Vendredi: ouverture de boîte

Filosofia continue la publication de jeu pour un joueur. Après Onirim, voici venu, Vendredi un jeu de l'homme aux cheveux verts: Friedmann Friese. Alors laissons de coté, les réflexions du type "dans jeux de société, il y a société et seul ce n'est pas un jeu de société", Vendredi est un jeu pour joueur alors ouvrons voir ce qu'il nous réserve.

Vendredi se présente sous la forme d'une petite boite carrée. Le décor est planté, vous serez un naufragé sur une île infestée de dangers. Le but de jeu est d'optimiser un deck de cartes qui vous permettront de remporter des épreuves et de gagner de nouvelles cartes.

A l'intérieur: 3 plateaux, un paquet de pions en bois, un paquet de cartes, un livret de règles.

Le livret de règles. Clair et concis, il faudra tout de même quelques parties avant de maîtriser les mécanismes du jeu.

Les trois plateaux qui vous permettront d'organiser les parties.

Le paquet de 72 cartes d'un format peu commun.

Les trois cartes indiquant le niveau de dangerosité de l'île. Elle augmentera au cours de la partie.

Les cartes "action" ou "combat" et les cartes vieillesses, ces dernières augmentent la difficulté du jeu. Chaque carte comporte un chiffre indiquant sa force et quelques unes une propriété spéciale (piocher une carte, éliminer une carte, mettre une carte sous la pioche, gagner des points de santé...).

Les cartes dangers (explorer l'île, indigènes...) sont composées d'une épreuve dont la difficulté dépend du niveau de dangerosité et le nombre de carte action que l'on peut tirer gratuitement pour remporter le challenge. Une fois le défi remporté, la carte est incorporée dans le paquet de cartes "combat". La perte d'un défi permet d'éliminer une carte posée du paquet d'action.

L'ultime épreuve du jeu, les cartes pirates! Vous devez vaincre 2 navires pirates pour pouvoir vous enfuir de l'île.

Le jeton, en bois, pour comptabiliser vos points de vie.

Vendredi est un jeu de cartes avant tout. Les plateaux ne sont que des aides de jeu. Vendredi est un jeu d'optimisation de deck et de pari. La victoire d'un défi permet de remporter une carte, la défaite d'éliminer une carte de son jeu et ainsi de se débarrasser des cartes "action" (ou combat) les plus faibles. Plus le niveau de difficulté augmente est plus il faudra optimiser son jeu pour espérer s'en sortir. Il faut choisir entre perdre ou gagner, les deux ayant leurs avantages. Les mécanismes arrivent à être à la fois simples (il y a peu de de cartes et d'effets différents) et rusés (les combinaisons de cartes sont nombreuses). Le jeu est vraiment conçu pour un joueur et se différencie fortement des jeux en solitaire qui souvent restent proche des jeux classiques (solitaire...) ou des casses têtes. Vendredi m'a séduit et me semble un très bon jeu de voyage. Il semble avoir une bonne durée de vie tant les premières parties se perdent à un rythme effréné (ce pourrait peut-être décourager les plus impatients) et les possibilités de gagner ou de progresser sont nombreuses. Vendredi n'est peut-être pas un jeu de société mais c'est un jeu pour joueur. Merci à Filosofia de nous sortir des jeux comme celui-ci!

Vendredi est un jeu de:
Auteur: Friedmann Friese
Illustrateurs: Harald Lieske et Marcel-André Casasola Merkle
Editeur: Filosofia
Nombre de joueurs: 1 (jeu solitaire)
Age: 10ans et +
Durée: 30min

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 13 décembre 2011
Consultable en ligne : http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13122-vendredi-ouverture-boite-avis-filosofia-friese-friedmann-jeux-d