

FRÉDÉRIC MORARD

# LE RETOUR DE SPACE INVADERS!

## UN JEU RENVERSANT

UNE COHORTE DE VAISSEAUX SPATIAUX VIENT ENVAHIR OU DÉTRUIRE LA TERRE. POUR NOUS SAUVER, UN PETIT VAISSEAU BIEN DE CHEZ NOUS SE DÉMÈNE EN ALLANT DE GAUCHE À DROITE TOUT EN TIRANT SUR L'ENNEMI. CA VOUS RAPPELLE QUELQUE CHOSE ? NON, NON... VOUS NE VOUS TROMPEZ PAS DE MAGAZINE... C'EST BIEN RAVAGE QUE VOUS LISEZ, PAS UN VIEUX MAG DE JEUX VIDÉO!

La première chose qui marque avec la boîte de *FLIPSHIP* c'est que vous ne saurez jamais si vous la tenez à l'endroit. La typographie du titre permet en effet de le lire dans un sens ou dans l'autre. Passé ce petit élément de surprise, l'intérieur dévoile un matériel de qualité : cartes, jetons et structure en carton, piste de score, jetons en bois... mais surtout un étrange bloc en bois que l'on pourra décorer de jolis autocollants.

## UNE MISE EN SCÈNE IMMERSIVE

La mise en place du jeu donne tout de suite le ton. On déploie tout d'abord la piste de score permettant d'indiquer, outre les niveaux de santé de notre base et du vaisseau-mère alien, les différentes zones de jeu dont notre atmosphère et les secteurs lunaires.

Après avoir constitué la pioche des vaisseaux ennemis, on remplit les deux secteurs les plus éloignés de la base avec cinq vaisseaux chacun. Et là, la magie opère! Toute personne observant la scène entre immédiatement et irrémédiablement dans le jeu. Pas besoin de donner la moindre explication, on sait tout de suite à quoi s'attendre. C'est tout juste s'il faut expliquer les règles...

Comme vous n'assistez pas à ce déploiement, on va quand même vous les expliquer un peu.

## RED LEADER, ON ATTAQUE ?

Le but du jeu est de défendre la base contre les envahisseurs. Il s'agit donc d'un jeu coopératif, chaque joueur faisant de son mieux pour contribuer à la défaite des extra-terrestres ou du moins pour leur compliquer la tâche. Pour cela, on prend ses jetons vaisseaux que l'on pose sur le bloc en bois représentant la rampe de lancement et que l'on peut déplacer horizontalement le long du bord de table (oui, comme dans le jeu vidéo!) Il ne reste plus alors qu'à propulser le vaisseau d'une pichenette vers l'ennemi et à retirer du jeu tout adversaire touché par le jeton.

Quand tout le monde a joué, les aliens encore présents se rapprochent de la base (ceux qui atteignent l'atmosphère infligent des dégâts et repartent dans la pioche) et on complète les deux dernières lignes comme on l'a fait au début. Au passage, les dommages infligés à la base permettent de

Vous avez 3 lancers si vous attaquez le Vaisseau-mère.

(Annoncez-le avant le premier lancer. Ignorez les Vaisseaux sur lesquels vous atterrissez.)

Vous pouvez relancer votre attaque.

2



débloquer de nouveaux vaisseaux disposant de nouvelles technologies (propres à chaque joueur). De quoi donner de sérieux coups de pouce contre l'envahisseur ! Simple, non ?

## LES SPRITES CONTRE-ATTAQUE !

Et non, pas si simple ! Déjà parce que les vaisseaux ennemis n'avancent pas tous à la même vitesse, qu'ils n'infligent pas tous les mêmes dommages et parce que certains sont plus résistants alors que d'autres protègent leurs camarades. Il va falloir déterminer les cibles prioritaires à abattre et celles que l'on peut laisser passer sans trop de risques.

Ensuite parce qu'il ne suffit pas de gérer les vagues sans fin d'ennemis : il faut également détruire le vaisseau-mère. En effet, dès que les adversaires sont réduits à leurs plus faibles effectifs, les quelques survivants et le vaisseau-mère se précipitent alors droit vers la base dans un assaut suicide fatal (pour les humains).

Mais détruire le vaisseau-mère n'a rien de facile puisqu'il faut réussir à introduire des jetons dans une structure en carton et en 3D, ce qui demande une certaine maîtrise du lob, si ce n'est une maîtrise certaine.

Il est donc parfois prématuré de s'acharner à détruire des ennemis peu dangereux au risque de précipiter l'assaut final alors que l'on pourrait gagner du temps pour s'attaquer au gros gibier. Là encore, il ne faudra pas se contenter d'avoir du doigté, mais il faudra réfléchir à la stratégie à employer.

## UN JEU CUSTOMISABLE À SOUHAIT

Passées quelques parties, vous gagnerez inmanquablement en adresse et vous finirez par toucher assez facilement votre cible. Même endommager le vaisseau-mère finira par devenir réalisable (je n'ose dire facile tant je peine encore à ce petit jeu-là !) Heureusement, le jeu a du potentiel en réserve ! Il propose en effet plusieurs modes de jeu qui, en faisant varier le nombre total d'ennemis et les points de vie du vaisseau-mère, devraient vous donner du fil à retordre pendant de nombreuses parties...

## OLD SCHOOL MAIS TOUJOURS D'ACTUALITÉ

FLIPSHIP est donc un jeu d'adresse (presque un jeu de pichenettes, le rédac-chef sera content) qui évite l'écueil sur lequel s'échouent les autres jeux du genre. Comme c'est un jeu coopératif, vous pouvez y jouer avec n'importe qui, entre joueurs de niveaux très variés, il est véritablement immersif et la tension est vraiment palpable autour de la table quand la victoire ou la défaite ne tiennent plus qu'à un ou deux lancers. Le thème colle parfaitement à la mécanique et il est difficile de rester sur une défaite sans relancer une partie pour tenter de repousser l'ennemi !

D'ailleurs j'y retourne, on annonce une nouvelle vague en approche ! ● F.M.



## FICHE JEU

**Un jeu de :** Kane Klenko ●  
**Illustrateur :** Kwanchai Moriya ●  
**Éditeur :** Renegade France ● De  
**2 à 4 joueurs ● À partir de 8 ans**  
**● Durée :** 30 mn