

LE TURIN DES CRÉATEURS ITALIENS

par Christophe Boelinger

Bienvenue à Turin, Italie ! Non pas pour assister aux Jeux olympiques d'hiver, qui cette année ont justement eu lieu dans cette ville mais pour la deuxième édition Idea-G, une importante rencontre d'auteurs de jeux.

Cette année, la manifestation ne se déroulait pas dans Turin même mais à Piosasco, le village de résidence de l'organisateur, Walter Obert, à 15 minutes de Turin. Le lieu des rencontres était une ancienne église, entièrement rafraîchie, comblée de tables et de chaises pour l'occasion. Il était d'ailleurs surprenant de réaliser qu'un certain brouhaha continu animait un lieu qui en temps normal se voudrait plutôt calme et silencieux.

Walter Obert est un créateur de jeux et un personnage fort sympathique et dynamique. Il a connu et travaillé avec le maître Alex Randolph. Ensemble ils ont co-signé un jeu intitulé *Vampiri in salsa rossa* édité à l'époque chez Ravensburger. Walter connaît donc bien le monde du jeu et ce depuis de nombreuses années déjà.

Quel est le but d'Idea-G ? Réunir le temps d'un long week-end la plupart des auteurs de jeux italiens et quelques auteurs étrangers dans un lieu commun pour tester les créations des uns et des autres. Le but étant d'établir des connexions, d'échanger des idées, de travailler sur les jeux des autres et d'accepter les remarques d'autres créateurs ou joueurs, en retour. En clair et sans décoder, des

prototypes de toute part et quasiment pas de jeu déjà édité.

Bien qu'elle n'en soit qu'à sa deuxième édition, cette manifestation a réussi à doubler ses effectifs par rapport à l'année précédente. 40 à 50 auteurs de jeux, plus ou moins connus, ont participé à ce week-end unique en son genre. Unique car, en effet, il est très rare de voir autant de prototypes réunis de la sorte en une seule et même fois dans un lieu restreint. En trois jours, il est tout bonnement impossible de tester toutes les créations présentes.

Les éditeurs ont aussi fait le déplacement pour voir un peu les tendances et tester les nouvelles créations. Cette année étaient présents de Vinci, Rose & Poison, Venice Connection, Scribabs, Angeio Porazzi Games, Post Scriptum, Tenki Games, What's Your Games... ainsi qu'un communautaire de joueurs très active, "Glacatorino", dirigée de main de maître par Tinuz et Paoletta. Ce groupe d'une vingtaine de playtesteurs de la région de Turin était non seulement fort sympathique mais aussi très performant et très expérimenté.

Comme précisé ci-dessus, il serait impossible de décrire ici l'ensemble des créations présentées tant il y en avait mais un petit tour d'horizon s'impose tout de même.

Commençons par l'hôte des lieux, Walter Obert alias Wallover. Outre sa collaboration

avec Word-Jam, un petit jeu de cartes pour 5 à 12 joueurs sur le thème d'Ali Baba et les 40 voleurs. Un jeu de mots et de pans sous un principe assez original. En prototype Walter présentait également un jeu de majorité sur la muraille de Chine (thème assez rare) qui a failli être édité par Days Of Wonder. Une des originalités du jeu tient au fait qu'il est possible de faire participer une infinité de joueurs (en théorie) en combinant autant de boîtes que nécessaire afin de bâtir une immense muraille de Chine, toute en longueur. Walter présentait aussi Mirage et Football Fans. Ce dernier est un jeu totalement hystérique qui déchainait les foules. Le niveau sonore engendré par les joueurs (14 maximum) atteignait un paroxysme rarement vu dans tout autre jeu. En tout cas, un jeu à l'ambiance détonnante et garantie. À déconseiller aux réfractaires du football.

Niek Neuwahl, auteur hollandais plusieurs fois édité, était également de la fête. Il apporta un prototype de jeu topologique dont la présentation, très officielle, attirera l'attention de l'ensemble des participants.

Paolo Vallerga auteur et auto-éditeur à travers sa société Scribabs présentait deux prototypes. In Taberna, le 4ème épisode de Saga of Conquest, ainsi que Galateus, un nouveau jeu de cartes amusant encore en phase de playtest et dont les cartes étaient fraîchement imprimées de la veille. Paolo est aussi l'auteur de deux jeux déjà édités par Scribabs Tempus Draconis et Daemonibus. C'est aussi un artiste et un graphiste hors-pair qui fera certainement parler de lui dans le futur.

Stefano Luperto l'auteur de Vive le Roi (édité chez Tilsit), était également présent lors de cette convention. Membre d'une coalition de quatre auteurs romains, il présentait Holding, un prototype peu attrayant au niveau esthétique mais dont les mécaniques étaient propres et intéressantes. Un jeu financier et d'influence sur la création et le développement d'entreprises.

Angeio Porazzi est un auteur et artiste qui s'auto-édite également, c'est apparemment mon-



Barbecue Party de C.Boelinger, un jeu dans lequel il faut se battre pour reconstruire sa brochette de nourriture.

Liste des auteurs présents

Accittocca : "Holding"
David Santo : "Infesto"
Paolo Valleria : "In Taberna", "Galateus"
Salkner : "Signoria"
Fantavir : "Metatour" et "Tuirag"
Marco Mo'sac : "Il palio di Siena" "Goblin e drghi";
Mario Sacchi et Matteo Panara : "Angioletti e Diavoletti"
Mesa Verda : "I Mercenari"
Silvano Sorrentino : "Doppio Gioco"
Angelo Porazzi : "Wrestangel"
Enrico Pesce : "Muddle Maze",
David Zanotto : "Concentrazione" "Venezia"
Walter Obert : "Football Fans", "La Porta" avec
Eligio Cazzato : "Mirage", "La muraille de chine"
Paolo Mori : "Ur", "Tordesillas", "Bouquet";
Sartoretti Gianfranco : "TAV" (trasporti a volonta) - "Alta Tensione"
Marco "Mapa" Averone : "Keltia" - "Docks"
Andrea Meinini : "I sentieri perduti degli Incas"
Angelo Porazzi : "Wrestangel", "Warangel"
Marco Rucci : "Fuoricampo"; "Renne & Elfi"
Bruno Bono : "La Locanda di Loony"
Christophe Boelinger : "Les poux", "Les Pêcheurs", "Barbecue Party"; "Conte de fées", "Dungeon twister", "Alliance", "Risky Waiters".



jeu utilisant des têtes de démons, dans lequel il faut aller manger les yeux des autres démons. Une fois de plus le matériel se prêtait totalement à la mécanique de jeu et bien que celui-ci soit à la base abstrait, il pourrait fort bien intéresser Ferny du Gigamic pour la France

Votre magazine favori n'étant pas un livre magique aux pages sans fin, nous vous livrons la liste non exhaustive des auteurs présents et des prototypes qu'ils présenteraient, sans plus de détails hélas, faute de place (voir l'encadre ci-contre).

naie courante en Italie). Son bébé se prénomme War-Angel. C'est une sorte de wargame fantastique se jouant sur des cartes à hexagones et disposant de nombreux peuples aux pouvoirs divers et variés. Une sorte de digne successeur de Zargo's Lord. L'ancien jeu heroic-fantasy de feu International Team. Disponible depuis pas mal d'années déjà, ce jeu dispose d'un gros-puce de fans à travers le monde et principalement en Italie, qui propose des variantes de nouvelles races, etc... À noter qu'il existe pas loin d'une centaine de peuples et de cartes pour ce jeu et que l'auteur reste très à l'écoute de ses fans-jeux.

Angelo présentait également WrestAngel un jeu de catch basé sur les créatures de War-Angel, semble-t-il

Andrea Meinini est aussi un auteur qui risque de faire parler de lui dans les mois à venir car il regorge d'idées intéressantes. Il se spécialise tout d'abord dans les jeux abstraits. Mais s'apercevant que le marché pour ce type de jeu est très réduit, l'auteur s'ouvre désormais aux jeux de plateau : Le sentier perdu des Incas est l'une de ses premières créations (en jeu de plateau). Un matériel somptueux pour un jeu au thème intéressant qui lui présentait pour la première fois et sur lequel il lui reste pas mal de réglages à effectuer. La plus agréable surprise venant de cet auteur fut un petit

Votre reporter international et auteur était lui-même présent, et outre Dungeon Twister très attendu en Italie, présentait lui aussi ses prototypes. Le jeu qui a le plus tourné fut sans conteste Les Poux, où de bonnes crises de rire fleurissaient sans cesse. Suivi des Pêcheurs et de Conte de fées. Barbecue Party permit aussi aux plus jeunes de jouer avec les plus anciens.

Malheureusement quand on dispose de nombreux prototypes, il est impossible d'enseigner les jeux et d'animer les parties tout en testant les prototypes des autres en même temps.

