

Race for the Galaxy, compte rendu 3.

Cette partie est une partie à deux joueurs. Les règles à deux joueurs obligent à choisir deux actions par joueurs et par tour, le pot contient 24 points de victoire. Pour cette partie nous utiliserons les points bonus, introduits par les extensions Tempête en Formation et Rebelles vs Imperium.

Les cartons bonus et les points de victoire (PV)

Il y a deux types de points bonus. Les petits cartons sont 3 points de victoire attribués au premier joueur réalisant l'action indiquée, pour notre partie: le premier à avoir un monde de chaque couleur, le premier à avoir 5 points de victoire, le premier à poser un développement à 6 et le premier à avoir 4 productions sur ces mondes à la fin d'une phase. Les grands cartons donnent 5 points de victoire à celui qui possède « le plus de », pour notre partie le plus de développement et la plus grande puissance militaire. Pour obtenir ces derniers bonus, il y a des conditions minimales ici, on peut voir sur les cartes, il faut avoir au moins 4 développements et au moins une puissance militaire de +6. Le premier joueur arrivant à poser 4 développements prendra le carton. Si le second joueur arrive à poser un quatrième développement, il recevra un jeton 3PV. Le joueur qui posera un cinquième développement, prendra le carton et fera perdre le jeton 3PV mis en jeu. Pour résumer, les petits cartons sont acquis définitivement, les grands cartons peuvent changer de main.

On utilise les règles suivantes pour la mise en place du jeu: chaque joueur reçoit 9 cartes et en garde 6, pas de monde départ posé. Dans ce compte rendu, mes actions seront écrites en bleu et celle d'Esperluette en noir.

La pioche initiale.

Tirage de carte « étrange » pour cette main de départ, plein de pistes mais rien de vraiment transcendant. Un bon monde consommation neutre, mais beaucoup de monde de production. Un développement à 6 donnant des PV pour les cartes possédant des bonus de vente mais pas de carte avec des bonus de vente. Une piste pour partir sur une stratégie marron, mais plutôt faiblarde. Un développement qui donne un bonus de +3 en militaire et un monde militaire neutre, sans doute une piste si on considère le carton bonus militaire +5PV. Enfin le développement à 6, guildes des terraformeurs, un bon développement à 6 qui favorise les mondes de trouvaille.

Ma main finale sera la suivante:

Main de départ.

Je garde les cartes pour une stratégie marron, une stratégie militaire et les deux développements à 6.

Pour le premier tour je vais me contenter de piocher des cartes, histoire de choisir une orientation à mon jeu.

Tour 1: Exploration +1/+1 Exploration +5

Exploration +1/+1 Exploration +5

Esperluette choisit la même stratégie que moi, tout va bien je ne vais pas perdre du terrain sur le premier tour.

Je pioche 8 cartes. Deux mondes marrons, un monde de trouvaille jaune. Je ne peux garder que deux cartes. Je choisis le monde de trouvaille alien qui permet de vendre une ressource jaune contre deux PV et le monde marron.

Ma première pioche de 8 cartes.

Je suis toujours indécis mais il faut que je lance. Ça sera soit une stratégie trouvaille, soit la stratégie marron. Les deux me permettront de consommer si ça ne marche pas comme je veux. Au tour deux, je vais encore piocher histoire de faire pencher la balance d'un côté ou d'un autre. Puis un développement qui sera soit le bonus à la colonisation des mondes marron, soit le développement à 6 guildes des terraformeurs.

Ma main à la fin du premier tour: tout est possible, tout est réalisable.

Tour 2: Développement + Colonisation

Exploration +1/+1 + Développement

Esperluette profite de mon exploration pour piocher deux cartes et en garder une. La pioche ne m'apporte pas grand chose. Je profite du développement pour poser la gilde des terraformeurs. Je prend les 3PV du premier à poser un développement à 6. Je suis déjà à 5PV (guildes des terraformeurs rapportent 2PV par monde de trouvaille et par cartes de la famille Terraformeur)

Mon tableau à la fin du tour 2.

Je n'ai plus beaucoup de cartes en main.

Côté Esperluette, un développement avec un bonus militaire +2 et monde de trouvaille militaire marron.

Tour 3: Colonisation + Vente

Exploration +1/+1 + Colonisation

J'explore encore pour garder deux cartes de plus en main. J'ai maintenant suffisamment de cartes en main pour poser mon monde de trouvailles alien. Esperluette pose un monde de trouvaille militaire vert puis vend une ressource marron contre 3 cartes. La phase de consommation obligatoire après une vente m'oblige à consommer ma ressource jaune contre 2PV.

Je ne manque pas de cartes (5 cartes en main) mais aucune n'est fracassante, j'ai perdu ma ressource. Esperluette a dix cartes en main. L'heure est grave.

Tour 4: Développement + Colonisation

Exploration +1/+1 + Production

Je pioche trois cartes. Un monde de production vert avec un bonus de +2 cartes si je produis. Bonne pioche. Développement, Esperluette pose le développement à 6 nouvel ordre galactique qui transforme la puissance en PV à la fin du jeu. Une carte clé pour sa stratégie militaire. Malediczionne! Je profite de la colonisation pour poser le monde vert. Esperluette pose un monde neutre avec un bonus militaire. Je produis en me défaussant d'une carte pour placer une ressource sur le monde de trouvaille jaune. Je pioche deux cartes grâce à ma dernière colonisation.

Bilan en image des tableau en fin de tour 4.

Tableau d'Esperluette.

Mon tableau.

5 cartes de son coté contre trois du mien. La situation est grave mais pas encore désespérée.

J'ai besoin de faire passer des cartes dans ma main, produire me rapporte des cartes et n'avantage que moi car Esperluette est partie sur une stratégie militaire..

Tour 5: Développement + Vente

Vente + Production

Je profite de ce tour pour faire le plein de cartes. Une vente verte pour 4 cartes + une production qui me rapporte 2 cartes. La consommation forcée ramène 2PV dans ma poche. De son côté Esperluette, rajoute le développement Expedition Force qui lui rapporte un bonus de +1 en militaire et fait une vente. Tout le monde commence à essouffler sa main. C'est le tour de la recharge. Ma main est renflouée. J'ai un monde de production bleu à 5 en main. J'ai des ressources sur mes mondes. Esperluette joue une stratégie militaire, elle va devoir sans doute poser des mondes militaires. Je peux donc s'abstenir de faire l'action coloniser, je profiterai des siennes, en plus avec la guildes des terraformeurs, je pioche une carte quand je pose un monde ce qui est équivalent au bonus de l'action coloniser. Au prochain tour, je peux partir à la pêche aux PV.

Tour 6: Exploration +1/+1 + Colonisation

Consommation x2 + Production

Exploration qui me rapporte une carte, suivie d'une colonisation. J'en profite pour poser le monde de production bleu pour 5 cartes. J'en récupère une de la pioche grâce au développement à 6. Esperluette pose un méchant monde neutre qui donne un bonus militaire équivalent au nombre de monde militaire qu'on possède. Ça chauffe pour moi: son développement nouvel ordre galactique vaudra 9 pour le moment. La consommation x2, me rapporte 4 PV et le carton premier à posséder 5PV.

Le bilan à la fin du tour:

Mon tableau.

Le tableau d'Esperluette.

J'ai gagné 8PV ce tour pas mal. Je suis toujours un candidat sérieux malgré mon faible nombre de cartes. La production de ressource me rapporte désormais 3 cartes. J'ai le développement marché des consommateurs en main, 2PV par monde production, en main j'ai de quoi le poser en main. Je continue donc sur du consommer x2 et production, je poserai mes cartes sur les actions de mon camarade de jeu.

Tour 7: Développement + Colonisation

Consommation x2 + Production

Bingo, je pose le marché des consommateurs pour 6 cartes. C'est cher mais, j'ai les moyens. Esperluette pose également un développement à 6 orienté militaire +2PV par carte Imperium et +1PV par autre monde militaire. Un monde militaire est rajouté à son tableau. De mon coté je rajoute un monde de production bleu avec un pouvoir de consommation. 6PV lors de la phase de consommation.

Ma Main à la fin du tour 7.

J'ai une main intéressante. Un monde alien qui coûte 6 cartes à poser pour un rapport de 5PV + 2PV par la guildes des terraformeurs. C'est intéressant mais je ne peux pas laisser mon adversaire et néanmoins camarade de jeu développer son jeu: chaque monde militaire posé lui rapporte des points sans lui demander de dépenser des cartes. Un autre choix se propose à moi: je pose le salon galactique qui rapporte 1PV quand une phase de consommation à lieu. Si je résume, le monde alien, me rapporte 2PV, mes mondes bleu 1+1PV soit 4PV. Si je prend une consommation x2, ça me fera 10PV et je terminerai le pot de PV et le jeu se terminera. Une bonne affaire pour moi. Sans compter que si Esperluette demande une colonisation, je pourrai poser le monde de trouvaille marron que j'ai en main.

Tour 8: Exploration +1/+1 + Colonisation

Développement + Consommation x2

Bonne intuition, je pose le développement salon galactique. La colonisation d'Esperluette était un moyen de limiter la casse car pas de monde militaire mais un monde de production bleu apparaît dans son tableau. J'en profite pour poser mon monde trouvaille marron. Avec la consommation de 10PV, la partie se termine.

Je m'aperçois que j'ai un monde chaque couleur, le carton premier joueur a posséder un monde de chaque couleur et à moi. Sans compter celui de premier joueur à avoir 4 ressources en jeu en même temps.

En fin de partie les tableaux sont les suivants:

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le vendredi 28 août 2009

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11264-race-for-the-galaxy-compte-rendu-3.html>