

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

LES PLUS CÉLÈBRES

MONOPOLY est un jeu de société fabriqué par la compagnie *Hasbro*. Le but du jeu consiste à ruiner ses adversaires en les faisant payer lorsqu'ils empiètent sur nos propriétés. Monopoly symbolise le monde de l'immobilier et les fortunes. On y joue en lançant des dés. Ce jeu de société est mondialement connu et il en existe de multiples versions, en plusieurs langues.



Elizabeth Magie invente en 1904 un jeu qu'elle appelle *The Landlord's Game*. Son jeu, conçu pour amuser les gens, veut aussi leur enseigner certains principes rattachés à l'argent. Durant les années 1910 et 1920, la diffusion de ce jeu s'étend sur le territoire des États-Unis. En 1931, Charles Darrow, un homme sans emploi, découvre le jeu grâce à des voisins. Aussitôt, il crée alors un jeu très ressemblant qu'il appelle *Monopoly*. Il le propose à la compagnie *Parker Brothers*, qui le refuse parce qu'ils le trouvent trop compliqué. Charles Darrow commercialise alors son jeu par lui-même et obtient un succès immédiat. Surprise : en 1935, la compagnie Parker Brothers lui achète les droits du jeu. C'est le début du succès ! Le jeu connaîtra plusieurs modifications au cours des ans.

Monopoly a eu un fort succès à travers le monde depuis le jour de son lancement, le 6 février 1935. 275 millions d'exemplaires ont été vendus et plus d'un milliard de personnes y ont joué dans le monde depuis son lancement.

Une boîte contient une planche de jeu carrée dont le contour est composé de cases, la plupart représentant un terrain sur lequel on peut bâtir une ou des maisons. Les pions sont depuis le 6 février 1935 les objets miniatures suivants : un dé à coudre, un chapeau, une botte, une automobile, un navire de guerre, un chien de race terrier écossais et, en 1937, une brouette est ajoutée. D'autres objets sont apparus par la suite, comme le cheval à bascule, le porte-monnaie et la lanterne dans les années 1950. Du faux argent, 32 maisons, 12 hôtels, des cartes et deux dés complètent le matériel du jeu. Celui-ci peut se pratiquer de deux à huit joueurs. Avec ce nombre élevé de participants, une partie pourrait durer une dizaine d'heures !



Risk est un jeu de société créé par Albert Lamorisse et fabriqué pour la première fois sous le nom de *Conquête du Monde*. Risk est aujourd'hui fabriqué par la compagnie *Parker Brothers*.

Risk partage de nombreuses caractéristiques avec la guerre mais en plus simple et moins violent. Les pions utilisés sont le canon, le cavalier et le soldat. Le but du jeu n'est pas vraiment d'établir une stratégie militaire, mais plutôt de nous permettre de mesurer l'étendue du monde, les coûts rattachés à une campagne militaire et de comprendre combien la chance (bonne ou mauvaise) aux moments cruciaux peut déterminer le résultat final de la partie. Risk permet aussi de comprendre pourquoi certains pays mettent autant d'efforts et d'argent dans leur défense militaire par rapport à d'autres pays.

Risk est un jeu pour 2 à 6 participants, qui y jouent chacun leur tour. Le plateau présente une carte du monde divisée en 42 territoires regroupés sur 6 continents. Pour commencer, un des joueurs distribue les "cartes pays". Une fois la distribution faite, tous les joueurs posent un soldat sur chacun de ses pays. Puis, le distributeur des cartes

fait choisir au hasard une mission à chaque joueur. On ne doit pas connaître les missions de ses adversaires, mais essayer de les deviner en fonction de leur stratégie de jeu.

Pour un joueur, le jeu consiste à placer des armées dans ses territoires puis à attaquer les zones voisines pour les conquérir. Contrairement aux autres jeux disponibles à l'époque, Risk était le premier jeu populaire où le déplacement des pions n'est pas déterminé en lançant un dé. Les dés servent plutôt à choisir le vainqueur d'un combat. Lors d'un combat, deux joueurs lancent les dés et celui qui obtient la plus grande somme l'emporte. Le hasard est donc au cœur de Risk. La partie se termine quand tous les participants, sauf un, n'ont plus de territoires.

Destins est un jeu de société qui a été créé en 1861 par Milton Bradley. Au début, le jeu portait le nom de *The Checkered Game of Life* car on y jouait sur un plateau de jeu de dames (**check** en anglais) de 64 cases. Le principe du jeu d'origine n'a cependant pas été modifié, contrairement à la planche de jeu.



À l'occasion du 100^e anniversaire du jeu en 1961, on a demandé à Monsieur Reuben Klamer de créer une édition actualisée. C'est lui qui donna au jeu son aspect actuel. Le jeu a été remis à jour en 1992 afin d'y rajouter des éléments de la société plus actuels comme une récompense pour le recyclage des déchets. Un exemplaire du jeu original est exposé au *Smithsonian's National Museum of American History*.

Une partie se joue de 2 à 10 joueurs. Chacun reçoit une voiture en plastique qui le représente avec sa famille au long de la partie. À chaque tour, on fait tourner une roue composée des nombres de 1 à 10 qui remplace le traditionnel dé. Au fil de la partie, le joueur fait face à plusieurs événements (naissances, dettes, mariage, etc.) Le plateau de jeu se distingue des autres jeux. En effet, il n'est pas plat, il contient des pièces plastiques en 3D dont une petite montagne (représentant l'Everest) et des maisons.

Au début du jeu, 10 000 \$ sont distribués à chaque joueur. La partie peut alors commencer. Premièrement, le joueur doit choisir entre un « départ aux études » ou un « départ avec un métier ». Avec le métier, le joueur saute le premier segment du jeu et est invité à prendre aussitôt une carte métier. Celui-ci a une influence sur le reste du jeu. Par exemple, le comptable ne paie pas d'impôts tandis que le policier peut distribuer des amendes pour « excès de vitesse » à un joueur qui avance trop vite (de 10 cases). Chaque joueur prend aussi une carte salaire. Chaque fois qu'il tombe sur une case « Salaire », le joueur réclame ce salaire.



Scrabble est un jeu de lettres où l'objectif est de cumuler des points en créant des mots sur une grille carrée. Certaines cases valent plus de points que d'autres. Le jeu est commercialisé dans 121 pays et en 36 langues. Malgré tout, il se pratique toujours de la même manière, à 2, 3 ou 4 joueurs.

Le Scrabble est un jeu de société très populaire en famille et entre amis, mais aussi sur Internet. Il se pratique aussi dans des clubs et en compétition. Il existe trois championnats du monde de Scrabble : le championnat anglophone, le championnat francophone et le championnat hispanophone, très populaire dans les pays où l'on parle espagnol. La version francophone est disputée par environ vingt mille joueurs de plusieurs pays. La France, le Canada, le Sénégal, la Suisse et la Belgique sont les cinq pays francophones qui sont les plus représentés.

Le Scrabble a été conçu par l'architecte Alfred Mosher Butts. Sans emploi à cause de la crise économique de 1929, il crée en 1931 une première version qu'il appelle « Lexiko ».

Il change tour à tour le nom de son jeu pour « Alph », ensuite « It », après « CrissCrossWords » et finalement « Scrabble ».

Lors de l'invention du jeu, l'inventeur a choisi qu'il y aurait 100 lettres de disponible au début de la partie. Des nouvelles versions du jeu font en sorte que les lettres rares (comme le z) valent plus de points. La planche de jeu actuelle est apparue en 1938.

Le succès arrive en 1952 quand, selon la légende, le président de Macy's (le plus grand magasin de New York), ayant découvert le Scrabble pendant ses vacances, entre en colère lorsqu'il s'aperçoit que le jeu est absent des tablettes de son magasin. Le Scrabble devient le jeu à la mode et ses ventes ne cessent d'augmenter.

Le jeu d'échecs oppose deux joueurs de part et d'autre d'un plateau appelé *échiquier* composé de 64 cases claires et sombres nommées les cases blanches et les cases noires. Ces cases sont présentes en nombre égal sur l'échiquier. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant l'une de leurs seize pièces, claires pour le camp des blancs, sombres pour le camp des noirs. Chaque joueur possède au départ un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Le but du jeu est d'infliger à son adversaire un échec et mat, une situation dans laquelle le roi d'un joueur est pris au piège, sans aucune possibilité de s'en sortir.



Le jeu a été introduit en Europe à partir du 10^e siècle par les Arabes, mais on ignore où il fut inventé exactement. Les règles qu'on utilise de nos jours seraient les mêmes qu'on utilisait déjà à la fin du 15^e siècle. Le jeu d'échecs est l'un des jeux de réflexion les plus populaires au monde. Il est pratiqué par des millions de gens sous de multiples formes : en famille, entre amis, dans des lieux publics, en tournoi, contre des machines

spécialisées, entre ordinateurs, entre programmes, sur Internet, etc. Depuis son invention, le jeu d'échecs a un statut particulier et est devenu avec le temps « le roi des jeux » selon plusieurs amateurs de jeux de société.

La compétition aux échecs existe depuis longtemps. Un des premiers tournois importants a eu lieu à Londres pendant l'Exposition universelle de 1851. Le premier champion du monde d'échecs est Wilhelm Steinitz en 1886. Actuellement, le champion en titre est le Norvégien Magnus Carlsen depuis 2013.

Plusieurs livres ont été écrits afin d'expliquer le jeu et les meilleures stratégies à adopter pour gagner. Le jeu d'échecs est souvent décrit comme un jeu où la réflexion est primordiale. Lorsque les ordinateurs en étaient à leur tout début, un des objectifs des premiers informaticiens a été de mettre au point des machines capables de jouer aux échecs. En 1997, *Deep Blue* devient le premier ordinateur à battre un champion du monde en titre, lorsqu'il l'emporte dans un match qui l'oppose à Garry Kasparov.

