

182

# plato

LE MAGAZINE DES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES

## DRAGONNIERS

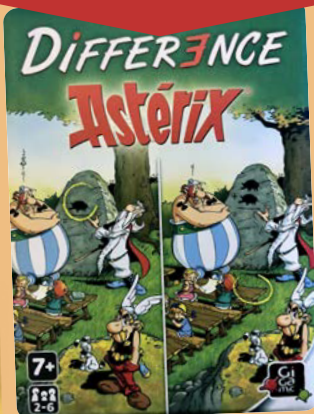
UN JEU CRÉÉ  
PAR ADAM PORTER  
& ROB FISCHER



CADEAU

Pour

**Différence Astérix**



Boardgame Campus

D. Garcia et le manuscrit

Archéologie & jeux



5 419980 645715 >

MENSUEL JANVIER/FÉVRIER 2026 FR / BE 8,50€ ISSN: 1782-0677





# JEUX & HISTOIRE

LE DÉBUT D'UNE SAGA QUI TRAVERSE LES ÂGES

## SOMMAIRE

Carolingi.....23

Rencontre  
avec archéofribourg...25

Cela fait un moment que nous l'évoquons: *Plato* souhaite se pencher sur les jeux dits « d'histoire ». Comment cette catégorie se délimite-t-elle en fonction des personnes qui en parlent? Quel est le niveau de précision thématique attendu? Existe-t-il un unique genre de jeux d'histoire, ou faut-il les découper en genres et/ou en périodes? Ce premier volet commence loin dans le temps, et plutôt sur le sujet « jeu et histoire »: à la rencontre d'archéofribourg, des chercheurs qui intègrent le jeu à leurs réflexions.

Photo de Andrea Piacquadio



# CAROLINGI

SIMPLIFIER,

EN RESTANT AUTHENTIQUE



par Ka Hrim

## EN UN MOT...

Un très bon compromis entre mécanismes ludiques et enseignement historique, qui débouche sur une proposition agréable et originale.



## AUTEURS

Sebastian Freudenberg  
& Christoph Cantzler

## ILLUSTRATEUR

Harald Lieske

## ÉDITEUR 2023

Matagot

## GENRES

Programmation  
& placement

## PUBLIC

Tout public dès 14 ans

## DURÉE MOYENNE

60 minutes

## NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6

## TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

## LIEU DE FABRICATION

Chine

## JEU FOURNI PAR L'ÉDITEUR

Non

**Rare titre de cet éditeur estampillé « collection Historia », Carolingi devrait contenter les médiévistes exigeants.**

**En effet, professeur d'histoire, Sebastian Freudenberg développe des mécanismes qui reflètent une période qu'il connaît bien.**

## IMPOSER LA PAIX

Janvier 830 : les enfants de Charlemagne se disputent et le peuple souffre, espérant le retour d'un empereur qui reprendrait le contrôle de tout le territoire. Le plateau représente donc les pays et les régions de l'époque. Les joueurs incarnent des descendants carolingiens qui placent leurs partisans sur la carte, afin de prendre le contrôle et de développer le plus de territoires. Outre la manière assez traditionnelle de comptabiliser des points de victoire, après un certain nombre de tours, la partie se remporte souvent en imposant la paix : processus assez original qui permet de prouver sa supériorité et imposer l'allégeance à tous les belligérants, dès que l'on se sent légitime.

Une partie se déroule sur plusieurs années, divisées en quatre saisons similaires. Chacun dépose dans un sac commun, simultanément et secrètement, deux tuiles Action, puis on les pioche une à une afin de déterminer qui fait quoi. Les possibilités s'épuisent, puisque les tuiles ne sont récupérées qu'à la fin de l'année. Par ailleurs, on n'en possède, au départ, que cinq et il faut en développer de nouvelles pour bénéficier de plus de choix. Si le mécanisme est vite assimilé, les actions possèdent néanmoins de nombreuses contraintes. De plus, dans le lot de chaque saison, on ajoute progressivement une à trois tuiles Événement. Ces derniers provoquent généralement la pioche d'une carte Pays, territoire dans lequel des rumeurs de mécontentement apparaissent. Parfois, une famine se déclenche, suivie d'une révolte à grande échelle.

## ANTICIPER LE CONFLIT

Carolingi bouleverse de nombreuses habitudes ludiques en proposant quelques mécanismes inattendus. La clef du système repose sur les cartes Pays, l'idée étant que les partisans sont envoyés aux endroits où le mécontentement apparaît afin de tuer les révoltes dans l'œuf et de nouer des alliances avec les roitelets locaux. Concrètement, le plateau est divisé

en huit régions de taille différente. Sur son bord, on trouve, pour chaque région, deux emplacements de moins que le nombre de pays qui la constituent. Au départ, quelques cartes Pays sont placées sur un emplacement disponible, correspondant à leur région, et chacun se voit attribuer une patrie d'origine, sur laquelle il pose son palais et cinq partisans. Le reste de l'Europe est recouvert de bandes de rebelles. Par la suite, chaque événement fait apparaître aléatoirement une carte qui prend place autour du plateau. S'il n'y a plus de place libre correspondant à une région, toutes les cartes Pays sans partisan, de la région concernée, reçoivent une bande de rebelles. Ensuite, on transfère sur le plateau tous les pions (partisans et rebelles) vers les pays concernés. La difficulté consiste à placer un partisan sur une carte Pays, car ce dernier ne doit pas être contrôlé par un adversaire. D'ailleurs, cette notion de « contrôle » est primordiale, puisque presque aucune action ne peut être entreprise sur un territoire, ou à partir d'un territoire, que l'on ne contrôle pas. Or, pour ce faire, il faut posséder une majorité absolue de partisans.

## AU BON MOMENT, AU BON ENDROIT

Une fois ces contraintes assimilées, on a l'impression que c'est le serpent qui se mord la queue et il est difficile de trouver un moyen de conquérir de nouveaux territoires. D'autant que les partisans doivent être formés avant de pouvoir être envoyés sur le terrain. Dans l'organisation carolingienne, l'enseignement occupe une place centrale. Les nobles, doivent devenir leudes avant d'entreprendre leurs études de missi. Cela prend donc du temps, et des actions, avant de disposer de partisans formés. Dès que l'on a assez de monde, on peut engager les hostilités. Cela commence généralement par le déplacement de ses partisans

Même à six joueurs, la sobriété du matériel rend la carte très lisible.





Un plateau personnel très pratique permet d'organiser les belles tuiles en bois.



de départ, sur des territoires adjacents, de manière à modifier les majorités. On peut aussi combattre de manière assez simple: tous les belligérants retirent le même nombre de pions, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul combattant. Hélas, les morts redevennent des leudes, qu'il faudra à nouveau éduquer en missi avant de pouvoir les réutiliser. Enfin, une action à débloquer permet d'apaiser les rebelles en les transformant directement en partisans, à l'endroit où ils se trouvent. Cette option de conversion est souvent la plus avantageuse pour augmenter sa présence et étendre son influence.

### SUS AUX REBELLES

Avec seulement deux actions par saison, cela impose des prises de risque qui peuvent se révéler désastreuses. D'une part, ses propres actions sont piochées dans un ordre aléatoire, d'autre part, l'action d'un adversaire peut chambouler des plans bien pensés si elle arrive au mauvais moment. Il est bien sûr possible de prendre des précautions, mais la prudence recommande habituellement de ne sélectionner qu'une seule action au lieu de deux, laissant ainsi les adversaires prendre une avance considérable. On joue aussi avec le feu par rapport aux événements. Prendre du temps pour envoyer

des partisans sur les cartes Pays permet d'éviter une invasion de rebelles, mais miser sur l'espoir que les cartes d'une région ne seront pas tirées tout de suite permet de mobiliser ses forces ailleurs sur le plateau. De plus, dès la deuxième année, la peste vient augmenter le dilemme, car il faut alors développer les pays qui contiennent des partisans, afin d'éviter la propagation de l'épidémie et l'hécatombe qu'elle provoque. De cette lutte contre les événements résulte que les conflits entre joueurs sont finalement assez rares, alors que la thématique suggère un affrontement pour la suprématie. Les choix sont donc plutôt tactiques et la victoire se programme sur le long terme. Attaquer un adversaire reste souvent le dernier recours pour le freiner dans ses ambitions ou pour obtenir un territoire qui assure la victoire. Il faut impérativement se rappeler que combattre affaiblit le vainqueur, qui se retrouve à la merci des autres. Dans ce contexte, le titre est assez agréable à six, d'autant qu'avec moins de joueurs, on n'utilise pas tout le plateau, ce qui est un peu frustrant. Finalement, tout est question de trouver le bon moment, ce qui se concrétise admirablement dans l'action qui permet de remporter la partie en imposant la paix. Non seulement il est nécessaire de remplir plusieurs conditions, sans que ses ambitions puissent être contrecarrées par les adversaires, mais il faut aussi être le seul à vouloir exiger la paix durant une saison, sinon, tous les prétendants perdent leur tour et leur tuile. Il faut alors consacrer une action de la saison suivante pour récupérer sa tuile Paix, avant de pouvoir retenter l'action.

### UNE PAGE D'HISTOIRE

Clairement proposé comme un jeu destiné à un public expert, les soixante minutes imprimées sur la boîte semblent utopiques, même si la sélection des tuiles se déroule en simultané et que l'enchaînement des actions est assez rapide pour ne pas provoquer une sensation de lenteur. Quelques variantes et extensions, ainsi qu'une version semi-coopérative, rendent même le titre encore plus touffu, en introduisant des éléments historiques supplémentaires. Néanmoins, l'opus veut aussi s'adresser à des novices, amateurs d'histoire médiévale, en proposant un exemple de partie commenté qui permet d'assimiler les règles sans équivoque. S'y ajoute une introduction historique de douze pages très bien documentée, sachant qu'un des auteurs y a consacré sa thèse de doctorat. **Carolingi**, comme le dit Sebastian Freudenberg, «rend la période carolingienne tangible pour les gens d'aujourd'hui. Les livres ne peuvent guère le faire, et les films ne permettent pas une participation active».



Les illustrations évoquent fidèlement l'art médiéval.





# CREUSER SON TROU

RENCONTRE

## RENCONTRE AVEC ARCHÉOFRIBOURG

Propos recueillis par Ka Hirin



**Trois membres du comité de l'association archéofribourg, Marie-France Meylan Krause (présidente), Lauriane Vieli (secrétaire) et Melinda Meuwly, accompagnés de Virgile Schoenenweid, pour l'association La Cigogne – bar à jeux, nous racontent comment ils se sont retrouvés autour d'une initiative archéo-ludique.**

**PLATO** Il existe déjà un Service archéologie de l'État de Fribourg (SAEF). Quelle a été la motivation pour créer votre association ?

**MARIE-FRANCE MEYLAN KRAUSE** En 1986, Hanni Schwab, alors archéologue cantonale, constate que l'archéologie régionale manque de visibilité, notamment pour le grand public. Entourée de quelques passionnés et de soutien politique, elle décide alors de fonder une association d'amis.

**LAURIANE VIELI** À l'époque, il y avait peu de moyens mis en œuvre pour la recherche. Les datations radio-carbone, par exemple, n'étaient pas prises en charge par le SAEF. À notre modeste échelle, nous sommes toujours parvenus à débloquer des fonds pour des projets ou des publications.

**MFMK** Progressivement, notre rôle et nos objectifs ont évolué. Nous soutenons toujours quelques projets, lorsqu'ils nous sont soumis par le SAEF. Par ailleurs, nous nous consacrons aujourd'hui à la démocratisation de l'archéologie, en privilégiant la médiation culturelle et la promotion de notre discipline, en particulier à travers la valorisation de notre héritage régional. Nous n'avons pas la charge de gérer le patrimoine, par contre, nous souhaitons transmettre notre passion au grand public, sur la base du bénévolat.

**PLATO** En quoi consistent vos diverses actions ?

**MFMK** Nous organisons des conférences, des balades thématiques et des ateliers pour les familles. Nous avons aussi la possibilité de créer des panneaux didactiques sur des chantiers de fouilles ou autour de vestiges régionaux, comme au château d'Illens, par exemple, mais toujours en concertation avec le Service archéologique.

**LV** Nous proposons également des projections de films, suivies des commentaires d'un spécialiste, tout en essayant de nous amuser un peu. Nous avons récemment visionné Hercule. Nous essayons ainsi de dépoussiérer le préjugé élitiste qui plane sur la discipline afin de montrer que l'archéologie s'adresse à tout le monde.

**MELINDA MEUWLY** Tous les deux ans, nous mettons sur pied un voyage, destiné en priorité à nos membres, mais ouvert à toutes et tous. Notre dernière expédition nous a menés à Pompéi. Et, bien sûr, il y a nos soirées ludiques.

**PLATO** Pourquoi intégrez-vous les jeux dans votre démarche ?

**MM** Ce qui est intéressant lorsque nous proposons de jouer avec le public, c'est que la distance entre le scientifique et le néophyte s'estompe. Autour d'un plateau, c'est beaucoup plus facile de discuter d'égal à égal avec des inconnus.

**LV** Par rapport à une conférence, qui peut sembler intimidante et instaure une distance entre celui que détient le savoir et son auditoire, il y a, avec le jeu, toutes sortes de questions banales qui émergent naturellement. C'est une forme de rencontre très particulière.

**VIRGILE SCHOENENWEID** Le jeu, c'est d'abord du plaisir, on vibre sur des émotions. Cela permet de prendre du recul, de relativiser les problèmes, d'atténuer les tensions et d'apaiser les discussions. En particulier dans un contexte où l'amorce, c'est l'archéologie et le jeu, un moyen.

De gauche à droite :  
Melinda, Virgile, Lauriane  
et Marie-France.







Le bar à jeu La Cigogne accueille la soirée archéoludique.

**MFMK** C'est une occasion de faire connaissance avec un public que l'on n'aurait pas rencontré ailleurs. On partage et on s'approprie une thématique, en s'amusant. Grâce au cinéma, l'archéologie est plutôt bien perçue, mais les questions éthiques sont souvent minimisées. Avec un jeu, on se sent assez détendu, pour parler du pillage colonial, des chasseurs de trésors ou des émotions liées à une découverte.

**PLATO** Comment s'est organisée la collaboration avec La Cigogne, le bar à jeux de Fribourg?

**VS** Lorsque archéofribourg est venu nous voir, on venait à peine d'ouvrir. Notre carte n'était même pas prête et, je me souviens qu'ils voulaient savoir si nous avions des disponibilités pour organiser un événement huit mois plus tard. Cela a été la première collaboration de notre toute jeune structure, avec une association locale.

**LV** Comme nous établissons un programme annuel, on a besoin de s'organiser assez tôt. Au début, on y est allé un peu au hasard, parce qu'aucun de nos membres n'est vraiment spécialiste des jeux. Heureusement, il y a à La Cigogne un ancien archéologue qui a tout

de suite saisi le projet et proposé des titres en lien avec notre discipline.

**PLATO** Y a-t-il eu beaucoup de soirées? Avez-vous rencontré le succès espéré?

**MM** Nous avons organisé deux soirées, à un an d'intervalle. La seconde fois, nous étions une vingtaine de personnes, soit un peu plus que la première. Sans doute parce que nous avons fait de la publicité auprès de la Fachschaft des sciences de l'antiquité [association d'étudiants de l'Université de Fribourg, NDLR].

**VS** Les chiffres peuvent paraître modestes, mais pour nous, c'est un événement important parce qu'il touche autant nos membres que ceux d'archéofribourg. Il y a un vrai mélange entre joueurs et archéologues, qui se rencontrent autour de leur passion. La dernière soirée a ramené un ou deux membres à chacune de nos associations.



**C'est une occasion de faire connaissance avec un public que l'on n'aurait pas rencontré ailleurs.**

Marie-France Meylan Krause



**MFMK** Une personne de plus, dans le milieu associatif, ça compte beaucoup, même si nous rassemblons presque 200 membres. Nos adhérents vieillissent et le renouvellement se fait difficilement. C'est de plus en plus dur d'impliquer des jeunes dans le bénévolat.

**PLATO** Comment sélectionnez-vous des titres représentatifs de l'archéologie?

**VS** On tâtonne, ce n'est pas évident de bien cibler nos choix. La première fois, on a sorti les grands classiques: **La Vallée des mammouths**, **L'Âge de pierre**, **Paléo...** Des jeux plutôt experts, destinés en priorité à des joueurs pour lesquels la thématique serait un prétexte. Lors de la seconde édition, on a changé d'approche en privilégiant des titres courts et familiaux, afin de favoriser la rencontre, tout en essayant de représenter chaque période historique. **Kingdomino** pour le Moyen Âge, **Fertility** pour l'Antiquité égyptienne, **Cro-Magnon** pour la Préhistoire, etc. Ce dernier titre a d'ailleurs été conçu en consultant des archéologues et, tout en étant drôle, il pose le problème de la vie en société, avant l'apparition du langage. Il y a même un bout de charbon pour s'essayer aux débuts de l'écriture.

**PLATO** Si vous deviez imaginer les ingrédients à mettre dans un jeu sur l'archéologie, que faudrait-il retenir?

**MFMK** On devrait aller dans les différentes strates, fouiller sur plusieurs couches pour rassembler des objets selon leur âge. Je voudrais retrouver

Fouilles archéologiques à Grandvillard, tombe monumentale datant du Premier âge du fer (800-450 av. J.-C.)



© Service archéologique de l'État de Fribourg, 2025.





Dans le plateau de Fossilis, on creuse en profondeur pour trouver des os de dinosaures.

l'émerveillement que me provoque chaque nouvelle découverte, mais il faudrait éviter à tout prix l'aspect chasse aux trésors. Il me semble important que l'élément scientifique soit mis en avant.

**MM** Pour moi, il faudrait retranscrire la réalité de notre quotidien. On doit beaucoup réfléchir pour poser des hypothèses puis les vérifier scientifiquement. C'est une enquête qui nécessite un raisonnement poussé. Je voudrais aussi qu'un jeu aborde le travail sur le terrain et les découvertes en Suisse, encore trop méconnues.

**LV** On oublie trop souvent le travail de bureau, post-fouille. Les gens se demandent bien ce que l'on peut faire durant quatre mois assis sur une chaise, alors que les fouilles sont terminées. C'est un aspect de notre quotidien que j'aimerais bien rendre visible.

**VS** La première difficulté consiste à ne pas tomber dans une approche purement didactique et ennuyeuse. L'autre écueil, c'est que dans un jeu les choses sont affirmées. Cela ne laisse, en principe, pas tellement de place au doute scientifique. Enfin, on peut facilement provoquer la curiosité du public avec un titre comme **7 Wonders**, qui nous invite au voyage et évoque l'archéologie, mais, au-delà de la thématique, il n'y a pas vraiment de mécanisme lié à l'archéologie ou à l'histoire.

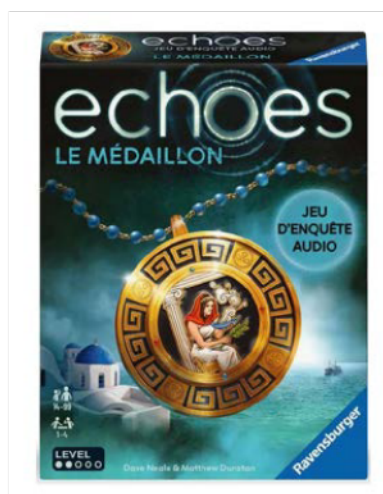
**PLATO** Pouvez-vous donner quelques exemples de jeux qui, selon vous, traitent bien de l'archéologie?

**VS** J'aime beaucoup **Sub Terra II**. On incarne des archéologues coloniaux qui viennent piller une société traditionnelle, et cette mise en scène, bien expliquée

dans le livret de règles, m'a bien fait réfléchir. D'ailleurs, l'histoire se termine souvent assez mal pour les archéologues qui sont plus préoccupés par leur survie que par l'accumulation de trésors. Je trouve aussi qu'**ArcheOlogic** est une belle manière de mettre en scène les doutes, les hypothèses et les déductions.

**MM** J'ai découvert **Opération Archéo** et je me suis retrouvée à déblayer des trous de poteau et à reconstituer des bâtiments, comme dans mon quotidien. J'étais à fond dans la thématique. J'ai aussi joué à quelques épisodes de **Echoes** qui m'ont fait penser à la manière de réunir des indices, puis de les assembler de la bonne manière, afin de découvrir ce qui s'est passé. Si on n'aligne pas les choses dans le bon ordre, on n'arrive pas à progresser. Une aventure de ce genre racontée par un archéologue serait incroyable.

**LV** Lors de nos soirées, on rencontre des joueurs et je suis repartie avec quelques références que je ne connaissais pas du tout, mais que je suis curieuse de découvrir. On m'a parlé d'**Archaeologia** qui se joue sur plusieurs couches. **Fossilis** avait l'air amusant et j'ai entendu parler d'**Aurignac**. Le titre qui me plaît vraiment, c'est **Paléo**. J'apprécie l'immersion qui réussit à nous plonger dans un mode de vie très éloigné de celui qui nous est familier. C'est aussi ça, l'archéologie: comprendre une société qui n'a rien à voir avec la nôtre. ☘



Melinda Meuwly retrouve dans **Echoes** certaines méthodes de la recherche archéologique.





# MOMENTS FORTS DE 2025

COMPTE  
RENDU

## FLORILÈGE HELVÉTIQUE-LUDIQUE

par Ka Hrim



**D'après l'étude *Culture et loisirs 2025* de l'Observatoire romand de la culture, le jeu de société ou de rôle arrive en 4<sup>e</sup> position des loisirs déclarés sur ce territoire. En Suisse, les initiatives ludiques se multiplient.**

### RETRAITE LUDIQUE 19 AU 24 OCTOBRE 2025

Lorsque Napoléon ordonne la construction de l'hospice du Simplon, en 1801, il est loin de se douter que cet établissement accueillera un jour une étrange congrégation de joueurs. Cet automne, pour passer les vacances d'octobre, quelques membres du réseau Holygames proposaient une franche coupure, d'une semaine, consacrée à la pratique ludique et au recueillement. Le sentiment d'isolement, au sommet d'un col qui trône à plus de deux mille mètres, s'est trouvé renforcé par les chutes de neige précoces.

Loin de se cantonner aux jeux d'ambiance, la quarantaine de participants a sorti la grosse artillerie. Avec plusieurs espaces à disposition et une pension complète assurée, l'occasion de se consacrer à une passion parfois chronophage était trop belle. Et pour prendre un petit bol d'air rafraîchissant, certains ont tout de même répondu à l'appel des sentiers pédestres environnants.

### MUSIQUE LIVE DU 31 OCTOBRE AU 2 NOVEMBRE

Play & Pulse Festival est un tout nouveau festival de trois jours, bilingue français-allemand dédié aux mélomanes et aux passionnés de créativité. À travers une expérience qui privilégie l'imaginaire, les festivaliers découvrent le patrimoine médiéval de la vieille ville de Fribourg, en mêlant initiation aux jeux de rôle et concerts de musique. Plusieurs ateliers complétaient l'offre. Et, en 2026, un nouveau festival ludique devrait voir le jour dans cette ville.

### VOIR GRAND 7 AU 9 NOVEMBRE 2025

La Grande Partie, c'est trois jours non-stop dédiés aux jeux de société, avec un espace famille, un espace figurines et un espace jeux de rôle. Les cartes à collectionner, des escapes, mais aussi le club de jeu de **Go** local étaient même au

rendez-vous. Une belle équipe de bénévoles avait choisi une douzaine de titres à mettre en avant. On pouvait, par exemple, découvrir **Tír na nóg** ou **Wondrous Creatures**. Grande nouveauté, pour cette deuxième édition, une version maison de **The Last of Us** en grandeur nature. Mais La Grande Partie, c'est aussi La Petite Partie dans les caves du château d'Yverdon et La Partie d'Ailleurs, à un autre moment de l'année, à la Maison d'Ailleurs, le musée de la science-fiction.

### NUIT BLANCHE 22 NOVEMBRE 2025

Parmi les initiatives récentes, on peut aussi noter la présence de grands anciens. À Genève, Joca a entamé sa 19<sup>e</sup> nuit du jeu. Soutenue par la ville, cette manifestation propose une grande variété d'activités tournées vers tous types de public. Plusieurs clubs et boutiques partenaires se sont déplacés pour promouvoir leur passion.

### PASSER LE CAP 29 DÉCEMBRE 2025 AU 2 JANVIER 2026

Association présente depuis plus de quinze ans, Fête Vaud Jeux se spécialise dans les week-ends en montagne, en pension complète. L'ambiance est familiale, chacun apporte ses jeux du moment et tout le monde participe un peu à différentes tâches. On y rencontre de nombreuses familles, mais il est assez courant de voir sur les tables des titres résolument experts. Pour passer le Nouvel An, ce n'est pas moins de cinq jours qui sont proposés et les plus motivés n'ont pas quitté leurs pantoufles pour mettre le nez dehors, malgré l'air revigorant de la montagne. ☘

