

A votre âge, vous jouez encore?

On me pose, finalement, assez souvent cette question avec un petit air de « ho, le pauvre garçon... ». Pourquoi je joue, je ne me suis jamais posé cette question. Pourtant, à y regarder de plus près, cette continuité a été encouragée ou cultivée. Quelques déclics ont suffi, souvent simplement portés par une affiche publicitaire.

Comme beaucoup, j'ai commencé le jeu avec les grands classiques: Monopoly, la Bonne paie, Canon Noir, Cluedo, Risk... Assez rapidement, les jeux étaient découverts et les martingales trop souvent utilisées. L'ennui guettait et je pense que c'est cet ennui, que tout le monde a rencontré, qui mène à la fin du jeu. Des tentatives de mixer des jeux pour les rendre plus intéressants: cocktail Risk et de Long Cours pour en faire un jeu économique-guerrier. Mais rien de bien palpitant au final. Et puis il y eu à ce moment crucial: la découverte qu'un autre monde du jeu existait.

Ces déclencheurs sont souvent des publicités dans les magazines. Du côté des illustrés figuraient (et figurent toujours) les magazines dédiés aux jeux: Jeux et Stratégie, Casus Belli en tête (à l'époque).

On y trouvait des annonces pour des boutiques et éditeurs inconnus dans nos provinces. Œuf Cube, Temple du jeu, Boutique Descartes. J'avoue avoir toujours été séduit par les publicités Descartes et particulièrement le fameux « Je pense...donc je joue ».

Des jeux de plateau avec des mécanismes de jeu sophistiqués.

Le Res Publica Romana, le premier grand jeu que je me suis acheté. L'histoire de Rome au travers les manipulations des grandes familles. 10H de jeu, une durée quasi standard pour les gros jeux de l'époque: diplomatie, civilisation, dune, horreur à arkham, empire in flams, world in flams.... Des jeux à thème, comme Space crusade ou Heroquest qui sont maintenant entrés dans la légende avec des communautés toujours actives (quand elles le peuvent). On note aussi une tendance actuelle à ré-éditer ces vieilleries (Respublica Romana, Junta, Civilisation, Space Hulk, Formula Dé...). Un réel retour aux jeux longs ou un effet marketo-nostalgique? Telle est toujours la question... Enfin, ces nouvelles éditions permettent de jouer à des jeux loupés lors de leur sortie et dont les rééditions bénéficient des améliorations et corrections apportées par les joueurs. Alors ne boudons pas un Horreur à Arkham, un Illuminati ou un Res Publica Romana actualisés.

Il y a avait aussi les inclassables.

Détective Conseil ou comment se retrouver dans la peau de Sherlock Holmes. Entre jeu de plateau et jeu de rôle, il fallait mener l'enquête à travers une longue série de document: journaux, carte, annuaire... A noter que ce jeu va être, lui aussi, victime d'une prochaine ré-édition.

Et la grande époque du jeu de rôle, celle d'avant les grandes affaires médiatisées.

Une des images qui m'a le plus fasciné:

Donjons & Dragons. Attention D&D est un jeu de plateau.

Le jeu de rôle est ADD, advanced Donjons et Dragons, le mythe du jeu de rôle. Et toute la pléthore d'adaptations à des mondes alternatifs: le sombre Darksun, les vampires de Ravenloft, la technologie de Planetescape. Une grande licence pour son distributeur/éditeur américain TSR.

Et la grande famille des jeux de rôle Descartes.

Le StarWars et sa pub en trois pages des magazines, Lovecraft et son mythe de Chtulhu, Zorg et son multivers médiévalo-préhistorico-cyberpunk-contemporain (si, si), l'univers futuriste de Troan.

Et les autres éditeurs, pour tous les goûts ou presque, des plus littéraires au plus historiques en passant par toutes les gammes possibles: horreur, enquête, contemporain, surréaliste, superhéros...

Mes chouchous: Warhammer (mon premier jeu de rôle) et Rolemaster (mon dernier, avant la découverte du magnifique Tiers-Age).

Et la bête noire du jeu de rôle, ce qui cassé sa lancée, le jeu de cartes à collectionner avec son fer de lance Magic.

Au début des 90's, on trouvait un nombre impensable de nos jours de jeux de cartes à collectionner. Tous les thèmes y

passaient: économie, guerre, starwars, donjon et dragon, le seigneur des anneaux, Lovecraft, James Bond... La plupart ont maintenant sombré dans l'oubli.

TSR sera même racheté par Wizard of The Coast, l'éditeur de Magic. Le David mangeant le Goliath.

Et voilà comment on passe 20 années dans les jeux. Plateau-Role-Cartes-Plateau voici, l'itinéraire classique du « vieux » joueur. Je me rend compte aussi de l'importance du jeu de rôle dans cet itinéraire. Je considère le jeu comme un moyen de mettre des gens autour d'une table et finalement qu'importe le jeu pourvu qu'il y ait les gens. Et le jeu de rôle est certainement ce qu'il y a de mieux pour ce résultat: entre ceux qui parlent tout le temps et ceux qui restent dans leur coin finalement les équilibres se font toujours. Quand à l'aspect « prise de tête » du jeu, j'ai fait suffisamment de parties pour vite comprendre que l'élaboration d'une histoire trop chiadée ne menait généralement qu'à la frustration de tous. Je crois que dans le palmarès de mes meilleures parties, beaucoup d'entre elles se limitaient à une bonne bagarre dans une taverne. Intérêt nul, mais 100% de bons souvenirs. J'ai rarement assisté à des parties ennuyeuses, pourvu que le maître de jeu ne soit pas tatillons sur les règles. L'avantage du jeu de rôle réside aussi dans le fait que le jeu est constructif: tout le monde joue dans un objectif commun. Durant des années, ce fut pratiquement la seule possibilité offerte aux joueurs de tester la coopération. Les jeux de plateau coopératifs sont apparus il n'y a que quelques années, même si de temps en temps un de ces ovnis apparaissaient (Horreur à Arkham pour citer un des premiers) Autre avantage du JdR, quand on a 16-20 ans et pas d'argent (quand on a 16-20 ans quoi), voici le jeu ultime sans cesse renouvelé. Nous sommes très loin du consumérisme et du caractère compétitif impliqués par les Jeux de Cartes à Collectionner et les jeux vidéo.

Alors, à votre âge vous jouez encore? Et oui, j'ai joué et je ne me suis jamais arrêté. Je vois aussi qu'il est finalement facile de mettre les gens autour d'un jeu. Le retour au jeu n'est pas une difficulté, il suffit de faire oublier cette fameuse phase d'ennui qui était apparue lors de l'usure des premiers jeux. Les joueurs perpétuels sont finalement ceux qui ont aperçu avant la lassitude les possibilités et les formes multiples que peuvent présenter les jeux.

Et pour finir, je n'ai pas la nostalgie des jeux de mes débuts. Je n'ai aucune envie de racheter ou de ré-ouvrir d'anciennes boîtes. C'est juste en me baladant sur le net, je suis tombé sur d'anciennes publicités et j'ai été surpris par les souvenirs précis que j'ai gardés. Le meilleur jeu est celui à venir. Ca c'est une parole de joueur.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 24 janvier 2011

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12417-jeux-de-societe-histoire-des-jeux-jeux-de-plateau-jeux-de-cart>