

Mundus Novus: Ouverture de Boîte

Le monde nouveau est dans nos boîtes avec Mundus Novus, un jeu de Serge Laget et Bruno Cathala dit des Montagnes édité par Asmodée. Nous voici donc dans la peau d'ambitieux marchands décidés à se tailler la part du lion dans ce nouveau monde. Conquistadors, missionnaires, navigateurs seront nos armes...

Une boîte dans un format moyen proche de celui de la Gloire de Rome ou Burrows mais en plus épais. On remarque tout de suite sur la boîte la jolie illustration de Vincent Dutrait et le graphisme de Stéphane Gantiez.

A l'intérieur, vous avez le droit non seulement aux règles du jeu mais aussi aux Spielregel, Spelregels, Rulebook et Reglas, des paquets de cartes et trois planches de pions à dépuncher (très bonne qualité de dépunchage pour les amateurs).

Les trois paquets: deux paquets de ressources (120 cartes) et un paquet de développement (44 cartes).

Les différentes ressources numérotées de 1 à 9, plus les reliques incas. Les ressources sont classées en trois niveaux (ou couleurs) et dépendent des quantités disponibles: Cacao, Maïs et Tabac (16 cartes de chaque), Café, Coton, Canne à Sucre (12 exemplaires), Pomme de Terre, Indigo et Vanille (8 exemplaires). Lors du jeu, il va falloir faire des suites de cartes (1-2-3...) ou accumuler des ressources identiques pour gagner des points de victoire ou acquérir des ressources. 3 cartes identiques de niveau 1 permettent, par exemple, de prendre la première carte ressource du marché tandis que 3 cartes identiques de niveau 3 permettent de choisir la carte ressource de son choix présente sur le marché. De la même manière, on peut réaliser des suites de cartes de 4 cartes à 9 cartes pour obtenir de 4 à 25 points de victoire (ou doublons dans le jeu). Les reliques sont des cartes jokers qui remplacent la carte de son choix.

Les cartes développement. Ces cartes sont présentes sur le marché à raison de 5 cartes. Les joueurs doivent réaliser une combinaison de 3 cartes identiques pour pouvoir prendre un développement. Les ressources apportent des avantages à leur détenteur: stockage de cartes, caravelle qui apportent des cartes supplémentaires, points de victoire... Les cartes développement possèdent également une petite icône en bas à gauche. L'icône de la première carte du marché aux développements donnera l'événement qui aura lieu lors du tour de jeu. Ces événements sont généralement négatifs pour les joueurs (Indigènes, Incendie, Pirates, Tempête) mais pas toujours! Les marchands pouvant gagner, de temps en temps, la faveur du roi.

Les doublons ou points de victoire, une face avec une valeur et une face commune. Les points restent cachés durant la partie.

Le jeton de premier marchand, une position importante dans le jeu, puisqu'il permet de choisir l'ordre des joueurs lors de la phase de récupération de points de victoire ou de développement.

Le livret de règles en 12 pages. Les règles tiennent en 5 pages. Les dernières pages présentent les actions des personnages ainsi qu'une courte, mais intéressante biographie de cette personne. Et oui, nous jouons de véritables acteurs de la conquête de l'Amérique, si peu glorieuse soit-elle avec le recul.

Que dire de Novus Mundus? Plusieurs choses. Tout d'abord, les règles. Chose étrange, le livret de règles est très clair, pourtant les explications aux joueurs avant une partie leur semblent terrifiantes... Et après quelques tours de jeu, tout le monde trouve le jeu très fluide et plutôt facile au niveau des mécanismes. Une explication progressive du jeu (expliquer les rôles personnages au fur et mesure qu'il sont piocher du paquet de développement par exemple) s'impose donc. Les principes de base sont simples: les joueurs tentent d'obtenir des combinaisons de cartes (suites ou séries identiques) pour gagner des avantages. Le tout est pimenté par des événements et une phase d'échange de cartes obligatoire (le premier marchand fixe le nombre de cartes que chaque joueur doit échanger). On est vite pris par le jeu et, si l'objectif de 75 points pour gagner la partie semble exagéré au début, on se rend compte que les façons de les obtenir sont nombreuses et qu'il faudra surveiller en permanence les actions des autres joueurs. Pour le moment Novus Mundus a plu à tous les joueurs (non avertis pour la plupart) avec lesquels j'ai joué. Il faut dire que les interactions entre joueurs sont nombreuses puisque obligatoires (ce qui met généralement beaucoup d'ambiance autour de la table). Novus Mundus est un bon jeu de cartes, d'accès facile. Basé sur la pioche de cartes, il présente une bonne re-jouabilité. Ni léger, ni lourd, il peut être un bon choix pour débiter le jeu de cartes. Il n'est, cependant, pas un jeu familial car les points de règles sont nombreux et c'est justement ces détails qui apportent toute la subtilité aux parties.

Novus Mundus est un jeu de:

Auteur: Serge Laget et Bruno Cathala dit des Montagnes

Illustrateurs: Vincent Dutrait et le graphisme de Stéphane Gantiez

Editeur: Asmodée

Nombre de joueurs: 2 à 6

Durée: 45-60 min (12min par joueur d'après l'auteur)

Age: à partir de 14 ans d'après la boîte, 10 ans d'après l'auteur. Alors je déclare haut et fort: 12ans.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 10 janvier 2012

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13155-mundus-novus-jeux-de-societe-jeux-de-cartes-avis-critique-as>