Race for The Galaxy: compte rendu de partie 1.

Après une explication des règles, voici un compte rendu de parties. Cette partie est particulière, ce sera une partie en solitaire avec des règles simples pour expliquer les mécanismes du jeu.

Les règles appliquées sont:

Préparation du jeu: 24 points de victoire. 2 points de victoire (PV) seront retirés du pot à la fin de chaque tour. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de PV dans le pot ou si j'arrive à poser 12 cartes avant.

Je poserai deux actions par tour comme dans le jeu à deux joueurs.

La pioche

Je jouerai sans monde départ. Je piocherai 7 cartes et en garderai en main 5. Cette adaptation des règles permet de développer une stratégie dès le départ.

Ici, nous voyons la pioche de 7 cartes et mes cartes actions.

C'est une très bonne pioche avec un développement à 6 militaire (New galactic order). Ce développement rapporte en fin de partie 1 point par point de puissance militaire.

La pioche est bonne car il y a le développement Drop Ships +3 en militaire. Le Pirate World, un monde militaire que je pourrai poser après le drop ship et qui permettra de récupérer 5 carte lors d'une vente.

Pour composer ma main de départ, je me sépare du monde marron et du monde neutre Black Market. Je ne vais pas me lancer dans une stratégie consommation donc ces mondes ne me seront pas utiles.

Main de départ pour une stratégie militaire

J'ai essentiellement des cartes intéressantes en main. Pour une stratégie militaire, il me faut poser des cartes qui me donnent des bonus militaires. J'ai le choix entre le monde Separatist Colony ou le Drop Ship. Le monde me coûte 2 cartes à poser, le développement 3 (avec le bonus -1 accorder par l'action développement). Dans tous les cas, il me faut des cartes donc ma première action sera une exploration +1/+1: je pioche 2+1 cartes, j'en garde 1+1.

Ma seconde action sera un développement, je mise sur le fait que piocherai des cartes peu intéressantes pour ma stratégie, ce qui me fera 2 cartes sacrificielles sans remord et pourrai ajouter le monde rebelle marron pour arriver à trois cartes. Ce monde est moins intéressant que le monde bleu car il ne me rapportera que 3 cartes lors d'une vente tandis que le monde bleu 2 + 3 grâce à son bonus de vente (ligne \$ sur la carte bleu).

Tour 1: Exploration +1/+1 et Développement

Pioche 1

Trois cartes tirées, une vraiment intéressante le space marine, les deux non. Je garde la space marine et le star nomad lair (de la monnaie). Ma main ressemble maintenant à celle-ci.

Main après la phase d'exploration

Comme développement, je change d'avis et pose le space marine.

Mon tableau à la fin du tour 1

A la fin du tour 1, voici ma main. Il me reste 5 cartes. Je suis dans la même situation qu'au tour précédent. Mon pouvoir militaire est trop faible. Je manque de cartes. Je choisis les mêmes actions

Main à la fin du tour 1

Tour 2: Exploration +1/+1 et Développement

Pioche 2

Trois cartes tirées, pas grand chose de crucial pour le moment. Ça tombe bien, je n'aurai pas de scrupule à les utiliser comme moyen de paiement.

En développement, je pose de drop ship. Me voilà tranquille du côté de la puissance militaire, j'ai +5 ce qui est déjà un gros pouvoir.

Mon tableau à la fin du tour 2

Ma main à la fin du tour 2

Il faut que je pose le développement à 6 le plus rapidement possible pour profiter au maximum de son bonus militaire +2. Je peux maintenant poser le monde pirate qui me rapporte 5 cartes quand je vend une ressource bleu qui provient de ce monde. C'est un monde de trouvaille, il arrive donc en jeu avec une ressource, ce permet de faire une vente au même tour.

Tour 3: Colonisation + Vente

Colonisation: je pose le monde pirate avec sa trouvaille (la carte de dos, comme toutes les ressources proviennent de la pioche. Je ne dépense aucune carte: un monde militaire peut être posé uniquement si on a un pouvoir militaire supérieur à celui de la carte. Ici pas de problème j'ai 5, le monde 3.

Colonisation d'un monde de trouvaille bleu avec sa ressource

Comme j'ai posé l'action colonisation, je pioche une carte.

\$ Vente: je vend la ressource bleu pour cinq cartes. Un monde alien très intéressant: il a un pouvoir militaire de 6, rapport une force de +3 en militaire et 4 points. Pas mal du tout.

Gain de cartes suite à la vente de la ressource bleu et d'un bonus de vente de +3 cartes

J'ai huit cartes en main. Les cartes importantes sont:

un monde alien que je dois garder (je ne peux pas le poser car ma puissance militaire est de 5).

un développement à 6 qui me donnera un +2 en force militaire, ce qui permettra de poser le monde alien. Les actions sont faciles à décider tout roule dans cette partie.

Tour 4: Développement + Colonisation

Je pose le développement à 6

Mon tableau au cours du tour 4

Puis le monde alien.

Il me reste deux cartes en main. Je dois refaire le plein, je choisis un tour de pause

Ma main à la fin du tour 4

J'ai une main légère, deux cartes sans cartes très intéressante même si le monde separatist colony peut sauver la face.

Tour 5: Exploration +1/+1 + Production

Encore une bonne pioche, un développement à 6 Uplift Code qui rapport 3 point par monde Uplift (élevé en français), un monde vert de trouvaille uplift et une carte peu intéressante pour moi (je la défasse). 7PV si j'arrive à les poser toutes les deux.

Pioche du tour 5

Production, je pose une ressource sur le monde de production jaune et une sur le monde trouvaille bleu (ça c'est le bonus car j'ai choisi l'action production)

J'ai toujours besoin de cartes mais maintenant, je peux vendre. J'ai aussi le monde vert uplift que je peux poser.

Tour 6: Colonisation + Vente

Je pose le monde vert avec sa ressource. Je pioche une carte qui est un développement à 6 alien, peu important pour le moment.

Je vend une ressource jaune pour 5 cartes.

Cartes acquises pour la phase de vente.

Bonne pioche une nouvelle fois, la force doit être avec moi. Un monde de production bleu devolved uplift race et un développement militaire bon marché: expedition force.

Je dois poser le développement à 6 Uplift Code, je peux toujours faire un colonisation et je peux faire une vente.

Tour 7: Développement + Vente

Je pose le développement à 6 Uplift Code. Je doit payer 5 cartes. J'ai 4 cartes qui ne m'intéressent et je dois faire un choix entre deux autres.

Dilemme, laquelle perdre?

Je choisis de payer avec le monde Separatist Colony. L'expédition force, ne me coutera aucune carte à poser (grâce au bonus de la carte action développement) pour un gain de 1PV + 1 PV grâce au développement New galactic order. Autant de PV pour le monde Separatist Colony mais avec un cout de deux cartes, c'est un monde civil.

Le monde uplift valent désormais trois PV de plus.

Cartes acquises pour la phase de vente.

Je vend la ressource bleu pour 5 cartes. Le monde Rebel Outpost est interessant. Il ne me coute rien a poser, j'ai 7 en puissance militaire. Il apporte un bonus militaire de+1, soit un total de PV de 5 + 1. Belle carte!

Ma main à la fin du tour 7.

Ma main est bien fournie: 7 cartes.

Tours 8: Colonisation + colonisation

Je pose le monde Rebel Outpost et le monde bleu uplift . Je pioche deux cartes dont un monde de trouvaille alien militaire uplift. Bingo une fois de plus.

J'ai 9 cartes en main. 11 cartes dans mon tableau.

Tours 9: Développement + Colonisation

Je pose le développement Expédition force qui me coute aucune carte.

Je pose le monde de trouvaille alien militaire uplift. Je pioche une carte: un monde jaune militaire avec bonus militaire de +1.

J'ai dix cartes en main. Deux cartes clefs: un monde militaire jaune avec bonus et le developpement à 6 alien qui devient subitement intéressant: 3PV par monde de production jaune, 2PV par monde de trouvaille jaune, 2PV pour les cartes de civilisation Alien.

Je peux poser ces deux cartes au tour prochain, ce qui terminera le jeu puisque j'arrive à 13 cartes posées.

Tour 10: Développement + Colonisation

Je pose l'alien tech institute et le monde un monde jaune militaire avec bonus militaire de +1.

Mon tableau en fin de partie est le suivant.

Tableau final

Décompte des points:

20PV de base des cartes développements et mondes

Décompte des points rapportés par la carte New Galactic Order

Décompte des points rapportés par la carte New Galactic Order

+13PV

Décompte des points rapportés par la carte Uplift Code

Décompte des points rapportés par la carte Uplift Code

+11PV (3 mondes à 3PV + un développement Uplift à 2PV)

Décompte des points rapportés par la carte Aliens Tech Institute

+9PV (3PV pour le monde production alien, 2 x 2PV pour les mondes de trouvaille, 2PV pour le développement alien)

Total après les 10 tours de jeu: 53PV.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le dimanche 9 août 2009

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11211-race-for-the-galaxy-compte-rendu-partie-1.html>