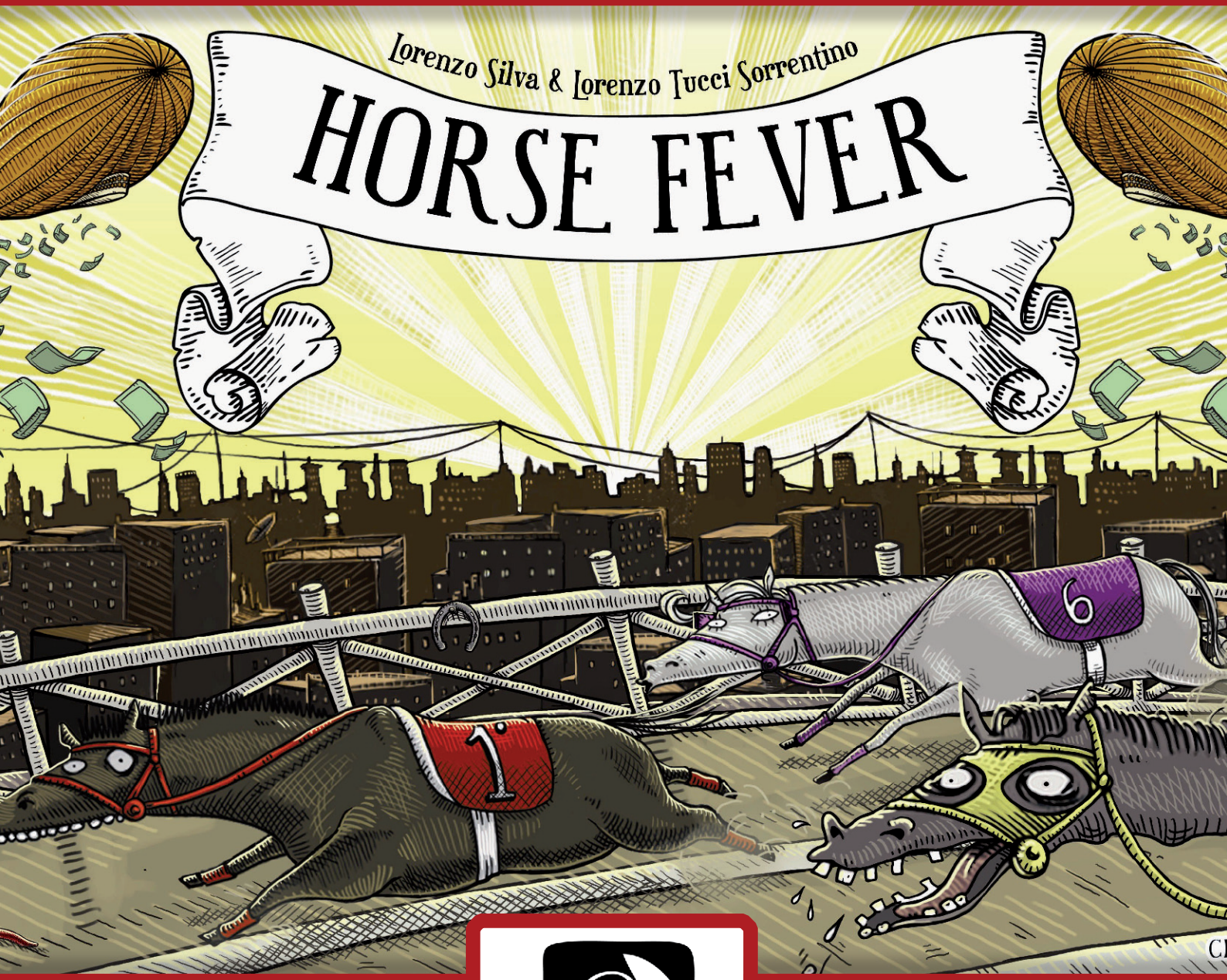
WHITE FLAG 8



CRANIO CREATIONS

LUDOCORTEX EDITIONS

Bruno Cathala's

TROLLAND

Toujours plus bêtes et plus méchants,
les Trolls ont décidé de bannir les autres peuples de leur territoire.
Un jeu de cartes satirique disponible le 15 septembre.

2-5 | 14-999 | 30-45

Toute ressemblance avec des événements d'actualité ne serait que pure coïncidence…

-6% de remise
CODE PROMO : JSP6
non cumulable avec d'autres promotions en cours et valable jusqu'au 31 octobre sur le site www.ludocortex.com

En vente exclusive sur
WWW.LUDOCORTEX.COM

La vie est un jeu

www.lemondeestpetit.com

EDITO

"Un yaourt contre nature, s'il vous plaît."

Dernièrement, un lecteur nous interrogeait sur le fait que le titre du magazine soit en anglais, nous complimentant par ailleurs sur "notre indéniable savoir-faire français". Ce drapeau blanc lui semblait également dangereux car rappelant la notion de lâcheté chez les anglophones et donnant un énième exemple de l'image dévalorisée des français par eux mêmes.

Comme ce lecteur, nous pensons qu'il est pernicieux de diffuser une image systématiquement défavorable de la France, que la défense de la langue maternelle a de multiples implications et que ça ne coûte pas plus cher de bien manger.

Le titre du magazine est en anglais car nous avions d'abord dans l'idée de conquérir le monde en traduisant nos pages en english. Ce projet est actuellement en veille, mais qui sait si une ravissante prof d'anglais ne tombera pas sous le charme d'un magnifique membre de la rédaction... Pour le reste, nous considérons que celui qui remporte la bataille n'est pas celui qui arme le fusil, mais bien celui qui brandit le drapeau. Pour un magazine initialement spécialisé dans les wargames, nous tenions ainsi à souligner notre attachement au jeu d'affrontement, contre toute fascination guerrière.

Il s'agissait aussi, très symboliquement, de mettre un grand de coup de poing dans la gueule aux idées reçues, celles que l'on ne remet plus en cause et qui nous viennent si naturellement. Ces idées qui nous empêchent de concevoir d'autres chemins de pensée, de tendre l'autre joue, mépriser l'argent, vivre seul, se contenter de peu, arrêter de se gaver, muscler son esprit avant ses fesses, dire merde au dirlo, décroître, envisager l'impossible. Bref, inventer de nouvelles règles. Voilà. Bon jeu, bonsoir.

olivier.jahchan@whiteflag.fr

Histoire

L'histoire des paris organisés autour des courses de chevaux débute en France à l'occasion de l'ouverture de l'hippodrome de Longchamp, en 1857. Grâce aux paris, les courses de chevaux attirerent de plus en plus de monde. D'abord privés, les paris vont peu à peu être encadrés légalement.

LES FRERES ENNEMIS

Plusieurs formes de jeux se mettent d'abord en place. Le pari à "la poule" détermine par un système de loterie le cheval sur lequel on place sa mise. Le pari à "côte fixe", quant à lui, met en rapport un donneur et un preneur, façon "bookmaker" anglais : selon une côte proposée, le donneur s'engage à verser un certain gain au preneur si le cheval de ce dernier gagne. Dans le cas contraire, le donneur garde la mise. Mais, les deux systèmes souffrent de défauts (rôle du hasard, influence des donneurs sur la course, intéressés au résultat).

"L'argent ne fait pas le bonheur des pauvres. Ce qui est la moindre des choses"
Coluche

Dans l'ambiance de triche installée par ces deux systèmes, un certain Joseph Oller invente le pari mutuel. L'argent des parieurs est mis en commun, puis redistribué aux gagnants, déduction faite d'une part revenant à l'organisme de gestion des paris. Contrairement au pari "à la poule", le hasard est exclu et le joueur peut parier sur le cheval de son choix. De plus, les organisateurs inspirent confiance, car n'ayant aucun intérêt au résultat de la course. Le succès du pari mutuel est immédiat.

Les trois systèmes perdurent quelques années. En 1869 et 1874, la justice interdit les paris à "la poule" et le pari mutuel. L'un pour contrevenir aux lois régissant les jeux de loterie, l'autre car considéré comme maison de jeu de hasard. En effet, contrairement au service des bookmakers où donneur et preneur s'entendent sur une côte, les joueurs sont ici estimés comme non éclairés, le pari mutuel se résumant donc à un pur jeu de hasard.

Dés lors, le public se rue vers les bookmakers, demeurant seuls présents. Les années passant, devant l'ampleur prise par leur industrie et la pression de leurs détracteurs, le gouvernement, qui ne tire aucun profit des paris, condamne toute forme de jeu autour des courses hippiques, en Février 1887. Un mois plus tard, devant le tollé général et la menace planant sur la filière du cheval, l'Etat revient sur sa décision, accréditant les sociétés de paris mutuels, contre un ponctionnement de 2% sur les mises, en faveur d'oeuvres de bienfaisance.

L'HISTOIRE SE REPETE

Mais, il y a trop d'argent en jeu et les bookmakers, pourchassés des hippodromes, s'installent en ville, s'affichant "Commissionnaires du

pari mutuel". La commission qu'ils disent verser au pari mutuel, reste, en réalité, dans leurs poches. Leur activité est prohibée, en 1890.

S'en suit une bataille juridique entre l'Etat et la mairie de Paris, qui revendique pour son compte les sommes versées pour les oeuvres de bienfaisance. La question de l'utilisation des fonds est soumise au parlement. Sous la menace du gouvernement d'interdire les paris s'il n'obtient pas raison, la question prend des allures de plébiscite. Résultat : le vote ne donne pas satisfaction à l'Etat et celui-ci, tenant promesse, interdit toute forme de paris hippiques... De nouveau, l'industrie du cheval et les hippodromes s'insurgent devant leur mort annoncée. La presse s'en mêle. Les députés prennent conscience de la portée du vote ayant mené à l'interdiction des paris. Les hippodromes sont désertés.

Finalement, la loi du 2 Juin 1891

proclamera seul licite le pari mutuel, système offrant le plus de garanties contre les abus. La loi soumettra aussi ses sociétés à un contrôle financier de la part de l'Etat. La France, précurseur en la matière fera figure de modèle et le pari mutuel s'imposera largement dans de nombreux pays.

ILS BOUGENT ENCORE !

Mais, la loi s'appliquant dans l'enceinte même des hippodromes, les bookmakers continuèrent leur commerce illégalement, durant de longues années, là où les gens ne pouvaient se rendre sur les champs de course : en ville. La répression des paris clandestins s'avérant très difficile, l'Etat décida, en 1930, d'autoriser les paris en dehors des hippodromes. C'est ainsi que le Pari Mutuel Urbain (PMU) fut créé. Son succès fut retentissant et son chiffre d'affaire grimpa en flèche très rapidement, anéantissant définitivement la concurrence des bookmakers.

Depuis cette époque, la forme juridique du PMU fut assez peu modifiée. De nouveaux produits, tels que le tiercé (1954) ou le Quarté + (1989) furent ajoutés au panel existant, afin d'attirer un plus large public et varier les plaisirs du commun des parieurs. En outre, fidèle à ses engagements fondateurs, le PMU finance la filière cheval à hauteur de 80% (chiffre PMU), tout en promouvant diverses oeuvres à caractère humanitaire.

60 MILLIONS PAR JOUR

Aujourd'hui, la loi française ayant ouvert à la concurrence le secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, le PMU et la Française des jeux ne sont plus seuls à se partager le gâteau. Les paris valent désormais pour des sports variés, ainsi que le poker, largement plébiscité. En 2009, les français avaient déjà dépensé 60 millions d'euros par jour dans les différents jeux d'argent. Avec la récente libéralisation du secteur et la croissance du désespoir ambiant, ce chiffre reccord devrait progresser naturellement, laissant aux pauvres leur rêve de changement et aux riches la certitude que rien ne changera.

A VOS PRONOSTICS !

Si vous souhaitez remporter une boîte du jeu *Horse fever*, il vous suffit de trouver sur le cheval gagnant, lors de la course hippique du Quinté + qui aura lieu le Dimanche 10 Octobre à l'hippodrome d'Auteuil, France (chevaux participants annoncés 1 à 2 jours avant et course en direct **ICI**).

Inscrivez-vous à la newsletter du magazine et envoyez votre réponse à olivier.jahchan@whiteflag.fr. Le résultat du concours sera publié dans White flag n°9. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses désignera le gagnant. Une participation par foyer autorisée. Date limite de participation : 9 Octobre 2010, minuit.

25 personnes ont participé au concours précédent. Alexandra Vetter (Strasbourg, France) et Sabrina Ferlisi (Plan-les-Ouates, Suisse) ont eu la chance de remporter une boîte du jeu *Les 3 mousquetaires*. Bravo à elles !

Ton cheval est bien coté... en boucherie !

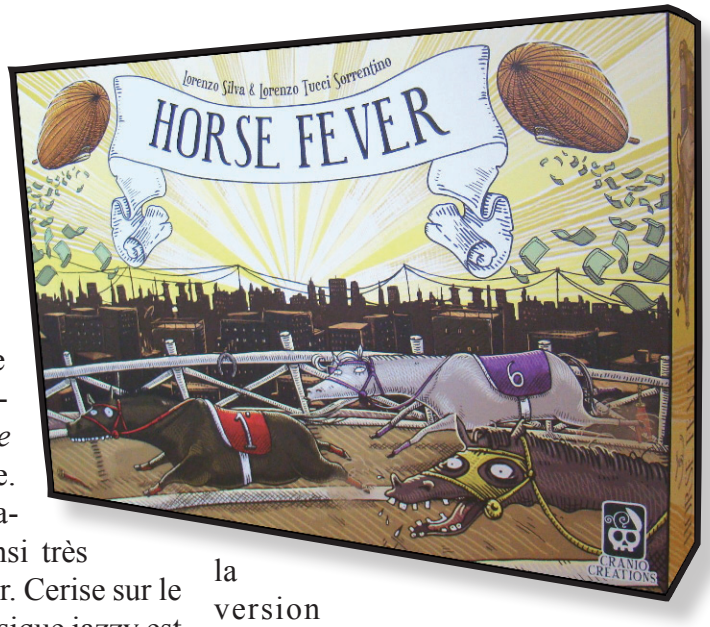
Le gain rapporté par un parieur est égal à sa mise multipliée par la cote du cheval gagnant. Si le cheval est donné à 5:1 (prononcer 5 contre 1), le joueur remportera 50 euros pour une mise de 10 euros. La cote d'un cheval représente ses chances d'arriver en tête de la course : plus sa côte sera forte, moins il lui sera probable de gagner mais plus il rapportera alors. Les sommes engagées sur les chevaux définissent leur côte : plus un cheval recueillera de mises, plus sa cote sera faible et moins il rapportera en cas de victoire. C'est le cas des favoris. Une cote peut ainsi varier jusqu'à la dernière minute. Pour obtenir la cote d'un cheval, on divise la somme des enjeux joués sur les autres chevaux par la somme des enjeux joués sur le cheval choisi. Le calcul intègre ensuite la part prélevée par l'organisme de pari.

Chronique

TATEZ MOI CE TISSU MA BONNE DAME

Au premier abord, l'illustration de la boîte de jeu attire l'œil et plante l'ambiance : des canassons ahuris aux fausses allures d'étalons, des montgolfières distribuant des billets de banque, le tout dans un style rétro : nous voilà plongés dans une course hippique s'avérant non conventionnelle.

L'intérieur de la boîte regorge de pions en tout genre (points de victoire, paris, écuries, chevaux) et de cartes aux illustrations toutes aussi amusantes les unes que les autres (Action, Personnage, Emprunt, Assistant, Mouvement, Objectif, etc.). Le plateau de jeu représente le champ de course, composé de six couloirs d'une vingtaine de cases, chacun. Un plateau de jeu annexe, sous forme d'un tableau noir rempli à la craie, servira à établir les cotations des écuries. Sont également fournis deux dés spéciaux, marqués aux couleurs de ces dernières. Des mignons petits billets de banque représentant la devise locale, le Danari, donnent une sournoise impression de puissance financière, rappelant avec nostalgie les *Monopoly* et autre *La bonne paye* de notre enfance. L'ensemble du matériel de jeu est ainsi très agréable à manipuler. Cerise sur le gâteau, un cd de musique jazzy est fourni avec le jeu, afin d'installer l'ambiance pendant la partie : la classe !



KEZAKO ?

Bien que joliment présentées, façon journal d'époque, sous forme de deux feuillets A5 pliés non reliés, les règles de jeu ressemblent à un pavé indigeste, faiblement illustré et parsemé d'arrêtes de poissons. En réalité, si l'on passe sur les multiples coquilles de traduction, (cf. encadré), l'ensemble s'avère clair et ne revêt aucune difficulté de compréhension. D'ailleurs, les règles sont plutôt courtes car divisées en quatre parties : le corps principal ; une variante du jeu, appelée "Family game", destinée aux jeunes joueurs et aux parties courtes ; la version "Party game", encore plus allégée, pour jouer jusqu'à quarante joueurs ; enfin, la fin du journal de règles décrit les effets de toutes les cartes de jeu.

Règles en bon françois ICI

Parce que l'équipe de White flag est constituée d'un ramassi de gens bien intentionnés, appréciant particulièrement *Horse fever*, nous avons décidé de revoir les règles françaises en éliminant toutes les coquilles de traduction et autres contre-sens. Oui, nous sommes impressionnants, certes, et tellement beaux...

ARGENT SALE ET TRUCAGE DE COURSE

En début de partie, chaque joueur pioche une carte Personnage qui va lui donner une capacité spéciale ainsi qu'un certain pécule. Les cotations des chevaux au départ de la course sont définies au hasard. La partie se déroule durant un nombre de tours de jeu défini par les joueurs, selon le temps qu'ils souhaitent y passer. Le but du jeu est d'obtenir le plus de points de victoire, une fois le dernier tour achevé. Chaque tour est divisé en quatre phases successives.

1. ACHATS

Lors de la phase d'achat, les parieurs vont pourvoir utiliser leurs billets de banque pour ache-

ter des cartes ou décider de ne pas le faire et recevoir de l'argent, en contrepartie. Les cartes disponibles apportent des avantages variés au cours des différentes étapes du jeu. Les cartes Action agiront pendant la course, affectant le déplacement d'un cheval donné, en bien ou en mal ; les cartes Objectif Secret permettront de gagner des points de victoire supplémentaires si certaines conditions précises sont remplies, en fin de partie ; les cartes Assistant apporteront des avantages financiers divers ; les cartes Cheval remplaceront les bourrins au départ de la course par d'autres, un peu meilleurs ; acheter une carte Ecurie rapportera des bénéfices au joueur propriétaire de l'écurie selon que son cheval arrivera dans les trois premières places, indépendamment de ses propres paris ; tirer une carte Emprunt permettra de lever des capitaux, (et plus encore si vous empruntez à la pègre !), qu'il faudra toutefois rembourser en fin de partie, avec intérêts. Enfin, il est également possible de s'acheter des cartes entre joueurs durant la phase d'achat.

2. PARIS

Vient ensuite la phase de paris. A tour de rôle, chaque participant doit d'abord parier sur un cheval en choisissant de le jouer gagnant ou placé. Jouer un cheval gagnant rapportera plus de points de victoire et d'argent s'il arrive en première position que si on l'avait joué placé, c'est-à-dire arrivant dans les trois premières places. Chacun mise donc un certain nombre de Danari en pariant un montant supérieur ou égal au nombre de ses points de victoire multiplié par 100. Un joueur possédant 9 points de victoire serait ainsi obligé de parier au minimum 900 Danari. Quand tous ont parié, les joueurs ont la possibilité de truquer la course en plaçant, face cachée, des cartes Action achetées précédemment, sur les chevaux au départ. Ceci fait, un autre tour de pari a lieu, cette fois de façon facultative. Il est alors possible de miser sur un autre cheval, ou sur le même une seconde fois (placé et gagnant).

3. COURSE

La phase suivante consiste à faire se dérouler la course. Les cartes Action sont alors dévoilées et leurs effets sont appliqués. Ceci fait, la course en elle-même débute. On pioche alternativement une carte Mouvement et on tire les dés de Sprint, jusqu'à ce que tous les chevaux aient franchi la ligne d'arrivée. Chaque carte indique le nombre de cases parcourues par chaque cheval, selon sa cotation, les mieux côtés avançant potentiellement plus vite. Chaque dé tiré désigne la couleur d'un cheval piqué au vif et fonçant d'une case supplémentaire, la bave aux lèvres et crachant ses dernières dents, lors d'un sprint vibrant de ridicule.

Quand la course est terminée, ceux qui avaient donné gagnant le cheval arrivé en première position remportent les gains en rapport avec sa côte. Par exemple, si le cheval était côté à 5 contre 1, ils récupèrent leur mise, ainsi qu'un gain égal à 4 fois cette mise. Quand un cheval arrive dans le trio de tête et qu'un joueur l'avait joué placé, il double simplement sa mise, indépendam-

ment de la cotation. En outre, les paris gagnant et placé rapportent respectivement 3 et 1 points de victoire. Enfin, si un joueur est propriétaire d'une écurie, son cheval lui rapporte aussi selon qu'il arrive dans une des trois premières places (600, 400 ou 200 Danari).Une fois les paiements effectués, on réajuste les cotes des écuries à la baisse ou la hausse, en fonction du résultat de la course.

4. ENCHERES

La dernière phase du tour de jeu consiste en deux enchères successives. Durant la première, le niveau de l'enchère est fixé à 1000 Danari. Chaque joueur a le choix de baisser ce prix ou de passer. Quand tous les joueurs ont passé, sauf un, le dernier joueur vend un point de victoire et remporte le montant de l'enchère, en billets de banque. La seconde enchère fonctionne de la même façon et débute à 1000 Danari, à ceci près qu'elle est ascendante et que le meilleur enchérisseur donne des billets pour obtenir un point de victoire.

COMME SI VOUS Y ETIEZ !

Après une partie de découverte, *Horse fever* laisse l'impression d'un jeu hybride. On pourrait d'abord l'assimiler à ces jeux où priment l'ambiance et la bonne humeur, au détriment de mécaniques à choix multiples, inspirant réflexions silencieuses et fesses sérrées à la limite du mutisme. Allant des illustrations loufoques au trucage des courses, en passant par le déroulement incertain de la course, mais aussi aux risques - parfois téméraires - liés aux paris, tout coïncide à retranscrire la tension des courses hippiques. On se surprendra à encourager son cheval, représenté par un simple pion, à exulter après un pari gagnant ou à maudire un cheval, en promenade de santé. En outre, comme cela peut se produire en réalité, rien n'empêche de parier tout son pactole sur le pire tocard de la course et de se retrouver riche en un coup spectaculaire... ou ruiné, de façon encore plus sûre !

Pas en France...

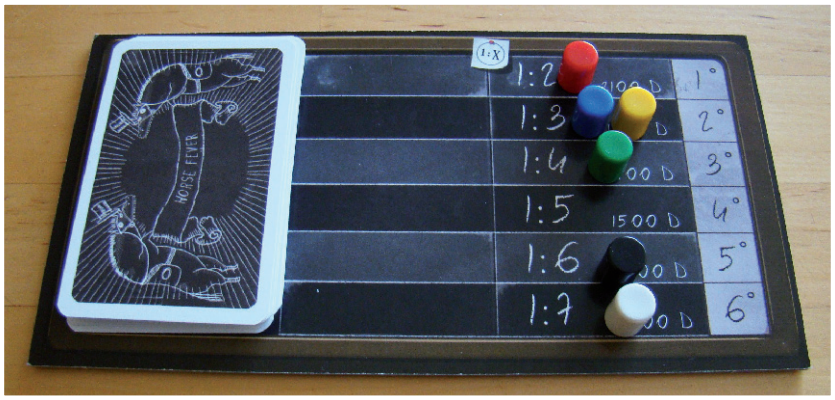
Actuellement, le jeu *Horse fever* est distribué dans de nombreux pays, mais pas en France. Si vous êtes un potentiel acheteur français de France, il vous faudra donc passer par certains sites de vente par correspondance qui vendent le jeu, tels que **www.ludocortex.com**, par exemple.

GESTION FINANCIERE

En parallèle de cette folle ambiance, plus on décidera de jouer sur un grand nombre de tours de jeu et plus la gestion de l'argent se révèlera intéressante et tendue. La règle, très subtile, impliquant de parier à hauteur des points de victoire que l'on a engrangés, apporte véritablement tout son sel à la prise de risque. Sur le long terme, il deviendra ainsi nécessaire de parier au plus juste, au risque d'être pénalisé en termes de points, voire d'être purement éliminé. On se retrouvera dans la position de remporter de plus en plus d'argent, tout en étant obligé de dépenser toujours davantage.

HASARD ET DEVELOPPEMENT

Malgré cette course à l'argent, le jeu s'avère très bien équilibré, dans le fait qu'il existe différentes



moyens de se renflouer (passer son tour, souscrire un emprunt, vendre cartes ou points de victoire). Que l'on soit en manque d'argent après avoir récolté beaucoup de points de victoire ou bien à cause de paris ruineux, le jeu évite toute situation bloquante. La phase d'enchère permettra notamment que les écarts entre riches et pauvres s'ameunisent. Avec un peu de mesure et un brin d'inspiration, il sera donc toujours possible de revenir dans la partie.

> "L'argent ne vous fait pas d'amis. Il vous donne seulement des ennemis de meilleure qualité"
> Noël Coward

Car *Horse fever* ne se résume pas qu'à un simple jeu de pari, mais bel et bien à une maîtrise stratégique de ses dépenses et recettes. En ce sens, les cartes s'avèreront vitales pour obtenir des avantages divers grâce aux assistants verreux, au trucage des courses, à l'achat d'écuries et de chevaux sachant quoi faire de leur patttes... Le hasard sera donc maîtrisable par bien des aspects, au fur et à mesure du développement de sa petite entreprise.

RYTHME INTERACTION DIVERSITE

Les différentes phases du tour de jeu donnent du rythme aux parties, faisant monter doucement la tension jusqu'à son comble : le moment de la course. Puis, s'en suit la phase d'enchère : si celle-ci peut s'avérer accessoire aux yeux d'un débutant, elle est en réalité primordiale. Les joueurs s'y défieront, s'imposant par leur puissance financière, jouant de bluff et d'intimidation pour remporter argent et points de victoire ou faire "cracher" l'adversaire. A l'image de cette phase, l'intéraction est véritablement au coeur de tous les compartiments de jeu, portée par une belle variété d'actions.

IL EST PAS UN PEU LONG TON TRUC ?

Quant à elle, la durée de partie semble quelque peu disproportionnée si l'on considère le jeu comme plutôt léger ou si l'on souhaite jouer durant dix tours de jeu. De ce côté là, il est clair qu'*Horse fever* dénote quand le standard actuel tourne autour d'1H-1H30, même pour un jeu conséquent. Mais, la tension et le plaisir de jeu aidant, les heures devraient passer sans que les joueurs s'en aperçoivent.

MELANGE DES GENRES

Horse fever se place à la frontière de plusieurs styles, mélant hasard, ambiance, gestion, paris, coups fourrés et enchères. Ce méli-mélo pourra en rebuter certains, mais là est justement tout l'attrait du jeu : à travers des mécanismes simples, fluides et élégants, les différentes phases de jeu s'assemblent idéalement, rendant le tout cohérent, équilibré et simulant parfaitement la tension régnant autour des véritables courses de chevaux - la triche en supplément !

Si vous avez l'âme d'un parieur, un brin comploteur, si vous aimez les retournements de situation, tout en restant attaché(e) à developper une stratégie pour atténuer la prise de risque, *Horse fever* est fait pour vous ! Le thème des paris hippiques est assez rarement traité dans les jeux pour ne pas rater l'occasion !

Auteurs : Lorenzo Silva & Lorenzo Tucci Serrentino
Editeur : Cranio creations
Illustratrice : Giulia Ghigini
Nombre joueurs : 2 à 40 !
Durée moyenne : 2-4 heures
Age : à partir de 10 ans
Langue : française

LORENZO SILVA
LORENZO TUCCI SORRENTINO

Co-éditeurs de Cranio Creations et co-auteurs de Horse fever

WHITE FLAG : Pouvez-vous vous présenter?

LORENZO TUCCI SORRENTINO : *27 ans, administrateur délégué de la "Cranio creations". J'aime pêcher, aller danser et jouer, jouer, jouer... Je suis une personne très impulsive et de ce fait impétueux, peut-être trop sincère et je souffre de narcolepsie.*

LORENZO SILVA : *27 ans, président de la "Cranio creations". J'aime beaucoup le rock'n'roll, les blondes, les films d'horreur, les brunes, les jeux de société, les rousses, la bière et ??*

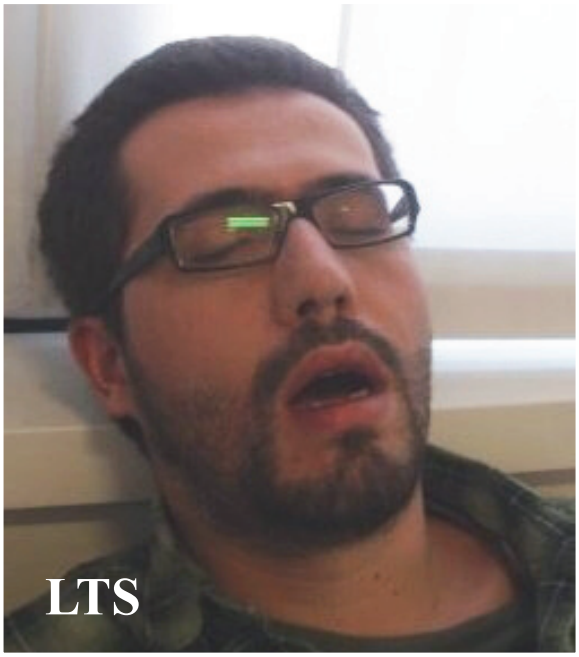
WF : Comment est née la société Cranio creations ?

LTS : *La société est née un peu par jeu, dans la tête de deux jeunes joueurs désirant transformer leur grande passion en travail à plein temps. Nous espérons avoir parié sur le bon cheval.*

LS : *Admettons le : à l'université, on avait du mal !*

WF : Pouvez-vous présenter la société Cranio Creations ?

LS : *La Cranio est une petite réalité, nous sommes seulement trois, nous deux et Aureliano Buonfino. Mais, nous pouvons revendiquer un grand entourage de collaborateurs occasionnels - appelés esclaves - qui nous aident dans différents domaines de notre travail, du playtest à la mise en place graphique. A l'intérieur de la Cranio, il n'existe pas d'avis stupides et chacun est obligé de toujours exprimer sa propre opinion pour aider à réaliser un produit encore meilleur. Nous sommes distribués d'une manière assez minutieuse, des Etats-Unis à la Corée, de l'Estonie à l'Allemagne, ce qui nous remplit de satisfaction. En ce moment, nous travaillons dans un fantastique studio / usine / entrepôt, au niveau -1. Au moins, l'été, il fait frais.*


LTS

LTS : *L'unique problème est que c'est inondé quant il pleut.*

WF : A quel public destinez-vous vos jeux ?

LTS : *l'idée qui nous a poussé depuis le début est que tout le monde aime jouer. Donc, nous avons l'intention de créer des jeux adaptés au plus ample public possible, sans oublier les mécaniques du jeu, tout en espérant que, bientôt aussi en Italie, le joueur devienne "un fourbe".*

WF : Est-ce à dire que le marché du jeux de société italien reste à conquérir ?

LTS : *L'Italie est un petit marché, bien que Horse Fever s'y soit bien vendu. Un marché fait surtout de passionnés. Nous cherchons à apporter notre contribution pour étendre ce marché au maximum, par l'intermédiaire d'événements, de spots sur youtube et d'autres moyens encore, en espérant que le jeu puisse entrer en grande distribution, en Italie.*

LS : *L'Italie est à l'âge de pierre par rapport au reste du monde... Les gens regardent les jeux de société comme des singes regarderaient un feu : peur, méfiance et un brin de charme.*

WF : Horse fever surprend par ses illustrations humoristiques et le cd de musiques, fourni dans la boîte. Quelle importance revêt pour vous le coté artistique gravitant autour du jeu ?
LTS : *Enorme. Nous croyons que la mise en place artistique est nécessaire, que ce soit pour bien adapter le jeu et transporter le joueur dans le monde que tu veux créer, mais aussi pour créer un cadre recherché qui fascine le public et rend intrigant le contexte du jeu.*
LS : *Je suis entièrement d'accord. Le coté esthétique d'un jeu est fondamental pour une expérience agréable et l'implication totale du public. Cela n'empêche pas que des jeux étonnants puissent paraître avec des illustrations horribles, ainsi que de très nombreux jeux pas terribles avec des illustrations étonnantes...*

"Nous obligeons nos amis à jouer jusqu'à la nausée"

WF : Quelles sont vos influences ludiques ?
LTS : *Nous sommes fils de Talisman, Princes de Florence et Twilight imperium, mais, nous jouons à tout par "devoir". Nous avons la passion pour ces jeux de plateau où tu joues continuellement sans jamais devoir attendre que ce soit ton tour - pour moi surtout, étant narcoleptique, un grave problème. On aime beaucoup les mécaniques neuves, telles les paris de Colossus Arena, le système de déclin des peuples de Smallworld ou le mécanisme d'action de Warrior knights.*

WF : A présent, parlons de vous en tant qu'auteurs. Comment êtes-vous devenus créateurs de jeux ?
LS : *Par hasard. Nous étions dans une période de travail très calme et nous nous sommes dit "pourquoi ne pas essayer sérieusement de créer des jeux", étant donné que nous en avions créés par amusement depuis des années. Et nous nous sommes lancés.*

WF : Avez-vous une méthode de travail pour créer un jeu ?
LTS : *Nous partons d'une mécanique de base, puis nous en rajoutons jusqu'à obtenir un jeu complet et compliqué, puis nous retirons tout ce qui n'est pas indispensable. Enfin, nous fignolons, nous perfectionnons et nous embellissons.*
LS : *Et surtout nous obligeons nos amis à jouer jusqu'à la nausée !*

WF : Comment s'est passée votre collaboration ?
LTS : *Très bien. Nous avons deux caractères qui se "rencontrent", entre réflexions, océans d'idées et patience. Nous réussissons à travailler sur un jeu pendant des jours entiers sans se fatiguer et nous développons nos points de vue avec force, ce qui aide beaucoup à améliorer un produit.*

WF : Pouvez-vous nous décrire les grandes étapes qui vous ont mené de l'idée de départ à la version finale du jeu ?
LTS : *Au début, ce devait être un jeu rapide de course de voyages !*

http://escapefromthealiensinouterspace.com

LS : *Nous sommes partis d'une idée vague et instable, si je me souviens bien, au début les chevaux de Horse Fever se déplaçaient avec des dés. Nous avons testées les premières versions du jeu avec quelques amis, en affinant toujours plus le concept du jeu. Après quelques mois de travail, une fois arrivés à une version presque définitive, nous avons commencé à faire voir le jeu à des groupes d'amis, d'amis et d'amis...*

"La chose fondamentale est la pensée transversale"

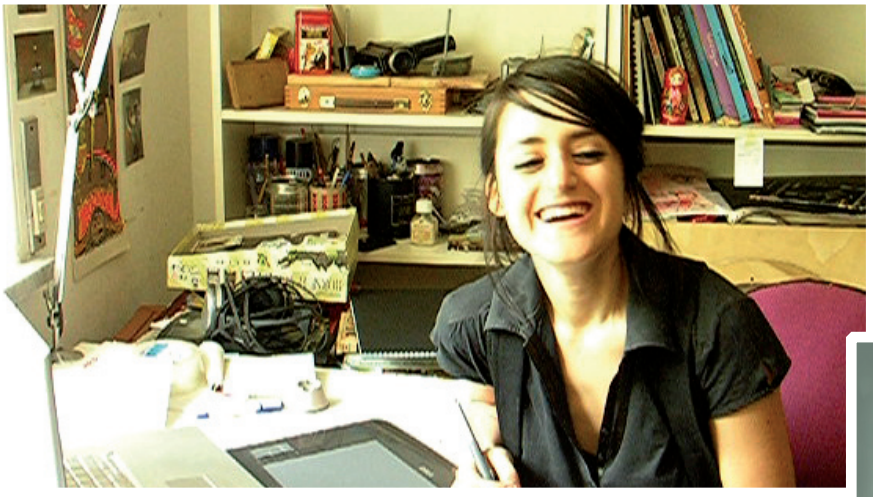
LTS : *Nous avons tout de suite travaillé en étroite collaboration avec Giulia Ghigini, afin que les illustrations et le jeu soient bien amalgamés.*
LS : *Entre-temps, nous avons été à la chasse aux devis pour les cartes, régularisations, pions, boîtes, etc. Et certaines choses dans le jeu ont été modifiées à cause du prix. Nous voulions, par exemple, désigner le premier joueur avec un vrai fer à cheval !*

WF : Pouvez-vous nous dire un mot sur vos prochains jeux ?
LTS : *Nous sommes en train de travaillé sur quelques nouveaux jeux, parmi lesquels "Dungeon Fighter", dont nous aurons un beau prototype à Essen 2010, prêt pour être testé par tous les garçons, au Stand de la Cranio. Il y a aussi "Monkey see monkey do". C'est un jeu très drôle, un jeu de mimes et d'habilité, dans lequel, outre une excellente mémoire et des réflexes vifs, il faut aussi un brin de tactique, pour être le vainqueur. Un jeu rapide et intrigant pour petits et grands, qui crée des moments de très grande hilarité.*
LS : *Eh oui... et à Monkey See Monkey do, je bats toujours mon associé.*
LTS : "*Escape from aliens in outer space" est un jeu de cartes stratégique, très particulier. Sur un navire spatial à la dérive en black-out, des humains devront échapper aux griffes d'aliens insatiables et abandonner les premiers le navire. C'est un jeu d'intellect, de bluff et de stratégie, qui grâce à un gros support Internet - comme l'édition gratuite des plans - offrira aux joueurs une expérience de jeu très agréable à rejouer. Les illustrations de Giulia Ghigini rendent l'atmosphère du jeu vraiment réelle.*

LS : *Là, au contraire, je perds toujours.... Toutes les prochaines productions de la Cranio Creations seront en une seule langue, donc la version française aura boîte et régles seulement en Français.*

WF : Qu'est-ce qui fait un bon jeu, selon vous ?
LTS : *La chose fondamentale est la pensée transversale : réussir à voir un jeu comme personne ne l'a jamais vu, chercher une nouvelle dynamique, même si elle est simple, qui t'offre le plaisir de jouer et de la nouveauté. Le problème est que ça demande beaucoup de temps et une certaine dose de chance.*

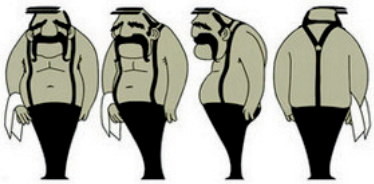
http://giulia.ultra-book.com

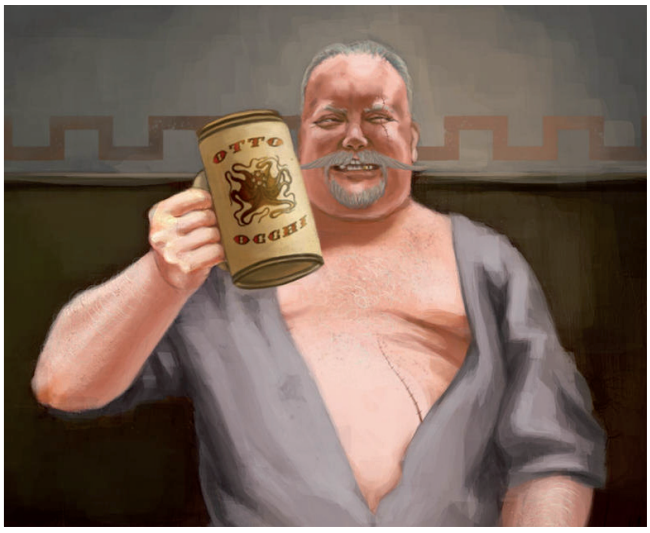


GIULIA GHIGINI

Illustratrice de Horse fever

• Agée de 27 ans, Giulia a travaillé plusieurs années dans l'animation pour se consacrer ensuite à l'illustration. • Elle dessine principalement sur ordinateur, esquissant d'abord à la main et poursuivant avec Photoshop. Le premier pas est souvent pour elle "une ébauche horripilante". • Si ses dessins pour Horse fever sont marqués par une forte dose d'humour, elle sait passer d'un style à l'autre de façon méconnaissable. Pour preuve, les illustrations de "Escape from aliens in outer space", ont été faites de sa main, dans un style très sérieux et angoissant.

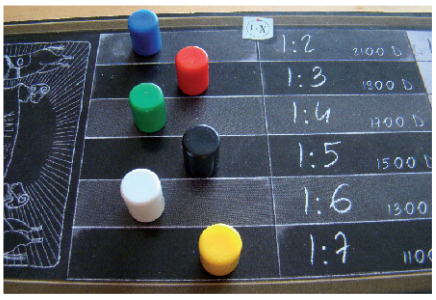


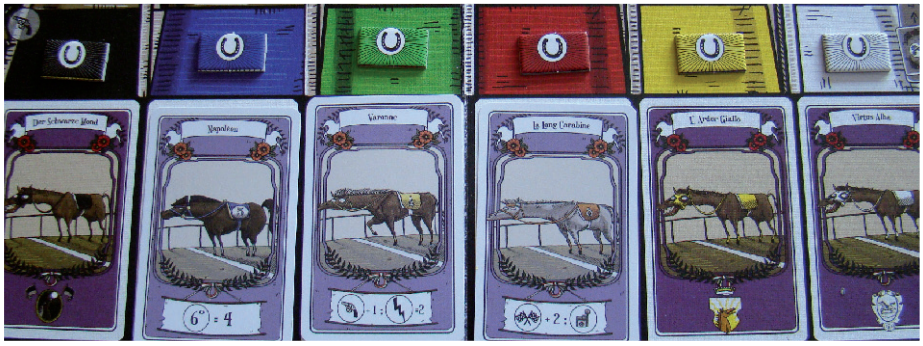


Compte rendu

Amis parieurs, bonsoir ! Nous avons le plaisir de vous recevoir aujourd'hui à l'occasion de l'inauguration du nouveau champ de course de notre petite ville de Horseburg, haut lieu classé du monde hippique. Le projet de construction de cette piste a été imaginé et financé par Boss le boss, le plus grand parieur de courses de chevaux de tous les temps. Avant de prendre sa retraite, Boss le boss a souhaité désigner son digne successeur, sur cette nouvelle piste, à l'issue d'une course qui s'annonce mémorable. Les commentateurs de la course sont Francilien Sismuque et Givenchy Lapignol. Je vous passe la parole, messieurs.

FS : Eh, oui, merci André. Le moment tant attendu est arrivé. L'ouverture du champ de course a donc lieu ce soir même, cette piste rectiligne, idéalement rapide, dessinée par Boss le boss, dit-on d'un génial coup de crayon.
GL : On dit aussi qu'à ce jour, les factures n'ont pas toutes été payées. Espérons seulement que les ouvriers aient bien vissé les boulons des tribunes sur lesquelles nous sommes installés...
FS : Laissons de côté ces rumeurs sur le savoir faire de Boss le boss, qui est également notre employeur,

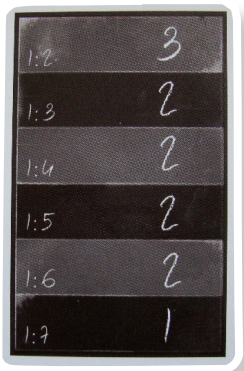




cher Givenchy. Car j'aperçois à l'instant les chevaux sur la grille de départ. Les écuries bleue, rouge et verte sont données comme grandes favorites, avec des cotes à 2:1, 3:1 et 4:1. Les chevaux alignés ne sont pas étrangers dans ces cotations.
GL : Tout à fait, Francilien. Napoléon, casaque bleue, est un cheval assez lourd mais qui remonte souvent en flèche quand il se trouve à

la traîne. Quant à Varonne, écurie verte, c'est un excellent sprinter et il commence souvent ses courses à fond de cale ! Enfin, La long carabine, casaque rouge, est un très bon finisher, ayant coiffé bien des adversaires sur la ligne !
FS : Vous nous permettrez, chers auditeurs, de présenter succintement les écuries noire, jaune et blanche, Der Schwarze Mond, L'Ardor Giallo et Virtus Alba, écuries à très grosses cotations, aux chevaux inconnus, dont la victoire est très improbable.

GL : Les paris viennent de s'ouvrir. Les parieurs semblent très prudents. Les trois favoris sont joués placés, à la grande majorité des parieurs.
FS : Attendez Paul ! Miss Double, dite La vieillarde, bien connue des champs de course, vient de miser 2000 Danari, gagnant, sur l'écurie noire cotée à 5:1 ! C'est énorme ! Aurait-elle des informations nouvelles ? Des rumeurs circuleraient-elles ? La frénésie s'empare d'un coup des parieurs ! Sur la ligne de départ, les favoris La long carabine et Napoléon semblent tirer la langue ! Leur grosse cote leur assure toutefois des paris placés.
GL : Les paris s'achèvent désormais. Quelques minutes encore et la course sera lancée. Il semble que le commissaire de piste ait un petit malaise. Fort heureusement, il est aussitôt remplacé par Brian O' Fist et ses légendaires gros bras, qui se place à côté du cheval noir...



FS : Attention ! Le coup d'envoi est donné !

GL : Bleu, grand favori, fait un départ canon en parcourant quatre longueurs (1) ! Contre toute attente, Noir, grand outsider, le suit à la trace. Son anus dilaté semble l'irriter de façon soudaine, comme si on y avait inséré un piment de cayenne ! Jaune se place juste derrière eux, suivi de Blanc et Rouge.

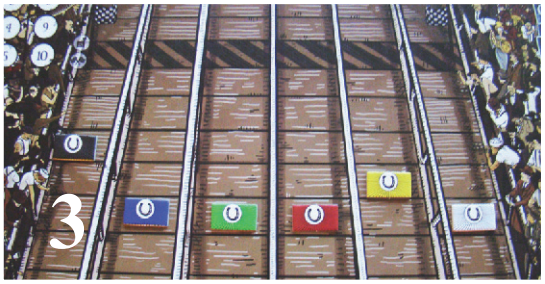
FS : Incroyable : à cause d'une erreur comptable, la cote de Varonne, casaque verte, passe de 4:1 à 6:1 ! De plus, il rate complètement son départ et reste sur place, comme s'il avait un boulet à la patte !

GL : Pendant ce temps-là (2), le bleu Napoléon fonce, sans pourtant pouvoir confirmer son avance en sprintant. Ses muscles semblent engourdis ! Son passage chez le vétérinaire y serait-il pour quelque chose ?

FS : La course se poursuit au grand galop. Bleu et Noir sont toujours en tête. Les quatre autres chevaux se tiennent à deux ou trois distances d'eux. Varonne, casaque verte, qui avait raté son départ, remonte de plusieurs longueurs, lors d'un sprint spectaculaire !

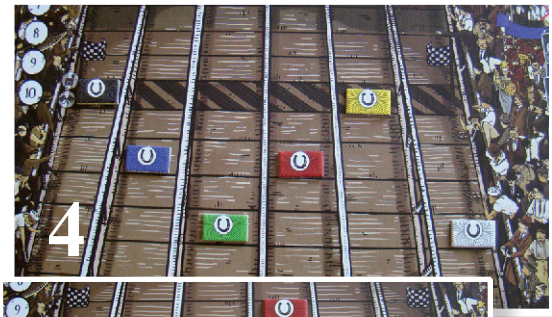
GL : Oh !!! Un chat vient d'échapper des bras d'un spectateur en bord de piste (3) ! Napoléon, dont c'est la phobie, s'immobilise et se fait dépasser par le cheval noir, en plein sprint ! Les autres chevaux en profitent pour revenir à la hauteur de Napoléon, notamment Jaune, coté à 7:1, qui avance de trois longueurs d'un coup. La ligne d'arrivée est maintenant à deux ou trois distances seulement !

FS : Et c'est Noir qui franchit la ligne en sprintant (4), suivi de Jaune, dans un sprint à l'arraché sur les deux dernières longueurs. Son jockey perd au passage une patte de lapin et un trèfle à quatre feuilles !



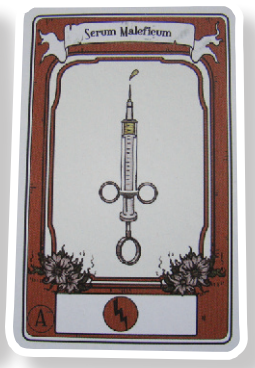
GL : Napoléon, le noir, grand favori, passe la ligne en troisième place (5).

FS : Miss Double aura eu le nez creux en jouant gagnant le cheval noir coté à 5:1 ! Elle remporte 10000 Danari : de quoi prendre sa retraite !!!



GL : Le propriétaire de l'écurie bleue ne l'entend pas ainsi. Il court vers la vieille, furieux !

FS : Miss Double prend ses jambes à son cou ! Quel sprint ! Restez avec nous, chers auditeurs, la course s'annonce passionnante !...



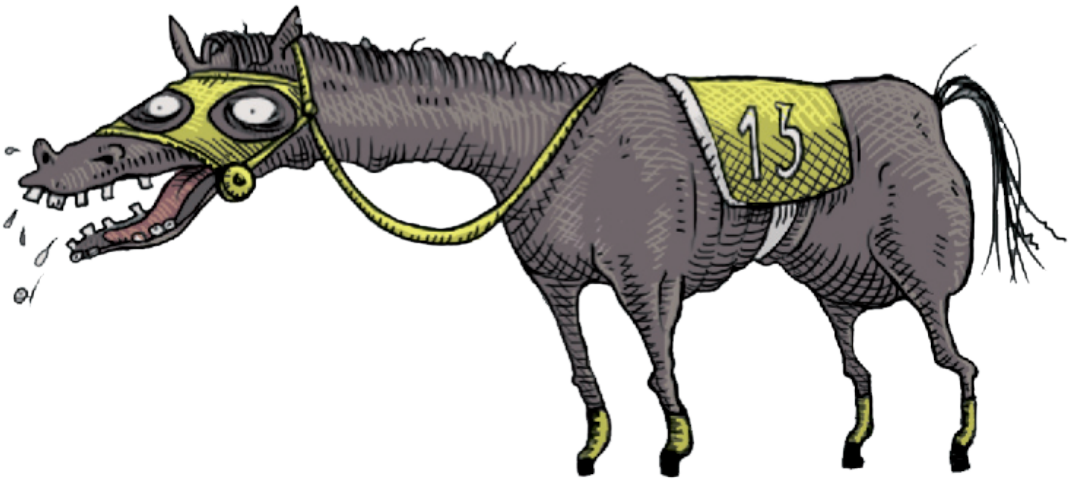
EXEMPLE DE RECETTE DE CUISINE : LE CHEVAL MELBA

Comme le dit si bien mon camarade David Hamilton : “Pour être écrivain, on n’en est pas moins Zoom.” Je prie le lecteur de bien vouloir me pardonner ce lapsus linguae totalement inexplicable. Je le précise à l’intention des milliers de Français qui ne font pas de photo, un zoom c’est un machin qui peut être grand comme ça et large comme ça, voir figure 1. On utilise le zoom dans des cas exceptionnels. Par exemple, si la chèvre est trop loin, on sort son zoom... “Clic, Clac, merci biquette !” Je dis ça pour les amateurs de photos de chèvres, qui sont légion. Mais on n’est pas obligé de tirer... le portrait... on n’est pas obligé de photographier que des chèvres. Personnellement, je préfère photographier des militaires. C’est moins con qu’une chèvre. C’est vrai ; à un militaire vous dites : “Ne bougeons plus”, il ne bouge plus. Alors que je connais des chèvres qui se débattent.

Le plus beau militaire à photographier, c’est le cosaque, “car il a des bottes, il a des bottes bottes bottes, il a des bottes bottes bottes il a des bottes pointues.” Pour bien prendre le Cosaque, il faut lui laisser ses bottes. Le Cosaque est le plus beau militaire du monde. Dommage qu’il soit communiste. Le Cosaque est un cavalier exceptionnellement doué. Il ne monte que quand il est franchement bourré à la vodka au poivre. Alors, il met sa belle chéchia d’un beau rouge bolchevik, et c’est parti, les chevaux abordent à présent le virage des tribunes, Chalia et Roqué sont en tête. (Le nom entier c’est Chaliapine et Roquépine, mais je sais que Jean-Paul II me lit.) Donc : “Les chevaux abordent le virage des tribunes et c’est... Une de merde qui passe le poteau en tête, montée par Yves Saint-Martoff, ivre mort : toque rouge, cosaque noir !”

Alors, bon.
Pour bien photographier votre Cosaque, vous lui laissez ses bottes mais vous virez le cheval. Vous mettez le cheval de côté, et vous le laissez mariner là pendant toute une nuit. S’il se sauve, faites-le revenir avec deux échalotes et une pointe d’ail dans un mélange de beurre et d’huile végétale. Il faut un beau cheval. Comptez mille huit cents kilos pour un goûter de trois mille personnes environ. Laissez-le bien dorer. Puis passez au chinois. Ou au nègre si vous n’avez pas de chinois. Prenez un immense fait-tout grand comme ça, voir figure 3 ; aujourd’hui je ne fais pas de figure 2, j’ai la flemme. Prenez un immense fait-tout grand comme ça, et remplissez-le d’eau jusque-là, voir figure 5 ; excusez-moi, je suis vraiment crevé ; mettez votre cheval dont vous aurez eu soin d’ôter les yeux pour que bébé lui aussi puisse jouer au tennis sans danger : un oeil de cheval dans la gueule, ça fait même pas mal. Mettez votre cheval dans le fait-tout.Quand l’eau frémit, le cheval

aussi. A l'aide d'une écumoire, chassez le naturel. S'il revient au galop, c'est que votre cheval n'est pas assez mort. De mon temps on achevait bien les chevaux, mais les jeunes d'aujourd'hui ne savent pas bien tuer leur cheval. Je regardais l'autre jour un abattage de chevaux public. Je ne sais plus si c'était à Vincennes ou à Longchamp : on voit bien les jockeys filer des coups de godasse dans le bide des chevaux, on ne peut pas dire qu'ils n'y mettent pas d'ardeur, mais il faudrait des jockeys plus grands et des éperons plus pointus en Teflon inusable. "L'éperon Téfal à double lame, pour nous les cracks. La première lame rentre dans le bide sans arracher le poil. La deuxième lame sort du bide sans arracher le foie. Téfal : l'autre façon d'être à cheval."



Alors, bon.
Poursuivons cette délicieuse recette du cheval Melba qui me vient d'un dîner de belles têtes chez Paul Beaucul. Je disais que pour bien tuer un cheval, il y a des méthodes plus rapides que la course à Longchamp. La corrida est nettement plus expéditive, et on voit le cheval saigner, ce qui présente en outre l'avantage de faire trembloter d'une ultime jouissance la cellulite fessière des mémères emperlouzées engoncées dans leur gaine à la cinquo de la tarde. On peut également essayer de tuer un cheval en le faisant tourner comme un con autour d'une piste de cirque, mais il y faut plusieurs années et la viande est un peu dure. (Dans ce dernier cas, pensez à plumer le cheval avant de le cuire).

Alors, bon.
Quand l'eau a bouilli pendant vingt minutes, retirez le cheval. Attention : s'il est rouge, c est un homard. Et si c'est un homard... j'arrive, je suis pas raciste. Voilà, voilà un jeu de mots spirituel : si c'est un homard j'arrive. Omar Shariff. Voilà un bicot sympa. Et sa femme ! Voilà une femme fidèle ! C'est la femme d'un seul homme. Contrairement à toutes ces chiennes qui couchent à droite à gauche. Et encore. Si elles couchaient à droite ou à gauche avec le même. Madame Shariff, c'est un modèle de fidélité conjugale. Elle me l'a dit hier encore : "Non, Pierre, je vous en prie : je n'accepte de bise que de Omar."

Alors, bon.
Pour la photo du Cosaque, vous ôtez le cheval, vous laissez les bottes, vous zoomez, ouverture à 2/8, tâchez de cadrer un bout du Don, on y est? Ne bougeons plus.. "Clic, Clac, merci Cosaque !"

Extrait du Manuel de savoir-vivre à l'usage des rustres et des malpolis, de Pierre Desproges.

NEW

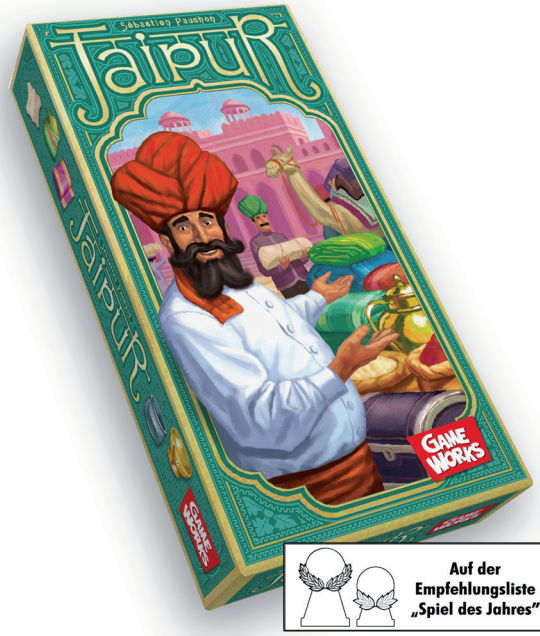
Essen 2010

NEW

Octobre 2010

NEW

Août 2010



Auf der Empfehlungsliste „Spiel des Jahres" 2010

AS D'OR JEU DE L'ANNÉE NOMINÉ CANNES 2008

2008 ESSENER FEDER Beste Spielregel

Joker 2008 prix belge du public

BOARDGAMEGEEK.COM GOLDEN GEEK WINNER Best Artwork 2008

Nominé aux Tric Trac d'Or 2008

JEUX PLATEAU 2e place 2008

Auf der Empfehlungsliste „Spiel des Jahres" 2008

GAME WORKS

Tous nos jeux sous :
www.gameworks.ch