

Les jeux de société inspirés de livres

Pour les littéraires qui ne dédaignent pas se détendre un peu en bonne compagnie, voici quelques jeux de plateaux et de cartes, inspirés de livres et notamment de romans historiques, policiers, de science-fiction ou de fantasy. Vous pourrez ainsi vous glisser dans la peau de vos personnages préférés et partager un moment de convivialité avec vos proches.

Les joueurs avertis savent bien que l'univers du jeu de société ne se limite pas aux grands classiques comme le Trivial Pursuit, le Cluedo ou le Monopoly. Certes, ceux-ci se déclinent sur tous les thèmes et il existe, par exemple, des versions du traditionnel Monopoly dédiées au marché du livre (Book-opoly) et aux Comics américains (Monopoly Spider-Man). Néanmoins, dans les années 1980, se sont développés des jeux mythiques comme Detective Conseil, Diplomacy, Civilization ou Junta (cf: A votre âge, vous jouez encore) qui ont révolutionnés ce petit monde. Il y en a désormais pour tous les goûts : jeux de plateaux, jeux de cartes, jeux de tuiles, jeux apéritifs, jeux de gestion, jeux de stratégie, jeux d'exploration, jeux d'enquêtes, jeux de chiffres et de lettres... Ils s'inspirent parfois du cinéma, de la bande-dessinée ou de littérature. Jules Verne, H. P. Lovecraft, J. R. R. Tolkien, Sir Arthur Conan Doyle ou Victor Hugo font partie de ses écrivains qui ont le plus inspiré les scénaristes de jeux.

Historiques

Biblios de Steve Finn et David Palumbo chez Iello (2011)

Biblios devraient enchanter les bibliophiles. Les joueurs doivent se convertir en religieux copistes et réunir les plus beaux manuscrits pour la bibliothèque du monastère. Ce jeu est prévu pour deux à quatre joueurs. Vous trouverez les règles du jeu sur le blog La Sphère.

Cyrano d'Angèle et Ludovic Maublanc chez Repos Production (2010)

Cyrano tire son nom de la pièce de théâtre d'Edmond Rostand. C'est un jeu pour 4 à 9 joueurs. Le but est de créer des petits poèmes à partir de rimes ou de thèmes imposés. Plus vous êtes original, plus vous marquez des points. Il y a également une phase de vote qui vous permet d'élire votre poète favori. Les règles complètes sont expliquées sur le site Jeux de Nim.

Les 3 Mousquetaires de Pascal Bernard chez Ajax Games (2009)

Les amateurs de romans de Cape et d'épée et les lecteurs d'Alexandre Dumas sont invités à se glisser dans la peau de leur mousquetaire préféré pour défendre l'Honneur de la Reine et à résoudre la célèbre affaire des Ferrets. Ce jeu de plateau, qui s'adresse à toute la famille, peut rassembler 2 à 5 joueurs autour de la table. On en trouve une description détaillée sur le blog d'Oscar de Curbans.

Mousquetaires du Roy de François Combe et Gilles Lehmann chez Ystari (2010)

Cette seconde adaptation des Trois Mousquetaires de Dumas est un jeu coopératif (les joueurs s'unissent pour atteindre la victoire) accessible à partir de 12 ans. Il peut réunir jusqu'à 6 joueurs. Cafeduweb l'a déjà testé pour vous et le recommande chaudement.

Don Quixote de Reinhard Staube chez Pegasus (2010)

Don Quixote, vous l'avez deviné, est inspiré du roman de Miguel de Cervantes. Vous allez devoir vous glisser dans la peau de l'Ingénieur Hidalgo Don Quichotte de la Manche et faire preuve de stratégie. Ce jeu de placement de tuiles s'accommode des joueurs solitaires mais peut aussi se partager avec deux ou trois autres personnes. Vous trouverez un compte-rendu de partie sur le Blog Perso de Ludo.

Les Piliers de la terre de Michael Rieneck et Stephan Stadler chez Filosofia (2007)

Le bestseller de Ken Follett, Les Piliers de la terre, est désormais disponible chez Filosofia en jeu de plateau (pour deux à quatre joueurs) et en jeu de cartes (pour les parties en duo). Il s'agit de vous glisser dans la peau d'un maître d'œuvre et de participer à la construction de la cathédrale de Kingsbridge. Bien entendu, l'équipe de Cafeduweb s'est déjà attelée à la tâche.

Un monde sans fin de Michael Rieneck et Stefan Stadler chez Filosofia (2010)

En 2010, Filosofia a édité la suite du diptyque, Un monde sans fin où les joueurs sont confrontés à une épidémie de peste. Sur Scifi-universe.com, vous trouverez une description complète du jeu.

Le Secret de Monte Cristo de Charles Chevallier et Arnaud Urbon chez Filosofia (2011)

Le Secret de Monte Cristo est une adaptation libre du roman d'Alexandre Dumas. Les joueurs se glissent dans la peau d'aventuriers en quête du fabuleux trésor du château d'If. Vous trouverez une description détaillée du jeu sur le blog d'Oscar de Curbans.

Notre Dame de Stefan Feld chez Filosofia (2007)

Notre Dame, qui s'inspire de l'œuvre de Victor Hugo, est un jeu de stratégie et de gestion pour toute la famille. Il peut réunir 2 à 5 joueurs. Le but du jeu et les règles sont présentés sur Jedisjeux.

Policiers

Cluedo Harry Potter de Rob Daviau chez Parker Brothers (2008)

Tout le monde connaît le Cluedo ? Mais avez-vous entendu parler de la version Harry Potter ? Ce jeu édité par Parker et distribué par Hasbro a été imaginé pour 3 à 5 joueurs. Il s'agit d'enquêter sur la disparition d'un étudiant de Poudlard.

Mystery Express de Antoine Bauza, Serge Laget et Julien Delval chez Days Of Wonder (2010)
Mystery Express n'est pas explicitement inspiré de l'œuvre d'Agatha Christie mais l'intrigue se déroule dans le légendaire Orient-Express et on ne peut s'empêcher d'avoir une pensée pour le célèbre Hercule Poirot. Comme vous l'aurez deviné les joueurs incarnent des détectives chargés d'élucider un meurtre. Vous trouverez plus d'informations sur le site Scifi-universe.com

Sherlock Holmes Detective Conseil

Ce jeu d'enquête, inspiré de l'œuvre de Sir Arthur Conan Doyle, est un classique du genre. Il est actuellement épuisé mais il semblerait qu'Istari s'apprête à le rééditer.

Baker Street de Marcel-André Casasola-Merkle chez Ravensburger (2003).

Ce jeu de bluff et de mémoire est destiné à deux joueurs. Il s'agit d'un jeu de cartes dans lequel vous incarnez un détective chargé de résoudre une énigme. Une description du jeu est disponible sur le site de la Société Sherlock Holmes de France.

Da Vinci Code de Terry Miller chez Winning Moves (2006)

Ce jeu, inspiré du bestseller de Dan Brown vous offre l'occasion de vous glisser dans la peau d'un enquêteur, d'accumuler des indices et de décrypter des codes secrets. C'est un jeu de plateau qui peut réunir jusqu'à 6 personnes autour de la table. Si vous souhaitez en savoir plus, je vous recommande de lire le billet paru sur On Refait Le Blog.

Da Vinci Code d'Eiji Wakasugi chez Winning Moves (2004)

Il s'agit ici d'un jeu de déduction pour deux à six joueurs. On peut consulter les règles sur Jedisjeux.

Science-fiction, Horreur et Fantasy

20 000 Lieues sous les mers d'Arthur Tebbe, Voyage au centre de la terre de Rudiger Dorn et Le Tour du Monde en 80 Jours de Michael Rieneck et Bernd Wagenfeld chez University Games. University Games édite trois jeux de société inspirés des romans de Jules Verne. Vous trouverez des informations supplémentaires sur Scifi-universe.com et Petit Peuple.

Level Up de Frank Dion chez Asmodée (2010)

Ce jeu, qui rend hommage à Jules Verne, vous invite à l'aventure. Le bout étant de voyager de la Terre à la lune avec un groupe d'équipiers intrépides. Pour arriver sur l'astre tant convoité, vous devez combiner différents modes de transport (ballons, fusées, etc). Je vous invite à consulter la fiche sur le site Jedisjeux.

Horreur à Arkham de Kevin Wilson et Richard Launius chez Ubik (2006)

Horreur à Arkham est un jeu de plateau, proche du jeu de rôle, destiné aux joueurs aguerris. Une partie vous plonge dans l'univers fantastique de H. P. Lovecraft pour plusieurs heures. Il existe également des extensions (L'Horreur de Dunwich, La Malédiction du Pharaon Noir, Le Roi Jaune, L'Horreur de Kingsport, La Chèvre Noire des Bois et L'Horreur d'Innsmouth) ainsi qu'une version en jeu de cartes (L'Appel de Cthulhu) qui permettent de renouveler le plaisir du jeu. L'équipe de Cafeduweb fait bien-sûr parti des inconditionnels de ce jeu coopératif : tous les joueurs s'unissent contre le jeu lui-même pour chasser les monstres venus envahir les quartiers d'Arkham.

Le Seigneur des Anneaux de Nate French, Kevin Childress et Tony Foti chez Edge Entertainment (2011)

Le Seigneur des Anneaux n'est pas le premier jeu inspiré la trilogie de mais c'est le plus récent à ce jour. Il s'agit d'un jeu de cartes évolutifs, c'est-à-dire que la collection s'enrichit au fur et à mesure du temps. Vous trouverez une description complète sur le comptoir Jeux de Cafeduweb. Le site A Mon Humble Avis présente une liste exhaustive des jeux dédiés aux lecteurs de J. R. R. Tolkien

Le Trône de Fer de Christian T. Petersen et Eric M. Lang chez Edge (2003)

Ce jeu de plateau, tiré de la saga de George R. R. Martin, compte déjà plusieurs extensions et s'adresse à des joueurs expérimentés. Le roi est mort et plusieurs maisons s'affrontent pour s'emparer du pouvoir. Scifi-universe.com donne une bonne description du jeu.

Les chevaliers de la Table Ronde (2005) et La Compagnie de Merlin (extension 2008) par Bruno Cathala et Serge Laget chez Days of Wonder

Si vous êtes fasciné par la légende arthurienne, Les chevaliers de la Table ronde est fait pour vous. Il vous permettra de vous glisser dans la peau d'un chevalier et de mener votre propre quête avant de rentrer à Camelot. Mais, attention ! Il y a un traître parmi les joueurs. Le jeu de base est complété par une extension intitulée La Compagnie de Merlin.

Guards! Guards! (Au Guet !) de David Brashaw et Leonard Boyd chez Z-Man Games (2011).

Ce jeu s'inspire du cycle de romans de Terry Pratchett, Les Annales du Disque-monde. A priori, il n'est pas encore disponible en français. Vous trouverez néanmoins quelques informations sur le site Jedisjeux.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mercredi 8 juin 2011

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12827-les-jeux-societe-inspires-livres.html>