



# LES JEUX FAMILIAUX

*Pour tous, même les grands-marrants*

Souvent regardés avec condescendance – voire un mélange de mépris et de haine pure – par les « vrais joueurs », les jeux familiaux n'en sont pas moins la première porte d'entrée vers l'univers du plateau, des dés et des meeples. Quel que soit le titre présenté au cours des prochaines pages, vous aurez donc la certitude de pouvoir lancer une petite partie sans larguer vos parents pendant l'explication des règles, voire le petit dernier qui continue d'avaloir les dés du haut de ses huit ans. Mais notez également que ces derniers peuvent aussi se pratiquer, contrairement à ce que leur nom pourrait laisser croire, avec des amis. Car les amis, c'est un peu une famille qu'on choisit et avec laquelle on ne s'engueule pas à Noël.

## MICROPOLIS

### Légendes myrmicoles

Par Tisseur de rêves

**Auteurs :** Bruno Cathala et Charles Chevallier  
**Illustrateur :** Camille Chaussy - **Éditeur :** Matagot  
**Nombre de joueurs :** de deux à six joueurs  
**Durée :** 45 minutes - **Difficulté :** modérée  
**Prix :** 28 € - **Date de sortie :** déjà disponible

Les premières lignes de la page Wikipédia consacrée aux fourmis commence comme suit : « *Les fourmis constituent la famille des Formicidae (ou formicidés en français) et, avec les guêpes et les abeilles, sont classées dans l'ordre des hyménoptères, sous-ordre des Apocrites. Ces insectes eusociaux forment des colonies, appelées fourmilières, parfois extrêmement complexes, contenant de quelques dizaines à plusieurs millions d'individus.* » Bon, ça vous fait sans doute une belle jambe, mais voyez ça comme une façon intelligente de briller en société ce soir. Et quitte à parler de société, autant évoquer le jeu qui va avec. Loin de la complexité d'un *Myrmes*, *Micropolis* se veut très accessible. Le but est d'assembler les différentes parties de sa fourmilière, de



Et un bon point supplémentaire pour le jeu, qui s'accompagne d'un thermoformage parfait pour ranger le matériel.

façon à amasser fourmis et bonus. Chacun dispose au départ de quelques soldats qui servent de monnaie. En les dépensant, les joueurs s'ouvrent à plus de choix parmi les tuiles disponibles. Il existe de nombreuses façons de marquer des points, du nombre brut d'ouvrières sur les tuiles aux collections de fruits, en passant par les galeries sur lesquelles règne une jolie reine ou les casernes de soldats. L'interaction est ici

réduite à son niveau zéro. Pas question de bousiller les souterrains adverses, on joue avant tout la carte de l'optimisation. Au final, *Micropolis* est un petit jeu facile d'accès qui ne dépaysera pas les habitués des productions Cathala. Une grouillante curiosité que l'on sort sans peine en attendant de se mettre quelque chose de plus consistant sous la patte. Un *Myrmes* tiens.



## SONAR FAMILY

Sous l'océan...  
sous l'océan...

Par Tisseur de rêves

**Auteurs :** Roberto Fraga, Yohann Lemonnier  
**Illustrateur :** Naïade - **Éditeur :** Matagot  
**Nombre de joueurs :** de deux à quatre  
**Durée :** 30 minutes - **Difficulté :** facile  
**Prix :** 30 € - **Date de sortie :** déjà disponible

Depuis quelques heures, la tension à bord est devenue palpable. Un autre sous-marin a été repéré dans la zone, et ça, c'est pas normal. Tout porte à croire qu'il sait lui aussi qu'on est là, et il y a peu d'espoir que ses intentions soient pacifiques. Les hommes sont à leurs postes, et ils attendent mes ordres. La nuit va être longue.

On est nombreux à être passés par là quand on était petits. Les joyeux échanges de A3 et autres B2, suivis de l'inévitable « *IL A COULÉ MON PORTE-AVIONS !* ». Mais avouez, la bataille navale ça va deux minutes, mais c'est pas passionnant. *Captain Sonar* avait déjà remis au goût du jour le principe de ce jeu archaïque en apportant de joyeuses innovations : on garde les coordonnées, mais ce sont désormais des équipes de 4 contre 4 qui s'affrontent sur une loooooongue table, en temps réel, et dans le but de couler un seul et unique sous-marin. Ok, il est bien gentil le Tisseur, mais c'est quoi le rapport avec *Sonar Family* ? Simple : les deux jeux font à peu près la même chose, mais celui qui nous occupe est calibré pour se pratiquer avec deux fois moins de joueurs, au bénéfice d'une approche simplifiée.



Le jeu propose des parties à deux ou quatre joueurs mais honnêtement, la configuration idéale reste deux équipes de deux.



Notons que le jeu peut être joué en tour par tour ou en temps réel. Cette dernière option est à n'en pas douter la meilleure, mais nécessitera tout de même de se faire la main via quelques parties en tour par tour.

### JE SAIS QUE TU SAIS QUE JE SAIS QUE TU SAIS...

Question rôles, on a d'un côté un capitaine qui fait son chemin sur une grille, en les annonçant à voix haute – je vais au nord, à l'est, etc. – et de l'autre un opérateur aux communications qui va tenter de déterminer la position de l'adversaire en fonction de ses annonces. Modulo des dépenses d'énergie, il est possible de lancer un missile sur une position donnée, d'utiliser un sonar pour avoir une précision sur le placement adverse, ou encore un déplacement silencieux pour passer en loucadé. Simplissime,

à l'image du système de dégâts qui veut qu'un sous-marin soit coulé dès qu'il est touché pour la seconde fois. Alors, faut-il craquer pour le grand ou le petit frère de la famille *Sonar* ? Honnêtement, tout dépend de la quantité de joueurs que vous pouvez asseoir autour d'une table. Avec l'effectif *ad hoc*, *Captain Sonar* est forcément plus complet, plus touffu, et offre des sensations accrues, mais si rassembler huit joueurs est une gageure, il sera alors plus sage de se tourner vers *Sonar Family*, qui fait très bien son boulot.