

Le matériel du jeu

Il suffit de demander à un enfant « à quoi sert un dé ? » et qu'il vous réponde « à avancer », pour comprendre que cette question est loin d'être évidente. Quand on cherche à définir les différents éléments que l'on peut trouver dans un jeu de société, il est intéressant de réfléchir en termes de « fonction naturelle ». Certains théoriciens, comme Gilles Brougère, parleraient peut-être d'affordance, mot emprunté à la biologie pour décrire la capacité d'un objet ou un être vivant « à donner naturellement à faire ». De même que les jeunes enfants n'ont pas besoin de comprendre qu'une voiture en jouet « donne naturellement » envie de la faire rouler, à dé se prête à être lancé et une carte à cacher les informations qu'elle contient.

Chercher les fonctions naturelles des éléments de jeu permet alors de les utiliser à bon escient. Encore mieux, une fois ces fonctions connues, il est possible de les détourner afin d'engendrer des mécaniques de jeu originales. Voici les définitions des principaux éléments de jeu.

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 parcours¹... » Au-delà des jeux utilisant seulement des dés, comme le *Yam*, certains jeux de parcours sont basés essentiellement sur le lancé de dés. Prenant généralement la forme d'un polyèdre solide régulier², les dés ont pour fonction de produire des résultats aléatoires. Entre un jeu de l'oie et des échecs, la plupart des jeux de société modernes laissent une part plus ou moins importante au hasard. 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 ramassera ce tour, les dés sont massivement présents dans les jeux de société.

Il est toutefois à noter que les dés n'ont pas le monopole du hasard. D'autres éléments permettent d'en produire³. Les roulettes ou les toupies à faces lisses, ont strictement la même fonction que le dé. Mais elles sont beaucoup moins utilisées. Enfin une pièce à double face a aussi cette même fonction, même si elle est limitée à deux résultats possibles.

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 sol⁴ ». 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.

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

2 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 identiques. 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, 60 et même 100 faces sont aussi utilisés, notamment dans les jeux de rôle.

3 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 tirer des tuiles, des jetons, des pions ou d'autres éléments de jeu d'un sac en tissu opaque.

4 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.

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 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. À de rares exceptions près, les figurines sont toujours des pions et incarnent donc leurs fonctions. Mais d'autres éléments de jeu peuvent prendre 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.

→ L'ouvrier : dans la tradition de l'école allemande, souvent représentés par des « meeples⁵ », 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 « 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

5 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.

plus à une « course » qu'à une « bagarre »⁶. Il s'agit d'être le premier rendu ou d'aller le plus loin possible sur une piste de score.

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.

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 arrangement⁷. » 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.

→ Enfin, les cartes peuvent s'assembler pour constituer un plateau.

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

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

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

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.

La denrée (ou ressource)

La denrée ou ressource⁸ 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.

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 parfois (rarement) « jouées » comme des cartes, détenues donc dans les mains des joueurs ; mais elles peuvent contenir des informations, et de ce fait venir « réécrire » un plateau⁹. Elles peuvent aussi servir de véhicule, pour fusionner en quelque sorte avec des pions¹⁰.

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. Leur fonction quasi unique 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. Le sablier peut, dans des rares occasions, cumuler sa fonction naturelle à celle de pion.

Autres éléments

D'autres éléments existent, même si leurs fonctions reviennent essentiellement à celles que nous venons de décrire. Certains éléments de jeu participent 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

8 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.

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

10 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.

un crayon (c'est le cas de *Diplomacy*) ; de nos jours cela se fait avec des cartes comportant des ordres prédéfinis.