Donjons & Trésors: ouverture de boîte

Allez aujourd'hui, un jeu édité à compte d'auteur: Donjons & Trésors de Julien Rezler édité par Petardtroll. Comme le titre l'indique, nous avons ici affaire à un jeu de cartes dans une ambiance médiévale fantastique: de gentils héros, des gros méchants, des objets magiques et des pièces d'or. Allez, poussons la porte grinçante (et oui, l'huile chaude c'est pour les visiteurs !) du donjon et entrons.

Une boîte pour les petits espaces: le format moyen! La couverture d'Eric Tranchefeux résume bien l'univers médiéval fantastique. Il manque peut-être la magicienne en décolleté indécent...

Une ouverture originale par le côté.

Le plein de cartes: 170-180 je n'ai pas compté...
Les trois paquets et 2 petits dés. Mais où sont les règles?

Les héros

Un nain en détail. On note la mise en couleur old-school du personnage. J'aime bien.

Le dos des cartes trésor, les pièces des trésors et donjons, pour le meilleur et le pire

Les cartes en jeu: bandeau marron (ou noir):les objets ou alliés permanents, bandeau orange (ou marron): événements, bandeau rouge: les « crasses », bandeau vert:les parades et bandeau violet: les pièges, et enfin les cartes trésor.

Et enfin les règles du jeu. Tout tient sur 3 cartes recto/verso.

Le principe du jeu est celui d'un célèbre jeu dont le but est de faire 1000 kilomètres. La lanterne est devenue le feu vert; les crasses, les embûches; les bottes, les objets permanents; les parades, heu, les parades? Au lieu de parcourir les kilomètres, les joueurs vont accumuler les pièces d'or. Le jeu cependant est plus riche avec la présence d'alliés et de combats contre les méchants: le combat se fait par un tirage de dés auquel on additionne la force du héros attaqué et on compare à la force de l'attaquant. Simple mais efficace.

Vous l'aurez compris Donjons&Trésors ne révolutionne pas le jeu de société. Il fait parti des jeux sympathiques qu'on sort pour jouer en discutant; Les interactions entre joueurs sont fortes mais ici pas besoin de surveiller toutes les implications possibles entre les cartes: on pourrit le jeu de l'adversaire sans attendre un revers immédiat. Reste peut-être un problème d'équilibrage des cartes, au cours d'une partie, il est possible de rester bloqué un bon moment avant d'avoir la carte parade ou objet permanent adéquate. Faire un tour de pioche à la recherche d'une pelle peut sembler exagéré. Cependant, Donjons&Trésors est un bon jeu apéritif pour ceux que les thèmes des grands classiques du jeu de société ennui.

Donjons&Trésors est un jeu de:

Auteur: Julien Rezler

Illustrateur: Eric Tranchefeux

Editeur: Pétardtroll

Nombre de joueurs: 2 à 6

Age: à partir de 7 ans

Ps: la boîte de cette ouverture est offerte au premier qui m'envoie un MP (proposition toujours valide)

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 2 août 2011

Consultable en ligne :

<http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12899-donjons-amp-tresors-ouverture-boite-jeux-de-societe-jeux-de-cartes.html>