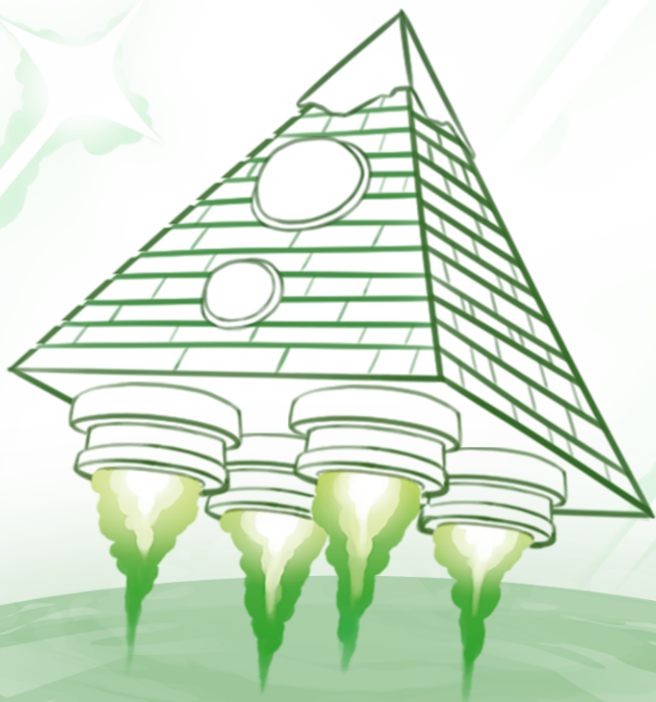


PYRAMIS

CARNET D'AUTEUR





Joan Dufour

Auteur du jeu de société **PYRAMIS**

Je m'appelle Joan et j'ai toujours adoré l'univers ludique. Petit, je m'amusais à transposer des jeux vidéo (comme Pac-man) sur papier pour faire mes propres jeux. C'est en 2015, avec la découverte du Malt, le collectif d'auteurs toulousains, que j'ai sérieusement commencé la création. Et je suis particulièrement fier de Pyramis, véritable création collective made in Subverti. J'ai hâte de faire décoller les vaisseaux pyramidaux avec le public de l'Alchimie

Découvrez dans ce carnet d'auteur
l'histoire la création du jeu.

Les Incas, l'Espagne, l'Egypte et... des Aliens

Il ne faut jamais se séparer de ses vieux protos... Deux ou trois ans auparavant, j'avais imaginé un jeu où chaque joueur construisait une pyramide Inca, dont le but était de marquer le plus de points grâce aux cartes pierres constituant l'édifice. Le twist étant que l'on pouvait détruire des cartes pierres adverses. Le jeu se voulait très interactif et méchant, chacun essayant de construire rapidement sa pyramide tout en détruisant celles des autres. L'idée, me plaisait beaucoup mais après moult tests, je me suis rendu compte que le jeu était chaotique et déséquilibré. J'ai laissé le proto dans un tiroir...

L'année 2025 a été riche en sorties puisque avec mon co-auteur, Alexis Allard, trois de nos projets sont sortis en boutique. Il y a toujours ce sentiment de fébrilité, cette attente de comment seront reçus nos jeux. Si les retours publics ont été rassurants, j'avoue avoir été très affecté par certains retours de youtubeurs un peu creux au vocabulaire pauvre, vulgaire et surtout sans argumentation... Et peut-être que je n'étais pas préparé à ça. Bref, les vacances pointaient le bout de leur nez et j'avais besoin d'air et de vitamine D.

Direction l'Espagne, avec ses plages ensoleillées, ses ballades dans des châteaux, son ambiance festive et ses pinchos... Et lorsque le moral est bon, je repense toujours à des idées de jeux.

J'avais entendu parler d'un concours organisé par l'éditeur toulousain Subverti, fin août. L'idée était de sélectionner le jeu (sur le thème de la science-fiction) pour le festival Alchimie de Toulouse 2026. J'ai eu envie de relever le challenge mais on était déjà en août et en Espagne, je n'avais aucun matos pour construire un proto... Et puis, j'ai repensé à mon jeu sur les Incas. Pas très science-fiction mais j'ai eu l'idée de transposer le thème dans l'Egypte avec des aliens qui aidaient à la fabrication de pyramides. Un peu gros, mais bon je me suis dit qu'avec des blagues sur Maître Gims, ça passerait... J'ai donc construit mon proto mentalement, en essayant d'enlever le superflu de la première mouture. De retour sur Toulouse, j'ai fait chauffer l'imprimante pour sortir Pyramidalien...

Il était une fois rue Fieux

Jour J donc dans les locaux de Subverti le 30 aout 2025. Beaucoup de monde et c'est cool de retrouver les potes créateurs de jeux. Nous sommes dix-huit à présenter nos protos. Il y a un système de vote ou chacun (et pas que les concurrents) peut choisir ses trois jeux préférés.

Il règne une ambiance très saine, bon enfant et joviale. On teste, on s'étonne, on débrieife, tout ça en parfaite bienveillance. Pour ma part, je suis stupéfait de la santé des auteurs toulousains, la plupart faisant partie du MALT. Je me suis beaucoup amusé et j'ai trouvé la plupart des propositions très convaincantes. Lorsque je fais tester Pyramidalien, je suis un peu rassuré que le jeu soit jouable malgré la création récente. Le jeu repose toujours sur un système de construction pyramidale. À chaque tour, on sélectionne une carte d'une rivière commune pour l'ajouter à sa construction personnelle. Ces cartes peuvent être pivotées à 180°, modifiant des éléments visibles en haut des cartes, seuls pris en compte pour le score.

Ces retournements sont déclenchés par l'apparition de symboles au dos de trois pioches. Les joueurs apprécient le twist des cartes qui se retournent (le gros changement par rapport à la version avec les Incas).

Mais vu la concurrence, rien ne me laissait croire que je pouvais gagner...

Dans la soirée, le jury (composé de membres de l'Alchimie, de Subverti et autres) délibère. Je suis encore dans les locaux et je teste un super proto avec des pingouins (créé par Fred Arnal qui, j'espère, trouvera preneur). Lorsque la porte du bureau du jury s'ouvre, je vois les membres sortir et Romaric me sourire. Le jury : « Il faut qu'on te dise... ».

On m'annonce que Pyramidalien a été choisi pour représenter le festival des jeux toulousains 2026. Ce qui a été apprécié est l'originalité et l'accessibilité de mon proto. J'ai déjà quelques jeux édités mais l'annonce de ce contrat avec Subverti est peut être celle qui m'a le plus ému. Tout d'abord parce que le festival Alchimie représente beaucoup de choses pour moi, ensuite, parce qu'à ce moment-là de ma vie d'auteur, j'avais besoin de me rassurer sur mes capacités créatives.... Avant de repartir chez moi, Yoann, le boss de Subverti, m'explique un peu comment va se passer la suite. En gros, je me souviens de « on a trois mois pour développer ton jeu, ça va être chouette mais intense ». Il avait raison...

Jeremy, ses petites obsessions et fléchettes

Qui dit développement dit développeur... Et dans la team Subverti, le développeur c'est Jeremy Partinico, auteur (entre autres) des fabuleux Symbiose et Dictopia (qui a le mérite d'avoir remis les jeux de lettres sur le devant de la scène; le succès de Color Words lui doit beaucoup). Au premier rendez-vous, on rejoue au jeu et Jeremy m'explique ce qu'il aime et ses réticences. On est ok tous les deux pour dire que le retournement des cartes (et donc l'imprévisibilité des points en cours de partie) est le cœur du jeu. Sauf que Jeremy est un joueur d'échecs... Il lui semble nécessaire de contrôler la façon dont on pivote les cartes avec un système de lecture plus direct et maîtrisable. C'est un gros changement...

Je sens derrière l'homme au chapeau, une envie plus cérébrale, plus calculatoire... Moi je suis fan des jeux de hasard avec plein de chaos. Je me dis alors que notre partenariat va être intéressant mais avec de la confrontation. Je comprendrai plus tard que c'est un de leur axe de travail. Ah oui, dans les locaux de l'éditeur, il y a un jeu de fléchettes. Après la première séance de travail, on se fait un débriefing entre Jeremy, Yoann et moi. Et ça, ce sont aussi de bons souvenirs.

Géométrie...

On est dans le dur du développement. Je travaille à fond sur l'idée de Jeremy ou j'étoffe le jeu avec des règles supplémentaires. Comme on contrôle mieux nos retournements de cartes, j'imagine un verrouillage de certaines d'entre elles avec des icônes verrous. Yoann propose aussi de construire sa pyramide à l'envers de façon à ouvrir les possibilités plutôt que de les cloisonner. Jeremy est tenté par la construction en carré (3*3), puis en forme de soucoupe, puis en carré à nouveau. On décide aussi de mettre les cartes tantôt verticalement, tantôt horizontalement... On essaie toutes les figures géométriques, puis on fait tester une proposition à des membres de l'Alchimie. L'accueil est mitigé. On s'est éloigné du jeu original et, de mon avis, on a perdu un peu de magie. Mais ce travail de ponçage était nécessaire. On revient en arrière et on reprend le système de retournement de cartes original avec le côté révélation des symboles. On enlève l'idée du verrouillage des cartes avec les écrous. Chez Subverti, on parle de façon très démocratique en faisant des va et vient et je m'aperçois de l'importance du travail en physique. L'expression des ressentis, le sens que l'on veut donner au jeu, les idées qui s'en dégagent, tout ça participe à la vie du Game design. Et toujours les fléchettes en fin de session pour se détendre.

Réglages et autres points...

Jeremy est un maniaque, il n'aime pas tout ce qui dépasse... Un des trucs qui le gêne est la façon dont on positionne les cartes dans notre zone de jeu et ce, malgré les inscriptions. En effet, lors des tests, les joueurs placent naturellement les cartes dans le sens où se trouvent les scores les plus importants. Du coup, cela enlève de l'intérêt au jeu. Jeremy trouve un début de solution avec des planètes dessinées sur les cartes.

Autre chose, la lecture du dos des pioches n'est pas aussi intuitive que je pensais. Jeremy imagine un astucieux système avec des lignes de pyramides. On se pose des questions sur les différentes combinaisons de symboles; quand est-ce que l'on retourne nos propres cartes et quand est-ce que l'on fait retourner les cartes des adversaires ? Et je me rappellerai toujours du « check » entre Jeremy et moi lorsque je propose : « et si, pour simplifier, des symboles identiques font pivoter toutes les cartes ». Bingo ! C'est la solution la plus efficace. Ouf, un problème de réglé.

Et enfin les points... Jeremy pense que pour un jeu familial, le scoring est un peu compliqué (en gros il y a deux systèmes de majorité, un avec des aliens, l'autre avec des zones de couleur). Il propose alors de multiplier les points pyramides avec les aliens... et puis c'est tout ! Alors oui, c'est efficace mais malheureusement trop déséquilibré. Je me sens un peu désappointé après des tests publics et comme Yoann et Jeremy sont plus convaincus, je m'inquiète... Je leur fait part de mon angoisse, d'autant plus que l'échéance approche pour finir le jeu. Mais comme d'hab, avec Subverti, on papote beaucoup, énormément. Tranquillement on revient sur le scoring de départ mais avec un équilibrage différent.

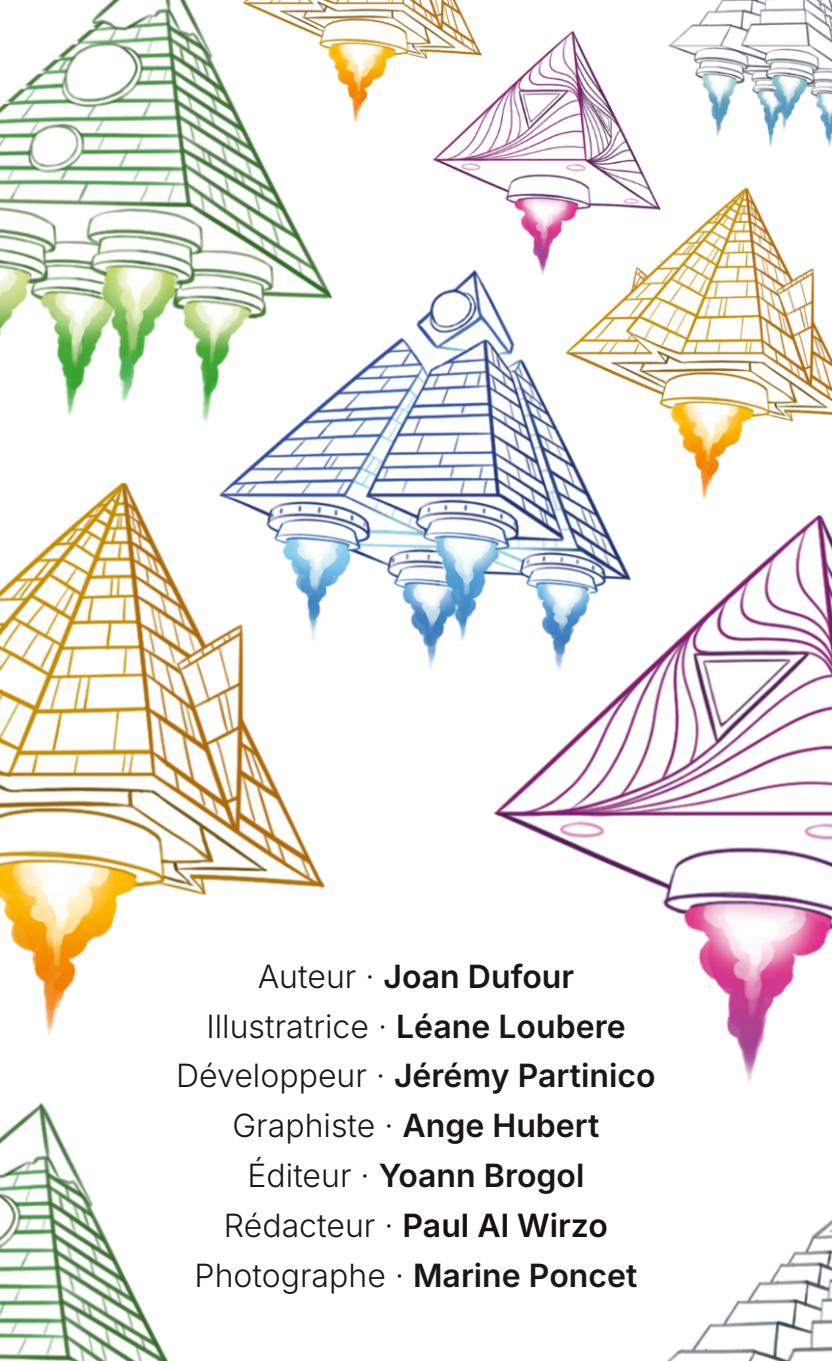
Le miracle Léane et le travail d'équipe

Dans le désordre, on retrouve de l'ordre. Après les multiples directions prises, on revient sur ce qui nous animait au départ. On garde la forme pyramidale de la construction, un scoring identique mais plus aéré et surtout équilibré grâce au génie statistique de Jeremy (qui a réussi à donner une vraie identité à chaque couleur de carte). Et puis les fulgurances de fin qui ont résolu l'ergonomie : d'abord, il n'y a plus trois piles de cartes mais deux, ce qui amène une lecture infiniment plus intuitive des symboles au dos des paquets. Enfin, la très belle idée de Yoann qui propose de faire des cartes trapézoïdales pour ne plus se tromper dans le positionnement des cartes (et qui, en plus, donne une vraie identité au jeu).

C'est en cours de développement que l'illustratrice, Léane Loubere, entre dans l'aventure. C'est sa première incursion dans l'illustration des jeux mais son book montre la variété de son talent. Beaucoup de choses sont explorées mais lorsque le thème de l'exode Alien à bord de vaisseaux pyramidaux est validé, le jeu commence à trouver son identité propre. Et finalement, cela est très cohérent. Tout dans le jeu ramène à la pyramide, que ce soit dans la mise en

place, dans les vaisseaux à scorer ou dans la construction du tableau. Et Léane a fait un boulot d'enfer !

Un truc vraiment cool dans les locaux de Subverti, c'est le côté convivial, presque familial. Derrière le logo du chat, il y a des joueurs passionnés et créatifs. Ce que j'ai beaucoup apprécié est l'ouverture de l'équipe, toujours attentive aux propositions et réactive dans la communication. Au départ, Pyramidalien, qui va devenir Pyramis (titre vachement plus élégant quand même), est un jeu avec une ergonomie particulière. Toute l'équipe a fait un boulot de dingue pour rendre la proposition la plus accessible. On avait un temps très court pour développer le jeu, et grâce à l'investissement de Yoann, Jeremy, Léane, Ange, Paul et tous les autres, je pense pouvoir dire qu'on a réussi notre pari. Alors oui, il y a eu beaucoup de remises en question, d'impasses mais au final, ce travail en valait la peine. On a affronté les obstacles un par un pour offrir un jeu qui nous plaît à tous. La beauté du travail collégial... J'espère que le public du festival Alchimie prendra autant de plaisir à découvrir Pyramis que nous avons pris plaisir à le créer.



Auteur · **Joan Dufour**

Illustratrice · **Léane Loubere**

Développeur · **Jérémy Partinico**

Graphiste · **Ange Hubert**

Éditeur · **Yoann Brogol**

Rédacteur · **Paul Al Wirzo**

Photographe · **Marine Poncet**