

Mégawatts: compte rendu de partie 1.

Ce compte rendu de partie n'est pas destiné au roublard de Megawatts, il s'agit d'une première partie pour les trois joueurs assis autour du plateau. Donc pas de stratégie qui tue, mais une découverte du jeu et de sa mécanique.

Une description des règles est présentée ici.

La partie s'est déroulée sur la carte de France limitée à trois régions: ouest, sud-ouest et sud. Il y a 7 villes dans chaque zone. Tékiro joue en vert, Esperluette en jaune et moi-même en rouge.

Le début de partie se fait calmement. Téki s'implante à Nimes, Esperluette à Orléans et moi à Toulouse. Les enchères sont peu disputées car les premières centrales sont équivalentes (ou nous paraissent équivalentes). Je joue premier joueur, car je suis le seul à connaître les règles...

Esperluette est loin au Nord tandis que Téki et moi sommes voisins. Téki a choisi au premier tour de partir vers Marseille. J'en profite pour bloquer sa progression en m'implantant rapidement dans sa zone à Perpignan et en bloquant les accès à la miennne via Carcassonne. Lourdes est loin et couteuse s'il veut venir chez moi. Sachant que l'implantation de deux compagnies électriques dans une ville ne peut se faire que dans l'étape 2 qui n'arrive que si un joueur parvient à s'implanter dans 7 villes, Téki ne sera pas celui-là à moins de payer très cher. Durant les premiers tours, le prix du charbon s'envole, il ne redescendra jamais en dessous de la barre de 6 elektros. Le pétrole est moins disputé avec un cours autour de 4-5 elektros. C'est Esperluette qui arrivera la première à s'implanter dans 7 villes. La situation est devenue difficile pour moi car je suis resté premier joueur durant les cinq premiers tours. J'ai payé très cher mes ressources, la lutte pour l'achat des centrales au pétrole s'est faite sans moi.

Les tableaux des joueurs: en haut Esperluette et son paquet d'argent, en bas à gauche moi-même et à droite Téki.

Jaune/Rouge/Vert La France partagée...

Encore un bel exemple où le vert et le rouge se mêlent très bien, le jaune fait bande à part.

Vers le sixième tour, la situation est la suivante. Esperluette a colonisé intégralement la région Ouest, Téki grâce au passage en étape deux a passé la barrière Carcassonne et commence sa progression vers l'Ouest. De mon côté, je suis à la traîne, l'achat de ressources m'a épuisé et je ne pouvais pas toujours alimenter tous mes villes à chaque tour. Perdre du terrain en implantation me permettra de perdre ma place de premier joueur et récolter les ressources au prix minimum. J'ai quand même réussi à jouer mon rôle de tampon entre les deux autres en colonisant ma région de départ au maximum. Esperluette s'est implantée en premier à La Rochelle mais j'ai réussi à m'implanter partout ailleurs. La progression des deux autres (et de moi-même) se fera donc à coups de 15 elektros.

Côté centrale: Esperluette joue la carte de la diversité avec une centrale un charbon, une centrale à pétrole et une centrale nucléaire, pour 9 villes « alimentables » sur 9 implantées. Téki s'est attribué les dernières technologies avec deux centrales à déchet et une centrale nucléaire, il peut déjà alimenter 12 villes, s'il a les moyens d'acheter les ressources (mais il n'est implanté que dans 8 villes). Quant à moi, je fais petit joueur (si, si), une centrale écologique (éolienne), une ridicule centrale à pétrole et une grosse centrale à charbon pour 8 villes « alimentables » sur les 6 que je possède.

Etre dernier joueur me permet de rattraper les autres, les grosses centrales commencent à arriver et les enchères montent très vite. Une centrale écologique atteindra le prix de 200 elektros. L'étape 3 arrive. Les implantations s'accélèrent, je joue le trouble fête en m'implantant à l'Ouest et au Sud en même temps ce qui oblige mes adversaires de payer le prix fort 20 elektros pour s'y installer.

Tour antépénultième: rien de va plus... pour moi

Les tableaux de moi, Esperluette et Téki

A l'antépénultième tour, Esperluette s'étend de Rouen à Carcassonne sur 13 villes, Téki de Nice à Le Mans sur 17 villes et moi d'Anger à Nice sur 16 villes. Côté production Téki peut alimenter 19 villes, Esperluette 18 et moi 16.

Derniers tours serrés! Les enchères tout d'abord. Elles sont pour moi cruciales si je veux avoir une chance de gagner. Mais Esperluette est dans le même cas de figure que moi, Téki se la joue cool car on ne peut plus le dépasser au niveau de production. Il a le plein de ressources, il prend quand même le risque de miser juste histoire de gonfler les prix. Esperluette enlève la dernière centrale à 7 villes de production. Je me contente d'une centrale à 5. Côté production Téki et Esperluette 19, moi 17. J'ai perdu quoiqu'il arrive car Téki a déjà ses ressources prêtes à l'emploi.

Les deux autres, enfin surtout Esperluette qui va devoir s'implanter dans 6 nouvelles villes en deux tours. Malgré les enchères, ses ressources sont suffisantes et la région Sud gagne la couleur jaune. Téki quand à lui s'étend vers Le Havre et Rouen. Le marché des ressources ne fera pas non plus la différence Esperluette et Téki arrivent à alimenter leurs 19 villes. L'égalité se brise en comptant l'argent en main, Esperluette, la spécialiste des jeux d'argent l'emporte une nouvelle fois.

J'avoue avoir apprécié cette partie car personne n'a pris clairement la tête à un moment ou un autre. Le jeu à trois joueurs n'est

sans doute pas la configuration optimale car les ressources n'ont pas manqué même si elles sont restées chères toute la partie. Idem pour les blocages qui sont rares, d'un autre côté bloquer un adversaire c'est aussi le maintenir loin du premier joueur et des désavantages que ça procure. Autre désavantage du jeu à trois, j'ai su dès le début de l'avant dernier tour que je ne pouvais plus gagner la partie, un peu frustrant surtout que ses choix lors de l'achat de ressources peuvent désigner un vainqueur (attention si vous jouez avec des esprits vengeurs...).

La partie a été longue, c'était une partie d'apprentissage mais je ne pense pas qu'une partie puisse durer moins de 2 heures. Mégawatts est de toute façon un jeu passionnant qui sait maintenir une intensité tout au long de la partie. A conseiller pour les joueurs, un petit investissement lors de la première partie est nécessaire, et pour ceux qui cherchent un prétexte pour rester autour d'une table avec des amis (bons joueurs de préférence car Megawatts reste un jeu d'affrontement et les interactions avec les autres sont très importantes).

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le jeudi 27 août 2009

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11261-megawatts-compte-rendu-partie-1.html>