

JSP PROJECT

par Olivier Arneodo

Le JSP Project a finalement rendu son verdict, sélectionnant 3 prototypes jugés les meilleurs par le jury mais qui ne seront finalement pas édité, du moins par cet intermédiaire. Nous allons néanmoins consacrer un article à chaque jeu dans les numéros à venir.

A tout seigneur tout honneur, commençons par Les Croisés du Temps qui, outre sa sélection finale dans le JSP Project vient également d'être primé au concours des Créateurs de Jeux de Boulogne Billancourt.

Nous ne détaillerons évidemment pas les qualités graphiques du jeu puisqu'il s'agit ici d'un prototype et que, même si dans ce cas précis, les auteurs ont attaché un soin particulier à cette maquette, un proto ne saurait être jugé sur son

aspect.

Entrons donc dans le vif du sujet et laissons nous porter au temps des Commanderies, des Prieurés et des Confréries. Les joueurs incarnent des aventuriers qui à l'aube du XXe siècle, profitant de la découverte d'une fabuleuse machine à voyager dans le temps, vont se lancer sur les traces de leurs ancêtres et tenter d'acquérir le pouvoir et la domination inhérents à chaque époque : la puissance militaire au temps des croisés, religieuse durant la Renaissance et civile au siècle des Lumières. Trois plateaux pour trois époques et la possibilité pour chaque joueur d'évoluer durant sept tours dans un environnement pour le moins original.

Le système de voyage dans le temps est particulièrement bien rendu et les joueurs n'auront aucune difficulté à s'immerger dans le jeu pour se laisser transporter aux différentes époques. Si les petites constructions ne résistent pas au temps, un bâtiment de taille plus conséquente tel qu'un donjon ou un château construit au temps des commanderies sera transféré au même emplacement, sur le plateau des prieurés et des confréries.

Mais attention aux affres du temps car un bâtiment construit à une époque ancienne écrasera lors de son transfert dans le temps, tout bâtiment construit au même emplacement sur les périodes plus récentes, une stratégie gagnante pour affaiblir ses adversaires. Un joueur peut en effet construire en cours de jeu un bâtiment qui deux tours plus tard sera détruit pour finalement n'avoir jamais existé !

Si l'on ajoute que les constructions militaires et religieuses sont transférées en ruine à l'époque la plus récente, on peut être convaincu que les conséquences du temps qui passe n'est pas une vaine idée dans ce jeu...

Si le principe général semble un peu complexe, le mécanisme est d'une fluidité et d'une évidence parfaite dès que le jeu commence. Pour construire, rien de plus simple : chaque joueur ne dispose que de quatre cartes d'action qui peuvent être civiles, militaires ou religieuses et doit respecter certaines règles de construction liées à la typolo-

gie du terrain ou au principe de hiérarchie dans un domaine. Voyager dans le temps est coûteux mais permet d'agir sur les différents plateaux. Au delà de la construction, les joueurs peuvent sous condition augmenter la taille de leurs bâtiments et même détruire des bâtiments adverses.

Construire permet de constituer et de contrôler des domaines, qui au cours du jeu pourront être fusionnés ou divisés. Certaines actions spéciales au temps des confréries permettent de peupler les bâtiments civils ou de restaurer les ruines pour augmenter la valeur des domaines. Si les gains réalisés lors de chaque construction enrichissent les joueurs, les véritables gains se réalisent au 4e et 7e tour, lorsque les joueurs empochent les bonus liés à la domination qu'ils ont su imposer sur les différents plateaux du jeu.

Les croisés du temps est un jeu dont l'interaction entre les joueurs est permanente et où l'opportunisme compte davantage que la stratégie à long terme. C'est ainsi que le jeu se renouvelle sans cesse aussi bien en cours de partie que d'une partie à l'autre. L'envie de rejouer est immédiate.

Au final, un jeu extrêmement original tant par sa thématique que dans son mécanisme « collant » parfaitement au thème et qui conviendra autant aux joueurs expérimentés qu'aux joueurs occasionnels. Le jury a unanimement reconnu les qualités évidentes de ce jeu mais aucun des deux éditeurs présents dans le jury (Asmodée et Days of Wonder) n'a pu s'engager sur une édition. Néanmoins il apparaît clairement que ce jeu a sa place chez des éditeurs comme Ystari en France, Alea ou Hans Im Glück en Allemagne. Il ne nous reste plus qu'à espérer le retrouver l'année prochaine dans ces colonnes dans la rubrique Zoom ou la rubrique Tests.

Auteurs : Arnaud Urban et Ludovic Vialla

Age : A partir de 10 ans

Nbre de joueurs : de 2 à 5

Durée : de 30' (2 joueurs) à 120' (5 joueurs)

En savoir plus : <http://les-croises-du-temps.over-blog.com>

