



ÉDITEUR DEPUIS SEPT ANS

“La mèche rebelle” se pique au jeu



Cédric Lebreton
Photographies : Georges Quaglia

Les jeux de société font un retour remarqué dans nos foyers. Loin des produits marketing formatés, des maisons d'édition indépendantes se creusent les méninges pour nous amuser intelligemment. Portrait de “La mèche rebelle” qui crée et édite des jeux au Mans en jouant la carte de la convivialité.

La plupart des jeux sont testés à la ludothèque “Les Ludotins” à château-du-Loir.

Tous les matins, c'est le même rituel pour Stéphanie Czinober. Ouvrir sa boîte aux lettres électronique pour y lire de nouvelles propositions de jeux. “Nous en recevons entre 150 et 200 par an”, constate l'infographiste de “La mèche rebelle”. Le choix se tournera d'abord vers un auteur qui aura rédigé des règles simples, facilement assimilables afin d'y associer un scénario original. La durée d'une partie ne doit pas dépasser une heure trente. “Certaines personnes nous envoient même des projets de maquette. Mais nous souhaitons garder beaucoup de liberté pour développer le produit tant pour la mise en scène de l'histoire que pour le

design de l'objet”. Sachant qu'il faut en moyenne un an pour éditer un jeu jusqu'à sa distribution, les risques financiers assurés par la petite entreprise du Mans sont conséquents. Au final, sur une année, seules deux ou trois propositions seront retenues.

De la création à l'édition

Les deux fondateurs de “La mèche rebelle”, Stéphane Bayle et Stéphanie Czinober n'en délaissent pas moins la création. C'est d'ailleurs lorsqu'ils étaient encore étudiants qu'ils ont élaboré leur premier jeu de plateau appelé “Arène” et distribué à 500 exemplaires. Aujourd'hui, c'est un “collector”, souligne amusé Stéphane, qui s'occupe du suivi technique des projets. Depuis, sept créations ont été commercialisées dont deux succès Exedo et Muz Hit.

Les premières réalisations voient le jour autour de thèmes “ethniques” et sont vendues sous le label “jeu du monde”. L'Awalé en est un bel





exemple. Il est populaire en Afrique, au Moyen-Orient ainsi que dans certains pays asiatiques et aux Caraïbes. Ses origines remonteraient à l'Égypte ancienne. Durant le trafic d'esclaves de l'Afrique vers l'Amérique, et notamment les Caraïbes, ce jeu s'est mondialisé. Livré avec un petit coffret en bois massif, vernis, des billes en bois teintées, L'Awalé est devenu un produit phare de "La mèche rebelle".

Dans le même esprit, "Fanorona" qui pimente la vie des Malgaches depuis 400 ans et le "Yoté" qui nous transporte en Afrique de l'Ouest, entre le Sénégal et le Mali, sont basés sur un système de prise de pions. Classiques, efficaces et dépay-sants grâce aux contenus du livret, du plateau, des pièces ou de la boîte, ces jeux constituent également une invitation au voyage.





D'inspiration chinoise, Shendao, est une création qui fait la part belle à la réflexion. Plateau quadrillé, pion blanc et noir, paquet de cartes, les éléments semblent dépouillés. Mais l'intérêt vient des tactiques multiples. Trois niveaux de règles permettent de se familiariser progressivement avec l'esprit du jeu. *“Pour son élaboration, nous avons beaucoup lu, recherché des informations sur la spiritualité chinoise, ce qui nous a permis de peaufiner les illustrations et le design des pièces”*, se souvient l'ancienne étudiante en histoire de l'art. Un travail récompensé par le prix As d'Or en 2002 au festival international des jeux à Cannes.

Au fil des années, la gamme des produits de La mèche rebelle s'est diversifiée. L'entreprise possède aujourd'hui une vingtaine de jeux à son catalogue. Le plus célèbre s'intitule “J'Europe” et a été conçu par des élèves de l'école primaire Jean-Macé. Commercialisé il y a cinq ans, il s'est vendu à 25 000 exemplaires. Aujourd'hui, le concept a été décliné en jeu de cartes et une adaptation à l'Europe des 25 est à l'étude.

À côté de la stratégie ou des quiz, les jeux d'ambiance ont le vent en poupe. À voir le développement des petits coffrets métalliques reprenant des classiques comme “La vache qui tache”, “1,2,3, soleil” ou des créations “Imagin'Afrique”, “Elefantissimo”, on se dit que le filon est inépuisable. *“Ce sont des achats coup de cœur pour toute la famille”*, analyse Stéphane. *“Pour 10 €, on s'offre un beau produit qui permet de réunir petits et grands autour d'une table”*. Il souffle comme un air de nostalgie à travers ces boîtes. Il n'y a qu'à voir l'engouement pour les illustrations de l'artiste sabolienne Jeanne Lagarde (Lire encadré). Quatre dessins datant des années 50 ont déjà été découpés en puzzles de 54 pièces. Quatre autres œuvres inédites devraient être éditées prochainement.

Privilégier la fabrication artisanale et la convivialité

“La mèche rebelle” a fait de la qualité des pièces du jeu une marque de fabrique. *“Toute la production est faite en France avec des artisans. Nous sommes loin du travail industriel”*, soulignent les responsables de la société. *“Nous privilégions une démarche intuitive. Ainsi, pour nos jeux du monde, nous ne souhaitons pas avoir de pions en plastique mais en bois et des plateaux en bois massif. Nous avons trouvé, après moult difficultés, des fournisseurs dans le Jura. De même, pour nos coffrets métalliques, ce support étant particulier, il a fallu faire appel à une entreprise de boîtes de conserve”*. Avant le lancement d'un produit, une maquette grandeur nature est réalisée en respectant les formes et les couleurs des pièces désirées. Au siège de l'entreprise, le

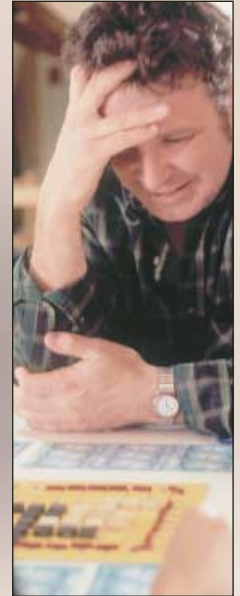


dernier prototype est presque terminé. Il s'agit d'un jeu inspiré du mythe de l'arbre d'Odin et intitulé Yggdrasil. Comme à chaque fois, tout a été conçu dans le petit "laboratoire" du local de vente, rue Béranger.

Pour tester les jeux, c'est l'entraide qui prévaut dans ce milieu professionnel. En France, seule une vingtaine d'éditeurs de jeux indépendants font vivre avec passion le marché. *"Sur les salons, les échanges entre les sociétés sont réels. Chacune s'inspire des matériaux utilisés par ses voisines. Il n'y a pas de réelle concurrence. D'ailleurs, pour certains jeux, nous sommes co-éditeurs et notre catalogue présente les fabrications d'autres éditeurs."*

Toujours dans cet esprit de convivialité, différentes ludothèques sont parties prenantes lors de la phase de test en impliquant le grand public. *"Il y a cinq ou six ans, notre travail ne touchait que des passionnés avertis. Aujourd'hui, on joue en couple ou en famille"*. On est loin des études de marché menées par les grands groupes. De plus, *"pour faire connaître notre métier d'éditeur, nous allons vers les particuliers lors de manifestations associatives"*. Tant qu'ils continueront à s'amuser tout en faisant profiter les autres, la flamme de La mèche rebelle n'est pas prête de s'éteindre !

Site web : //lameche.rebelle.free.fr



Grâce à l'illustratrice Jeanne Lagarde, Les livres pour enfants s'exposent



L'illustratrice sabolienne, Jeanne Lagarde, a fait rêver, à partir des années 50 et pendant un peu plus de trente ans, des générations de jeunes lecteurs. Elle s'est exprimée par des dessins de livres pour la jeunesse, des cartes postales, des albums à colorier et même des publicités. Sous sa plume ou son pinceau, des contes célèbres comme "Le vaillant petit tailleur", "Notre ami ourson", "Bob et Sylvie" ont été mis en images. L'ancienne élève des Beaux-arts de Paris est également l'auteure d'une BD "Claude et Nizou". Lors des expositions qu'elle présente de temps en temps dans son pays natal, le visiteur peut redécouvrir les nombreux dessins conçus à l'encre de Chine et illustrations réalisées à la gouache. Aujourd'hui, les puzzles d'images inédites édités par La mèche rebelle font revivre la magie de cet univers naïf et coloré.