



Shakespeare

QUE LE SPECTACLE COMMENCE !

ROBERT MUDAS

JEU DE GESTION OU JEU D'ACTEUR ?

Un jeu de gestion au thème fort ose monter sur les planches !
Aperçu de la nouveauté qui vous met aux commandes d'une troupe théâtrale.



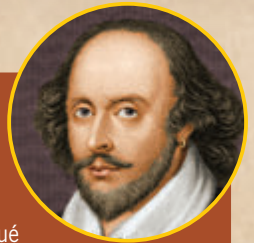
Le nouvel **Ystari** prend à contrepied les détracteurs du genre qui reprochent aux jeux de gestion le manque de thème. N'attendons pas le troisième acte pour tout révéler : **SHAKESPEARE** est un jeu efficace, beau et original.

UNE COURSE SERRÉE POUR LE PRESTIGE

Le jeu nous propose de prendre la tête d'une **troupe théâtrale** afin de monter en **six jours** le spectacle le plus prestigieux. Il faudra **recruter** des acteurs ainsi que des artisans, et **faire répéter** les comédiens tout en confectionnant les costumes et les décors. Ces trois axes – **répétition** des actes, **costumes** et **décor** – sont les moyens majoritaires d'acquérir les

points de prestige, points de victoire du jeu. Or les joueurs doivent le savoir dès le début de la partie : ce jeu ne permettra pas de faire des scores faramineux. Ici chaque point compte et c'est globalement entre 20 et 30 points de prestige que se situera le score du vainqueur. La règle a d'ailleurs le bon goût de nous mentionner les scores moyens selon le nombre de joueurs dans une section « Stratégies » bienvenue. À côté de cela, quelques apports mineurs de points peuvent surgir dans la partie, tels que la **Reine** et ses objectifs ou le **travail d'orfèvre**.

Chaque décision va donc peser sur notre partie et aucune perte de point ne devra être négligée. Pour illustrer la précipitation touchant cette troupe chargée de monter un spectacle en moins d'une semaine, il sera quasiment impossible d'arriver au maximum sur chacun des trois axes. Il faudra donc **faire des choix** et ceux-ci dépendront de plusieurs paramètres : les personnages que nous choisissons de recruter et la bonne observation de ce que les



Né le 26 avril 1564 à Stratford-upon-Avon, **William Shakespeare** a marqué

la culture anglaise par son style et son théâtre des passions. Beaucoup de légendes et de controverses entourent sa biographie, prétendant par exemple qu'il écrivait sous un faux nom voire qu'il n'avait pas existé ! Ce qui est sûr, c'est que sa notoriété est telle qu'il figure à la troisième place du classement des auteurs les plus traduits en langue étrangère, derrière Agatha Christie et Jules Verne.

Dramaturge établi au Théâtre du Globe à Londres en pleine période élisabéthaine, il connaîtra de vrais succès marquant à la fois les genres de la comédie, de la tragédie et même de la pièce historique. Parmi ses nombreux œuvres, on peut trouver *Richard III*, *Roméo et Juliette*, *Le Songe d'une nuit d'été*, *Hamlet*, *La Nuit des Rois*, *Othello*, *Le Roi Lear*, *Macbeth*, *Antoine et Cléopâtre*, ou encore *La Tempête*. Autant de pièces qu'il faudra rejouer avec le jeu de société ! Il s'éteint le 3 mai 1616 dans sa ville de naissance.



autres joueurs choisissent quant à eux de privilégier... En effet, si tous les joueurs convoitent une pièce de décor précise, autant l'abandonner et viser les costumes que les autres négligent ! Ce choix stratégique, proche du dilemme cornélien pour rester dans le thème, sera la clé du succès. Inutile de préciser combien le jeu gagne en rejouabilité grâce à ces choix opportuns, rendant chaque partie différente. Les **objectifs de la Reine** précédemment évoqués peuvent eux aussi déterminer une stratégie précise, et ils sont ainsi d'autant plus intéressants si on les choisit en début de partie.

L'ALLIANCE EFFICACE ENTRE MÉCANIQUE ET THÉMATIQUE

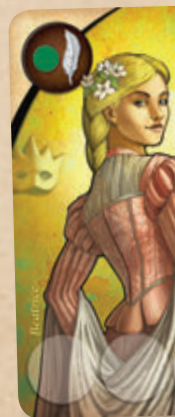
Concevoir des costumes, **créer** le décor, faire **répéter** nos acteurs : il faut avouer que ce jeu dépasse les joueurs habitués à acheter de la pierre et du bois pour construire des bâtiments... C'est ce qui a attiré l'éditeur et c'est une excellente initiative : les mécanismes du jeu ne sont pas calculés pour coller à un thème trouvé a posteriori ; au contraire ils ont été trouvés grâce au thème ! Par exemple, **deux comptages** ont lieu en cours de partie pour évaluer la progression sur la répétition des actes, un en cours de partie et l'autre en fin de partie : au lieu de parler de comptages intermédiaire et final, il s'agira des répétitions costumées où les acteurs ont tout intérêt à avoir des costumes finis pour être plus efficaces dans leur interprétation. Le jeu joue d'autant plus sur le thème qu'une fois ouverte cette boîte au marron traditionnel, le matériel dispose d'une esthétique travaillée tout à fait appropriée, aux couleurs chatoyantes et aux graphismes de bande dessinée légers et appréciables : l'austérité du jeu de gestion à l'allemande est bien loin !

Une autre mécanique est très intelligemment reliée au thème et c'est celle de l'argent : certaines actions du jeu rapporteront quelques livres, puisque nous sommes dans l'Angleterre de

Shakespeare. Cet argent sert à **payer les personnages** recrutés dans la partie, mais au lieu de le dépenser au moment de l'acquisition d'un acteur ou d'un artisan, il faudra le payer en fin de partie, au moment du spectacle final, sous peine de perdre deux précieux points de prestige ! Cette forme de gestion de l'argent est totalement originale, car prévisionnelle et nous demande de réfléchir à la possibilité de chaque achat, distinguant parmi les joueurs les économes et les dépensiers : en effet les meilleurs personnages seront les plus chers tandis qu'il peut parfois être rentable de se contenter d'un personnage moins efficace, mais moins cher. Voilà bien une mécanique originale amenée par un thème fort, qui sert encore un savant dosage de choix stratégiques.

LA TRAGÉDIE D'UN SYSTÈME D'ACTIONS CRUEL

Six jours/tours pour construire une pièce donc, et un nombre variable d'actions à chacun. En effet, chaque joueur peut jouer à chaque tour entre 1 et 5 actions. La mécanique cruelle ici est la phase de mise : au tout début du tour, chaque joueur doit **miser à poing fermé** le nombre d'actions qu'il veut réaliser ce tour-ci. Moins il en mise, plus il jouera tôt dans le tour. De plus, le joueur qui aura misé le moins d'actions, et donc le premier joueur, gagnera un précieux point de prestige (il y en a donc 6 à gagner ainsi en cours de partie). **SHAKESPEARE** n'est pas le premier jeu à proposer au joueur de choisir sa place dans le tour avec un système de bonus/malus, mais tout l'intérêt ici est dans la position relative aux autres et sa mécanique de *double-guessing* : il s'agit de déterminer combien d'actions veulent jouer les autres pour savoir comment se placer par rapport à eux sans trop gâcher ni trop économiser. Ce calcul est un vrai dilemme, encore un, d'autant que le premier joueur pourra se servir avec un choix





considérable dans les costumes, décors et personnages accessibles ce tour, et uniquement ce tour.

L'auteur a d'ailleurs trouvé une mécanique très bien pensée pour équilibrer l'intérêt de jouer chaque action vite : si la rapidité à récupérer des objets mis à la disponibilité de tout le monde va de soi, activer vite les acteurs ne paraît pas utile, car ils ne font que participer aux répétitions des actes, sans grand enjeu de vitesse. La règle contrebalance cela par un point subtil : le premier à activer un acteur sera le premier sur la piste d'initiative, ce qui tranchera au tour suivant les égalités en sa faveur. Mécanique ingénieuse invitant à considérer l'intérêt de chaque action ! Pire encore, le tour se termine par une **phase de repos** : parmi les personnages activés ce tour-ci, le joueur sera obligé de choisir le seul qui pourra être à nouveau activé au tour prochain, les autres devant être considérés comme au repos. Si, dans l'idéal, chaque joueur a un potentiel de **30 actions**, 5 actions sur 6 tours, la subtilité des règles fait donc qu'il ne devra et ne pourra pas toutes les faire : odieux sacrifice que ce sacrifice volontaire qui nous est imposé !

ACTEURS ET ARTISANS DE L'OMBRE : DES COULISSES AUX PLANCHES !

Notre troupe de départ commence avec **4 personnages activables** : Shakespeare lui-même, à la fois auteur et acteur, le chaleureux acteur **Falstaff, un homme** à tout faire pour créer décors et costumes et la **Reine** elle-même (bon, on admettra qu'elle ne fait pas partie de la troupe, mais que la troupe n'existerait pas sans elle...). À ces quatre personnages gratuits s'ajoutera un cinquième choisi avant le premier tour. Puis, à chaque tour, les joueurs recruteront un nouveau venu, augmentant leur troupe et donc leurs possibilités d'actions. Il y a globalement **deux types de personnages** : les **acteurs** qui nous permettront de répéter les actes, et les **artisans** qui construiront décors et/ou costumes. Les décors doivent obéir à des règles précises et permettent de gagner jusqu'à 5 points de base en plus de bonus ponctuels selon la couleur choisie. Les costumes amèneront soit à faire des économies, soit à en mettre plein la vue et monter en prestige. Ils permettront aussi de faire participer les acteurs aux répétitions qui font avancer la maîtrise des actes. S'ajoutent à eux orfèvres et assistants qui proposent des choix stratégiques sans alourdir le jeu.

DE L'INTERACTION AU PAYS DES ACTEURS !

Quand on reproche souvent aux jeux de gestion de ne proposer que peu d'interactions entre les joueurs, **SHAKESPEARE** fait partie de ceux où les autres joueurs seront clairement à surveiller. Depuis la mise de début de tour aux actions de récupération des décors et costumes, les choix des joueurs peuvent totalement mettre à mal notre stratégie, créant une interaction pouvant être franchement méchante et nous obligeant à ne pas rester seuls dans notre coin.

Le jeu propose par exemple une mécanique « **d'humeur** » au sein de la troupe : si on peut faire monter notre humeur, nous donnant droit à de vrais bonus à la fin du tour, les autres joueurs ont aussi la possibilité de saboter l'ambiance au sein de notre troupe, donnant lieu à des malus possibles ! Cette interaction rend le jeu à 3 ou 4 difficile et très tendu, avec une lutte réelle sur l'ordre du tour, tandis que celui à 2 joueurs sera plus permissif et permettra de développer de vraies stratégies. Une règle **solo** est proposée également, plutôt vue comme un entraînement chargé de monter notre courbe d'apprentissage.

L'auteur **RV Rigal** et l'éditeur **Ystari** signent donc là un jeu efficace et agréable, épuré, mais riche et profond. Cette prestation mérite bien une salve d'applaudissements voire quelques rappels ! ● *R.M.*



FICHE JEU

Un jeu de : RV Rigal

Illustrateurs : A. Demaegd, Nériac

Éditeur : Ystari

De 1 à 4 joueurs

À partir de 13 ans

Durée : 1 heure 10

