


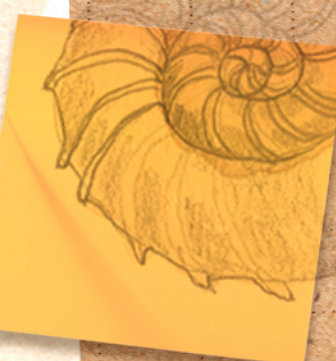


FIRST GIANTS


Il est rare d'avoir l'occasion de revenir sur l'un de ses anciens jeux dans le but de le réimaginer pour un nouveau public. Elysium, que j'ai cocréé avec Brett J. Gilbert et publié chez SPACE Cowboys en 2015, reste l'un des jeux dont je suis le plus fier. Et même si nous n'avons pas gagné le Kennerspiel des Jahres, je garde d'excellents souvenirs de son développement, de la collaboration avec l'équipe des SPACE Cowboys jusqu'à mon premier voyage à Berlin pour la cérémonie du Spiel.



Aujourd'hui encore, Elysium a de nombreux fans, et c'est le type de jeu auquel j'aime personnellement jouer. Aussi lorsque les SPACE Cowboys nous ont proposé en 2022, à Brett et à moi, d'en créer une version fluide et épurée, nous avons sauté sur l'occasion. D'autant plus que, l'année précédente, Repos venait de publier 7 Wonders: Architects, une version plus accessible de 7 Wonders, ce qui nous a alors fourni de précieuses indications pour aborder ce projet.



Malgré des règles relativement simples, la mécanique centrale d'Elysium est très exigeante pour les joueuses : elles doivent gérer avec soin leurs quatre colonnes de couleurs différentes pour prendre 3 cartes depuis une réserve centrale qui peut en contenir jusqu'à 13 au début d'une manche, tout en surveillant attentivement les choix de leurs adversaires afin de ne pas se retrouver bloquées par les cartes qu'elles prennent. Les cartes offrent une immense variété de pouvoirs répartis en huit familles, dont cinq seulement sont utilisées à chaque partie.



FIRST GIANTS

Les joueuses doivent aussi gérer leurs cartes et leur or afin de transférer certaines cartes vers leur Elysium à la fin de chaque phase. La famille et le niveau de la carte sont essentiels pour former des Légendes (autrement dit des ensembles de cartes) et marquer des points en fin de partie. Bref, beaucoup d'éléments sont à prendre en compte.

Notre défi était donc de préserver la magie d'Elysium tout en éliminant certains éléments du jeu afin de réduire la charge mentale des joueuses. J'aimerais pouvoir dire que nous nous sommes alors embarqués dans un périple de plusieurs années, testant d'innombrables versions avant d'atteindre enfin notre objectif. Mais en réalité, nous avons été doublement chanceux.

Tout d'abord, dès le départ, j'avais une idée assez claire de la meilleure façon d'alléger le jeu. Dans Elysium, chaque manche se compose de 4 tours : trois servent à choisir une carte au centre, et un quatrième sert à revendiquer une Quête, qui détermine le revenu, le nombre de cartes transférables et l'ordre du tour suivant. Mais pourquoi ne pas supprimer entièrement cette structure de manche ? Et si, à chaque tour, les joueuses avaient simplement un choix à faire : récupérer 1 carte ou transférer certaines cartes dans leur Elysium. Ce simple changement allège la gestion, améliore le flow et introduit de nouveaux choix intéressants, tout en gardant le nombre d'options maîtrisable.






• F I R S T • GIANTS

Il a donc fallu repenser la mécanique des colonnes. Dans la version originale, on défaussait une colonne à la fin de chacun de ses tours et l'on récupérait les quatre en fin de manche. Au fil des tours, les joueuses avaient de moins en moins de colonnes et donc d'options disponible. Mais dans cette nouvelle version, que se passerait-il si les joueuses pouvaient récupérer leurs colonnes à n'importe quel moment ? Peut-être était-il possible de lier cette action de récupération des colonnes à l'action de transfert de cartes.

Cette solution a toutefois soulevé un problème : elle fait disparaître toute la tension du jeu original. Les joueuses peuvent renouveler leurs options en permanence sans jamais subir la contrainte de n'avoir plus qu'une ou deux colonnes devant elles et peu de bonnes options. La solution s'est finalement révélée très simple : lier les récompenses - revenus et transferts - au nombre de colonnes récupérées. Ainsi, une joueuse peut choisir de récupérer fréquemment une ou deux colonnes afin de conserver un maximum d'options, mais avec des gains limités ; ou au contraire attendre davantage avant de les récupérer, accepter des choix plus restreints au fil des tours, mais obtenir en échange plus de revenus et davantage de transferts. C'est ainsi qu'est née la règle selon laquelle chaque colonne récupérée permet de gagner 1 or ou de transférer 1 carte.





FIRST GIANTS

Le second coup de chance relevait moins du hasard que du pur talent de conception. Même avec cette nouvelle structure, il restait encore énormément de travail : il fallait repenser, simplifier et réorganiser des centaines de cartes et d'effets. Sans compter que j'étais alors en plein déménagement de la République tchèque vers l'Australie, et que j'ai dû faire une pause de quelques semaines après une dernière discussion avec Brett. À mon arrivée en Australie, j'ai trouvé un prototype complet dans ma boîte mail : Brett avait conçu toutes les cartes. Grâce à son élan créatif, le jeu était prêt à être présenté à SPACE Cowboys, qui l'a adoré.

Nous avons ensuite travaillé avec l'équipe des SPACE Cowboys pour peaufiner les cartes et les règles. Plusieurs changements importants ont encore été apportés, renforçant l'identité propre de First Giants, qui est devenu bien plus qu'une simple déclinaison d'Elysium.

La zone de jeu centrale s'est transformée en quatre sites de fouilles distincts, chacun proposant 2 cartes. Les joueuses placent simplement leur marqueur sur un site de fouille pour y récupérer une carte. Cependant, elles ne peuvent choisir qu'un site de fouille où elles n'ont pas déjà un marqueur, une règle qui renforce à la fois la tension et offre un repère visuel clair, nettement plus lisible que les colonnes d'Elysium.



FIRST GIANTS

Les jetons de score ont été conçus pour être retournés lorsque l'exposition d'une joueuse est terminée, signalant à la fois un bonus et l'achèvement de l'exposition... Tous ces petits ajustements améliorent l'ergonomie et renforcent la sensation de fluidité du gameplay.

Cela a été également le moment de réfléchir à la production et au thème. SPACE Cowboys a eu une idée géniale : imaginer des cartes représentant des dinosaures en cours d'étude, puis exposés dans un musée une fois transférés. Jessica Cognard a rejoint le projet pour réaliser les illustrations des nombreuses cartes, et Maud Chalmel a effectué un travail remarquable sur la couverture, offrant une touche Art déco à l'ensemble du thème du musée et des dinosaures. SPACE Cowboys a aussi démontré son savoir-faire en matière de production en intégrant une quantité impressionnante de matériel - les cartes, les billes en verre pour l'ambre (la nouvelle monnaie remplaçant l'or), les pièces en bois gravées et bien plus encore - dans une boîte deux fois plus petite que celle du jeu original.



FIRST GIANTS

J'ai enfin mon exemplaire de First Giants entre les mains, et le plaisir et l'excitation sont identiques à ceux que j'ai ressentis en découvrant Elysium il y a plus de dix ans. J'espère que vous aurez bientôt l'occasion d'y jouer et d'apprécier le fruit du travail que Brett et moi avons eu la chance de mener.

Matthew Dunstan



✪ MATTHEW DUNSTAN ✪ BRETT J. GILBERT / JESSICA COGNARD ✪ MAUD CHALMEL