

Burrows: ouverture de boîte

Nous continuons les jeux en VO avec l'ouverture de boîte de Burrows (les terriers ou les trous creusés par des animaux), un jeu de Jeb Havens publié par Z-Man Games. Non disponible en français pour le moment en tout cas, ce jeu vous entraîne dans l'aménagement d'un parc de gaufres ??? Si, si, un gaufre n'est pas une pâtisserie mais un rongeur à poche vivant en Amérique du Nord, connu aussi sous le nom de rat à poche. A vous de satisfaire les hordes de touristes déferlant dans votre campagne. Il vous faudra prévoir les modes et surveiller vos concurrents.

Burrows se présente sous la forme d'une boîte de format moyen (deux fois la taille petit jeu à l'Européenne). Le décor est planté: des touristes, une marmotte, des galeries... tout un programme!

Une moyenne boîte bien remplie! Ça déborde de planches à dépuncher.

Les règles claires et simples. 8 pages illustrées avec des exemples de jeu.

Des tuiles rectangulaires en quantité: 80. Elles représentent des galeries que vous devrez connecter entre elles. Une galerie est terminée et fonctionnelle lorsque qu'elle comporte deux extrémités terminées par le même légume: la carotte, le navet ou le radis. Elle attire alors la marmotte de la couleur correspondante, à condition qu'elle soit la plus longue. La marmotte a son petit confort... Placer une tuile avec un symbole bus entraîne l'arrivée (ou la progression) d'un bus de tourisme.

Les tuiles de départ de chaque joueur. Le premier jouer prend la tuile 1; le deuxième, la 2... Les deux légumes indiquent les deux animaux que votre parc abrite dès le début du jeu. On remarque que ces couleurs sont croisées et que le nombre de gaufres de chaque couleur est égal au nombre de joueurs moins un. Tout le monde ne pourra pas accueillir toutes les couleurs. La concurrence est installée.

Les tuiles carnet de route. Ces tuiles vont fixer les modes que suivront les touristes. Ainsi, ils préféreront voir des gaufres oranges, rouges ou violets. Mais, attention ! Celui qui n'aura pas la couleur à la mode, décevra le public et récoltera des mécontents (les smiles bleu sur les tuiles). A la fin du jeu, le joueur avec le moins de mécontents remportera la partie.

Le pion bus, et sa table progression (recto 2/3/4 joueurs, verso 5 joueurs). Il faut que les joueurs placent deux tuiles avec le symbole bus pour faire arriver un bus. Le jeu s'arrête alors. Le carnet de route est consulté pour savoir qui a déçu le public.

Les gaufres, toutes en couleur.

Retour dans la boîte, c'est serré mais ça tient.

Burrows peut paraître un jeu familial, mais à y regarder de plus près, on peut se rendre compte que c'est un jeu de planification sur du long terme. Les parties se déroulent en effet en 16 ou 11 étapes. Ce qui correspond à environ 20-30 tours de jeu. Pour les parties à 3 joueurs ou plus, attention, il est possible que deux bus arrivent avant que vous puissiez rejouer. Et oui, il faudra prévoir ce genre de chose, si vous ne voulez pas soudainement accumuler les mécontents. Les parties sont généralement tendues et la possibilité de piocher une tuile sans la poser immédiatement vous permet de temporiser et de planifier (un peu) la progression de galerie. Car il vous faudra construire toujours plus long, au fur et à mesure que les arrivées de bus se succèdent.

Burrows est un bon jeu compétitif dont le niveau dépendra des joueurs autour de la table. Il peut devenir très calculatoire sans toutefois devenir stratégique puisque le tirage des tuiles fait entrer du hasard dans la partie. Sur ce point, il pourrait être utile de limiter le temps de jeu des joueurs (les plus calculateurs) pour ne pas faire durer la partie trop longtemps.

A noter que le jeu ne comporte pas de texte et peut donc être joué par des non anglophones.

Burrows est un jeu de:

Auteur: Jeb Havens

Illustrateurs: Joshua Cappel

Editeur: Z-Man Games

Joueurs: 2-5

Age: dès 10 ans

Durée: 45 min

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le jeudi 27 octobre 2011

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13054-burrows-ouverture-de-boite-avis-critique-z-man-games-jeux-d>