

Gears Of War

Allez, pour ce début d'année, on sort l'armement lourd avec l'ouverture de Gears of War un jeu de Corey Konieczka édité par Edge. Faut-il se méfier d'un jeu de société inspiré d'un jeu vidéo? C'est ce que nous allons voir tout de suite.

Gears of War est un jeu de plateau dans un univers post-apocalyptique et futuriste. Les humains de la planète "Sera" sont victimes d'une invasion de Locustes, des êtres maléfiques sortis des entrailles de la planète. Les armes nucléaires ont parlé, mais dans les décombres du monde la lutte continue. Dans le jeu, vous incarnez un soldat de la Coalition des Gouvernements Unis (CGU) envoyé nettoyer ou explorer un bâtiment. Nous avons affaire à un jeu d'affrontement à l'échelle tactique mais, attention, un jeu coopératif puisque les Locustes seront activés par une intelligence artificielle (IA).

La boîte se présente sous le format carré avec une grande épaisseur

A l'intérieur, un livret de règles, des planches à dépuncher

Sous le cartonnage, un sachet de figurines

Un paquet de cartes (grand format), un paquet petit format.

Des dés spéciaux à 6 faces.

Le livret de règles: 32 pages copieusement illustrées, heureusement.

Les 4 héros ou soldats jouables

et leurs figurines associées

Le côté Locuste, tout en dents, griffes, écailles et gros calibre.

Et les magnifiques figurines. Les détails de gravures sont vraiment de très bonne facture. Le plastique gris semble cependant mieux travaillé que le rouge.

Les cartes personnages des soldats. Ces cartes donnent toutes les caractéristiques du personnage ainsi que son équipement de départ:

Chaque arme possède des caractéristiques de base, un boost déclenché par l'utilisation de munition, une capacité constante et une capacité déclenchée par l'obtention de crânes lors du tirage de dés d'attaque.

D'autres cartes armes qui seront découvertes au cours des parties (elles portent le même dos que les cartes ordre):

Les cartes ordres. Elles servent de différentes façons. Défausser une carte ordre permet: de faire une attaque ou un déplacement de 2 zones (l'unité de déplacement du jeu) de résoudre l'action décrit sur la carte, généralement un déplacement + une attaque (attention l'ordre des actions décrites sur la carte est important)

Jouer durant le tour d'un autre joueur ou lors de la phase d'activation des Locustes, elles permettent de jouer une action spéciale: bonus en défense, suivre un autre joueur ou observer (i.e. attaquer un locuste juste avant qu'il ne se déplace)
Ramasser une arme larguée (droppée)
Soigner un autre soldat mourrant
Activer de l'équipement dans sa zone

Les cartes IA des Locustes. Ce premier type de carte active une espèce de Locuste parmi les 7. Elles permettent de les déplacer et/ou de les faire attaquer. Certaines cartes produisent des événements.

Un autre type de carte IA qui cible tous les Locustes en jeu.

Les cartes de scénario. Chaque scénario possède une carte pour la préparation du terrain et différentes cartes étape.

Les cartes lieux qui permettent de générer les cartes explorées. les cartes sont imposées par le scénario mais leur ordre est aléatoire, ce qui permet d'avoir plusieurs configurations de terrain pour un même scénario.

Les tuiles terrain

Un petit plateau pour organiser les cartes lors d'une partie:

Différents jetons: munition, grenade, puit d'émergence scellé, porte, arme droppée et un réglette de ligne de vue.

Et le retour dans une boîte bien remplie

C'est le moment de l'avis! Comme vous avez pu le voir, une fois de plus Edge ne se moque pas du monde avec le matériel. Gears of War est un gros jeu à l'américaine avec un thème forte. Corey Konieczka a su trouver des règles fluides malgré les 32 pages d'explications. Les jeux tournent très bien et les tours s'enchaînent très rapidement. La possibilité de jouer durant le tour des autres joueurs avec l'action suivre et grâce à quelques cartes ordres renforce encore cette impression d'action permanente. J'ai apprécié la gestion des cartes ordre qui permettent de jouer son personnage, de faire des interruptions mais qui en contrepartie vous font perdre de la vie. Votre carte en main représente en effet vos points de vie. Cette gestion de la main introduit dans Gears of War une importante partie de prise de risque. L'IA est de bonne facture et quelques combinaisons de cartes pourraient être fatales à vos soldats. Les combats se résolvent rapidement d'une manière qui rappellera les Mousquetaires du Roy à certains: dés d'attaque contre dés de défense.

Gears of War est un bon jeu, peut-être pas le jeu de l'année mais un jeu qui vous permettra de passer un bon moment, tout en nervosité. Par contre, si vous voulez un jeu posé ou familial passer votre chemin.

Gears of war est un jeu de:

Auteur: Corey Konieczka

Illustrateurs: Adam Taubenheim, Christopher Hosch, Ben Zweifel et Edge Studio

Editeur: Edge

Nombre de joueurs: 1 à 4

Age: à partir de 13 ans

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 2 janvier 2012

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13149-gears-of-war-jeux-de-societe-jeux-de-plateau-ouverture-de-bo>