

## ARTS ET SPECTACLES EXPRESSO

## TOP 10 DISQUES

LE PALMARÈS Nielsen SoundScan

## FRANCO

- 1 FRANCOIS PÉRUSSE  
L'ALBUM DU PEUPLE  
TOME 7
- 2 FRED ET NICOLAS  
PELLERIN  
FRED ET NICOLAS  
PELLERIN
- 3 OFFENBACH  
L'ULTIME OFFENBACH
- 4 IMA  
SMILE
- 5 GREGORY CHARLES  
LOIN DE LA LUMIÈRE
- 6 ARTISTES VARIÉS  
QUAND LE COUNTRY  
DIT BONJOUR VOL. 2
- 7 MICHEL FUGAIN  
C'EST PAS DE L'AMOUR  
MAIS C'EST TOUT COMME
- 8 DIANE DUFRESNE  
EFFUSIONS
- 9 DICK RIVERS  
LA LÉGENDE
- 10 NICOLA CICCONE  
NOUS SERONS  
SIX MILLIARDS

## ANGLO

- 1 CÉLINE DION  
TAKING CHANCES
- 2 ALICIA KEYS  
AS I AM
- 3 PASCALE PICARD  
ME, MYSELF & US
- 4 SYLVAIN COSSETTE  
70S
- 5 ANNE MURRAY  
DUETS, FRIENDS &  
LEGENDS
- 6 CHAMPION  
CHAMPION ET SES  
G-STRINGS
- 7 RIHANNA  
GOOD GIRL GONE BAD
- 8 LED ZEPPELIN  
MOTHERSHIP
- 9 BRAN VAN 3000  
ROSÉ
- 10 MC MARIO  
MOST WANTED 2007



## SPÉCIAL LUDO



## JOUER

ON AIME LES JEUX DE SOCIÉTÉ AU QUÉBEC! DANS UN MARCHÉ SOMME TOUTE ASSEZ PETIT, MAIS ÉCLECTIQUE, LE JEU QUÉBÉCOIS CHANGE ET S'ADAPTE MALGRÉ LES PROBLÈMES D'ÉDITION.

CHANTAL IDE  
COLLABORATION SPÉCIALE

Le monde du jeu de société au Québec est en pleine effervescence, comme en témoigne la multiplication des événements ludiques: Ludo-Outaouais à Gatineau, Jeux au bout dans Lanaudière, les Rencontres ludopathiques de Granby ou encore les Journées ludiques de Québec. Sans compter bien entendu les différents groupes de joueurs qui se rencontrent en privé ou même dans certaines boutiques spécialisées.

Mais le monde du jeu, c'est aussi les créateurs de jeux. Ceux qui, par leur imagination et leur créativité, nous permettent à nous, simples joueurs, de faire l'ascension de l'Everest, de revivre la conquête du Far West ou même de nous faire croire, l'espace d'un instant, que nous sommes des mathématiciens de génie!

Parmi eux, Philippe Beaudoin, qui a, dans ses placards, une multitude de prototypes. En 2006, son jeu *Panama* a été primé au concours de Boulogne-Billancourt (France). Cette année, en collaboration avec Pierre Poissant-Marquis, il récidive en présentant *Québec 1608*, un jeu de stratégie qui propose aux joueurs de recréer le paysage architectural du Québec. Le jeu se retrouve parmi les finalistes de Boulogne-Billancourt et a gagné le «Plateau d'or» lors des Journées ludiques de Québec. «Aucun de mes jeux n'est officiellement édité», précise M. Beaudoin, «mais je crois que ça s'en vient!» Présenter un jeu à un éditeur demande énormément de travail. Il faut tenir compte des critiques, parfois même apporter des modifications au jeu. Malgré tout, il arrive que le projet tombe à l'eau, même si le jeu a été primé lors d'un concours.

Pour sa part, Olivier Lamontagne a déjà créé cinq jeux, dont *Mithril et Poison!!!*, tous deux primés lors de l'événement Ludo-Outaouais. «Les créateurs ne doivent pas cacher leurs jeux, conseille-t-il. Il faut les montrer au plus grand nombre de joueurs et de non-joueurs possible. Et s'inscrire aux concours de créateurs!» Il constate aussi que le nombre de joueurs au Québec augmente. Rares sont les foyers où l'on ne trouve pas au moins un jeu de cartes ou un vieux scrabble! Reste toujours le problème de l'édition. «Plusieurs auteurs québécois ont lancé leur propre maison d'édition, ajoute Olivier Lamontagne. Un jour, ils pourront lancer les jeux d'autres auteurs.»

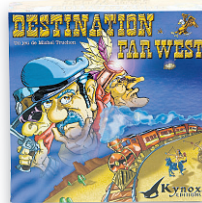
C'est le cas de Michel Truchon, créateur du jeu *Destination Far West*, qui a fondé Kynox Éditions. «Je crois que mon jeu arrive au bon moment, parce que le mar-

## Cinq jeux québécois à (re)découvrir

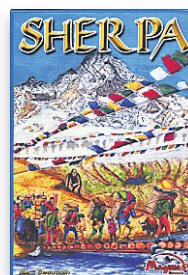
FRÉDÉRIC COLLIN, COLLABORATION SPÉCIALE

**DESTINATION FAR WEST** de Michel Truchon

Vous devez construire un chemin de fer. Pour marquer des points, vous faites monter les passagers éparpillés dans un désert inhospitalier. Plusieurs dangers vous guettent: tempêtes de sable, pluies ou tornades. La concurrence est féroce. Vos adversaires peuvent saboter votre chemin de fer ou utiliser les services d'un hors-la-loi pour subtiliser vos précieux passagers. La mécanique pour poser les rails est originale: piochez au hasard trois rails; ensuite vous pouvez remplacer un rail déjà posé ou allonger votre réseau. Si vous êtes à proximité d'un joueur, vous pouvez même détourner son réseau et contrecarrer ses plans. Les règles sont claires et votre première partie durera moins de deux heures. *Destination Far West* est un jeu où la planification est très importante. Il faut être astucieux pour utiliser les cartes au bon moment et bien prévoir le placement de ses rails. Les cartes jouées causent des rebondissements fréquents et leurs illustrations appuient l'ambiance humoristique du jeu. Vous voudrez jouer plusieurs parties pour découvrir les possibilités du jeu et peut-être faire monter trois passagers d'un coup avec l'aide précieuse du shérif. Une excellente création de Michel Truchon, pour de deux à quatre joueurs.

**SHERPA** de Marc Beaudoin

Dirigez une équipe d'alpinistes à la conquête de l'Everest. Pour progresser, vous devez gérer vos ressources et affronter les dangers de la montagne: crevasses, avalanches et blizzards. Sans oublier le Yéti, qui peut effrayer les plus braves. Pour gagner la course, un guide et un autre membre de la cordée doivent atteindre le sommet équipés de nourriture, d'oxygène et de leur fidèle piolet. Affronter la montagne est une rude épreuve. Heureusement, vous pouvez vous ravitailler dans n'importe quel camp. *Sherpa* est un jeu plein de rebondissements qui saura vous garder en haleine devant toute la partie. La mécanique du jeu est simple et rapide à assimiler. Ce sont vos adversaires qui vous font affronter les dangers de la montagne, créant ainsi une interaction continue entre les joueurs. À deux ou trois joueurs, la gestion est plus stratégique et le coup du Yéti en fin de partie deviendra vite un classique!



## STÉRÉO

**PLUME**  
LATRAVERSE

**NOTRE CHOIX**  
CHANSON  
**PLUME**  
LATRAVERSE  
HORS-SAISONS  
DRAGON/SELECT  
★★★★

## Plume quatre saisons

Ne pas se fier au premier morceau du nouvel album de Plume: *Lisa Belle*, petite chanson rigolote, sympathique, sans grande conséquence, très Onc' Plu plu incapable de résister à une farce. Car, dès le deuxième morceau, le ton change et on entend Michel «Plume» Latraverse s'interroger sur les filles de la télé-réalité (*Niaiserie*), puis sur la surinformation (*A tire-larigot*), sur le passage vers l'âge adulte (magnifique *L'âge où l'on*), sur la difficulté d'immigrer (*Le migratoire*), etc. Pour donner du poids à ses textes, Plume a décidé de revenir aux arrangements de ses débuts: un piano, parfois une guitare, et surtout une voix avec laquelle Latraverse joue, parfois ulcéré, parfois tendre, parfois juste éberlué par les Terriens. Ça donne donc un vrai blues (*Les bleus d'la plinthe*) ou une chanson sur les affres de prendre trop de substances illicites (*Bâton de vieillesse*), un regard décapant – et des jeux de mots incroyables – sur la cohabitation multiculturelle (*Pas de quartier!*) et les errements médiatiques (*La vie en vers*)... Bref, un Plume à consommer en toute saison.

— Marie-Christine Blais

## CHANSON À ÉCOUTER

*Le migratoire*

CHANSON/POP  
**SYLVIE**  
**PAQUETTE**  
TAM-TAM  
AUDIOGRAM/SÉLECT  
★★★★½

## L'arc-en-ciel amoureux

C'est tout naturellement qu'on associe le titre du quatrième album de Sylvie Paquette au battement du cœur. *Tam-tam* est un album gorgé de déclarations d'amour, de désir et de volupté. *Soleil d'Espagne*, notamment, semble tout droit sortie des compilations chill out à la Café Del Mar, tandis que quelques moments évoquent la manière nostalgique du tandem Air. Daniel Bélanger, qui signe les arrangements, s'est montré généreux, intégrant violons, cordes, vents, vibraphone et clavecin à l'univers folk de Sylvie Paquette. Ceux qui le connaissent constateront que le travail choral effectué ici fait écho à son album *L'échec du matériel*, paru au printemps. Le charme opère dès la première écoute. Et lorsqu'on revient, on découvre avec plaisir l'à-propos de quelques notes de piano en forme de points de suspension, d'une ambiance pleine de sous-entendus charnels et bien d'autres choses encore. Ceux qui cherchent à évoquer les plaisirs de l'amour ou ses malheurs (*Puisque, Contre nous*), l'arranger n'est jamais excessif, sauf dans *Les valises*. Habitant cet espace bien aménagé, le chant de Sylvie Paquette est toujours juste dans sa peinture de l'arc-en-ciel amoureux.

— Alexandre Vigneault

## CHANSON À ÉCOUTER

*Difficile*

SOUL  
**BETTIE LAVETTE**  
THE SCENE OF THE  
CRIME  
ANTI  
★★★★

## Retour sur la scène du crime

À 61 ans, Bettye LaVette a vu neiger et c'est pourquoi son art fait boule de neige. Érosion, cicatrices, éraillures et surtout, une puissance intacte coiffée d'une grande maturité artistique. Bettye LaVette maîtrise le blues, le gospel et le country, elle malaxe allègrement ces références fondatrices de la musique populaire américaine dans cette ambiance soul régnant encore au mythique Muscle Shoals Sound Studio, temple de l'enregistrement sudiste comme on le sait. En 1972, la chanteuse originaire de Detroit y avait enregistré un album pour Atlantic... qui est allé dormir dans les voûtes de la célèbre étiquette jusqu'à sa sortie en... 2000! En 2007, c'est-à-dire 35 ans après cette session, Bettye LaVette a été invitée à retourner en Alabama sur la «scène du crime» avec une équipe on ne peut plus vintage, avec entre autres le bassiste David Hood et le claviériste Spooner Oldham, qui furent des fondateurs du Muscle Shoals Sound Studio. La dame y a donné tout ce qu'elle avait dans le ventre. Dans ces conditions précises, un genre musical un tantinet suranné retrouve toute sa valeur originelle.

— Alain Brunet

## CHANSON À ÉCOUTER

*They Call It Love*

SHARON JONES &  
DAP-KINGS  
100 DAYS 100 NIGHTS  
SOUL  
**SHARON JONES**  
& THE DAP-KINGS  
100 DAYS 100 NIGHTS  
DAPTONE RECORDS  
★★★★

## Bombe (soul) à retardement

J'étais à La Tulipe il y a exactement deux semaines, je suis encore secoué. Électrisé par la performance hallucinante de cette artiste originaire d'Augusta, Géorgie, petite dame de 51 ans un tantinet enveloppée... et qui n'a point honte de son corps. À voir Sharon Jones se démenner sur scène et ainsi nous griller les fusibles, à constater les dégâts causés par une telle décharge, je peux comprendre ses supporters les plus fervents qui lui confèrent le statut de *soul sister #1*. Pour un troisième album consécutif, l'ex-gardiennne de prison (elle sévissait à Sing Sing, rien de moins!) est accompagnée par les puristes Dap-Kings de Brooklyn, groupe maison du label soul-funk Daptone. L'instrumentation soul préconisée par cette bombe à retardement est fidèle à l'esthétique des années 60 et 70 (un peu plus propre dans sa facture studio, cependant), les guitares y sont relativement discrètes mais toujours présentes, la basse et les percussions (batterie et congas) assurent un impeccable soutien, les cuivres barrissent allègrement sans jamais dominer cette soliste hors du commun.

— Alain Brunet

## CHANSON À ÉCOUTER

*Tell Me*