

# Race for the Galaxy, compte rendu 4.

Aujourd'hui, pour changer, une partie de Race for Galaxy à trois joueurs. C'est une partie disputée durant laquelle des stratégies très différentes se sont opposées.

Pour cette partie, chaque joueur (J1 et J2 seront mes deux adversaires) reçoit un monde départ et une main de 6 cartes dans laquelle il faut en jeter 2 dans la défausse. Le pot de PV contient 36PV.

Monde de départ.

Mon monde de départ est un monde militaire neutre me donnant un bonus de +2 en militaire. Mes adversaires ont la Earth's Lost Colony (J1) et la Old Earth (J2), des mondes qui favorisent les stratégies basées sur la consommation.

Tirage de la main de départ.

Mes 6 cartes de départs sont intéressantes. J'ai des mondes de trouvaille qui peuvent me permettre de piocher rapidement des cartes, mais elles me rapportent peu de points de victoire (PV). De plus, deux d'entre elles me donnent des malus militaires alors que la troisième est un monde militaire. Je n'ai pas de cartes me donnant de bonus militaire, le début pourra être fracassant mais la suite risque d'être difficile. Le développement n'est pas intéressant car je n'ai aucun monde marron. Par contre, j'ai un monde de production alien et le monde Alien Rosetta stone world qui me donne un bonus de -2 cartes pour poser un monde de production jaune et un bonus de +2 pour la conquête de monde militaire alien. Allez partons pour une stratégie jaune! Je me défausse du développement et du monde de trouvaille militaire vert.

La stratégie jaune peut être riche en cartes et en PV, mais elle demande beaucoup de cartes avant de fonctionner. Ma première action sera: une exploration +1/+1 histoire de gagner deux cartes.

Tour 1:

J1 Exploration +1,+1.

Moi Exploration +1,+1.

J2 Production.

Je pioche trois cartes et récupère un monde trouvaille jaune: Deserted Alien Outpost. Un bon début. J2 produit, cette action n'avantage que lui.

Pour le prochain tour je vais poser le monde Alien Rosetta stone world pour profiter au maximum des bonus de colonisation des mondes jaunes.

Le Alien Rosetta Stone World: une carte maitresse dans la partie.

Tour 2:

J1 Exploration +1,+1.

Moi Colonisation.

J2 Développement.

La phase exploration de J1, me fait gagner une carte, tant mieux. Ensuite on passe à la phase de développement demandée par J2. J1 en profite pour également poser également un développement. Puis vient la colonisation est le Rosetta stone world fait son entrée en jeu. J2 colonise également et pose en monde neutre qui donne un bonus de vente et la possibilité de pouvoir gagner des PV en défaussant des cartes de sa main. Stratégie de départ étrange car J2 n'a aucune source de ressource pour le moment.

Fin du tour 2.

J'ai 4 cartes en main. Poser le Deserted Alien Outpost, ne me coûte que 2 cartes grâce à mes bonus, il va entrer en jeu au prochain tour.

Tour 3:

J1 Exploration +1,+1.

Moi Colonisation.

J2 Consommation-Vente.

J1 me fait gagner une carte, un monde rebel militaire à 7. Je paie 2 cartes pour Deserted Alien Outpost qui arrive en jeu avec une ressource jaune et le coup de chance de la partie, le développement à 6 Aliens Tech Institute qui donne en fin de partie des PV pour chaque monde de production jaune (3PV), pour chaque monde de trouvaille jaune (2PV) et pour chaque autre carte appartenant à la famille Alien (2PV). J2 vend une ressource de Earth's Lost Colony pour 2 et est obligé de consommer 1 une ressource pour 1PV. La phase de consommation IV est obligatoire pour tous les joueurs dès que l'un d'entre eux l'a enclenchée.

Fin du tour 3.

Très bon tour 3, j'en redemande. Je manque de cartes en main mais je peux vendre une ressource jaune contre 5 cartes.

Tour 4:

J1 Exploration +1,+1.  
Moi Consommation-Vente.  
J2 Colonisation.

Je gagne une carte en phase d'exploration. J1 et J2 colonisent des mondes monde de production bleu et marron respectivement. Je vend une ressource de Deserted Alien Outpost pour 5.

Fin du tour 4.

J'ai 9 cartes en main, c'est le moment de poser mon développement à 6. Mes adversaires sont dans des configurations pour débiter des phases de consommation.

Tour 5:  
J1 Production.  
Moi Développement.  
J2 Consommation-Vente.

Je paie 5 (6 - 1 du au bonus de la carte action Développement) et je pose l' Alien Tech Institute. J1 pose également un développement: économie diversifiée. Puis tout le monde profite de la production de 1: J1 produit sur ces deux mondes de production bleu, J2 sur son monde marron et moi je bénéficie du bonus Alien rosetta qui me permet de produire sur un monde de trouvaillie lors d'une phase de production.

Fin du tour 5.

Un coup d'oeil au score: J1: 8PV, J2: 6PV, Moi: 13PV. J'ai de l'avance mais mes concurrents viennent seulement de commencer leur stratégie.

Je n'ai plus que 3 carte en main mais j'ai une réduction de 4 cartes sur la pose de monde non militaire jaune.

Tour 6:  
J1 Production.  
Moi Colonisation.  
J2 Production.

Surprise, J1 et J2 choisissent de produire alors que leurs mondes de production sont fournis en ressource.. tout le monde participe à la phase de colonisation. Un monde de production bleu de plus pour J1, un marron pour J2 et de mon côté l'Alien Robotic Factory entre en jeu pour deux cartes.

Idem pour la phase de production où les nouveaux mondes produisent une ressource.

Fin du tour 6.

J'ai gagné beaucoup de PV ce tour: 8PV. Je n'ai plus qu'une seule carte en main.

Tour 7:

J1 Consommation-Vente.  
Moi Consommation-Vente.  
J2 Exploration +1,+1.

Déjà une carte de gagner grâce à J2. Merci! La phase de vente me rapporte 5 cartes. Je vend une ressource de Alien Robotic Factory pour 5. La pioche est épuisée. La défausse est battue pour constituer la nouvelle pioche.

Main en fin de tour 7.

Je vois pas grand chose de palpitant dans ma main. Je choisi une nouvelle vente et espère profiter des productions de mes adversaires

Tour 8:

J1 Développement.  
Moi Consommation-Vente.  
J2 Consommation-Vente.

J1 pose un développement à 6 New Economy. Je profite de cette phase pour poser le Drop Ships et son bonus militaire de +3 pour 4 cartes. J2 paie 6 et pose Vente League, un développement à 6. Je vend une ressource de Deserted Alien Outpost pour 5 cartes. J1 consomme une ressource contre un PV.

Bon les choses se compliquent un peu moi. Le bilan des PV donne: J1 12, J2 22, moi 23. Mon avance fond! J'ai un monde de trouvaillie jaune en main, je vais le poser.

Tour 9:  
J1 Consommation-Vente.  
Moi Colonisation.  
J2 Exploration +1,+1.

L'exploration de J2 me donne le monde Lost Alien Battle Fleet, encore une bonne pioche. C'est une carte militaire de production jaune qui me rapportera 6PV en fin de partie. Je colonise militairement Lost Alien Battle Fleet. J2 et J1 pose des mondes également.

Fin du tour 9.

J'ai repris un peu d'avance sur mes adversaire ce tour-ci mais je suis pressé de finir et la fin est loin...

Tour 10

J1 Développement.

Moi Colonisation.

J2 Exploration +1,+1.

Je profite du développement de J1 pour poser space marine, on ne sait jamais je pourrai peut-etre tirer le New Galactic Order. Tout le monde colonise. Mon Deserted Alien Colony entre en jeu.

Fin du tour 10.

J'ai beaucoup de cartes en main mais elles ne rapportent peu de PV, je choisis un tour d'attente.

Tour 11:

J1 Consommation-Vente.

Moi Consommation-Vente.

J2 Exploration +1,+1.

J1 et moi gagnons des cartes, tandis que J2 gagne des PV ce tour-ci.

Tour 12:

J1 Production.

Je Consommation-Vente.

J2 Exploration +1,+1.

J'ai pioché des mondes rebelles importants. Je dois maintenant faire quelque chose...

Tour 13:

J1 Consommation-Vente.

Je Colonisation.

J2 Développement.

Nouveau développement à 6 pour J2 avec le Galactic Federation. Je colonise militairement Rebel Homeworld. 2PV de consommation pour J2, 3 pour J1.

Fin du tour 13.

Je continue de poser des gros mondes militaires rebelles.

Tour 14:

J1 Production.

Moi Colonisation.

J2 Développement.

J1 et J2 développent. Je colonise militairement Rebel Base. Tout le monde produit.

Fin du tour 14.

Petit bilan des points. Il reste 19PV dans le pot de consommation.

J1 24PV, J2 48PV et Moi 50PV. Je me maintiens, J1 est largué. Je n'aime pas J2...

Tour 15:

J1 Production.

Je Colonisation.

J2 Production.

Je paie 5 pour Terraformed World, un monde neutre qui rapporte 5 points. C'est ma douzième carte posée, le jeu se termine. J2 colonise le Plague World.

Fin du tour 15.

Bilan de la course: J1 24PV, J2 48PV et Moi 55PV.

Heureuse partie pour moi, j'ai tiré régulièrement de bonnes cartes et notamment les gros mondes rebelles en fin de partie qui

me rapportent 13PV. La partie s'est déroulé en 15 tours ce qui long est souvent fatal pour une stratégie militaire pure sans développement à 6 adaptés. Je considère cette partie comme une victoire chanceuse ou une défaite malchanceuse pour mes adversaires qui n'ont pas réussi à trouver des cartes de consommations intéressantes. Ils réclament leur revanche....

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le samedi 12 septembre 2009**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11305-race-for-the-galaxy-compte-rendu-4.html>