Dossier de Presse

Un jeu conçu par Charlec,
illustré par Jérémie Fleury,
mis en forme par Benjamin Treilhou.

Sommaire

Présentation du jeu — P.3
Contenu — P.4
Règles du jeu — P.5
La conception — P.5
L'équipe — P.8
Débâcle Jeux — P.9
Où trouver le jeu ? — P.10
Notre communauté — P.11
Informations complémentaires — P.12

DÉBÂCLE Jeux

Présentation du jeu

Kauri est un jeu prévu pour 2 à 4 joueurs, avec des parties d'environ 15 à 20 minutes par joueur, et à partir de 10 ans.

C'est un jeu asymétrique dans lequel chaque joueur incarne une faction qui va marquer des points différemment. Il s'apparente à un jeu de conquête de territoire avec une mécanique très simple.

Le thème est historique ; il raconte l'histoire de l'extinction des kiwis et de la colonisation sur une île du Nord de la Nouvelle-Zélande.

Il est sorti le 27 / 10 / 2023 et se trouve à environ 45€ en boutique spécialisée.

Présentation du jeu

30 millions d'années avant notre ère, une éruption volcanique gigantesque fait surgir une île au fin fond de l'océan Pacifique.

La vie s'invite sur cette terre où les fougères et arbres prospèrent. L'un d'entre eux, emblématique de l'île, est le kauri (ka-o-ri) de Nouvelle-Zélande.

Venus de terres lointaines, oiseaux et insectes trouvent refuge sur ce havre tranquille. En l'absence de prédateurs terrestres, certains perdent leur capacité à voler, tel l'honorable kiwi.

Les premiers humains qui s'installent sur cette terre la cultivent et l'honorent : les maoris.

James Cook va bouleverser cet équilibre en cartographiant l'île. L'exploitation des forêts de kauris caractérise la colonisation anglaise.

Les pionniers introduisent un marsupial afin d'en faire un élevage pour sa fourrure : le possum . Mais tout ne se passe pas comme prévu. Les possums échappent à tout contrôle, se répandent dans l'île et dévorent sa végétation.

Contenu

- 1 plateau
- 4 flyers
- 4 plateaux individuels
- 4 jeux de 9 cartes + 4 aides de jeu
- 17 jetons Héritage
- 2 jetons Compteur
- 30 Kauris en bois
- 28 Kiwis en bois
  - 2 inondations
  - 3 réserves
- 1 Maorie en bois
  - 8 whare
- 2 Anglais en bois
  - 8 routes
  - 2 poisons
- 30 Possums en bois
  - 1 épidémie
- Règles du jeu

Règles du jeu

Si le jeu est asymétrique, les règles restent les mêmes pour tout le monde. Voici les points clés qui aideront à comprendre comment fonctionne Kauri :

- A deux joueurs, c'est le kiwi vs le possum. L'anglais est automatisé.
- A trois joueurs, on ne joue pas la maorie.

- Le kiwi et le possum marquent 1 point par spécimen de leur espèce en jeu à la fin de la partie.
- La maorie marque des points grâce à ses temples qu'elle contruit sur des cases inhabitées et en chassant des animaux.
- L'anglais marque des points dans un premier temps grâce aux arbres qu'il coupe, puis grâce aux possums chassés.

L'interaction est donc très forte : Le kiwi, luttant pour survivre, va détruire les constructions humaines, et monter l'anglais contre le possum. La maorie va chasser tout le monde des territoires pour faire ses temples, et saura aussi taxer l'anglais quand le besoin s'en fera ressentir... Le possum qui se multiplie très vite, doit aussi manger des kauris et donc nuire au kiwi ! Enfin, l'anglais, d'abord bûcheron, nuira au kiwi. Puis, prenant conscience de la surabondance des rongeurs, se tournera vers eux pour marquer ses points.

Règles du jeu

Concrètement, voilà comment se déroule une partie :

- Il y a 20 tours de jeux découpés en 5 périodes.
- Chaque tour se joue en simultané : les jours, qui ont chacun trois cartes en main, en choissent 1 à jouer, 1 à utiliser pour leur initiative, et une à garder pour le tour suivant.
- Tout le monde révèle ses cartes et joue selon l'ordre du tour. Les cartes, bien que très simples, sont détaillées dans les flyers de chaque faction.
- Dès que les joueurs ont fini leur pioche, c'est la fin de la période : les kiwis qui ne sont plus abrités par un arbre disparaissent et les effets temporaires s'estompent. La conscience de l'anglais augmente, le rapprochant de l'état de chasseur.

La conception

Charlec, l'auteur de Kauri, se base sur un thème qui l'inspire pour ensuite concevoir un jeu. C'est à la suite d'un voyage en Nouvelle-Zélande qu'il a l'idée de créer le jeu «Kiwi Land», à l'origine ne comportant que les kiwis, les possums et l'anglais.

Il teste le jeu de nombreuses fois et équilibre et équilibre encore jusqu'à trouver une combinaison de cartes qui fonctionne bien. L'éditeur Sables productions tombe amoureux du jeu et aide Charlec à mettre en forme son projet. Malheureusement, n'ayant pas pu donner suite au projet, Sables propose à Charlec de montrer son jeu à d'autres éditeurs.

Habitant à côté de Débâcle Jeux, c'est naturellement que Charlec présente de nouveau son jeu.

La conception

Tombé sous le charme, l'éditeur récupère le projet et le confie à un directeur artistique d'expérience qualifié pour développer le jeu avec l'auteur : Benjamin Treilhou.

Le distributeur ayant la prérogative de le rendre jouable à 4 joueurs, Charlec incorpore de façon fluide la maorie au jeu. Le jeu est testé en festival jusquà atteindre un stade de développement très élaboré, au festival de Cannes 2023.

De longues discussions avec l'usine en Chine ont été nécessaires pour arriver au bon type, à la bonne matière, à la bonne taille et la bonne couleur de jetons, le tout en restant accessible en terme de prix.

La conception

Ergonomiquement parlant, Benjamin et l'illustrateur qu'il a choisi, Jérémie Fleury, ont fait énormément pour le jeu, de la taille et la matière du plateau aux termes employés dans les règles du jeu.

L'équipe

Charlec

Auteur

Charlec est un auteur ingénieux passionné d'histoires en tout genres, qui va toujours créer une mécanique en lien avec un thème fort qui raconte des faits passionnants.

Ben Treilhou

Directeur artistique

Trublion ludique freelance, il travaille sur les jeux qui lui plaisent pour faire le lien entre l'éditeur, les illustrateurs et les auteurs. Il râle souvent, mais c'est pour le bien des projets qu'il dirige.

Jérémie Fleury

Illustrateur

Issu de l'école lyonnaise d'illustration Emile Cohl, Jérémie Fleury exerce ses talents de concept artist pour des studios de jeux vidéo, des livres jeunesse et des jeux de société.

Marianne Michel

Editrice

Après sa licence jeux et jouets, Marianne rejoint l'équipe de Débâcle. D'abord dans la communication, puis commerciale, c'est en tant que cheffe de projet que sa créativité s'épanouit le plus.

Débâcle Jeux

Débâcle Jeux est un éditeur de jeux de société modernes depuis 2018. Fondée par Julien Teilhet et Emmanuel Soulié, mais surtout par passion, la société a depuis accueilli Marianne qui est en charge de l'avancement des projets et des productions.

Notre nature «geek» promet des jeux pleins d'humour et décalés, mais nous tenons à créer des jeux accessibles à tous, et à mettre en avant le talent d'auteurs locaux, ou a minima français. En pleine expansion, Débâcle Jeux a déjà travaillé plusieurs types de projets pour toutes les cibles.

Notre communauté

Débâcle Jeux communique de bien des façons, rendant la marque visible sur plusieurs niveaux :

• Les festivals

Débâcle Jeux et Ludistri sont présents sur les principaux festivals de jeux de société :

Cannes, Vichy, Paris, Essen, mais aussi des festivals locaux comme celui de Toulouse, Castelnaudary, Nîmes, Boujan-sur-Libron...

• Facebook

Nous publions sur Facebook plusieurs fois par semaine, en faisant participer notre communauté à des mini-jeux et en communiquant l'avancée des projets.

• Instagram

Nous avons une partie de la communauté qui commente régulièrement sur nos réseaux. Quelques boites sont envoyés aux influenceurs pour plus de visibilité et parfois des concours.

Notre communauté

• Youtube

En plus de notre chaîne qui abrite nos vidéos, nous travaillons avec l'aide de Ludovox pour créer des Ludochronos. Plus récemment, nous avons développé des partenariats sur Twitch également.

• Discord

Un Discord privé, professionnel, est utilisé chaque jour pour la gestion des projets. Nos auteurs, illustrateurs, relecteurs, ... y sont présents et peuvent donner leurs avis sur les projets en cours.

• Les médias

Beaucoup de partenariats auprès d'influenceurs accompagnent la sortie de chacun de nos jeux, ainsi que des interviews à la radio.

Informations complémentaires

Pour toute demande d'envoi presse, veuillez contacter Charlotte : communication@ludistri.fr

Si vous êtes un professionnel, veuillez passer par notre distributeur : www.ludistri.fr

Si vous êtes un particulier, n'hésitez pas à vous rapprocher de votre magasin habituel pour pré-commander le jeu.

DÉBÂCLE Jeux