



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'avaler 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.