

Les jeux de figurines

Sur une table parsemée de décors miniatures, les joueurs déplacent des groupes de figurines pour accomplir des objectifs : atteindre le village, prendre la colline, faire passer un convoi, repousser leurs adversaires... ou, parfois, s'emparer du trésor des pirates, ou combattre des zombies !

Il existe beaucoup de systèmes de jeu différents. Certains permettent d'aligner un grand nombre de figurines rangées en ordre de bataille ; d'autres mettent en scène des petites escarmouches, ou des aventures proches des jeux de rôle.



Suivant le jeu, les figurines mesurent 28 mm (dimension où les détails de peinture sont les plus visibles), ou 20 mm, 15 mm, ou même 6 mm pour représenter de vastes batailles.

La règle du jeu indique les distances de mouvement possibles (un cavalier peut parcourir plus de centimètres qu'un piéton), les capacités d'action ou de combat... On utilise des dés pour garder une incertitude (une action peut avoir plus ou moins de chances de réussir) mais le jeu n'est pas dominé par le hasard.

Le contexte d'une partie peut évoquer des événements historiques précis, ou bien s'en inspirer librement ; on peut aussi jouer dans des univers imaginaires, médiéval fantastique, science-fiction...



Au-delà de son aspect ludique, ce loisir invite à peindre des figurines, à créer des décors, à se documenter sur le contexte historique ou imaginaire choisi, et à parler de ces techniques et idées sur les forums et les blogs de joueurs. Il associe donc réflexion, capacités manuelles et artistiques, créativité, sociabilité.

Fiche de présentation réalisée pour la Guilde de Bretagne de jeux de simulation par An Argader

<http://argad.forumculture.net>

