

AUREALIS

CARNET D'AUTEUR



Présente-toi!

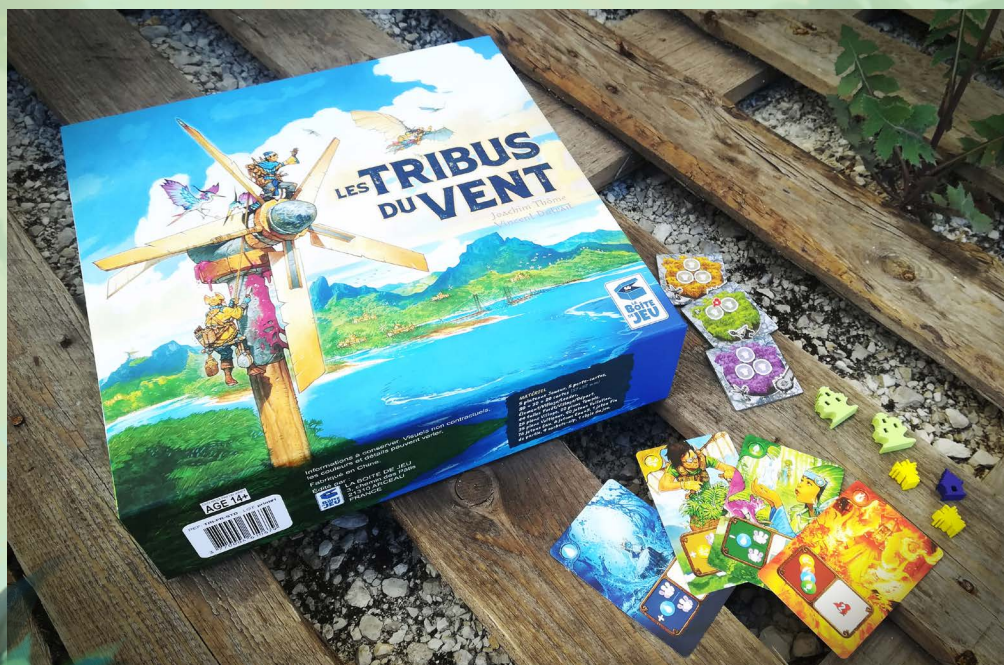
Je m'appelle Joachim Thôme. Je suis réalisateur de documentaires et, depuis bientôt dix ans, auteur de jeux de société.

J'ai toujours beaucoup aimé jouer, et petit à petit, l'envie m'est venue de passer de l'autre côté de la table pour créer mes propres jeux. Mon premier jeu est sorti en 2018 et il y en a eu plusieurs autres depuis, notamment Wild Space, Colorado ou Les Tribus du Vent. Et l'aventure continue : plusieurs nouveaux titres sortiront dans les prochains mois, dont Aurealis chez La Boîte de Jeu, Luciole chez Catch Up Games, et Haati chez Tiki Éditions.

Aujourd'hui, je partage mon temps entre ces deux activités — l'écriture et la réalisation de films d'un côté, la création de jeux de société de l'autre. Ce sont deux univers assez différents, mais qui se nourrissent beaucoup l'un l'autre. Dans les deux cas, ce qui m'intéresse, c'est de partir d'une idée, de construire un univers, et de trouver la manière la plus juste de le faire vivre auprès du public.

Chaque jeu commence par une étincelle. Comment est née l'idée d'Aurealis ?

Au départ du prototype, il y avait l'envie de donner une nouvelle vie à la mécanique centrale des Tribus du Vent. Le principe est simple : le dos de chaque carte affiche une couleur associée à l'un des quatre éléments, et les effets des cartes dépendent des dos visibles chez ses voisins. Les choix des autres joueurs et l'évolution de leur main influencent donc en permanence les possibilités qui s'offrent à nous, et on doit constamment s'adapter à ce que font les autres joueurs. L'idée d'Aurealis était de reprendre cette mécanique, que je trouve très excitante, et de la pousser plus loin, en lui offrant un tout nouveau jeu et un nouvel univers.



Il y avait aussi, je dois l'avouer, l'envie de corriger certains regrets que j'avais eu sur Les Tribus du Vent. Avec le recul, ce qui me manquait dans ce jeu, c'était une vraie sensation de course, une pression permanente où chaque choix compte. C'était pourtant mon intention de départ, mais le jeu n'invitait pas assez les joueurs à précipiter la fin, et les parties pouvaient parfois s'enliser lorsqu'ils passaient à côté de cette dimension. J'avais donc envie d'accentuer fortement cet aspect dans Aurealis, qui se joue souvent en à peine dix tours. Je voulais un jeu plus dynamique et plus tendu, où l'on sent en permanence qu'il faut prendre les bonnes décisions.



Le déclic est finalement venu du mode deux joueurs des Tribus du Vent. Pour ce mode, qui nécessite un troisième joueur fictif, j'avais imaginé une mécanique qui me plaisait beaucoup : la réserve de cartes au centre de la table joue le rôle du troisième joueur. Sachant que le dos de ces cartes influence donc les effets activés par les joueurs et que cette réserve est gérée par les deux adversaires, cela augmentait encore plus l'interaction et l'interdépendance des stratégies, c'était très plaisant à vivre.

Aurealis est donc né de ce que j'aimais le plus dans Les Tribus du Vent, la mécanique des dos de cartes et le mode deux joueurs, tout en proposant une expérience de jeu entièrement nouvelle.



Comment cette nouvelle version a-t-elle pris forme, et d'où viennent les nouvelles mécaniques ?

Dans Les Tribus du Vent, le jeu avait une légère tendance à pousser les joueurs à enchaîner leurs actions dans un certain ordre. Dès les premières ébauches d'Aurealis, je voulais éviter que les quatre actions de base — associées aux dos de couleur — soient prisonnières d'une logique trop chronologique. Je voulais que les joueurs soient plus libres, qu'ils puissent construire leur stratégie de manière ouverte, et ressentir des émotions réellement différentes d'une partie à l'autre.

C'est en travaillant dans cette direction que je suis arrivé à la mécanique des cartes Jungle : une sorte de plateau évolutif que chaque joueur construit devant lui, en posant progressivement de grandes cartes les unes à côté des autres, et sur lequel il agit ensuite librement.



Dès les premiers tests, j'ai senti que j'avais trouvé le matériel et la mécanique qui allaient faire d'Aurealis un jeu vraiment différent. C'était très excitant de choisir et de poser ces cartes Jungle, puis de composer progressivement son propre panorama d'actions, avec de nombreuses possibilités de combos entre les différents éléments qui le composent. On vient aussi placer et déplacer plusieurs éléments sur ces cartes, ce qui ajoute un vrai plaisir de manipulation et de construction.



Grâce à ces cartes, les joueurs progressent de manière très différente d'une partie à l'autre. Le jeu y a beaucoup gagné, tant en profondeur qu'en rejouabilité.

Ce sont d'ailleurs ces cartes Jungle qui ont poussé mon éditeur à me demander de trouver un nouveau thème, afin de bien distinguer Aurealis des Tribus du Vent. Même si les deux jeux partagent une mécanique importante, ils proposent au final des expériences assez différentes.

Sur table, ces cartes Jungle sur lesquelles les joueurs évoluent donnent une vraie sensation visuelle d'exploration. Le thème s'est alors imposé assez naturellement : celui d'une jungle habitée par les vestiges d'une civilisation extraordinaire et disparue que les joueurs redécouvrent.



Quelle a été l'une de tes plus grandes satisfactions durant la création du jeu ?

Dès le départ, j'avais envie d'un système de victoire sans décompte final, sans salade de points. Je suis parti sur l'idée d'un score à atteindre en premier — sept, en l'occurrence — et pour matérialiser ces points, j'ai choisi des tuiles. Le principe est vite devenu très simple : le premier joueur à posséder 7 tuiles au début de son tour gagne immédiatement la partie. Les manières d'obtenir — et de conserver — ces tuiles offraient ensuite plein de possibilités et de leviers ludiques, que je me suis efforcé d'intégrer au jeu.

Ce système est très simple à comprendre, très efficace, et il crée énormément de tension : on voit son adversaire s'approcher dangereusement du nombre fatidique. Il génère aussi beaucoup d'interaction, puisque les joueurs peuvent se reprendre des tuiles en cours de partie. Cela donne des parties endiablées, où chaque choix semble crucial, et où l'on est tout autant attentif à ce que l'on fait qu'aux actions de son adversaire.



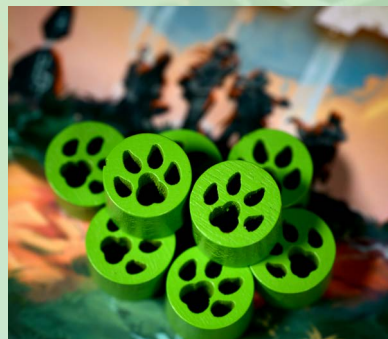
Du prototype à l'édition : quels ont été les principaux défis et enseignements ?

Aurealis peut être exploré de nombreuses façons et donner lieu à des stratégies très différentes, mais je voulais que chaque mécanique reste la plus épurée possible, pour que rien ne vienne compliquer ou noyer l'expérience de jeu.

L'un des grands défis a donc été de conserver toute la richesse stratégique du jeu tout en simplifiant chaque mécanique au maximum. Certaines idées présentes dans les premières versions du prototype rendaient par exemple le jeu un peu trop touffu et elles ont été abandonnées en cours de route, notamment grâce au dialogue avec mon éditeur, pour que l'ensemble reste le plus fluide et intuitif possible.

Il y a aussi eu un grand travail sur le thème, le développement visuel, et surtout le matériel et le graphisme, pour que la manipulation du jeu soit elle-même une source de plaisir. Il y a eu beaucoup d'échanges avec mon éditeur pour essayer de traduire les mécaniques en thème et en illustrations. Pour moi, un bon thème est un thème qui rend les règles intuitives, presque évidentes — et donc plus accessibles et plus faciles à retenir.

Le travail réalisé par Alexandre Bonvalot et toute l'équipe de La Boîte de Jeu, notamment Violaine, sur tous les éléments du jeu s'est alors révélé essentiel. Les cartes Jungle, par exemple, sont bien sûr très belles et immersives. Mais la manière dont elles se connectent progressivement pour créer un véritable paysage devant chaque joueur, fait qu'elles offrent une présence sur table qui invite vraiment au jeu et à l'aventure. A mes yeux, c'est une très belle réussite collective.



Une anecdote de création à partager ?

Alors que le jeu avait presque trouvé sa forme définitive, une dernière règle a été suggérée lors d'un simple débriefing avec Benoît Bannier, qui était chef de projet à l'époque. Nous avons testé son idée dans la foulée... et elle s'est définitivement imposée !

Pour ajouter un peu de sel supplémentaire, l'idée était que si un joueur parvenait à construire trois temples — des tuiles très puissantes, mais rares et coûteuses — il remportait immédiatement la partie.

Ce n'était qu'une ligne de règle, mais elle changeait beaucoup de choses. Elle créait une nouvelle pression, et une belle interaction autour de la pioche des cartes Jungle. Elle a insufflé un nouvel élan au jeu et achevé de lui donner toute sa force et sa dynamique : une vraie course en face-à-face, tendue jusqu'au bout.



Qu'est-ce qui rend Aurealis si particulier ?

Pour tenter de définir l'identité d'Aurealis, je pourrais reparler bien sûr de la mécanique centrale des dos de cartes, ainsi que des cartes Jungle ou de la course aux sept tuiles. Et c'est vrai que la combinaison de ces trois éléments en fait déjà un jeu assez singulier.

Mais plus simplement, je dirais qu'Aurealis combine l'expérience d'un jeu de gestion avec celle d'un jeu très interactif, une course intense en duel pleine de rebondissements — le tout sous une forme accessible et rapide à jouer. Personnellement, c'est un style de jeu que j'adore.

J'avais vraiment envie de créer cette sensation : de la profondeur, plusieurs stratégies possibles, tout en gardant une partie dynamique, tendue et vivante.



Un dernier mot pour les lecteurs ?

Aux amateurs des Tribus du Vent, je dirais qu'ils retrouveront dans Aurealis l'essence de ce qu'ils ont aimé dans le jeu. Et surtout, aux joueurs qui avaient trouvé des défauts aux Tribus du Vent ou qui avaient hésité à y aller, j'ai envie de leur dire qu'ils seront étonnés et agréablement surpris par Aurealis : toute l'expérience de jeu a changé, et correspond davantage aux attentes que j'ai aujourd'hui vis-à-vis des jeux de société : des jeux profonds, avec plusieurs stratégies possibles, qui soient en même temps généreux, rapides, et capables de provoquer de fortes émotions autour de la table.

A l'issue de leur première partie, si les joueurs ont immédiatement envie de rejouer pour explorer Aurealis d'une autre manière et en découvrir de nouvelles facettes, alors le pari sera réussi !

