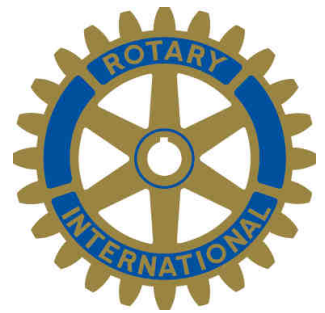


Bulletin hebdomadaire

Rotary Club Fribourg-Sarine



4 novembre 2009 - 34^{ème} année – N°19

Présences :

36 membres

Anniversaire de novembre

Yves Capitaine le 1
Jean Isaffo le 5
Louis Bourgnknecht le 8
Benoît Stempfel le 19

Apéritif

Louis Bourgnknecht

Visiteurs :

Jean-Luc Michaud

Invité(s) :

Pascal Siffert, propriétaire de la
librairie la Bulle

Présences extérieures :

--

L'agenda :

NOVEMBRE

Le 11 à 18h30 – Domino
Apéritif

Le 18 à 12h00 – Punkt/Grenette
L'Arche,
vivre avec des handicapés
M. Bernard Vermot

Le 25 à 19h00 - Punkt/Grenette
Soirée de St-Nicolas
INSCRIPTION -> 19.11.2009

DECEMBRE

Le 2 à 12h00 – Punkt/Grenette
Assemblée générale

Dates importantes

**19.11.2009 délai pour s'inscrire à
la soirée de St-Nicolas**

Modification de programme

Le 30.12 Vœux du président +
Présentation du site Internet

Notre Président Yvan Berset souhaite la bienvenue à nos visiteurs. Il relève une présence record pour ce lunch et pour la présentation de Jacques Spérisen qui va nous parler des Jeux. Il excuse J.R. Isaffo, R. Brodard, et E. Sallin.

Il fait circuler une lettre de remerciement des Cartons du Cœur à qui nous avons fait un don.

Jacques Spérisen n'a pas à être présenté, mais il présente son invité, Monsieur Pascal Siffert, passionné de Jeux comme lui.

Les Jeux
de Princes et de Vilains d'ici et d'ailleurs d'hier et d'aujourd'hui

Jacques va en quelques instants nous retracer 5'000 ans d'histoire des jeux de société, après une petite réflexion sur la psychologie du jeu et sur l'origine du mot jeux !

Pour Jacques, il y a eu à la fin du XX^{ème} siècle un tournant dans les jeux de société par la publication en 1995 des Colons de Catane et en 2000 par la publication de Carcassonne

Les Colons de Catane (en allemand : Die Siedler von Catan) est un jeu de société de Klaus Teuber, édité en France en 1995 par Jeux Descartes, repris en 2002 par Tilsit, puis en 2006 par la société québécoise Filosofia.

Il s'agit du jeu qui depuis cette date a le plus contribué à faire connaître les jeux « à l'allemande » dans le reste du monde. Il a été traduit de sa version originale allemande vers l'anglais, danois, espagnol, français, grec, hongrois, italien, japonais, néerlandais, norvégien, portugais, russe, slovène, suédois et tchèque.

Son succès peut s'expliquer par la simplicité de ses règles alliée à une réelle profondeur tactique et stratégique, ainsi qu'à une dimension conviviale apportée par le principe des échanges de ressources. D'autre part le plan de jeu est modulaire, permettant ainsi de renouveler le jeu à chaque partie. Cependant certaines personnes lui reprochent sa trop grande part de hasard : au début de chaque tour, c'est en effet un jet de dés qui détermine quels joueurs reçoivent des matières premières. L'issue de la partie peut donc être renversée par une simple succession de jets de dés désavantageux.

L'Agenda du District

29.01.2010	Mi-temps des Présidents, Estavayer-le-Lac
29.01.2010	Conférence de District, Estavayer-le-Lac
16.04.2010	PETS, Morges
17.04.2010	Assemblée de District, Morges
20/23.06.2010	Convention Internationale à Montréal
26.06.2010	Passation de pouvoir au Château d'Oron

Président : Yvan Berset
Bulletin: Jean-Noël Gex

Local : Restaurant Punkt-Grenette
Mercredi: 12h15

Il reste encore aujourd'hui un jeu de société parfait pour s'initier aux jeux modernes



Carcassonne est un [jeu de société](#) de [Klaus-Jürgen Wrede](#), édité en [Allemagne](#) par [Hans im Glück](#). Le thème est la construction d'un paysage médiéval par la pose de tuiles, incluant des villes fortifiées telles que [Carcassonne](#).

Carcassonne est un jeu de pose de tuiles, où l'on construit le plateau de jeu au cours de la partie. Des points sont attribués en fonction de la taille des combinaisons créées — villes, champs, routes.

Le jeu commence avec une seule tuile, les autres étant cachées dans la pioche. Chacun à son tour, les joueurs piochent une tuile et tentent de la placer, en respectant les tuiles déjà placées : les villes et les routes ne peuvent être coupées.

Après avoir placé sa tuile, et uniquement à ce moment-là, le joueur peut s'il le souhaite placer un pion sur une des parties de cette tuile (morceaux de villes ou de champs, tronçons de chemins). La ville, le champ ou le chemin formé par les éléments contigus devient alors la propriété exclusive de ce joueur, et personne, pas même le propriétaire, ne pourra y placer d'autre pion en l'agrandissant par une nouvelle tuile contiguë. Cependant, une nouvelle tuile peut réunir des parties disjointes sur lesquelles il y a déjà des pions. C'est alors le joueur qui y a le plus de pions qui devient le propriétaire de l'ensemble (si les joueurs sont à égalité, le terrain appartient autant à chacun).

Quand une route ou une ville est complétée, ses propriétaires comptent leurs points (chaque tuile a une certaine valeur), et récupèrent leurs pions. Les pions placés sur les champs y restent jusqu'à la fin du jeu.

Le jeu est terminé quand toutes les tuiles ont été placées. On compte alors des points pour les champs, et pour les routes et les villes non complétées

Jacques va passer en revue le tops des tops des jeux d'initiation, des jeux pour enfants, des jeux familiaux, des jeux à 2 joueurs, à 3, à 4, à 6, à 5, des jeux de cartes, des jeux abstraits, des jeux de majorité, des jeux de placement, des jeux de bluff, des jeux de dés, des jeux de guerre, des jeux de désert des jeux de On aurait pu passer l'après-midi et Jacques nous proposent d'organiser une soirée jeux dans le cadre du club ! Les intéressés peuvent prendre contact avec Jacques.

Littérature :

« *Jeux de l'humanité, 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société* » Ulrich Schädler (ed.), 2007, ISBN 978-2-8321-0298-5

« *Qu'est-ce qu'un jeu ?* » Stéphane Chauvier 2007, collection Chemins philosophiques

Un site internet <http://www.jedisjeux.net/>

et l'incontournable http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9

Un grand merci à Jacques pour nous avoir fait (re-)découvrir le monde des jeux.