

Equilibrion: Ouverture de Boîte

Filosofia continue de développer sa gamme de jeux de société en solitaire. Après Onirim, Shadi Torbey revient avec Equilibrion (renommé Urbion, en fin d'année 2012). Ce nouveau jeu pour 1 ou 2 joueurs en coopératif se déroule toujours dans l'univers onirique si cher à son auteur. Avec Equilibrion, le joueur devra équilibrer le sommeil des habitants de différentes cités en jouant sur les Incubes et Sogna (mauvais rêves et bons rêves) qui dirigent les rêves.

Le jeu se présente sous la forme d'une boîte petit format, le même que celui d'Onirim.

A l'intérieur, 2 paquets de cartes

109 cartes, 1 livret de règles en 2 pages au format heu... inédit ?

Les cartes "Incubes" et "Sogna". Les cartes incubes portent des chiffres positifs, tandis que les cartes Sogna ont un nombre négatif. De plus, chaque carte appartient à l'un des quatre éléments: terre, eau, air et feu. En haut au centre, les cartes "cauchemar" avec une valeur de +5 ou -5.

On remarque un fois de plus le superbe travail d'illustration d'Elise Plessis qui avait déjà sévi sur Onirim.

Les cartes "cité". Chaque cité est sous l'influence de deux éléments.

Les cartes "grimoires" de la première extension (les grimoires urbains) comprises dans la boîte de base.

Les cartes de la seconde extension (Arche-Place & Méta), qui ajoutent des arches-places, des cités sous l'influence des quatre éléments, et des cartes "Méta" avec une influence au choix (positive ou négative).

Lors du placement du jeu, 4 cartes "cité" sont posées puis 2 cartes "rêves" sont posées pour chaque cité: les "Sogna" à gauche et les "Incubes" à droite. Le but du jeu étant d'équilibrer les + par les moins pour récupérer les 12 cartes cité. A chaque tour, le joueur va devoir poser ou défausser une carte. Une carte ne peut être posée que sur une cité soumise à sa sphère d'influence. La défausse permet soit d'invertir deux cartes Sogna ou Incubes, soit d'effectuer un recensement: récupération des cartes cités en équilibre et/ou élimination de cartes Sogna et Incubes en équilibre partiel. Après avoir utilisé une carte, c'est l'heure de la pioche. Bonne pioche, une carte rêve, mauvaise pioche un cauchemar. Les cartes cauchemars se placent sur une cité (tout va bien) mais du côté le plus puissant et devient ainsi un +5 côté Incubes ou -5 côté Sogna.

A la vue, très brève, des règles, on reconnaît des mécanismes de Onirim. Cependant, le jeu est très différent et les cauchemars ne seront pas toujours un fort désavantage lors de leur tirage. En effet, ils peuvent permettre d'atteindre l'équilibre (après déplacement) sur des cités très déséquilibrées. Ils deviennent, par contre, très gênants lorsqu'ils sont tirés en série. Les mécanismes de jeu reposent sur le déséquilibre de Incubes et Sogna, les uns étant majoritairement des nombres pairs tandis que les autres sont majoritairement des nombres impairs. De plus, la pose des cartes étant régit par les sphères d'influence, les déplacements de cartes deviennent une étape obligatoire. Tout le piment de la partie se retrouve ici. Déplacer deux cartes pour atteindre un équilibre implique de tirer une carte avant de passer à une phase de recensement. Et là, tout peut s'effondrer par l'apparition d'un cauchemar. De même, le jeu prend fin lorsque la pioche est épuisée donc il faut limiter ces mêmes recensements. Lorsqu'on a déjà deux cités équilibrées, faut-il attendre la troisième pour recenser ou pas? Et oui, en plus de gérer les cartes posées ou à poser, il faudra prendre des risques.

Juste un conseil, au passage: lors de votre première partie, je vous recommande de jouer sans tenir compte des sphères d'influence des cités, juste pour vous familiariser avec le déséquilibre des cartes et maîtriser leur déplacement. Ainsi, vous verrez aussi comment l'ajout de sphères change subitement le mode de jeu.

Equilibrion est un excellent jeu avec une mécanique subtile nécessitant la prise de risque et qui permet d'en faire autre-chose qu'un pur jeu de gestion. J'ignore exactement pourquoi je le préfère à Onirim. Sans doute à cause des cartes cauchemars qui peuvent conduire à plusieurs effets et pas toujours au pire. De temps en temps, on en vient même à souhaiter à piocher une... Les extensions fournies avec le jeu de base modifie subtilement le jeu de base. Je les trouve cependant très inégales et j'ai inclus Arches-Places et Métas de manière permanente. L'extension, Grimoires Urbains, reste dans la boîte.

Equilibrion fait partie de ces jeux de cartes qui peuvent devenir addictifs. Les parties sont brèves, 10-15min, et toujours variées. La difficulté est au rendez-vous mais ce n'est que pour augmenter sa satisfaction lors d'une victoire. Et merci à Filosofia pour sa gamme de jeu en solitaire.

Auteur: Shadi Torbey

Illustrateur: Elise Plessis

Editeur: Filosofia

Nombre de joueurs: 1 ou 2

Age: à partir de 10 ans

Durée: 15 min

Le jeu s'appelle désormais: Urbion

Par

Publié sur Cafeduwweb - Jeux de société le mercredi 7 mars 2012

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduwweb.com/lire/13245-equibrion-urbion-ouverture-de-boite-jeux-de-societe-jeux-de->