



Interview et Endographie de Dominique Ehrhard

Interview de Dominique Ehrhard

A l'occasion de la préparation de ce mini-site, Dominique Ehrhard, l'auteur de Crazy Circus, a très gentiment accepté de répondre à nos questions.

Bonjour Dominique Ehrhard, et merci de répondre à nos questions. Parlons d'abord de Crazy Circus. A quand remontent les premières idées ayant mené à ce jeu ? Avez-vous trouvé le principe du jeu très vite ou bien a-t-il été enfanté dans la douleur ?

Dominique Ehrhard - Non docteur, ça fait même pas mal. Crazy Circus est un petit jeu simple basé sur une idée que, du moins je l'espère, les joueurs trouveront également amusante. L'idée de départ doit remonter à 97 ou 98. Trois ou quatre ans pour voir une idée se matérialiser sous forme d'un jeu édité peut sembler un peu long, mais c'est un délai qui n'a rien d'exceptionnel dans l'édition ludique. Pour ce type de jeu, soit l'idée de départ est bonne et plaît aux testeurs ou l'accueil est mitigé et je passe à autre chose. Il y a en fait assez peu de réglages à faire.



Dominique Ehrhard perplexe face à nos questions

Comment s'est passée la recherche d'un éditeur pour Crazy Circus ?

Dominique Ehrhard - Une première version abstraite a été présentée à plusieurs éditeurs. Le mécanisme les intéressait mais ils étaient sceptiques quant à la commercialisation. Finalement un thème plus figuratif a trouvé plus facilement preneur.

L'idée de faire des animaux en bois et en volume vient-elle de vous ou de FoxMind ? Ca n'a pas dû être facile de trouver un fabricant pour ces « pions » peu communs...

Dominique Ehrhard - En même temps que la version abstraite, j'avais réalisé une version avec des animaux en bois, au départ il y avait un éléphant, un tigre et un lion. Au moment de l'édition différents projets ont été étudiés, en bois, en plastique, avec un tigre, un lion et un léopard. La recherche du bon fabricant a été assez longue surtout pour des raisons de coût.

Comment avez-vous ressenti l'occasion de travailler avec un nouvel éditeur, FoxMind, qui n'avait encore rien produit ?

Dominique Ehrhard - Il y a bien sûr une phase de rodage un peu plus longue que d'habitude, des risques de petites erreurs dues au manque d'habitude, des délais rallongés parce qu'il faut tout définir. En même temps c'est assez excitant car les possibilités sont beaucoup plus ouvertes. De plus comme c'est son premier jeu, l'éditeur est beaucoup plus motivé et s'implique bien d'avantage que lorsqu'il s'agit d'une grosse structure pour laquelle il ne s'agit que d'un jeu de plus parmi une centaine d'autres.

A quelle occasion vous êtes-vous passionné pour les jeux de société ? Et qu'est-ce qui a déclenché l'envie d'en inventer ?

Dominique Ehrhard - Comme beaucoup d'étudiants dans les années 80 nous passions nos soirées à jouer et tout naturellement l'envie m'a pris de modifier des règles de jeux existants puis d'inventer des jeux originaux. Les premières démarches auprès des éditeurs ayant été assez désastreuses je m'étais juré de ne plus recommencer.

Et à quoi jouiez-vous à l'époque ?

Dominique Ehrhard - Essentiellement aux gros jeux américains importés par Descartes, ainsi qu'à quelques jeux Ravensburger. L'essentiel de nos soirées étant quand même occupé par le tarot. Je me rappelle aussi de soirées entières de francs délires où nous jouions à « Destin » de MB. L'ambiance était assez délirante.

Vous avez publié de nombreux jeux de société chez un nombre impressionnant d'éditeurs, certains étant d'ailleurs très peu diffusés en France. Comment « sentez-vous » le marché du jeu de société actuellement ?

Dominique Ehrhard - Le problème en France est bien entendu l'absence d'éditeurs de taille moyenne qui permettraient la sortie d'un nombre de jeux plus importants, et partant d'idées et de projets plus originaux. Cette absence est paradoxale alors que la création en France et son accueil à l'étranger n'ont jamais été aussi bons. Les niches du marché restant rarement inoccupées très longtemps, il me semble que l'opportunité de créer une maison d'édition a rarement été aussi favorable et j'espère que les nouvelles maisons d'éditions qui voient le jour sauront en profiter pour se développer harmonieusement.

Si vous étiez nommé directeur de collection d'un nouvel éditeur de ce type, de taille moyenne, quels seraient vos premières décisions ?

Dominique Ehrhard - Je crois que ce qui me tenterait le plus serait de créer un esprit de collections centrées sur des thématiques fortes. J'essayerais aussi de privilégier une ligne esthétique aisément reconnaissable, basée sur une iconographie fortement liée aux thèmes choisis, par



Croquis de l'auteur

exemple des gravures anciennes pour un jeu d'exploration, des images de films expressionnistes pour des jeux fantastiques... Je chercherais également des formats de boîtes inédits et très différenciés de la production actuelle. Les éditeurs qui se rapprochent le plus de ces idées sont Heidelberg Verlag ou Die Drei Magier.

Quel est le jeu de votre création dont vous êtes le plus fier et pour quelles raisons ?

Dominique Ehrhard - Le rapport qu'un auteur entretient avec ses projets est toujours très paternaliste (ou maternaliste), c'est donc toujours mes prochains jeux, ceux en attente d'un éditeur dont je suis le plus fier. Pour les mêmes raisons, ce sont les jeux un peu mal aimés ou mal perçus pour lesquels j'ai le plus d'affection, par exemple « La fureur des dieux ».



L'atelier de Dominique Ehrhard, où sont conçus les prototypes de jeux, les peintures, les illustrations de livres...

Justement, comment faites-vous pour savoir si un jeu est bien perçu ou pas, au-delà des ventes (qui dépendent aussi beaucoup de l'étendue de la diffusion du jeu) ?

Dominique Ehrhard - Actuellement les critiques et les forums du Web permettent un assez bon retour de la perception d'un jeu, même si les internautes ne sont pas toujours très représentatifs du public plus familial. Sinon les prix sont un bon indicateur, Méditerranée et Condottiere ont ainsi été primés dans la plupart des pays d'Europe. Dernier indice, c'est la régularité et la longévité des ventes, qui montrent que le bouche à oreille fonctionne.

Quel est le jeu de votre invention qui s'est le plus vendu ? Vous y attendiez-vous ?

Dominique Ehrhard - Enfin une question facile avec une réponse claire : Le Fantôme des Mac Gregor. Je ne m'y attendais absolument pas, l'éditeur non plus d'ailleurs. Mais je crois que c'est assez souvent le cas, tout le monde avance un peu en aveugle, sans trop savoir ce qui va marcher ou pas. Ce qui entraîne d'ailleurs une prudence tout à fait désespérante de la part des éditeurs.

Un jeu qui se vend beaucoup, ça représente combien d'exemplaires ?

Dominique Ehrhard - Ça dépend de l'éditeur, Hasbro a sorti Règlement de compte de son catalogue alors qu'il avait atteint 100 000 exemplaires, pour eux c'était manifestement un échec ! De façon générale, 50 000 exemplaires est pour un auteur français un très bon score. Le fantôme des Mac Gregor atteint lui les 300 000 exemplaires (sur plusieurs pays). On reste bien entendu à des années lumières des Colons ou d'Abalone pour citer un des rares jeux français à connaître un succès planétaire se comptant en millions d'exemplaires.

Question opposée pour rassurer les autres auteurs de jeux : quel est

votre jeu qui s'est le moins vendu, et à combien d'exemplaires ?

Dominique Ehrhard - Il n'y a malheureusement que l'embarras du choix. C'est d'ailleurs la règle générale dans l'édition, beaucoup d'appelés et peu d'élus. Si on compare le nombre d'idées au départ, puis le nombre de jeux réellement finalisés, puis le nombre de jeux édités et enfin ceux qui ont du succès, il vaut mieux changer d'activité immédiatement. Heureusement que ce qui motive est avant tout l'enthousiasme de la création et non pas la recherche du succès.

Pour répondre plus précisément à votre question, les ventes des jeux édités chez Piatnik comme « die Weinhändler » ou ceux édités chez EGD doivent se compter en quelques centaines d'exemplaires !

A propos de Règlements de compte, il avait été annoncé par Asmodée l'an dernier, puis on a parlé d'une double édition Asmodée/ Hasbro. Est-ce que Hasbro pose problème pour récupérer les droits du jeu ?

Dominique Ehrhard - Il n'a jamais été question d'une co-édition et il n'y a aucun problème de droits, simplement Asmodée préfère attendre un peu pour pouvoir sortir le jeu dans des conditions optimales, avec des règles sensiblement améliorées et un support thématique légèrement différent. Asmodée est un éditeur de qualité, au nombre de ces qualités figure également une certaine prudence, indispensable à la croissance et au développement harmonieux de la société. Même si cela entraîne des délais parfois un peu plus longs que prévus.

Parmi les jeux de société conçus par d'autres, quels sont ceux auxquels vous prenez le plus de plaisir à jouer, et ceux dont vous jalousez secrètement l'auteur (ce ne sont d'ailleurs pas forcément les mêmes) ?

Dominique Ehrhard - Le jeu auquel je joue le plus souvent, pour des raisons de rapidité et de disponibilité familiale est certainement « Gang of Four ». Pour des raisons de temps je ne joue que trop rarement à des gros jeux que j'aime beaucoup, notamment ceux de Teuber et Kramer qui sont les deux auteurs que j'estime le plus, tant pour la richesse que la diversité de leur œuvre.

Aux marges du jeu de société, avez-vous déjà touché aux jeux de rôles, aux wargames, aux casse-tête, aux grandeur-nature ?

Dominique Ehrhard - J'ai tâté très épisodiquement aux Wargames et jeux de rôles lorsque j'étais étudiant. Je ne peux pas dire que j'étais très enthousiaste. Ensuite le manque de temps et de partenaire m'ont complètement fait passer à coté de cet univers.

Et à la magie (de prestidigitation s'entend !)

Dominique Ehrhard - En réalité je suis un redoutable magicien, je sais par exemple transformer un steak en morceau de charbon carbonisé, je peux aussi faire pleuvoir à volonté, il suffit pour cela que je décide de me rendre en vacances quelque part...

Vous manque-t-il des numéros de la revue (aujourd'hui disparue) Jeux & Stratégie, et quel est votre opinion sur la manière dont les jeux de société sont présentés aujourd'hui en France (revue Jeux en Boîte, sites Web dédiés aux jeux de société, manifestations...) ?

Dominique Ehrhard - Pratiquement aucun, sauf quelques numéros de la fin. Je les consulte régulièrement, même si l'évolution actuelle du jeu de société donne l'impression de correspondre à un univers totalement différent. En ce qui concerne le Web, je pense qu'il fait partie de ces opportunités dont doivent se saisir les nouveaux éditeurs que j'évoquais plus haut, car les nombreux forums, les sites de présentations et de critiques ont un impact et une richesse sans commune mesure avec Jeux & Stratégie à l'époque.

Pouvez-vous lever le voile sur le ou les prochains jeux que vous avez créés et qui seront prochainement sur les rayons ?

Dominique Ehrhard - Sur les créations, sans problème, mais sur les prochains jeux édités, mystère tellement l'attitude des éditeurs est parfois étrange et imprévisible.



*Acteon
(toile de Dominique Ehrhard)*

Vous faites également de la peinture et des illustrations ; où peut-on admirer vos tableaux prochainement ?

Dominique Ehrhard - Ma prochaine exposition commence le 25 février (2003) à la galerie du Fleuve, rue de Seine à Paris. On peut également voir mes tableaux en permanence à la Galerie Samagra, rue Jacob, toujours à Paris.

Et enfin, vous sentez-vous plus proche du lion, de l'ours blanc ou de l'éléphant ?

Dominique Ehrhard - La girafe devrait assez bien me convenir, mais elle ne rentrerait pas dans la boîte, reste l'éléphant.

Merci Monsieur Ehrhard d'avoir répondu à ces nombreuses (et parfois délicates) questions et à bientôt !

Propos recueillis en janvier 2003 par Pierre-Nicolas Lapointe

Ludographie commentée

Voici la liste exhaustive des jeux de Dominique Ehrhard qui ont été publiés, avec, pour certains, les commentaires de l'auteur. Accrochez-vous, la liste est impressionnante !

ALI BABA, 1996, Piatnik

ANACONDA, 1994, Grimaud

BELLE AU BOIS DORMANT (la), 1994, EGD

BOULE ET BILL, 2003, Tilsit

CHAPERON ROUGE (le), 1994, EGD

CENDRILLON, 1994, E G D

EGD était un de ces nombreux éditeurs persuadés de bouleverser le monde de l'édition au début des années 90, et aussi vite disparu qu'il est apparu. Dommage car nous sommes quelques-uns à avoir travaillé pour lui, je ne désespère pas que tous ces jeux ressortent un jour, car il y en a d'excellents dans cette collection.

CONDOTTIERE, 1994, Eurogames / Descartes (Meilleur jeu Concours de Boulogne, Super As d'or Festival du jeu de Cannes, jeu de l'année Italie, jeu de l'année Belgique, nommé pour le Spiel des Jahres Allemagne)

Un de mes jeux les plus connus et régulièrement réédité sous des formats différents.

CRAZY CIRCUS, 2002, Fox Mind Games

DRAK, 1994, Grimaud

DROIDS, 1991, Eurogames

Mon premier jeu présenté à un éditeur et aussitôt édité ! Début d'une belle aventure avec Eurogames puis plus tard Descartes.

FANTOME DES MAC GREGOR (le), 1998, Nathan, 2000, Ravensburger

Le premier jeu à réussir une percée significative auprès du grand public. C'est toujours un grand plaisir de rencontrer des enfants qui le connaissent et qui aiment y jouer.

FUREUR DES DIEUX (la) / ODYSSEUS, 2001, Jumbo

Un jeu dont la mécanique a été malheureusement peu appréciée, dommage car j'aime bien y rejouer, mais je crois qu'il faut avoir une tournure d'esprit un peu particulière.

JAKADI, 2000, Piatnik

JOHNNY CONTROLETTI, 1997, FX Schmid

Un jeu de cartes très simple mais dont les parties peuvent s'enchaîner toute la nuit. Une réédition est prévue, mais rien n'est encore signé.

LUCKY LUKE WANTED, 2002, Milton Bradley

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, ce n'est pas vraiment une commande de jeu à licence, c'est même exactement l'inverse. Le jeu existait à l'origine et avait pour thème le Far-West, c'est mon agent qui a eu l'idée de convaincre les gens de Hasbro d'acheter la licence Lucky Luke pour habiller le jeu.

LUCKY LUKE (la bataille des Dalton), 2003, Carta Mundi

MARSUPIAMI, 1993, Nathan (As d'or Festival du jeu de Cannes)



Condottiere

MAITRE DU RAYON (le), 1998, Nathan

Comme beaucoup de jeu à licence, ces deux là ont plutôt été des échecs commerciaux. Nathan, contrairement à d'autres éditeurs moins scrupuleux faisait pourtant appel à des créateurs reconnus pour proposer des mécanismes originaux.

MEDITERRANEE, 1995, Eurogames (Meilleur jeu de simulation Concours de Boulogne, As d'or Festival du jeu de Cannes, meilleur jeu de simulation Italie)
Mon jeu le plus primé et certainement le plus réputé dans le milieu des joueurs, même si les ventes sont très en deçà de son succès d'estime.



Méditerranée

MONSTRES FARCEURS (les) / TRICK OR TREAT, 2001, Hasbro

Un jeu très amusant pour les plus jeunes, mais desservi par une politique commerciale absolument aberrante de l'éditeur.

PNL: C'est-à-dire ?

Pour les monstres farceurs, Hasbro a pris le jeu enthousiasmé par le thème en pensant (comme moi) le sortir pour Halloween. Puis (comme ça arrive souvent) ils ont pris peur en se disant que ce n'était pas la période où les gens achetaient des jeux et ils ont décidé de ne le mettre en magasin que pour Noël. Mais à ce moment là ils se sont dit que ce n'était pas un thème très porteur à cette date! Bref quasiment aucun jeu disponible pour Halloween mais guère plus à Noël. Comme il y a eut pas mal de renouvellement de personnel chez Hasbro, la nouvelle équipe en découvrant les chiffres des ventes a décidé d'arrêter les frais, de toute façon plus personne n'y croyait plus trop. Tout ça a un goût de fiasco et illustre bien à quel point l'auteur est souvent complètement impuissant face aux décisions commerciales et marketing des gros éditeurs (avec les petits il a parfois un peu plus d'influence mais souvent ce sont les finances qui manquent et le résultat est à peu près le même !)

MONTGOLFIERE, 1992, Eurogames (As d'or Festival du jeu de Cannes, Meilleur jeu pour la famille magazine Games USA)

Un autre jeu pour les plus jeunes, là aussi certainement pas chez le bon éditeur, ni le bon réseau de distribution.

PONTY, 1994, Grimaud

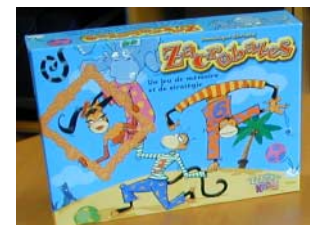
PETIT POU CET (le), 1994, EGD

PETIT SPIROU (le), 2003, Tilsit

REGLEMENT DE COMPTES / DON PEPE, 1999, Parker

SNARPS, 1990, Schmidt France (pion d'or Jeux et Stratégie)

Mon premier jeu édité. Le contrat était directement lié au premier prix du concours organisé par Jeux et Stratégie. Je ne suis pas sûr par contre que l'éditeur était tout à fait convaincu de l'intérêt de le publier. Pour moi ça a été le déclencheur qui allait me permettre de proposer mes créations à d'autres éditeurs.



Zacrobates

WEINHANLER (die), 2000, Piatnik

Au départ le thème se passait sur le Mississippi, mais la même année Mississippi Queen recevait le Spiel des Jahres. Les mécanismes étant complètement différents, l'éditeur m'a demandé de changer le thème et de penser à quelque chose d'exotique. J'ai proposé l'Amazonie, le Nil, le Fleuve Jaune. Il a décidé que ce serait la Loire ! Il faut dire que pour un éditeur autrichien, la Loire doit effectivement apparaître comme le plus exotique des fleuves. J'aimerais bien le rééditer avec un thème différent bien sûr et quelques aménagements de la règle.

ZACROBATES / AFFENTHEATER, 1995 Klee, 2001 Tilsit

La règle la plus simple que j'ai jamais imaginé et pourtant ça fonctionne, une nouvelle édition avec un nouveau thème devrait voir le jour bientôt.

Se rajoutent à cette liste les jeux édités dans le cadre d'opérations publicitaires ou de communication interne d'entreprises.

*Dossier et mini-site réalisés
par Pierre-Nicolas Lapointe
pnlap@free.fr
<http://jesweb.free.fr>*