

152	UTBM Service communication	L'Est Républicain	5 février 2024
		Belfort - Aire Urbaine	Troll Penché - Association étudiants

Montbéliard

Convention du Troll penché : des fantômes hantent la Roselière

Les passionnés de jeux de société n'ont pas bouédé leur plaisir ce week-end à la Roselière. La 29^e convention du Troll penché a attiré plus de 200 amateurs ou aficionados. Interaction, réflexion et beaucoup de plaisir.

Esprit, es-tu là ? Oui oui, il était là, ce dimanche, à la Roselière de Montbéliard, reconnaissable à sa cape et à son chapeau, barbu même... À chaque jeu son ambiance. Celui du Mysterium emmène les joueurs dans un manoir hanté où un fantôme envoie des infos à des médiums qui doivent identifier un assassin. « C'est un jeu d'enquête entre le Cluedo et Dixit (N.D.L.R. : ce dernier est composé exclusivement d'illustrations) », renseigne William Mann, le responsable de la 29^e convention du Troll penché. Organisé tout au long du week-end (non-stop, la nuit y compris) par les étudiants de l'université technologique de Belfort-Montbéliard (UTBM), l'événement gratuit dédié au divertissement a conquis les aficionados : « Samedi,



Mysterium, un jeu d'enquête qui ressemble au Cluedo avec une dimension fantastique. Photo AL

on a accueilli 150 personnes. C'est un bon retour après notre dernière édition qui avait eu lieu en juillet 2022 », prolonge-t-il. Au milieu de la salle, 250 à 300 boîtes remplies de cartes, plateaux, dés, images et pions ont été disposées. Il y en a pour tous les goûts et pour tous les âges, les petits, les adultes et les grands enfants.

On s'amuse en famille ou entre amis. Les passionnés - pour les plus addicts - y voient d'autres intérêts : développer son intuition, son sens de la stratégie, sa réflexion, ses connaissances. « Finalement, certains, comme moi, prennent du plaisir

à la compétition. Je cherche toujours à mieux jouer et à ne pas répéter mes erreurs », sourit William Mann, toujours étonné, en outre, de dresser le même constat. « Certaines personnes s'emmêlent les crayons pour un jeu très simple et comprennent d'emblée les règles d'un autre plus compliqué ». Respect, enfin, pour les deux étudiants qui se sont attaqués, en début d'après-midi, à un puzzle représentant une carte du monde du XV^e siècle. Deux mille pièces à assembler. Eh oui, quand on aime, on ne compte pas.

● **Aude Lambert**