



« Quand nous avons créé ce jeu en 1996, aucun gros éditeur n'aurait pris le risque de le lancer. »

Thomas Vuarchex, coauteur de Jungle Speed, aujourd'hui succès incontesté.

... Jusque-là, la possibilité de passer une bonne soirée à jouer en échappant à la belote restait limitée au Scrabble ou au Monopoly, tous deux nés dans les années 1930, ou, pour changer, à des parties de Cluedo – invention des années 1960. Un « petit jeune » avait débarqué dans les années 1980 : le Trivial Pursuit. Ensuite, calme plat ou presque.

**INTERNET RÉVEILLE LES JOUEURS**

Pour Monsieur Phal, fondateur et rédacteur en chef sous pseudo du site Tric Trac, magazine Web des jeux de société, c'est Internet qui a contribué à élargir l'horizon des joueurs. « Quand j'ai créé le site, en 2000, il n'intéressait que les geeks, se souvient-il. Peu à peu, il a fédéré une communauté de plus en plus large. Aujourd'hui, les responsables de boutiques de jeux le consultent avant de faire leurs commandes. Internet a permis aux joueurs d'organiser des rencontres, d'échanger des conseils, de recommander de nouveaux jeux... »

Bien sûr, le Monopoly et le Trivial Pursuit sont toujours en tête des ventes, essentiellement écoulés lors des fêtes de fin d'année : « Normal. Ce sont des jeux transgénérationnels, qui permettent de réunir parents et enfants et servent de supports de socialisation », explique Franck Mathais, directeur de la communication de La Grande Récré, enseigne spécialiste des jeux et des jouets. Mais, face à eux, des jeux toujours plus inventifs se multiplient...

Cash'n Guns, la brute, Lotus énéuse, Tino fioso... ne vous font pas mettre in sur le magot !



**DES JEUX FESTIFS ET CONVIVIAUX**

Parmi eux, il y a bien sûr ceux qui sont calqués sur leurs modèles télévisés – le Burger Quiz, La Roue de la fortune, À prendre ou à laisser... –, publiés par les grands éditeurs de jeux ou les filiales des chaînes TV. À leurs côtés, les jeux pour « jeunes adultes » prennent une place croissante : dans les années 1990, Taboo et Pictionary se sont lancés dans la bataille. Avec le succès que l'on sait. Les Loups-Garous de Thiercelieux, Time's Up! ou Jungle Speed ont suivi, dans un registre particulier : « déclencheurs de fous rires entre potes ».

Ceux qui adoptent ces nouveaux jeux ont grandi avec les jeux vidéo. Paradoxal ? Pas vraiment. « Quand ils lâchent leur console, ces joueurs plébiscitent les jeux festifs et conviviaux. Et, contrairement à leurs aînés, ils ne culpabilisent pas à l'idée de passer du temps à jouer », décrit Monsieur Phal. Dans ces jeux-là, on ne chôme pas et on n'a guère le temps de s'endormir sur ses lauriers... Les adeptes du turbulent Jungle Speed doivent se jeter sur un totem bariolé dès qu'ils croient abattre des cartes identiques à celles de leurs adversaires. Ceux de Time's Up! ont pour mission de faire deviner un maximum de personnalités dans un temps limité, en recourant à tous les moyens possibles...

**DES PETITES SOCIÉTÉS QUI MONTENT, QUI MONTENT...**

Ces deux succès sont édités par une petite société créée par un passionné de jeu en 1995, Asmodee. Elle est devenue en quelques années un des principaux leaders sur le marché. « Asmodee s'est fait une place en donnant leur chance à des jeux comme le mien, que pas un gros éditeur n'aurait pris le risque de lancer, témoigne Thomas Vuarchex, coauteur de Jungle Speed. Quand nous l'avons créé, personne n'en voulait. La mode était encore aux jeux de plateau, avec des parties longues, privilégiant la tactique ou les connaissances. » Il lui a fallu passer par un réseau parallèle pour faire connaître le jeu : Jungle Speed a ainsi réchauffé l'ambiance de nombreux bistrotts en France. « On a fini par organiser des tournois un peu partout, le bouche-à-oreille a fait le reste. » Édité en 1996, ses ventes atteignent désormais 200 000 exemplaires par an, à comparer aux 250 000 du Trivial Pursuit.

© Illustration: Sabine Hartl pour Air le mag | Getty Images | DR

Chez Jungle Speed, gare aux pièges ! S'emparer du totem, c'est bien, mais pas n'importe comment et n'importe quand !



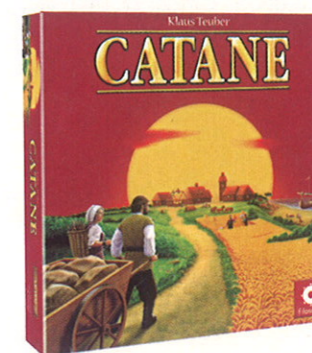
**CINQ CENTS NOUVEAUTÉS PAR AN !**

Un autre éditeur, Repos Production, installé en Belgique, s'est, quant à lui, carrément spécialisé dans le créneau des jeux d'ambiance « secoués », comme Cash'n Guns, un jeu de gangsters contre gangsters où il s'agit de braquer ses rivaux plus vite que son ombre. Days of Wonder, éditeur du nouveau – mais déjà culte – Small World, un jeu de stratégie tout simple, invite ses joueurs à explorer son monde merveilleux peuplé de trolls volants, d'orcs diplomates ou encore de zombies bâtisseurs.

La vitalité de ces challengers qui tiennent la dragée haute aux géants Hasbro, Lansay ou Mattel reflète la santé d'un marché qui reste ouvert aux idées neuves. « Qu'on crée un jeu ou qu'on écrive un roman, le processus est le même : imaginer une histoire et créer un univers, explique Bruno Faidutti, auteur prolifique de jeux de société (Citadelles, Lettres de Marque ou Pony Express). Il faut ensuite le tester. En d'autres termes, y jouer pour le roder. Tout cela demeure encore très artisanal. Le succès n'est pas garanti par des outils marketing sophistiqués, on en est encore à imaginer, tâtonner, espérer... » D'où le foisonnement des jeux – cinq cents nouveautés par an –, dont la pérennité dépend... d'un coup de dé.

DOMINIQUE VALOTTO

**JEUX DE SOCIÉTÉ**  
**LES 3 INCONTOURNABLES**



**CATANE**  
Un must des jeux de stratégie, accessible à tous ! Catane a renouvelé le genre, avec des règles plus simples, un déroulement plus fluide, une trame conviviale et des parties courtes. Plusieurs millions d'exemplaires se sont vendus à travers le monde.

FILOSOFIA

**LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELEUX**

Un jeu de rôle rapide et créatif dans une petite boîte facilement transportable, des règles claires et vite assimilées, un script irrévérencieux et politiquement incorrect, et une grande souplesse de jeu. Avec la possibilité d'inclure jusqu'à dix-huit joueurs par partie !

LUI-MÊME



**HASBRO VS HASBRO**

Plutôt Monopoly ? Pour réunir tous les âges, offrez-vous l'édition Star Wars, The Clone Wars, et achetez des... planètes ! Plutôt Trivial ? Essayez la nouvelle édition Trivial Pursuit Team : elle prend en compte la rapidité des réponses, le niveau de difficulté des questions, prime les réponses en solo et prévoit des « quitte ou double » !

HASBRO