

# ME-CCG: jeu de cartes à collectionner

C'est un vieux jeu qui vient squatter la rubrique jeux du café. Une balade sur le net ludique a fait ressortir de mes tiroirs une vieillerie (enfin pas que ça): Le jeu de cartes à collectionner des Terres du Milieu ou Middle Earth The Collectible Cards Game (dans son américain natif) ou encore Middle Earth The Wizards pour son nom originel.

C'est quoi un jeu de cartes à collectionner?

Un jeu de cartes à collectionner se présente sous la forme de starters et de boosters. Les starters sont de gros paquets de cartes contenant des cartes (suffisamment pour un joueur), les règles du jeu et tout le matériel nécessaire au déroulement d'une partie. Bon, deux starters suffisent pour une partie à deux joueurs me direz-vous, alors à quoi servent les boosters?

Trois starters de MECCG. Le contenu d'un starter, un paquet fixe (il existe 5 types de paquets fixes) et un paquet de cartes aléatoires. A droite, le détail du paquet aléatoire, le paquet de cartes rares et peu communes, le livret de règle et les cartes communes.

Toute l'astuce (qui a dit commerciale?) des jeux de cartes à collectionner réside dans la répartition des cartes. Toutes les cartes ne sont pas équivalentes, certaines sont plus puissantes que d'autres, comme un jeu classique de 52 quoi, mais pas tout à fait car toutes les cartes ne sont présentes dans un starter. Pour compliquer la chose (qui a dit vendre?), les cartes sont imprimées en fonction d'une rareté: rare, peu commune, commune. Bien entendu, les cartes rares sont les cartes plus puissantes et quelques fois les plus inutiles du jeu. Donc pour résumer, un achat= un jeu qui ne contient pas toutes cartes, les cartes ne sont pas toutes imprimées dans des proportions équivalentes et bien entendu chaque paquet de cartes vendu est composé de manière aléatoire. Le seul point positif est que chaque paquet à un nombre fixe de cartes communes(40), peu communes(9) et rares(3).

Bilan, l'achat de starter permet rapidement d'avoir toutes les cartes communes mais si on veut augmenter les performances du jeu, il faut racheter des cartes donc des boosters. Les boosters sont des paquets de cartes réparties aléatoirement mais dans chaque booster se trouvent une carte rare, trois peu communes et le reste sont des communes.

Des paquet de boosters.

En résumer pour avoir toutes les cartes d'une série, il faut acheter beaucoup de boosters. Mais est-ce vraiment utile quand on préfère jouer que collectionner. Bon maintenant que vous êtes spécialistes du jeu de cartes à collectionner revenons à notre sujet: ME-CCG.

Bon, on s'égare là, qu'est-ce que ME-CCG?

ME-CCG est un jeu basé sur l'univers de Tolkien et l'univers des Terres du Milieu. Le joueur incarne un Istari, un grand sorcier chargé de lutter contre les forces du mal incarné par Sauron et son œil inquisiteur. Pour gagner les joueurs peuvent choisir plusieurs voies: la voie glorieuse détruire l'anneau unique, vrai boulot de semi-homme ou engranger des points de victoire (ou de prestige). Dans tous les cas, le chemin de la victoire se dessinera en semant des pièges sur la route des autres joueurs. Tous contre moi, et moi pour moi!

Alors comment on joue?

Lors d'une partie, le joueur incarne un héros lors de son tour de jeu et un lieutenant de Sauron lors du tour de jeu de ses adversaires.

Lors de son tour, le joueur va pouvoir recruter des personnages (Aragorn, Bilbo, Gimli, Théoden...), convaincre des factions de le suivre dans sa course au pouvoir, récupérer des objets précieux ou magiques pour augmenter son prestige et évidemment vaincre des monstres, créatures et autres démons. Toutes ces actions nécessitent de se déplacer, les objets les plus précieux seront souvent dans les lieux les plus dangereux (Angmar, la Moria, Wall Street...) pour vaincre les périls les plus dangereux. Ce sont lors des déplacements que les autres joueurs vont pouvoir lancer sur les compagnies de héros en mouvement toutes sortes d'embûches, d'une bénigne mais rageante perte de chemin au plus inquiétant dragon mangeur de hot-knights.

Quelques cartes du jeu

Ca m'a l'air compliqué tout ça!

Et oui ME-CCG est un jeu compliqué lors des premières parties. Il demande d'utiliser beaucoup de mécanismes, beaucoup de cartes... Plein de choses qui peuvent rebuter beaucoup de joueurs, d'ailleurs le jeu à sa sortie n'a rencontré le succès qu'on aurait pu espérer.

Cependant ME-CCG a quelques avantages:

Il ne demande pas un gros investissement: deux starters suffisent pour commencer une partie (et au prix du starter de nos jours (éviter les sites d'enchères) ce n'est vraiment pas un lourd investissement). C'est vraiment le plus de ce jeu, peu de cartes amènent déjà un jeu intéressant.

Des règles compliquées mais qui permettent de réelles stratégies. Il y a trois façons de gagner la partie et les cartes rares ne sont pas les plus utiles. De plus il existe deux niveaux de règle (débutante et normale).

Le jeu est très immersif, et on se met à chercher les chemins les plus sûrs pour voyager en Terre du Milieu. On peut en plus scénariser des parties en se donnant des objectifs ou missions à accomplir: retrouver un objet, rallier le plus de factions...

Les illustrations de cartes sont agréables à voir et on s'amuse à reconnaître les illustrateurs qui ont influencé Peter Jackson dans le choix de ses décors pour sa trilogie du Seigneur des anneaux.

Le jeu n'est plus édité depuis longtemps maintenant donc pas de frénésie d'achat et de course aux cartes rares. Juste une chasse aux soldeurs...

Un résumé des règles à ma façon ici (partie 1).

Par

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le dimanche 15 novembre 2009**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11402-me-ccg-jeu-cartes-collectionner.html>