

Wallonie picarde Jeux de plateau

Perfectionniste... Pour concrétiser son jeu, Sébastien s'est plongé dans les livres historiques sur Troyes

WALLONIE PICARDE RÉCIT D'UN SUCCÈS

"Troyes", le jeu made in Leuze à l'assaut du monde

À Essen, rendez-vous mondial des passionnés, ce jeu de stratégie 100% belge a cartonné

De la stratégie, du bluff, un dynamisme à toute épreuve et un graphisme authentique, voilà la recette gagnante de "Troyes". Ce jeu, né à Leuze, cartonne jusqu'en Australie. "Troyes", c'est l'histoire des bâtisseurs de cathédrale, des luttes médiévales, mais c'est aussi la formidable aventure d'un ingénieur civil, sans emploi, qui se reconvertit dans l'édition et y brille au-delà de ses propres espérances.

Prise de risque maximale pour Sébastien Dujardin lorsque, il y a un an, il lance sa société d'édition de jeux de plateau. Joueur dans l'âme, les défis ne l'effraient pas. D'autant qu'il possède une boîte secrète nommée "Troyes".

Troyes, c'est un jeu de stratégie, bourré d'originalité, imaginé par un trio 100 % belge. Derrière le dynamisme du jeu, derrière l'ingéniosité de sa conception en

"JE M'ÉTAIS DONNÉ UN AN POUR VENDRE 3.000 BOÎTES. J'AI RÉUSSI EN 4 JOURS"

effet, un Namurois, un Liégeois et un... Leuzois, Sébastien Dujardin lui-même. "J'étais déjà auteur de pas mal de prototypes", précise l'habitant de Grand-metz. "J'ai même gagné un concours au Québec. Je connaissais Xavier Georges et Alain Orban (NDLR: les deux autres créateurs de Troyes). Ils m'ont parlé de ce jeu et on a décidé de se mettre à trois sur son développement".

Ce travail d'auteur leur a pris deux ans... "C'est un gros jeu", reconnaît Sébastien Dujardin, "il y avait du boulot..."

Mais pour concrétiser leur projet, il leur faut un éditeur. Et c'est là que Sébastien Dujardin intervient pour la seconde fois. L'ingénieur civil décide de lancer sa propre maison d'édition: "Pearl Games".

L'ARGENT, NERF DE LA GUERRE

Ce virage à 180 degrés dans sa carrière a nécessité un sacré investissement, en temps, en énergie, mais surtout en argent, le nerf de cette guerre-là aussi. "Je me suis adressé à une banque", explique l'éditeur. "J'ai vite compris qu'ils n'y croyaient pas". Tenace, le Leuzois rentre un dossier au fonds de participation et décroche un prêt à taux préférentiel: "3 % d'intérêt", se réjouit le jeune éditeur. Son investissement en poche, la tâche qui s'ouvre devant lui reste immense: "Le travail éditorial, seul, a nécessité six mois", se souvient-il. "Il fallait trouver un dessinateur, un fabricant, garantir la qualité. Ensuite, j'ai dû assurer le suivi graphique, la mise en page". Et le joueur passionné a passé des heures à tester son jeu, pas pour le plaisir, mais pour effectuer les derniers réglages.

Un travail de titan, réalisé sans filet, sans garantie de ventes. "C'est pourquoi je voulais l'ap-

per d'un distributeur. Parce que 3.000 boîtes dans le garage, ça ne sert à rien". Après de multiples démarches, Sébastien finit par en trouver un en France. C'est bon signe... mais ça ne suffit pas. Et puis arrive "Essen", fin octobre. Pour les novices, Essen, c'est LE salon du jeu, LA référence mondiale pour tous les passionnés du genre, ceux qu'on

SUR 500 JEUX PRÉSENTÉS, TROYES ARRIVE N°2 DANS LE VOTE DES GAMERS

appelle les "gamers" ou les "geeks". Essen, c'est en Allemagne et Sébastien y place tous ses espoirs. Avant même le début du salon, par le biais de la fiche de présentation du jeu, 200 gamers lui précommandent une boîte. Une tendance positive qui se confirme sur place. Dès le premier jour, "Troyes" obtient le plébiscite massif des joueurs, lors du concours Fair Play, malgré la concurrence de quelque 500 nouveautés. Les boîtes de Troyes se vendent comme des petits pains. Quatre jours plus tard, le stand de Sébastien est vi-

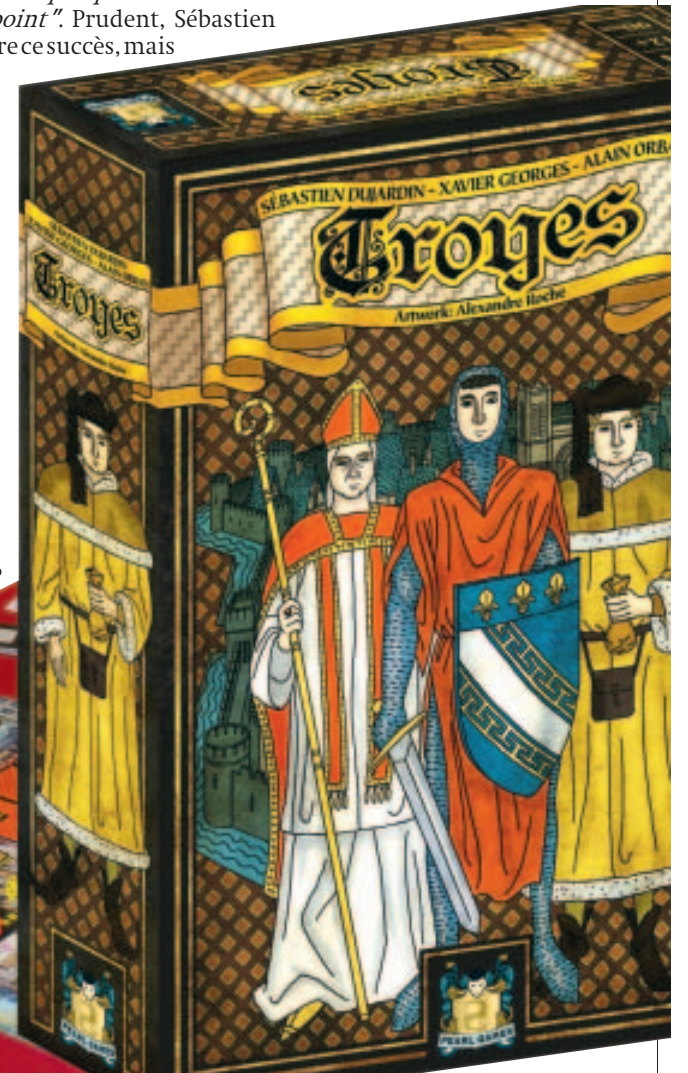
de, Troyes arrive deuxième dans le classement, battu in extremis par un gros éditeur. David a terrassé la plupart des géants. C'est un succès total! "J'ai vendu la licence aux Etats-Unis, en Asie et en Australie", avoue encore un peu incrédule, l'éditeur. "Je savais que le jeu était bon, mais je ne pensais pas qu'il cartonnerait à ce point". Prudent, Sébastien savoure ce succès, mais

veut rester réaliste: "Maintenant il faut voir si le soufflé ne va pas retomber". Cette fois, le Leuzois se donne un an pour réussir avec un nouvel atout: la certitude que son jeu, né dans un petit village de Leuze, est déjà en train de conquérir la planète. «

SARAH COURCELLE



Sébastien Dujardin, coauteur et éditeur de "Troyes", le jeu qui cartonne! ■ SP



Portrait

Ingénieur civil, sans emploi, il se lance sans filet dans l'édition

Sébastien Dujardin
Éditeur de Troyes
ET BIENTÔT D'UN JEU SUR TOURNAI?

Sébastien Dujardin est passionné de jeux de plateau depuis qu'au hasard des rayons d'un magasin, il tombe sur "Carcassonne", le jeu qui lui met le pied à l'étrier. De là à en faire son métier? Il n'y croyait pas quelques années plus tôt: "En fait, je suis ingénieur civil de formation. J'ai longtemps travaillé

dans les déchets hospitaliers", précise le Leuzois. Puis, Sébastien se retrouve en arrêt maladie d'abord, en arrêt total ensuite. Sans emploi, il a envie de réorienter sa carrière dans un domaine qui le passionne: celui des jeux de stratégie. Mais le monde de l'édition n'ouvre pas si facilement ses portes: "J'ai été pas mal aidé par mon oncle qui, lui, édite des livres pour enfants", assure Sébastien. Le Leuzois se forme également à tous les niveaux: bilan financier, plan comptable,

TVA, mais aussi logiciels graphiques... Il a travaillé dur pour maîtriser tous les postes de sa future activité. "Mais la chance qu'on a, dans ce pays, c'est qu'on nous donne la possibilité d'apprendre. Je ne l'avais pas mesuré". Bosseur, rigoureux, perfectionniste, Sébastien vit aujourd'hui de sa passion et ne manque pas de projets. À commencer par un jeu qui s'inspirerait de Tournai! De quoi donner une dimension encore plus picarde à ses activités!

Les chiffres

TROYES EXISTE DÉJÀ EN TROIS LANGUES: FRANÇAIS, ANGLAIS, ALLEMAND...

3.000 boîtes

C'est la quantité de boîtes de "Troyes" que Sébastien Dujardin a produites. Il espérait les écouler en un an, il a tout vendu en quatre jours.

2^e au classement

Selon le classement "Fair Play", établi par les joueurs eux-mêmes, lors du salon d'Essen, Troyes est arrivé en

seconde position sur 500 nouveautés présentées. Une réelle performance!

40 euros

C'est le prix du jeu Troyes, les coûts de production représentent environ 1/6^e du prix. A titre de comparaison, pour un livre pour enfant, ce coût compte pour 1/10^e.

200 précommandes

Avant même sa présentation

au salon, Troyes avait déjà séduit 200 "fous" de jeux de plateau qui ont précommandé leur boîte. Sur place, Sébastien en a vendu 720. On lui avait dit: "Si tu en vends 500, c'est génial!"

1 an

C'est le temps que s'accorde Sébastien pour pérenniser ses activités dans l'édition de jeux. Mais le démarrage s'annonce des plus positifs.

LA RECETTE DU SUCCÈS DE TROYES

Nonante minutes pour acquérir la célébrité

"An 1200. La cathédrale de Troyes sort de terre et ne sera achevée que quatre siècles plus tard, après d'innombrables péripéties. Le jeu vous invite à participer à l'essor d'une des plus remarquables villes médiévales". Rien que ça!

Le décor de Troyes est planté. Les joueurs disposent de 90 minutes (2 heures pour les moins expérimentés) pour assurer leur renommée et accumuler les points d'influence. "Il existe plusieurs niveaux d'action", ajoute l'éditeur. "À chaque tour, le joueur peut choisir d'acquérir des matières

premières pour sa ville. Ou alors, il peut activer ses militaires, à moins d'opter pour la résistance à une attaque ou encore d'éjecter le personnage d'un adversaire". Le tout symbolisé par des pions de bois et des cartes au graphisme soigné et authentique. "Chaque tour de jeu doit être rapide", précise Sébastien Dujardin, "cela contribue au dynamisme de Troyes". Autre subtilité du jeu: la "chance" s'achète! Grâce à leurs deniers, la monnaie utilisée pendant le jeu, les adversaires peuvent inverser une tendance défavorable. Enfin, pendant la partie, chaque joueur



Un jeu étonnant ■ COMM.

incarne un personnage historique de Troyes "et il agit aussi en fonction de ce rôle, jusqu'à ce que les autres le démasquent... à moins qu'il ne préfère bluffer, ce qui permet à tous les joueurs d'être impliqués même quand ce n'est pas à leur tour de jouer". Dans "Troyes", le dynamisme et de l'action s'invitent à tous les niveaux, surtout dans le but ultime d'offrir aux amateurs de jeux de plateau, nonante minutes passionnantes de vrai bonheur! «

À NOTER Infos: www.trictrac.net ou www.pearlgames.be

DES HEURES DE PLAISIR

Pour le prix d'un ciné

"Les jeux de plateau souffrent du cliché de ringardise", reconnaît Sébastien Dujardin qui, en passionné du genre, dément évidemment. "Ce sont des heures de plaisir pour le prix d'un cinéma en famille". Pour lui, la passion est née avec une première boîte (Carcassonne), piochée au hasard dans un magasin spécialisé: "Et depuis, j'ai passé des soirées entières à jouer. Pour moi, le plaisir du jeu, c'est un moment partagé

entre amis, un bon repas et puis une bonne partie". D'autant que jouer a des vertus insoupçonnées: "Le jeu révèle la personnalité des gens. Certains sont prudents, veulent thésauriser l'argent. D'autres, au contraire, sont flambeurs, pourvu qu'ils s'amuse". Véritable défouloir, un bon jeu de stratégie fait naître aussi, autour de la table, un bon moment d'évasion à mille lieues du quotidien. «

S.CO.