

Miguel Rotenberg

Les Jeux de Société

essai sur la production d'un outil d'analyse
autour des mécaniques de jeu

Mémoire réalisé sous la direction de Nathalie Roucous
soutenu le 30 octobre 2015

Master 2 Sciences de l'éducation (EFIS) – Spécialité
Sciences du jeu – Parcours professionnel

UFR LSHS
Université Paris 13 – Sorbonne Paris Cité

Remerciements

Je tiens à remercier chaleureusement tous ceux qui, de près ou de loin, ont rendu possible l'écriture de ce mémoire.

Merci :

à Nathalie Roucous, dont l'extrême bienveillance a été pour moi une ressource essentielle ;

aux autres professeurs du Master, dont les conseils bibliographiques m'ont été précieux, notamment Gilles Brougère, Vincent Berry et Eric Lardinois ;

à ma mère, qui malgré ses efforts incessants doit toujours me corriger, 35 ans après ;

à Sam, redoutable chasseur de coquilles ;

à Fred,

à Henrick,

à Nadir,

à Cyrille,

à Idriss,

à Hugues,

à Elisa,

à Pierre,

aux étudiants du Master 2,

et aux Petits Débrouillards.

Résumé

Cette recherche porte sur les jeux de société. Elle vise à compiler les outils théoriques existants sur l'analyse de ces jeux et à comprendre leur nature propre, au-delà de la réception par les joueurs. Ce travail interroge les objets en tant que tels, et tente de définir les éléments qui les composent.

Ainsi, point de conclusions définitives. Cet essai se présente comme une étape, comme la restitution d'un ensemble de réflexions visant à ouvrir des portes jusque-là inexplorées.

Ce mémoire s'applique à compiler des outils théoriques décrivant le fonctionnement des jeux de société à des fins de conception. Du fait d'un certain désert théorique en la matière, les sources mentionnées sortent éventuellement de la seule sphère de la recherche et renvoient souvent à une appréhension plus concrète des jeux de société.

De ces fondements, cette recherche produit une classification des mécaniques de jeux de société. Cet exercice de la pensée qu'est la classification permet d'en faire un outil d'analyse. Le fait d'ordonner et hiérarchiser ces mécaniques par le biais de catégories, permet de décortiquer le fonctionnement structurel des jeux de société.

Mots-clés : mécanique, classification, jeu de société, catégorie, facette.

Table de matières

Introduction.....	6
I - Première partie.....	7
Chapitre 1 : Théories de la classification.....	8
1.1 De nos pulsions classificatoires.....	8
1.1.1 Pourquoi classer.....	9
1.2 Comment classer.....	10
1.2.1 Définir, caractériser, classer, classifier.....	10
1.2.2 L'exemple de la classification du vivant.....	11
1.3 Une petite histoire des méthodes de classification modernes.....	13
1.3.1 Les classifications décimales.....	13
1.3.2 Les classifications à facettes.....	13
1.3.3 Systèmes modernes de classification de l'information.....	14
Chapitre 2 : Des analyses théoriques en lien avec des classifications de JdS.....	15
2.1 La triple proposition de Dubois.....	15
2.1.1 Une classification actancielle.....	15
2.1.2 Une classification mécanique.....	17
2.1.3 Une classification par univers.....	18
2.2 Lardinois et la conception de jeux comme outils commerciaux.....	20
2.2.1 Les créateurs et leurs méthodes.....	20
2.2.2 Différentes classifications des JdS.....	21
2.2.3 Un outil d'analyse : l'indice de ludicité.....	22
2.3 La classification de Roger Caillois.....	26
2.3.1 Les premières quatre catégories de la classification	26
2.3.2 Deux autres catégories, transversales aux premières.....	27
Chapitre 3 : Des classifications liées à la pratique.....	29
3.1 Le système ESAR.....	29
3.1.1 Psychologie et sciences documentaires : l'alchimie entre théorie et pratique.....	29
3.1.2 Le choix d'une classification à facettes.....	30
3.1.3 Intérêt et limites.....	31
3.2 Des classifications faites par des ludothèques.....	32
3.2.1 La classification d'Issy-les-Moulineaux.....	32
3.2.2 La classification de la ludothèque Palaiseau.....	33
3.3 Conclusion de la première partie.....	34
II - Deuxième partie.....	35
Chapitre 4 : Les classifications des sites internet.....	36
4.1 Board Game Geek.....	36
4.1.1 Présentation de la base de données.....	36
4.1.2 De la base de données à la classification.....	37
4.1.3 Les mécaniques de BGG.....	38
4.2 Autres propositions de listes de mécaniques.....	39
4.2.1 TricTrac.....	39
4.2.2 Aeries Guard.....	39
4.3 Conclusion concernant les définitions trouvées sur les sites internet.....	40
Chapitre 5 : Analyse des mécaniques et élaboration de l'outil d'analyse.....	41
5.1 Les mécaniques : définition et contours.....	41
5.1.1 Des mécaniques aux ressorts ludiques.....	41
5.1.2 Une définition de mécanique de jeu de société.....	42
5.1.3 Quelques controverses polysémiques.....	43

5.2 Un changement de point de vue : des mécaniques aux caractéristiques.....	44
5.2.1 Un premier partage : mécaniques agentielles et systémiques.....	44
5.2.2 Basiques.....	47
5.2.3 Nombre de joueurs.....	47
5.2.4 Asymétrie et fin de partie.....	48
5.2.5 Sous-jeux, boule de neige et rattrapage.....	48
5.2.6 Incertitude.....	49
Chapitre 6 : Mécaniques en lien avec le matériel du jeu.....	50
6.1.1 Le dé.....	50
6.1.2 Le plateau.....	50
6.1.3 Le pion / La figurine.....	51
6.1.4 La carte.....	52
6.1.5 Le jeton.....	53
6.1.6 La denrée (ou ressource).....	53
6.1.7 La tuile.....	53
6.1.8 Le sablier.....	53
6.1.9 Autres éléments.....	54
6.2 Description des mécaniques.....	55
6.3 Le plateau.....	56
6.3.1 Structure et Déplacements.....	56
6.3.2 Transformations.....	57
6.3.3 But du jeu.....	59
6.4 Le Pion.....	60
6.4.1 Actions.....	60
6.4.2 Comportements ou fonctions particulières.....	61
6.5 Gestion des ressources.....	63
6.5.1 Accès.....	63
6.5.2 Spéculation.....	64
6.5.3 Arrangement.....	65
6.6 Gestion de l'information.....	67
6.6.1 Production d'aléa.....	67
6.6.2 Informations secrètes.....	68
6.6.3 Gestion de main.....	69
Chapitre 7 : Mécaniques en lien avec l'interaction entre les joueurs.....	71
7.1 Rythme.....	71
7.1.1 Tours.....	71
7.1.2 Simultané.....	73
7.2 Relations.....	75
7.2.1 Equipes.....	75
7.2.2 Diplomatie.....	76
7.2.3 Asymétrie.....	77
7.3 Ciblage.....	79
Chapitre 8 : Mécaniques agentielles.....	82
8.1 Compétences artistiques.....	82
8.2 Compétences psychomotrices.....	83
8.3 Compétences de l'esprit.....	84
ANNEXES.....	89
A - Tableau récapitulatif : classification des mécaniques.....	90
B - Tableau des jeux des société cités.....	91
C - Définitions des mécaniques des sites internet.....	97

Introduction

La création de jeux de société exige des compétences diverses, parmi lesquelles une grande culture du secteur ludique et une connaissance approfondie de l'objet « jeu », en tant que tel.

Une culture ludique s'acquiert d'abord en jouant puis en se maintenant informé des nouveautés et de l'évolution du marché. En revanche, l'usage des jeux ne suffit pas nécessairement pour comprendre leur fonctionnement, leurs rouages et toutes les interactions qu'ils recèlent.

A l'instar de Mihály Csíkszentmihályi¹, auteur d'un des ouvrages de référence en la matière, on a déjà beaucoup travaillé la question de la créativité ; et ce, dans de nombreux domaines. Pourtant, celui du jeu de société demeure relativement inexploré.

Peut-être en raison de son émergence récente, ou parce que ce loisir est déconsidéré, il n'existe à ce jour que peu d'ouvrages traitant spécifiquement de la création des jeux de société. On trouve bien sûr des travaux traitant du jeu en général ; notamment des recherches poussées dans le domaine des ludothèques, où le jeu de société est très présent ; ou encore des ouvrages s'intéressant au *Game design*, même si la plupart de ces derniers sont centrés sur le jeu vidéo et n'ont pas été traduits en français.

Un livre se distingue pourtant en matière de jeux de société : *Characteristics of Games*² porte une réflexion très large sur leur architecture et leur fonctionnement. Rédigé par des créateurs et universitaires, cette référence a été pour nous une trouvaille essentielle sur le chemin de la théorisation et de l'appréhension de notre objet d'étude.

Nous avons tâché de passer en revue les travaux en lien avec notre objet de recherche, afin d'en tirer nos propres outils de compréhension et d'analyse. Cette quête nous a notamment menés à l'étude des classifications de jeux, établies d'une part par des chercheurs et de l'autre par des passionnés de jeux de société.

Forts de cette matière, nous avons tenté de produire nos propres éléments de théorisation et donc de proposer une classification des mécaniques de jeux de société. Cette classification n'a pas tant pour but de classer les jeux que celui d'y porter un regard critique, permettant de comprendre leur architecture et leur fonctionnement interne.

Nous allons dans un premier temps faire un tour d'horizon très large autour des classifications. Il s'agira de comprendre quelles sont les fonctions et les différentes formes de cette méthode d'organisation des objets de la pensée. Nous allons ensuite nous rapprocher de notre objet d'étude en allant voir des classifications et d'autres travaux universitaires proches du jeu de société.

Dans une deuxième partie, nous allons compléter nos apports théoriques avec des mécaniques des jeux de société, telles qu'elles sont définies par les spécialistes et le passionnés du secteur. Munis de ces acquis, nous allons enfin proposer une organisation de ces mécaniques sous la forme d'une classification.

1 Mihály Csíkszentmihályi, *La créativité : psychologie de la découverte et de l'invention*, Robert Laffont, 2006.

2 Georges Skaff Elias, Richard Garfield, et Robert Gutschera, *Characteristics of Games*, ed. The MIT Press, - Cambridge, Massachusetts, Londres, 2012.

I - Première partie

*« Il y a dans l'idée que rien au monde n'est assez unique
pour ne pas pouvoir entrer dans une liste,
quelque chose d'exaltant et de terrifiant à la fois. »*

Georges Perec³

3 Georges Perec, *Penser/Classer*, page 166. Ed. Du Seuil, 2003.

Chapitre 1 : Théories de la classification

Après de longues recherches, nous n'avons pas trouvé des outils permettant de produire une lecture théorique des jeux de société (JdS) rendant compte de leur fonctionnement interne, en tant que systèmes. Nous nous proposons alors de parcourir les différents travaux qui se rapprochent de notre objet, qui ont nourri notre réflexion et qui nous ont permis de réaliser l'outil que nous exposons par la suite.

Sur la forme, nous avons l'intuition que la classification est l'exercice de pensée le plus à même de répondre à nos questions. L'exercice qui consiste à classer, par le biais de critères préalablement choisis, l'ensemble des jeux de société, amène à porter une réflexion sur ces objets :

« Ici, comme souvent, la pensée du jeu suit l'histoire de l'étude du langage. C'est qu'elle fut bien sûr confrontée à un problème bien similaire. Innombrables, en effet, et riches aussi sont les langues et les dialectes. Mais cette diversité n'empêche point l'étude. Elle invite à une classification. De même pour le jeu, on voit se dessiner, dans la multiplicité du domaine, des 'airs de famille' qui invitent à des rapprochements et des classements. Peut-être une classification est-elle nécessaire pour caractériser le jeu⁴. »

Très nombreux en effet, les jeux de société ont des caractéristiques communes. Classer implique trouver ce qui rapproche et ce qui distingue des objets d'un même ensemble. Ce geste de l'esprit nous donne une connaissance plus approfondie des objets ainsi triés. Classer des jeux de société est un moyen d'en percer les mystères.

Nous nous sommes intéressés dans un premier temps à des théories générales autour de la classification. Par la suite, nous passerons en revue des travaux de plus en plus spécifiques au domaine qui nous intéresse.

1.1 De nos pulsions classificatoires

Il y a chez les êtres humains, du moins certains d'entre eux, une curiosité radicale, jamais rassasiée. Depuis des siècles ils transitent et avancent sur le chemin de la connaissance avec l'espoir secret et fou d'arriver à son terme. Munis de leur raison, tels d'infatigables fourmis, ils cherchent sans cesse, en avançant toujours. Les méthodes peuvent diverger mais ils partagent l'idée d'aboutir à un emprisonnement, par un système de pensée, de l'ensemble des réalités qui nous entourent. Ils ne peuvent pas s'en empêcher, à croire que c'est dans leur nature :

« Tellement tentant de vouloir distribuer le monde entier selon un code unique ; une loi universelle régirait l'ensemble des phénomènes : deux hémisphères, cinq continents, masculin et féminin, animal et végétal, singulier pluriel, droite gauche, quatre saisons, cinq sens, six voyelles, sept jours, douze mois, vingt-six lettres.

Malheureusement ça ne marche pas, ça n'a même jamais commencé à marcher, ça ne marchera jamais.

N'empêche que l'on continuera encore longtemps à catégoriser tel ou tel animal selon qu'il a un nombre impair de doigts ou des cornes creuses⁵. »

Cet ambitieux projet de notre espèce ne sera jamais conclu. Et pourtant nous continuerons à essayer. Certains, comme Pascal, verront dans ce geste, une quête vaine :

4 Colas Duflo, *Jouer Philosophe*, Paris, PUF, 1997, page 9.

5 Perec, *op. cit.*, page 155.

« Nous avons beau enfler nos conceptions au-delà des espaces imaginables, nous n'enfantons que des atomes, au prix de la réalité des choses⁶. »

L'auteur espère que l'Homme, après avoir contemplé avec soin la nature qui l'environne « tremblera dans la vue de ces merveilles; et je crois que sa curiosité, se changeant en admiration, il sera plus disposé à les contempler en silence qu'à les rechercher avec présomption⁷. »

Mais peut être, la curiosité et l'admiration sont elles compatibles. Puissent les êtres humains garder l'appétit pour rechercher ce qui leur est encore inconnu, ainsi que l'humilité face aux merveilles qui les environnent.

1.1.1 Pourquoi classer

Sûrement parce que nous ne pouvons pas nous en empêcher. Nous avons un besoin profond de poser la question : « 'Qu'est-ce que ?' C'est là le symptôme d'un malaise que nous éprouvons parce que tout n'est pas clair autour de nous⁸. »

Pour saisir ce qui nous entoure, plusieurs voies possibles s'ouvrent à nous. La classification est un choix méthodologique, une approche possible parmi d'autres. Il ne s'agit pas seulement d'un artifice de notre esprit. Il semble que nous ayons un « constant désir de généralisation⁹. » Il s'agit là de notre « tendance à croire qu'il existe un élément singulier commun à toutes les entités que désigne globalement le terme de généralisation. Nous pensons ainsi que les jeux ont en commun une certaine propriété, et que celle-ci justifie le vocable générique 'jeu' que nous leur appliquons ; alors que tous les jeux sont groupés comme une famille dont les membres ont un air de ressemblance¹⁰. »

Nous cherchons alors des propriétés, susceptibles d'être communes à plusieurs objets, de façon à pouvoir les regrouper en catégories. Concernant les jeux, nous cherchons alors des facteurs communs, des propriétés permettant d'en décrire le fonctionnement. Il ressort de ce mouvement de l'esprit un des premiers écueils de l'exercice de classification : nous avons tendance à prendre ce facteur commun comme « une propriété commune à chacun des éléments auxquels il s'applique. C'est une idée analogue qui nous fait penser que les idées sont des ingrédients qui entrent dans la composition des éléments qui possèdent ces propriétés : la beauté, par exemple, entrerait dans la composition des belles choses, comme l'alcool dans la composition du vin ou de la bière, et nous pourrions alors extraire de la beauté pure, sans mélange, de n'importe quelle chose belle. »¹¹

L'exercice n'est donc pas sans embûche. C'est qu'il ne s'agit pas de percer des mystères de la nature et de trouver ainsi des catégories qui y seraient cachées. Au contraire, il s'agit d'en produire, ou du moins de trouver un accord et un sens commun sur des catégories déjà produites par d'autres. Il en va bien plus de fabriquer des explications que de *trouver* des réponses. Cela n'est pas étonnant puisque notre objet d'étude, les JdS, sont une création humaine.

Il est question alors de subjectivité, de point de vue, de production ou d'interprétation de

6 Pascal, *Pensées*, « *Les deux infinis* ».

7 *Ibid.*

8 Ludwig Wittgenstein, *Le cahier bleu et le cahier brun, études préliminaires aux 'investigations philosophiques'*, Ed. Gallimard, 1986, page 61.

9 *Ibid.*, page 48.

10 *Ibid.*, page 48.

11 *Ibid.*, page 48.

concepts. Dans ces conditions, produire une classification renvoie à définir un ensemble ou une population, des objets ou des individus, et des critères permettant de diviser l'ensemble en catégories pour y affilier les objets. Mais les objets en question sont désignés par des mots. Et le propre des mots est de passer des bouches aux oreilles, d'un esprit à un autre, et à chaque passage de courir le risque de se voir garnis ou démunis d'une nuance.

La polysémie, source de multiples richesses, pose probablement les problèmes les plus tenaces de tout exercice de classification. Wittgenstein prend l'exemple du désir pour illustrer ce sujet :

« Et après tout, il n'existe aucune catégorie de caractéristiques parfaitement définies susceptibles de s'appliquer à tous les cas possibles de désir [...] Si d'autre part vous tenez à bien définir le désir, c'est-à-dire à limiter étroitement l'application du terme, vous avez toute liberté pour tracer cette limite à votre convenance ; mais cette limite ne concordera jamais avec l'usage habituel qui, lui, ne comporte pas de limites précise¹². »

L'usage des mots produit donc des *lignées* polysémiques. Leurs divergences tiennent à plusieurs facteurs, notamment l'éloignement géographique et les développements à l'intérieur de différentes langues. Il devient en tout cas indispensable à tout exercice de classification, un exercice parallèle et de même ampleur de définition. Fixer des mots ou des concepts par des définitions, c'est décider de la polysémie qu'ils vont recouvrir. Voilà qui sera un passage obligé de cet essai.

1.2 Comment classer

Il ne suffit pas de décider que la classification est la meilleure porte d'entrée pour produire un outil d'analyse. Encore faut-il comprendre ce qu'est une classification. Nous venons de parcourir quelques écueils pouvant être posés par l'exercice de classification, voyons à présent la différence de significations entre des termes semblables que nous serons amenés utiliser. En suite, nous regarderons de près un cas concret de classification, l'un des plus importants de l'histoire des sciences : celui des organismes vivants.

1.2.1 Définir, caractériser, classer, classifier...

Une partie de notre travail consistera donc en la définition de mécaniques de jeux de société ainsi que celle de catégories pouvant les regrouper. Il sera question alors, comme dans tout travail de classification, de bâtir une hiérarchie entre ces éléments-là, allant des plus généraux aux plus particuliers.

Ces mécaniques ainsi classées, pourront servir à caractériser les JdS. En effet, chaque mécanique fournit une ou plusieurs caractéristiques des jeux auxquels elle s'applique. Ainsi, l'ensemble des mécaniques mises en œuvre par un JdS, nous donnent une caractérisation globale de son fonctionnement.

Il y a parfois confusion entre les sens des mots classification et classement, probablement du fait de leur racine commune et d'un même verbe s'y référant : classer. Le site « Trésors de la langue française » définit ainsi le mot classification :

12 *Ibid.*, page 50.

« La **classification** proprement dite est une opération de l'esprit qui, pour la commodité des recherches ou de la nomenclature, pour le secours de la mémoire, pour les besoins de l'enseignement, ou dans tout autre but relatif à l'homme, groupe artificiellement des objets auxquels il trouve quelque caractère commun, et donne au groupe artificiel ainsi formé une étiquette ou un nom générique¹³. »

Il s'agit bien d'une opération de l'esprit. Voilà la grande différence avec le **classement** :

« La classification ne doit pas être confondue avec le classement, mode d'organisation physique de documents, et dans lequel la position du document est signalée par une cote. Néanmoins, il est très fréquent dans la littérature professionnelle de confondre les deux approches, au risque d'appauvrir la démarche d'indexation systématique autorisée par la classification¹⁴. »

Nous allons donc bien tenter un travail de classification, nous laissons à d'autres le souci du classement. Il s'agit pour nous de produire des outils théoriques afin de mieux accéder aux JdS en tant qu'objets d'étude. Il se peut que le résultat de cette recherche serve à d'autres pour produire un rangement bien réel de JdS sur des étagères, même si tel n'est pas notre but.

1.2.2 L'exemple de la classification du vivant

L'histoire de la classification du vivant est probablement l'exemple le plus riche en matière de classifications. Depuis les grecs anciens jusqu'à nos jours, d'innombrables querelles et changements d'avis ont animé débats et controverses autour de la question.

Aristote a produit une des premières classifications du vivant dont on ait connaissance. Deux points sont à y remarquer :

→ Tout d'abord il s'agit d'une échelle, les différentes « espèces » sont hiérarchiquement classées. On ne se limite pas à une classification comme outil de compréhension, cela traduit aussi la représentation d'un système de valeurs. Il s'agit bien ici d'une hiérarchie entre espèces, le sens est très différent de celui d'une hiérarchie entre les différents niveaux de particularité ou généralité dans la structure d'une classification. Cette représentation en échelle, avec des changements éventuels dans le nombre et la qualité des « marches », est restée en vigueur jusqu'à la fin du XIX^{ème} siècle ;

→ Deuxièmement, on y retrouve aux extrêmes de cette échelle les dieux et les cristaux. Aristote les considère comme des êtres, au même titre que les humains et les fourmis. Par la suite, de nouvelles définitions du vivant viennent faire consensus pour être à nouveau remplacées. Les querelles autour de la définition du vivant, et donc des espèces et individus qui composent l'ensemble, restent encore vives¹⁵. Cela donna lieu à de nouvelles classifications.

Depuis Aristote, plusieurs tentatives de classification ont été produites. Au delà du problème de définition de l'ensemble du vivant (ce *tout* à découper en parties et à classer) il se posa aussi le problème de la définition des objets ou individus à classer. Il s'agit dans ce cas des « espèces ». Sauf que ce terme aussi, a été soumis à des changements de définition obligeant à repenser l'ensemble. Des divergences persistent, mais aujourd'hui l'espèce est assez largement définie par le critère d'interfécondité : deux individus appartiennent à une même espèce s'ils sont

13 <http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=2473353630>. Consulté en juin 2015.

14 <http://www.enssib.fr/le-dictionnaire/classification>. Consulté en juin 2015.

15 Le statut indéterminé des virus ou la découverte récente (ou plutôt re-classement) du règne des archées en sont des preuves.

capables de donner naissance à une progéniture viable et fertile.

Dans notre cas, l'ensemble sur lequel nous travaillons est celui des JdS. Les définitions que nous avons trouvées ne nous semblent pas complètement satisfaisantes. Concernant notre travail, nous n'avons par ailleurs pas ressenti le besoin de tracer très précisément la frontière entre ce qu'est un JdS et ce qui ne l'est pas. Quelques points de repère sont toutefois à signaler :

→ Les JdS sont souvent définis comme les jeux où l'on ne joue pas seul. Cette caractéristique ne nous convient pas. Dans le développement moderne des jeux auxquels nous nous intéressons, apparaissent de plus en plus de jeux donnant la possibilité d'un jeu solitaire. C'est très souvent le cas des jeux coopératifs, très en vogue de nos jours. Il faudrait peut-être préférer la traduction anglaise *board games*, en ajoutant toutefois que les « jeux de plateau » comprennent aussi des jeux qui n'en ont pas ;

→ Certaines définitions du jeu incluent les sports, mais ils ne font pas partie des JdS ;

→ Tous les jeux ayant trait à la production d'univers et de récits fictifs à l'aide de support d'imitation et ne comportant pas de règle écrite, sont exclus ;

→ Les jeux de construction du type Lego sont aussi exclus ;

→ Restent des jeux se jouant à un ou plusieurs joueurs ; comportant une règle écrite décrivant notamment une mise en place particulière et des objectifs à atteindre par les joueurs ; du matériel spécifique tel que un ou plusieurs plateaux, des pions, des cartes, des dés, des tuiles, des jetons, etc. ; proposant un défi de l'esprit plutôt qu'un défi physique.

Revenons maintenant à la classification du vivant. Une fois un ensemble et des espèces définis, il faut choisir des critères déterminant des sous-ensembles ou catégories, à l'intérieur du grand ensemble. On commence par des critères très généraux, comme animal ou végétal. Cela fait une première division. Ensuite chacune des catégories ainsi bâties est découpée à nouveau, par exemple en poissons, mammifères et insectes. Mais, déjà ici nous retrouvons un problème : certains mammifères peuvent aussi être considérés comme des poissons. Et ce n'est que le début des problèmes...

C'est ainsi qu'au cours de l'histoire, les naturalistes ont cherché sans relâche des catégories *exclusives*, au sens où appartenir à une catégorie exclut d'appartenir à une autre. Dans l'exemple précédent, il aurait peut-être fallu diviser l'ensemble des animaux en fonction du nombre d'extrémités motrices (nageoires, pattes, ailes, etc.), ou bien en fonction du milieu de vie privilégié (eau, terre, air). Surgit alors un autre problème : celui de décider dans quel ordre les catégories vont être « appliquées ».

La quantité d'extrémités motrices est-il un critère plus important que le milieu de vie privilégié ? Et le régime alimentaire, le type de régulation de la température interne, le mode de reproduction, etc. ?

Il est possible d'établir une classification utilisant un seul critère de tri. Soit parce que les objets à classer sont extrêmement simples, soit parce que l'on veut donner un sens particulier à la classification. Mais se contenter d'un seul critère risque de donner un résultat assez pauvre. Pour un ensemble aussi vaste et complexe comme celui du vivant, ce serait le cas.

Des « emboitements successifs » sont alors nécessaires, et pour ce faire il faut établir une hiérarchie entre les critères de classification. Dans le cas de la classification du vivant, la génétique, l'histoire de l'évolution et l'embryogenèse ont permis de trouver un consensus. Les critères de production des catégories suivent les grandes modifications génétiques qui sont apparues au cours de l'évolution. La hiérarchie entre ces modifications suit leur ordre chronologique d'apparition. Ainsi, la première grande division et la plus ancienne correspond au partage des êtres vivants entre les eucaryotes (organismes possédant une ou plusieurs cellules à noyau), les bactéries (souvent

unicellulaires et sans noyau) et les archées (différentes à ces deux derniers par la structure de leur génome).

Probablement moins complexes que des êtres vivants, les JdS comportent tout de même bien des caractéristiques. Malheureusement, il semble difficile d'en établir la hiérarchie en cherchant leur ordre d'apparition historique. De plus, ces caractéristiques sont la plupart du temps non-exclusives. Le fait qu'un jeu soit « coopératif », n'exclut pas la possibilité qu'il soit aussi un jeu de « gestion de ressources ». Une classification par emboitements successifs semble donc périlleuse dans le cas des JdS. Il nous faudra alors explorer d'autres méthodes de classification.

1.3 Une petite histoire des méthodes de classification modernes

Passons à présent en revue trois méthodes de classification dont nous pourrions nous servir pour structurer les mécaniques et pouvoir ainsi étudier et classer des JdS. Il s'agit des méthodes décimales, des classifications à facettes, et des systèmes modernes de gestion de l'information.

1.3.1 Les classifications décimales

Un autre domaine qui a connu de grands mouvements à travers l'histoire est celui de la classification bibliographique. Dans la deuxième moitié du 19ème siècle, Melvil Dewey a développée celle que l'on connaît comme la classification décimale de Dewey. Révisée plusieurs fois par la suite, elle porte aujourd'hui le nom de classification décimale universelle (CDU). Elle est toujours utilisée dans beaucoup de bibliothèques françaises et du monde entier.

La volonté de Dewey était de trouver une classification pouvant contenir toutes les disciplines de la connaissance. La CDU est divisée en dix classes, chacune découpée en dix divisions, divisées à leur tour en dix sections. Il s'agit encore d'une classification donnant lieu à des subdivisions consécutives, produisant des catégories ordonnées hiérarchiquement. Il y a tout de même une différence importante avec la classification du vivant. Dans celle-ci la structure hiérarchique des catégories dépend et évolue en fonction du répertoire connu d'espèces ayant été décrites par les naturalistes ; la CDU propose une structure décimale à laquelle les ramifications et développements des connaissances doivent s'adapter.

Cet exemple met en évidence deux façons distinctes de bâtir une classification : dans la première il s'agit de classer tous les individus *existants* ; dans la deuxième, tous les individus *possibles*. Dans le cas des JdS, la question se pose aussi. Pouvoir imaginer des catégories de jeu possibles mais n'ayant pas d'exemple concret connu, peut être une source d'inspiration pour le créateur.

1.3.2 Les classifications à facettes

Le développement moderne des connaissances, le besoin de produire des bibliographies spécialisées, ainsi que ses rigidités, ont produit les « crises de croissance de la CDU¹⁶. » Cette production massive d'information met en évidence « l'inefficacité des systèmes traditionnels et la nécessité impérieuse de faire appel à des systèmes multidimensionnels permettant d'accéder à l'information à partir de points de vue très divers¹⁷. »

16 Paule Savan, *Les progrès de la classification à facettes*, <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1962-01-0005-001>. Consulté en juin 2015.

17 *Ibid.*

On doit à R. Ranganathan¹⁸ le développement des classifications à facettes. Celles-ci proposent des solutions aux problèmes rencontrés par la CDU. La grande avancée tient à ce que « l'analyse par facettes permet la décomposition du sujet en divers éléments qui peuvent être développés isolément puis combinés suivant un ordre utile pour aboutir à des sujets composites¹⁹. »

Cela veut dire que cette méthode permet d'intégrer plus facilement des caractéristiques non-exclusives, notamment quand elles n'ont pas entre elles des relations hiérarchiques. Ce type de classification a donné lieu à une des classifications des jeux les plus utilisées par les ludothécaires : le système ESAR. Nous reviendrons plus loin sur cette classification et développerons alors le fonctionnement des facettes.

1.3.3 Systèmes modernes de classification de l'information

La production ou la conversion de l'information à des formats numériques a amené à repenser la façon dont ces informations sont classées. Là où la classification renvoyait à l'organisation logique et le classement à l'organisation matérielle ; là où ces deux organisations pouvaient être contradictoires ; les bases de données numériques tendent à n'en faire qu'une.

Autrement dit, les systèmes informatiques utilisent des méthodes de « rangement » de l'information différentes de celles utilisées pour le classement d'objets réels, tels que des livres. En informatique, il ne s'agit pas de savoir où se trouve une information, mais plutôt quel est le ou souvent *les* chemins qui y mènent. En dernier ressort, il s'agit de comprendre quelle est l'architecture des chemins au bout desquels se trouve l'information.

Bien qu'il existe différentes architectures, les plus répandues fonctionnent toutes par des systèmes de « tags » ou mots-clés. Chaque « information » est ainsi associée ou affiliée à un certain nombre de mots-clés, qui en ouvrent l'accès. Sur le catalogue informatisé d'une bibliothèque, les mots clés sont par exemple le titre (ou les mots qui le composent) et l'auteur. Plus l'on connaît de mots-clés associés à l'information que l'on cherche, et plus il sera facile de la trouver.

Nous étudierons plus loin la plus grande base de données en ligne répertoriant des JdS. Chaque jeu fait l'objet d'une fiche comportant des informations. Cette fiche est en quelque sorte une « unité d'informations », affiliée à plusieurs catégories et donnant chacune lieu à un ou plusieurs mots-clés. La catégorie qui retiendra le plus notre attention est celle des « mécaniques » (« mécaniques de jeu »). Le site définit 51 mécaniques de jeu, chaque jeu est affilié à une ou plusieurs de ces mécaniques. Cette base de données ainsi que d'autres constitueront notre matière de travail privilégiée.

¹⁸ Ranganathan, *Colon classification*, 1933.

¹⁹ Savan, *op. cit.*

Chapitre 2 : Des analyses théoriques en lien avec des classifications de JdS

Nous avons cherché des outils d'analyse nous permettant de mieux comprendre le fonctionnement des JdS. Nous avons porté une attention particulière aux travaux sur les mécaniques de jeux de société. Toutefois, nous avons trouvé judicieux d'élargir notre regard et le porter sur d'autres travaux d'analyse et de classification qui s'intéressent aux JdS sans être portés spécifiquement sur les mécaniques.

Nous allons à présent passer en revue trois travaux portant des regards différents sur le JdS. Un premier article de François-Ronan Dubois proposant trois classifications possibles des jeux de société ; une réflexion autour de la conception de JdS comme outil de communication commerciale, dans le travail de thèse d'Eric Lardinois ; enfin la réflexion théorique de Roger Caillois, donnant elle aussi lieu à une classification.

2.1 La triple proposition de Dubois

Dans son article « L'usage des taxinomies : le cas des jeux de société²⁰ », François-Ronan Dubois s'interroge sur les différentes façons d'établir une classification des jeux de société, il propose trois classifications possibles. Une première proposition s'appuie sur les différents prix qui sont décernés dans l'univers des JdS ; une deuxième utilise des mécaniques de jeu comme critère de classification, ; enfin la troisième s'intéresse à la possibilité d'une classification basée sur les univers de référence des jeux.

2.1.1 Une classification actancielle

Dubois commence son analyse par l'étude de ce qu'il appelle une classification actantielle :

« Si l'on se tourne vers les pratiques classificatoires courantes, les choses sont un peu troublantes. Contrairement au cinéma, les prix et les récompenses ne sont pas assez stratifiés pour indiquer une catégorisation fixe. Des récompenses importantes comme le Spiel des Jahres²¹, l'As d'Or du Festival International des Jeux²² ou les prix Tric Trac²³ du site déjà évoqué ici dans la Cité des Liens se présentent généralement comme des podiums indifférents aux caractéristiques propres des jeux considérés²⁴. »

On assiste néanmoins depuis peu à une catégorisation des jeux de société dans ce type de contexte, et ce, suivant différents critères. Le premier d'entre eux concerne l'âge : il existe

20 François-Ronan Dubois, *L'usage des taxinomies: le cas des jeux de société*, <http://contagions.hypotheses.org/303>, paru sur le net le 12 juillet 2013. Consulté en juin 2015.

21 « Le Spiel des Jahres (*Jeu de l'année* en allemand) est le prix le plus prestigieux pour les jeux de société. Le prix a été créé en 1978, sa renommée dépasse largement l'Allemagne. » (http://fr.wikipedia.org/wiki/Spiel_des_Jahres, consulté en juin 2015)

Il est à remarquer que ce prix a tout de même intégré récemment la distinction entre jeu de l'année (toutes catégories confondues), jeu expert et jeu pour enfant.

22 Organisé tous les ans à Cannes, le Festival International des Jeux est le plus important de France et l'un des plus importants d'Europe. Comme le Spiel des Jahres, l'As d'or s'est diversifié ces dernières années pour faire émerger aujourd'hui 4 prix : jeu de l'année, jeu de l'année enfants, grand prix et prix du jury.

23 Tric Trac est le site français de référence en matière de JdS. Ce prix est bel et bien un prix « toutes catégories confondues ».

24 Dubois, *op. cit.*

globalement des jeux pour les petits, des jeux pour les moyens et des jeux pour les grands ; ou, plus précisément, des jeux pour les petits, des jeux familiaux et des jeux pour les joueurs assidus et expérimentés. Le second critère met en avant les grandes familles de jeux de société : jeux de rôle, de plateau, de figurines, de cartes, etc.

La spécification des prix de JdS semble plus aboutie aux Etats-Unis, où la plupart de ces « familles » ont vu le jour et où elles réunissent également leurs plus grosses communautés de joueurs. Dans son article, Dubois évoque notamment les Origins Award :

« Les Origins Award ([...]...) vont un peu plus loin et distinguent de nombreuses catégories. Mais ces catégories sont variables au fil des années et se présentent, à première vue, comme une intersection de logiques classificatoires des plus hétérogènes.

Observons par exemple le palmarès de l'année 2011, qui distingue les catégories suivantes :

Best Roleplaying Game
Best Roleplaying Supplement or Adventure
Best Board Game
Best Traditional Card Game
Best Family, Party or Children's Game
Best Miniatures Figure or Line
Best Miniatures Rules or Expansion
Best Collectible Card Game Or Expansion
Best Gaming Accessory
Best Game-Related Publication
Best Historical Board Game
Best Historical Miniatures Rules or Expansion
Best Historical Miniatures Figures or Line
Best Play By Mail or Correspondance Game

Il y aurait beaucoup à dire sur cette classification, sur la manière dont elle reflète le marché américain (ou se trouve influencée par des sociétés comme Wizards of the Coast²⁵) et sur le caractère pour le moins désuet de certaines catégories²⁶ ».

La catégorisation de ces Origins Award semble ainsi bien plus détaillée que celle de leurs homologues européens. Notons qu'au-delà des « Board Game », en expansion en Europe comme aux Etats-Unis, les autres prix concernent des marchés de niche. De fait, ces prix suivent moins une logique théorique de classement qu'une logique de marchés ; ces niches identifiées outre-Atlantique étant susceptibles de connaître le sort florissant des « Board Game ».

Dubois propose malgré tout de donner à cette classification une cohérence théorique :

« Je propose d'y voir une classification actancielle, c'est-à-dire une classification fondée sur le type d'actes que le joueur accomplit lorsqu'il interagit avec le jeu de société.

Si l'on dégage les archi-catégories du classement des Origins Awards, on obtient la liste réduite suivante :

Roleplaying Game (RP) — Jeux de rôles (JdR)

Board Game — Jeux de plateau

Traditionnal Card Game — Jeux de cartes traditionnelles

Family, Party or Children's Game — Jeux de société traditionnels

25 Wizards of the Coast est notamment l'éditeur historique du jeu de cartes à collectionner *Magic : the Gathering*

26 Dubois, *op. cit.*

Miniatures — Jeux de figurines

Collecting and Trading Card Games (CCG) — Jeux de cartes à collectionner

Play By E-Mail Game (PBE) — Jeux par courriels

On le voit, cette classification, même réduite, ne propose pas un modèle théorique abstrait, détaché de l'usage des jeux. De fait, la grande majorité des PBE sont aussi des jeux de rôles, de sorte que du point de vue de la constitution d'archi-catégories, PBE et *Roleplaying Game* sont redondantes. Mais les actions impliquées dans un PBE et celles impliquées dans un jeu de rôle sur table sont la plupart du temps différentes [...] De la même façon, à strictement parler, la distinction entre *Board Game* et *Family, Party or Children's Game* relève d'une logique propre à la communauté des joueurs susceptible d'être touchée par tel ou tel jeu. Enfin, les *Miniatures* et les CCG connaissent des intersections l'un avec l'autre et des intersections communes avec les *Board Game*. D'un certain point de vue, le *Board Game* est un temps des *Miniatures* et CCG (jouer une partie), qui comportent en plus des étapes préalables (collecter, constituer un jeu personnel, peindre les figurines)²⁷. »

L'auteur admet donc que cette classification reste tributaire des usages et résiste à une théorisation sans faille, mais celle-ci nous semble tout de même très intéressante pour lire et décortiquer les essais de théorisation que l'on peut trouver sur internet.

Par ailleurs, là où les catégories définies par les prix et les marchés ne nous disent rien des interactions qu'il peut y avoir entre elles, Dubois nous montre comment on peut appréhender, par exemple, les jeux de figurines ou de carte à collectionner comme faisant partie du vaste ensemble des *Board Game*, avec des traits qui leur sont propres (collection, peinture).

L'auteur conclut enfin que le mérite de cette classification actancielle est « de pouvoir rendre compte des différentes étapes du jeu tel qu'il se pratique, c'est-à-dire une fois développé lors de sa réception par les joueurs²⁸. »

2.1.2 Une classification mécanique

« Une classification tangente à la classification actancielle, qui serait fondée sur une analyse abstraite, en dehors des temps de jeu, serait la classification mécanique. J'appelle classification mécanique un ordre qui reposerait sur l'analyse des systèmes de jeux, ce que l'on appelle, précisément, les mécaniques²⁹. »

L'auteur envisage ici une analyse abstraite, dépassant les seuls usages et la production conceptuelle des passionnés. Les mécaniques de jeu, en tant qu'élément constitutif intrinsèque des JdS, pourraient fournir une matière de classification indépendante des usagers.

« *Aeries Guard*³⁰, un site consacré au jeu *Minecraft*, propose un classement des mécaniques :

Adresse ; Blocage ; Bluff ; Capture ; Chauffeur-livreur ; Combinaison ; Conquête ; Construction ; Coopératif ; Déduction ; Draft ; Enchères ; Langage ; Levées³¹ ;

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid.*

²⁹ *Ibid.*

³⁰ <http://minecraft.aeriesguard.com/Categorisation/Mecanique-de-Jeu-de-Societe>. Consulté en juin 2015.

³¹ Pour des raisons que l'on méconnaît, l'auteur a coupé la liste des mécaniques à la moitié. Voici les mécaniques manquantes pour compléter une liste de 27 : majorité, mémoire, mime/imitation/chant, négociation, objectif secret, parcours/course, placement/pose d'ouvriers, programmation, question/quizz, simulation, simultané, tirage et un pion

J'ai proposé ici le site *Aeries Guard*, parce que ses définitions sont à la fois succinctes et claires, mais cette organisation ne lui est pas propre. En fait, le classement mécanique est de loin le plus stable des classements. Pour bien le comprendre, il importe cependant de considérer qu'aucune des catégories n'est exclusive des autres et nombre de jeux contemporains font intervenir plusieurs systèmes dans la gestion de la partie³². »

Aeries Guard est effectivement l'un des rares sites à définir les mécaniques des JdS auxquelles il se réfère, ce qui est d'autant plus surprenant de la part d'un site spécialisé dans un jeu vidéo (*minecraft* en l'occurrence). Si ce que l'auteur entend par « le plus stable des classements » ne nous paraît pas très explicite dans son raisonnement, son appréhension de la non-exclusivité des catégories nous intéresse particulièrement.

Effectivement, la plupart des mécaniques de ne sont pas exclusives. En règle générale elle peuvent toutes être combinées. A l'image des ingrédients d'une recette de cuisine, et même si, a priori, certaines combinaisons sont plus heureuses que d'autres, aucune association n'est interdite. Nous pouvons tout de même signaler une exception parmi d'autres : on dit par exemple d'un jeu qu'il est « coopératif », ce qui exclut qu'il soit compétitif.

On peut d'ailleurs remarquer que « compétitif » ne figure dans aucun catalogue de mécaniques, car on assume que tout JdS est par défaut compétitif. On voit bien ici qu'il s'agit d'une construction historique. L'émergence très récente des jeux coopératifs nous fait prendre conscience de ce fait, mais il n'y a pas de raison de supposer que les JdS ont une nature « intrinsèquement compétitive ». Pour en revenir aux analyses de Dubois :

« La classification mécanique se distingue donc de la classification actancielle par son a-temporalité effective : elle conçoit le jeu non pas du point de vue de la partie, mais du point de vue de son système.

On peut bien entendu affiner ces classifications mécaniques et distinguer, par exemple, dans les jeux de rôles, les différents systèmes de jeux³³. »

Ici, l'auteur laisse entendre que la classification mécanique de *Aeries Guard* n'est pas complètement exhaustive. Nous le verrons plus loin, d'autres sources proposent d'autres listes de mécaniques qui sont, dans l'ensemble complémentaires, mais pas toujours.

2.1.3 Une classification par univers

« Pour finir, je voudrais illustrer, parmi d'autres, une approche radicalement différente des deux premières. Classifications actancielle et mécanique se concentraient de fait sur ce que le jeu avait, si je puis dire, de propre : sa capacité à générer des parties, c'est-à-dire des interactions régulées avec des êtres pensants. Mais l'on peut très bien adopter une approche beaucoup plus thématique et considérer les jeux du point de vue de l'univers dans lequel ils se déroulent, la manière dont ils le représentent, par des textes et des images, les personnages qu'ils mettent en scène, les histoires qu'ils racontent³⁴. »

Effectivement, les deux premières classifications décrivent le type d'interaction que les joueurs vont avoir avec le jeu. Autrement dit, si deux jeux sont identiques dans leurs mécaniques

pour tous.

32 Dubois, *op. cit.*

33 *Ibid.*

34 *Ibid.*

mais différents dans leur univers, ils donneront tout de même lieu à des interactions très semblables entre les joueurs et le jeu.

L'auteur trace ensuite les frontières de son ensemble de classification : d'un côté, des jeux abstraits, sans affiliation à un univers de référence, et de l'autre, des jeux éminemment narratifs, comme les jeux de rôle. Dubois affirme en même temps que le gros de la production contemporaine se situe entre ces deux extrêmes, pour conclure :

« De ce point de vue [une classification par univers], les jeux peuvent être traités sensiblement avec les mêmes approches que les séries télévisées, les films ou les œuvres littéraires, dans une analyse de leur contenu fictionnel et éventuellement narratif — donc répondre à des classifications traditionnelles (merveilleux, fantastique, science-fiction, réalisme, historique — par exemple). C'est d'ailleurs l'une des pratiques les plus courantes des *game studies*³⁵ ».

Les catégories d'une classification par univers sont donc à chercher en dehors du JdS. Ces univers de référence sont bel et bien trans-médiatiques. Une telle classification ne nous rapproche donc pas des spécificités des JdS. Elle nous permet en revanche de les associer plus facilement à des objets culturels de nature différente.

Fort différentes entre elles, ces trois classifications présentent donc chacune des avantages et des inconvénients. Inutile, d'après l'auteur, de tenter d'en choisir une qui serait plus complète ou performante que les autres :

« On voit bien qu'aucune de ces classifications ne saurait se présenter comme une description essentielle et définitive du jeu. Plus profondément, aucun des critères qui gouvernent à ces classifications n'est en mesure de jouer le rôle de principe méthodique, susceptible d'aboutir à un âge plus scientifique ou plus formaliste de la description théorique des jeux. Les critères de classification sont toujours inféodés à l'usage de la classification dans une réflexion plus générale, de sorte qu'aucune entreprise classificatoire ne saurait se justifier *a priori* sans une réflexion sur ses propres fins³⁶. »

La pertinence d'une classification par rapport à une autre, serait à déterminer en fonction des objectifs de chacune. Il faudrait alors définir ceux-ci avec précision pour trouver et bâtir une classification qui corresponde à nos besoins. Dans notre cas, nous cherchons une classification qui permette de rendre compte du fonctionnement des JdS en tant que systèmes.

Au premier regard, notre attention est plutôt portée sur la classification mécanique, qui est sûrement plus à même de répondre à notre objectif. Les deux autres ne sont toutefois pas à négliger complètement. Une classification actantielle permet de constituer des « familles » de jeux ayant des caractéristiques et des fonctionnements particuliers. Avoir une vue d'ensemble des différentes « architectures type » de chacune de ces familles peut s'avérer très utile pour le concepteur de jeux. Une classification par univers pourrait être mise en rapport avec les autres, de façon à traduire l'éventuelle relation entre des univers et des systèmes de jeu particuliers. Autrement dit, il s'agirait de répondre à la question : est-ce que chaque univers de jeu est animé par des fonctionnements ou des mécaniques particuliers, ou bien tout univers peut être incarné par n'importe quel système de jeu ?

Traiter ces questions nous éloignerait trop de notre sujet. Il est toutefois à remarquer que nous touchons ici du doigt à un point essentiel de la conception des JdS : à savoir si l'on prend comme point de départ un thème ou un système de jeu.

35 *Ibid.*

36 *Ibid.*

Dans le premier cas il s'agira de trouver les mécaniques qui sont le plus à même de traduire le thème par un système de jeu ; dans le deuxième au contraire, il en va de trouver un thème en accord avec le système de mécaniques choisies. Même si dans les faits la conception d'un jeu est un tout petit peu moins dualiste et simple que cela, ces deux façons de procéder induisent deux réponses opposées à la question que nous avons posée dans le paragraphe précédent.

2.2 Lardinois et la conception de jeux comme outils commerciaux

Au cours de son travail de thèse³⁷, Eric Lardinois explore les conditions de possibilité du jeu de société comme outil de communication commerciale. Nous aimerions nous attarder sur quelques points de sa recherche, qui ont été pour nous une source d'inspiration. Contrairement à la plupart des théoriciens qui s'intéressent à *tous* les jeux, l'auteur porte son regard spécifiquement sur les JdS³⁸.

Partant d'une expérience personnelle de création de jeu comme outil de communication, Lardinois cherche dans sa thèse à formaliser les avantages et les inconvénients que ce type de média peut avoir. Pour ce faire, il est amené, entre autres, à porter son regard sur des sujets qui vont dans le sens de notre réflexion. A savoir :

- Consulter des créateurs pour comprendre leurs méthodes ;
- Passer en revue différentes classifications des JdS qui ont pu être faites par des théoriciens de branches très diverses et ce, afin de produire une définition opératoire du jeu ;
- Produire un outil d'analyse afin de porter un regard sur des jeux existants : l'indice de ludicité ;
- Créer des JdS à des fins de communication commerciale dans le but de mettre en pratique tous ces acquis.

2.2.1 Les créateurs et leurs méthodes

Si la démarche de Lardinois nous intéresse particulièrement, c'est qu'il est amené à se questionner sur la conception des JdS. Ces questions rejoignent sensiblement les nôtres :

« Notre première démarche a été de nous diriger vers les concepteurs de jeux de société. Diverses rencontres avec des concepteurs indépendants nous ont menées directement vers les fabricants de jeux. En effet, les concepteurs rencontrés n'exerçaient pas cette activité à titre professionnel, et ne voyaient pas la nécessité d'une méthode particulière de travail. Leur seul objectif véritable est de créer un jeu. Quant à notre approche auprès des fabricants, leurs réponses dissimulaient leur savoir-faire, comme si ce dernier était un véritable secret de fabrique. Aucune littérature n'est disponible sur la conception des jeux de société. Les seules méthodologies de conception de jeux que nous ayons trouvées concernent les jeux de formation³⁹. »

Nous l'avons déjà signalé lors de notre introduction : il semble y avoir un vide théorique sur la conception de jeux de société. Ce constat, décevant et stimulant à la fois, nous force à aller dans une alternative : soit élargir le regard pour aller voir du côté des théoriciens du jeu vidéo, où l'on

37 Eric Lardinois, *Le jeu : outil de communication commerciale : conception de produits et formation des clients*, 2000.

38 *Ibid.*, page 175 : « Comme nous l'avons mentionné plus haut nos recherches se sont concentrées sur un seul type de jeu : les jeux dits de sociétés et particulièrement les jeux de plateau que l'on retrouve généralement en magasin dans des boîtes. »

39 *Ibid.*, page 119

trouve un nombre conséquent d'ouvrages autour de la conception⁴⁰ ; soit produire nous même nos propres outils d'analyse et de conception de JdS. Nous avons préféré cette deuxième option. Après avoir passé en revue quelques ouvrages autour des jeux utilisés dans des contextes de formation professionnelle, Lardinois conclut d'aller chercher des ressources théoriques ailleurs.

2.2.2 Différentes classifications des JdS

Au cours de sa recherche, l'auteur dédie un long chapitre à regarder de près la production de théoriciens de divers horizons (notamment de la psychanalyse) en matière de classification de jeux :

« L'étude typologique des jeux permet d'effectuer une classification de ceux-ci en tenant compte des différents paramètres d'un ensemble de données. Ceci permet de déterminer parmi ces critères ceux qui serviront à rassembler les mêmes données et ceux qui serviront à les distinguer. C'est pourquoi nous y apporterons une attention vigilante, dans l'espoir de rencontrer des aspects particuliers de l'univers des jeux qui pourraient nous aider à construire notre notion de jeu⁴¹. »

L'angle d'attaque est sensiblement différent du notre. Il s'agit pour l'auteur de trouver une définition opératoire du jeu. Cette étude typologique nous est toutefois précieuse. Les différentes classifications produisent des typologies différentes, certaines d'entre elles traduisant le fonctionnement interne des jeux concernés. Lardinois continue :

« Les critères de classification des jeux généralement rencontrés dans la littérature sont très différents suivant les auteurs et leur préoccupations. Le résultat n'est pas toujours optimal, car, dans la pratique, un même jeu peut se retrouver dans toutes les catégories à la fois ou dans plusieurs d'entre elles. L'enjeu d'une classification est de répondre à deux préoccupations. La première consiste à effectuer un inventaire raisonné des objets et la seconde permet de faciliter l'appréhension d'un ensemble (dans son unité et dans sa diversité) grâce à l'organisation et à la description de ses objets en sous-ensembles cohérents. Nous pouvons voir dans ce genre de travail la nécessité de tirer, parmi les caractères dominants des objets, l'ensemble des variables les plus pertinentes mais aussi disposant d'un pouvoir explicatif plus exhaustif. Comme le souligne Mikulu (1998), qui s'appuie sur les réflexions de Garon (1985), toute bonne classification s'organise à partir des lois générales et est soutenue par un principe unificateur permettant de distribuer méthodiquement des contenus spécifiques en catégories claires et homogènes, précises, suffisamment exhaustives et mutuellement exclusives. Chaque élément à classer peut ainsi trouver une place sans ambiguïté⁴². »

On retrouve ici cette tension inhérente à tout exercice de classification : d'un côté un souci de produire des « catégories claires et homogènes... et mutuellement exclusives » ; d'un autre, « dans la pratique, un même jeu peut se retrouver dans toutes les catégories à la fois ou dans plusieurs d'entre elles ». Nous voilà à nouveau confrontés à cette contradiction quasi-inhérente à toute classification : l'idée théorique des infatigables esprits humains, d'une classification parfaite où tous les éléments trouveraient une place (et une seule), inéquivoque ; se heurtant à un monde d'objets complexes, qui résistent immanquablement à tous les efforts de classification.

40 Souvent en anglais toutefois, nous pouvons citer deux des ouvrages le plus connus et reconnus en la matière : Jesse Schell, « L'art du game design : 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux », 2010.

Raph Kostet, « A Theory of Fun for Game Design », 2012.

41 Lardinois, *op. cit.*, page 149.

42 *Ibid.*, page 149.

Lardinois poursuit avec la classification des jeux de formation. Il se sert pour cela des travaux de Pierre Corbeil, qui fait un inventaire « des grandes classifications américaines des jeux dits éducatifs, avant d'exposer la sienne. » Que voici :

« Les dimensions des jeux et des activités de simulation de Corbeil (1989, p. 20)⁴³ »

Paramètres	Graduation des paramètres
les règles	spontané structuré
la réalité	métaphorique réaliste
la représentation	sémiotique graphique
l'accent sur	processus contenu
l'intention	autotélique programmé

Nous retrouvons ici le procédé qui consiste à produire des catégories qui se font face, et dont la classification d'objets passe par l'attribution d'une place *entre* ces deux pôles symétriques et opposés. Par ailleurs, sur ce tableau de Corbeil, les jeux sont toujours affiliés à *toutes* les catégories. Nous n'avons alors pas des « boîtes » ou des « tiroirs » entre lesquels il faudrait choisir pour ranger les objets de classification, mais un système « d'étiquettes » (ou facettes), chaque jeu recevant une appréciation particulière pour chacune des étiquettes. Il ne s'agit pas de produire des catégories étanches et exclusives, mais des caractéristiques communes à tous les objets de la classification, donnant lieu à chaque fois à une pondération particulière, entre deux extrêmes.

2.2.3 Un outil d'analyse : l'indice de ludicité

Au cours de sa recherche, Lardinois ressent le besoin de produire lui-même des jeux de société. Il se dote alors d'outils d'analyse pour tester l'efficacité de ces jeux en tant que médias de communication commerciale. Il produit notamment des questionnaires pour étudier le niveau et le type de réception de la part des joueurs ayant testé les jeux produits. Enfin, l'auteur conçoit un outil d'analyse plus large, qui se veut souple et adaptable à différents usages en lien avec la création :

« Notre souhait était d'avoir un nouvel outil d'analyse qui nous permettrait d'analyser des jeux (et par la même occasion nos jeux) et nous donnerait la possibilité d'une éventuelle comparaison et confrontation entre les jeux en rapport avec notre définition opératoire du jeu. [...] Notre ambition est d'obtenir un outil utilisable, non pas par le joueur, mais par l'analyste et le concepteur de jeu⁴⁴. »

Lardinois prétend avoir bâti un outil d'analyse de JdS, alliant les vertus d'une recherche théorique poussée et d'un besoin d'application à des objets concrets que sont les JdS. L'indice de ludicité (tel est le nom de l'outil produit), est composé de cinq indicateurs qui suivent les cinq critères de la définition du jeu de Gilles Brougère⁴⁵. Voici comme Lardinois le décrit :

« La construction et le choix des indicateurs composant notre indice de ludicité dépendent des objectifs de notre recherche et de nos trois champs d'investigation. C'est pourquoi l'indice de ludicité que nous avons développé sera, par la force des choses, contextualisé. D'autres préoccupations et objectifs l'auraient contextualisé d'une autre façon. Le principe de notre démarche peut être suivi par d'autres personnes désireuses d'obtenir un outil d'analyse des jeux.

43 *Ibid.*, page 158.

44 *Ibid.*, page 276-277.

45 Brougère, *Jeu et éducation*, éd. L'Harmattan, 1995.

Contextualisé en fonction de besoins spécifiques, il pourrait servir, par exemple, pour analyser les jeux les plus vendus et les plus appréciés par les joueurs. L'analyste pourrait, dans ce cas, mettre en évidence les points communs ou les particularités des jeux étudiés. Une autre application serait de s'en servir comme guide de classement des jeux dans les ludothèques. Pour chaque besoin, on pourrait construire ou développer un indice de ludicité contextualisé⁴⁶. »

Cet outil serait donc à destination des concepteurs et maniable à volonté en fonction des objectifs que chacun se serait donnés. Nous étudierons par la suite le moyen, justement, de l'adapter aux nôtres. Mais voyons à présent à quoi ressemble concrètement l'indice de ludicité de Lardinois :

46 Lardinois, *op. cit.*, page 278.

Dimension du second degré

-  +

Matériel non adapté



Matériel adapté

Durée courte



Durée longue

Les règles

-  +

Courtes



Longues

Faciles



Difficiles

Ouvertes



Fermées

Espace de décisions

-  +

Peu



Beaucoup

Identiques



Différentes

Frivolité : expériences

-  +

Peu



Beaucoup

Pauvres



Riches

Simple



Complexes

Dimension d'incertitude

-  +

Fin connue



Fin inconnue

Type de fin connue



Type de fin inconnue

Déroulement connu



Déroulement inconnu

« Cette grille d'analyse peut servir d'outil à plusieurs niveaux. Elle peut, en effet, servir pour analyser les jeux existants et comme guide pour les jeux en cours de conception. Cette visualisation permet, automatiquement, de comparer rapidement des jeux entre-eux⁴⁷. »

Il s'agit alors aussi bien d'un outil d'analyse que d'un outil de création. Gardant ou changeant une partie ou tous les « indices », cet outil est sensé permettre d'analyser des JdS ainsi que de les comparer très facilement. Par ailleurs il serait possible, dans une optique de création, de « paramétrer » la grille en fonction d'un type de jeu voulu, puis de l'utiliser comme une contrainte de création. Dans ce cas, l'outil sert à structurer et rationaliser le processus de création.

Nous avons essayé de nous servir de cette grille pour analyser des jeux existants, en gardant les indices tels quels. Nous avons trouvé la tâche périlleuse car certains des indices en question donnent lieu à des jugements assez subjectifs et pouvant changer d'un joueur à l'autre. Par ailleurs, ces indices découlent de la caractérisation du jeu faite par Brougère⁴⁸. Le problème est que cette caractérisation s'applique à tous les jeux, au-delà des JdS. Il nous semble que certains des indices ont moins de sens à l'heure d'analyser les JdS. C'est le cas notamment de « frivolité : expériences », car il nous semble qu'en règle générale cet indice est le même pour n'importe quel JdS, perdant ainsi sa pertinence et son pouvoir d'analyse.

Par ailleurs, nous avons essayé de changer les indices, les remplaçant par d'autres plus à même de décrire le fonctionnement des JdS. La tâche a été complexe, nous nous sommes efforcés de trouver des concepts opposés. Nous exposerons cette tentative un peu plus loin.

Enfin, nous avons le sentiment que l'indice de ludicité peut être un outil efficace. Nous avons essayé avec un succès mitigé de le réinvestir dans notre travail. Nous sommes persuadés qu'avec plus de temps et de persévérance, nous aurions pu en tirer un meilleur profit.

⁴⁷ *Ibid.*, page 281.

⁴⁸ Brougère, *op. cit.*

2.3 La classification de Roger Caillois

Bien avant Dubois et Lardinois, Roger Caillois avait bâti sa propre classification des jeux. Dans son célèbre ouvrage *Les jeux et les hommes*⁴⁹, l'auteur s'essaie à produire des critères pour classer convenablement tout type de jeu :

« La multitude et la variété infinies des jeux font d'abord désespérer de découvrir un principe de classement qui permette de les répartir tous entre un petit nombre de catégories bien définies. En outre, ils présentent tant d'aspects différents que de multiples points de vue sont possibles. Le vocabulaire courant montre assez à quel point l'esprit demeure hésitant et incertain : en fait, il emploie plusieurs classifications concurrentes. Opposer les jeux de cartes aux jeux d'adresse n'a pas de sens, ni opposer les jeux de société aux jeux de stade. Dans un cas, en effet, on choisit comme critère de répartition l'instrument du jeu ; dans un autre, la qualité principale qu'il exige ; dans une troisième, le nombre de joueurs et l'atmosphère de la partie ; dans le dernier enfin, le lieu où l'épreuve est disputée. En outre, ce qui complique tout, on peut jouer à un même jeu seul ou à plusieurs. Un jeu déterminé peut mobiliser plusieurs qualités à la fois ou n'en nécessiter aucune⁵⁰. »

On retrouve encore une fois cet aveu d'impuissance face à la possibilité d'une classification définitive des jeux. Il semble que l'on doive choisir des critères de classification plus ou moins arbitraires (ou du moins en lien avec des objectifs que l'on s'est donné), ou bien se résigner à des catégories non-exclusives.

2.3.1 Les premières quatre catégories de la classification

Caillois commence sa classification en bâtissant deux catégories opposées : « Il paraît ainsi justifié d'opposer les jeux de hasard et les jeux de compétition⁵¹. »

On pourrait rétorquer que même si certains jeux sont clairement affiliés à une de ces deux catégories, beaucoup possèdent ces deux traits. Plus loin, l'auteur explicite l'opposition entre ces deux catégories :

« L'*Agôn* et l'*Alea* traduisent des attitudes opposées et en quelque sorte symétriques, mais ils obéissent tous deux à une même loi : la création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes⁵². »

Sans produire deux catégories distinctes qui viendraient à se juxtaposer, Caillois trouve le moyen de bâtir deux concepts symétriques et opposés. À la manière de l'indice de ludicité de Lardinois, nous pouvons alors dessiner entre ces deux concepts une ligne théorique, à travers laquelle « accrocher » sans ambiguïté chaque jeu, et ce en fonction de la place plus ou moins grande qu'il laisse au hasard. Reste tout de même à préciser cette notion de *alea*. Si nous prenons comme exemple le *poker*, le hasard semble être omniprésent, et pourtant ce sont très souvent les meilleurs qui gagnent. Le hasard est dépendant de l'échelle de temps dans laquelle nous nous plaçons. Au sujet du loto, tout le monde s'accorde pour dire qu'il s'agit d'un jeu complètement déterminé par le

49 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, ed. Gallimard, 1958.

50 *Ibid.*, page 45.

51 *Ibid.*, page 47.

52 *Ibid.*, page 60.

hasard. Le biologiste Richard Dawkins, nous rappelle que cela dépend de l'endroit où l'on se place⁵³. Caillois construit ensuite deux autres catégories : « *Mimicry* » et « *Ilinx* ».

Nous aurions pu espérer que l'auteur produise avec les deux autres, un carré théorique à l'intérieur duquel chaque jeu trouverait sans effort et sans conteste sa place. Malheureusement la symétrie et l'opposition ne caractérisent pas ces deux dernières catégories. Il en ressort que chacun des six couples possibles entre ces quatre catégories, entretiennent tantôt des rapports d'exclusion, tantôt d'opposition, tantôt de complémentarité :

« Activité, imagination, interprétation, la *mimicry* ne saurait guère avoir de rapport avec l'*alea*, qui impose au joueur l'immobilité, le frisson et l'immobilité de l'attente, mais il n'est pas exclu qu'elle se compose avec l'*agon*⁵⁴. »

2.3.2 Deux autres catégories, transversales aux premières

De plus, l'auteur intègre à ce découpage en quatre catégories, une autre distinction antagoniste, qui est transversale à la première :

« Pourtant, ces désignations ne recouvrent pas encore en entier l'univers du jeu. Elles le distribuent en quadrants que gouverne chacun un principe original. Elles délimitent des secteurs qui rassemblent des jeux de même espèce. Mais à l'intérieur de ces secteurs, les différents jeux s'étagent dans le même ordre, selon une progression comparable. Aussi peut-on en même temps les ranger entre deux pôles antagonistes. »⁵⁵

Nous pouvons remarquer que ces deux pôles antagonistes sont en lien étroit avec deux des six critères qu'établit l'auteur pour définir le jeu, à savoir qu'il doit s'agir d'une activité réglée (*ludus*) et fictive (*paidia*). Ce dernier rapprochement est moins certain que le premier. Dans tous les cas un jeu qui pencherait franchement du côté de *paidia*, doit tout de même respecter un certain nombre de règles pour rentrer dans la définition de jeu de Caillois⁵⁶.

Après ce passage par les critères de classification de Caillois, nous retenons quelques éléments qui nous seront utiles par la suite :

→ D'un point de vue théorique, il n'y a pas de critère premier qui prévaudrait sur les autres et permettrait de classer les jeux. Il s'agit donc de choisir des critères en fonction d'objectifs préalablement définis.

→ Caillois produit une classification éminemment théorique et en lien avec une définition

53 Dans son célèbre ouvrage *Le gène égoïste*, Paris, ed. Odile Jacob, 2003, l'auteur tente d'expliquer l'apparition de la vie sur Terre :

« A un certain moment, il se forma par accident une molécule particulièrement remarquable. Nous l'appellerons le *réplicateur*. Ce n'était pas forcément la grande ou la plus complexe des molécules des environs, mais elle avait l'extraordinaire propriété de pouvoir créer des copies d'elle-même. Cela peut paraître invraisemblable ; c'est pourtant ce qui arriva. C'était hautement improbable. Beaucoup de choses improbables peuvent sembler pratiquement impossibles dans la vie d'un homme. C'est ainsi que vous ne gagnerez sans doute jamais la cagnotte du loto. Mais dans notre estimation humaine de ce qui est probable et de ce qui ne l'est pas, nous ne sommes pas habitués à compter en centaines de millions d'années. En jouant chaque semaine au loto pendant cent millions d'années, vous auriez de grandes chances de gagner le grand lot. » (page 35)

54 Caillois, *op. cit.*, page 65.

55 *Ibid.*, page 47.

56 Dans la lignée de Caillois et passant par Jacques Henriot, nous retrouvons dans la définition du jeu de Gilles Brougère, la règle comme un des cinq critères définissant tout jeu. Comme l'expose ce dernier, la règle n'est pas forcément écrite, elle peut être simplement le fruit d'une négociation spontanée d'enfants dans une cour d'école.

du jeu. Il se situe alors loin de l'exercice pratique de la création.

→ La production de catégories telles que Agôn et Alea, symétriques et opposées, préfigurent un outil théorique où les jeux ne sont pas strictement affiliés à une catégorie, mais où chacun trouve une place quelque part entre deux extrêmes. Ces derniers ne constituent pas à proprement parler une catégorie, mais plutôt un outil permettant d'indiquer un penchant, une tendance.

Chapitre 3 : Des classifications liées à la pratique

Nous avons passé en revue certains travaux de théoriciens s'intéressant aux classifications des JdS et à d'autres outils d'analyse permettant de mieux saisir ce qui différencie et fait la spécificité de chaque JdS. Nous cherchions des éléments théoriques nous permettant de porter un regard sur l'architecture interne des JdS, indépendamment de l'usage fait par d'éventuels joueurs.

La création en tant qu'activité, se situe probablement à la frontière entre théorie et pratique. Les grands artistes ont souvent été des fervents praticiens, ainsi que des grands connaisseurs dans leur domaine. Ainsi, nous pensions pouvoir tirer davantage profit de l'étude des analyses théoriques que nous avons étudiées. Il nous faut tout de même signaler que même s'ils ne transparaissent pas « explicitement » dans la suite de notre travail, ces travaux ont tout de même alimenté notre réflexion et stimulé l'avancée de cet essai.

Nous allons à présent nous rapprocher des terrains plus pratiques, tout en restant dans la théorie. Viennent à continuation une série de classifications donnant lieu à des classements. Ce sont là des travaux faits par ou pour des ludothèques. Il s'agit d'analyses permettant à la fois d'alimenter notre réflexion autour des JdS, et de ranger lesdits jeux sur des étagères.

3.1 Le système ESAR

Dès lors que l'on s'intéresse à la classification des jeux, on est obligé de s'attarder quelque peu sur le système ESAR. Il n'existe pas à notre connaissance d'autres travaux aussi conséquents, alliant à la fois une analyse théorique rigoureuse et une volonté d'être un outil de classement concret et opérationnel. Dans le livre⁵⁷ qui lui est dédié, Denise Garon présente ainsi le système ESAR :

« Le système ESAR se présente comme une structure classificatoire organisée hiérarchiquement en facettes et composée de descripteurs psychologiques permettant l'indexation, la classification et le classement d'une collection de jeux et jouets. Avec les années, le système ESAR a intégré toute une méthodologie organisationnelle pour faciliter la gestion quotidienne d'une telle collection⁵⁸. »

3.1.1 Psychologie et sciences documentaires : l'alchimie entre théorie et pratique

Ce qui fait donc sa spécificité, c'est d'être à la fois un système de classement et un système de classification. En effet, il s'agit ici de réunir dans un même outil, les objectifs des ludothécaires et ceux des psychologues du développement de l'enfant. Pour les premiers, l'un des principaux soucis du quotidien, est d'avoir un système de classement leur permettant de ranger de façon efficace des jeux, ainsi que d'avoir un fond compréhensible et accessible aux usagers. Pour les seconds, il s'agit d'avoir des outils d'analyse théorique leur permettant de classer les jeux en fonction des liens qu'ils peuvent entretenir avec le développement psychique de l'enfant.

Le pari peut paraître ambitieux, en tout cas la structure même du système ESAR est bâtie pour répondre à ces deux types d'objectifs. Voilà comment Gilles Brougère, qui s'est chargé de préfacier le livre que nous étudions, présente le système :

57 Denise Garon, *Le Système ESAR: guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, avec la collaboration de Rolande Fillion et Robert Chiasson . – Montréal : Éd. ASTED; Paris : Éd. du Cercle de la librairie, 2002.

58 *Ibid.*, page 15.

« Son innovation réside dans le fait de rapprocher des domaines qui ne l'avaient jamais été auparavant – les sciences documentaires et la psychologie – pour analyser le jouet. Cette intuition s'est avérée être productive. Cela a ouvert des perspectives nouvelles et apporté une grande rigueur à la démarche. On comprend l'intérêt du choix de Piaget, d'une conception universaliste, hiérarchisée, organisée en étapes. Le rendement est alors maximum. La référence théorique utilisée est adéquate à l'objectif⁵⁹. »

L'expertise psychologique pour fournir la matière, celle des sciences documentaires pour apporter une rigueur théorique à la mise en forme, voilà ce qui explique peut-être le succès que connaît ESAR auprès des professionnels du jeu. Concernant le « choix de Piaget », on ne peut pas savoir s'il s'agit d'une conviction profonde de Denise Garon ou si le cadre théorique proposé par Piaget préfigure une forme théorique compatible avec l'exercice de classification.

3.1.2 Le choix d'une classification à facettes

Comme nous l'avons vu, une des grandes difficultés de toute classification de jeux (ou toute autre d'ailleurs), c'est de trouver des catégories qui se juxtaposent, sans laisser place à des intersections qui, à l'heure de ranger des jeux sur des étagères, poseraient quelques problèmes. L'application d'une classification à facettes, comme celle développée par S. Ranganathan, donne une certaine souplesse à l'ensemble et permet de régler ces difficultés. Voyons comment cela se présente :

« Associer chaque objet au type de jeu auquel il peut être logiquement relié oblige à beaucoup de rigueur. L'arrangement des concepts psychologiques prend la forme d'un tableau de synthèse à plusieurs volets. Ce tableau respecte le schéma de classification à facettes de S. Ranganathan qui donne la possibilité de présenter simultanément plusieurs aspects d'une même réalité. Chacun des aspects du développement constitue donc une facette particulière permettant d'observer le jeu sous plusieurs angles spécifiques et différents ...)

ESAR est donc constitué d'une suite de descripteurs psychologiques, répartis dans chacune des facettes. Ces descripteurs correspondent à divers concepts connus mais distribués de façon inédite dans le contexte de la classification. Les descripteurs sont regroupés sous des catégories générales, appelées descripteurs principaux, et couvrant l'ensemble des étapes du développement, de la petite enfance à l'âge adulte⁶⁰. »

Comme l'expliquent par ailleurs les auteurs, la première facette sert à classer les jeux afin de les ranger, alors que toutes les autres servent en tant qu'outil d'analyse théorique des jeux et des jouets. ESAR se veut donc à la fois souple et polyfonctionnel et répondant bien à deux catégories d'objectifs, ceux des psychologues de l'enfance et ceux des ludothécaires. Il faut toutefois préciser que ces derniers sont sensés aussi pouvoir utiliser ESAR pour ses vertus d'analyse psychologique, et pouvoir proposer à des enfants des jeux plus adaptés à leur niveau de développement psychique.

Chaque facette est un angle d'attaque, un point de vue. L'idée est que l'on questionne un jeu à travers chaque facette, et pour chacune, une seule réponse est possible. Chaque jeu peut donc être affilié à plusieurs caractéristiques (ou descripteurs), mais une seule à l'intérieur de chaque facette. C'est à cette échelle qu'est réalisée l'exclusivité :

« Deux grands principes sous-tendent son organisation : un principe d'ordre et un principe d'unité. Le principe d'ordre détermine la recherche de la prédominance d'une catégorie sur une

⁵⁹ *Ibid.*, page 12.

⁶⁰ *Op cit.*, page 23.

autre. Chaque catégorie doit être définie d'une façon claire et précise afin d'assigner une seule catégorie possible pour chaque élément à classer. Il permet de dégager de façon réaliste et objective ce qui prédomine dans chaque catégorie. Le principe d'unité consiste à déterminer le sens précis de chaque descripteur à l'aide d'un ensemble de définitions communes afin de préciser les différentes utilisations probables des objets et des accessoires de jeu. Ces principes permettent de trancher les dilemmes dans le cas où la désignation d'un objet pourrait le destiner à plus d'une catégorie⁶¹. »

Cela paraît simple, lorsqu'un jeu peut être assigné à plusieurs catégories, il suffit d'identifier à laquelle des deux il est le plus franchement affilié. Il s'agit donc de trouver ce qui fait son trait distinctif principal. Dans la pratique, cela s'avère un peu plus compliqué :

« Ainsi, pour jouer au domino, il faut faire de l'assemblage des pièces entre elles. Toutefois, dans ce jeu, l'élément prédominant consiste surtout à respecter un certain nombre de règles en lien avec des partenaires de jeu afin de déterminer qui sera le gagnant de la partie. L'assemblage n'est donc, dans ce cas, qu'un élément de soutien, alors que dans le jeu de pure construction, par exemple le jeu de Lego, il devient l'élément prédominant. Dans un même sens, dans un jeu moteur, l'exercice est prédominant, mais il devient l'élément de soutien dans le jeu sportif puisque la règle prédomine à son tour et donne tout son sens à une telle activité⁶². »

Au-delà du fait que l'auteur nous donne ces exemples sans nous expliquer les raisons de la prédominance d'un aspect sur l'autre, et en dépit du fait que nous n'ayons aucune expertise en psychologie, nous nous autorisons tout de même deux remarques :

→ Confiner la valeur du domino au fait qu'il s'agit essentiellement d'un jeu de règles nous paraît une manière d'en réduire le potentiel. Cela induira le ludothécaire consciencieux à en interdire l'accès à tout enfant n'ayant pas l'âge et le développement psychique « requis ». Alors qu'un enfant de 3 ans pourrait sans doute trouver dans un jeu de domino des *affordances*⁶³ fort intéressantes et peut être même utiles à son développement psychique.

→ Bien que toujours considéré comme un jeu de construction, Lego a vu une évolution progressive au cours de son histoire. Aujourd'hui, les fabricants ont décliné massivement leurs créations à travers la multiplication des licences (avec toutes leurs richesses en termes d'univers et de potentiel narratif), avec en parallèle un travail fait sur la mise en avant des personnages. Tout cela donne à Lego une dimension narrative dont l'importance peut être comparée à son affiliation d'origine en tant que jouet de construction⁶⁴.

3.1.3 Intérêt et limites

Comme nous l'avons vu, ESAR a deux objectifs : permettre un rangement (classement) efficace et sans ambiguïté des jeux dans une ludothèque ; et fournir un haut niveau de description des jeux d'un point de vue psychologique.

Concernant le premier objectif, et même si nous n'avons pas de retour de professionnels, le

61 *Ibid.*, page 23.

62 *Ibid.*, page 174.

63 Le terme d'affordance est emprunté à l'anglais et il est parfois traduit par "potentialité". Il dérive du verbe *to afford* qui a un double sens : « être en mesure de faire quelque chose » et « offrir ».

Le 12 octobre 2013, au séminaire de l'Afrelode à l'ENS, Gilles Brougère traite spécifiquement de la question des affordances des jouets. Voici le compte rendu : <http://magasindesenfants.hypotheses.org/4310>

64 Gilles Brougère développe longuement ce point de vue dans : *Lego et le personnage : Documenter l'histoire du développement narratif du jouet*, communication au Colloque : « La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques: circulations, adaptations, mutations » 24-26 septembre 2014 Université Paris 13 – Campus de Villetaneuse.

système semble fonctionner. Les cotations, inspirées de celles utilisées dans les bibliothèques, semblent précises et permettent un classement convenable. On peut néanmoins se demander si l'accès des usagers aux jeux ainsi classés n'est pas entravé par le caractère quelque peu abstrait et théorique des cotations.

Mais cet aspect (le rangement) dépasse nos intérêts. Ce qui nous intéresse chez ESAR, c'est la réflexion théorique en tant qu'outil de classification de jeux. On constate tout de même sur ce point aussi que l'approche de ce système est assez éloignée de la nôtre. Là où ESAR tente de classer des jeux et jouets de façon très large, ce mémoire s'intéresse à un ensemble bien plus restreint que sont les JdS. L'ensemble des jeux qui nous intéressent sont classés dans ESAR en tant que jeux de règles, et une grande majorité dans la sous-catégorie jeu de stratégie (R 06). A ce niveau là, ESAR perd de l'efficacité dans la finesse d'analyse car on se trouve (déjà) à un niveau très « fin ».

Même si les facettes et leurs descripteurs viennent enrichir et affiner l'analyse des objets, ESAR met l'accent sur le lien entre le jeu et le développement psychique de l'enfant. Notre intérêt est porté sur le jeu en tant que système autonome, au-delà de sa relation avec des joueurs potentiels. Notre approche est différente, nous ne pouvons donc pas nous servir de ESAR en l'état.

Ensuite, malgré un niveau de description poussé, le fait d'enfermer tout de même des jeux dans des cases, produit des incohérences. Si nous prenons les jeux de hasard (R 07), on trouve dans les exemples donnés les « jeux de carte ». Mais certains de ces jeux ne se caractérisent pas par une forte part de hasard. Inversement, certains jeux cités comme exemples d'autres catégories comportent une très grande part de hasard (*domino*, *Risk*, *jeu de l'oie*).

Enfin, nous retenons l'intérêt que ESAR peut avoir dans sa forme, alliant les vertus d'un outil d'analyse théorique poussé, tout en tenant compte des contraintes d'un classement très concret. Nous allons pouvoir en tirer profit dans la production de notre propre classification. En effet, nous nous sommes grandement inspirés de ce type de système de classification à facettes pour organiser les différentes mécaniques de JdS. Malgré cela, nous n'avons pas réussi à produire des facettes à l'intérieur desquelles se trouvent des caractéristiques s'excluant les unes les autres.

3.2 Des classifications faites par des ludothèques

Si ESAR est sûrement le système de classification de jeux et jouets le plus abouti, il est loin de faire consensus chez les ludothécaires. Pourtant ces derniers sont bien obligés d'avoir des moyens de ranger leurs fonds, de façon à ce qu'ils soient le plus accessibles, aussi bien à eux mêmes qu'au public fréquentant les ludothèques. Nous avons, au cours de nos recherches, retrouvé des classifications de jeux faites par des ludothécaires. Passons à présent en revue quelques unes de ces classifications que nous avons trouvées intéressantes à décrire.

3.2.1 La classification d'Issy-les-Moulineaux⁶⁵

A la ludothèque de Issy-les-Moulineaux, les questions de classification et de rangement sont quotidiennes. En 1990, les ludothécaires ont entrepris la tâche de relire toutes les règles de jeu de leur fonds, afin de les regrouper en 15 « principes » : déplacement, mémoire, observation, parcours, stratégie, gestion, lettres ou maths, adresse, éducatif, cartes, collection, coopération, hasard expression et déduction. Conscients que les jeux appartiennent souvent à plus d'une catégorie, ils ont ensuite bâti des catégories hybrides, regroupant deux ou trois principes. Ainsi par

65 Analyse de l'article paru sur *Ludo*, de l'ALF, 1990, n°19, p.12

exemple, mémoire a été affiliée à huit des autres principes, et un total de 41 catégories ont été ainsi construites.

Concernant le hasard, les ludothécaires ont trouvé intéressant d'indiquer, pour chaque jeu, quel part lui est laissé. Pour ce faire, une petite échelle allant de 1 à 10 permet d'indiquer le niveau de hasard entraîné par chaque jeu.

Nous trouvons que les 15 principes font allusion à des aspects des jeux très variés, et que les mettre sur un même niveau nous fait perdre de la richesse d'analyse. Ainsi, « stratégie » et « déduction » font allusion à des capacités à développer par le joueur pour être performant dans le jeu ; « cartes » fait allusion à un type de matériel ; et « coopération » fait allusion au type d'interaction entre les joueurs. Par ailleurs, « lettres et maths » semble être une sous-catégorie de « éducatif », il nous semble étrange d'avoir mis ces catégories sur le même plan.

Malgré cela, nous trouvons très intéressante l'idée de mélanger dans l'outil d'analyse des informations de différente nature. À savoir que pour certaines caractéristiques on pose juste la question de savoir si un jeu y est affilié ou pas, alors que pour d'autres (le hasard) on produit une échelle graduée sur laquelle tous les jeux doivent trouver une place. Cela est sûrement dû au fait que les caractéristiques elles-mêmes sont de nature différente et ont besoin d'être exprimées de façon différente. Cela confirme une de nos intuitions : pour rendre compte de façon fidèle du fonctionnement d'un JdS, il faut un outil capable de combiner des informations de différente nature, les exposant dans la richesse de leur diversité, tout en traduisant les liens qu'entretiennent les uns avec les autres.

3.2.2 La classification de la ludothèque Palaiseau⁶⁶

Visiblement inspirée du système décimal de Dewey, cette classification compte sept grandes catégories (généralités, jouets-accessoires, jeux d'assemblage, jeux de création artistique, jeux de chance, jeux d'adresse, jeux de réflexion et jeux vidéo), qui donnent jusqu'à neuf sous-catégories, dont certaines contiennent encore jusqu'à neuf sous-catégories.

L'affiliation au système décimal est toutefois partielle. Dans celui-ci, la règle décimale est stricte, donnant lieu à dix grands ensembles, divisés en dix, et à nouveau en dix. Comme nous l'avons vu, on assiste chez Dewey à la production *ex nihilo* d'un système organisé de « tiroirs théoriques » à l'intérieur desquels il s'agit de ranger tous les livres possibles. Dans cette classification on a le sentiment d'assister un travail hybride, avec une vague influence de Dewey. Il y a à la fois la volonté d'ordonner des jeux tel qu'ils existent, des objets bien réels pouvant être décrits et associés à des catégories, et celle de laisser de la place pour des objets possibles mais encore inexistantes, sans toutefois déterminer leurs caractéristiques en produisant des « boîtes vides ».

Cette classification s'intéresse aux jeux et jouets de façon générale, au-delà du JdS. Ces derniers, on les retrouve sous deux des sept grandes catégories : jeux de chance et jeux de réflexion. Nous pouvons ici soupçonner une affiliation à Caillois qui, comme nous l'avons vu, oppose les jeux de hasard aux jeux de compétition ou affrontement. Mais tel que le montre ce dernier et que l'exprime la classification d'Issy-les-Moulineaux, la plupart des jeux laissent *une certaine place* au hasard. Vouloir tracer une frontière précise entre des jeux laissant une part au hasard et des jeux n'en laissant pas semble périlleux et réducteur. Il est possible de déceler des jeux où le hasard est omniprésent (comme les jeux de l'oie) ou des jeux où il est complètement absent (comme les échecs). Mais la grande majorité se trouvent quelque part entre les deux, laissant une part plus ou moins importante au hasard.

66 Cette analyse est tirée d'un document interne à la ludothèque de Palaiseau et non publié. L'auteur est Jean-Marc Pauty. Nous avons analysé le document comme s'il s'agissait d'un travail finalisé, mais il se peut qu'il s'agisse d'une classification en cours de réalisation.

Cela donne lieu à des incohérences dans la classification que nous étudions. Les jeux de « parcours » sont rangés avec les jeux de chance, alors que les jeux de « courses » sont rangés avec les jeux de réflexion. Ces deux sous-catégories (parcours et courses) nous semblent assez proches, mais elles se retrouvent ici en quelque sorte opposées. Il nous semble trouver quelques autres incohérences, mais il faudrait savoir quelle est la définition que l'auteur donne à chacune de ces catégories et sous-catégories, pour pouvoir en juger convenablement.

Cet exemple montre encore une fois que la volonté de vouloir assigner des jeux à une seule et unique catégorie (et ou sous-catégorie) est vaine. La classification décimale ne semble donc pas adaptée à classer des objets tels que des JdS.

3.3 Conclusion de la première partie

Nous avons constaté l'absence de travaux spécifiques en lien avec la création de JdS, notamment des ouvrages décrivant leur fonctionnement interne, en tant que systèmes autonomes. Nous nous sommes donné pour but de produire nos propres outils d'analyse des JdS. Pour ce faire, nous avons pensé que les travaux de classification dans le domaine du jeu pouvaient être source d'inspiration, aussi bien sur le fond que sur la forme. Par ailleurs, nous avons l'intuition que la production d'une classification « sur mesure », centrée sur les mécaniques des JdS, peut donner naissance à l'outil que nous cherchons.

Nous sommes jusqu'ici allés voir des classifications existantes, plus ou moins éloignées de nos intérêts spécifiques. Nous empruntons ici à Colas Duflo, son analyse des différentes classifications de jeu qu'il a pu faire :

« Si toutes ces classifications se valent, cela ne signifie pas qu'elles sont interchangeables, ni même seulement qu'elles sont toutes insuffisantes, mais, positivement, que toutes remplissent parfaitement l'usage pour lesquelles elles ont été construites⁶⁷. »

Cela traduit parfaitement le sentiment que nous avons. La plupart des classifications que nous avons étudiées sont sûrement très utiles, mais seulement pour remplir des objectifs très particuliers, plus ou moins éloignés des nôtres. Nous avons trouvé des éléments d'analyse, et nous ne manquerons pas de nous en servir par la suite.

67 Duflo, *op. cit.*, page 26.

II - Deuxième partie

Chapitre 4 : Les classifications des sites internet

Nous avons jusque-là étudié les avantages et les inconvénients de classifications proposées par des théoriciens et des professionnels du jeu. Loin des universités et d'autres sphères de production de connaissances théoriques, des tentatives de classifications des JdS ont été produites. Ce sont notamment des passionnés du JdS qui sont à l'origine de la plupart d'entre elles. C'est leur étude qui nous donnera la matière première principale pour la production de notre proposition de classification. Nous allons nous intéresser à présent à trois sites internet spécialisés dans les JdS, avec une réflexion autour de leurs mécaniques de jeu.

D'autres sites énumèrent des listes de mécaniques de jeu, mais, à la différence de ceux que nous allons étudier ici, rares sont ceux qui proposent des définitions de ces dernières. Bien que critiquables parfois, tant sur la forme que sur le fond, nous nous en sommes largement inspirés.

4.1 Board Game Geek

Board Game Geek⁶⁸ (BGG) est le site de référence au niveau mondial en matière de JdS. Il dispose notamment d'une base de données en ligne, avec un système moderne de classification des jeux. Alimenté par des passionnés, il renferme une masse considérable d'informations, dont plus de 75.000 références de JdS. Chaque jeu référencé donne lieu à une « fiche » très bien fournie.

4.1.1 Présentation de la base de données

Le grand succès rencontré par BGG et la quantité remarquable d'information que l'on y trouve sont sûrement dus au fait que le site est alimenté régulièrement par des centaines de passionnés. A la manière d'un Wiki, les internautes peuvent ajouter ou modifier des fiches de jeu. Sur chacune d'elles, on trouve les éléments suivants :

Nom du jeu et année d'édition, classement⁶⁹, créateur(s), dessinateur(s), éditeur(s), quantité de joueurs, âge minimum recommandé, temps de jeu, dépendance de langue, prix, sous-domaine, catégories, mécaniques, extensions, noms alternatifs, site web, puis des tas de liens d'images du jeu, de forums, de vidéos, de ressources, etc.

Pour ce qui est des « sous-domaines », le site en dénombre huit, qui font l'objet de classements spécifiques : jeux abstraits, jeux pour enfants, jeux customisables, jeux familiaux, party games (jeux amusants), jeux de stratégie, jeux thématiques et wargames (jeux de guerre). On compte donc un classement général et ces huit classements spécifiques. Les jeux sont tous notés dans le classement général et sur un ou plusieurs des classements spécifiques.

Concernant les « catégories », le site en propose 84. Elles décrivent le ou les univers auxquels le jeu est affilié. Y sont mélangés des univers historiques ou fictionnels (« napoléonien », « Renaissance », « Guerre civile américaine », « fantaisie », « zombies », etc.), des activités ou des sphères sociales (« sport », « religion », « cinéma », etc.), des ressorts mécaniques ou en lien avec le matériel (« dés », « stratégie abstraite », « action/dextérité »), etc. La plupart de ces catégories font

⁶⁸ <https://boardgamegeek.com>. Consulté en juin 2015.

⁶⁹ Etabli sur la base des votes des internautes (notes de 1 à 10), chaque jeu est assigné à un ou plusieurs classements. Un classement général ordonne l'ensemble des jeux, puis chaque jeu est classé selon des catégories spécifiques (jeu familial, jeu de stratégie, etc.)

explicitement référence à une thématique (leurs définitions commencent toutes de la même façon : « [nom de la catégorie] games often have themes or storylines [en lien avec 'nom de la catégorie'] »). Certaines catégories toutefois, font allusion à « des types jeu », d'un point de vue mécanique. On y trouve par exemple « Bluffing » ou « Card Game ». L'étude de ces multiples catégories s'est révélée parfois fertile dans un rôle de « méta-mécaniques ». En annexe, la liste des catégories que nous avons étudiées en tant que mécaniques possibles.

De plus, le site donne la possibilité de faire des recherches avancées, permettant de retrouver des jeux suivant un certain nombre de critères. La plupart des informations rapportées aux jeux servent de filtre à ces recherches. Sur le formulaire de recherche, on trouve donc :

Nom du jeu, créateur, éditeur, année d'édition (rang), âge minimal, note des internautes (rang entre une note minimale et une note maximale, plus quantité minimum de votes), nombre minimum et maximum de joueurs, temps minimum et maximum de jeu, catégorie(s), mécanique(s) et sous-domaine(s). Ces trois derniers critères de recherche donnent accès à des menus déroulants. On peut y choisir une ou plusieurs catégories, mécaniques ou sous-domaines.

Chaque jeu se voit donc attribuer des « étiquettes » ou « tags ». Chaque caractéristique donne lieu à une ou plusieurs étiquettes de différente nature. Par exemple : la caractéristique « nombre de joueurs » donne lieu à deux étiquettes (nombre minimum et nombre maximum), la caractéristique « mécanique » donne lieu à une ou plusieurs étiquettes renvoyant aux 51 mécaniques possibles, etc. La plupart des bases de données informatisées fonctionnent de cette manière, leur permettant de faire des extractions par la simple application de filtres successifs.

4.1.2 De la base de données à la classification

Au point où nous en sommes, une question nous semble essentielle pour la suite de notre travail : cette base de données peut-elle être considérée comme une classification ?

Au début de notre étude, nous avons présenté les systèmes modernes de rangement de l'information (ces bases de données permettant de faire des extractions très ciblées), comme le dernier pas dans l'histoire des classifications. En fonction du regard posé sur une base de données, on peut estimer qu'il s'agit (ou pas) d'un outil de classification très performant.

Classer implique de sélectionner des critères de classification. Ces choix et leur éventuelle hiérarchisation lui donnent un sens. Il n'y a pas besoin de décider si la classification des livres par matière puis par ordre alphabétique (comme c'est le cas de la CDU) est plus judicieuse que l'inverse (par ordre alphabétique puis par matière). Mais dans les deux cas, un sens est conféré à la classification et une échelle d'importance attribuée aux critères choisis.

Une base de données comme celle de BGG est plus neutre, puisqu'elle laisse à l'utilisateur le soin de choisir ses propres critères de classification. A proprement parler d'ailleurs, cette base de données produit des extractions. Or une classification est un système organisé de catégories hiérarchisées par le biais de critères, au bout duquel se trouvent « des boîtes théoriques » permettant de « ranger » sans équivoque des objets ou individus. Quelque part, une extraction permet de produire une boîte particulière d'une classification *possible*. Cette base de données peut alors être considérée comme un outil, alors qu'une classification se rapproche plutôt d'un outil d'analyse, de par le choix de critères et le sens donné à l'ensemble.

4.1.3 Les mécaniques de BGG

Si l'on s'intéresse par exemple aux *mécaniques* de jeu, on peut en quelques clics savoir combien de jeux utilisent l'une ou l'autre. On apprend ainsi que sur les quelques 10.500 JdS (sur les 75.000 références, un grand nombre sont en fait des produits promotionnels ou des extensions de jeux), 745 ont une mécanique de « draft », 340 une mécanique de « contrôle de zone » et 67 une mécanique de « pousse ta chance ».

On peut aussi savoir quels jeux possèdent deux mécaniques particulières (ou plus). Cela permet notamment de comprendre que certaines mécaniques dépendent ou en précisent d'autres. A titre d'exemple, plus de la moitié des jeux comportant la mécanique « deck / pool building » sont aussi affiliés à la mécanique « hand management ». Le contraire n'étant pas vrai, on peut en déduire que « deck / pool building » ne serait qu'un cas particulier de « hand management »

Nous disposons alors d'un outil de recherche performant, qui nous permet de porter un regard ciblé sur le sujet qui nous intéresse, à savoir les mécaniques des JdS. De fait, BGG définit 51 mécaniques de jeux de société. Chaque jeu est affilié à une ou plusieurs d'entre elles. Le site nous donne par ailleurs une définition de chacune d'elles.

Malheureusement, ce contenu pâtit de son hétérogénéité et de son manque de hiérarchisation. Si les définitions font en moyenne 5 à 10 lignes, certaines n'en font qu'une et d'autres plusieurs dizaines. Il s'agit bien d'une compilation de définitions, et pas du travail d'un ou plusieurs théoriciens (travaillant ensemble). Malgré les efforts des modérateurs, les erreurs des centaines de contributeurs à travers le monde ne sont pas rares et l'hétérogénéité règne.

Les définitions de ces mécaniques sont toutefois relativement claires et font appel à des éléments concrets : elles se réfèrent, la plupart du temps, à des possibilités de jeu décrites par la règle. Il y a bien sûr des exemples où des jeux se trouvent à la frontière de la définition d'une mécanique (les créateurs jouent d'ailleurs avec le détournement de celles-ci, trouvant dans ce geste une source d'originalité). Mais le plus souvent, il suffit de lire la règle d'un jeu pour décider sans douter des mécaniques qui le composent.

Comme nous l'avons signalé, les mécaniques décrites sur BGG manquent de hiérarchisation. Autrement dit, elles sont toutes mises sur un même plan. A y regarder de plus près, on constate que certaines d'entre elles sont des sous-catégories d'autres mécaniques. Ainsi, le « Stock Holding » est défini comme une sous-catégorie de « Commodity Speculation », à son tour définie comme une sous-catégorie de « Spéculation⁷⁰ ». Par ailleurs, s'il s'agit bien de mécaniques, elles font référence à des aspects des jeux très différents. Des sous-ensembles renvoyant à un même aspect pourraient être envisagés. Pour la structure temporelle des jeux par exemple, on pourrait distinguer ceux où les joueurs jouent à tour de rôle et ceux où ils jouent simultanément.

70 Ceci n'est nullement une interprétation de notre part, mais découle littéralement des définitions données par BGG.

4.2 Autres propositions de listes de mécaniques

Nous avons étudié deux autres sites ayant produit des listes de mécaniques et leurs définitions. Contrairement à BGG, ceux-ci ne se servent pas des mécaniques comme d'un outil permettant de faire des extractions ciblées sur une base de données. Différentes dans leur conception et leur usage, elles nous ont paru être une matière d'analyse intéressante.

4.2.1 TricTrac

TricTrac (TT) est le site français de référence en termes de JdS. Si, du fait de l'évolution récente du marché et des acteurs affiliés⁷¹, TT est de plus en plus concurrencé, il reste un site « historique », encore très populaire, et à notre connaissance, l'un des rares à proposer une liste de mécaniques et leurs définitions. TT propose ainsi 87 mécaniques de jeu, soit 36 de plus que BGG. Autrement dit, la distinction entre mécaniques et catégories y est abordée de façon encore plus large que sur BGG et la définition précise d'une mécanique de jeu fait défaut.

Pour preuve, sur les 87 mécaniques citées, neuf d'entre elles sont dédiées aux enchères. Une première décrit une mécanique générale (« Mécanisme d'achat par offre publique et vente au plus offrant. ») et les huit autres en donnent des déclinaisons ou des cas particuliers. Si en les comparant, une hiérarchie apparaît entre elles, sur le site, elles apparaissent néanmoins sur le même plan.

En règle générale, TT semble recourir à un vocabulaire peu diversifié et des énoncés vagues. Ainsi, la mécanique « Exploration », définie comme un « ensemble de systèmes qui permet de découvrir des éléments cachés au fur et à mesure », pourrait être interprétée de différentes façons. Les mots « système » et « éléments » exigeraient d'être précisés.

Ces définitions ont toutefois été source d'inspiration. En effet, certaines d'entre elles nous ont aidé à produire des catégories permettant de regrouper plusieurs mécaniques. C'est le cas de « Hasard ». Présentée sur TT comme un « mécanisme destiné à générer des résultats aléatoires », cette définition, assez large, établit un cadre pouvant regrouper plusieurs mécaniques ou ressorts ludiques⁷². Nous avons alors bâti la sous-catégorie⁷³ « production d'aléa », regroupant des mécaniques en lien avec le hasard.

4.2.2 Aeries Guard

Sur Aeries Guard (AG), les mécaniques jouent surtout un rôle informatif⁷⁴. Il n'est pas ici question de base de données. Nous n'avons d'ailleurs pas très bien compris pourquoi des mécaniques de JdS se retrouvent listées et définies sur un site spécialisé sur un jeu vidéo : « minecraft ». Malgré cela, les définitions des 27 mécaniques énoncées sont relativement abondantes et précises. Néanmoins, par comparaison aux 51 mécaniques de BGG et 87 autres de TT, il semble évident qu'AG pêche par son manque d'exhaustivité. Ce site ne s'intéresse notamment pas aux mécaniques ayant trait à la production d'aléa dans le jeu, ou à celles amenant les joueurs à spéculer sur l'utilisation des ressources du jeu.

Toutefois, la référence sur AG à la mécanique « un pion pour tous », qui ne figure ni sur

71 Le nombre et la qualité des sites spécialisés n'ont fait qu'augmenter ces dix dernières années.

72 Nous ferons un peu plus loin la différence entre les deux.

73 Comme expliqué plus loin, nous avons établi une classification des mécaniques de jeux comportant des « facettes », puis des catégories puis des sous-catégories.

74 Il semble que TT essaie de nourrir son catalogue de références comme le fait BGG. Les internautes peuvent y ajouter des fiches de jeu. Seulement l'accès à ces informations est bien plus compliqué. Nous n'avons en tout cas pas réussi à faire des extractions précises comme sur BGG.

BGG ni sur TT, illustre une nouvelle fois le manque de réflexion globale de ces médias en terme de mécaniques de jeu.

4.3 Conclusion concernant les définitions trouvées sur les sites internet

L'observation des sites internet Board Game Geek, TricTrac et Aeries Guard nous a conduit à un constat : les mécaniques de JdS y sont présentées de façon imprécise. De fait, l'exercice de production de mécaniques opéré par des passionnés renvoie à un rassemblement sous une même étiquette d'éléments semblables partageant *un air de famille*. Il s'agit pour eux de se donner des points de repère, mais pas d'établir une classification.

De plus, on remarque au sein de ces communautés de passionnés un besoin de se doter de mots pour échanger sur leurs objets de prédilection. Notamment lors de la parution de nouveaux jeux, ces derniers ne rentrant pas toujours aisément dans les catégories préexistantes, les contributeurs ne se privent pas de produire de nouvelles catégories, parfois de façon hâtive. D'une communauté de joueurs à l'autre, une même mécanique peut avoir différentes « polysémies ». Nous avons ainsi plusieurs fois été confrontés au problème de savoir si une mécanique citée sur BGG équivalait à celle du même nom sur TT. Bien que se référant *plus ou moins* aux mêmes objets, l'une semblait plus large et s'appliquer à un ensemble plus vaste. Le travail qui a consisté à lire *entre les lignes* de toutes ces nuances, s'est avéré stimulant et source de plusieurs déclics de compréhension et d'inspiration. Cela nous a notamment permis, à plusieurs reprises, de constituer des relations de dépendance entre certaines mécaniques.

Par ailleurs, cette course aux dénominations produit parfois des termes qui se réfèrent à des détails trop précis pour avoir un intérêt analytique. Enfin, parce qu'elles ont *toujours été là*, certaines mécaniques essentielles de jeux anciens, ne sont décrites nulle part et disparaissent dans la très large catégorie des « jeux traditionnels ».

Le constat est là : les mécaniques de JdS ici étudiées manquent de hiérarchisation et sont appréhendées sans être associées les unes aux autres dans un cadre d'analyse plus large. Voilà ce que nous nous proposons de faire.

Chapitre 5 : Analyse des mécaniques et élaboration de l'outil d'analyse

Nous avons recherché au travers de différents travaux des outils nous permettant de porter un regard sur le fonctionnement des JdS. Nous avons regardé du côté des théoriciens, pour constater que des « formes » de classification très fertiles étaient mises en œuvre, mais que leur contenu s'écartait de celui qui nous intéresse. Nous sommes alors allés voir du côté des spécialistes et des passionnés du JdS. Nous avons trouvé une matière bien plus en accord avec nos recherches mais qui sur la forme, ne nous semble pas satisfaisante. Nous nous proposons ici de compiler tous ces acquis, afin de produire un nouvel outil d'analyse.

Après avoir passé en revue les mécaniques proposées par Board Game Geek, TricTrac et Aeries Guard, nous avons établi une liste globale de 121 mécaniques pertinentes potentiellement exploitables pour l'élaboration d'une classification⁷⁵.

Telles que nous les avons trouvées sur ces sites, les mécaniques sont présentées et définies comme étant « sur un même plan ». Aucune hiérarchie explicite ou autre forme d'organisation et de structuration n'y semble envisagée. Parfois, certaines définitions expriment un lien de subordination par rapport à une autre mécanique, mais les exemples sont rares.

Nous allons proposer ici une organisation des toutes ces mécaniques. Après un travail de définition des dites mécaniques, nous allons les regrouper dans différentes catégories, à la manière des facettes présentées par le système ESAR. *Characteristics of Games*⁷⁶ guidera notre réflexion, en filigrane de notre analyse.

La plus-value des classifications à facettes est de pouvoir faire cohabiter de façon moins rigide que dans les systèmes décimaux (ou à « emboitements successifs »), des individus ou objets ayant plusieurs caractéristiques. Le problème, c'est que ces systèmes s'appliquent correctement à des objets d'étude ayant au moins une caractéristique dans chaque facette donnée. ESAR d'ailleurs, classe les jeux sur six facettes, les affiliant à chaque fois, à un et un seul descripteur par facette (et éventuellement à plusieurs sous-descripteurs de chacune de ces facettes). La classification que nous proposons n'est pas aussi aboutie. Les jeux peuvent être notamment affiliés à plusieurs catégories au sein d'une même facette.

5.1 Les mécaniques : définition et contours

Certaines mécaniques mentionnées dans les trois sites que nous avons étudiés font allusion à des actions très ponctuelles et spécifiques, au point qu'il semble difficile de les considérer comme des mécaniques. D'autres, au contraire, se réfèrent à des phénomènes bien plus généraux, exigeant d'être précisés par d'autres mécaniques.

5.1.1 Des mécaniques aux ressorts ludiques

Prenons le « **déplacement** » ou la « **gestion de main** ». Il existe différents types de déplacements, incluant un ou plusieurs pions, visant des buts divers, comme attaquer d'autres pions

⁷⁵ Ces 121 mécaniques possibles émanent de la fusion des 51 mécaniques de BGG, les 87 de TT, les 27 de AG et des 17 « catégories » citées dans BGG.

⁷⁶ Skaff Elias, *op. cit.*

ou avancer sur un parcours. Nous nous sommes parfois servis de ces termes pour nommer des sous-catégories plutôt que des mécaniques.

A l'opposé, certains termes désignent des actions trop spécifiques. C'est le cas de « **défausse** », qui désigne l'action de prendre une carte de sa main et la poser sur la « défausse ». Nous les appelons des **ressorts ludiques**. Il s'agit de gestes simples et ponctuels, qui donnent corps aux **mécaniques**. Chaque mécanique a une définition générale mais peut être « incarnée » par des ressorts ludiques différents selon les jeux. Elle est souvent aussi façonnée par les autres mécaniques éventuelles du jeu.

Prenons un autre exemple. La mécanique « **un pion pour tous** » est définie, comme son nom l'indique, par le fait qu'un pion spécifique peut être utilisé par tous les joueurs. D'autres mécaniques décriront des zones sur le plateau et la façon dont ce pion pourra s'y déplacer. Des ressorts ludiques décriront la façon dont ce pion pourra être activé et dans quel but. Dans *Genoa*, le pion en question est un marchand. Les joueurs, à tour de rôle, peuvent le déplacer d'une quantité fixe de cases, dans le but d'activer des bâtiments présents sur le plateau. Dans un autre jeu, le pion en question sera fixe et tournera seulement sur son axe pour indiquer des points cardinaux ou la direction du vent. Ainsi, si la mécanique reste la même, les ressorts ludiques qui animent ce pion peuvent différer.

Il est évident que l'on retrouve souvent les mêmes ressorts pour animer les mêmes mécaniques. Il y a en tout cas une différence d'échelle entre les deux, même si la frontière n'est pas toujours facile à délimiter. Parce que certains d'entre eux nous semblaient essentiels à la description complète des mécaniques de JdS, nous avons parfois élevé certains ressorts au rang de mécaniques. Si nous l'avons fait, c'est que nous les estimions essentiels à une description mécanique complète des JdS. C'est le cas notamment des ressorts permettant de produire des résultats aléatoires.

5.1.2 Une définition de mécanique de jeu de société

Voici notre proposition de définition d'une mécanique de jeu de société : une mécanique de JdS décrit une capacité des joueurs, un type d'interaction entre eux ou le comportement spécifique d'un ou plusieurs éléments du jeu. La dite mécanique est animée par des ressorts ludiques et contextualisée par la règle du jeu, de sorte qu'à elle seule, elle ne décrit pas de façon complète le fonctionnement d'un jeu. Plusieurs mécaniques peuvent s'associer pour donner vie à un JdS.

Pour illustrer notre propos, prenons l'exemple d'une voiture. On dira que les quatre roues sont *une* mécanique de la voiture ; elles sont faites de différentes pièces (des *ressorts*) et ces roues ont pour fonction de « rouler » ou « faire rouler ». De même pour le moteur : c'est une mécanique qui a pour fonction de propulser l'objet qu'il anime. Les roues et le moteur sont définis par leur fonction, ou plus précisément par les capacités qu'ils confèrent à la machine à laquelle ils sont rattachés. Pour autant, on peut tout à fait imaginer des machines ayant un moteur et des roues et qui ne soient pas des voitures.

Parfois, les mécaniques ont des « affinités » entre elles. Un moteur servant souvent à propulser quelque-chose, il a une affinité avec des « mécaniques » qui ont besoin d'un moyen de propulsion. Le moteur est donc rattaché d'un système de transmission. Celui-ci le rend compatible avec des roues. Ceci dit, le système de transmission qui relie un moteur à des roues dans une voiture est bien plus complexe que celui qui relie un moteur aux mèches d'une perceuse.

Un jeu d'échecs recourt ainsi à une mécanique d'« **affrontement direct** » et à une autre de « **déplacement sur grille** ». Ces mécaniques très compatibles sont souvent associées dans les JdS. Pour ce qui est des échecs, le « système de transmission » entre elles est un ressort ludique de « **prise** », défini comme suit : si, après son déplacement, un pion (une pièce) arrive sur une case

contenant un pion adverse, ce dernier est éliminé.

Les ressorts qui relient ces deux mécaniques peuvent être très différents dans d'autres jeux. Parfois, les systèmes de combat entre pions sont suffisamment complexes pour faire l'objet de mécaniques spécifiques. Dans *Risk*, il ne suffit pas d'arriver sur une case adverse pour éliminer les pions qui s'y trouvent. Des lancés de dés déterminent l'issue de l'affrontement. Des ressorts encore plus complexes sont exploités dans des jeux comme *Eclipse*, où l'on intègre des affrontements entre plusieurs unités de différente nature, déterminant un ordre d'attaque ; certaines unités pouvant au final être éliminées avant d'avoir l'occasion d'attaquer.

5.1.3 Quelques controverses polysémiques

Nous n'avons pas manqué de remarquer que nous nous écartons ici des définitions que donne Lardinois de « ressort » et de « mécanique ». Il nous dit que « les ressorts ludiques forment une mécanique ludique⁷⁷ ». Nous avons établi la même relation de dépendance entre ressorts et mécanique, mais la définition qu'il donne à ces deux concepts est différente de la nôtre :

« Ressorts ludiques : caractères particuliers (causes agissantes) permettant d'engendrer une situation ludique (le hasard, la compétition, la créativité, le raisonnement hypothético-déductif, etc.). Le matériel ludique fait également partie des ressorts ludiques (perception de l'objet utilisé, graphisme, forme, etc.).

Directives : les usages auxquels on doit se soumettre : utilisation d'objets spécifiques (pions, dés, etc.), mouvements de pièces dans une aire déterminée (plateau, etc.), opérations à tour de rôles, etc.

Les ressorts ludiques forment une mécanique ludique. La mécanique, c'est ce qui permet le fonctionnement du jeu et les règles, c'est ce que l'on respecte pour obtenir un bon fonctionnement⁷⁸. »

Dans ce cas, l'analyse est posée à partir de *directives*, qui animent des *ressorts* ; la *mécanique* étant le résultat de l'ensemble. Nous disposons alors d'une mécanique qui englobe l'ensemble des ressorts. Il y a là un glissement d'échelle mais le sens de ces mots n'est pas si éloigné des définitions que nous avons formulées. Les ressorts de Lardinois semblent plus larges que les nôtres, mais ont tout de même besoin de directives pour être animés. Cela ressemble à la relation que nous avons établie entre ressorts et mécaniques. Quant à ces dernières, Lardinois définit une mécanique qui englobe ce que nous avons appelés *des* mécaniques.

Ces quelques différences de définition sont notamment dues au fait qu'elles s'appliquent à des objets d'étude différents. Lardinois façonne ces concepts comme un point d'étape vers une définition opérationnelle du jeu, et ce, dans le but d'étudier les conditions de possibilité de la conception de jeux comme outil de communication commerciale. Ces objectifs étant très différents des nôtres, il est logique que certains concepts soient définis différemment.

Une autre remarque concernant le matériel de jeu : Lardinois inclut le matériel comme faisant partie des ressorts ludiques. Une précision s'impose. Il nous semble qu'une carte n'est pas en soi, un ressort ludique. « Piocher », « défausser », « jouer », « retirer du jeu » ou « drafter » une carte sont des ressorts. Il s'agit-là d'actions pouvant être réalisées par les joueurs en lien avec cet élément particulier du jeu. Ces cinq ressorts composent d'ailleurs une mécanique de « **deckbuilding** ».

⁷⁷ Lardinois, *op. cit.*, page 181.

⁷⁸ *Ibid.*, page 181.

Enfin, une dernière remarque. TricTrac et d'autres sources font allusion à des « mécanismes » de jeu. Après avoir cherché longtemps une différence avec « mécanique », nous avons conclu qu'en règle générale, ces deux termes sont employés de façon indistincte, comme des synonymes. Nous n'avons donc conservé qu'une seule dénomination : « mécanique ».

5.2 Un changement de point de vue : des mécaniques aux caractéristiques

*Characteristics of Games*⁷⁹ a sans nul doute été déterminant dans l'écriture de ce mémoire. Au-delà des discours des joueurs, des pratiques et des marchés, ce livre nous propose une réflexion théorique d'ensemble sur les jeux (et notamment les jeux de société⁸⁰), du point de vue de leur conception et de leur réception par les joueurs.

Avant la lecture de cet ouvrage, nous nous intéressions aux mécaniques des JdS, négligeant des aspects plus triviaux et pourtant essentiels à la compréhension du fonctionnement des jeux. Jusque-là, connaître le nombre de joueurs ou la durée d'un jeu ne nous semblait pas mériter d'attention. *Characteristics of Games* a élargi quelque peu notre vision.

Cet ouvrage nous a sans doute marqué car ses auteurs sont des créateurs de jeu⁸¹ et cette vocation est omniprésente dans sa structure et ses analyses. Pour chaque caractéristique analysée, ils tentent d'en décrire les avantages et les inconvénients. Ils cherchent notamment à faire discuter des caractéristiques dont le mariage peut constituer une plus-value pour le jeu, ou au contraire un problème.

Nous allons à présent décrire les grands traits de notre proposition de classification de mécaniques de JdS. Nous essayerons au mieux de donner un aperçu de l'ensemble, tout en faisant ressortir l'apport des différents travaux que nous avons évoqués jusqu'ici. Le choix de présenter *Characteristics of Games* ici est dû au fait qu'il sera omniprésent dans les paragraphes suivants, au point de structurer nos écrits.

5.2.1 Un premier partage : mécaniques agentielles et systémiques

Après plusieurs tentatives de hiérarchisation, nous avons abouti à une première grande différenciation au sein des mécaniques. De par leur définition, certaines dépendent des règles (écrites) du jeu, d'autres des joueurs :

« Many characteristics of a game depends on its audience as much as on the game itself. A game might be played quickly or slowly, as a two-player game or as a multiplayer game, casually or seriously, all depending in the pool of players. We'll say a characteristic is *systemic* if it depends mainly on the game as a system (e.g., on the rules) and *agential* if it depends primarily on the player⁸². »

« De nombreuses caractéristiques d'un jeu dépendent autant des joueurs que du jeu en soi. Un jeu peut être joué rapidement ou lentement, à deux ou davantage, comme un loisir ou de façon professionnelle ; tout cela dépend des joueurs. On dira d'une caractéristique qu'elle est systémique si elle dépend du jeu en tant que système (par exemple les règles) et agentielle si elle dépend surtout des joueurs. »

79 Ce livre n'étant pas encore traduit en français, toutes les traductions ont été faites par nos soins.

80 Si les auteurs se réfèrent souvent au sport ou encore aux jeux vidéo, la réflexion de ce livre est essentiellement tournée vers les jeux de société.

81 Richard Garfield est professeur universitaire de mathématiques et créateurs de jeux de société. Il est notamment l'auteur de *Magic : The Gathering*, ainsi que de *RoboRally*, *NetRunner*, *King of Tokyo* et bien d'autres.

82 Skaff Elias, *op. cit.*, page 8.

Cette division nous fait penser aux classifications *actantielle* et *mécanique* de François Dubois. En quelque sorte, les caractéristiques *agentielles* des JdS nous permettraient d'établir une classification *actantielle* ; et les caractéristiques *systémiques* nous donneraient la possibilité d'en produire une à partir des *mécaniques* des JdS.

Nous empruntons cette distinction faite entre caractéristiques de jeu *systémiques* et des caractéristiques *agentielles*. Les premières renvoyant au jeu en tant que système, les secondes dépendant de l'action des joueurs. Nous appellerons donc des **mécaniques systémiques**, celles qui dépendent des règles du jeu ; et des **mécaniques agentielles**, celles qui dépendent des joueurs.

A partir de cette distinction se dégagent trois facettes. Les mécaniques agentielles, moins nombreuses et plus simples à regrouper, forment une première facette. Elles renvoient aux compétences personnelles que les joueurs vont pouvoir mettre en œuvre au cours du jeu ; qui vont déterminer leur performance et sont donc sujettes à heuristique⁸³. Nous allons retrouver dans cette catégorie des compétences psychomotrices (dextérité, adresse, etc.), des compétences de l'esprit (logique, stratégie, gestion, etc.), des compétences artistiques (chant, mime, récit, etc.), etc.

Les mécaniques systémiques, plus nombreuses et complexes à saisir dans leur diversité, sont divisées en deux autres facettes :

→ La première s'intéresse au matériel de jeu. Elle rassemble toutes les mécaniques définissant le comportement ou l'utilisation particulière d'un élément de jeu. On y trouve quatre catégories : les deux premières décrivent les comportements et usages des éléments majeurs des JdS, le plateau et le pion ; la troisième s'intéresse à la gestion des ressources ; ces dernières pouvant être incarnées par différents éléments du jeu. Enfin, la dernière rassemble les mécaniques définissant la gestion et la production d'information dans le jeu.

→ La deuxième facette de mécaniques systémiques regroupe toutes celles définissant la nature des interactions entre les joueurs. Elle est divisée en trois catégories : une première touchant au rythme de la partie, à savoir quand et comment les joueurs vont interagir entre eux et avec le jeu ; une deuxième ayant trait aux différents types de relations que les joueurs vont établir entre eux ; enfin, une dernière regroupe les mécaniques décrivant les possibilités qu'ont les joueurs (ou pas) de faire des actions ciblant spécifiquement d'autres joueurs.

Même si la distinction entre mécaniques systémiques et agentielles fonctionne en théorie, dans les faits, certaines mécaniques restent difficiles à classer. Certaines pourraient être affiliées à deux, voire aux trois facettes que nous venons de décrire. La mécanique de « **programmation** » induit par exemple le fait que les joueurs vont devoir choisir secrètement des cartes indiquant des ordres à donner à leurs pions, et ordonner ces cartes de manière « chronologique ». Mais elle renvoie aussi à une capacité des joueurs à se projeter dans le temps, et à produire de façon abstraite une suite logique d'événements en concordance avec la dite projection.

Dans les cas de mécaniques à « double facettes », nous avons essayé de dissocier ces dernières, pour produire deux mécaniques distinctes. Cet exercice nous a permis de constater que les mécaniques vont parfois par paire, mélangeant des aspects de deux facettes différentes.

Voici une première vue d'ensemble des trois facettes. Remarquons que malgré nos efforts,

83 Confère la définition du mot donnée par *Characteristics of Games* : les heuristiques y sont définies comme le processus d'apprentissages que le joueur doit parcourir pour devenir plus performant dans le jeu, et qui n'est pas décrit dans la règle. Cette définition s'écarte légèrement de celle donnée par le petit Robert : « *Didactique*. Qui sert à la découverte. *Hypothèse heuristique* ; *Pédagogie*. *Méthode heuristique*, consistant à faire découvrir à l'élève ce qu'on veut lui enseigner. »

notre organisation des mécaniques comporte un échelon supplémentaire par rapport à ESAR. Garon décrit des facettes découpées en descripteurs, eux-mêmes divisés en sous-descripteurs. Les facettes que nous avons produites comportent des catégories, divisées en sous-catégories, contenant elles-mêmes des mécaniques.

Facette	Catégorie	Sous-catégorie
Matériel de jeu	Plateau	Structure et déplacements
		Transformations
		But du jeu
	Pion	Actions
		Comportement / fonctions particulières
	Gestions des ressources	Accès
		Spéculation
		Arrangement
	Gestion de l'information	Production d'aléa
		Informations secrètes
		Gestion de main
Interaction entre les joueurs	Rythme	A tour de rôle
		Simultané
	Relations	Equipes
		Diplomatie
		Asymétrie
	Ciblage	Course
		Bagarre
Compétences des joueurs	Psychomotrice	(Mécaniques)
	Esprit	(Mécaniques)
	Artistique	(Mécaniques)

5.2.2 Basiques

Revenons à présent à *Characteristiques of Games*. Le premier chapitre du livre est dédié à des éléments triviaux de tout jeu : le temps de jeu, le nombre de joueurs et les heuristiques. La durée du jeu n'est pas une mécanique, mais reste un élément essentiel, dont l'importance est souvent négligée. Créateurs et éditeurs s'efforcent de proposer des JdS de plus en plus courts, pour répondre notamment aux récentes contraintes d'une consommation plus massive.

Pour être plus précis, les JdS ne durent pas forcément moins longtemps, mais on s'en saisit plus rapidement. La stratégie la plus communément employée pour cela consiste à proposer aux joueurs une partie d'initiation comprenant quelques règles de base. Des règles supplémentaires sont rajoutées par la suite, souvent *pendant* le jeu, pour éviter des explications longues, fastidieuses, voire rédhibitoires.

Les « heuristiques » sont définies comme les stratégies à développer par les joueurs pour évoluer dans le jeu. Plus un joueur connaît et maîtrise les heuristiques d'un jeu, meilleur il est. On distingue essentiellement deux sortes d'heuristique, qui répondent à deux questions : quelle stratégie dois-je suivre ? Quelle est ma position dans le jeu (suis-je en train de gagner ou de perdre) ?

Les heuristiques peuvent être de différents niveaux, allant de « débutant » à « expert ». En fonction de sa structure, un jeu propose, ou pas, des heuristiques à ces différents niveaux. Ainsi, certains jeux (comme le Go) aux règles extrêmement simples, ne possèdent que peu d'heuristiques pour débutant ; ce qui complexifie l'accès à ce jeu.

La « facette » des mécaniques agentielles est étroitement liée aux heuristiques. S'agissant des compétences des joueurs, il est facile d'imaginer que c'est sur la base de leur maîtrise que les joueurs pourront améliorer leurs performances dans le jeu.

5.2.3 Nombre de joueurs

Evoquée dans le second chapitre de *Characteristiques of Games*, cette caractéristique, qui pourrait sembler triviale, s'avère cruciale dans une analyse approfondie des JdS. Les auteurs étudient seulement trois cas de figure : les jeux où l'on peut jouer seul, les jeux à deux joueurs ou deux équipes, et les jeux à plus de deux joueurs ou équipes ; chacune de ces configurations amenant leur lot de particularités.

Le nombre de joueurs détermine des types d'interactions entre eux. Les auteurs établissent une première distinction, qui ne transparait explicitement dans aucune liste de mécaniques de jeux, alors qu'elle décrit l'aspect systémique de la plupart d'entre eux :

→ Certains jeux sont des *courses*, au cours desquelles les joueurs tentent d'aller le plus loin et le plus vite possible. Tout se passe comme si les joueurs jouaient une partie individuelle, intercalée avec celle des autres joueurs.

→ D'autres jeux sont des *bagarres* : les joueurs s'affrontent et c'est le dernier en vie qui gagne.

Bien que beaucoup de jeux soient strictement des *bagarres*, rares sont strictement des *courses*, autrement dit des jeux où les joueurs n'interagissent pas entre eux. Il faut lire ces deux catégories comme les extrémités d'une échelle qui déterminerait le niveau d'interaction entre les joueurs ; la plupart des jeux se situant dans un entre-deux. Une analogie pourrait d'ailleurs être établie entre ces extrémités et les jeux dits *à l'allemande* d'une part, et ceux dits *à l'américaine*, de l'autre.

En effet, les jeux dits « à l'allemande » ont pour caractéristique une absence quasi-totale de

confrontation entre les joueurs. Il est rare que des joueurs puissent être éliminés pendant la partie et le vainqueur est déterminé généralement en comptant des points. A l'inverse, dans les jeux dits « à l'américaine », les joueurs sont en confrontation directe. Ils peuvent être éliminés au cours de la partie et la victoire est souvent conquise par « le dernier en vie ».

Inspirés de cette opposition entre courses et bagarres, nous avons établi une catégorie entière s'y référant. Elle est construite différemment des autres. D'un côté elle ne contient pas de sous-catégories. D'un autre, nous nous sommes essayés à produire des caractéristiques symétriques et opposées, donnant lieu à une ligne théorique, sur laquelle il est possible de placer les jeux en fonction de leur affinité plus ou moins forte à l'une des deux caractéristiques. Nous avons ainsi tenté de nous approprier l'indice de ludicité de Lardinois.

A partir de trois joueurs ou équipes, des interactions particulières peuvent avoir lieu : l'élimination prématurée de joueurs, la « politique » et le ciblage. Le ciblage est la possibilité pour les joueurs d'utiliser leurs ressources afin favoriser ou porter atteinte à la position dans le jeu des autres joueurs. Dans les courses, on trouve peu ou pas de ciblage, dans les bagarres, beaucoup. Différentes mécaniques décrivent de façon indirecte les types et niveaux de ciblage.

La politique dans les JdS a trait à certains types de relations entre les joueurs, comme les alliances, les trahisons, le commerce. Les auteurs mettent en relation le ciblage et la politique (comme un moyen d'influence plus étendu et moins réglé sur le jeu) avec la possibilité pour un ou plusieurs joueurs de décider du vainqueur, au-delà de toute stratégie. Cette possibilité, ce risque même, est permis par certains jeux qui mettent en avant cette caractéristique, appelée « faiseur de roi ». Dans la catégorie « relations », nous avons établi la sous-catégorie « diplomatie », qui regroupe des mécaniques en lien avec ces questions.

5.2.4 Asymétrie et fin de partie

Dans le troisième chapitre du livre, il est question, entre autres, de l'asymétrie dans le jeu et des conditions de fin de partie. Certains jeux offrent aux joueurs une position de départ différente de leurs adversaires. On compte trois sources d'asymétrie : la règle du jeu (le joueur qui commence est avantagé ou pas), l'environnement (les conditions climatiques dans un jeu d'extérieur), les joueurs (différence de niveau entre eux). Dans la catégorie « relations », nous avons bâtie une sous-catégorie spécifique à ces questions : « asymétrie ».

Les fins de partie peuvent être multiples et souvent déterminées par une des mécaniques du jeu. La réflexion autour des conditions de fins de partie nous a fait prendre conscience que certaines mécaniques sont liées au but du jeu et/ou aux moyens d'y parvenir. Travaillant sur la catégorie « plateau », nous avons compris que tout un ensemble de mécaniques en lien avec le plateau déterminaient ainsi un but du jeu spécifique. Nous les avons regroupées dans la sous-catégorie « but du jeu ».

5.2.5 Sous-jeux, boule de neige et rattrapage

Le quatrième chapitre est dédié à des aspects systémiques des jeux, tels que l'évolution de l'arbre de complexité. Trois points retiennent notre attention : d'un côté, ceux que les auteurs appellent les « sous-jeux », d'un autre la « boule de neige » et le « rattrapage », et enfin l'effondrement stratégique.

Les sous-jeux sont tout simplement définis comme des jeux dans le jeu. Ils sont structurés de façon à ce que deux ou plusieurs jeux se juxtaposent. La plupart du temps, un sous-jeu prend place à un moment donné, comme une sorte de parenthèse du « vrai jeu ». Certaines mécaniques de jeu ont une prédisposition à produire des sous-jeux.

Parmi les multiples façons de jouer à *Magic : the Gathering*, l'une des plus populaires consiste à confier un stock de cartes à chaque joueur. Ensuite, ils choisissent simultanément une carte, passent les cartes restantes à leur voisin de gauche ou de droite, et recommencent jusqu'à ce que toutes les cartes aient été tirées. Les joueurs construisent alors un jeu avec cette sélection de cartes, pour s'affronter avec.

A titre d'exemple, « **pierre-feuille-ciseaux** » est une mécanique pouvant être combinée avec d'autres, dans un système intégré, ou donnant lieu à un sous-jeu, indépendant des autres mécaniques.

Certains jeux ont des effets « boule de neige », où « plus tu gagnes et plus tu gagnes » : si l'on démarre en tête, il est difficile d'être rattrapé. D'autres dispositifs possèdent des leviers de rattrapage, avantageant ceux qui se trouvent en dernière position. Pour qu'un jeu fonctionne, un bon équilibre entre ces deux extrêmes est essentiel.

Beaucoup de jeux, comme les échecs, ont une tendance inhérente aux effets de boule de neige. C'est-à-dire qu'une différence marquée à un moment de la partie devient un avantage. C'est pourquoi certains jeux mettent « explicitement » en place des leviers de rattrapage. A notre connaissance, il n'existe toutefois pas de mécanique incarnant spécifiquement ce levier. Il nous semble qu'il s'agit de procédés transversaux à plusieurs mécaniques, pouvant être réalisés par divers ressorts ludiques. Certains sont très simples, comme le fait pour le joueur le plus en retard de jouer le premier.

5.2.6 Incertitude

Le cinquième chapitre est dédié, entre autres, au hasard et aux informations cachées. Nous avons construit une catégorie entière en lien avec ces derniers: la « gestion de l'information ». Certains jeux, comme les échecs, proposent aux joueurs une information complète dès le début et pendant tout le déroulement de la partie. Ces jeux se font de nos jours de plus en plus rares. La plupart des jeux modernes comportent une part plus ou moins importante d'information inconnue, soit parce qu'elle est cachée, soit parce qu'elle a vocation à être produite de façon aléatoire au cours du jeu.

Nous comptons neuf mécaniques réparties en trois sous-catégories, décrivant la façon dont des résultats aléatoires vont être produits ou celle dont des informations secrètes devront être gérées par les joueurs.

Chapitre 6 : Mécaniques en lien avec le matériel du jeu

La première facette de mécanique que nous allons étudier concerne le matériel de jeu. Les différents éléments de jeu possèdent ce que nous appelons des « fonctions naturelles ». Un dé sert à produire un résultat aléatoire, une carte à cacher des informations. Certains éléments ont plus d'une fonction et parfois, ils incarnent des fonctions qui ne leur sont pas propres. Les mécaniques que nous allons décrire utilisent de façon implicite ou explicite ces différentes fonctions. Quand un élément incarne des fonctions qui ne lui sont pas propres, cela peut être sujet à confusions. Une carte ou un dé peuvent être utilisés comme des pions. Pour comprendre cela, il faut faire la distinction entre la forme et les fonctions de chaque élément de jeu.

6.1.1 Le dé

« A l'origine étaient les dés, nos plus anciens jeux 'intellectuels'. On peut imaginer que les joueurs ont vite éprouvé le besoin de marquer leurs points, d'abord à l'aide de 'jetons' (préfiguration des pions?) puis sur un 'compteur' (ébauche de circuit?) : de là viendrait le principe des jeux de parcours⁸⁴... » Au-delà des jeux utilisant seulement des dés, comme le *Yam*, certains jeux de parcours sont basés essentiellement sur le lancé de dés. Incarnant souvent la forme d'un polyèdre solide régulier⁸⁵, les dés ont pour fonction de produire des résultats aléatoires. Si l'on reprend l'opposition faite par Callois entre Agôn et Alea, l'importance donnée aux dés dans un jeu déterminera l'endroit où le jeu sera classé parmi ces deux extrêmes. Entre un jeu de l'oie et des échecs, la plupart des Jds société modernes laissent une part plus ou moins importante au hasard. Ce dernier est un composant majeur des JdS, faisant donc partie de plusieurs mécaniques. Que ce soit pour déterminer l'issue d'un combat, l'avancée d'une voiture ou la quantité d'unités de bois que votre ouvrier a ramassé sur ce tour, les dés sont massivement présents dans les jeux de société.

Il est par contre à noter que les dés n'ont pas le monopole du hasard. D'autres éléments permettent d'en produire, notamment en tirant un élément de façon aléatoire parmi un ensemble indistinct⁸⁶. Les roulettes ou les toupies à faces lisses, ont strictement la même fonction que le dé. Mais elles sont beaucoup moins utilisées. Cela est sûrement dû à la plus forte praticité qu'offre l'utilisation de dés. Enfin une pièce à double face a aussi cette même fonction, à ceci près qu'elle est limitée à deux résultats possibles.

6.1.2 Le plateau

Grand ou petit, aux formes bien diverses, « le plateau peut être de bois, de métal, de carton, ou encore un morceau de tissu ou un quadrillage dessiné à même le sol⁸⁷ ». Quelle qu'en soit sa forme ou le matériel avec lequel il a été construit, le support du plateau a différentes fonctions. Tous les jeux n'en ont pas, mais pour ceux qui en ont, le (ou les) plateau(x) représente(nt) l'*espace* de jeu. C'est sur le plateau que le jeu a lieu, que les autres éléments du jeu vont « entrer en scène » et interagir entre eux. C'est là que batailles et aventures se déroulent.

84 *Petit Larousse des Jeux*, Larousse, 2004, page 227.

85 Le tétraèdre, le cube, l'octaèdre, le dodécaèdre et l'icosaèdre, comportant respectivement 4, 6, 8, 12 et 20 faces, sont les seuls solides possibles ayant toutes les faces strictement identique. Même si le cube est de loin la figure privilégiée, toutes ces figures offrent une égale probabilité de tomber sur l'une de leurs faces lors d'un jet. Des dés à 10, 30 et même 100 faces sont aussi utilisés, notamment dans les jeux de rôle.

86 Le cas le plus commun est celui qui consiste à tirer une carte d'une pile face cachée et préalablement mélangée. Mais d'autres procédés sont possibles : on peut par exemple tirer des tuiles, des jetons, des pions ou d'autres éléments de jeu d'un sac en tissu opaque.

87 Delphine Gravier, *Jeux de plateau*, Mango jeunesse, 2004, page 6.

Le plateau a aussi une fonction informative. On y trouve souvent des zones plus ou moins bien définies, rappelant aux joueurs les différentes actions qu'ils peuvent y entreprendre. Ces zones peuvent être des cases juxtaposées à travers lesquelles des pions vont se déplacer (comme aux échecs) ; elles peuvent être le lieu de stockage de certaines denrées (dans ce cas, le plateau, ou du moins une partie, ne sert qu'à l'organisation du matériel de jeu) ; elles peuvent servir aux joueurs à garder en mémoire des informations à l'aide de marqueurs (c'est le cas des pistes de score) ; etc.

Le plateau a aussi un rôle esthétique et d'immersion. Il est de plus en plus rare que l'on produise des jeux complètement abstraits. L'affiliation à un univers de référence est devenue une contrainte obligée pour les créateurs. Le plateau (et la qualité graphique de sa réalisation) est sûrement le contributeur le plus important (avec les figurines) à l'heure de faire entrer le joueur dans l'univers du jeu.

Enfin nous pouvons signaler quelques cas particuliers de plateau :

→ Les plateaux individuels : combinés ou non avec un plateau central, les plateaux individuels servent à chaque joueur à indiquer leur progression dans le jeu.

→ Les plateaux modulaires : certains jeux contiennent plusieurs « bouts de plateau », de grande ou petite taille (il peut même s'agir de tuiles), qui peuvent se combiner pour produire des plateaux différents. Cela permet de produire des « scénarios » ou bien des configurations de départ aléatoires, qui changent à chaque partie. Cela donne de la richesse et de la rejouabilité aux jeux.

6.1.3 Le pion / La figurine

Le pion a pour fonction de représenter le joueur dans le jeu, ou du moins les personnages qu'il aura à gérer. Qu'il s'agisse d'une équipe de football, d'une armée, d'une princesse ou d'un dragon, le ou les pions vont être posés sur le plateau et souvent évoluer dessus. Ils vont se déplacer, se battre, transporter des marchandises, récolter des ressources, etc. Dans un jeu de dames, les pions sont représentés par des disques qui ne nous disent rien, de par leur forme, sur leur fonction. Malgré cela, il nous semble difficile de mettre en doute qu'il s'agit-là de deux armées qui s'affrontent et dont les joueurs sont aux commandes.

Le mot figurine fait plutôt référence à la forme du pion, en l'occurrence très *figurée*, contribuant, avec le plateau, à proposer aux joueurs un cadre immersif. A de rares exceptions près, les figurines sont toujours des pions et incarnent donc leurs fonctions. Mais d'autres éléments de jeu peuvent incarner les fonctions du pion.

Deux cas archétypiques de pions nous permettent de mieux situer l'ensemble de leurs fonctions :

→ Le soldat : dans la tradition de l'école américaine des jeux de société, souvent représentés par des figurines, les pions se retrouvent souvent à faire partie de deux armées qui s'affrontent. Depuis les échecs et les dames, jusqu'aux « wargames » modernes, les règles de ce type de jeu vont décrire la façon dont les pions vont se déplacer et interagir entre eux. Il s'agit d'une certaine forme de « bagarre⁸⁸ », dans laquelle les joueurs sont impliqués et dont il faut souvent être le dernier survivant pour gagner.

→ L'ouvrier : dans la tradition de l'école allemande, souvent représentés par des « meeples⁸⁹ », ces pions se retrouvent souvent à collecter des ressources ou réaliser d'autres corvées. Il est à noter que les meeples sont très souvent « statiques ». Ils agissent surtout comme des

88 Skaff Elias, *op. cit.*

89 Le meeples est devenu norme, s'imposant petit à petit comme l'archétype de pion. Son prédécesseur est le pion du jeu d'échecs. 16mm x 16mm sur 10mm d'épaisseur, une vague forme de bonhomme, et deux faces lisses et parallèles facilitant leur production en série. Ce pion est massivement utilisé depuis le début des années 2000. Son succès a probablement été véhiculé par *Carcassonne*, vendu à quelques millions d'exemplaires. Il est tel, que des déclinaisons de toutes sortes voient le jour quotidiennement.

« marqueurs », indiquant la présence d'un joueur sur une zone du jeu à un moment donné. Ils sont tout de même plus « dynamiques » que d'autres marqueurs. Ils réalisent des « actions » de jeu. Si ces pions interagissent moins entre eux, c'est parce que dans les jeux à l'allemande, on assiste bien plus à une « course » qu'à une « bagarre ». Il s'agit d'être le premier rendu ou d'aller le plus loin possible.

Fortement influencées par l'issue de la deuxième guerre mondiale, les écoles américaine et allemande des jeux de société ont pris des traits de caractère bien différents. La première a d'abord développé des jeux de « simulation », essayant de traduire les grands combats ayant eu lieu pendant la guerre. Cela a donné lieu à des jeux d'affrontement dans la lignée des échecs, avec des systèmes de combat très sophistiqués. L'accent a été mis sur le thème, l'histoire racontée par le jeu.

L'école allemande, au contraire, a développé des jeux de « gestion », comprenant peu ou pas d'affrontement entre les joueurs. Parfois quelque peu abstraits, l'accent était davantage mis sur un raffinement mécanique que sur une immersion thématique dans le jeu. Aujourd'hui dépassées par la mondialisation des marchés et de la conception, ces deux écoles restent des repères théoriques pour les créateurs et les amateurs.

6.1.4 La carte

Les cartes sont la plupart du temps rectangulaires, parfois carrées, d'une taille permettant de les tenir dans les mains, fines et souples. Elles contiennent toujours des informations : « Il suffit d'étaler puis de classer un jeu de cartes pour constater qu'il s'agit d'un système à double entrée : à la hiérarchie de rang, qui détermine leur ordre ou hauteur (du deux à l'as ou de l'as au roi, selon les jeux), se superpose la division en couleurs, chaque carte étant défini par un double paramètre couleur-hauteur. Toute la diversité des règles des jeux de cartes tient dans l'usage que l'on fait de ce double arrangement⁹⁰. » Telle est la définition des jeux de cartes classiques. Bien dépassée aujourd'hui, les cartes ont pris des formes, des couleurs et des usages bien divers. Pourtant, leur spécificité reste la même : les cartes ont toujours deux faces, la plupart du temps, elles ont le même verso, et le recto comporte des informations que l'on peut tantôt cacher, tantôt révéler.

Cette double face leur confère donc deux fonctions principales : parfois elles servent à la production d'un résultat aléatoire ; parfois elles sont détenues par les joueurs, qui tels des ressources (potentielles, puisque inconnues des autres joueurs), tentent de les gérer au mieux afin de réaliser leur victoire ; souvent les deux en même temps.

Dans les jeux classiques de cartes comme le poker, les joueurs reçoivent des cartes de façon aléatoire, puis une fois qu'ils ont en pris connaissance, ils essaient de tirer le meilleur profit possible de cette conjonction d'informations connues et méconnues de chacun.

On peut souligner quelques utilisations et fonctions particulières :

→ Depuis quelques années, se sont développés des jeux de cartes modernes. Contrairement au poker, où les cartes sont mélangées aussitôt révélées, dans ces nouveaux jeux, les cartes changent souvent de nature une fois révélées. Elles acquièrent alors certains attributs des pions, elles peuvent se déplacer, combattre, produire des ressources et d'autres effets.

→ Les cartes peuvent servir à prendre des décisions secrètes (souvent de façon simultanée avec les autres joueurs). Elles contiennent des informations sous forme d'ordre à assigner à un autre élément du jeu. Les joueurs « programment » ainsi une ou plusieurs actions de jeu.

→ Parfois, les cartes peuvent faire office de plateau. Dans ce cas elles sont révélées dès le début de la partie.

90 *Petit Larousse des Jeux*, Larousse, 2004, page 30.

6.1.5 Le jeton

Le jeton est souvent un petit bout de carton plat, contenant des informations (chiffres, couleurs, pictogrammes). Dans sa version traditionnelle et minimale, il peut s'agir juste d'un petit caillou. Il est difficile de tracer strictement la frontière entre les fonctions du jeton et celles du pion. Le jeton est statique. Il apparaît et disparaît, mais ne se déplace pas. Il sert à indiquer quelque chose, c'est un marqueur, un compteur. Il peut parfois servir à produire des résultats aléatoires, sa double face lui donnant une certaine prédisposition à cette fonction.

6.1.6 La denrée (ou ressource)

La denrée ou ressource⁹¹ a sûrement un ancêtre commun avec le jeton. Bien qu'elle se soit spécialisée, la denrée sert aussi à compter. Elle prend la forme de billets, de cartes, de jetons ou d'éléments en bois représentant de la pierre, de l'or, du bois, etc. A l'image de toute forme d'argent (dont elle peut être l'incarnation dans le jeu), la denrée réunit trois fonctions : c'est une unité de compte, ou du moins elle participe à l'établissement d'une échelle de valeurs ; c'est un moyen d'échange ; et c'est une réserve de valeur, autrement dit, elle a vocation à être stockée pour être ensuite dépensée ou vendue.

6.1.7 La tuile

La tuile est un élément de jeu moderne. Carrée, rectangulaire ou hexagonale, faite en carton, de 4 à 10cm de côté, la tuile prend parfois les fonctions naturelles du plateau, parfois celles de la carte, celles du dé et même celles du pion. Des tuiles s'assemblent pour construire un plateau, qui sera différent à chaque partie et pourra être découvert ou construit pendant son déroulement. Elles peuvent sortir d'un sac en toile ou être mélangées, face cachée, afin d'être tirées au hasard. Elles sont rarement « jouées » comme des cartes, détenues donc dans les mains des joueurs ; mais elles peuvent contenir autant d'informations, et de ce fait venir par exemple « réécrire » le plateau⁹². Elles peuvent aussi servir de véhicule, pour fusionner en quelque sorte avec des pions⁹³.

6.1.8 Le sablier

Les sabliers sont tous assez semblables dans leur forme. Ce qui les différencie, c'est le temps nécessaire à l'écoulement du sable. Sa seule et unique fonction est de décompter un laps de temps. Ce ressort ludique a plusieurs utilités. L'une des plus remarquables, il nous semble, est la production de stress chez les joueurs.

91 On préférera la première appellation. Bien que le terme ressource convient mieux, nous allons l'employer dans une acception plus large. Il s'agira de l'ensemble de moyens dont dispose le joueur pour évoluer dans le jeu. Cela peut donc faire référence à des denrées, mais aussi à des cartes, des pions... et même des choses immatérielles comme des points de vie.

92 On peut imaginer un plateau qui contient une nature vierge. La action des joueurs les mène à abattre des arbres pour construire des maisons. Des tuiles représentant ces maisons viennent alors « écraser » la forêt.

93 Par leur rencontre, le pion acquiert de nouvelles capacités et la tuile acquiert les fonctions du pion. L'objet hybride est un pion contenant des informations, ce qui enrichit donc les possibilités de jeu.

6.1.9 Autres éléments

D'autres éléments existent, même si leurs fonctions reviennent essentiellement à celles que nous venons de décrire. Certains éléments de jeu participent par ailleurs à une évolution du jeu en hauteur. Ils renvoient à des jeux qui se développent dans l'espace et emploient des mécaniques de psychomotricité fine et de rapidité. D'autres éléments servent à la production d'une information secrète sous forme d'ordre à donner à un élément de jeu. Cela se faisait autrefois avec un papier et un crayon (c'est le cas de *Diplomacy*) ; cela se fait beaucoup de nos jours avec des cartes comportant des ordres prédéfinis ; différents éléments de jeu spécifiques à cette fonction ont été développés depuis les années 2000.

6.2 Description des mécaniques

Cette facette regroupe quatre catégories, chacune divisée en sous-catégories, contenant des mécaniques : plateau, pion, gestion des ressources et gestion de l'information. Ce découpage peut paraître arbitraire ; il est le fruit de remaniements successifs. Plateaux et pions renvoient à une catégorie spécifique, même s'ils apparaissent en filigrane des autres. Cartes et dés sont surtout traités dans la quatrième catégorie, mais sont aussi présents sur la troisième. Les autres éléments de jeu sont disséminés un peu partout, mais aussi surtout présents dans la troisième catégorie.

Nous estimons que cette facette n'est pas exhaustive, mais elle reprend les mécaniques le plus communément citées par les spécialistes, car en lien avec des caractéristiques essentielles des JdS concernés. Ces mécaniques ne donnent pas forcément une description complète des JdS à travers cette facette. Certains ressorts ludiques ne sont pas évoqués.

Imaginons par exemple un ressort ludique qui consiste à prendre un pion et à le déplacer d'une case. Même si beaucoup de jeux sont concernés, un ressort décrivant seulement ce type d'action de déplacement serait très pauvre dans sa capacité d'analyse et ne donnerait que peu d'information sur le jeu. Il faudrait alors multiplier ce genre de ressorts pour décrire convenablement un jeu. Prenons maintenant la mécanique de BGG « **Roll / Spin and move** » (« **lancer et déplacement** »). Elle fait allusion au fait de lancer des dés ou de faire tourner une roulette, de façon à produire un chiffre aléatoire, puis de faire avancer son ou ses pions d'autant de cases. A elle seule, cette mécanique décrit le fonctionnement du *jeu de l'oie*, et à quelques détails près, celui du *Backgammon*. Voilà probablement pourquoi elle a été répertoriée par les spécialistes. Nous avons donc choisi des mécaniques donnant un haut niveau de description des jeux auxquels elles s'appliquent.

6.3 Le plateau

Cette première catégorie est divisée en trois sous-catégories : structure et déplacements, transformation et but du jeu. La première regroupe des mécaniques en lien avec la forme du plateau et avec les règles de mouvement des pions qui s'y déplacent ; la deuxième rend compte des mécaniques portant sur des plateaux qui évoluent au cours de la partie d'une façon ou d'une autre ; enfin la troisième, rassemble des mécaniques où le plateau et les règles qui le régissent sont en lien étroit avec le but du jeu et les moyens pour y parvenir.

6.3.1 Structure et Déplacements

- **Déplacement sur grille**
- **Déplacement en zones**
- **Déplacement point à point**
- **Parcours**

TricTrac nous propose une mécanique appelée « **déplacement** ». La définition donnée est trop vague, s'appliquant à une bonne partie de l'ensemble que nous décrivons ici. Elle correspond à tous les « mécanismes qui permettent de bouger des éléments de jeu d'une zone à une autre⁹⁴ ».

Dans beaucoup de jeux traditionnels on retrouve un plateau divisé en un certain nombre de cases ou zones (échecs, dames, backgammon, etc.). En règle général, les pions peuvent se déplacer d'une ou de plusieurs cases, mais doivent cheminer à travers des cases connectées d'une manière ou d'une autre. La plupart du temps, les cases se juxtaposent les unes aux autres, et les pions doivent se déplacer entre des cases adjacentes.

La mécanique **Grid Movement-BGG (déplacement sur grille)** implique le fait que le jeu concerné comporte un plateau divisé en zones carrées ou hexagonales juxtaposées. Elle s'applique bien à des jeux traditionnels tel que nous venons de les décrire. Mais les jeux modernes intègrent des ressorts supplémentaires pour traduire la présence, par exemple, d'obstacles sur le plateau.

Area Movement-BGG (déplacement en zones) ajoute à la première mécanique de nouveaux ressorts. En effet, dans la grille la forme des cases est toujours la même, chaque case étant alors adjacente toujours à un même nombre d'autres cases (quatre ou six). Cette nouvelle mécanique introduit des zones avec des tailles et des formes variables. Chaque zone a alors un nombre différent de zones adjacentes. Par ailleurs, cette mécanique introduit un autre ressort : des frontières infranchissables. Désormais, deux zones peuvent être adjacentes mais pas pour autant être *connectées*. Cela veut tout simplement dire que les deux zones sont juxtaposées, mais les pions ont l'interdiction de se déplacer directement d'une zone à l'autre. Cela peut permettre de représenter un obstacle naturel (une chaîne de montagnes) ou artificiel (un mur). De nombreux jeux utilisent cette mécanique pour pouvoir simuler des régions et les conflits qui s'y déroulent. On pourrait penser à *Risk*, mais il ne rentre pas tout à fait dans cette mécanique comme nous allons le voir. On va lui préférer *La guerre de l'anneau*.

Point to Point Movement-BGG (déplacement point à point). Dans sa forme classique, cette mécanique se réfère aux jeux comportant un plateau dont les « zones » sont en fait des points, reliés entre eux par des traits. Chaque point est relié à un nombre plus ou moins important d'autres points, et bien sûr les déplacements sont déterminés par ces liaisons. En fait, cette mécanique ne fait qu'ajouter un ressort à la précédente. Dans cette dernière, les zones peuvent être imaginées comme

94 <http://www.trictrac.net/jeu-de-societe/creer-un-jeu/infos>. Consulté en juin 2015.

les pays d'une carte. Ces pays sont plus ou moins grands et leurs frontières plus ou moins perméables. La mécanique de déplacement point par point permet de relier des zones très lointaines. C'est le cas de *Risk*, où certaines zones non adjacentes sont reliées, à travers les mers. Nous pouvons alors, comme le suggère BGG, considérer qu'il n'y pas de différence de nature entre des zones qui se juxtaposent et des points reliés par des traits. Cette dernière mécanique ne fait qu'ajouter la possibilité de connecter des zones qui ne sont pas juxtaposées.

Nous avons ensuite une dernière mécanique, un peu à part: **Parcours-TT et AG**. TricTrac donne une définition vague : « Jeu présentant une zone de jeu sous forme de piste à parcourir. » Aeries Guard ajoute à cette mécanique le but pour les joueurs d'être le plus rapide possible. Nous préférons la première définition, car elle est plus compatible avec cette sous-catégorie. Il est vrai que dans la plupart des jeux de parcours il s'agit d'être le premier arrivé. Mais il y a des exceptions : *Le Petit Prince – Voyage vers les étoiles*, paru cette année est un jeu de parcours où ce n'est pas forcément le premier qui gagne. Nous définissons alors **Parcours** comme une mécanique impliquant une ou plusieurs suites de cases adjacentes sur le plateau et ayant un sens devant être suivi par les pions. Là, le parcours peut être linéaire, avec un début et une fin ; ou bien fermé, le début et la fin étant confondus, de façon à produire un circuit. La plupart des jeux de course utilisent cette mécanique. Les pions ont généralement une certaine marge de manœuvre sur leur déplacement, pouvant choisir par exemple l'intérieur ou l'extérieur du parcours, mais sont toujours contraints d'aller dans le même sens. Exemples : *Formule Dé*, *Snow Tales*.

Nous pouvons signaler un cas particulier, un hybride entre cette dernière mécanique et celle de déplacement en zones. Certains plateaux représentent des labyrinthes, des mines ou autres circuits de conduits interconnectés. Il s'agit bien d'un déplacement en zones, avec la particularité que la plupart des zones ne sont reliées qu'à deux autres zones. Il est rare dans ce type de jeu que les pions soient contraints de se déplacer dans un sens particulier.

Nous avons défini toutes ces mécaniques en décrivant la forme du plateau en lien avec les règles de déplacement de pions. Certains jeux comportent des plateaux répondant à ces descriptions mais n'utilisent pas de pions, ou du moins ces pions ne se déplacent pas. Nous aimerions élargir ces mécaniques à ces jeux-là, de façon à avoir une meilleure qualité d'analyse des jeux concernés.

Prenons un exemple pour illustrer ces propos. *Les Aventuriers du Rail* est décrit par BGG comme étant un jeu de « **Route/Network Building** », entre autres. Cette mécanique implique que les joueurs vont devoir développer un réseau, en l'occurrence il s'agit d'un réseau ferroviaire. Rien dans les mécaniques énoncées par BGG ne nous dit quelle forme prendra ce réseau ou sur quel type de plateau les joueurs vont pouvoir évoluer. Il se trouve que le plateau en question coïncide avec celui décrit par **déplacement point à point**.

Nous pouvons alors étendre sans crainte ces quatre mécaniques aux jeux sans déplacement, car la grande majorité qui en comporte, intègre aussi d'autres mécaniques venant expliciter la façon dont les pions vont pouvoir se déplacer, de sorte qu'il ne devrait pas y avoir de malentendu.

6.3.2 Transformations

- **Plateaux modulaires**
- **Placement de tuiles**
- **Exploration**

La plupart des JdS ont un plateau, qui ne change pas. Certains n'ont pas de plateau, c'est notamment le cas des jeux de cartes. D'autres encore intègrent des plateaux individuels, chaque joueur en possédant un. D'autres enfin ont des plateaux sensiblement différents en fonction du

nombre de joueurs. Ces deux derniers cas de figure sont le résultat du développement moderne des JdS. Certains jeux vont encore plus loin dans la transformation de leurs plateaux. C'est à ces jeux-là et les mécaniques qui les régissent que cette sous-catégorie est dédiée.

Modular Board-BGG (Plateaux modulaires-TT), est la mécanique la plus générale ayant trait à la transformation du plateau. La définition de BGG est très large et englobe l'ensemble des possibilités de cette sous-catégorie : le plateau est composé de plusieurs pièces, tuiles ou cartes ; le placement de ces pièces est souvent fait au hasard ; les pièces ne sont pas systématiquement toutes utilisées ; des pièces peuvent arriver en jeu et agrandir le plateau au cours de la partie. La définition de TT est plus courte et vague, on fait simplement allusion à des pièces pouvant être différemment combinées. Ainsi définie, cette mécanique reste très générale, elle englobe les autres mécaniques de cet ensemble qui n'en deviennent que des cas particuliers.

Nous allons définir « **Plateaux modulaires** » de façon un peu plus restreinte. Cette mécanique s'applique à tous les jeux où la mise en place du plateau peut être différente à chaque partie. Nous connaissons deux cas de figure récurrents. Combinée avec un ressort de tirage aléatoire des tuiles, cette mécanique donne lieu à un plateau qui aura toujours une forme sensiblement égale, mais dont les parties sont disposées de façon différente et aléatoire au début de chaque partie. Un exemple de cette mécanique est *Pingouins*.

Le deuxième cas de figure concerne des jeux dits « à scénarios ». Il s'agit de jeux avec un fort accent thématique et dont la mise en place change en fonctions du scénario choisi. Ces scénarios varient en durée et en taille. Pour ce faire, le plateau est produit au début de chaque partie suivant les consignes dictées par la règle.

Tile Placement-BGG (Tuile-TT), implique la pose successive de tuiles par les joueurs au cours du jeu. BGG rajoute que cela donne lieu à des gains de points de victoire en fonction de la position relative de la tuile posée par rapport aux autres. TT reste très vague et décrit la tuile comme élément de jeu pouvant s'assembler pour faire un plateau. Nous définissons **Placement de tuiles** comme le fait de poser de tuiles au cours du jeu, de façon à « produire » le plateau au cours du jeu. Ces tuiles pouvant être tirées au hasard ou choisies. Certains jeux utilisent cette mécanique sans que cela donne lieu à un gain automatique de points, voilà pourquoi nous trouvons dommage de restreindre cette mécanique, comme le fait BGG. L'exemple le plus connu de cette mécanique est *Carcassonne*.

Exploration-BGG (Exploration-TT), ne fait pas partie des mécaniques de BGG, mais des quelques « catégories » que nous avons choisies pour nourrir notre réflexion. Avec TT, les deux sites donnent des définitions assez vagues, qui ne décrivent pas précisément les limites de cette mécanique. Nous définissons **exploration**, comme une mécanique impliquant un plateau « à découvrir ». Semblable à la précédente, elle a pourtant des spécificités. Contrairement à celle-là, cette mécanique a des affinités plutôt avec des jeux d'affrontement. Elle a pour but de simuler l'existence de terrains inconnus des joueurs. Sa première particularité est que les actions d'exploration sont facultatives et souvent conditionnées. Les joueurs doivent avoir des pions sur une zone adjacente à celle qu'ils veulent explorer pour pouvoir dévoiler cette nouvelle parcelle de plateau. La deuxième particularité est que les tuiles à explorer sont souvent déjà en place (face cachée), ou du moins l'exploration est circonscrite ou fortement encouragée autour d'un « centre » du plateau. L'idée étant d'empêcher un développement anarchique du plateau, chose très courante dans le **placement de tuiles**.

6.3.3 But du jeu

- **Contrôle ou influence de zones**
- **Encerclement de zone**
- **Connexions**

Une dernière sous-catégorie traite des mécaniques où l'on retrouve une forte relation entre le plateau et le but du jeu et/ou le moyen d'y parvenir. TricTrac définit la **Conquête** comme l'ensemble de « mécanismes (souvent d'affrontement mais aussi de majorités) dans le but de prendre le contrôle de zones définies par le jeu. » La mécanique de conquête n'est donc pas autonome, elle a besoin d'aller de paire avec une autre, soit d'affrontement, soit de majorité, pour pouvoir exister. Aeries Guard donne une définition semblable mais assimile la conquête seulement à l'affrontement. **Area Control / Area Influence-BGG**, fait plutôt allusion à une majorité sur des zones du plateau, sans parler d'affrontement. Le site propose de lire cette mécanique comme un cas particulier d'une mécanique d'**enchères**, où les joueurs enchérissent pour obtenir le contrôle des zones du plateau.

Nous préférons rendre à ces mécaniques leur indépendance. Nous définissons **Contrôle ou influence de zones**, comme la mécanique déterminant que le but du jeu (ou le moyen pour y parvenir) est de contrôler ou être majoritaire sur une ou plusieurs zones du plateau. Elle ne nous dit rien de la façon dont les joueurs peuvent exercer l'influence sur les dites zones, cela sera décrit par d'autres mécaniques. **Contrôle ou influence de zones** combinée avec une autre mécanique d'**affrontement direct**, préfigurent ce que TT et AG appellent conquête. *Risk* en est un exemple.

Area Enclosure-BGG (encerclement de zone). Le jeu de *Go* est le plus ancien exemple de cette mécanique. Semblable à la précédente, une des principales différences est que les zones ne sont pas préétablies, mais produites par les joueurs au cours de la partie. Une deuxième grande différence, est que les joueurs ne sont pas obligés de partager le même plateau. Dans *Agricola*, chaque joueur gère sa propre ferme et dessine ses propres terrains de pâturage, créant ainsi des zones. Enfin, dernière différence, cette mécanique ne donne pas lieu à des prises ou des combats de pions.

Un peu en marge de ces deux mécaniques, une autre détermine un lien fort entre la forme du plateau et ce que les joueurs doivent faire pour gagner. **Route/Network building-BBG, Connexions-TT**. La définition de TricTrac est encore vague et nous parle d'une mécanique qui implique la connexion de différents éléments de jeu. BGG donne une définition plus précise : il s'agit de développer un réseau, utilisant des pièces propres, neutres ou adverses dans le but de connecter des zones lointaines ou de produire le plus long trajet. Nous prenons de TricTrac la dénomination **Connexions** et de BGG la définition. Les exemples de cette mécanique sont variés et incluent des jeux très appréciés des amateurs. On y retrouve *Les Aventuriers du Rail* où il s'agit de relier des villes par des chemins déjà tracés sur le plateau. Dans la même lignée on retrouve *Mégawatts*, dans lequel les joueurs doivent développer un réseau électrique, la structure du plateau étant la même que celle du premier exemple. Enfin plus connu du public français et à la limite de cette mécanique, on retrouve *Saboteur*, où il s'agit de développer un réseau de mines. Il est à noter que ce jeu n'inclut pas à proprement parler de plateau, il ne comprend que des cartes. Nous estimons que les cartes, une fois jouées pour développer les tunnels de la mine, produisent le plateau.

6.4 Le Pion

Cette deuxième catégorie est divisée en deux sous-catégories : la première décrit des mécaniques en lien avec les actions « naturelles et traditionnelles » des pions ; la deuxième, s'intéresse aux comportements plus modernes, complexes et parfois marginaux que peuvent avoir les pions.

Les sites que nous avons étudiés décrivent peu de mécaniques relatives aux pions. En marge du discours des experts, le *Petit Larousse des jeux* nous raconte une histoire des pions :

« La diversification des jeux de pions

A l'origine étaient les dés, nos plus anciens jeux 'intellectuels'. On peut imaginer que les joueurs ont vite éprouvé le besoin de marquer leur points, d'abord à l'aide de 'jetons' (préfiguration des pions?) puis sur un 'compteur' (ébauche de circuit?) : de là viendrait le principe des jeux de parcours... De fait, les plus anciens jeux de réflexion que l'on puisse dater avec certitude sont des jeux de parcours plus ou moins complexes, tel le jeu d'Ur (3000-2800 avant J.-C.).

Le contrôle des cases constitue un critère significatif de l'évolution et de la diversification des jeux de pions. Qu'advient-il quand deux pions adverses se retrouvent sur une même case ?⁹⁵ »

La plupart des mécaniques spécifiques aux comportements des pions répondent précisément à cette question. Les interactions entre pions sont très variées comme nous allons le découvrir.

6.4.1 Actions

- **Déplacement**
- **Elimination**
- **Capture**
- **Empilement**
- **Promotion**
- **Récolte / Semaines**
- **Conflit / Combat**

Les mécaniques les plus essentielles qui régissent le comportement des pions sont négligées par les sites spécialisés. La première raison est qu'il s'agit de « mécaniques par défaut », les spécialistes n'ont probablement pas trouvé nécessaire de les décrire. La deuxième raison est qu'il s'agit plutôt des ressorts ludiques que de mécaniques.

Le *Petit Larousse des jeux* nous donne au moins quatre « mécanismes » possibles pouvant animer des pions : « le déplacement, la capture, la superposition, la promotion, etc. » BGG ne nous dit rien sur la question, TT et AG définissent la **Capture** comme étant l'élimination d'un pion par un pion adverse, ou bien son utilisation après capture.

A partir de ces apports, nous pouvons tenter de dresser une liste plus ou moins exhaustive des actions pouvant être réalisées par un pion, nous les appellerons des ressorts plutôt que des mécaniques :

→ **Déplacement** : cela peut paraître inutile de le signaler car le déplacement est un pré-requis indispensable pour pouvoir « rentrer en conflit » avec d'autres pions sur une même case. Mais au-delà du fait que tous les pions ne se déplacent pas, le fait d'indiquer *seulement* qu'un pion se déplace préfigure un jeu de course, c'est-à-dire sans beaucoup d'interaction entre les joueurs.

⁹⁵ *Petit Larousse des jeux*, Larousse, 2004, page 227.

Nous avons alors un simple ressort qui nous donne de riches informations sur la structure mécanique des jeux.

→ **Elimination** : le terme capture prête à confusion, car il signifie tantôt élimination (échecs), élimination transitoire (backgammon) ou empilement-promotion. L'élimination est donc le résultat de la rencontre entre deux ou plusieurs pions, et elle est définitive. Différents types d'élimination sont possibles et précisés par la règle.

→ **Capture** : nous la définissons par le déplacement du pion « défenseur » dans une zone particulière. Les deux cas les plus typiques sont l'élimination transitoire (backgammon) et le « retour à la case départ » (petits chevaux).

→ **Empilement** : le pion « attaquant » se met par dessus le « défenseur » et prend le contrôle de ce dernier. Cela implique souvent une promotion du pion attaquant, qui se voit attribuer de nouvelles capacités de déplacement ou autre.

→ **Promotion** : ce ressort n'implique pas nécessairement la rencontre de deux pions. Les conditions de promotion sont décrites par la règle. Le pion promu se voit attribuer de nouvelles possibilités de jeu. L'exemple le plus connu est celui des échecs, le pion arrivant sur une case de la dernière rangée du plateau devient reine.

→ **Récolte / Semaines** : ce ressort n'est pas décrit dans les sources que nous avons consultées, pourtant il est présent dans un des jeux traditionnels des plus populaires d'Afrique : l'Awalé (ou Awélé). Le ressort (ou mécanique – un début de complexité la situe à la frontière des deux) consiste à prendre des pions d'une case et les « essaimer », un par un et successivement, sur les cases adjacentes.

→ **Conflit / Combat** : rentrent ici toutes les interactions un peu plus complexes que celles que nous venons de décrire et nécessitant des mécaniques ou des règles spécifiques.

6.4.2 Comportements ou fonctions particulières

- **Pierre-Feuille-Ciseaux**
- **Chauffeur-livreur**
- **Lancer et déplacements**
- **Un pion pour tous**

Au-delà des ressorts que nous venons de décrire, des mécaniques viennent décrire des comportements plus complexes dont les pions peuvent être munis. **Rock-Paper-Scissors-BGG** et **Chifoumi-TT** semblent décrire la même mécanique. Nous préférons la dénomination **Pierre-Feuille-Ciseaux** pour définir la mécanique qui implique une hiérarchie circulaire entre différents pions. Appliqué aux JdS, l'exemple le plus classique veut que dans plusieurs jeux mettant en scène des conflits guerriers, les cavaliers battent des archers, les archers prennent le dessus sur les fantassins et ces derniers s'imposent sur les tous premiers. Le jeu *Civilization* (adaptation du jeu de PC) utilise cette mécanique.

Pick-up and deliver-BGG, **Transport de marchandises-TT** et **Chauffeur-livreur-AG**. Les trois sites ne définissent pas cette mécanique exactement de la même manière. Nous gardons ce qui fait la spécificité des trois, sous la dénomination **Chauffeur-livreur** : cette mécanique implique des ressort particuliers de déplacement, car les pions concernés doivent « transporter » des denrées entre différentes zones du plateau. La règle doit aussi préciser la quantité d'unités pouvant être transportées en même temps, ainsi que les gains perçus à la livraison. Nous nous rapprochons plutôt de la définition donnée par BGG, celle de TT faisant allusion surtout au transport comme thématique et celle de AG insistant sur la planification des déplacements. Notre accent est mis sur la qualité particulière du pion qui devient « transporteur ». *Niagara*, *Himalaya* et le tout récent *Black Fleet* sont des exemples de cette mécanique.

Roll / Spin and Move-BGG (« lancer et déplacement »). Nous sommes ici en présence d'un cas typique d'agrégat de ressorts pour produire une mécanique. Il est question de lancer un dé ou faire tourner une roulette afin de produire un résultat aléatoire ; puis déplacer un ou plusieurs pions en fonction du résultat. Cette mécanique est très simple, mais elle permet de décrire à elle seule tous les jeux de l'oie. A quelques détails près, elle suffit aussi à décrire le backgammon et le jeu des petits chevaux.

Une dernière mécanique compose cette sous-catégorie. Décrite seulement par AG, **Un pion pour tous** implique, comme son nom l'indique, l'utilisation d'un pion par tous les joueurs. Des règles particulières décrivent les possibilités d'action du ou des pions concernés. *Genoa* est un très bon exemple de cette mécanique.

6.5 Gestion des ressources

La ressource correspond aux moyens mis en œuvre pour atteindre un but. Cette définition générale peut tout à fait se rapporter aux JdS. La ressource permet d'obtenir la victoire, ou renvoie aux objectifs établis par le jeu ou nous-mêmes. Un pion aux échecs, des jetons au poker, des cartes à *Magic : the Gathering*... Tous les éléments de jeu que nous contrôlons et qui constituent des leviers d'action peuvent devenir des ressources. Pour autant, tous les éléments de jeu ne sont pas des ressources : un marqueur pour compter des points de victoire, des dés pour résoudre un combat au *Risk* ou un plateau, n'en sont pas. Cela ne dépend pas forcément du type de matériel mais de ce que les joueurs peuvent faire avec. Les dés au *Yam* deviennent des ressources, alors que les cartes au poker le sont beaucoup moins.

Cette catégorie décrit les mécaniques qui ont trait à la gestion, les possibilités offertes et l'accès aux ressources du jeu. Trois sous-catégories s'en dégagent : la première comprenant les mécaniques en lien avec l'accès aux ressources ; la deuxième décrivant les mécaniques permettant de spéculer avec des ressources ; enfin, la dernière s'intéressant aux mécaniques demandant aux joueurs d'ordonner des ressources d'une manière spécifique.

6.5.1 Accès

- **Enchères**
- **Draft**
- **Placement d'ouvriers**
- **Pool Building**

Tous les jeux n'ont pas besoin de mécaniques stipulant la manière dont les joueurs vont accéder aux ressources du jeu. Pour la simple raison que dans beaucoup de jeux, ces dernières sont déjà disponibles au début de la partie (c'est le cas des échecs par exemple). D'autres jeux, souvent plus modernes, possèdent des mécaniques spécifiques stipulant la façon dont les joueurs peuvent accéder à des ressources sans lesquelles il est impossible de gagner.

Cette sous-catégorie n'est pas exhaustive, mais reprend des mécaniques très utilisées dans les JdS, qui permettent l'accès à des ressources. **Auction / Bidding-BGG**, **Enchères-TT**, **Enchères-AG**, est une mécanique demandant aux joueurs d'enchérir à tour de rôle pour obtenir diverses ressources. Les trois sites en proposent des définitions plus ou moins équivalentes. Si cette mécanique ne prête pas à confusion, c'est probablement parce que sa mise en place dans les JdS prend la même forme que des enchères réelles, alors que la plupart des mécaniques n'ont pas d'équivalent hors du jeu. Comme nous l'avons fait remarquer TT distingue, en plus d'une mécanique générale, huit types d'enchères particulières. Nous préférons définir les **enchères**, comme la mécanique amenant les joueurs à faire des enchères, à tour de rôle ou simultanément, avec le droit ou pas d'enchérir plusieurs fois, avec un seul gagnant ou plusieurs, etc. Les moyens de paiement et les ressources acquises peuvent être de natures très variées. *Megawatts* et *Cyclades*, notamment, utilisent cette mécanique.

Card Drafting-BGG, **Draft-TT**, **Draft**. TT et AG définissent le draft comme une mécanique s'appliquant aux cartes, la plupart du temps. Nous définissons **Draft** par la mécanique demandant aux joueurs de choisir une ressource parmi un ensemble disponible et pouvoir ainsi l'acquérir. On peut recourir au draft à tour de rôle ou simultanément et parmi des ressources connues de tous ou cachées. La plupart du temps en effet, le draft s'effectue sur des cartes. *Les Aventuriers du Rail* constitue un exemple bien connu de jeu appliquant cette mécanique: les joueurs « draftent »

pour des cartes visibles par tous, et à tour de rôle. A l'inverse, dans *7 Wonders*, les joueurs draftent simultanément et sur des cartes cachées aux adversaires.

Worker Placement-BGG, Placement d'ouvrier-TT, Placement / Pose d'ouvriers-AG.

Les trois sites définissent cette mécanique de façon assez similaire. Il s'agit pour les joueurs de placer des pions (ouvriers) sur des cases d'action afin d'obtenir des ressources. Ces ressources ne sont pas forcément « physiques ». Il peut s'agir tout simplement du droit de jouer le premier au prochain tour ; ce qui peut représenter un avantage et peut donc être assimilé à une ressource. BGG fait remarquer que cette mécanique peut être définie comme un « draft d'actions ». Trouvant la remarque juste, nous définissons **Placement d'ouvriers** comme un cas particulier de **Draft**. Nous parlerons alors toujours de draft de « quelque chose », notamment de cartes ou d'actions.

Deck Building-TT. Cette mécanique moderne a été inventée en 2008, avec l'apparition de *Dominion*. On pourrait croire au premier abord qu'il s'agit d'une mécanique particulière de « gestion de main⁹⁶ ». Or elle dépasse largement cette sous-catégorie. Dans les jeux de **Deck Building**, les joueurs commencent tous la partie avec un même jeu de cartes et sont amenés à « acheter » de nouvelles cartes, disponibles pour tous. Les jeux des joueurs se recyclant très vite, ces nouvelles cartes intègrent et améliorent le jeu initial. Il s'agit pour les joueurs de prévoir l'évolution de leur jeu de cartes, en fonction de leurs achats. Dans la plupart de ces jeux, la gestion de main à proprement parler reste relativement secondaire. Ce qui compte, c'est le choix des cartes achetées. S'il s'agit en ce sens d'une mécanique de **Draft**, il semble difficile de réduire le **Deck Building** à cette dernière.

BGG définit une mécanique plus large : **Pool Building / Deck Building**. Nous pouvons traduire « pool » par « réserve » et, par extension, « réserve de ressources ». Il s'agit pour les joueurs, partant d'une faible réserve de ressources, d'en établir une plus riche et plus performante. Pour ce faire, ils vont acheter de nouvelles ressources, à travers une mécanique de **Draft**. Nous gardons alors la dénomination anglophone, massivement utilisée dans les communautés francophones, et définissons **Pool Building** comme une mécanique composite, ayant pour ressort principal le **Draft**, mais ne se limitant pas à celui-ci.

6.5.2 Spéculation

- **Pari**
- **Transmutation de ressources**
- **Pousse ta chance**

Une fois en possession de ressources, les joueurs s'en servent. Les déplacements que nous avons décrits précédemment peuvent être considérés comme un moyen d'utiliser des ressources telles que des pions. Ici, nous nous intéresserons plus particulièrement à la spéculation.

Certaines mécaniques offrent aux joueurs la possibilité de prendre des risques et de parier sur l'utilisation d'une ressource. Dans tous les cas, le résultat de l'engagement des ressources concernées est toujours incertain. Définies de façon similaire, les mécaniques **Betting / Wagging-BGG** et **Pari-TT** demandent aux joueurs de parier des ressources (souvent de l'argent, réel ou fictif) sur des événements du jeu. Nous définissons **Pari**, de la même façon. L'exemple le plus connu de jeu recourant à cette mécanique est le poker. De fait, le pari constitue l'essence-même et l'intérêt principal de ce jeu.

96 Nous aborderons cette sous-catégorie un peu plus loin.

Commodity Speculation-BGG. Ce site définit cette mécanique comme un cas particulier de la précédente. Il s'agit d'un pari prolongé dans le temps, qui se résout une fois que les joueurs ont pu modifier le prix des marchandises sur lesquelles ils ont misé. En parcourant les forums, le terme de « transmutation » est aussi apparu pour décrire ce processus, qui évoque l'emploi de ressources pour acquérir de nouvelles ressources. Nous définissons donc **Transmutation de ressources** comme la mécanique donnant aux joueurs la possibilité de spéculer sur la rentabilité de ressources acquises via d'autres ressources. Cette mécanique implique l'inclusion dans le jeu de ressources de différentes natures, et dont l'estimation de la rentabilité représente souvent une difficulté.

Pour illustrer cette mécanique on peut imaginer un jeu dont le but est d'amasser la plus grande quantité d'unités de bois. Des actions permettent aux joueurs de récupérer ces unités, qu'ils peuvent décider de dépenser pour acheter des outils leur permettant d'être plus productifs (récupérer davantage d'unités de bois) ; ou garder pour les transformer en points à la fin de la partie. Au début de la partie, il est très rentable de « transmuter » le bois en outils, mais au fur et à mesure que la fin de la partie approche, cela le devient de moins en moins. Dans la plupart des cas, il est difficile d'évaluer précisément la rentabilité d'une ressource investie.

BGG mentionne une autre mécanique de cette famille : le **Stock Holding (détention de stocks)**. Définie comme une sous-catégorie de la **Commodity Speculation**, elle implique l'acquisition, la détention temporaire et la revente de « marchandises ». Cette spécificité nous semble plus thématique que mécanique. En effet, les jeux affiliés au Stock Holding mettent souvent en scène la spéculation sur des parts d'entreprise. D'un point de vue mécanique, il s'agit juste de l'acquisition et de l'utilisation (plus ou moins différée) de ressources.

Enfin, **Press Your Luck-BGG, Stop ou encore-TT**, décrit un dispositif où le risque de tout perdre et les gains potentiels augmentent de pair. La plupart du temps, la même action peut être répétée jusqu'à ce que le joueur décide d'arrêter et de récupérer ses gains, ou jusqu'à ce qu'il les perde. Le Black Jack est, par exemple, fondé sur ce principe. Nous préférons la dénomination **Pousse ta chance**, pour nommer cette mécanique, dans la mesure où elle nous semble plus évocatrice.

6.5.3 Arrangement

→ **Collection / Famille**

→ **Combinaisons**

→ **Construction de patron**

L'ensemble de mécaniques suivant renvoie à des dispositifs de gestion de certaines ressources du jeu par les joueurs. En règle générale, ces derniers doivent produire une certaine forme d'arrangement entre les différentes ressources qu'ils détiennent.

Set Collection-BGG, Collection / Famille-TT, amènent toutes deux les joueurs à produire des collections ou combinaisons de divers éléments de jeu. Des jeux de cartes, comme celui de sept familles, utilisent cette mécanique. Ces jeux étant généralement basés exclusivement sur cette mécanique, nous conservons l'appellation **Collection / Famille** et la définition donnée par les sites. Même si la plupart des jeux usant de cette mécanique sont des jeux de cartes, celle-ci peut concerner d'autres éléments.

Combinaisons-TT, Combinaisons-AG, est liée à la mécanique précédente. Les ressorts qu'elle suscite permettent aux joueurs de combiner des ressources pouvant produire des effets de jeu. Selon AG, ces combinaisons peuvent être libres ou imposées. Dans ce deuxième cas, on revient

à la mécanique précédente, **Collections / Famille**. Dans la mesure où cette dernière constitue la principale structure de beaucoup de jeux, nous préférons définir **Combinaisons** comme une mécanique en tant que telle, amenant les joueurs à combiner des ressources, de façon à démultiplier leur utilité individuelle. Elle peut recouper des cas assez variés, dont voici deux exemples :

→ Dans le jeu *Colons de Catane*, les joueurs cumulent des cartes ressources qu'ils utilisent pour acheter d'autres ressources du jeu, comme des routes et des villages. Ils peuvent aussi échanger des ressources entre eux et « avec le jeu ». Les « prix » en cartes ressources pour acheter routes et villages sont déterminés par les règles du jeu. Nous sommes d'ailleurs ici à la limite entre **Combinaisons** et **Collection / Famille**, à ceci près que les joueurs ont une grande liberté sur la gestion de leurs ressources. Voilà pourquoi nous estimons qu'il s'agit ici davantage de **Combinaisons**.

→ Dans *Magic : the Gathering*, les joueurs ont chacun un jeu de cartes composé de sorts plus ou moins puissants. L'une des spécificités du jeu est que la puissance d'une carte est rarement « absolue » et dépend de la façon dont elle est combinée à d'autres cartes. Chaque joueur doit faire évoluer son jeu en veillant à se procurer des cartes possédant des affinités entre elles. De plus, le joueur devra choisir le bon moment pour les jouer, afin de rendre ces combinaisons efficaces. Ce jeu contient d'ailleurs un ressort spécifique, qui en fait un cas particulier de cette mécanique : le ou la **Combo**. Diminutif anglophone de « combinaison », il renvoie à une combinaison particulièrement puissante, qui peut achever une partie.

Combinaisons est très proche de **Transmutation de ressources**. En effet, cette dernière prévoit aussi une forme de combinaison de ressources, de façon à ce qu'elles soient transformées en nouvelles ressources. Mais cette mécanique insiste sur l'estimation de la rentabilité de l'utilisation des ressources, ou de leur transformation, suivant une logique *d'investissement*. Tandis que **Combinaisons** met l'accent sur l'*utilisation effective* optimale des ressources et n'envisage pas forcément de logique de long terme.

Pattern Building-TT et **Rangement-TT** obligent les joueurs à produire un arrangement d'éléments de jeu dans l'espace. Ce qui distingue cette mécanique de **Collection / Famille**. Nous préférons la dénomination **Construction de patron** pour désigner cette mécanique. *Qwirkle* et *Quatro !* fonctionnent sur ce principe.

TT définit aussi l'**Alignement**, mais il ne s'agit que d'un cas particulier de **Construction de patron**. A l'instar du *Puissance 4*, le patron à construire est une ligne de pions ou d'autres éléments de jeu.

6.6 Gestion de l'information

Aux échecs, toutes les informations concernant le jeu sont accessibles aux deux joueurs dès le début et tout au long de la partie. C'est le cas de beaucoup de jeux, qui offrent aux joueurs une information parfaite et continue. Dans bien d'autres, certaines informations sont cachées, comme dans la plupart des jeux de cartes. Dans d'autres enfin, les ressorts du jeu permettent la production d'information au fur et à mesure de son déroulement, c'est notamment le cas des jeux utilisant des dés.

Ces deux derniers cas de figure offrent des possibilités de jeu très variées, c'est la raison pour laquelle les créateurs ont produit des mécaniques entièrement basées sur la gestion de et l'accès aux informations que les joueurs ont ou pas du jeu. Nous avons regroupé ces mécaniques en trois sous-catégories : une première traitant des différentes façons de produire des résultats aléatoires ; une deuxième s'intéressant aux informations secrètes ; et une dernière en lien avec les cartes, matériel de jeu privilégié permettant aux joueurs de gérer des informations méconnues de leurs adversaires.

6.6.1 Production d'aléa

- **Lancé de dé**
- **Tirage ouvert**
- **Tirage fermé**

TT définit la mécanique **Hasard**, comme le moyen de produire des résultats aléatoires. Assez vaste, nous préférons l'associer à cette sous-catégorie et la décliner en mécaniques plus particulières. Nous aurions pu tout à fait garder **Hasard** comme seule mécanique, et décliner ce qui suit comme étant de ressorts ludiques. Malgré leur relative simplicité, cela sont massivement utilisés et suffisent parfois tout seuls à donner l'explication mécanique de certains jeux.

Dice Rolling-BGG et **Dés-TT**, ne sont pas définies tout à fait de la même manière. Les deux font bien sur allusion aux dés, mais là où TT en définit leur fonction principale, à savoir la production de résultats aléatoires, BGG en donne une définition plus générale des dés, ajoutant notamment sa fonction de compteur. Cela nous pose problème, d'un côté cette dernière fonction n'a rien à voir avec le hasard, et d'un autre, un dé qui « roule » (« to role ») ne compte pas. Nous gardons alors **Lancé de dé**, mais nous préférons la définition de TT, que nous prenons telle qu'elle.

Une autre façon de produire des résultats, ou plutôt de informations aléatoires, consiste à tirer une ou plusieurs cartes d'un jeu de cartes préalablement mélangé et dont les cartes sont faces cachées. **Pioche-TT**, **Tirage-AG** sont définies par le fait de tirer un élément au hasard d'un ensemble indistinct. Cela va au-delà des seules cartes. Il y a ici une nuance que TT ne fait pas : la plupart du temps, quand un joueur tire une carte, il la garde secrètement, pour la jouer en temps voulu ; concernant la « pioche » d'autres éléments de jeu, l'information ainsi produite est généralement publique.

Chit-Pull System-BGG, est défini comme une mécanique spécifique aux « Wargames », servant à déterminer aléatoirement l'ordre dans lequel les unités engagées dans un combat vont s'attaquer les unes les autres. Elle consiste à tirer des jetons représentant les dites unités de façon aléatoire d'un sac opaque. Nous préférons remanier l'agencement de ces deux dernières mécaniques, pour distinguer tout tirage aléatoire produisant des informations publiques, des tirages produisant des informations connues seulement d'un seul ou plusieurs joueurs (mais pas tous).

Nous définissons alors **Tirage ouvert** et **Tirage fermé**, comme deux mécaniques proches mais distinctes, car impliquant des situations de jeu complètement différents. Le **Tirage ouvert** produit une information instantanément connue, qui modifie plus ou moins l'état de la partie, avantageant éventuellement l'un des joueurs. L'effet d'un **Tirage fermé** est tout autre, un joueur tirant une carte récupère une ressource, effective ou potentielle. La carte peut être complètement inutile au joueur concerné, mais l'information étant cachée, la carte devient une ressource potentielle aux yeux des autres joueurs.

Le poker est essentiellement basé sur une mécanique de **Tirage fermé**, tout l'intérêt du jeu réside sur le fait que les joueurs reçoivent des cartes de façon aléatoire *et* que ses cartes restent secrètes tout au long de la manche. Un jeu comme *Jungle Speed*, basé en grande partie sur une mécanique de **Tirage ouvert**, propose une expérience de jeu complètement différente en tout point. Cet exemple n'empêche pas que l'on puisse trouver des jeux très différents, utilisant tous l'une ou l'autre de ces deux mécaniques.

Enfin, **Lancé de dé** est un cas particulier de **Tirage ouvert**. Mais comme nous l'avons dit, cette mécanique est si largement utilisée que nous préférons lui laisser son indépendance. Des jeux comme le *Yam*, sont entièrement basés dessus.

6.6.2 Informations secrètes

- **Programmation**
- **Objectif secret**
- **Unité secrète**

Nous venons de voir des mécaniques amenant les joueurs à produire des informations de façon aléatoire. Parfois les joueurs sont amenés à produire eux-mêmes et/ou à gérer des informations secrètes. Nous regroupons dans cette sous-catégorie et distinguons trois mécaniques.

Action / Movement Programing-BGG, Programmation-TT, Programmation-AG. Les deux premiers sites font allusion à la mécanique donnant aux joueurs la possibilité de « programmer » ou choisir à l'avance les actions devant être effectuées par d'autres éléments de jeu. Malgré des dénominations très semblables, AG s'écarte de cette définition pour en donner une en lien avec la capacité des joueurs de se projeter dans le temps et planifier à l'avance leurs actions. Nous définissons **Programmation** comme la mécanique demandant aux joueurs de produire des informations (la plupart du temps secrètes) dans le but de donner des ordres d'action à certains éléments de jeu, généralement des pions. Un exemple classique de cette mécanique est *Diplomacy*, où les joueurs produisent simultanément et secrètement des informations à donner à leurs troupes. Un autre exemple récent est *Colt express*, où les joueurs donnent, à tour de rôle, des ordres à leurs pions, ces ordres pouvant être publiques ou secrets.

Objectif secret-TT, Objectif secret-AG. Nous retrouvons ici deux définitions semblables auxquelles nous y adhérons. Les joueurs reçoivent au début de la partie un objectif qui détermine généralement leurs conditions de victoire, ou du moins une façon de gagner des points de victoire ou d'autres avantages. Cette mécanique incite les joueurs à dissimuler au mieux leurs intentions. Deux exemples connus de jeu utilisant cette mécaniques sont *Risk* et *Loups-Garrous*. Ce dernier combine cette mécanique avec celle de **Rôle secret**. Cette dernière va presque systématiquement de pair avec **Objectif secret**, l'inverse, comme nous le montre *Risk*, n'est pas toujours vraie.

Secret unit Deployment-TT, détermine l'utilisation par les joueurs de pions contenant des informations secrètes. Nous traduisant **Unité secrète** tout en gardant la définition de BGG.

L'exemple la plus connu d'utilisation de cette mécanique est probablement *Stratego*, où chaque joueur gère une armée de pions différents, mais dont les différences sont invisibles au joueur adverse, et ne sont révélées qu'en cas de combat.

Il n'est pas dans la nature première du pion de cacher des informations, trop petit pour les dissimuler. C'est la raison pour laquelle **Unité secrète** a trouvé des voies de développement dans d'autres supports matériels tels que les cartes ou les tuiles. *Magic : the Gathering* utilise cette mécanique (de façon très restreinte toutefois).

6.6.3 Gestion de main

→ **Levées**

→ **Défausse**

→ **Carte-action**

Nous avons vu que la carte est le support privilégiée pour donner aux joueurs des leviers de gestion d'informations secrètes. De part sa double face et la possibilité pour les joueurs d'en garder une secrète, cela donne bien de possibilités de jeu et par conséquent des mécaniques spécifiques. Nous étudierons dans cette dernière sous-catégorie des mécaniques dans lesquelles les joueurs sont appelés à avoir une gestion particulière des cartes qu'ils ont en main.

Hand Management-BGG, Gestion de main-TT, définissent toutes deux des mécaniques très larges ayant trait aux cartes. BGG met l'accent sur la capacité des joueurs à produire la bonne séquence, autrement dit, joueur ses cartes dans le bon ordre et au bon moment. TT fait simplement allusion à la présence de cartes dans le jeu. Il nous semble que qu'il s'agit ici d'un cas très général qui mérite d'être décliné.

Trick-Taking-BGG, Levées-TT, Levées-AG, les trois sites s'accordent assez bien sur cette mécanique. A l'exemple du tarot, il s'agit de jouer ses cartes dans le bon ordre pour remporter un maximum de plis. AG étend cette mécanique au-delà des cartes, aux pions et à d'autres éléments de jeu. Il nous semble que d'autres mécaniques prennent en charge cela. Nous définissons alors **Levées**, comme la mécanique imposant aux joueurs de jouer leur cartes une à une, dans le but de remporter des plis. Différents systèmes décident les règles de supériorité entre les cartes.

Certains jeux de cartes demandent aux joueurs de vider leurs mains pour pouvoir gagner. **Défausse-TT**, est décrite comme la mécanique demandant aux joueurs de se débarrasser volontairement de cartes ou d'autres éléments de jeu. Nous préférons définir **Défausse** comme une mécanique spécifique aux cartes. Cela nous amène tout de suite à prendre pour exemple un cas problématique : les jeux de dominos. Ancêtre des tuiles, les dominos incarnent à la fois la fonction de carte quand ils sont dans les mains des joueurs ; puis celle de plateau, une fois joués. Le but du jeu aux dominos est de vider sa main, mais définis tel que nous l'avons fait, incarnant la fonction naturelle des cartes, ce jeu rentre tout à fait dans cette mécanique.

Campaign / Battle Card Driven-BGG, est définie comme une mécanique spécifique aux wargames, les cartes jouées par les joueurs permettant de gérer les mouvements et attaques des pions sur le plateau. **Card-driven-TT**, est bien plus large, définie par des cartes indiquant des actions devant être jouées pour faire évoluer des éléments de jeu. Nous préférons la dénomination française **Carte-action**, pour définir tout jeu comportant des cartes, indiquant des actions pouvant être réalisés par les joueurs. Les joueurs décident de l'ordre et du moment où ils jouent ces cartes. Toute la stratégie de ce type jeu étant basée là-dessus. Un jeu à avoir massivement exploité cette mécanique est *Magic : the Gathering*. Dans celui-ci, une carte jouée peut avoir un effet immédiat sur

le jeu, devenir un pion avec des caractéristiques particulières (décrites sur la carte) ou bien les deux. Ce qui fait la spécificité de cette mécanique, c'est le fait que les cartes jouées vont « conduire » le jeu, qu'elles aient un effet immédiat et éphémère ou bien plus pérenne sur le jeu.

Chapitre 7 : Mécaniques en lien avec l'interaction entre les joueurs

Les jeux de société sont souvent définis par le fait qu'ils sont joués par plus d'un joueur. Nous nous sommes déjà démarqués de cette définition. Toujours est-il que les JdS sont une activité sociale pratiquée la plupart du temps à plusieurs. Tout un ensemble de mécaniques s'appuient sur ce fait. La facette que nous décrivons à continuation inclue des mécaniques incompatibles avec le jeu solitaire, car intrinsèquement liées à l'interactions entre des joueurs.

Paradoxalement, les jeux de « société » proposent aux joueurs des « règles de vie » et une « éthique » qui peuvent être radicalement différentes de celles pratiquées dans « la société réelle ». La coopération ou la compétition, les alliances ou les trahisons, l'échange, etc. Autant de caractéristiques qui donnent le ton aux JdS et qui prennent des formes particulières par le biais de mécaniques.

Cette facette est divisée en trois catégories : une première touchant au rythme de la partie, c'est-à-dire la façon dont les joueurs vont interagir entre eux et avec le jeu ; une deuxième prendra en charge les différentes relations que les joueurs vont pouvoir établir entre eux ; la dernière, recense les mécaniques en lien avec la possibilité de ciblage qu'ont les joueurs.

7.1 Rythme

Sont décrites ici les mécaniques ayant trait au rythme du jeu. Il se dégage d'abord deux sous-catégories : les jeux dits de par *Tours* et les jeux dits en *Simultané*. Bien plus marginales, les mécaniques de ce deuxième ensemble sont parfois combinées (ou plutôt intercalées) avec celles du premier.

7.1.1 Tours

- **Points d'action**
- **Quantité variable de tours**
- **Ordre variable de tours**

Dans la plupart des JdS, les joueurs jouent « à tour de rôle ». Qu'il s'agisse, de tours, de phases, d'initiatives ou une toute autre subdivision du temps de jeu, un seul joueur joue pendant que les autres attendent leur tour⁹⁷. Presque tous les jeux sont structurés par des tours et par des joueurs qui prennent des décisions avec des « états de jeu statiques » (non modifiables par les autres joueurs). Les dames, le poker, le jeu de l'oie et la plupart des jeux traditionnels ont des ressorts qui s'inscrivent dans une mécanique de tours. Dans ces jeux, le tour est fortement structuré par un certain nombre d'actions que les joueurs peuvent ou doivent réaliser (déplacer une pièce aux échecs ; « se coucher », égaliser ou augmenter la mise au poker ; lancer le dé, avancer son pion et suivre les indications éventuelles de la case, au jeu de l'oie).

Dans les jeux modernes, la palette de choix offerte aux joueurs tend à s'enrichir. Dans un jeu comme *Magic : the Gathering*, les joueurs ont des actions obligatoires à réaliser à chaque tour

⁹⁷ Nous prenons par la suite le mot générique « tour » comme substitut de tout autre subdivision possible. Tour est donc à prendre dans le sens « à tour de rôle ». En cas de besoin, nous utiliserons la terme « manche », pour faire référence à un ensemble de tours, et le terme « initiative » pour traduire une subdivision à l'intérieur du tour.

(dégager ses terrains, piocher une carte), mais ont aussi un large choix d'actions optionnelles (jouer autant de cartes qu'ils peuvent payer, attaquer avec leurs créatures, etc.).

Quand cette alternance de tours prend une forme un peu particulière, on voit apparaître des termes spécifiques pour les désigner. Nous avons décelé quatre déclinaisons particulières de la mécanique du tour par tour, il est à noter qu'elles ne sont pas exclusives entre elles et peuvent donc s'additionner.

Action Point Allowance System-BGG, Points d'action-TT. Même si ce dernier site donne une définition plus condensée, le sens de toutes les deux est le même. Nous gardons l'appellation française **Points d'action**, pour définir la mécanique qui attribue à chaque tour un certain nombre de points d'action aux joueurs. Ces points peuvent être dépensés pour réaliser les actions permises par le jeu. Parfois, certaines sont plus coûteuses que d'autres (elles requièrent plus de points d'actions). Les jeux utilisant cette mécanique sont souvent axés sur la bonne gestion des dits points d'action.

Pandémie, *Tikal* et *Andor* en sont des exemples. Dans le premier, les joueurs ont quatre points d'action par tour et toutes les actions possibles « valent » un point d'action ; c'est là un usage minimal de cette mécanique. Dans *Tikal*, les joueurs ont dix points d'action, mais les actions ont des coûts différents. Enfin dans *Andor*, les joueurs ont entre sept et neuf points d'action. Ils jouent à tour de rôle en utilisant à chaque fois, autant de points qu'ils veulent, et prennent des initiatives jusqu'à épuisement de leurs points d'action. Un fois ses points consommés, le joueur concerné arrête son tour et attend les autres, ce qui produit des décalages.

Area-impulse-BGG. Cette mécanique très particulière et souvent dépendante d'une autre mécanique d'**Affrontement direct**, est issue des « Wargames ». Nous en faisons ici une acception plus large et générale, sous la dénomination de **Quantité variable de tours**.

Dans certains jeux les joueurs vont être appelés, à tour de rôle à jouer ou à passer. Le fait qu'un joueur passe n'empêche pas les autres de continuer à jouer autant de fois qu'ils le souhaitent, dans les limites stipulés par le jeu. Cela produit un décalage dans la quantité de tours que chaque joueur peut prendre. En règle générale, il y a un coût croissant à payer pour chaque tour joué. Toute la dynamique de cette mécanique réside dans la capacité des joueurs à évaluer les coûts et les bénéfices de chaque tour supplémentaire.

Des exemples assez connus de cette mécanique sont *Eclipse* et *Caylus*. Dans les deux cas, les joueurs prennent des initiatives à tour de rôle. Dans les deux cas il y a des avantages et des inconvénients dans le fait de prendre peu ou beaucoup d'initiatives. Tout réside dans la capacité des joueurs à évaluer les coûts et bénéfices de la prise d'initiatives supplémentaires.

Variable Phase Order-BGG. Nous gardons ici la définition donnée par BGG, en la traduisant par **Ordre variable de tours**, et en la déclinant sur deux cas de figure.

L'ordre dans lequel les joueurs vont prendre leurs tours peut être plus ou moins important en fonction des jeux. Quand c'est le cas, le concepteur peut parfois faire recours à cette mécanique. Plusieurs ressorts permettent de la mettre en place.

Nous pouvons décrire d'abord deux ensembles :

Un premier contient tous les jeux où le premier joueur change au cours de la partie, mais les joueurs jouent toujours suivant un ordre et un sens préétablis (le plus souvent, celui des aiguilles d'une montre) ; le cas le plus simple est celui où le premier joueur change automatiquement à chaque manche ; il peut parfois y avoir une règle permettant aux joueurs de *devenir* le premier joueur (dans ce cas, cela devient un enjeu stratégique du jeu) ; enfin, la règle peut stipuler que le « dernier » à la fin d'un tour commencera le premier, le tour suivant (il faut pour cela que l'on puisse établir un classement à chaque tour).

Agricola en est un exemple. Dans ce jeu, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur ne change pas automatiquement. C'est une des actions du jeu qui permet à celui qui l'accomplit de devenir le premier joueur, ce qui, dans le cas d'*Agricola*, est un avantage.

Le deuxième ensemble est fait de ressorts tels que chaque place dans l'ordre du tour pourra être conquise par les joueurs :

- les joueurs jouent tous, dans l'ordre ou dans l'ordre inverse à leur position dans le jeu ;
- combiné avec une mécanique de **Quantité de tours variable**, les joueurs s'ordonnent en fonction du moment où ils passent leur tour (le premier à passer jouera le premier au tour suivant) ;
- c'est toujours le dernier qui joue (qu'il soit dernier du parcours, qu'il ait dépensé le moins de points d'action ou qu'il ait le moins de points de victoire), cela peut amener ce dernier en question à jouer plusieurs fois à la suite, tant qu'il reste dernier ;
- les joueurs choisissent ou font des enchères pour décider de leur place dans l'ordre du tour (cela implique généralement des compensations aux derniers) ;
- etc.

Des exemples de ce dernier cas sont *Caylus* et le tout récent *Le Petit Prince : voyage vers les étoiles*. Dans le premier c'est le premier à avoir passé qui joue en premier le tour suivant. Dans le deuxième, il s'agit d'une course où c'est toujours le dernier qui joue.

7.1.2 Simultané

- **Frénétique**
- **Sans interaction**
- **Interruption**

Après étude, nous avons trouvé une seule mécanique sur les 121 qui traite spécifiquement des choix et des actions que les joueurs vont pouvoir réaliser de façon simultanée. Pour étayer alors cette sous-catégorie, nous nous inspirons du mémoire de Christophe Raimbault⁹⁸. Il s'intéresse de près à ce qu'il appelle les mécaniques de jeu en temps réel, autrement dit, celles où les joueurs jouent simultanément. Il fait la distinction entre six mécaniques : les jeux frénétiques, les jeux en tours simultanés avec blocage, les jeux à forte interaction pendant le tour des autres joueurs, les jeux à parties asynchrones, les jeux à sablier-ressource et les jeux de programmation en temps réel.

Raimbault voit juste quand il nous dit qu'un des principaux problèmes de ce type de jeu est la gestion des conflits. A savoir que si les joueurs jouent en même temps et veulent faire la même chose au même moment, les règles du jeu vont devoir leur donner un moyen de se départager.

C'est ainsi que les mécaniques de jeu en simultané, se distinguent essentiellement par la façon dont elles prévoient la gestion des conflits potentiels entre les joueurs. Nous avons gardé la classification faite par Raimbault, à quelques détails près :

Frénétique. A l'image de *Jungle Speed* ou de *Dobble*, la gestion de la simultanéité est gérée par la vitesse des joueurs. Si deux joueurs veulent réaliser une même action, c'est le plus rapide qui l'emporte. Cette mécanique est donc intrinsèquement liée aux capacités des joueurs. Nous pourrions d'ailleurs la définir comme la rencontre entre une mécanique de jeu simultanée et celle de **Observation et Rapidité**.

Nous allons intégrer la mécanique de sablier-ressource comme un cas particulier de celle-ci.

⁹⁸ *Les mécaniques de jeux en temps réel : une réflexion sur le game design dans les jeux de société*, mémoire pour la validation du Master 2, sciences du jeu, à Paris XIII (2013).

Bien qu'elle ait sa spécificité, la gestion des conflits avec des sabliers (où le joueur le plus rapide à tourner dits sabliers sera prioritaire pour réaliser l'action convoitée) revient à établir la « loi du plus rapide ». En ce sens elle rentre dans cette catégorie.

Un autre cas particulier de cette mécanique a lieu quand elle est combinée avec une autre de **Jeu coopératif**. A l'image du jeu *Escape*, analysé par Raimbault, les jeux comportant ces mécaniques se présentent sous forme d'un problème à résoudre collectivement en un temps donné. Les joueurs prennent des décisions individuelles ou collectives. Le conflit est empêché par le fait que les joueurs poursuivent tous un but commun.

Sans interaction. Raimbault appelle cette mécanique « tours simultanés avec blocage ». Elle permet aux joueurs de réaliser des actions en même temps que les autres joueurs, tout en empêchant les conflits. Pour ce faire, elle prévoit des « espaces de jeu » séparés pour chaque joueur ; la plupart du temps, ils réaliseront tous la même action, mais chacun de leur côté (par exemple choisir une carte dans un paquet, chaque joueur ayant son propre paquet). Cela n'empêche pas les joueurs de nuire à leurs adversaires, voilà pourquoi Raimbault parle de blocage.

Un exemple de cette mécanique nous est donné par *7 Wonders*. Ce jeu inclut un système de **draft** en simultané, les joueurs prenant des cartes de paquets distincts, de la même façon que nous venons de le décrire.

Nous assimilons à cette catégorie « les jeux à parties asynchrones », comme étant un cas particulier de cette mécanique. En effet, cette sous-mécanique prévoit des *parties simultanées*, avec très peu d'interaction entre elles (en tout cas sans que cette faible interaction puisse être source de conflits). On peut alors imaginer que les parties en question n'en font qu'une, et que plusieurs joueurs jouent simultanément sans interaction entre eux.

Interruption. Raimbault nous parle de « jeux à forte interaction pendant le tour des autres joueurs ». Qu'elle soit forte ou pas, il s'agit là de la possibilité qu'a un joueur d'interrompre son tour ou celui d'un adversaire pour interagir avec lui. Dans le premier cas il s'agira probablement de conclure un échange ou un accord avec un adversaire ; dans le deuxième, il s'agira de venir court-circuiter le déroulement du plan de l'adversaire. Sont exclues ici les interactions automatiques est réglées du type : « si vous terminez votre déplacement sur un case adverse, vous devez payer à son propriétaire une certaine somme » (comme c'est le cas dans le *Monopoly*).

7.2 Relations

Il s'agit dans cette section de définir toutes les mécaniques en lien avec les relations que les joueurs vont entretenir entre eux au cours de la partie. Une bonne partie des jeux traditionnels se jouent à deux joueurs. Qu'il s'agisse d'une « bagarre » (échecs) ou d'une « course » (jeu de l'oie), et au-delà de la dimension sociale du jeu (en dehors des règles), les mécaniques n'entraînent pas de relations particulières entre les joueurs. Ils pourraient d'ailleurs jouer sans se parler ni se regarder.

Les jeux modernes ont intégré de multiples mécaniques favorisant des relations de nature très variée entre les joueurs. Nous dériverons ici ces mécaniques. Nous considérons par ailleurs que le cas archétypique des deux joueurs qui s'affrontent est la situation de départ, par défaut, d'un JdS, et qu'elle n'a donc pas besoin d'être définie. Les mécaniques qui suivent viennent donc modifier cette situation de départ.

Comme nous l'avons vu, *Characteristics of Games* fait la distinction entre les jeux solitaires, les jeux à deux joueurs ou camps, et les jeux à trois ou plus (joueurs ou camps). L'intérêt central des auteurs est de montrer que dans un jeu à plus de deux joueurs, ce sont parfois les alliances qui vont décider de l'issue du jeu, plutôt que les qualités stratégiques des joueurs (ce sont donc leurs qualités *politiques* qui comptent). Nous allons ici nous intéresser aux types de relations possibles entre les joueurs et pas tant aux possibilités qu'offrent ces relations (cela fera plutôt l'objet de la section suivante autour du ciblage).

7.2.1 Equipes

→ **Jeu coopératif**

→ **Rôle secret**

Plusieurs jeux sont construits de façon à ce que les joueurs aient à faire des équipes. Nous nous intéressons ici aux jeux dont les règles déterminent un certain nombre d'équipes (ou camps), y compris quand certains de ces camps peuvent être unipersonnels. Rentrent donc dans cette catégorie, tous les jeux dans lesquels il y a au moins deux camps et au moins un de ces camps est composé de plus d'un joueur.

Co-operative Play-BGG, Coopération-TT, Coopératif-AG). Les trois sites partagent une définition assez semblable que nous gardons sous l'appellation **Jeu coopératif**. Dans les jeux coopératifs, les joueurs jouent ensemble *contre le jeu*. On considère alors qu'il y a deux camps, chacun pouvant gagner ou perdre. Une des spécificités de cette mécanique, est la production par le concepteur d'une certaine forme d'*intelligence artificielle*. En effet, le jeu doit *jouer tout seul*, autrement dit, les joueurs doivent avoir des indications précises sur les décisions à prendre *à la place du jeu*. Cette mécanique force les joueurs à combiner leurs efforts pour arriver à résoudre un problème, et cela crée des relations particulières entre eux. *Zombicide*, *Andor* et *Pandémie* sont des exemples modernes de cette mécanique. Dans les trois cas, les joueurs jouent ensemble, et doivent résoudre un « problème évolutif » posé par le système de jeu.

Rôle secret-TT. Il est étonnant de retrouver cette mécanique bien identifiable et identifiée, seulement chez TT. Nous gardons l'appellation proposée tout en nourrissant la définition. **Rôle secret** consiste à attribuer secrètement un rôle à chaque joueur au début de la partie. Des camps sont ainsi constitués, à ceci près que les joueurs (du moins une partie d'entre eux) ne savent pas qui sont leurs coéquipiers. Tel est l'intérêt principal de cette mécanique, il s'agit de retrouver ses coéquipiers, si possible sans révéler son identité. Un exemple très connu de cette mécanique est le Tarot, où à chaque manche un joueur va appeler un autre pour qu'il devienne son coéquipier, mais ce dernier ne

révèle pas son identité (pas tout de suite en tout cas).

D'autres exemples bien connus de cette mécanique sont *Saboteur* et *Loup Garou*. Dans les deux cas, des rôles secrets sont distribués en début de partie pour former deux camps. Pour pouvoir gagner les joueurs doivent tenter de découvrir les rôles des autres joueurs sans révéler le leur. Il est à remarquer qu'au delà de ces similitudes, ces deux jeux sont par ailleurs complètement différents.

Un des cas particuliers de cette mécanique, ce sont les jeux coopératifs avec un ou plusieurs traîtres. Un jeu comme *Les chevaliers de la table ronde* utilise cette mécanique. Les joueurs coopèrent pour essayer de battre le jeu, le traître lui, joue dans le « camp du jeu ».

7.2.2 Diplomatie

- **Alliances réglées**
- **Alliances non réglées**
- **Jeu semi-coopératif**
- **Commerce**

Nous traitons ici de tous les accords plus ou moins éphémères que les joueurs vont pouvoir passer au cours du jeu. Cela peut aller d'une alliance qui dure toute une partie à un simple échange de ressources.

BGG définit **Partnerships**, comme la mécanique déterminant des alliances dont les conditions sont dictées par les règles du jeu. Nous préférons alors l'appellation **Alliances réglées**.

Les jeux employant ce type de mécanique prévoient un certain nombre de règles, plus ou moins contraignantes, permettant aux joueurs d'établir des alliances. Certaines pénalisent la rupture de ces engagements. Certaines, autorisent la victoire de deux joueurs ensemble (c'est le cas de *Fief*). D'autres, autorisent et même donnent des avantages aux joueurs qui s'allient, mais n'autorisent qu'un seul vainqueur. Ces deux derniers cas de figure peuvent déterminer fortement et de façon très différente le jeu, car ils ne donnent pas la même place à la *trahison*.

Des exemples de cette mécanique sont les jeux *Eclipse* et *Res Publica Romana*. Dans le premier, l'alliance correspond seulement à un pacte de non-agression, avec un échange d'ambassadeurs qui rapportent des points en fin de partie. Dans le deuxième, de multiples accords de toutes sortes peuvent être passés avec les autres joueurs. La règle donne totale liberté là-dessus mais interdit formellement la trahison⁹⁹ (le non-accomplissement des engagements pris).

Nous opposons à la mécanique que nous venons de décrire, les **Alliances non réglées**. Aucun des sites consultés n'en parle, et pourtant elle nous semble être essentielle pour expliquer le fonctionnement de certains jeux. En effet, dans beaucoup d'entre eux comportant plus de deux camps, les joueurs ont la possibilité d'établir des alliances et autres arrangements. Mais dans ce cas le jeu ne prévoit pas de règle spécifique déterminant la nature de ces accords. Pourtant, tout l'intérêt de ces jeux est entièrement fondé sur ceux-là. C'est notamment le cas de *Diplomacy*. Comme le fait remarquer Skaff Elias, dans ce type de jeux les qualités stratégiques des joueurs sont effacées par leurs compétences « politiques ». Très différent de *Diplomacy*, le *Trône de fer: le jeu de plateau* est plutôt apparenté au *Risk*. Pourtant, les chances de gagner d'un joueur sont directement proportionnelles à sa capacité à trahir ses alliés au bon moment.

Semi-coopération-TT. Encore une mécanique qui nous semble importante mais qui est négligée par deux des trois sites, probablement parce qu'elle est considérée comme un cas particulier de **Jeu coopératif**. TT nous donne une définition assez sommaire que nous nourrissons

⁹⁹ Il est à remarquer que cette règle a été introduite lors de la réédition du jeu il y a quelques années, la trahison était autorisée dans la première édition. Ce détail dans la règle change complètement le jeu.

sous l'appellation de **Jeu semi-coopératif**. Il s'agit d'une mécanique qui met les joueurs dans la délicate position de devoir collaborer entre eux (faute de quoi ils perdraient tous, face au jeu), mais de veiller en même temps à leurs intérêts personnels. A la fin du jeu, un seul est déclaré vainqueur.

Cette mécanique met en place une alliance tacite, par défaut, à laquelle les joueurs vont adhérer plus ou moins, en fonction de leurs affinités et de la difficulté du jeu (entendu ici comme adversaire à battre). *Res Publica Romana* et *Legendary* en sont des exemples. Très différents entre eux, pourtant dans les deux cas, les rapports entre les joueurs sont régis par deux patrons dominants :

→ La difficulté du jeu est telle que l'on se contente de « battre » le jeu. Un vainqueur est décelé mais le sentiment d'équipe prime et la coopération reste en vigueur jusqu'au bout.

→ La difficulté du jeu est ou *devient* faible. Les joueurs pensent de plus en plus à leur victoire personnelle, négligeant l'adversaire commun (le jeu) qui finit parfois par reprendre le dessus.

Trading-BGG, Négociation-AG. TT propose deux variantes de cette mécanique : avec ou sans échange monétaire. Cette distinction ne nous semble pas pertinente, car que le jeu comporte ou non une monnaie, cela ne change rien à la nature de cette mécanique. Nous avons par ailleurs défini toute forme de monnaie comme étant des denrées, au sens large.

Il est d'ailleurs à remarquer que relativement peu de jeux intègrent de la monnaie. Dans notre complexe économie, il serait difficilement envisageable de se passer durablement d'un outil d'équivalence et d'échange. Les JdS par contre, mettent en scène des économies extrêmement simples où des équivalences entre les différentes ressources peuvent être facilement faites (cf. *Caverna*), sans besoin de monnaie.

Nous définissons **Commerce**¹⁰⁰ comme la mécanique donnant aux joueurs la possibilité d'échanger des ressources entre eux. Certains ressorts donnent lieu à des échanges très réglés ; d'autres donnent totale liberté aux joueurs pour échanger quand et comment ils l'entendent. Ces échanges donnent lieu à des interactions très ponctuelles entre les joueurs. Ils peuvent être relativement marginaux dans le jeu, ou en faire son principal intérêt.

Sont des exemples de cette mécanique *Genoa* et *Colons de Catane*. Dans le premier, le commerce est omniprésent, la valeur des différentes ressources est très difficile à estimer, car elle dépend de l'état du jeu. Même si le *Genoa* comporte une monnaie, l'absence de toute échelle de conversion fait qu'elle n'a pas de fonction particulière par rapport aux autres denrées : tout s'échange, la valeur des denrées change en fonction de l'état du jeu. Dans *Colons de Catane*, le commerce est un peu plus marginal et dépend beaucoup du niveau des joueurs. En règle générale, les joueurs débutants échangent peu et les expérimentés beaucoup.

7.2.3 Asymétrie

→ **Pouvoirs variables**

→ **Handicap**

Il n'y a pratiquement pas de mécaniques traitant de l'asymétrie dans les sites que nous avons étudiés. Pourtant Skaff Elias en propose trois sources : la différence de niveau entre les joueurs, des conditions de départ différentes pour chaque joueur, et des conditions climatiques favorisant un joueur ou équipe au détriment de l'autre. Nous nous intéressons dans cette sous-catégorie seulement

¹⁰⁰ Sont ici exclus des jeux dits « de commerce ». Certains de ces jeux proposent des mécaniques amenant les joueurs à « acheter » et « vendre » des « marchandises ». Mais les échanges sont faits *avec le jeu*, ils ne donnent donc pas lieu à des interactions entre les joueurs. Le terme « commerce », renvoie dans ce cas à un univers de référence, et pas tant à une mécanique de jeu.

aux deux premières sources d'asymétrie.

Variable Player Power-BGG. C'est là la seule mécanique en lien avec l'asymétrie. Nous préférons la traduction **Pouvoirs variables**, mais nous gardons l'essentiel de la définition. Cette mécanique contraint les joueurs à des situations de départ, des ressources et/ou des conditions de victoire différentes. L'asymétrie générée par les pouvoirs variables peut être juste un détail ou très conséquente.

Le grand problème de cette mécanique est de pouvoir donner malgré tout, les mêmes chances de victoire à chaque joueur. Comme il est très difficile de garantir une parfaite égalité de chances comme dans un jeu symétrique, le concepteur introduit souvent cette mécanique dans des jeux à plus de deux joueurs, en incluant la possibilité de ciblage. Cela permet aux joueurs de se réguler entre eux, si l'un venait à prendre de l'avantage, les autres peuvent unir leurs forces pour l'affaiblir.

Un des rares exemples de **Pouvoirs variables** à deux joueurs est *La Guerre de l'Anneau*. L'asymétrie de ce jeu est très forte et malgré les centaines de parties de test, « les forces de l'ombre » ont 70 % de chances de gagner dans la première édition du jeu. En effet, la multiplication des tests est la seule façon d'équilibrer un jeu à **Pouvoirs variables** comportant seulement deux joueurs. Ce n'est qu'après la première édition et la multiplication de parties, que les auteurs du jeu ont pu l'équilibrer. La deuxième édition étant donc plus réussie.

Un avantage de la première édition de *La Guerre de l'Anneau*, est de permettre à un joueur expérimenté de partir avec un handicap lors d'une partie contre un joueur moins expérimenté. Plusieurs jeux incluent dans les règles des variantes permettant de « déséquilibrer » le jeu pour « équilibrer » une différence de niveau. Aucune mécanique des sites étudiés ne traduit cette mécanique. Nous appelons **Handicap**, celle qui consiste à produire « artificiellement » une asymétrie dans le jeu, dans le but de donner un avantage à un joueur moins expérimenté. Le jeu du Go est probablement le premier à avoir instauré cette pratique.

7.3 Ciblage

- **Affrontement direct**
- **Ciblage obligatoire**
- **Blocage**
- **Course stricte**

Comme nous l'avons vu jusqu'ici, l'interaction entre les joueurs peut être de différente nature. Une façon d'interagir avec les autres joueurs est d'accomplir des actions de jeu modifiant directement leur progression ou leur position dans le jeu. C'est que nous appelons le ciblage. Certains jeux offrent très peu cette possibilité, d'autres sont totalement basés sur l'omniprésence du ciblage. Nous appelons respectivement ces jeux des « courses » et des « bagarres¹⁰¹ ».

Pour cette catégorie de mécaniques, nous avons imaginé la production de deux « curseurs », à la façon de ceux développés par Lardinois pour bâtir son indice de ludicité. L'un indique combien les joueurs peuvent interagir entre eux au moyen d'un ciblage direct ; l'autre, montre quelle est le coût pour les joueurs pour réaliser ces actions de ciblage. En effet, beaucoup de jeux mettent les joueurs dans la délicate position de devoir évaluer et choisir s'il est préférable (« plus rentable ») de faire une action qui serait bénéfique pour eux ou bien une autre qui serait préjudiciable pour un adversaire. Dit autrement, ce curseur indique la prédisposition qu'auront les joueurs à réaliser des actions « offensives » (affectant directement la position d'un adversaire) ou « défensives » (modifiant leur position sans affecter directement celle des autres joueurs).

Ces deux curseurs sont assez liés. Plus précisément, le deuxième suit *un peu* le premier, mais pas toujours. Pour illustrer cela et pour rendre la suite plus claire, empruntons un passage de *Characteristics of Games* :

« Imagine a game, which we'll call the 'chip-taking game', where each player starts with a pile of chips. Players take turns going around the table. On her turn, a player may take one chip from any player and discard it. The winner is the last person with any chip left.

Most people will not enjoy playing this game for long. There is no real skill involved, other than the skill of convincing other people not to take your chips. And even if you possess that skill, once the other players notice you have it, they will probably react by trying to eliminate you first.

Unfortunately, many multiplayer games reduce to chip-taking game, in the sense of most of their game features are irrelevant for determining the winner, who is instead chosen ultimately in chip-taking fashion¹⁰². »

« Imaginez un jeu, que nous allons appeler le 'jeu de prise de jetons', dans lequel chaque joueur commence avec une pile des jetons. Ils jouent à tour de rôle. Pendant son tour, un joueur peut prendre un jeton d'un autre joueur et le défausser. Le vainqueur est le dernier à avoir au moins un jeton.

La plupart des gens ne s'amuseront pas très longtemps à ce jeu. Il n'implique pas vraiment d'aptitude spécifique, si ce n'est celle de convaincre les autres joueurs de ne pas prendre ses jetons. Même si vous possédez ce talent, les autres joueurs réagiront en essayant de vous éliminer le premier.

Malheureusement, beaucoup de jeux à plus de deux joueurs se réduisent au jeu de prise de jetons, dans le sens où ce ne sont pas les mécaniques qui déterminent le vainqueur, mais il est déterminé à la façon du jeu de prise de jetons. »

Dans ce jeu les joueurs n'ont pas d'autre choix que de cibler leurs adversaires. Le coût pour réaliser ces actions offensives est dans ce cas nul. Imaginons à présent le même jeu, mais à leur tour

101 Skaff Elias, *op. cit.*, page 38

102 *Ibid.*, page 48.

les joueurs ont le choix entre défausser un jeton adverse ou en récupérer un précédemment défaussé. Dans ce cas les joueurs doivent choisir entre une action offensive et une action défensive. A deux joueurs, il est aussi rentable d'attaquer que de se défendre, mais si l'on augmente le nombre de joueurs, cela devient de plus en plus rentable de récupérer des jetons défaussés (ou inversement, il devient de plus en plus coûteux de cibler un adversaire). Nous voyons bien par ces exemples qu'il y a un lien entre les bagarres et les stratégies offensives, mais que ce lien n'est pas toujours de la même nature. Voyons à présent quelques exemples de mécanique liées à ces questions pour illustrer ces différents liens.

Fighting-BGG ; Affrontement-TT. Comme nous l'avons déjà vu, l'**Affrontement direct** est une mécanique « par défaut », c'est probablement la raison pour laquelle BGG en fait une « catégorie » plutôt qu'une mécanique. On la retrouve dans des jeux comme les échecs, où deux joueurs s'affrontent et où pratiquement toute action a pour objectif de nuire de façon plus ou moins directe au jeu de l'adversaire. Il s'agit là d'un exemple « d'ortho-jeu¹⁰³ ». Il est toutefois intéressant de voir comment ces jeux se placent en rapport avec les deux curseurs que nous venons de définir.

Entre course et bagarre, il n'y a pas de doute, ces jeux penchent complètement dans la deuxième option, il s'agit d'éliminer son adversaire pour gagner. Concernant le deuxième curseur, nous pouvons supposer que le coût pour nuire à un adversaire sera faible, mais cela dépend des jeux. Les échecs permettent des actions que l'on pourrait qualifier de défensives, même si, de façon générale, dans tous les jeux d'affrontement direct il est très rentable de réaliser des actions qui nuisent directement à son adversaire (notamment dans des jeux à deux joueurs). Nous allons voir par la suite des exemples de jeux où le nombre de joueurs est plus important, et où tout cela devient plus délicat.

Take that-BGG. Nous préférons l'appellation **Ciblage obligatoire**, dénomination qui traduit mieux sa spécificité. Cette mécanique introduit des actions de jeu qui forcent les joueurs à cibler un ou plusieurs adversaires. Il n'est pas obligatoire que le résultat de l'action soit quelque chose de préjudiciable pour le joueur cible, même si c'est souvent le cas. Dans le jeu *Cash'n Guns* les joueurs doivent, au début de chaque tour, braquer leur arme en mousse sur un adversaire. Les joueurs vont être affectés plus ou moins par ces ciblage. On assiste en tout cas à un jeu dans lequel les actions offensives n'ont pas de coût, puisqu'elles sont prescrites par la règle.

Si nous reprenons alors les curseurs théoriques que nous avons bâtis, nous avons un coût nul pour la réalisation d'actions offensives. Toutefois, nous n'assistons pas pour autant à une bagarre. Dans *Cash'n Guns* par exemple, il ne s'agit pas d'éliminer les autres joueurs, mais de ramasser le plus d'argent possible. Éliminer d'autres joueurs peut être une stratégie utile, mais elle n'est nullement indispensable pour gagner à ce jeu. Concernant donc le premier de deux curseurs, ce jeu se rapproche plutôt de la course.

Cela nous montre aussi que ces curseurs ne dépendent pas seulement des mécaniques qu'un jeu met en place, mais de *comment* elles sont mises en place. Un autre jeu de ciblage obligatoire pourrait avoir un coût action offensive nul et pour autant être une bagarre. C'est le cas, à quelques détails près, de *Munchkin*.

Un cas particulier de cette mécanique est le **Vote**. Qu'il s'agisse de décider qui sera Consul de Rome au prochain tour (*Res Publica Romana*) ou bien quel villageois est soupçonné d'être un loup-garou et doit donc être éliminé (*Loups-Garous*), nous assistons bien à une mécanique de ciblage obligatoire. Il est encore à remarquer que le coût pour les joueurs à l'heure de voter est souvent nul, puisque prescrit par les règles, mais que cette mécanique peut apparaître aussi bien dans des courses que dans des bagarres. D'ailleurs, *Respublica Romana* est franchement une course alors que *Loups-Garous* est une bagarre sans conteste.

Enfin, certains jeux de vote ne proposent pas du ciblage obligatoire. Soit parce que les

103 *Ibid.*, page 8.

joueurs votent pour prendre une décision qui ne concerne pas directement un ou plusieurs joueurs mais quelque chose de plus global affectant tous les joueurs ; soit parce que les joueurs votent sans avoir toutes les informations leur permettant d'évaluer les conséquences et les cibles réelles de leur vote.

Blocage-TT ; Blocage-AG. Nous entendons par **Blocage** la mécanique donnant la possibilité aux joueurs d'entraver la progression de leurs adversaires. Contrairement au ciblage obligatoire, le blocage est toujours optionnel et implique souvent un coût plus ou moins important pour le joueur réalisant l'action de blocage. Dans *7 Wonders* les joueurs doivent, à tous les tours et simultanément, choisir une carte parmi un ensemble (chaque joueur a un paquet de cartes différent), puis passer le restant au joueur de gauche ou de droite ; puis la même action recommence. A son tour, un joueur a le choix entre choisir une carte qui lui est bénéfique, une qui serait bénéfique à un adversaire (il lui bloque ainsi l'accès) ou bien un compromis entre les deux.

Dans *Quoridor*, les joueurs commencent chacun avec un pion sur les côtés opposés d'un damier. A son tour, un joueur a le choix entre avancer son pion ou poser une barrière pour entraver l'avancée du pion adverse. Nous sommes ici dans une situation similaire à la déclinaison que nous avons proposée du « jeu de prise de jetons ». Le coût pour réaliser des actions offensives ou défensives semble similaire. Il y a donc bien un réel choix entre avancer son pion ou effectuer une action de blocage sur le pion adverse.

Concernant les deux curseurs, *7 Wonders* est plutôt une course ; *Quoridor* est plutôt une bagarre où il faut tout de même arriver le premier à l'autre bout du plateau. Il s'agit peut-être d'un bon exemple de juste milieu entre ces deux extrêmes. Concernant le deuxième curseur, les blocages n'étant pas obligatoires et impliquant un coût (souvent le fait de ne pas réaliser une autre action possible), les jeux employant cette mécanique se situent aussi, proches du milieu.

Racing-BGG ; Course-TT, Parcours/Course-AG.

La course est communément définie comme étant une mécanique où il s'agit pour les joueurs d'arriver les premiers à atteindre un but (accomplir un parcours, engranger un certain nombre de points de victoire, etc.). C'est bien la définition proposée par la « catégorie » de BGG et la mécanique de TT. AG confond **Course** et **Parcours**. Cette dernière, que nous avons déjà décrite, fait allusion à la forme du plateau, fait de cases consécutives devant être parcourues. Ces deux mécaniques sont souvent liées, mais distinctes.

Nous définissons ici **Course stricte** par opposition à **Affrontement direct** : il s'agit d'une mécanique prévoyant très peu ou pas de ciblage entre les joueurs. Il s'agit alors pour les joueurs plutôt d'optimiser les ressources à leur disposition que d'entraver l'avancement de leurs adversaires.

C'est le cas de *Dominion*, jeu dans lequel les joueurs ont relativement peu de prise sur l'action des autres joueurs. Cela entraîne souvent un effet « boule de neige¹⁰⁴ », où lorsqu'un joueur part en tête, il est difficile de le rattraper. Ces jeux sont d'ailleurs souvent critiqués car les joueurs jouent « chacun dans leur coin », les interactions étant très limitées.

Concernant les curseurs, le premier sera par définition du côté de la course ; le second devrait pencher du côté d'un coût élevé, voir impossible à payer (car impossibilité de réaliser des actions offensives). Dans le cas de *Dominion*, il y a très peu d'actions possibles ciblant les adversaires, mais certaines peuvent être très rentables. Encore un fois, la mécanique ne détermine pas forcément la position des curseurs, mais ils doivent être questionnés en fonction de chaque jeu.

104 *Ibid.*, page 106.

Chapitre 8 : Mécaniques agentielles

Nous allons à présent traiter des mécaniques agentielles, à savoir celles en lien avec des compétences des joueurs, plutôt qu'en lien aux règles du jeu. Contrairement à ces dernières, nous allons nous attarder bien moins sur celles-là. En effet, il s'agit là, comme nous allons le voir, de mécaniques ne nécessitant pas d'être finement définies, car en lien étroit et évident avec des activités que les êtres humains sont amenés à faire dans différentes sphères de la vie, en dehors du jeu.

Nous allons plutôt nous contenter de lister et décrire brièvement ces mécaniques, tout en les associant à trois catégories. Une première regroupe des compétences que nous avons appelées « artistiques » ; une deuxième regroupe des compétences psychomotrices ; dans une troisième et dernière catégorie, nous avons regroupées des mécaniques en lien à ce nous avons appelé des compétences de l'esprit. Cette facette ne comporte donc pas de sous-catégories.

8.1 Compétences artistiques

- **Mime**
- **Dessin**
- **Narration**
- **Chant**

Beaucoup sont les JdS qui demandent aux joueurs de mettre en place leurs talents artistiques. Nous retrouvons dans cette catégorie le jeu d'acteur ou **Mime**. Cette mécanique est présente dans toute forme de jeu demandant aux joueurs de s'exprimer avec leur corps, souvent pour faire deviner quelque chose à d'autres joueurs. *Time's Up* est probablement le jeu moderne le plus connu, mettant en place cette mécanique.

Le **Dessin** et l'**Ecriture** font parfois partie des mécaniques des JdS. BGG définit une mécanique quelque peu spécifique en lien avec celles-là : **Line Drawing**. La définition donnée est assez vague mais elle nous rappelle que certains JdS demandent aux joueurs de produire des formes de dessin très spécifiques, comme par exemple des lignes seulement. Un exemple en est le tout récent *Loony Quest*, où les joueurs sont amenés à tracer un parcours : une ligne comportant éventuellement de virages. Nous Préférons **Dessin**, dans une acception très large, incluant donc ce cas de figure.

Certains jeux demandent aux joueurs d'utiliser une certaine forme de **Narration**. Que ce soit comme une manière d'inviter les joueurs à « raconter » le jeu (c'est notamment le cas dans les jeux de rôle) ou bien comme étant le moyen d'y gagner, ils peuvent être poussés à devoir produire des discours construits directement en lien avec le jeu. *Il était un fois* met en place cette mécanique, il s'agit dans ce jeu de raconter une histoire tout en se servant de cartes, qui deviennent en fait des contraintes à la production de la dite histoire. Plus récent, *Story Cubes* est composé de dés comportant des images. La règle du jeu est très libre, les dés sont présentés tout simplement comme un support pour stimuler la narration d'histoires. Une utilisation marginale et minimaliste de cette mécanique nous est donnée par *Dixit*, où les joueurs doivent produire des phrases ou des mots.

Certains jeux demandent aux joueurs de mettre en scène leurs talents de chanteurs. Le **Chant** reste une mécanique assez marginale dans les jeux de société, mais tout de même présente. *Shabadabada* en est un exemple.

Enfin **Créativité-TT** : elle est définie comme une catégorie, car incluant le modelage, le

dessin et l'expression. Nous avons hésité à nous servir pour donner titre à cette catégorie.

8.2 Compétences psychomotrices

- **Observation**
- **Rapidité**
- **Action / Dextérité**
- **Motricité fine**

Nous regroupons sous le nom de compétences psychomotrices, toutes les mécaniques impliquant de la part des joueurs l'utilisation de facultés d'analyse en lien avec des informations recueillies par leur sens ou bien par l'utilisation de leurs mains.

TT définit séparément **Observation** et **Rapidité**. Dans la première il fait tout simplement allusion à l'utilisation de l'observation ; sur la deuxième, l'accent est mis sur la rapidité de réflexes. Malgré cette distinction, on assiste ici à des mécaniques qui sont étroitement liées, l'une suivant l'autre, voilà pourquoi il est rare de les retrouver dissociées. La plupart du temps, il s'agit pour les joueurs d'analyser des situations le plus rapidement possible, afin de produire la réponse attendue, toute aussi rapide. Nous pouvons citer *Jungle Speed* comme un exemple de jeu mettant en place ces deux mécaniques. BGG définit **Pattern Recognition** de façon comparable à **Observation**. L'accent est mis sur la reconnaissance de patrons. Mais dans *Jungle Speed* ou dans *Dobble*, il s'agit bien de reconnaître une ressemblance d'images, ce qui peut être associé à un patron. Nous gardons **Observation** et **Rapidité**, de façon à pouvoir les dissocier en cas de besoin.

BGG définit la *catégorie* **Action / Dexterity** comme étant basée sur les réflexes et la coordination des joueurs ; pour TT, **Action / Dextérité** est une mécanique. Nous soupçonnons une filiation dans le sens nous échappe, ce qui nous oblige à nous étonner du fait que tout en gardant la même dénomination et des définitions comparables, on retrouve des termes affiliés à des ensembles de nature différente : *catégorie* dans le cas de BGG et *mécanique* dans celui de TT. Cette dernière est aussi souvent liée aux deux antérieures, ce qui nous fait poser la question de la nécessité de toutes les garder. Après hésitation nous préférons garder toutes les trois, car cette dernière peut apparaître dans des jeux où la **Rapidité** n'est pas du tout présente. C'est le cas de tout un ensemble de jeux dits de « pichenette », comme le sont *Carrom* ou *PitchCar*.

TT définit aussi **Construction** et **Empilement**. Encore deux mécaniques étroitement liées, elles sont tout de même distinctes. L'**Empilement** fait plutôt référence à la motricité fine et à la capacité des joueurs à empiler des pièces dans un équilibre de moins en moins stable. La **Construction** est une mécanique un peu plus large faisant allusion à l'agencement de pièces afin de « bâtir » quelque chose. Nous constatons que ces deux mécaniques ne renvoient pas, de part leur dénominations, à des compétences des joueurs. La définition d'**Empilement** le fait, celle de **Construction** beaucoup moins. Nous pourrions conclure qu'elles sont toutes deux complémentaires, l'une renvoyant à la motricité fine, et l'autre au type de jeu la mettant en scène. Nous préférons alors garder **Motricité fine**, et nous la définissons comme la mécanique demandant aux joueurs de mettre en œuvre cette compétence afin de réaliser ou de défaire des agencements complexes de pièces. Tel est le cas des bien connus *Mikado* et *Jenga*.

Pour finir sur cette catégorie, nous remarquons que la frontière entre les différentes mécaniques semble bien plus difficile à tracer que sur la plupart des catégories et sous-catégories que nous avons définies. Nous avons vu que **Rapidité**, **Observation** et **Action / Dextérité** sont étroitement liées, mais cela semble être aussi le cas entre cette dernière et **Motricité fine**.

8.3 Compétences de l'esprit

- **Mémoire**
- **Bluff**
- **Déduction**
- **Connaissances**

Dans cette catégorie, une seule mécanique fait l'unanimité : **Memory-BGG**, **Mémoire-TT**, **Mémoire-AG**. Les définitions données sont semblables et font allusion à des jeux nécessitant de la part des joueurs de retenir des informations de nature diverse. Toute une famille de jeux appelés *Memory* appellent massivement cette compétence. Nous gardons alors **Mémoire** telle qu'elle a été définie par les sites. Un détail étrange est à remarquer, BGG range **Memory** aussi bien comme une mécanique que comme une catégorie, toutes deux sous la même définition. Nous n'avons pas d'hypothèse à proposer pouvant expliquer cette répétition.

Une deuxième mécanique qui fait quasiment l'unanimité : **Bluffing-BGG**, **Bluff-TT**, **Bluff-AG**. Les trois sites font implicitement référence à la manipulation d'informations cachées et connues seulement de certains joueurs, ainsi que la capacité de ceux-ci à induire leurs adversaires à tirer de mauvaises conclusions sur les dites informations. Seul bémol, BGG range **Bluffing** comme étant une catégorie et non une mécanique. Il semble qu'au-delà de ce que nous avons appelé les compétences artistiques, BGG ne trouve pas que les autres compétences des joueurs donnent lieu à des mécaniques. Nous gardons tout de même **Bluff**, dans le sens communément admis. L'exemple le plus connu mettant en jeu cette mécanique est bien sûr le poker.

Deduction-BGG, **Déduction-TT**, **Déduction-AG**, sont définies de façon semblable. Il s'agit ici pour les joueurs d'opérer des déductions sur la base d'informations disponibles. Alors que TT et AG s'arrêtent là, BGG décline cette *catégorie* (car elle est ainsi rangée) en plusieurs « sous-catégories » : « Cat & Mouse », « Elimination », « Signalling » et « Induction ». On aurait pu s'attendre à retrouver ces quatre termes parmi les 51 mécaniques, mais ils n'y figurent pas. Nous trouvons tout de même la définition de **Déduction** claire et précise, nous la gardons comme mécanique. Il faut préciser que nous excluons ici les déductions concernant les intentions d'un joueur adverse (faute de quoi une grande majorité des jeux seraient concernés par cette mécanique). Nous reléguons donc les quatre termes énoncés par BGG au rang de ressort ludique, et comme des cas particuliers de **Déduction**. Sont des exemples de **Déduction** *Scotland Yard*, où plusieurs joueurs essaient de déduire la position sur le plateau d'un rival commun à l'aide d'informations parcellaires (dernière position connue et moyens de transport pris) ; et *Cluedo*, où les joueurs doivent trouver par élimination des innocents, quel est le personnage coupable.

TT définit encore cinq autres mécaniques qui peuvent être affiliées à cette catégorie. **Connaissances-TT** traite la culture générale des joueurs, leur permettant notamment de répondre à des questions. La complémentaire de celle-ci peut être **Devinettes-TT**, définie par l'inclusion dans le jeu de questions sous forme sibylline. Il nous aurait semblé plus logique d'inclure « Questions », plus large et incluant les devinettes (et qui ne figure pas ailleurs sur la liste de TT). Mais même une mécanique ainsi définie, nous semble plutôt être un ressort. Nous préférons alors garder **Connaissances**, plus large et impliquant la présence de questions. Le jeu *Trivial Pursuit* et l'exemple le plus connu de cette catégorie. Un autre exemple plus récent est *Time's Up*.

Guessing-TT : définie par la capacité des joueurs à anticiper les mouvements de leurs adversaires. Il nous semble qu'il s'agit ici de quelque chose qui est à la fois flou car s'appliquant à des cas très divers, et à la fois trop restreint, car s'agissant toutefois de quelque chose de relativement ponctuel. Nous préférons alors en faire un ressort ludique.

Prise de risque-TT : il s'agit de la possibilité donnée aux joueurs de faire des actions comportant des risques, les joueurs pouvant décider de prendre ou non ces risques. Il s'agit de la complémentaire de **Pousse ta chance**, que nous avons déjà définie. Il nous semble là aussi, que la prise de risque reste un ressort ludique plutôt qu'une mécanique, car elle est relativement ponctuelle et en même temps pouvant s'appliquer à des situations très variées allant bien au-delà de celle délimitées par **Pousse ta chance**.

Conclusion

Passionné par les jeux de société, ce travail de recherche a représenté pour nous l'opportunité de tenter de mieux comprendre leur fonctionnement interne, dans l'idée d'examiner le processus créatif dont ils sont issus.

Confronté à l'actuelle pénurie d'ouvrages traitant de la conception des jeux de société, nous avons dû trouver des références théoriques hors de ce seul domaine pour nourrir notre réflexion. Nous avons aussi étudié les travaux de classification de jeux de Dubois et Caillois ; celui de Lardinois, abordant la conception de jeux de société en tant qu'outil de communication commerciale ; le système ESAR ; ainsi que *Characteristics of Games*. Nous avons enfin interrogé les réflexions de ludothécaires, de spécialistes et de passionnés du jeu de société.

Cette enquête s'est avérée particulièrement féconde. Forts de tous ces nouveaux éléments d'analyse, nous avons entrepris d'établir une classification des mécaniques des jeux de société, pour caractériser précisément la façon dont ils sont structurés.

Sa plus-value réside dans le fait d'insérer ces mécaniques dans des ensembles plus larges, permettant au concepteur d'avoir une vue d'ensemble. Il s'agit d'un outil lui permettant de structurer sa réflexion. A ce titre d'ailleurs, manier ces objets conceptuels avec l'esprit peut être source d'inspiration.

Nous avons rencontré des difficultés tout au long de ce travail, à l'image de la distinction entre une « classification de jeux » et une « classification de mécaniques de jeux ». Malgré nos efforts cette confusion ressort au fil des pages de ce mémoire.

Toutefois, celle-ci a été aussi source de réflexion. La classification des mécaniques est le fruit de notre recherche, dont l'ensemble du travail préliminaire à l'établissement ne transparaît pas dans cet essai. Nous avons pourtant changé d'avis d'innombrables fois, déplaçant des mécaniques, produisant ou détruisant des catégories, réaménageant l'ensemble.

La classification que nous avons soumise ici reste bien sûr une proposition, dont espère qu'elle participe des réflexions sur les jeux de société. Si elle constitue l'aboutissement de cette étude, elle ne fait sans doute que débayer un « chantier théorique » à venir.

Bibliographie

- Brougère, Gilles, *Jeu et éducation*, éd. L'Harmattan, 1995.
- Brougère, Gilles, séminaire de l'Afreloce à l'ENS ; 12 octobre 2013.
- Brougère, Gilles, *Lego et le personnage : Documenter l'histoire du développement narratif du jouet* ; communication au Colloque : *La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques: circulations, adaptations, mutations* ; 24-26 septembre 2014 Université Paris 13 – Campus de Villetaneuse.
- Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes*, ed. Gallimard, 1958.
- Csíkszentmihályi, Mihály, *La créativité : psychologie de la découverte et de l'invention*, Robert Laffont, 2006.
- Dawkins, Richard, *Le gène égoïste*, ed. Odile Jacob, 2003.
- Duflo, Colas, *Jouer Philosopher*, Paris, PUF, 1997.
- Skaff Elias, Georges... Richard, et Robert Gutschera, *Characteristics of Games*, ed. The MIT Press, - Cambridge, Massachusetts, Londres, 2012.
- Garon, Denise, *Le Système ESAR: guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, avec la collaboration de Rolande Filion et Robert Chiasson . Montréal : Éd. ASTED; Paris : Éd. du Cercle de la librairie, 2002.
- Gravier, Delphine, *Jeux de plateau*, Mango jeunesse, 2004.
- Lardinois, Eric, *Le jeu : outil de communication commerciale : conception de produits et formation des clients*, 2000.
- Pascal, Blaise, *Pensées*, « *Les deux infinis* ». Ecrites à la fin du 17ème siècle, elle ont fait l'objet de dizaines d'éditions depuis.
- Perec, Georges, *Penser/Classer*, ed. du Seuil, 2003.
- R. Ranganathan, *Colon classification*, 1933
- Raimbault, Christophe, *Les mécaniques de jeux en temps réel : une réflexion sur le game design dans les jeux de société*, mémoire pour la validation du Master 2, sciences du jeu, à Paris XIII, 2013.
- Wittgenstein, Ludwig, *Le cahier bleu et le cahier brun, études préliminaires aux 'investigations philosophiques'*, ed. Gallimard, 1986
- *Petit Larousse des Jeux*, Larousse, 2004.

Sites web cités

Articles

- Paule Savan, *Les progrès de la classification à facettes*, <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1962-01-0005-001>, consulté en juin 2015
- Dubois, François-Ronan, *L'usage des taxinomies: le cas des jeux de société*, <http://contagions.hypotheses.org/303>, paru sur le net le 12 juillet 2013, consulté en mars 2015
- <http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=2473353630>
- <http://www.enssib.fr:le-dictionnaire/classification>

Mécaniques des jeux de société

- <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>
- <http://minecraft.aeriesguard.com/Categorisation/Mecanique-de-Jeu-de-Societe>
- <http://www.trictrac.net/jeu-de-societe/creer-un-jeu/infos>

ANNEXES

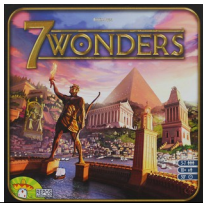
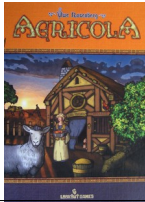
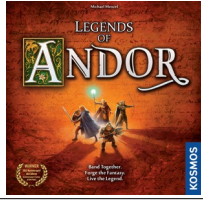
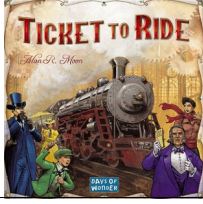
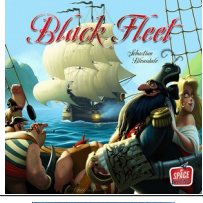
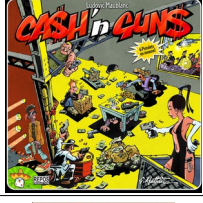
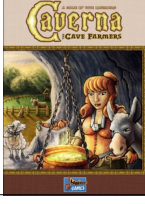
A - Tableau récapitulatif : classification des mécaniques

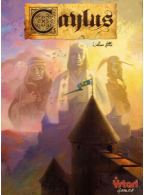
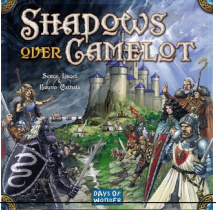
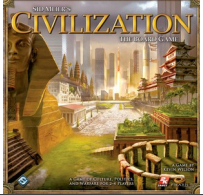
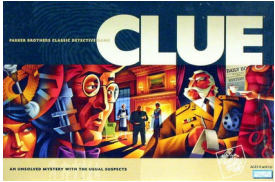
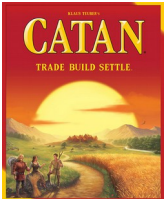
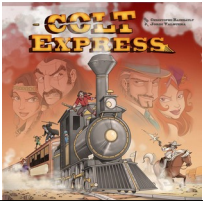
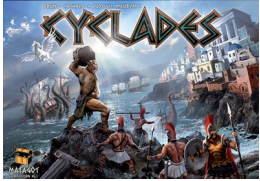
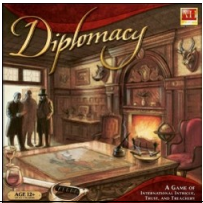
Facette n°1 : Matériel de jeu	Plateau	Structure et déplacements	Déplacement sur grille Déplacement en zones Déplacement point à point Parcours
		Transformations	Plateaux modulaires Placement de tuiles Exploration
		But du jeu	Contrôle ou influence de zones Encerclement de zones Connexions
	Pion	Actions	Déplacement Elimination Capture Empilement Promotion Récolte / Semailles Conflit / Combat
			Pierre-feuille-ciseaux Chauffeur-livreur Lancer et déplacement Un pion pour tous
	Gestion de ressources	Accès	Enchères Draft Pool Building Pari
		Spéculation	Transmutation de ressources Pousse ta chance
		Arrangement	Collection / Famille Combinaisons Construction de patron
	Gestion de l'info	Production d'aléa	Lancé de dé Tirage ouvert Tirage fermé
		Informations secrètes	Programmation Objectif secret Unité secrète
		Gestion de main	Levées Défausse Carte-action

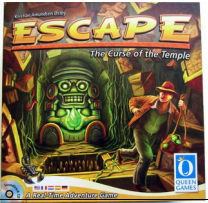
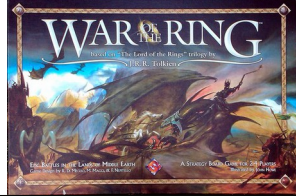
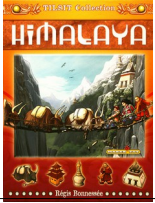
Facette n°2 : Interaction entre joueurs	Rythme	Tours	Points d'action Quantité variable de tours Ordre variable de tours
		Simultané	Frénétique Sans interaction Interruption
	Relations	Equipes	Jeu coopératif Rôle secret
		Diplomatie	Alliances réglées Alliances non réglées Jeu semi-coopératif Commerce
		Asymétrie	Pouvoirs variables Handicap
	Ciblage		Affrontement direct Ciblage obligatoire Blocage Course stricte

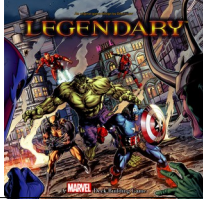
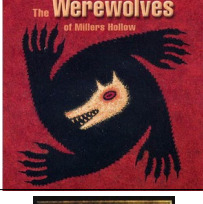
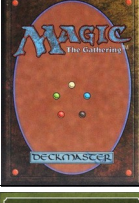
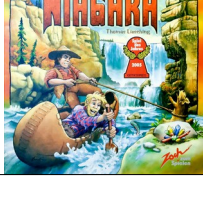
Facette n°3 : agantielles	Compétences artistiques	Mime Dessin Narration Chant
	Compétences psychomotrices	Observation Rapidité Action / Dextérité Motricité fine
	Compétences de l'esprit	Mémoire Bluff Déduction Connaissances

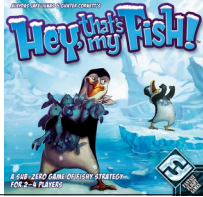
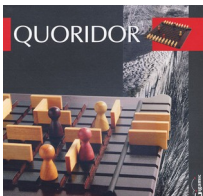
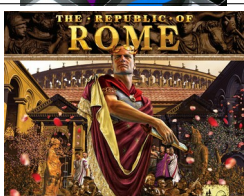
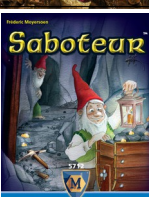
B - Tableau des jeux des société cités

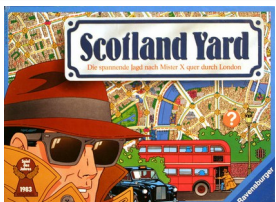
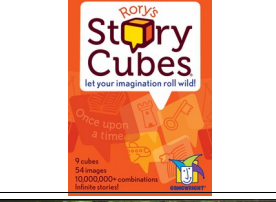
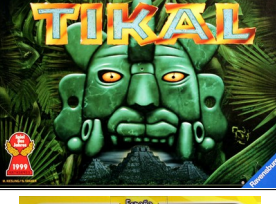
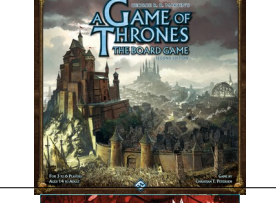
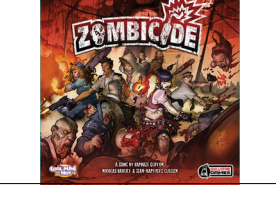
7 Wonders Créateur : Antoine Bauza Première édition : 2010	Mécaniques principales Draft de cartes Blocage	
Agricola Créateur : Uwe Rosenberg Première édition : 2007	Mécaniques principales Draft d'actions Blocage	
Andor Créateur : Michael Menzel Première édition : 2012	Mécaniques principales Jeu coopératif Déplacement en zones Lancé de dé Pouvoirs variables	
Les Aventuriers du Rail Créateur : Alan R. Moon Première édition : 2004	Mécaniques principales Connexions Draft de cartes Collection / Famille Objectif secret	
Black Fleet Créateur : Sebastien Bleasdale Première édition : 2014	Mécaniques principales Chauffeur-livreur Déplacement en zones	
Carcassonne Créateur : Klaus-Jürgen Wrede Première édition : 2000	Mécaniques principales Placement de tuiles Contrôle ou influence de zones	
Cash'n Guns Créateur : Ludovic Maublanc Première édition : 2005	Mécaniques principales Ciblage obligatoires Bluff	
Caverna Créateur : Uwe Rosenberg Première édition : 2013	Mécaniques principales Draft d'actions Blocage	

Caylus Créateur : William Attia Première édition : 2005	Mécaniques principales Draft d'actions Blocage	
Les chevaliers de la table ronde Créateur : Bruno Cathala Serve Laget Première édition :	Mécaniques principales Jeu semi-coopératif Carte-action	
Civilization Créateur : Kevin Wilson Première édition : 2010	Mécaniques principales Déplacement sur grille Pool Building Pouvoirs variables Pierre-feuille-ciseaux	
Cluedo Créateur : Anthony E. Pratt Première édition : 1949	Mécaniques principales Déplacement sur grille Lancer et déplacement	
Colons de Catane Créateur : Klaus Teuber Première édition : 1995	Mécaniques principales Lancé de dé Plateaux modulaires Commerce	
Colt Express Créateur : Christophe Raimbault Première édition : 2014	Mécaniques principales Programmation Mémoire Pouvoirs variables	
Cyclades Créateur : Bruno Cathala Ludovic Maublanc Première édition : 2007	Mécaniques principales Enchères Contrôle ou influence de zones Lancé de dé Draft de cartes	
Diplomacy Créateur : Allan B. Calhamer Première édition : 1959	Mécaniques principales Alliances non réglées Programmation Contrôle ou influence de zones	
Dixit Créateur : Jean-Louis Roubira Première édition : 2008	Mécaniques principales Narration Observation Ciblage obligatoire	

Dobble Créateur : Denis Blanchot Première édition : 2009	Mécaniques principales Observation	
Dominion Créateur : Donald X. Vaccarino Première édition : 2008	Mécaniques principales Pool Building Draft de cartes Carte-action	
Eclipse Créateur : Touko Tahkokallio Première édition : 2011	Mécaniques principales Placement de tuiles Contrôle ou influence de zones Lancé de dé Déplacement sur grille	
Escape Créateur : Uwe Rosenberg Première édition : 2007	Mécaniques principales Draft d'actions Blocage	
Fief Créateur : Philippe Mouchebeuf Première édition : 2011	Mécaniques principales Alliances réglées Contrôle ou influence de zones Lancé de dé	
Formule Dé Créateur : Laurent Lavour Eric Randall Première édition : 1991	Mécaniques principales Lancer et déplacement Pousse ta chance	
Genoa Créateur : Rüdiger Dorm Première édition : 2001	Mécaniques principales Commerce Un pion pour tous Déplacement en zones	
La guerre de l'anneau Créateur : Roberto di Maglio Première édition : 2004	Mécaniques principales Pouvoirs variables Déplacement en zones Lancé de dé Carte-action	
Himalaya Créateur : Régis Bonnessée Première édition : 2002	Mécaniques principales Programmation Chauffeur-livreur	

Il était un fois Créateur : Richard Lambert Première édition : 1993	Mécaniques principales Narration Ciblage obligatoire	
Jungle Speed Créateur : Tomas Vuarchex Pierrick Yakovenko Première édition : 2007	Mécaniques principales Observation	
Legendary Créateur : Devin Low Première édition : 2012	Mécaniques principales Pool Building Draft de cartes Carte-action	
Loony Quest Créateur : Laurent Escoffier David Franck Première édition : 2015	Mécaniques principales Dessin	
Loups-Garrous Créateur : Philippe de Pallières Hervé Marly Première édition : 2001	Mécaniques principales Rôle secret Ciblage obligatoire	
Magic : the Gathering Créateur : Richard Garfield Première édition : 1993	Mécaniques principales Carte action	
Mégawatts Créateur : Friedemann Frieze Première édition : 2008	Mécaniques principales Connexions Enchères	
Munchkin Créateur : Steve Jackson Première édition : 2001	Mécaniques principales Carte-action Lancé de dé Ciblage obligatoire	
Niagara Créateur : Thomas Lieshing Première édition : 2004	Mécaniques principales Chauffeur-livreur Collection	

Pandemie Créateur : Matt Leacock Première édition : 2007	Mécaniques principales Jeu coopératif Points d'action Pouvoirs variables Déplacement point à point	
Le Petit Prince Voyage vers les étoiles Créateur : Antoine Bauza Bruno Cathala Première édition : 2015	Mécaniques principales Parcours Ordre variable de tours	
Pingouins Créateur : Günter Cornett Alvydas Jakeliunas Première édition : 2003	Mécaniques principales Plateaux modulaires Encerclement de zone	
PitchCar Créateur : Jean du Poël Première édition : 1995	Mécaniques principales Motricité fine Plateaux modulaires	
Quatro ! Créateur : Blaise Müller Première édition : 1991	Mécaniques principales Construction de patron	
Quoridor Créateur : Mirko Marchesi Première édition : 1997	Mécaniques principales Blocage Déplacement sur grille	
Qwirkle Créateur : Susan McKinley Ross Première édition : 2006	Mécaniques principales Construction de patron Placement de tuile	
Res Publica Romana Créateur : Richard Berthold Première édition : 1990	Mécaniques principales Ciblage obligatoire Alliances réglées Jeu semi-coopératif	
Saboteur Créateur : Frédéric Moyersoen Première édition : 2004	Mécaniques principales Exploration Carte-action Rôle secret	

Scotland Yard Créateur : Manfred Burggraf Première édition : 1983	Mécaniques principales Déplacement point à point Programmation	
Shabadabada Créateur : Sylvie Barc Première édition : 2002	Mécaniques principales Chant	
Snow Tales Créateur : Gordon Lamont Première édition : 2009	Mécaniques principales Plateaux modulaires Parcours	
Story Cubes Créateur : Rory O'Connor Première édition : 2005	Mécaniques principales Narration Lancé de dé	
Tikal Créateur : Michael Kiesling Wolfgang Kramer Première édition : 2007	Mécaniques principales Déplacement sur grille Exploration Points d'action	
Time's Up Créateur : Peter Sarrett Première édition : 1999	Mécaniques principales Mémoire Connaissances	
Trône de Fer : le jeu de plateau Créateur : Christian T. Petersen Première édition : 2011	Mécaniques principales Déplacement en zones Pouvoirs variables Alliances non réglées Contrôle ou influence de zones	
Zombicide Créateur : Nicolas Raoult Première édition : 2012	Mécaniques principales Jeu coopératif Déplacement en zones Points d'action Lancé de dé	

C - Définitions des mécaniques des sites internet

C.1 BGG – Mechanics

Tout ce qui suit a été tiré du site Board Game Geek, consulté en juin 2015 :
<https://boardgamegeek.com>

Acting

Games with the Acting mechanic require players to use some form of mime or mimicry to communicate with the other players.

Charades is probably the poster child for this mechanic, where one member of a team must use non-verbal clues to allow the other members to guess the solution.

Action / Movement Programming

In programming, every player must secretly choose the next 'n' turns, and then each player plays their turns out according to the choices made. A game has the programming mechanic if it exists a choice of actions, preferably several, with a mechanism of executing those actions such that things could go spectacularly or amusingly wrong, because the status of the game changed in ways one did not anticipate, or hoped would not happen, before the action is executed.

Examples of games with a programming mechanic are *RoboRally* and *Dungeon Lords*.

Action Point Allowance System

In Action Point (AP) Allowance System games, each player is allotted a certain amount of points per round. These points can be spent on available actions, until the player does not have enough remaining to "purchase" any more actions. This method grants the player greater freedom over how to execute his or her options. *Pandemic* is an example of a game that uses this mechanic. In *Pandemic*, players are given 4 action points to be allocated between several actions: Movement, Air Travel, Special Action, and Special Ability.

The earliest example of a game listed on Boardgamegeek that uses AP's is *Special Train* (1948).

Area Control / Area Influence

The Area Control mechanic typically awards control of an area to the player that has the majority of units or influence in that area. As such, it can be viewed as a sub-category of Auction/Bidding in that players can up their "bids" for specific areas through the placement of units or meeples.

[on parle de choses différentes]

In *El Grande*, for instance, players earn their score in a region by having the most caballeros in that region.

Area Enclosure

In Area Enclosure games, players place or move pieces in order to surround as much area as possible with their pieces. The oldest and most famous Area Enclosure game is of course *Go*, but many newer examples also exist.

Area Enclosure is different than Area Control / Area Influence because players actually create the areas on a gridded board during the course of play, whereas in Area Control / Area Influence the actual areas are pre-existing and players are merely battling to see who can control the most of them.

Area Movement

Area movement means that the game board is divided into areas *of varying size* which can be moved out of or into in any direction as long as the areas are adjacent or connected. A classic example being *Axis & Allies*, in which land and water are divided into variable areas and boundaries that define connectivity between various areas.

Area movement is one way to handle movement on a game board. Two other commonly used ways are Grid Movement and Point to Point Movement. However, Area Movement is arguably just a form of Point to Point Movement, in which areas act as "points" with implicit "lines" connecting each area to all adjacent areas, as in *Risk*, which directly uses point-to-point movement for overwater movement.

Area-Impulse

Players subdivide turns into impulses alternating between players which repeat until both players pass (or in some cases a sunset die roll ends the impulses catching one or both players off guard). In those impulses a group of units is once activated or gets to act collectively. However instead of the activated units being grouped by a certain radius from a leader the units activated are in an area (and thus the need for the impulse system to have areas, not hexes). The areas exist to define scope of activation on an impulse (as well as restrict what can be done on that impulse with respect to attack and movement range). Finally before the next turn of impulses units are reset regaining the ability to act. Historically this began with the « Storm Over » area impulse series.

Auction/Bidding

This mechanic requires you to place a bid, usually monetary, on items in an auction of goods in order to enhance your position in the game. These goods allow players future actions or improve a position. The auction consists of taking turns placing bids on a given item until one winner is established, allowing the winner to take control of the item being bid on. Usually there is a game rule that helps drop the price of the items being bid on if no players are interested in the item at its current price. In most games, once a winner for one item is done, if there are more items to be bid upon, another auction is held for those items. The process repeats until a game condition is met or items are exhausted in the auction phase of the game.

In *Power Grid*, for example, you start with no power plants and must win bids to be able to produce power. Winning a bid on a given power plant allows that player to add it to their current inventory of power plants and also allows for more power to be made in a given turn. In *Vegas Showdown*, players bid on rooms, such as a slot machine or a restaurant, in order to build a larger hotel with more prestige and value. Winning players pay for the room based on their bid and place it in their hotel. In both examples, bidding is done in a turn format and players have the option of passing on bids.

Betting/Wagering

Betting/Wagering games are games that encourage or require players to bet money (real or in-game) on certain outcomes within the game. The betting itself becomes part of the game. This mechanic is most commonly associated with *Poker*.

The Commodity Speculation mechanic is also a type of betting, in which in-game money is bet on different commodities in hope that that particular commodity will become the most valuable as the game progresses.

Campaign / Battle Card Driven

The Campaign/Battle Card Driven mechanic is a relatively recent development in wargames that focuses the players' actions on cards they have in their hand. The very basic idea is that performing a single action uses a single card. Games where cards are used to determine the outcome of battles do not use this mechanic.

This GeekList [<https://boardgamegeek.com/geeklist/45565/geeklist-game-mechanics>] argues that it is simply a subcategory of Hand Management.

Card drafting

Card drafting games are games where players pick cards from a limited subset, such as a common pool, to gain some immediate advantage or to assemble hands of cards that are used to meet objectives within the game. *Ticket to Ride* is a well-known card drafting game.

Games where cards are simply drawn from a pile are not card drafting games - drafting implies that players have some sort of choice. In *Ticket to Ride*, players can choose to draw random cards. If they could only draw random cards however, it wouldn't be drafting.

Chit-Pull System

Used in war games to address the problem of simulating simultaneous action on the battlefield and issues of command and control. In such a system the current player randomly draws a chit or counter identifying a group of units which may now be moved. Schemes include moving any units commanded by a particular leader, moving units of a particular quality or activating units not for movement but for fighting. This mechanism is often associated with designer Joseph Miranda who has used it in many of his games.

Co-operative Play

Co-operative play encourages or requires players to work together to beat the game. There is little or no competition

between players. Either the players win the game by reaching a pre-determined objective, or all players lose the game, often by not reaching the objective before a certain event happens.

Commodity Speculation

Commodity Speculation is a subcategory of Betting/Wagering, in which in-game money is bet on different commodities in hope that that particular commodity will become the most valuable as the game progresses. Often the values of the commodities are continually changing throughout the game, and the players buy and sell the commodities to make money off of their investment.

Commodity Speculation includes both Investment games in which players have some indirect control over asset values, but have a hard time hurting others without hurting themselves; and Collusion games, in which players have huge direct control in manipulating asset values, forcing players to help others and manage shifting alliances.

Crayon Rail System

The Crayon Rail System is a subcategory of Route/Network Building. Types of these games use crayon or other non-permanent methods of making connecting lines on a board, often erasable. The most popular Crayon Rail games are part of the *Empire Builder* system.

Deck / Pool Building

Deck / Pool Building is a mechanism in which players start the game with a pre-determined set of cards / player pieces and add and change those pieces over the course of the game. Many deck-building games provide the players with a currency that they use to "buy" new items that are integrated into the deck or pool. These new resources generally expand the capabilities of the player and allow the player to build an "engine" to drive their future plays in the course of the game.

This mechanism describes something that happens in play during the game as a function of the game, not customization of the game from a body of cards prior to play.

Dice Rolling

Dice rolling is a game by itself see *Yahtzee* or *Craps* but as a game mechanic dice rolling in a game can be used for many things, randomness being the most obvious. Dice can also be used as counters; start at 6 (for a normal die: singular for dice) and turn it to 5 at the end of a round, single player's turn etc. The dice themselves can be unique and different sizes, shapes and colors to represent different things.

Grid Movement

The Grid Movement occurs when pawns move on the grid in many directions. Usually the grid is square (like in *Chess*) or hexagonal (*Abalone*).

In a game there can be many pawns (like in *Chess* or *Checkers*) or only one (like the bishop in *Fresco*).

Hand Management

Hand management games are games with cards in them that reward players for playing the cards in certain sequences or groups. The optimal sequence/grouping may vary, depending on board position, cards held and cards played by opponents. Managing your hand means gaining the most value out of available cards under given circumstances. Cards often have multiple uses in the game, further obfuscating an "optimal" sequence.

Hand management has no relationship to action/dexterity.

Hex-and-Counter

Classic wargame mechanic, played with 'Counters' on a map with an Hexagonal grid allowing to move the counters in more directions (6) as opposed to a square grid with only four directions.

Counters are commonly thick cardboard chit, with printed attributes and identification.

Line Drawing

Games using the line drawing mechanic involve the drawing of lines in one way or another.

Memory

Games that use the Memory mechanic require players to recall previous game events or information in order to reach an objective.

Modular Board

Play occurs upon a modular board that is composed of multiple pieces, often tiles or cards.

In many games, board placement is randomized, leading to different possibilities for strategy and exploration.

Some games in this category have multiple boards which are not used simultaneously, preserving table space. Unused boards remain out of play until they are required.

Paper-and-Pencil

The game is developed using paper and pen to mark and save responses or attributes that to the end of the game are used to score points and determine the winner.

A game that merely keeps track of score on a sheet of paper does not use a paper-and-pencil mechanism.

Partnerships

Games with partnerships offer players a set of rules for alliances and teams. Partners are often able to win as a team, or penalties are enforced for not respecting alliances.

Fury of Dracula has initial teams that cannot be changed midgame.

Dune has a strict set of rules regarding alliances and the breaking of them.

Pattern Building

Pattern Building is a system where players place game components in specific patterns in order to gain specific or variable game results. For example: placing chips on 2, 4, 6, 8 on a board gets the player an action card they can use later in the game.

Pattern Recognition

Markers, usually with a color or pattern, are placed or added on different random or pre-determined locations relative to a board or the markers themselves. As the markers move during play the player has to recognize a known pattern created by the markers to gain a good, points or win the game.

Pick-up and Deliver

This mechanic usually requires players to pick up an item or good at one location on the playing board and bring it to another location on the playing board. Initial placement of the item can be either predetermined or random. The delivery of the good usually gives the player money to do more actions with. In most cases, there is a game rule or another mechanic that determines where the item needs to go.

Empire Builder is a classic pickup-and-deliver game from 1980 that remains popular today. In this game, players build railroads between cities, and move trains around on the track. Players hold contracts specifying that specific cities demand specific types of goods. To fulfill a contract, a player must travel to a city where that good is available, pick it up, and deliver it to the destination city. When the player completes the contract, the player receives money as specified on the contract.

Player Elimination

Player elimination occurs in multiple player games (>3) when a player can be eliminated from the game and the play continues without the eliminated player. The typical examples of games that provides elimination are Diplomacy or Risk (where a player may be defeated) or Monopoly (where a player may go bankrupt and thus be eliminated).

Player elimination does not include two player only games where the goal is to defeat the opponent, e.g. *Chess*

Point to Point Movement

On a board of a game with point-to-point movement, there are certain spots that can be occupied by markers or figurines, e. g. cities on a map. These points are connected by lines, and movement can only happen along these lines. It is not enough that two points are next to or close to each other; if there is no connecting line between them, a player cannot move his or her piece from one to the other.

With point-to-point movement, you do not have a division of the board into areas which can be moved out of or into freely (like with *Axis & Allies*). Neither do you have a board completely covered in squares (like with *Chess*) or hexagons (like with *Tide of Iron*) that allow unrestricted or nearly unrestricted movement in any direction and to any square or hex.

Unlike these counterexamples, point-to-point movement arbitrarily restricts areas on the board that markers or figurines can occupy, and it also arbitrarily restricts the ways that these points may be reached. Oftentimes, this allows for

interesting strategies.

Examples for point-to-point movement: *Nine Men's Morris*, *Kensington*, *Friedrich*.

Non-intuitive example for point-to-point movement: *Risk*. While *Risk* appears to be an Area Movement game like *Axis & Allies*, it is actually a point-to-point movement game, due to impassible water areas requiring overwater line connections (e.g. Japan, Brazil, Australia).

Press Your Luck

Games where you repeat an action (or part of an action) until you decide to stop due to increased (or not) risk of losing points or your turn. *Press Your Luck* games include both *Risk Management* and *Risk Valuation* games, in which risk is driven by the game mechanisms and valuing how much other players value what you also want, respectively. This mechanic is also called *push your luck*.

Here's a description of the category by Bruno Faidutti:

Double or Quits, Keep going or stop, cash your gains or bet them. The idea is not new. Many gambling games, such as Black Jack, make an intensive use of it, as well as some traditional dice game – and Pass the Pigs is only a modern version of those. This system is also used in many TV games, where the winner can either leave with his gains, either answer one more question at the risk of losing everything he won so far. Like in Luigi Comencini's *Scopone Scientifico*, if you never stop, you always end losing. This system is also very efficient in board and cardgames, since it generates a high tension, and some anguish when rolling some more dice or drawing one more card. The best known “double or quits” game is probably Sid Sackson's *Can't Stop*, a clever dice game figuring, in the last edition, mountaineers so impatient to reach the summit that they usually end up falling down. It's even trickier when all players are aboard the same ship, not knowing if, or when, it will sink. Time to leave or not ? That's what happen in Aaron Weissblum's *Cloud Nine*, as well as in *Diamant*, a game I designed together with Alan R. Moon.

Here's the introduction of the Jeopardy dice games from Reiner Knizia's *Dice Games Properly Explained*:

You focus on proccessing and maximising your results. But the stakes are rising. If things go wrong, you lose it all. Great risks bring great rewards - or utter defeat!

Disaster strikes in many different ways. More than ever, you need to weigh up the potential gains and losses. Rolling specific numbers or reaching certain totals may catch you out. You see disaster looming - but can you escape? Other games allow you to continue throwing as long as you keep your options open. Know when to stop and secure your results. If you get greedy and your luck fails, you are out. You need to make the right decisions and be lucky, too.

Rock-Paper-Scissors

Rock-Paper-Scissors can fall into a subcategory of Simultaneous Action Selection or Trick-Playing. However, simultaneity is not the most defining quality. Turn-about games also frequently employ this mechanic.

Its defining feature is that there is a circular hierarchy for which pieces win against or capture others. That is, while A might beat B, and B beat C, C beats A.

The name derives from the well-known children's game where

Scissors cuts Paper

Paper covers Rock

Rock crushes Scissors

But can refer to any game with non-transitive mechanics, e.g.

Role Playing

Some board games incorporate elements of role playing. It can be that players control a character that improves over time. It can also be a game that encourages or inspires Storytelling. This mechanic can be viewed as an extension of Variable Player Powers.

Roll / Spin and Move

Roll / Spin and move games are games where players roll dice or spin spinners and move playing pieces in accordance with the roll.

This term is often used derogatorily to imply that there is no thought involved. Roll and move games like *Backgammon*, however, contain tactical elements.

Route/Network Building

Route/Network Building games feature network(s) (interconnected lines with nodes) using owned, partially owned or neutral pieces, with an emphasis on building the longest chain and/or connecting to new areas. Although arguably a

separate group, *Connection* games, in which players connect fixed points on the board, are also included among *Route/Network Building* games.

Secret Unit Deployment

Secret unit deployment games are games that contain hidden information. Only the player controlling certain playing pieces has perfect information about the nature (or even the whereabouts) of those pieces. This mechanic is often used in wargames to simulate "fog of war".

Set Collection

The primary goal of a set collection mechanic is to encourage a player to collect a set of items. For example, players collect and harvest different types of beans in *Bohnanza*, and they collect Monuments in *Ra*.

Simulation

Simulation games are games that attempt to model actual events or situations.

Simultaneous Action Selection

The simultaneous action selection mechanic lets players secretly choose their actions. After they are revealed, the actions resolve following the ruleset of the game.

Singing

Games that use a Singing mechanic require players to hum or sing familiar songs in order to fulfill certain game requirements.

Stock Holding

Stock holding is a subcategory of Commodity Speculation, in which instead of purchasing or selling an entire commodity, players purchase and sell (or hold) a share in a given company, commodity or nation. Notable examples include *Acquire*, where players can purchase shares of companies, and benefit if those companies grow before being bought out, and *Imperial*, where players are purchasing bonds in European nations which grant not only a dividend and points at the end of the game but also the right to control that nation's actions for as long as you are the majority bondholder.

Storytelling

You are supplied with basic concepts, letters, or pictures with which to tell a story. The pieces you are given have to be part of the story.

Take That

In these games each player has some sort of holdings on the table. Holdings are often played in front of them from a hand of cards and/or assigned to them at the game start. These holdings serve as targets for other players to attempt to destroy. The goal is generally to avoid having all your holdings destroyed while at the same time playing to destroy all the holdings of the others players. In most cases the direction of destruction is usually left to player discretion. This frequently results in an encouraged free-for-all and/or an engineered last man standing scenario.

Tile Placement

Tile Placement games feature placing a piece to score VPs, with the amount often based on adjacent pieces or pieces in the same group/cluster, and keying off non-spatial properties like color, "feature completion", cluster size etc. A classic example is *Carcassonne*, where a player randomly draws a tile and place it next to other tiles and has a chance to place a meeple on the tile just played.

Time Track

A time track mechanism is a variable player-turn order mechanism by which the player who is last on the time track goes next. The function of this mechanism can allow a player to have multiple sequential turns due to being last after each one. The basic premise is that you can choose to do a longer, slower task in the game, but in the meantime, a player taking shorter, quicker actions might change the "landscape" of the playfield. It is arguably a derivative of "action point" systems, except in the case of time tracks, the player doesn't have a fixed number of points she can or must use on her turn.

In some time track games, the active player must stop as soon as an action moves her out of the last position. In the ones with a loop for a time track, players tend to be restricted from lapping the track on one go.

Trading

In games with a trading mechanic, the players can exchange game items between each other. For instance, players trade for different types of beans in *Bohnanza*, while they trade resources in *The Settlers of Catan*.

Trick-taking

Trick Taking is a game mechanism used in card games.

Each player plays in turn order one card (or, in some games, a series, such as a pair or straight) from their hand face up onto the table; the group of cards played is named a "trick". According with the rules of the game, one player wins the trick and captures all of the cards in the trick. The object of most trick taking games is to capture tricks or point scoring cards in tricks or occasionally avoid winning tricks.

The most common way to win a trick is by having the card with highest value of the suit that was led, but many classical card games use the "trump" system (where the certain cards, usually those of a designated suit, will win the trick if they are played.) Occasionally there is a round of bidding to determine this trump suit.

In many trick taking games (though not all), players are required to "follow suit", i.e. play a card of the same suit as was led if they have one. If they do not have a matching card, they must play another card from their hand.

Variable Phase Order

Variable Phase Order implies that turns may not be played the same way as before and / or after.

Using Puerto Rico as an example, every turn is different. Depending on who starts selecting the roles and what roles they take, you may have to play the 'build' action sooner than you'd wish. In other games, you may be denied from taking certain action.

Most games with limited action and any game without a static game turn order fall under this 'mechanism'. Use of variable player turn order are not Variable Phase Order games.

Variable Player Powers

Variable Player Powers is a mechanic that grants different abilities and/or paths to victory to the players. To illustrate, here are some notable examples.

In *Ogre*, one player controls a single powerful piece, and the other plays many weaker units. The net effect is a balanced game.

In *Cosmic Encounter*, each player is assigned a random special ability at the beginning of the game. Although each player has the same victory goal (control five non-home colonies), their abilities enable differing means to the end.

In *Here I Stand*, each player controls a political power with unique ways to score victory points. Some focus on military conquest, some on religious influence, etc.

Also, player powers may change throughout the game as in *Small World* or *Sunrise City*.

Voting

Voting is game mechanic where votes are cast to determine the results of certain situations.

Worker Placement

More precisely referred to as "action drafting", this mechanism requires players to draft individual actions from a set that is available to all players. In a given round, drafting is done one-at-a-time and in turn order until all players have had a chance to draft individual actions. There is usually(*) a limit on the number of times a single action may be drafted each round. Once that limit is reached, an action can no longer be taken until a subsequent round or until the action space is no longer occupied by a worker. As such, not all actions can be taken by all players in a given round, and action 'blocking' occurs.

Actions are commonly drafted by the placement of game pieces or tokens on the selected actions. Each player usually has a limited number of pieces with which to participate in the process. From a thematic standpoint, the game pieces which players use to select actions often represent workers of any given trade (this category of mechanism, however, is not necessarily limited to or by this thematic representation). In other words, players often thematically "place workers" to show which actions have been drafted by individual players. For example, in *Agricola* you start with two family members who can be placed on action spaces to collect resources or take certain actions like building fences. When someone places a piece on a given space, that action is no longer available until the next round.

Keydom, which was published in 1998, is widely recognised as the first of the worker placement genre of games.

C.2 BGG – Categories

Sont décrites ici des « catégories » définies sur BGG. Nous avons pris seulement celles qui nous semblent pouvoir être considérées comme des mécaniques.

Tout ce qui suit a été tiré du site Board Game Geek, consulté en juin 2015 :

<https://boardgamegeek.com>

Abstract Strategy

Abstract Strategy games are often (but not always):

- theme-less (without storyline)
- built on simple and/or straightforward design and mechanics
- perfect information games
- games that promote one player overtaking their opponent(s)
- little to no elements of luck, chance, or random occurrence

Action / Dexterity

Action/Dexterity games often compete players' physical reflexes and co-ordination as a determinant of overall success.

Bluffing

Bluffing games encourage players to use deception to achieve their aims. All Bluffing games have an element of hidden information in them.

Card Game

Card Games often use cards as its sole or central component. There are stand-alone card games, in which all the cards necessary for gameplay are purchased at once. There are also Collectible Card Games (CCGs), where players purchase starter and "booster" packs in an effort to compile a more and more powerful deck of cards to compete with.

Deduction

Deduction games are those that require players to form conclusions based on available premises. These games are quite varied, including several different types of logical reasoning. Cat & Mouse games like Scotland Yard are a type of Deduction game in which players use a set of observations and truthful feedback to narrow down possibilities and catch a constantly moving opponent at the right position. Elimination games like Clue expect players to arrive at the right conclusion after narrowing down possibilities from a large list. Signalling games like Werewolf allow for a set of observations and player-driven feedback (which may not be truthful) to arrive at the right conclusion out of 2-3 main choices. Finally, this Category includes Induction games like Zendo, in which players must derive a general rule out of near infinite possibilities.

Social deduction games are a related sub-category that is proving increasingly popular, and includes games with hidden roles and bluffing such as The Resistance and One Night Werewolf.

Dice

Dice games often use dice as its sole or principal component. Dice games traditionally focus almost exclusively on dice rolling as a mechanic (e.g., Yahtzee, Liar's Dice, Can't Stop).

Economic

Economic games encourage players to develop and manage a system of production, distribution, trade, and/or consumption of goods. The games usually simulate a market in some way. The term is often used interchangeably with resource management games.

Exploration

Exploration games often encourage players to discover and search new areas or territories for particular objects or goods, and/or to search for people to become trading partners with.

Fighting

Fighting games are those that encourage players to engage game characters in close quarter battles and hand-to-hand combat.

Fighting games differ from Wargames in that the combat in Wargames exists as one part of a large-scale military simulation, while in Fighting games the focus is on the particular combat scenarios.

Maze

Maze games often require players to navigate a series of pathways that are located on the game board.

Miniatures

Miniatures games are games in which miniatures are used to stage the game scenes. In such games, miniatures are the key components, and the playing represents the miniature's surroundings.

Not all games that use miniatures as components are miniature games.

Negotiation

Negotiation games explicitly involve and encourage making deals and alliances with other players and backstabbing when appropriate. Winning is rare without participating in these deals. Unlike cooperative games, Negotiation games are still largely competitive, while granting players certain times to make mutual agreements through discussion.

Negotiation also includes bribery, such as is used in Santiago or Power Struggle. In these situations, the negotiation is in the form of a naked offer, which can be accepted or declined.

Party Games

Party games are games that encourage social interaction. They generally have easy setups and simple rules, and they can accommodate large groups of people and play in a short amount of time.

Puzzle

Puzzle games are those in which the players are trying to solve a puzzle. Many Puzzle games require players to use problem solving, pattern recognition, organization and/or sequencing to reach their objectives.

Racing

Racing games often involve players in a form of race, where the objective is to be the first to reach a checkpoint, usually by having greater speed and/or control than your opponents. Although many games in which players attempt to reach a particular goal more quickly than other players are described as Racing games (e.g., Dominion), this Category specifically refers to racing that also includes some element of steering, by which players navigate their piece(s) around obstacles which generally stay on the board from the start.

Real-Time

Real-time games often allow for players to take their turns (or part of their turns) simultaneously. This is in contrast to turn-based games. There are also some Real-time games in which there is a consequence if a player does not play their turn in a set amount of time.

Trivia

Trivia games often test players on their knowledge of general interests and popular culture.

C.3 TricTrac – Mécanismes

Tout ce qui suit a été tiré du site TricTrac, consulté en juin 2015 :
<http://www.trictrac.net/jeu-de-societe/creer-un-jeu/infos>

Affrontement

Les jeux d'affrontements opposent directement les joueurs en mettant en scène divers mécanismes qui simulent des affrontements entre deux ou plusieurs factions.

Alignement

Mécanisme dans les jeux de pions où ceux-ci doivent se retrouver alignés.

Ambiance

L'ambiance n'est pas en soi une mécanique mais un ensemble de mécaniques destinées à l'animation d'un jeu et son ambiance.

Avant-Vente

Ensemble des mécanismes destinés à créer ou améliorer un mécanisme de vente avant que celle-ci ne soit effective.

Blocage

Mécanique par lequel un élément de jeu va être bloqué. Il s'agit en général d'empêcher des manœuvres adverses.

Bluff

Mécanique qui consiste à faire passer une fausse information à un adversaire.

Capture

Prendre des pièces à un adversaire.

Card-driven

Jeu dont les actions ou autres composantes sont indiquées par des cartes tirées d'une pioche. La tactique consistera à utiliser ces cartes au meilleur moment possible.

Chiffres

Divers mécanismes faisant appel aux chiffres et à l'arithmétique.

Chifoumi

Système de forces dont chacune en bat une autre.

Choix simultanée

Jeu dans lequel les joueurs font leur choix simultanément (généralement en secret) puis les révèlent ensemble. S'oppose aux choix chronologiques.

Collection / Famille

Séries de mécanismes qui classent des éléments par genres ou affinités.

Combinaison

Mécanismes qui lient divers éléments pour en former de nouveaux.

Commerce

Ensemble de mécanismes qui servent à échanger des marchandises en utilisant un système monétaire.

Connaissances

Mécanismes qui font appel aux connaissances propres des joueurs souvent sous forme de questions.

Connexions

mécanismes qui consistent à relier des pièces entre-elle (former des routes, ...)

Conquête

mécanismes (souvent d'affrontement mais aussi de majorités) dans le but de prendre le contrôle de zones définies par le

jeu.

Construction

mécanismes amenant à bâtir des édifices avec des pièces de jeu.

Coopération

Ensemble de mécanismes qui amènent la participation à collaborer dans l'atteinte d'un objectif commun.

Course

Ensemble de mécanismes qui récompenseront un joueur qui atteint le premier un objectif. La plupart des jeux de courses utilisent une piste de jeu représentant l'avancée de chacun. On considère également que l'atteinte d'un score en premier est aussi une course.

Créativité

Ensemble de mécanismes qui font appel à la créativité propre du joueur : modelage, dessin, expression, ...

Deck Building

Mécanisme consistant à gérer (achat de nouvelles cartes) un paquet de cartes avec lequel on va jouer.

Déduction

Ensemble de mécanismes impliquant une logique de déduction d'après des informations fournies.

Défausse

Ensemble de mécanismes consistant à rejeter des cartes (ou autres éléments) pour s'en débarrasser volontairement.

Déplacement

Ensemble de mécanismes qui permettent de bouger des éléments de jeu d'une zone à une autre.

Dés

Ensemble de mécanismes générant de l'aléa via des dés.

Dessin

Ensemble de mécanisme amenant un ou des joueurs à faire des représentations graphiques.

Devinettes

mécanisme consistant à poser des questions de manière sibylline.

Dextérité / Adresse

Ensemble de mécanismes qui demandent au joueur de manipuler un élément de jeu avec dextérité ou adresse. (Jeu de quilles)

Diplomatie

Ensemble de mécanismes qui amènent les joueurs à conclure des négociations en vue d'alliances.

Draft

technique de distribution d'éléments (cartes en général) qui consiste à choisir un élément parmi plusieurs et à passer le reste au suivant et ainsi de suite.

Duplicate

Technique qui consiste à donner aux joueurs les mêmes éléments de départ pour savoir qui en fera l'usage le plus optimisé. (Bridge ou Scrabble duplicate).

Echange – Troc

Équivalent du Commerce mais sans système monétaire.

Elimination

ensemble de mécanisme consistant à éliminer des joueurs au fur et à mesure de la partie.

Empilement

Ensemble de mécanisme qui provoque des empilements le plus souvent dans le but de créer un équilibre instable ou à

cache des éléments sous d'autres.

Enchères

Mécanisme d'achat par offre publique et vente au plus offrant.

Enchères à poing fermé

Système d'enchères dans lesquelles les joueurs dévoilent leurs offres simultanément.

Enchères à somme nulle

Enchère dans lequel le montant déboursé pour l'offre est redistribué aux autres joueurs.

Enchères à un tour

Enchères où un participant n'a le droit d'intervenir qu'une seule fois.

Enchères anglaises

Enchères classiques se pratiquant sur plusieurs tours.

Enchères cachées

Enchères où l'on ignore le pouvoir d'achat réel des participants.

Enchères de Vickrey

Système d'enchères créé par William Vickrey, prix nobel d'économie en 1996 et utilisé sur les sites de ventes en ligne. Le plus haut enchérisseur remporte et paye la somme annoncée par le deuxième meilleur enchérisseur.

Enchères démocratisées

Enchères qui ne récompensent pas que le plus haut enchérisseur mais également les autres à hauteur de leurs offres. Souvent seul un nombre restreint d'enchérisseurs sont pris en compte.

Enchères japonaises

Système d'enchère où chacun doit payer pour rester en lice. Le dernier à payer remporte l'enchère.

Enigme

Jeu faisant appel à des énigmes (problème se présentant sous une forme de présentation complexe).

Equipe

système permettant à un nombre limité de participant à collaborer en groupe contre un ou d'autres groupes.

Exploration

Ensemble de système qui permet de découvrir des éléments cachés au fur et à mesure.

Gestion

Système de mécanismes destinés à trouver la meilleure optimisation dans une production.

Gestion de main

Ensemble de mécanismes utilisant des cartes. Toutes sont utilisables au départ.

Guessing

Mécanisme visant à deviner à l'avance le choix d'un autre joueur. Le Double guessing désigne le fait que le joueur adverse pense savoir ce que je pense qu'il va faire et donc va opter pour une nouvelle stratégie.

Hasard

mécanismes destinés à générer des résultats aléatoires.

Lettres / Mots

ensemble de mécanismes utilisant les lettres et les mots.

Levées

Mécanismes qui permettent de remporter des points en gagnant des plis.

Logique

Ensemble de mécanismes demandant de classer ou arranger des éléments suivant un ordre pertinent.

Majorité

Ensemble de mécanismes qui permettent d'atteindre un objectif en accumulant le plus d'éléments donnés.

Mémoire

Ensemble de mécanismes faisant appel à la mémoire du participant.

Mime

Mécanisme qui permet d'exprimer des sujets uniquement avec des mouvements du corps.

Narration

Ensemble de mécanismes qui contribue à faire raconter une histoire ou une partie d'histoire.

Objectif secret

Mécanismes qui consistent à dissimuler des objectifs pendant un certain temps (durée de la partie).

Observation

Ensemble de mécanismes faisant appel à l'observation.

Parcours

Jeu présentant une zone de jeu sous forme de piste à parcourir.

Pari

Mécanisme qui permet de risquer une ou des unités de jeu dans l'objectif d'en gagner plus en misant sur le bon sujet.

Pioche

Mécanisme consistant à prendre un élément de jeu à l'aveugle (piocher une carte).

Placement

Mécanisme consistant à placer un élément sur une surface de jeu dans un objectif donné.

Placement d'ouvrier

Mécanisme consistant à placer un élément sur une zone de jeu pour profiter des ses avantages.

Plateaux modulaires

Mécanismes faisant appel à des zones de jeux modulaires qui peuvent s'assembler pour créer plusieurs configurations.

Point d'action

Mécanismes qui attribuent aux participants un portefeuille de points à dépenser pour effectuer des actions de jeu.

Prise de risque

Ensemble de mécanismes qui permettent aux participants d'agir quitte à subir des désavantages en cas d'échec.

Programmation

Ensemble de mécanismes qui permettent aux participants de choisir à l'avance et en secret les actions futures à accomplir en donnant des ordres soit par écrits soit avec des jetons.

Question

Système de jeux où une ou des questions sont posées au participants.

Rangement

Ensemble de mécanismes permettant d'assembler des éléments de telle sorte à ce qu'ils aient une forme déterminée à la fin.

Rapidité

Ensemble de mécanismes qui mettent en œuvre la rapidité de résolution ou les réflexes.

Récolte

Ensemble de mécanismes qui mettent en œuvre le fait de dépenser des éléments de jeu pour en « récolter » d'autres ensuite.

Rôle

Ensemble de mécanismes qui permettent à un ou des participants de jouer un rôle inventé ou suscité.

Rôle secret

Ensemble de mécanismes qui consistent à se voir attribuer un rôle non connu des autres participants.

Semailles

Ensemble de mécanismes qui consistent à égrainer des éléments de jeu dans une ou plusieurs zones.

Semi-coopération

Ensemble de mécanismes qui orientent les participants à coopérer mais dont les gains ou la réussite sont personnels.

Simulation

Ensemble de mécanismes destinés à simuler des situations réelles ou imaginaires.

Stop ou encore

Mécanisme qui offre au joueur la possibilité de continuer à jouer ou pas. En général le fait de continuer à jouer augmente les gains mais apporte le risque de perdre tout ce qui a été gagné dans le tour.

Taquin

Ensemble de mécanismes qui consistent à effectuer des translations de pièces pour faire l'une d'elle ou plusieurs à un endroit donné.

Toucher

Mécanismes qui amène un participant à utiliser le sens du toucher.

Trahison

Mécanismes qui amènent à cesser une alliance dans le but de s'accaparer les bénéfices de celle-ci à son seul profit.

Transport de marchandises

Mécanismes simulant le transport de marchandises et mettant en œuvre cette problématique.

Tuile

Jeu utilisant comme matériel des tuiles (en général comme éléments de plateau de jeu modulaire).

C.4 Aeries Guard – Mécaniques

Tout ce qui suit a été tiré du site Aeries Guard, consulté en juin 2015 :
<http://minecraft.aeriesguard.com/Categorisation/Mecanique-de-Jeu-de-Societe>

Les mécaniques des Jeux de Société sont les différentes interactions de jeu définies par les règles du jeu. Si chaque jeu est unique, on peut toutefois distinguer des mécaniques comparables entre les différents jeux qui existent.

Adresse

Les Jeux de Société basés sur l'Adresse départage les joueurs sur leurs aptitudes physiques de coordination, généralement entre l'oeil et la main.

Blocage

Les Jeux de Société basés sur le Blocage proposent aux joueurs d'ajouter des obstacles sur le plateau au fur et à mesure de la partie. Il s'agira alors de parvenir à bloquer ses adversaires sans se retrouver soi-même coincé.

Bluff

Les Jeux de Société basés sur le Bluff impose aux joueurs de devoir mentir sur leur situation de jeu pour pouvoir prendre l'avantage sur leurs adversaires. Ces jeux proposent généralement un moyen d'accuser un joueur de bluff, ce qui arrête la partie et fait révéler la situation de jeu de chacun des joueurs, ce qui permet de récompenser le joueur qui était dans son bon droit.

Capture

Les Jeux de Société basés sur le principe de Capture propose aux joueurs de capturer les pièces de leur adversaire, soit pour les supprimer du plateau, soit pour les utiliser à son propre avantage. Cette mécanique est très répandue dans des jeux populaires comme les Dames, les Echecs ou le Go.

Chauffeur-livreur

Les Jeux de société basés sur le principe de Chauffeur-Livreur proposent aux joueurs de planifier des trajets pour déplacer des marchandises d'un point à un autre.

Combinaison

Les Jeux de Société basés sur des Combinaisons proposent aux joueurs de former différentes combinaisons à partir d'éléments indépendants. Les combinaisons peuvent être imposées, comme dans les jeux de Cartes classiques, ou bien libres. Dans ce cas, c'est à chaque joueur de déterminer les meilleures combinaisons entre les éléments dont il dispose. Ce dernier trait se retrouve dans les jeux de cartes originaux, à collectionner ou pas.

Conquête

Les Jeux de Société basés sur la Conquête proposent aux joueurs de se partager un territoire commun entre eux. Le but du jeu étant de conquérir, le plus souvent militairement, une plus grande part de ce territoire que les autres joueurs, ou bien une portion spécifique de ce territoire.

Construction

Les Jeux de Société basés sur la Construction proposent aux joueurs de bâtir, que ce soit un empire, une ville, ou bien encore une tribu ou cathédrale. Dans tous les cas, il faudra d'abord rassembler les ressources nécessaires à la construction, par exemple avec une mécanique de Pose d'Ouvrier. Ces jeux récompensent les joueurs qui arrivent à construire vite et bien grâce à de bonnes Combinaisons.

Coopératif

Les Jeux de Société utilisant un système coopératif proposent aux joueurs de jouer ensemble contre le jeu lui-même. Ils devront ainsi se concerter pour que chacun effectue ses actions de manière coordonnée avec les autres joueurs. La victoire et la défaite sont communes à tous les joueurs, ainsi il n'y a pas de hiérarchie explicite entre joueurs générée par le résultat du jeu.

Déduction

Les Jeux de Société basés sur la Déduction proposent comme objectif aux joueurs de découvrir une situation inconnue au départ par le biais d'indices. Par recoupement entre ces indices, les joueurs pourront émettre des hypothèses, le vainqueur étant celui qui arrive à reconstituer la situation en premier.

Draft

Le système de Draft dans les Jeux de Société se base généralement sur des Cartes. Chaque joueur dispose d'une main de cartes dont il va en garder une pour son usage personnel, donner le restant des cartes à son voisin de gauche ou de droite, et ainsi de suite. Lors du choix de la carte retenue, on aura ainsi une alternative : soit prendre une carte qui nous avantage directement, soit prendre une carte dont l'absence désavantagera le joueur auquel on passe les cartes restantes.

Enchères

Un Jeu de Société basé sur des enchères proposera aux joueurs de miser des sommes croissantes de monnaie du jeu pour acquérir une Tuile ou une Carte. Toute la subtilité vient de la capacité à déterminer jusqu'à quel prix on doit monter pour obtenir l'élément mis aux enchères, pour éviter qu'une bonne affaire se transforme en perte sèche.

Langage

Les Jeux de Société basés sur le Langage font intervenir jeux de mots, rimes et anagrammes. Les joueurs devront être vifs pour saisir les astuces de composition de mots, résoudre des charades ou retrouver des expressions. Dotés de peu ou pas de règles, ces jeux sans enjeu fort font d'excellents chauffeurs d'ambiance et permettent aux esprits les plus fins de se distinguer.

Levées

Les Jeux de Société basés sur des Levées imposent aux joueurs d'avoir à chaque tour de jeu la Carte, le Pion ou le Jeton le plus fort pour remporter le tour. La victoire étant généralement pour le joueur ou l'équipe qui totalise le plus de levées dans une partie, mais d'innombrables variantes autour de ce thème diversifient l'utilisation de cette mécanique très courante.

Majorité

Les Jeux de Société basés sur le principe de Majorité impose aux joueurs d'être majoritaire sur un objectif pour le remporter. Tout se joue donc sur l'équilibre des forces, au début identiques, qu'il faudra faire pencher en notre faveur pour l'emporter. Mais gare à ne pas surestimer un objectif de faible valeur relative, car ce seront autant de Pions gaspillés.

Mémoire

Les Jeux de Société basés sur la Mémoire font reposer leurs conditions de victoire sur la capacité des joueurs à se rappeler une situation, des formes, des couleurs, des emplacements voire des sons. Jeux inter-générationnels par excellence car ne nécessitant pas la compréhension de règles, ils font le bonheur des familles.

Chant

Les Jeux de Société basés sur le Mime, l'Imitation ou le Chant proposent aux joueurs des exercices d'expression corporelles, généralement avec un thème imposés, souvent pour faire deviner ce même thème aux membres d'une même équipe. Possédant peu voir pas de règles, ces jeux sont accessibles à tous, instaurent une bonne ambiance et encouragent les joueurs les plus timides à se mettre physiquement en avant.

Négociation

Les Jeux de Société basés sur la Négociation permettent aux joueurs de fixer entre eux des alliances ou des tarifs faisant ainsi évoluer la physionomie d'une partie en-dehors du cadre strict des règles. La liberté ainsi accordée aux joueurs a un prix, les parties de jeux basés sur cette mécanique durent souvent plusieurs heures à cause (ou grâce) aux débats suscités.

Objectif secret

Les Jeux de Société qui basent leurs conditions de victoire sur un Objectif Secret introduisent une part d'incertitude entre les joueurs quant à leurs motivations respectives. Souvent tirées au hasard en début de jeu par le biais de cartes, les objectifs secrets sont souvent différents pour chaque joueur et peuvent se révéler contradictoire au cours du jeu. L'intérêt sera alors pour chaque joueur de garder secret leur objectif le plus longtemps possible pour éviter d'éventuels Blocages de la part de leurs adversaires.

Parcours / Course

Les Jeux de Société basés sur un Parcours proposent aux joueurs de réaliser entre deux extrémités, le parcours le plus court dans le même référentiel temporel (nombre de tours de jeu identique pour chaque joueur). A l'inverse, les jeux basés sur une Course proposent un parcours identique que les joueurs devront parcourir le plus rapidement possible.

Placement / Pose d'ouvriers

Les Jeux de Société basés sur le Placement demandent aux joueurs de déterminer quel sera le meilleur placement pour leurs Pions sur le Plateau de jeu en fonction de leurs objectifs. Dans le cas spécifique de la pose d'ouvrier, il s'agit d'une

mécanique plus précise qui consiste à décider chaque tour de jeu combien d'ouvrier seront affectés à diverses tâches à partir d'un pool de départ fini. Etant bien entendu que plus il y a d'ouvriers affectés, plus ils sont efficace dans la tâche assignée.

Programmation

Les Jeux de Société basé sur le Programmation permettet aux joueurs de planifier leurs actions à l'avance. A la manière des échecs, le déterminisme des règles permet d'envisager les éventuelles actions des adversaires et donc d'adapter les siennes en conséquences.

Question / Quizz

Les Jeux de Société basés sur une mécanique de Question / Quizz accordent des points ou des bonus quand les joueurs répondent correctement à ces questions. Pour corser la difficulté, un sablier peut être utilisé pour limiter le temps de réflexion.

Simulation

Une simulation en Jeu de Société s'attache à reproduire le plus fidèlement possible une situation réelle en terme de jeux. Il peut s'agir d'une simulation de combats aériens, ou plus généralement une simulation de guerre. Les règles associées à une simulation sont généralement très riches pour couvrir les multiples facteurs réels qui affectent la situation simulée.

Tirage

La mécanique de Tirage dans les Jeux de Société correspond au fait de tirer au hasard un élément dans un ensemble fini. Ainsi, il sera possible de tirer des Dés, des Cartes, voire des Tuiles ou des Jetons, généralement dans un sac pour ne pas pouvoir prendre connaissance du contenu à l'avance.

Un pion pour tous

La mécanique du Pion pour Tous dans les Jeux de Société consiste à n'utiliser qu'un seul pion pour représenter tous les joueurs. Ceux-ci peuvent le déplacer chacun à leur tour, généralement en fonction d'Objectifs Secrets ou alors pour mettre en place une stratégie de Coopération.