

CANARD PC *Hors-série n° 37*

Jeux de plateau

DE RÔLE, DE MAINS, DE VILAINS

ET AUSSI...

L'INSONDABLE,
MUSEUM PICTURA,
ROBIN DES BOIS,
DICE THRONE...

LE FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

FUTURES STARS, SURPRISES,
CURIOSITÉS : TOUT SUR
LES JEUX DE DEMAIN

**LE ROI
EST MORT**

UN JEU AVEC DE
L'ESSEX APPEAL

**SHADOWRUN 6
OU ANARCHY ?**

FAITES LE PLEIN
DE CYBER

**CASTLE
ITTER**

PÉPITE FAIT
DE LA RÉSISTANCE

MAI-JUIN 2022

L 14826 - 37 H - F - 8,90 € - RD



BEL/LUX: 9,90 € CAN: 14,99 \$CAD

IAN LIVINGSTONE

DE WARHAMMER AUX LIVRES DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS, LES CENT
VIES D'UN CRÉATEUR ACHARNÉ

**GLOOMHAVEN :
LES MÂCHOIRES DU LION**

LES DENTS DU BONHEUR



LES JEUX EN DUO

La colère des deux

Si vous lorgnez vers ces pages avec intérêt, autant vous dire que vous êtes foutu. En effet, le jeu de plateau est désormais profondément ancré en vous et va vous dévorer lentement le cerveau. Dans quelques années, lorsque le contrôle de ce parasite sur votre être sera total, vous vous surprendrez à migrer en octobre vers l'Allemagne et en bafouillant des choses comme « Esseeeee... », « Spieeee... » et bien sûr « Curry wuuuuurst... ». Mais en attendant ce jour fatidique, voici quelques jeux conçus pour être joués à deux, parfaits pour se reprendre une dose avec madame ou monsieur en attendant les bonnes grosses soirées à quatre et plus. Eh oui, dit comme ça c'est plus sale que ça ne l'est vraiment...



Par Perco

RAINBOW

Tel est prisme qui croyait prendre

J'ai une mémoire défaillante. J'oublie tout, tout le temps. Alors quand je reçois un jeu aux règles rapides, au matériel si simple qu'il ne semble rien n'y avoir à retenir, mon cœur s'emplit de joie. C'est arrivé avec *Rainbow*, que j'ai vu débarquer comme la quintessence de l'épure.

Ensuite j'ai compris mon erreur, essentiellement parce qu'il m'a collé des tartes dans la tronche en hurlant « *Mais non, espèce de crétin, souviens-toi bordel ! T'as joué cette carte y a pas deux minutes !* ». Dans *Rainbow*, deux joueurs s'affrontent en essayant, à chaque manche, de compléter un arc-en-ciel commun composé de six couleurs différentes, que seul celui ayant posé la dernière carte remportera. Ces cartes, c'est l'originalité et le sel du jeu, ne représentent rien, n'ont pas de valeur. Ce sont de simples monochromes, une couleur sur le recto, une autre sur le verso. Et chacun ne voit que le recto de sa main et le verso de celle de l'adversaire. L'idée centrale d'Hanabi au service d'un jeu très différent.

Memory and Ivory. Un tour de jeu consiste à poser une à trois cartes de sa main, avant de piocher pour la compléter. On pose soit en montrant la face qu'on connaît, soit en aveugle, en la retournant. Chaque nouvelle carte oblige à retourner une autre carte déjà posée. Si un doublon de couleur ou si une face noire apparaît, c'est perdu et l'autre ramasse tout. Heureusement, des faces blanches servent de joker. Au début, difficile d'y trouver autre chose qu'un jeu de pur pifomètre, « *Je pose ça, on verra bien* ». Pourtant, même si la chance joue son rôle, il y a une vraie profondeur dès lors que l'on commence à comprendre qu'il s'agit essentiellement de piéger l'autre, de jouer sur l'agression et de poser ses cartes pour qu'il perde, plus que pour gagner. Mais, pour bien faire ça, il faut de la mémoire, se souvenir de l'autre face des cartes qu'on a jouées en aveugle, de celles que l'adversaire a posées sur leur recto. Bref, c'est aussi malin et addictif qu'inadapté pour les gens comme moi. Au fait, vous êtes qui ? Qu'est-ce que vous faites là ?! Et où sommes-nous ?!! ■



Genre : cartes, mémoire, bluff
Créateur : Mathias Spaan
Illustrateur : Yvonne Touss.
 J'aurais misé sur Yves Klein.
Éditeur : Piatnik
Nombre de joueurs : 2
Nombre de joueurs optimal : 2
Durée : 15 minutes
Complexité : accessible
Surface de jeu recommandée : table basse
Prix : 12 €