



Découvrez le Jahal !

[Jahal.jpg](#)

1- Pierre

Clément, vous êtes dessinateur et auteur de dessins animés, et vous venez de sortir [un tout nouveau jeu de cartes qui s'appelle Jahal](#). Pourriez-vous nous raconter ton cheminement personnel dans l'univers du ludique ? Quel fut le déclic qui vous a motivé à vous lancer dans l'édition à compte d'auteur de votre idée de jeu ?

Pierre Clément : Le déclic est venu d'une amie qui m'avait demandé de dessiner des cartes, comme ça, juste pour le plaisir. Elle avait envie de voir mes images sur des cartes à jouer. Je suis parti d'une logique combinatoire associant symboles, nombres et couleurs et le reste est venu tout seul, ou presque. L'histoire a duré 2 ans dont 1 entièrement consacré à la fabrication des images.

Peu à peu j'ai compris que, pour devenir des cartes, les images devaient répondre à des règles de symétrie et de réversibilité. J'avais aussi l'intuition que ces images devaient contenir beaucoup plus d'informations que celles qu'un œil humain pourrait y déceler. J'ai alors commencé la fabrication de très grandes images, riches de mille détails, mais aussi très stylisées pour qu'une réduction de leur taille au centième n'entame pas leur lisibilité. Tout ça, sans savoir si une fois réduites, il en resterait autre chose que de la bouillie. Sur papier et sur écran, c'était magnifique, mais l'impression à une si petite échelle restait une inconnue. Heureusement la qualité d'impression est remarquable.

Ce jeu de cartes est un concentré. Derrière il y a un monde inépuisable, hors d'échelle, dont la complexité semblait incompatible avec 56 cartes à jouer. Je n'aurais jamais cru que les clefs de ce monde puissent tenir

dans une formule aussi simple, dans la main, et pourtant ça marche. Nous n'en sommes pas encore revenus.

Le monde caché derrière les cartes est une vieille histoire, il remonte à la plus haute Antiquité et n'en finit pas d'évoluer. Son évolution est passionnante, autant que l'évolution des outils qui me permettent de l'explorer. Il s'est d'ailleurs appelé Tralalajahal le temps d'un livre, d'où le nom du jeu de cartes, Jahal.

Les autres mondes m'attirent beaucoup, mais hormis le cinéma d'animation, qui très souvent me transporte de joie, j'évite avec regret les jeux vidéos, de peur de ne pas en revenir.

2- Pourriez-vous nous présenter [la mécanique de jeu de Jahal](#) en quelques actions clés ?

Pierre Clément : La mécanique du jeu est ultra simple. Elle repose sur un principe d'appariement qui permet de déposer les cartes par famille. La seule habitude à prendre est d'intégrer l'ordre cyclique des 5 couleurs qui reviendra toujours, quelle que soit la famille. Cet ordre est d'ailleurs dessiné au dos des cartes et dès la deuxième partie, il devient naturel.

La partie commence comme un jeu de " 5 " familles, se poursuit comme un Rami et se déroule comme une réussite. On a testé le jeu à 2, 3, 4 et 5. Il suffit de moduler la donne en fonction du nombre de joueurs, une partie dure environ 20 minutes. Il n'y en a pas deux pareilles.

Toute la vivacité du jeu vient des 5 jokers et du Jahal. Sans eux, le jeu serait resté un jeu de hasard. Grâce à eux, et j'avais quelque scrupule à mettre autant de jokers, il devient un jeu combinatoire aux multiples rebondissements. Chaque joker est lié à une famille et à une couleur et les combinaisons sont très surprenantes.

La règle est ouverte, plusieurs joueurs ont déjà trouvé des variantes.

3- Quels furent les principaux défis à relever lors de la mise en place de ce très beau projet ? Comment expliquez-vous le succès remarqué des ventes du jeu durant les fêtes de fin d'année ?

Pierre Clément : Le premier défi était déjà de faire des images "intemporelles et réversibles", le deuxième de les imprimer fidèlement et le troisième de séduire tout le monde. Même les non joueurs s'y amusent beaucoup, le jeu n'est ni intimidant ni sectaire.

Le succès nous a étonné, il est dû à deux articles enthousiastes parus en Alsace et à l'engouement d'une grande librairie de Strasbourg. La qualité de fabrication, le petit prix et les fêtes de fin d'année ont fait le reste, mais tout cela était encore imprévisible la veille.

4- Quelles seront les prochaines étapes pour Jahal dans les prochains mois ? Serez-vous présent au

Festival International des Jeux de Cannes par exemple ?

Pierre Clément : [Le Jahal poursuit sa route](#), il est en Bretagne et à Paris. La suite est une inconnue, tout dépend de la réaction des joueurs et de la presse spécialisée.

J'ai recommencé à travailler sur un livre papier, une application pour tablette numérique et une exposition de grands tirages qui montreront chacun à sa façon ce qui se cache dans les cartes et derrière les cartes.

Malheureusement j'ignore tout des festivals et des jeux de Cannes.

5- Vous vendez le jeu par Internet. Quels sont les premiers retours de ce type de démarche ? Pensez-vous développer de nouvelles rubriques sur votre site (notamment pour que les fans de Jahal puissent déposer des commentaires sur leurs parties)

Pierre Clément : La presse est déterminante dans cette histoire, en boutique ou sur internet, les commandes en découlent directement. Actuellement le site est très embryonnaire, nous devons le développer avec les autres images et faire en sorte que les joueurs puissent y déposer des commentaires et jouer avec la règle.

Merci Pierre pour votre participation à ce blog.

Vous avez aimé le Jahal ? Retrouvez le en ligne à un prix imbattable de 12,50 euros, [en cliquant ici !](#)

A ce prix-là, ne passez pas à côté d'une future pépite ludique !