

**AU COEUR
DU JEU DE
SOCIÉTÉ**

-

**GABRIEL
TRANNOY**

AU COEUR DU JEU DE SOCIÉTÉ

Vous qui aimez jouer, ou aimeriez bien essayer, vous trouvez qu'apprendre à chaque fois de nouvelles règles est aussi fastidieux que chronophage ?

Voici un petit jeu d'apprentissage et de découverte de ce qui fonde les jeux de société et leurs règles : les mécaniques.

Or, qu'est-ce qu'une mécanique de jeux ?

Sommaire

Avant-propos

Le jeu de flashcards

Le hasard dans les jeux de société

Les mécaniques de cartes

1. Pioche
2. Draft
3. Deck building

Les mécaniques sociales

4. Coopération
5. Négociation
6. Rôles cachés

Les mécaniques de gestion

7. Gestion de ressources
8. Contrôle de territoires
9. Programmation d'actions

Remerciements

Avant propos

Que ce ne soit qu'en certaines occasions, ou en tant que loisir quotidien, les jeux nous accompagnent tout au long de nos vies. Nous les faisons vivre de la même manière : un jeu n'existe que s'il existe des personnes pour y jouer.

Au travers des époques et des cultures, les jeux dans leur ensemble sont susceptibles de voir leurs règles évoluer, leur matériel se modifier et leur portée sociale être totalement bouleversée. Qu'il s'agisse de références fortes ou qu'ils soient momentanément oubliés, les jeux s'imposent comme des biens culturels et sociaux majeurs. S'accorder sur des règles à suivre et les respecter montre une fois de plus le lien intrinsèque entre les jeux et la société, ainsi que l'importance de ces derniers dans la transmission de savoirs et la prise de conscience d'adversaires ayant des intérêts dirigés contre les nôtres.

« Les jeux, c'est comme dans la nature : ils vont et viennent. » affirme Ulrich Schädler.

Cependant, nous pouvons observer l'existence de concepts et de pratiques communes à de grandes variétés de jeux. Ils constituent ce que nous appellerons ici des «mécaniques» de jeu. La négociation, le contrôle de territoires ou encore les lancers de dés en sont des exemples notoires.

Commençons notre court voyage dans l'histoire des mécaniques par les jeux semblables au *Mancala*. Il se joue simplement avec des coquillages ou des pierres placées dans les deux rangées de six trous creusés dans une planche ou à même le sol. Les deux joueurs les déplacent à tour de rôle afin d'en capturer plus que l'adversaire. Ces jeux mettent en œuvre des mécaniques de gestion de pions et d'anticipation stratégique.

Puis, apparaissent au cours des âges des jeux comme le *Go*, les *Échecs* ou encore les *Dames*, sous diverses formes. Ceux-là ont en commun les mécaniques de contrôle de territoires, bien qu'ayant des implémentations différentes au travers de leurs règles respectives.

Les plus anciens récits concernant le *Go* que nous ayons sont ceux de Confucius consignés par ses disciples. De nombreux mythes datent la création de ce jeu de stratégie chinois à plus de 4000 ans, notamment l'empereur Yáo (堯 / 尧) (-2357/-2255), ou l'empereur Shùn (舜) (-2255/-2205), l'aurait inventé pour éduquer son fils.

Les *Échecs* pourraient avoir été créés en Inde ou en Perse au VIII^e siècle en s'inspirant de jeux déjà existants. La version actuelle, qui est la plus jouée, a été popularisée par Alphonse X de Castille en 1283 dans son *Libro de axedrez, dados y tabla*.

Quant aux *Dames*, leurs origines remonteraient en Espagne au début du XVI^e siècle où l'on aurait joué avec les pièces de l'*Alquerque* sur un échiquier.

Comment parler de jeux de société sans évoquer ce monument des années 1930 qu'est le *Monopoly* ?

Ce symbole du jeu de société peut représenter toute une période qui marque un tournant majeur dans l'histoire des jeux. A chaque époque, des styles de jeux nouveaux éclosent et les plateaux se diversifient par leurs formes, leurs tailles et leurs fonctions. Au *Monopoly*, c'est le hasard qui fait progresser le jeu.

En se basant sur *The Landlord's Game* de Lizzie Magie, qui recrée en 1901 tout un système économique visant à montrer les injustices et les dérives de l'accaparement des terrains fonciers, le *Monopoly* instaure cette mécanique de monopole sur un territoire pour faire progresser la partie. La case Départ emblématique et la piste rebouclant sans fin font partie des nouveautés apportées par ce jeu, qui ont donné de nouvelles directions à explorer pour la conception de jeux.

L'arrivée en 1993 de *Magic: The Gathering* provoque aussi un large bouleversement dans tout ce qui concerne la création de jeux. Les règles de ce jeu de cartes sont « Turing complet » ce qui implique, sans rentrer dans les détails théoriques, que la plupart des jeux peuvent être réalisés en suivant leur cadre. De plus, la flexibilité des règles permet l'ajout d'extensions, avec le principe que le texte de la carte prime sur les règles en cas de désaccord. Ainsi de nombreux jeux et concepts de jeux ont des inspirations qui sont issues de *Magic* et la majorité des mécaniques présentées ici y sont présentes d'une façon ou d'une autre.

Jeu de flashcards

Maintenant que vous avez vu la brève genèse des jeux de société et des mécaniques de jeu qu'ils implémentent, nous verrons que les mécaniques se rapportent aux façons qu'ont les joueurs d'interagir avec les éléments du jeu et les autres joueurs. D'un point de vue plus abstrait, ce sont des processus précisés par des règles qui mettent ces mécaniques en relation. Dans la suite de ce livret vous sera présentée la place qu'occupe le hasard dans les jeux et une sélection de neuf mécaniques, accompagnées de quelques exemples et des conseils de joueurs sous la forme d'un jeu de flashcards.

But du jeu

- Apprendre le fonctionnement de certaines mécaniques.
- Améliorer sa façon de jouer.
- Arriver à comprendre plus facilement les règles d'un jeu.
- Faire jouer vos amis !

Matériel

- 9 cartes de mécaniques se référant aux pages du livret.
- 1 livret de règles du jeu détaillant les mécaniques des cartes.

Règles du jeu

Comme pour tous les jeux, les règles énoncées ci-dessous ne sont que des suggestions et non pas des principes absolus. Pour tous les jeux, les règles ne sont que des conventions passées entre les joueurs sur la façon d'utiliser le matériel à disposition.

Vous pouvez ainsi décider, avant une partie, les règles que vous voudrez suivre !

Il vous sera proposé ici trois modes de jeu ainsi que trois niveaux de difficultés selon votre affinité avec cet univers ludique.

Modes :

- **Linéaire** : Lisez simplement le livret dans l'ordre en vous focalisant sur les éléments qui vous intéressent.
- **Aléatoire** : Tirez au hasard une des cartes, lisez le passage correspondant dans le livret. Vous pouvez aussi choisir la carte que vous voulez en tirant au hasard dans un paquet constitué de la carte qui vous intéresse.
- **Chaotique** : Lancer les cartes et le livret, lisez la carte la plus proche du livret. (*Attention: Ce mode de jeu peut endommager le matériel, jouez à vos risques et périls !*)

Difficultés :

- **Initiation** : Concentrez-vous sur les descriptions de quelques mécaniques et les conseils de base s'y référant.
- **Apprentissage** : Faites-vous plaisir ! Profitez des descriptions des mécaniques ainsi que des conseils de jeu. Votre objectif sera ensuite d'aller mettre en pratique ce que vous aurez appris.
- **Expertise** : Dites à tour de rôle le nom d'un jeu implémentant la mécanique désignée. Cela vous permettra sûrement d'enrichir votre culture ludique.

Le hasard dans les jeux de société

Le hasard a un rôle assez discuté dans le milieu du jeu de société. Pour certain, **le hasard remet en cause le talent des joueurs**, alors que pour d'autres, il est primordial afin d'assurer un meilleur **équilibre dans la partie**. Quoique chacun en pense le hasard est une composante déterminante dans la **re-jouabilité d'un jeu**, ce qui concerne la diversité entre les parties, et donc l'intérêt du jeu après plusieurs parties.

Tous les jeux d'enquête de type **Escape the Game** ou de la gamme **Unlock** ne peuvent être joués qu'une fois, lorsque l'on découvre l'enquête pour la première fois. De plus, qui aime faire exactement les mêmes choses en boucle ?

Nous avons tous déjà entendu parlé de « **la chance du débutant** ». C'est une réalité dans l'univers du jeu, car le hasard est important pour l'intégration des nouveaux joueurs. Il permet notamment de **réajuster la différence de niveaux** entre les joueurs. Après tout, que le débutant gagne ou perde, la faute pourra toujours être rejetée sur le hasard !

Cependant, la mécanique du hasard **doit d'être couplée à d'autres** afin d'assurer un plus grand intérêt au jeu. Prenons le cas du **Jeu de l'oie** ou encore du **Monopoly**, copiant **The Landlord's Game** qui propose une critique du système foncier américain, où seule la chance est déterminante. Bien que l'on puisse avoir à effectuer quelques choix, le poids du hasard y est toutefois prépondérant, ce qui pourra rebuter une partie des joueurs qui recherchent à vaincre leurs adversaires par leur astuce et non à coup de dés. Vous serez tous d'accord : une bonne maîtrise des **Échecs**, où le hasard n'a pas sa place, n'a pas la même gratification qu'une victoire au Monopoly ou au jeu de l'oie.

Mécaniques de cartes

Pioche

-

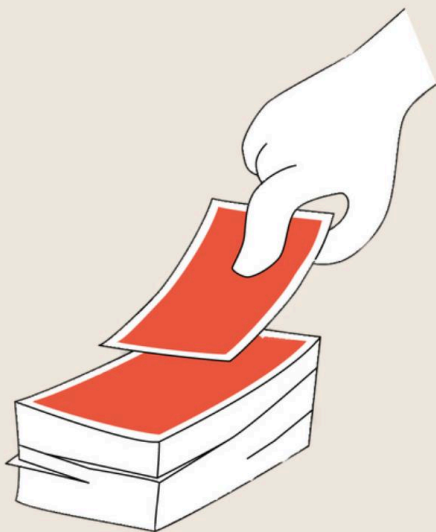
Draft

-

Deck Building

La pioche

Lorsque l'on parle de jeu de cartes, l'idée d'un **paquet de pioche** vient très vite à l'esprit. Lorsqu'un joueur décide de piocher, il **prend un certain nombre de cartes de la pioche au hasard**, en suivant les règles en vigueur pour le jeu. Ainsi, piocher lui permet d'avoir ensuite plus de possibilités de jeu, bien que cela puisse l'éloigner de l'objectif dans certains cas. La pioche peut aussi se faire avec d'autres objets que des cartes, comme des tuiles ou des pierres.



Exemples : *Uno*, *Munchkin*, *Bang*, *Scrabble*

Au **Uno**, piocher une carte est souvent synonyme de sanction car le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes en premier. En effet, un joueur pioche lorsqu'il ne peut pas jouer de carte ou qu'il en est forcé par un autre joueur ayant posé une carte « +2 » ou « +4 ».

Au **Munchkin** par contre, il vaut mieux pouvoir piocher de nouvelles cartes Trésor ou Donjon afin d'obtenir plus de malédictions ou d'équipements, représentés sur les dites cartes, à lancer sur ses adversaires.

De même pour le jeu **Bang**. Plus l'on possède de cartes, plus il sera facile de pouvoir attaquer un adversaire ou se défendre de leurs attaques. Cependant le nombre de cartes que l'on peut avoir en main à la fin de son tour est limité.

Ce sont des tuiles comportant une lettre que l'on pioche au **Scrabble**. Elles servent ensuite à composer des mots sur le plateau.

Conseils Stratégiques

Que la chance soit avec vous ! Comme cette mécanique de piocher reposant essentiellement sur le hasard, il est important d'apprendre à **reconnaître les situations** où il vous serait utile de piocher.

Comptez les cartes jouées et piochées, cela vous permettra de savoir si vous pourrez ou non piocher une carte particulière. Par exemple, si une carte est très intéressante mais unique dans le jeu, et qu'elle est déjà sortie, vous ne pourrez tout simplement pas la piocher. Compter les cartes peut aussi vous être **utile pour deviner la main de vos adversaires !**

Le draft

Voici un autre système permettant de **recupérer des cartes, ou des ressources**. Tous les joueurs ont accès à tour de rôle à des parties d'un ensemble de ressources communes, et **lorsque l'une est choisie par un joueur elle n'est plus disponible pour les autres**.

Dans une implémentation assez courante, celle de Magic, chaque joueur possède une main de cartes. **Tous les joueurs sélectionnent une carte** qu'ils pourront utiliser par la suite, puis ils **donnent le reste de la main au joueur suivant**, enfin ils **recupèrent la main du joueur précédent**, et ainsi de suite.



Exemples : *7 Wonders, It's a Wonderful World, Azul, Splendor*

Dans *7 Wonders*, au cours des trois Âges les joueurs sélectionnent des cartes bâtiments à construire, leurs donnant des avantages pour la suite du jeu ou des points de victoire. Le sens dans lequel les mains de cartes circulent entre les joueurs change d'un Âge à l'autre, ce qui peut donner des informations sur la stratégie de chacun.

De façon assez similaire, dans *It's a Wonderful World*, chacun sélectionne une unité de production qui l'intéresse et passent le reste du paquet au suivant. Une fois les choix faits, les joueurs peuvent développer leurs unités en fonction des ressources à disposition.

Pour jouer à *Azul*, les joueurs décident dans quelle pile récupérer toutes les tuiles d'une même couleur pour construire sa propre mosaïque. Les tuiles non récupérées vont au centre, ce qui modifie la distribution pour les autres joueurs.

Dans *Splendor*, les bijoux et les cartes de production de bijoux sont disposées au centre. À son tour un joueur peut décider de se servir en bijoux ou en cartes, privant de ce fait les autres joueurs de ces ressources.

Conseils stratégiques

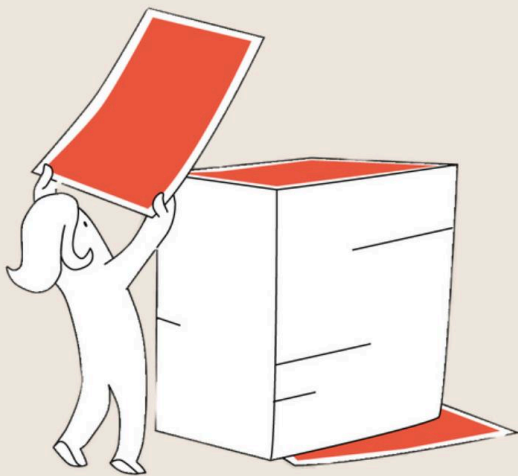
Vous devez tout d'abord **identifier le type de drafts** auquel vous avez à faire. Est-ce un *draft* à **informations ouvertes ou fermées** ? Parmi nos exemples, les deux premiers sont des *drafts* à informations fermées, les autres joueurs ne peuvent pas savoir quelle carte a été prise. Tandis que les deux derniers sont à informations ouvertes, chacun sait exactement ce que choisissent les autres à tout moment.

Avec les informations à votre disposition, tentez **d'établir une stratégie différente de celle des autres joueurs** afin de ne pas vous retrouver en tension sur des ressources particulières. En effet, si une ressource est prisée par différents joueurs il y a peu de chances que vous puissiez l'avoir à votre tour de jeu. Alors que si vous êtes seul à la convoiter, vous aurez plus de possibilités pour l'obtenir.

Dans l'exemple du 7 Wonders, vous pourrez croiser les informations entre les Âges avec les cartes qui vous arrivent en main. Sachez que **le joueur juste avant vous est celui qui peut exercer le plus de pression sur vous !** Comme vous en exercez une sur le joueur juste après.

Le deck building

Avec les différentes mécaniques à votre disposition pour obtenir des cartes vous avez maintenant la possibilité de vous **constituer des deck**, à savoir **une pioche pour votre propre usage**. Que votre *deck* soit constitué en amont de la partie ou pendant, que sa composition soit fixe ou en évolution constante, l'idée principale est que **les cartes que vous possédez sont presque exclusivement réservées à votre propre usage**. Le moyen naturel d'utiliser votre *deck* est d'y **piocher des cartes** que vous jouerez ensuite.



Exemples : **Dominion**, **Karmaka**, **Magic**

Dominion est totalement centré autour de cette mécanique de *deck building*. Au centre de la table est disposé un florilège de cartes et chaque joueur possède son propre deck qu'il fera évoluer. À son tour, un joueur a la possibilité de jouer des cartes Action qu'il possède en main, puis d'acheter de nouvelles cartes parmi celles au centre, selon la trésorerie disponible, qui viendront s'ajouter à son *deck*.

Avec **Karmaka**, un jeu basé sur le concept de la réincarnation, les joueurs peuvent ajouter des cartes dans leur pile de « Vie Future ». Une fois sa main vide le joueur se « Réincarne » et prend en main ses cartes de « Vie Future » pour commencer sa nouvelle vie.

La diversité des possibilités dans **Magic** fait qu'un tel jeu mérite son propre ouvrage pour en donner un tour d'horizon correct. Cependant, en plus de la conception d'un *deck* en amont d'un match et de l'acquisition de cartes par *draft*, certaines façons de jouer font intervenir le *deck building* au cours de la partie.

Conseils stratégiques

Lors de la construction de votre deck il est primordial de **prévoir un plan de jeu**, avec une stratégie générale et des actions à réaliser, afin de sélectionner les cartes les plus pertinentes pour atteindre les objectifs fixés. Pensez ainsi à **la synergie de votre deck**. C'est-à-dire la manière dont vos cartes fonctionnent ensemble pour créer des **combos dévastateurs**.

Minimisez la part de hasard due à la pioche, pour votre plan de jeu, dans votre *deck*. En effet, s'il vous faut un enchaînement de cartes bien spécifiques pour qu'une de vos cartes en main soit intéressante, vous serez pénalisé s'il n'arrive pas. Alors qu'au contraire, **réduire le nombre de cartes aux effets différents permet de prévoir plus facilement des stratégies**, car vous aurez plus facilement une des cartes dont vous auriez besoin !

Prenez **garde aux poids morts** qui viennent vous encombrer sans vous apporter d'avantages considérables en jeu.

Pour aller plus loin

L'utilisation des cartes dans un jeu permet entre autre d'intégrer plus facilement du hasard dans une partie. C'est donc un moyen efficace d'assurer une part de sa **re-jouabilité**. L'autre part vient de l'intérêt du jeu en soi, en d'autres termes ce que l'on fait des cartes que l'on a récupéré.

Ces trois mécaniques (la pioche, le *draft* et le *deck building*) ont une bonne synergie. La dernière dépend même partiellement des deux autres. Ainsi, **l'élaboration d'un plan de jeu est primordiale** avec ces mécaniques-là afin de réaliser les **bons choix au bon moment**. Une partie peut rapidement tourner en faveur d'un des joueurs selon les tirages réalisés et les stratégies de chacun. De plus, le joueur doit avoir conscience de la part de hasard introduit par la pioche, et qui se retrouve par conséquent dans le *deck building*. Son plan de jeu s'en retrouve naturellement affecté. Afin d'être prêt à toutes éventualités le joueur se doit de modifier la variance du hasard en sa faveur, généralement en la diminuant.

Lorsque l'on joue **avec une pioche de cartes, il y a un ordre dans lequel sont prises les cartes**. Des jeux utilisent même cette particularité afin de **donner un avantage aux joueurs qui**, avec les bonnes actions, **peuvent consulter certaines cartes de la pioche**.

Mécaniques sociales

Coopération

-

Négociation

-

Rôles cachés

Coopération

Vous partagez avec tous les autres joueurs un **même objectif de groupe**. Afin de l'atteindre, vous devrez **mettre en commun les moyens, les ressources ou les informations** que vous possédez, tout en étant soumis à certaines contraintes. Les implémentations en sont si variées et les contraintes, explicites ou non, tellement différentes qu'il vaudra mieux se référer aux différents exemples ci-dessous pour en faire un tour d'horizon assez large.



Exemples : *The Crew*, *The Game*, *Mysterium*, *AntiFa*, *Galerapagos*

Votre équipage dans *The Crew* possède des objectifs à réaliser, au cours de missions successives, avec des cartes à jouer ressemblant au Tarot. Vous pouvez élaborer ensemble des stratégies pour faire remporter les bons plis aux bonnes personnes, bien que les moyens de divulguer des informations soient fortement limités.

Dans *The Game*, les joueurs doivent réussir à placer des cartes allant de 1 à 100 sur quatre piles distinctes. Chacun à entre cinq et huit cartes en main et il est seulement permis d'indiquer aux autres les piles où il vaut mieux jouer ou celles qu'il faut épargner. Révéler les nombres en sa possession est interdit.

Le *Mysterium*, jeu proche du Dixit avec leurs cartes aux dessins irréels et fantastiques, propose une version coopérative de l'utilisation de ces cartes. Les joueurs, incarnant des médiums, s'allient pour découvrir l'auteur du meurtre du fantôme qui les guide à l'aide de ces cartes.

Le groupe militant que vous incarnez dans *AntiFa* s'est donné comme objectif de contrer les mouvements fascistes. Chaque joueur prévoit les moyens militants que peut réaliser son personnage afin que le groupe puisse agir concrètement en réponse aux différents événements qui surviennent.

Les naufragés de **Galerapagos** veulent tous quitter l'île avant l'arrivée de la tempête. Entre la pêche ou la récupération d'eau pour survivre, la récolte de bois pour construire le radeau ou encore la fouille de l'épave pour tenter de trouver des trésors perdus, chacun trouvera ses priorités. Or la place est comptée sur le radeau et les vivres sont limités, tout le monde ne pourra pas s'en sortir vivant ! Son slogan le qualifie, à raison, comme « *Le jeu coopératif... mais pas trop !* »

Conseils Stratégiques

Vous devez identifier si vous êtes en situation **coopération totale ou partielle**. Cette information est déterminante pour établir un plan de jeu cohérent avec les autres joueurs et partager les bonnes informations au bon moment.

Identifiez les **points forts** de chacun et les **faiblesses** qui pourraient nuire à votre groupe. Vous serez en mesure de prendre les décisions adéquates à votre tour de jeu.

Avec un même objectif pour le groupe entier, il sera préférable d'**adopter une stratégie commune**, d'où l'importance d'une communication claire dans le cadre d'une coopération totale. Cependant, si la coopération est seulement partielle, **tâchez de vous rendre indispensable au groupe** et gardez un œil attentif aux actions malveillantes dirigées contre vous.

Négociation

Comme dans toute situation de négociation, **les joueurs se proposent diverses offres**. Selon le jeu les termes des accords varient, de la promesse de vote à l'échange de ressources.



Exemples : Intrigue, Pit, Munchkin

Dans **Intrigue**, chaque joueur présente aux autres des conseillers qui viendront occuper diverses positions différentes dans leurs Cours. À chaque fois qu'un conseiller se présente devant un joueur, les négociations s'ouvrent pour savoir s'il sera accepté et à quelle place. Les offres peuvent aller du pot de vin à des promesses de placement de conseillers dans sa propre Cour.

Pit recrée l'ambiance de la Bourse où les échanges vont à tout va. Sans tour de jeu, tous les joueurs proposent un certain nombre de cartes à échanger dans le but de récolter toutes celles d'une même famille. Les négociations ici sont rapides et bruyantes.

Les négociations au **Munchkin** font partie intégrante du jeu. Lorsqu'un joueur combat un monstre, les autres peuvent ajouter des malédictions pour désavantager le joueur ou le rejoindre pour l'aider dans son combat contre le monstre.

Conseils Stratégiques

Pour ces jeux-là spécifiquement, prenez bien garde à **bien lire et comprendre les règles**. Cette étape est importante afin de **trouver des compromis** avec les autres joueurs vous avantageant, tout **en respectant le cadre imposé par les règles**.

Lorsque vous passez un contrat, soyez **précis dans les termes de l'accord**. Tentez de les conclure de telle manière à vous laisser suffisamment de **marge de manœuvre**. Dans ce cadre là, il est important de savoir **jouer avec les termes** afin de pouvoir exploiter cet accord par la suite.

Faites aussi **attention au biais** consistant à **prendre en compte les parties précédentes**. Bien qu'il soit tout à fait naturel de se souvenir des derniers événements, l'idéal serait de **remettre les pendules à zéro à chaque partie** pour ne pas infléchir son jugement.

Rôles cachés

Chaque joueur possède une **identité secrète** avec un **objectif bien particulier** qui y est lié. Il se peut aussi que chaque rôle aient des pouvoirs différents. Cette mécanique de rôle cachés est très souvent liée aux deux précédentes, avec des **négociations** et de la **coopération partielle**.



Exemples : Loup-Garou, Complot, Time Bomb, Room25

Jeu à rôles cachés par excellence, le **Loup-Garou** met en scène un village envahi par les lycanthropes. Le but de ces derniers est de dévorer les villageois, les villageois eux doivent débusquer qui sont les loups-garous et les éliminer. Certains villageois ont des rôles spéciaux, comme la voyante qui a la possibilité de consulter le rôle d'un autre joueur.

Mélangant *bluff* et rôles cachés, vous pouvez vous faire passer pour qui vous n'êtes pas au **Complot**. Entre la Duchesse pouvant récupérer plus d'or et l'Assassin qui réduit le coût d'un assassinat, vous devrez découvrir qui se fait passer pour un autre et survivre aux complots de la Cour.

Time Bomb oppose les équipes de Sherlock et de Moriarty autour d'une bombe placée dans Big Ben. En se passant la pince de main en main, tout en coupant des fils, la première équipe veut désamorcer la bombe et l'autre la faire exploser.

Une des façons de jouer à **Room25** oppose des prisonniers qui veulent s'échapper et des gardiens qui doivent les en empêcher. Dans la première phase d'un tour chacun prévoit ses actions puis les exécute dans la seconde phase, et un gardien a la possibilité de se révéler et peut ainsi réagir à une action sans devoir pour cela prévoir une action.

Conseils Stratégiques

Une forme de coopération est nécessaire entre les joueurs et **l'information possède une immense valeur** dans ces jeux. C'est son partage qui déterminera l'issue de la partie.

Vous devez à tout moment vous **souvenir des rôles présents** et des **pouvoirs** de chacun, ainsi que de **votre propre objectif**. Cela vous donnera des pistes de réflexion à suivre pour le reste de la partie.

Pour les jeux suivant le schéma **«coéquipiers contre imposteurs»**. Dans le cas où vous jouez dans le clan majoritaire **ne donnez pas toutes vos informations** dès le début, vous n'aurez plus aucun poids dans les discussions. Au contraire, si vous êtes dans le clan des «imposteurs» prenez garde à ce que vous donner comme mensonges.

Faites vous passer pour qui vous n'êtes pas peut être un bon moyen de dévaluer l'information et de **remettre en cause les paroles des autres**. Aussi ne prenez pas pour argent comptant les discours des autres joueurs.

Pour aller plus loin

Pour toutes les mécaniques sociales, **l'information est une denrée précieuse**. Elle sera le plus souvent **asymétrique ou incomplète**, certains joueurs ou groupes de joueurs en savent plus que les autres, certains communiqueront de fausses informations aussi. Lorsque un jeu présente, en plus de cet aspect social, d'autres mécaniques complexes, il existe une **convention tacite** entre les joueurs : **toujours respecter les termes d'un accord**. D'une part, comme l'on ne peut oublier tout de suite une partie, cela permet de s'assurer si les joueurs sont fiables pour passer d'autres accords plus tard. D'autre part, cela permet de mettre en défaut un joueur et lui **soutirer des informations sur sa stratégie de jeu lors de la négociation**.

De plus, dans les jeux à **rôles cachés** suivant le **schéma «coéquipiers contre imposteurs»**, les **coéquipiers** ont le plus souvent **intérêt à jouer en information ouverte**. Or la **présence «d'imposteurs»** parmi les joueurs remet drastiquement en cause la véracité des informations données.

Ainsi, dès que vous avez à faire à la parole d'autres joueurs pour prendre une décision, **prenez en compte les différents cas possibles** en remettant en cause certaines informations dont vous pouvez être sûr et certain. Lorsque vous prenez la parole **prenez garde aux informations que vous donnez**, elles pourraient se retourner contre vous, vous rendre inutile ou vous rendre exploitable.

Mécaniques de gestion

Gestion de ressources

-

Contrôle de territoires

-

Programmation d'actions

Gestion de ressources

Les joueurs ont **accès à des ressources** qu'ils sont en mesure d'utiliser. Ce que l'on entend par **«ressources»** est assez vague, cela couvre du **matériel** disponible à **l'information** accessible en passant par les **tours de jeu et les actions** réalisables. De plus, les ressources peuvent être **utilisées collectivement** ou **gérées personnellement** par chaque joueur.



Exemples : *It's a Wonderful World*, *Splendor*, *Hanabi*, *Pandemic*

Après les tours de draft, dans *It's a Wonderful World*, commencent les tours de production et de construction. Vous avez alors à gérer dans quelles constructions vous voulez investir les ressources que vous venez de produire. L'ordre de production est important.

Au *Splendor* vous avez le choix à votre tour de prendre des bijoux, ressources consommables, ou de construire une unité de production de bijoux avec les ressources à votre disposition.

Dans *Hanabi* les joueurs doivent composer ensemble, à l'aide de leurs cartes, le meilleur feu d'artifice. Ce sont les informations qui sont ici la ressource commune à gérer car seulement les autres joueurs peuvent voir les cartes que l'on possède. Un joueur ne voit que le dos de ses cartes, et à son tour il peut soit jouer une carte s'il pense qu'elle est jouable, soit donner une information à un autre s'il reste au moins un jeton information ou encore défausser une carte pour rapporter un jeton à l'équipe.

Le *Pandemic* est aussi un jeu coopératif, mais où les ressources sont ici des cartes « ville » partagées entre les joueurs. Pour développer un remède contre une des quatre maladies, un joueur doit rassembler cinq cartes d'un même type dans un laboratoire.

Conseils Stratégiques

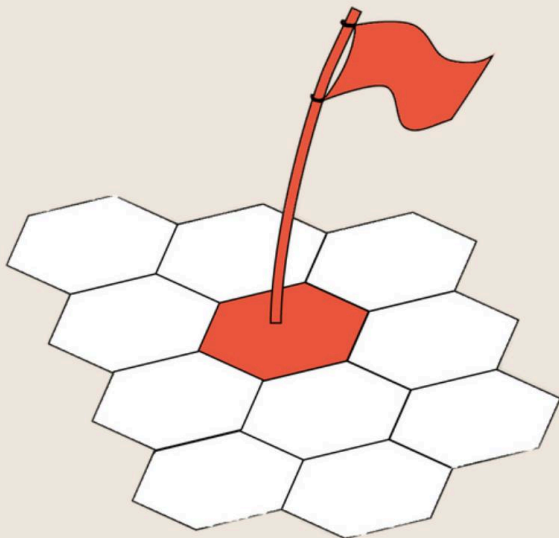
Vous serez amenés à rencontrer **deux types de ressources**, celles qui **se régénèrent** et celles qui **se consomment**. **Utilisez autant que possibles celles qui se régénèrent**, vous gaspillerez moins de potentiel de cette façon là. En ce qui concerne les ressources consommables, vous aurez souvent le **choix** entre **l'utiliser de suite** ou bien **attendre quelques tours** afin d'obtenir potentiellement un meilleur effet.

Quoiqu'il en soit, pensez **dès le début** de partie à **investir sur le long terme**, notamment pour obtenir des ressources qui se régénèrent. Conservez un **équilibre entre production et consommation des ressources**. Gardez-vous aussi quelques ressources supplémentaires afin de pouvoir réagir plus facilement à une situation inattendue et ainsi éviter d'être constamment en flux tendu.

Prenez aussi en compte les différentes façons que vous avez **d'interagir avec les ressources des autres joueurs**. Que cela aille du vol des leurs au partage des vôtres. Vous devrez cependant faire face aux conséquences de vos actions.

Contrôle de territoires

Cette mécanique est souvent liée à un **plateau de jeu** divisé en **plusieurs territoires**. Chaque portion du plateau possède un intérêt différent selon la façon dont elle est occupée et le contexte de la partie.



Exemples : Carcassonne, Risk, Go, Échecs, Monopoly

Dans **Carcassonne** vous construisez un paysage avec des villes, des routes et des champs que vos pions, appelés meeples, peuvent occuper. Il est interdit d'occuper un endroit déjà occupé par un meeples.

Avec vos armées, au **Risk**, vous contrôlez des territoires sur une carte bien définie et tentez de conquérir ceux de vos adversaires. Vos troupes ne peuvent partir que d'un territoire que vous contrôlez

Au jeu de **Go**, comme aux **Échecs**, chaque case du plateau a son importance. Celle-ci évolue au cours de la partie.

La notion de monopole au **Monopoly** y est tant importante qu'elle se retrouve dans le nom du jeu. Lorsqu'un joueur possède un monopole, il peut enfin construire des maisons, puis des hôtels, ce qui peut lui rapporter beaucoup d'argent.

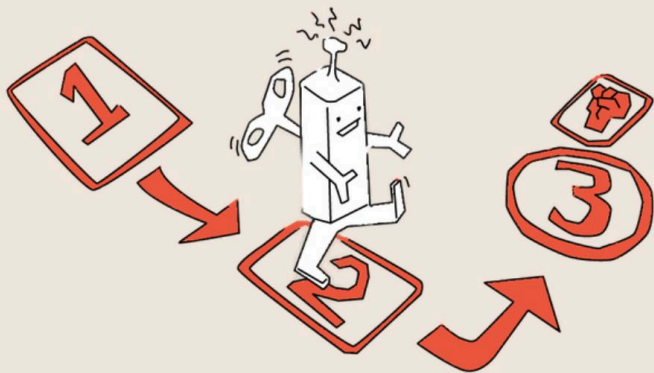
Conseils Stratégiques

Prenez en compte l'entièreté du plateau. Selon l'avancée de la partie, certains territoires acquerront plus de valeur stratégique tandis que d'autres en perdront. À vous d'**identifier les territoires vous permettant de progresser.**

Exercez une forme de **pression sur certains territoires** pour forcer vos adversaires à réagir face à cette menace. Pour cela vous devrez aussi prendre en compte les stratégies possibles et **évaluer les conséquences de l'occupation d'un territoire.**

Programmation d'actions

Chaque tour de jeu est divisé en **plusieurs phases**. Durant la phase de programmation, les joueurs **choisissent**, parfois en secret, les **actions** qu'ils devront **réaliser dans les phases suivantes** et dans quel **ordre**.



Exemples : RoboRally, Room25

À chaque tour au **RoboRally**, les joueurs programment les actions que font les robots. L'objectif étant de remporter la course, ou à défaut empêcher les autres d'y arriver avant d'être de nouveau dans la course.

Un tour de jeu dans **Room25** se décompose en deux phases. Pendant la première chacun choisit une ou deux actions qu'il devra réaliser, dans l'ordre, lors de la seconde phase.

Conseils Stratégiques

Tentez d'anticiper au mieux les actions de vos adversaires. Essayez de **prévoir une ou deux façons d'utiliser les actions que vous programmez**, si jamais vous n'avez pas anticipé correctement celles de vos adversaires.

Une fois que vous vous êtes assez bien familiarisé avec le jeu et ses possibilités, vous pourrez même tenter de **programmer des actions qui déstabiliseront vos adversaires**. Être imprévisible est un grand avantage quand il s'agit de devoir prévoir.

Pour aller plus loin

Dans la mesure où un territoire ou une action peuvent être considérés comme des ressources qu'il convient de gérer, les conseils pour la gestion de ressources s'appliquent aussi pour les deux dernières mécaniques. De façon plus abstraite, les **ressources les plus importantes sont le temps, ou les tours de jeu, ainsi que les actions** qu'un joueur peut réaliser lors de son tour. Ce sont typiquement des **ressources qui se régénèrent** et qui, a priori, ne se capitalisent pas.

Le type de ressources à gérer ainsi que leurs utilisations possibles sont ce qui **détermine la rejouabilité** des jeux mettant en œuvre ces mécaniques. Cela comprend la **disposition des territoires** et les **combinaisons possibles des actions programmables**. Si, de plus, la distribution initiale de ressources ou de terrains est déterminée par le hasard alors la diversité des parties est largement assurée.

Le petit mot de la fin

Bien que nous n'ayons abordé qu'un nombre restreint de mécaniques, vous vous rendez compte qu'elles peuvent aisément s'imbriquer les unes dans les autres et garantissent ainsi la grande diversité du paysage des jeux de société.

Remerciements

Merci à la Ludotech de Télécom Paris, et merci à ses membres qui m'ont permis de tester de nombreux jeux au cours de mes recherches. Je remercie plus spécifiquement Erwan Glasziou qui m'a partagé, entre autres choses, son expérience de Magic, ainsi qu'Adame Ben Friha et de Vincent Traynard pour les retours qu'ils m'ont apportés.

Je remercie tout particulièrement mon frère et mon père, Aurélien et Vincent Trannoy, ainsi que mon cousin Adrien Buffat, avec qui l'on partage cet amour des jeux de société et qui m'ont inspiré ce sujet. Je remercie une fois de plus mon père pour les illustrations des cartes.

Finalement, je remercie aussi mes amis de classe préparatoire, dont font partie Laure Garreau, Robin Curinier et Tudual Durand, avec qui nous jouions entre les DS et les TD.

Bibliographie

1. Un monde de jeux, Oriol Comas y Coma, traduction du catalan par Christophe Beaufumé, 2021.
2. Les Jeux et Les Hommes, Roger Caillois, 1958