

- **Accueil**
- **Quoi de 9 !**
- **Tric Trac TV**
Toutes les vidéos
Les derniers commentaires
- **Ludonews**
Le monde du jeu
Les collègues ludiques
Les reportages...
Les interviews !
L'agenda
- Chercher un jeu
OK
Titre exact
A - Z Recherche
Alphabétique
- **La boutique à Goodies!**
- **Ludobase**
Les avis des internautes
Derniers jeux en base
Sur les étals !
Les prévisions !
Dernières modifications
- **Ressources**
Règles des jeux
Toutes les ressources
- **LudoBests**
Générateur de Classements !!
Les jeux les plus appréciés
Le top de l'année !
Le top des 3 derniers mois
Les jeux les plus consultés
Les jeux les plus possédés
Les jeux les plus joués
Les Tric Trac d'or
- **Forums**
Les 100 derniers messages !
Discutons jeux !
Points de règles !
Discussions sur la création.
Vous dites ?!
Questions sur le site...
- **Espace Membre**
Gérer son espace
Les ludos persos
Le marché...
Espace jeux en ligne DoW
- Il y a dans la base**
13288 fiches de jeux.
114331 avis sur les jeux.
21582 ressources web.
11513 images de jeux.



Jahal : Des cartes pour le Tralalah



Immersion ludique chez Pierre Clément.

Monsieur **Pierre Clément** n'est pas un auteur de jeu connu, ce n'est non plus un grand joueur.

Monsieur **Pierre Clément** a tout d'abord suivi des études d'architecture avant de se lancer dans le monde plus libre de l'image que se soit en BD, en cinéma d'animation ou en illustration.

Le Tralalah dont je vous entretiens est un monde imaginaire qui est celui de l'univers personnel de **Pierre Clément**. Un univers ponctué de poésie à la fois glacial et foisonnant, technique et enfantin, qui emprunte des sentiers croisant parfois ceux d'Escher, de la jeunesse de Walt Disney ou de Tron dans la grande tradition de la ligne claire.

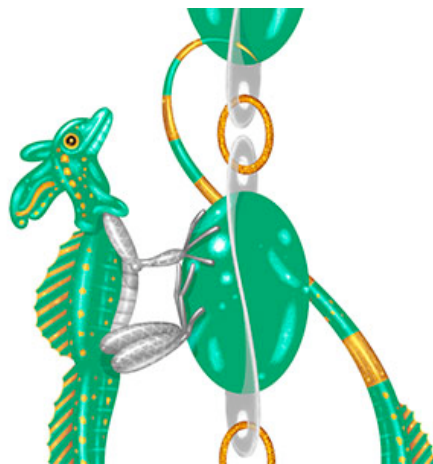


Quel rapport avec le jeu ?

Sans doute et d'abord l'image. Puis l'utilisation de cette image dans un monde construit tel que seul le jeu de société peut nous permettre d'habiter, le temps d'une partie où nous devenons acteurs volontaires.

C'est à la demande d'une amie que **Pierre Clément**, qui devait avoir déjà l'idée derrière la tête, décide de passer le pas et part à la rencontre entre son univers graphique et celui du jeu.

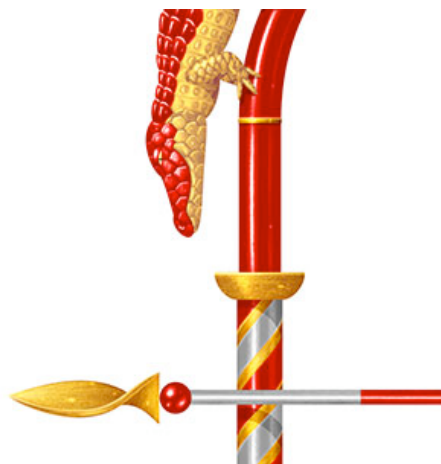
-Publicité-



C'est naturellement vers le jeu de carte que celui-ci se tourne. Le jeu support d'images par excellence qui propose ses figures, ses personnages, ses histoires et ses combats depuis des temps lointains.

L'exigence de Pierre Clément ne se satisfait pas d'habiller un traditionnel jeu de 32 ou 54 cartes, il veut également prendre les manettes de nouvelles règles qui seraient plus en accord avec sa démarche.

Ainsi naît "**Jahal**", qui paraît fin 2010, auto-édité et peaufiné par son auteur. C'est à Strasbourg (Pierre Clément habite en Alsace) que les premiers paquets étranges rencontrent leur premier public.



"**Jahal**" est une réussite qui reprend le principe du Rami où le but est d'être le premier à réussir à poser ses cartes en suivant des séries logiques.

Il emprunte également au traditionnel Jeu des 7 Familles sa capacité à demander des cartes à ses partenaires en vue de compléter des séries.

Le jeu se compose de plusieurs familles représentées par des symboles qui, contrairement aux jeux traditionnels ne sont pas constitués d'une seule couleur. Une même famille comporte des cartes de différentes valeurs dont les couleurs suivent un cycle régulier : Jaune, noir, vert, bleu, rouge. Ce cycle n'a pas besoin d'être retenu pour connaître la couleur de la carte que vous recherchez puisqu'il est indiqué au dos de chaque carte.



Pendant la première phase de jeu, les joueurs se demandent des cartes pour créer des combinaisons. Une fois qu'un joueur s'estime prêt, il peut poser devant lui une combinaison d'au moins 4 cartes de la même famille qui se suivent.

Cette première pose termine définitivement la phase de demande pour tous les joueurs.

Les joueurs piochent et défaussent une carte à leur tour et peuvent en poser pour compléter une famille déjà ouverte ou en ouvrir une nouvelle avec 4 cartes.



Il existe dans "**Jahal**" plusieurs jokers. Les jokers standards peuvent remplacer une carte de sa famille ou de sa couleur. Le Jahal est un super joker qui remplace n'importe quelle carte.

Dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes, les autres marquent des pénalités : 1 point par carte, 10 par Joker, 30 pour le Jahal.

Il semblerait que le public fut au rendez-vous de la première implantation puisque c'est un millier de paquets de "**Jahal**" qui trouvèrent leur chemin vers les cheminées de Noël.

Fort de ce succès, Pierre Clément se penche dès à présent vers des projets ludiques lui permettant de mettre en scène son univers graphique dans de nouveaux univers ludiques.

Vous pouvez trouver les œuvres de Pierre Clément à La Parenthèse, célèbre boutique de BD de Nancy qui organise des expos où vous pourrez croiser d'autres œuvres en rapport avec notre passion commune : Celle d'un certain **Dominique Ehrhard**.

> [Vers le site de la Parenthèse.](#)

> [Vers le site officiel de "Jahal".](#)

"Jahal"

Un jeu de **Pierre Clément**

Auto édité

Pour 2 à 4 joueurs

Disponible dans quelques boutiques et en commande sur le site officiel

Prix conseillé : 12€

Ci dessous, quelques images illustrant l'univers graphique de Pierre Clément.