

# 3 heures pour survivre ou périr

Tu fais quoi ce soir ? Tu sors ? Oui, bien sûr, parfois, et volontiers même. Mais il arrive aussi que je ne sorte pas, ou pas loin, chez un voisin, ou alors c'est lui qui vient. Notre activité divertissante, en apparence, consiste à s'attaquer au jeu de plateau « L'Ordre de Veiel », conçu et créé par David et Alexandre Rousseau, jeunes créateurs français. David est aussi auteur de romans et Alexandre informaticien. Ils ont réussi à donner naissance à ce jeu, grâce au site d'appel de précommandes Kickstarter, pour financer le développement du produit et rendre possible sa réalisation et sa commercialisation, à travers la maison d'édition PARIA, qui leur permet aujourd'hui de publier des romans, de créer des jeux de société et aussi d'accompagner d'autres créateurs dans leurs projets.



Le jeu est simple : le joueur vit l'aventure d'un personnage dont l'objectif est de rester en vie. Le danger vient du boss qui est le maître du donjon, et aussi des monstres qui y vivent. L'alternative du jeu est que le boss peut être joué par un des participants, ou alors que les joueurs sont en collaboration contre un boss qui est joué par les cartes, sans être incarné par un des joueurs.

Il s'agit d'un jeu collaboratif, où l'entraide est nécessaire pour avancer et éventuellement gagner la partie. Une partie durant 3 heures en moyenne, il faut être patient et féru de fantasy pour apprécier. La fantasy, c'est un mélange d'univers irréel, où vivent des monstres dotés de pouvoirs et de forces supérieurs, aux côtés d'humains eux-aussi pourvus de dons ou augmentés par des pouvoirs obtenus grâce aux cartes. C'est un monde fantastique, irréel, mais qui plonge le joueur dans une prise de conscience de l'instant vécu très dense et source de sentiments positifs forts. Le plaisir ressenti vient de l'histoire – nous sommes dans une crypte, au Moyen-Âge, nous devons lutter contre des monstres, plus ou moins forts et malveillants, ainsi que contre un boss ou maître de séance, lui aussi plus ou moins redoutable (il existe 4 boss différents) – mais aussi des liens entre les joueurs, qui font de la partie une aventure humaine.

# PARIA

Ce qui rend ce jeu plus fascinant et intéressant que d'autres, c'est aussi son aspect graphique. Le talent de la graphiste et créatrice Coline Chausse met en valeur l'histoire et l'univers, fruits de l'imagination des frères Rousseau.

L'Ordre de Veiel mérite d'être connu, car c'est un jeu vraiment coopératif, où l'action est permanente. On n'attend pas que les autres jouent, en s'ennuyant, non, il faut être attentif à leurs choix, voire les conseiller, discuter de la stratégie à adopter, pour qu'elle soit favorable à tous. C'est donc un moment d'intense partage, qui suscite des prises de position, des décisions lourdes de conséquences, et qui donc nous pousse nous aussi à être créatifs et à jouer une histoire à chaque fois différente.



Les jeux de société auxquels on joue sont le reflet de notre personnalité, mais ils la façonnent aussi. Comme l'a dit le pédagogue Friedrich Fröbel (1782 - 1852), « Le jeu est la clé vers le monde extérieur et le réveil du monde intérieur ». Ainsi, « L'Ordre de Veiel » me permet de passer un moment d'amusement entre amis, mais aussi d'expérimenter le temps d'une partie, le Bien et le Mal, qui font partie du Tout que nous sommes, ainsi que la bienveillance envers soi-même grâce au temps de la lenteur que les jeux de plateau imposent aux joueurs. Le monde autour perd ses contours et seule la quête nous hypnotise et nous assoiffe. Ah oui, car cela s'accompagne volontiers d'un demi...

Alors, ringard les jeux de plateau ? La réponse est dans le nombre factuel de 204 000. Ce sont les entrées de la foire du jeu de Essen (Allemagne), qui se tient sur 4 jours, en octobre 2024. ®

**SPIEL**  
Essen

