

Race for The Galaxy: compte rendu de partie 2.

Après une première partie idéale, je continue les comptes-rendus de partie de RTFG en solo. Dans cette partie, je souffre, les cartes ne sont plus avec moi.

Je tiens à préciser que je possède l'édition américaine du jeu mais qu'il existe en français, donc pas d'inquiétude pour les non-anglophones (et je n'ai rien à dire aux anglophobes).

Rappel des conditions de jeu: 24 points de victoires (PV) dans le pot. 2PV sont retirés du jeu à la fin de chaque tour. Je peux faire 2 actions par tour.

Alors commençons par la main de départ: 8 cartes j'en garde 5 en main

La première pioche

Difficile, deux tendances: un côté militaire et un côté monde marron. Je laisse tomber le côté militaire pour deux raisons: je l'ai fait la partie précédente (excuse peu valable dans un jeu), je n'ai en main que des gros mondes militaires: pouvoir militaire de 5. La Rebel Cantina permet de convertir un monde militaire en monde civile mais ça me demandera trop de carte pour être rentable à court terme. C'est une course ne l'oublions pas!

La stratégie marron me semble plus adaptée, deux mondes de trouvaille sans pouvoir de consommation, un développement qui booste la vente de ressource marron et un bonus de consommation. En cadeau, je pioche deux cartes à la phase de production si je suis le joueur qui produit le plus de ressource marron (je suis seul tout va bien).

Le choix marron, basé sur de la consommation semble le plus judicieux. Cependant, il me faudra garder en tête que je n'ai pas de monde marron avec un pouvoir de consommation, ni développement à 6 intéressant. Ales Jacta Est!

Ma main de départ

Allez que la course commence!

Il faut que je pose très rapidement le développement Mining Conglomératé. J'ai besoin de cartes donc:

Tour 1: Exploration +1/+1 et Développement

Je pioche 2 + 1 et j'en garde 1 +1.

Les deux cartes sélectionnée lors de la première pioche

Je garde la Galactic Salon qui permet de gagner 1PV par phase de consommation, et le développement à 6 Galactic Survey:

SETI qui rapport en fin de partie 1PV par planète + 1PV par bonus d'exploration.

Je pose en phase de développement le Mining Conglomerate.

Tableau à la fin du premier tour

Toujours peu de carte en main, je dois commencer à coloniser donc:

Tour 2: Exploration +1/+1 et Colonisation

La pioche ne m'est pas favorable sur trois cartes, un monde de production marron et c'est tout.

Je pose un monde de trouvaille Asteroide Belt avec sa ressource dessus (rappel: les ressources proviennent de la pioche). Je

tire une carte en bonus de colonisation.

Si je veux consommer je dois produire, donc coloniser. Le prochain tour sera:

Tour 3: Colonisation + \$ Vente.

Je pose le monde de production marron que j'ai tiré au tour précédent.

La vente de carte me rapporte ces cartes.

Bilan de la première vente

Pas mal, mais pas encore la voie royale. J'ai 7 cartes en main. Je n'ai pas de ressources sur mes cartes. Je vais continuer ma colonisation, avec les Gem Smugglers qui me donne une réduction du coût des mondes marrons civiles de 1 carte (et un bonus militaire marron de +1).

Tour 4: Colonisation + Production.

Je pose les Gem Smugglers pour 3 cartes. J'ai choisi de dépenser la carte Rebel Convict Mines plutôt que le Smuggling Lair.

Tiens pourquoi au fait?

J'ai dépensé Rebel convict pourquoi?

Je produis et je pioche 2 cartes.

Mon tableau à la fin de ce tour:

Tableau en fin de tours 4

Ma main à la fin de tours 4

J'ai 6 cartes en main. Tiens il y a un problème ici, j'ai oublié de piocher une carte, tant pis, il fallait faire attention...
Bon j'ai le plein de ressources. C'est le moment de consommer. Je cherche toujours des cartes, c'est moment d'utiliser le pouvoir d'exploration des Smuggling Lair.
Cette icône signifie que lors d'une phase d'exploration, je prends la ou les cartes dont j'ai droit et plus je peux intervertir des cartes piochées avec celle de ma main. Pour résumer: si je ne pioche que des cartes intéressantes, je peux toutes les garder en les échangeant avec des cartes inutiles de ma main.

Tour 5: Exploration +5 + Consommation x2.

Pioche de 7 cartes lors de la phase d'exploration

Je pioche 7 cartes: catastrophe rien de bon pour mon jeu. Je garde une carte qui me servira de monnaie. Pas besoin des Smuggling Lair avec une pioche aussi mauvaise.

La consommation x2 me rapporte 4PV.

J'ai 7 cartes en main et il reste une ressource sur un monde de trouville.

Tour 6: Colonisation et \$ Vente.

Je pose le dernier monde production marron que j'ai en main: les Interstellar Prospectors. Ce monde permet de produire sur un monde de trouville marron lors d'une phase de production.

Je vends ma dernière ressource marron pour 4 cartes

Résultat de la vente du tours 6

Un monde marron mais que je peux pas poser, il est militaire. De toute façon sans pouvoir de consommation, il ne m'intéresse pas. Idem pour le développement à 6, je manque de pouvoir de consommation pour qu'il soit utile. Par contre le monde neutre: Old Earth est le bien venu. Bonus de vente mais surtout un pouvoir de consommation utilisable deux fois.

Tour 7: Colonisation + Production.

Je pose la Old Earth.

Je produis sur tous mes mondes: production sur les mondes de production (normal), une ressource sur un monde de trouville grâce au bonus de la carte action production, une ressource sur un autre monde de trouville grâce aux Interstellar Prospectors.

4 ressources, 4 possibilité de consommer. C'est le moment d'y aller.

Ma main à la fin du tours 7

J'ai 6 cartes en main, je peux poser le Galactic Salon qui rapportera un PV supplémentaire. Je vais faire une consommation x2 qui veut dire la fin de la partie. Il reste 10PV dans le pot, je vais en consommer $(4+1)*2=10$.

Tour 8: Développement + Consommation x2.

Je pose le Galactic Salon.

Et je consomme mes 4 ressources + le PV dû au Galactic Salon. Le tout x2 soit 10PV.

Mon tableau en fin de partie:

Le tableau final

Soit un total de 26PV en 8 tours.

Ce fut une partie rapide car j'ai choisi de consommer. Petit score mais honorable compte tenu du tirage au sort peu favorable quoique... J'aurai sans doute pu placer le Galactic Salon un peu plus tôt dans la partie pour profiter du point de victoire lorsque j'ai choisi l'action vente. Mais je ne suis pas certain que ca aurait amélioré les choses.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 11 août 2009

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11218-race-for-the-galaxy-compte-rendu-partie-2.html>