

# La maison des Esprits: ouverture de boîte

Lock 'N Load Publishing est un éditeur très connu pour sa production de wargames. Pourtant, depuis quelques années, il diversifie sa production avec la publication de jeux dont la thématique porte sur le fantastique ou l'horreur. C'est un ces jeux: House of Spirits qui fait l'objet aujourd'hui de notre ouverture de boîte. Allons, ouvrons, dans un grincement, la boîte et explorons son sombre contenu.

House of Spirits est un jeu de cartes semi-coopératif. Semi, et oui, car un seul survivant gagnera la partie, mais tous les joueurs devront jouer ensemble pour explorer la maison hantée de leur cauchemar et vaincre les forces démoniaques qui s'y cachent.

Lors d'une partie, les joueurs devront explorer une maison pièce par pièce pour y découvrir des indices (ou fragments) pour résoudre le mystère qui entoure les lieux. Les pièces seront évidemment occupées par quelques individus peu recommandables, tout droit sortis de mondes parallèles quand ce n'est pas d'outre-tombe... Une pièce ne pouvant être quittée avant qu'elle ne soit complètement nettoyées, les joueurs devront collaborer pour progresser dans leur enquête. Attaque, soin, exploration et pillage seront donc le principal programme des participants.

Le jeu se présente sous la forme d'une boîte au cartonnage fin de la taille de 2 cartes à jouer sur 1cm d'épaisseur. On note la jolie mais inquiétante illustration .

A l'intérieur, on trouve deux paquets de cartes (72 cartes) et un livret de règles.

Les différentes catégories de cartes:

Lieux et Conditions de victoire (carte secrète)

Les monstres et les fragments

Les ressources des joueurs: événements et objets

Les cartes personnages avec leurs caractéristiques (en bas) et un ou plusieurs propriétés (le texte).

Les illustrations sont très inégales, ou plutôt de styles qui sont trop différents et nuisent à la constitution d'une atmosphère cohérente et oppressante qu'on aimerait retrouver lorsqu'on explore une maison hantée.

Le livret de règles, plutôt austère, sans illustration mais avec des exemples de jeu.

Alors que dire du jeu... Il est d'un abord facile, trop facile tant les conditions de défaite sont minces: mort de tous les joueurs lors d'un même tour. La victoire se fait en engrangeant des points de victoire. Pour les obtenir, les joueurs doivent se débarrasser des monstres, soigner les autres joueurs et réaliser leur objectif secret. Le jeu devient vite une course aux points au détriment du thème qui apparaît lointain.

Cependant, House of Spirits n'est pas destiné à être un jeu qui va bouleverser les standards du jeu de cartes. C'est un jeu sans prétention, pas désagréable, qui pourra tenir quelques parties avant de passer à autre chose. Il peut être aussi une bonne entrée en matière pour la découverte du jeu de cartes: les règles sont simples et la partie semi-coopérative permet d'être initié ou aidé sans trop d'entorses aux règles.

House of Spirits est un jeu de:

Auteur: Mark Thomas

Illustrateurs: Aleksander Tutaj, Alena Kubíková, Alex Innocenti, Austin Hillebrecht, Donna Hart, Dypsomaniart, Erik Whalen, Gracjana Zielinska, Harko Botond, Luc Warren, Maria Francesca Roca, Paulina Vassileva, Phong Nguyen, Sanya Anwar, Toomas Kimsto, Twinbrush (Rian Magee), Gibson Radsavanh

Editeur: Lock 'N Load Publishing

Joueurs: 2-4

Age: 12 ans et plus

Durée: 30min

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 7 novembre 2011**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13055-maison-des-esprits-ouverture-de-boite-jeux-de-societe-jeux-d>