

# Seigneur des Anneaux: ouverture de boîte

15 ans sont passés depuis la sortie du superbe Middle Earth le jeu de cartes à collectionner. Depuis, une trilogie cinématographique est sortie et, dans sa foulée, un jeu de cartes à collectionner surfant sur la vague. Un jeu qui ne laissera pas beaucoup de trace dans l'histoire du jeu de cartes. Et depuis, plus rien, jusqu'à cette semaine et la sortie du Seigneur des Anneaux le jeu de cartes évolutif (JCE) de Nate French et édité par Edge. Alors arrivera-t-il à détrôner le ME-CCG?

Le Seigneur des anneaux est un jeu de cartes évolutif (c'est le jeu qui est évolutif), ce qui signifie que le jeu va s'enrichir chaque mois ou trimestre d'un nouveau lot de cartes édité sous forme de booster. Avec l'achat d'un booster ou recharge, le joueur aura toutes les nouvelles cartes disponibles, donc pas la peine d'acheter 200 boosters pour avoir la collection complète.

Cette semaine, la boîte de base du Seigneur des Anneaux est sortie. C'est un jeu de cartes coopératifs prévus pour 1 ou 2 joueurs. Les joueurs vont prendre la tête d'une compagnie de héros pour réaliser un objectif fixé par un scénario. Le jeu se présente sous la forme d'une grande boîte carrée, classique pour ceux qui connaissent les jeux de la gamme Edge ou Filosofia.

A l'intérieur, un livret de règles et deux planches de pions à dépuncher. Puis deux paquets de cartes. Le contenu semble rudimentaire.

Les deux paquets de cartes: 226 au total.

Le livret de règles: 32 pages illustrées, mais le contenu semble dense (je ne l'ai pas encore lu).

Une fiche de score en dernière page du livret. On voit ici que le jeu marche par scénario.

Les planches de pions.

Et, caché sous le cartonnage, 4 rivets en plastique.

Les pions: marqueurs dégât (en rouge), ressource (gris) et progression en vert.

Le marqueur premier joueur et le compteur niveau de menace.

Le dos des cartes rencontre (les méchants) et allié (les gentils).

Les cartes de quête qui ne sont pas sans rappeler les cartes objectifs de Space Hulk.

Des cartes rencontre: lieu, traîtrise, ennemi et objectif.

Des cartes joueur: événement, allié, attachement (les objets, entre autres).

Les cartes personnages.

Mes premières impressions: je n'ai pas lu les règles mais il semble y avoir pas mal d'éléments communs avec ME-CCG. Le jeu s'axe sur la réalisation de scénario ce qui semble un grand plus par rapport à son aîné. Au niveau du matériel, j'apprécie que le jeu soit illustré par de vrais dessins et non par des images tirées d'un film. Cependant, les illustrations ne me semblent pas renversantes. Par contre, elles sont très cohérentes au niveau du style.

Et voilà, retour dans la boîte, il y a de la place. De quoi ranger les prochaines extensions sur forme de booster. Aller je vais lire les règles et faire une partie histoire d'avoir un avis sur la chose.

PS: vous pouvez trouver les règles en lignes sur le site de Edge, ainsi qu'en vidéo.

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mercredi 20 avril 2011**

