins, et surtout en faveur du porteur des ferrets. La cape ira idéalement à ce dernier, lui permettant de fuir un combat en se rapprochant éventuellement de la reine. L'utilisation d'un passage secret ou d'une potion pourraient aussi sauver une partie.

### **• PROGRESSION •**

Au départ, les mousquetaires sont souvent regroupés deux par deux, car les laisser seuls s'avère dangereux. C'est d'autant plus vrai pour celui qui cache les ferrets. D'un autre côté, bluff aidant, faire avancer un mousquetaire seul peut être envisagé, faisant croire à une diversion. Mais, si Milady a l'intuition de suivre le mous-

quetaire esseulé, mieux vaut alors qu'il ne soit pas à court d'équipements pour s'en défaire...

Pour simplifier, il existe deux axes dans le palais. Le centre / côté droit et le côté gauche. Passer par le milieu / côté droit offrira plusieurs voies possibles à l'approche de la salle du bal, avec cet inconvénient de devoir passer devant de multiples points d'entrée des gardes. Côté gauche, ce sera l'inverse : peu de points d'entrée, mais une seule porte, située après la fontaine, risquant d'être fermée par le cardinal.

Le but des mousquetaires étant d'aller au plus vite, il peut s'avérer opportun de semer les gardes plutôt que de les attaquer. Le cardinal aura alors à dépenser des points pour les déplacer et ces gardes ne lui seront pas disponibles lors du recrutement de soldats frais.

### **• UN POUR TOUS •**

La coordination entre les mousquetaires est vitale. Elle se fera par la bonne lecture de la carte d'ordre de jeu, afin de transférer des équipements, combattre côte à côte, mais surtout anticiper les mouvements du cardinal selon qu'il jouera une seule ou plusieurs fois par tour. Sur ce dernier point, il est important de prévoir l'arrivée de fréquents renforts, ainsi que les déplacements successifs des gardes, pour se mettre hors de leur portée.



De même, le moment de jouer la carte *Un pour tous* doit être choisi précisément, en fonction de l'ordre de jeu. Par exemple, il peut être intéressant de lancer un mousquetaire dans un combat perdu d'avance et de jouer la fameuse carte après son tour de jeu. Il se relèvera alors, récupérant ses points de vie et achevant plus sûrement les gardes encore présents.

### **• FERRETS •**

Chaque mousquetaire détient un avantage important et il est difficile de savoir lequel d'entre eux est le plus apte à transporter les ferrets de la reine. A priori, d'Artagnan est plutôt fait pour foncer dans les grosses mêlées alors qu'Athos possède la plus grande probabilité de toucher. Restent Aramis et Porthos, plutôt défensifs, avec une part d'incertitude liée au dés pour Aramis et une plus grande endurance pour Porthos. Le tout sera de ne pas oublier que les ferrets pourront être échangés en cours de jeu, et sur la fin de partie notamment, selon les équipements appropriés détenus par chacun.

# Règles



Si elles ne posent aucune difficulté de compréhension, les règles de jeu demandent parfois un léger éclaircissement. Voici donc une poignée de questions posées par les joueurs, suivies des réponses données par l'éditeur ou l'auteur.

• **Lors de certaines phases, le cardinal peut piocher une carte spéciale. A quel moment doit-il piocher cette carte : en début de phase, à la fin ou n'importe quand durant la phase ?**

Quand il le souhaite. Mais, il est préférable de le faire au début de sa phase afin d'accroître son choix. Si le cardinal a déjà trois cartes en main, il peut en piocher une quatrième, mais il devra d'abord se défausser de l'une de ses quatre cartes, avant de jouer celle qui lui convient. Si tel est son désir, il achèvera donc sa phase avec deux cartes en main.

• **Un mousquetaire qui se rétablit n'a pas le droit de se déplacer. Mais, peut-il fuir avec un objet Cape ou bien se déplacer grâce aux Bottes ?**

Oui, car un mousquetaire peut toujours jouer un équipement ! C'est le côté héroïque des personnages !

• **Le pouvoir d'Aramis consiste à annuler les touches reçues quand il obtient un résultat de 1 sur ses jets de dés. Annule-t-il les touches seulement durant le round dans lequel il a fait 1 ou devient-il intouchable pendant le duel entier ?**

Seules les touches du round sont annulées.

• **L'objet Potion peut-il être utilisé en plein milieu d'un duel ?**

Tout à fait, c'est l'esprit de la règle "à n'importe quel moment", d'où un effet surprise pour le cardinal et l'intérêt de s'échanger au bon moment les bons équipements entre mousquetaires.

• **La botte secrète des mousquetaires permet-elle d'éliminer un garde avant ou après un round ? S'utilise-t-elle simplement avant un duel ou peut-on aussi s'en servir entre deux rounds ?**

La figurine visée par une botte secrète est éliminée "immédiatement", avant même que le round ne débute : elle ne participe donc pas au round à suivre. On peut uti-

liser la botte secrète à n'importe quel moment d'un duel. Il est ainsi possible de faire le premier round de combat sans l'utiliser puis de s'en servir lors du second round.

• **Le pouvoir de Milady permet de regarder le pion Ferrets d'un mousquetaire, si elle réussit son jet de dé. Si elle trouve les vrais ferrets, la partie s'arrête-t-elle pour autant ?**

Non, Milady est une espionne qui renseigne le cardinal. Mais, elle peut récupérer les ferrets, comme n'importe quel garde ou comme Rochefort, si le mousquetaire détenteur des bijoux est assommé dans la pièce dans laquelle elle (ils) se trouve(nt). Voir l'exemple de jeu donné dans les règles, dans la section "Duel".

• **Dans ce cas, Milady peut-elle fouiller un personnage assommé en présence d'un mousquetaire valide dans la même salle ?**

Non.

## Jeu de rôle et panache !

Si vous souhaitez faire un petit tour du côté des jeux de rôle de cape et d'épée, cliquez donc sur le lien suivant. Sans être exhaustif ni tout à fait actuel, le document lié vous donnera une bonne vision d'ensemble de ces jeux.

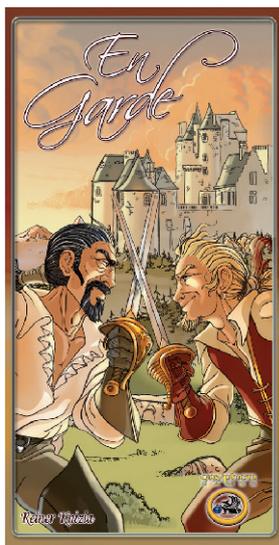
<http://couroberon.com/auteur/kpdp.pdf>

## 2 KPDP

Si vous souhaitez prolonger le plaisir ludique à travers le thème des duels de cape et d'épée, voici trois autres jeux, fort différents les uns des autres. Nous en aurions sélectionné davantage si le thème n'était si peu traité dans les jeux de société.

### EN GARDE

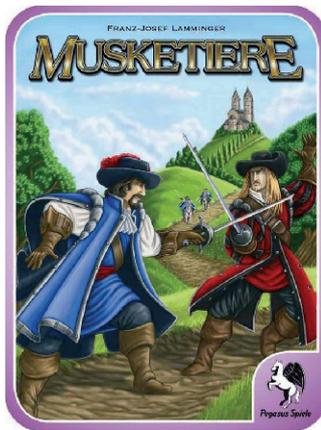
*En garde* est un jeu de cartes opposant deux joueurs dans un duel d'escrime. Chacun d'eux, placé à l'extrémité d'un chemin de cases menant à l'adversaire, va jouer des cartes de valeur, en vue de se déplacer, porter des coups et esquiver. Entre combinaison de cartes, mémorisation des coups précédemment joués et dosage entre attaque et défense, les duellistes feinteront, s'approcheront à tatons, avec grande attention du mouvement ennemi, chercheront à se faire reculer ou s'attirer, attendront la fin de la pioche pour que la manche revienne au joueur le plus avancé sur le parcours de cases, etc. Ainsi, par des règles simplistes et seulement vingt cinq cartes, le jeu retranscrit parfaitement l'esprit d'un duel au fleuret : rapide, tactique, violent, mêlé de prise de risque, de bottes secrètes et de bluff.



Dans *Musketi- re*, autre petit jeu de cartes, les mousquetaires joueurs vont appliquer la devise "Un pour tous, tous pour un, mais surtout pour moi". La mécanique de jeu se base sur la pose simultanée et secrète de cartes de valeur, en vue de com-

battre des groupes de gardes plus ou moins forts et de gagner des pierres précieuses en récompense. Mais, si les joueurs se battent ensemble contre les gardes, la récompense d'un duel remporté n'est destinée qu'au joueur ayant misé la meilleure carte. Et, en cas de défaite, l'emprisonnement concerne que le joueur ayant posé la pire carte. L'ambiance est ainsi au rendez-vous car l'on se bat moins pour vaincre les gardes que pour envoyer les autres en prison ou leur souffler les pierres précieuses, voire leur voler celles déjà acquises. Malgré une part de hasard contenue dans la distribution des cartes, le jeu s'avère assez tactique dans les choix offerts aux joueurs, tendant à s'équilibrer au cours des manches successives.

### MUSKETIERE



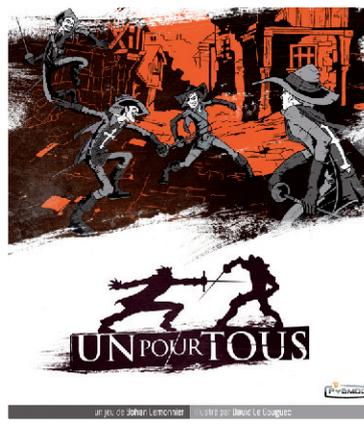
### UN POUR TOUS

Dans un genre encore différent, *Un pour tous* vous propose d'incarner les mousquetaires mais aussi les sbires du cardinal. Ici, pas de duels à un contre un mais une mêlée où les coups sont portés de tout côté ! En pratique, chaque joueur

possède une fiche de personnage et cinq dés. Durant chaque assaut, chacun va répartir secrètement ses dés entre ses deux mains, pouvant effectuer une à deux attaques et/ou se défendre. Simultanément, les poings seront dirigés vers les adversaires pour indiquer qu'ils sont attaqués. Puis, les dés seront lancés pour infliger des touches. Ajouter à cela feintes et bottes secrètes, assistance entre personnages, identités secrètes, pions Panache incitant à l'attaque, ainsi qu'une missive convoitée par tous, et vous obtiendrez "un jeu de dés, d'affrontement, de prise de risque et d'ambiance". *Un pour tous* n'est pas encore édité, mais on peut le précommander et

contribuer à son édition prochaine. Le jeu est également jouable en ligne.

Cliquez sur l'image pour en savoir plus.



# Van Helsing



Le docteur Van Helsing et son équipe de chasseurs de vampires sont aux trousses du comte Dracula. Pénétrez dans son château et partez à la recherche d'objets et d'armes. Utilisez-les pour vous protéger et pour attaquer Dracula. Prenez garde au comte, car il peut disparaître et réapparaître aux moments les plus inappropriés. De plus, il peut transformer les chasseurs en vampires afin d'en faire ses disciples.

