

JEUX DE SOCIÉTÉ TAKENOKO

Coups de pousses pour le petit panda

Votre nouvel ourson raffole des bambous. À vos cultures!

Que celui qui n'a jamais craqué devant l'adorable bouille d'un petit panda lève la main. Takenoko vous propose d'en élever un, offert par l'empereur de Chine en personne. Attention! Le nounours est gourmand. Va falloir le chouchouter.

Antoine Bauza est un auteur de jeux à succès. Dans la foulée de sa merveille "7 Wonders", vendue à plus de 150.000 exemplaires, le Français a sorti, au dernier Salon d'Essen, Takenoko, un jeu d'une plus grande accessibilité et tout fraîchement nommé pour l'As d'Or récompensant, en France, les meil-

manger à cet ourson-là, dont la seule préoccupation est d'ingurgiter des pousses de bambou.

TROIS TYPES D'OBJECTIFS

L'empereur du pays du soleil levant vous confie cette mission, articulée sur trois axes: développer une bamboueraie en veillant à bien irriguer les parcelles, y cultiver des pousses de bambou grâce au courageux jardinier et enfin, régaler le panda.

Pour devenir le meilleur intendant, il s'agira de remplir un nombre déterminé d'ob-

secrets dévoilés sur des cartes. Ils rapporteront plus ou moins de points selon la difficulté de leur réalisation. Quels sont-ils? Construire une portion de bamboueraie respectant la forme et les couleurs demandées, parvenir à faire pousser un nombre de pousses de hauteur et de couleur déterminées, et offrir au panda les pousses de la ou des couleurs qu'il désire.

CINQ TYPES D'ACTIONS

Précisons que tous les joueurs posent leurs actes dans une bamboueraie commune et que le but de l'un n'est pas forcément celui de l'autre.

À son tour, un joueur a le droit à deux actions différentes parmi

les cinq proposées: agrandir la bamboueraie, en irriguer une ou plusieurs parcelles, bouger le jardinier pour activer la culture sur la parcelle visée, déplacer le panda pour satisfaire son appétit et enfin piocher une carte pour viser un nouvel objectif. Un dé "météo" lancé à chaque tour offre un petit bonus rarement négligeable.

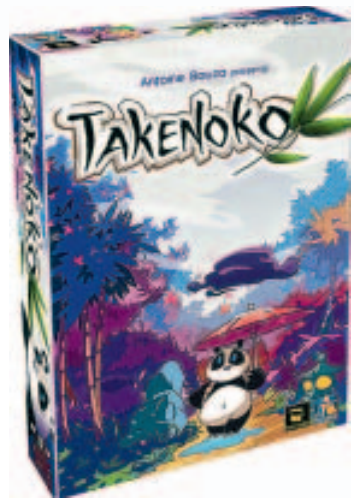
Ne traînez pas, le panda réclame!

- > **Titre:** Takenoko
- > **Auteur:** Antoine Bauza
- > **Éditeurs:** Matagot, Bombyx, Hatzgaard
- > **Distributeur:** Asmodée
- > **Joueurs:** 2 à 4 dès 8 ans
- > **Prix indicatif:** 37 euros



leurs jeux de l'année ailleurs.

On est ici dans du jeu léger, familial, avec des objectifs assez faciles à réaliser, mais dans un concept qui peut servir de bonne introduction, pour les enfants de 8 ans et plus, aux jeux tactiquement plus profonds. Vous vous retrouvez donc à la tête de l'empire du Japon. C'est peu probable, mais faisons comme si. Et votre homologue chinois vient de vous offrir un petit panda, un vrai de vrai, pour sceller la réconciliation entre les deux puissances. C'est sympa un panda, mais c'est comme le chien, il faut s'en occuper. Il faut surtout lui donner à



Nominé pour l'As d'Or 2012.

L'AS D'OR 2012 - JEU DE L'ANNÉE EN FRANCE

Tournay nominé

La liste des jeux nominés pour l'As d'Or 2012, l'équivalent en France du "Spiel des Jahres" en Allemagne, a été dévoilée jeudi. Pearl Games, l'éditeur de Leuze-en-Hainaut, portera les chances de la Belgique avec son jeu "Tournay" (d'Alain Orban, Xavier Georges et Sébastien Dujardin), qui

avait cartonné au dernier Salon d'Essen. Les autres élus sont Takenoko, Cubulus, Fame Us, King of Tokyo, Les Châteaux de Bourgogne, Les Demeures de l'épouvante, Olympos, Pirates, Pyramide d'animaux, Rick le Géant et Sandwich. Verdict le week-end des 18 et 19 février. **E.V.**

Vite!



La dernière couverture de JSP.

PRESSE - DISPARITION

Le dernier n° de "Jeux sur un Plateau"

Mauvaise nouvelle pour le monde ludique. Le magazine spécialisé français "Jeux sur un Plateau" a sorti de presse son dernier numéro (le 77) après huit années de présence dans les kiosques et alors que le secteur du jeu est en plein boom. Pour trouver des articles de fond, des critiques et des avis sur les jeux de société, il reste heureusement sur le marché des revues de grande qualité. On pense tout spécialement à "Plato", 100% belge qui plus est. www.plato-magazine.com

VENDREDI 3 FÉVRIER

Soirée jeux à la ludothèque de Mouscron

Sébastien Vaillant et son équipe organisent, chaque premier vendredi du mois, des soirées jeux destinées à ceux qui veulent élargir leur expérience ludique, même si elle est minime. Le prochain rendez-vous est fixé à ce vendredi 3 février dès 20h. Inscription au 056/860.680 ou sur ludotheque@mouscron.be. La soirée se déroule rue du Beau-Chêne, 20 à Mouscron. Tél: 056/860.680.

À NE PAS MANQUER!

Pitch'n Dunk, le retour

Lors de notre dernière chronique, consacrée aux jeux de pitch (propulser des pions avec un doigt), nous avons dit tout le bien que nous pensions de Pitch'n Dunk, une simulation géniale de basket signée Daniel Quodbach et David Kalmes. La micro-édition était épuisée depuis longtemps. Mais, bonne nouvelle, un deuxième tirage (à 200 exemplaires) vient juste de débiter grâce à l'Association (CH), dont le but est de monter des projets créatifs afin de reverser une partie des bénéfices à d'autres associations. On peut réserver son exemplaire sur <http://pitchndunk.free.fr> Pour nous, c'est fait. Même si on possédait déjà la première édition! On est fan. Comptez 30 euros + les frais de port.



Il ressort... à 200 exemplaires.

De bonnes adresses

SITES

- > **www.Ludigaume.be:** base de données. C'est "la" référence belge web sur les jeux de société en matière d'articles, d'avis, de documents (règles et aides traduites) à télécharger.
- > **www.monpetit.ludigaume.be:** base de données. Alimenté par les mêmes webmasters que Ludigaume.be, ce site-ci est entièrement dédié aux jeux pour les plus petits. La mise en page et la charte graphique ont été particulièrement soignées. Un guide indispensable pour les parents qui cherchent de bons jeux pour leurs mômes.
- > **www.vindjeu.eu:** sites d'avis pertinents émis exclusivement par des joueurs passionnés.
- > **www.Ludism.fr:** pour dénicher une règle de jeu en français.
- > **videoregles.net:** règles de jeux expliquées en vidéo.
- > **Tric Trac:** la plus grosse base de données francophone de jeux de société sur <http://trictac.net>
- > **Boardgamegeek:** base de données anglophone, sur www.boardgamegeek.com
- > **Luding:** base allemande sur <http://ftp.informatik.rwth-aachen.de/luding/>
- > **Ludothèques belges:** www.ludotheques.be

BOUTIQUES

- > **Enghien:** Jeux de Nim. Rue de Bruxelles, 6. 02/395.92.88 www.jeuxdenim.be
- > **La Louvière:** Bédébile, 11 Place communale. 064/848.450
- > **Mons:** Ligne Claire, 45 rue des Capucins. 065/336.859
- > **Obigies:** Les Mômes en Délire, 95 Grand'Rue. 069/687.741. www.lesmomesendelire.be. Soirée jeux de 20h à minuit ce vendredi 3 février sur inscription (téléphone ou mail vers info@lesmomesendelire.be). Entrée: 2,5€
- > **Tournai:** Chantelivre, 10 quai Notre-Dame. 069/844.413
- > **Namur:** Amalgames, rue Haute Marcelle. 081/230.301
- > **Ganshoren:** Sajou, 26A, Av. Van Overbeke. 02/427.08.87
- > **Visé:** L'oiseau Lire, 10 rue du collège, Visé. 04/379.77.91 www.loiseaulire.be
- > **Liège:** L'autre Monde, 20 rue Hors Château. 04/221.41.10
- > **Liège:** La parenthèse, 24 rue des Carmes. 04/222.42.66 www.laparenthese.be
- > **Uccle:** Les Chroniques Ludiques, 236 rue Vanderkindere. 02/345.52.41
- > **Bruxelles 1060:** Casse-noisettes. Ch. d'Alseberg 76. 02/537.83.92. www.casse-noisettes.be
- > **Bruxelles 1050:** L'Antre Jeux. Av. de la Couronne, 357. 02/649.00.75. www.antre-jeux.be
- > **Ganshoren:** Sajou, 26A, Av. Van Overbeke, à Ganshoren. 02/427.08.87.
- > **Louvain-La-Neuve:** Case Départ. 31 rue des Wallons. 010/45.39.09. www.casedepart.be
- > **Mouscron:** Accro Jeux, rue du Christ, 98. 0493/57.03.96.
- > **Philibert:** www.philibertnet.com
- > **Ludibay:** www.ludibay.net 177 rue de la République à 59430 St-Pol-Sur-Mer (Dunkerque).
- > **Agora Jeux:** www.agorajeux.com
- > **Spelshop:** www.spelshop.be
- > **Ludobest:** www.ludobest.com

Notre sélection

DE BONS JEUX DANS DES PETITES BOÎTES

I'll survive (éd. Kinigame) 2 À 6 JOUEURS DÈS 8 ANS

Gare à la marmite des indigènes!

> Jeu d'ambiance très fun. Les joueurs sont des explorateurs contraints d'engager une bataille entre eux pour parvenir à fuir le premier en hydravion une jungle infestée d'indigènes affamés. Chaque personnage dispose de capacités liées à son arme. Il peut choisir d'attaquer, de se défendre ou de recharger son stock de coups. À chaque tour, simultanément, les explorateurs miment l'action de combat choisie, avec le bruitage ad hoc. Celui qui se préservera le mieux des blessures échappera à la marmite.

Les naufragés du Titanic (éd. Le Joueur) 4 À 6 JOUEURS DÈS 12 ANS

Du chacun pour soi dans le canot de survie

> Mieux vaut ne pas être rancunier dans ce jeu de cartes où les joueurs se retrouvent à bord d'un canot de sauvetage après un naufrage. Tous les coups seront permis pour survivre: ramer vers la terre, mais aussi détrousser son voisin, lui mettre un coup de pagaie pour lui piquer la place près des vivres, ou même le passer par-dessus bord. Dans le canot, chaque survivant a un ami et un ennemi jurés, gardés secrets, qu'il doit tenter de protéger ou de liquider avant le retour sur la terre. On peut monter à 10 joueurs avec les extensions.

Vendredi (Éd. Filosofia) JEU EN SOLO DÈS 10 ANS

Aidez Robinson à quitter votre île

> Excellent jeu en solitaire que ce "Vendredi" signé Friedemann Friese. Vendredi voit d'un mauvais œil Robinson échouer sur son île. Pour retrouver sa quiétude, il va devoir apprendre à Robinson à se battre contre les pirates qui rodent aux alentours. On est ici dans un jeu de construction de deck de cartes avec l'objectif d'améliorer les compétences de combat et les connaissances d'un Robinson incompetent au début, et qui doit aussi faire face à son vieillissement.

The Blue Lion (éd. Jactalea) 1 CONTRE 1, DÈS 8 ANS

Un "memory" pour Arsène Lupin

> Jeu de mémoire au matériel minimaliste, mais au concept futé: 6 cartes au recto et au verso différents représentant ou un diamant, ou un policier, ou Lupin, ou Lady X, deux voleurs. Leur but: réussir à dérober 7 diamants, en retournant ou déplaçant des cartes selon des règles simples. Les combinaisons de cartes permettent de marquer des points. Encadrer un diamant par 2 cartes représentant son personnage rapporte 2 points, encadrer l'adversaire par 2 policiers 1 point, et aligner les 3 diamants 3 points.