

Le Signe des Anciens: Ouverture de Boîte

Avec Le Signe des Anciens, la gamme Horreur à Arkham s'étoffe encore d'un jeu. Toujours édité par Edge, après les jeux de plateau Horreur à Arkham et les Demeures de l'Épouvante, le jeu de cartes Appel de Chtulhu le jeu de cartes évolutif, voici Le Signe des Anciens à la frontière entre le jeu de plateau et le jeu de dés. Jusque maintenant, l'univers de Lovecraft s'est agréablement adapté aux différents types de jeux, mais qu'en est-il de cette dernière déclinaison?

Le style graphique reprend celui de la série. Le Signe des Anciens se présente sous la forme d'une boîte petit format déjà utilisée par Edge pour Blood Bowl Team Manager le jeu de cartes.

A l'intérieur, on suit toujours le principe des Horreur à Arkham: ça déborde de matériel!

Un livret de règles de 12 pages sobrement illustrées et pas toujours très bien organisées à mon goût. Je boude la photo du coup! Commençons par les pions monstres. On retrouve les classiques cultistes, maniaques, chiens de Thalos...

Les monstres masqués qui n'apparaissent qu'avec certains grands Anciens.

Encore des pions: indices, signe des Anciens, destin

Vie et Santé Mentale, vous en aurez besoin

Les cartes petit format: alliés, objets communs, objets uniques et sorts. Les objets et sorts ne sont pas "personnalisés": les sorts possèdent la propriété de conserver un dé, les objets de garder un dé spécial jaune ou rouge. Certains objets ont cependant quelques propriétés spécifiques (le whisky pour restaurer de la vie ou de la santé mentale, par exemple).

Les cartes mythe pour pimenter les tours de jeu.

Les grandes cartes (format tarot) des grands anciens, avec leurs pistes de destins et leurs propriétés.

Les cartes lieux, toujours au format tarot:
Autres mondes

Musée

Les cartes lieux possèdent une série de tâches à accomplir pour explorer le lieu. Les tâches sont réalisées en jetant les dés et en obtenant la combinaison indiquée. En cas de réussite, l'investigateur gagne des objets, signes des anciens, trophées... Mais en cas d'échec, ce sont sa santé mentale et ses points de vie qui subissent les conséquences.

Les cartes et pions personnages avec une propriété, des points de vie et de santé mentale qui les caractérisent.

L'horloge. Un tour de jeu = un tour d'horloge, mais attention les heures passent de trois en trois. Quand 4 investigateurs ont joué, minuit sonne et le tour est terminé! Et à minuit, les Grands Anciens agissent...

L'entrée du musée, un lieu permanent qui permet de soigner ses investigateurs ou de récupérer des objets.

Les dés: 6 normaux verts et deux spéciaux (un jaune et un rouge). Les dés présentent différents faces: investigation, horreur, péril, savoir.

Un errata aux règles, directement dans la boîte originale...

Et le retour dans la boîte, c'est serré! Avec le cartonnage retourné ça entre mieux!

Et la famille au complet: Horreur à Arkham et extensions, Les Demeures de l'Épouvante, L'Appel de Chtulhu le jeu de cartes évolutif, Le Signe des Anciens. Il manque une boîte, celui qui la trouve gagne le droit de me l'acheter. On peut toujours essayer non?

Commençons par le plus évident, Le Signe des Anciens est le jeu de la gamme Horreur à Arkham le plus simple à jouer. Les règles sont simples et un tour de jeu se limite à quelques phases basiques: se déplacer, résoudre une aventure ou dépenser des trophées, avancer l'horloge d'un cran. Basique, mais pas si évident, si nous tenons compte de la rédaction des règles. Certains points ne sont pas clairs dans leur formulation. A titre d'exemple, je me suis posé la question sur le placement des cartes Aventure dans un autre monde . La règle indique qu'il faut les placer sous les cartes Aventure mais il faut comprendre, formé une nouvelle rangée sous les cartes Aventure déjà en place. Ces cartes Aventure dans un autre monde ajoute ainsi d'autres possibilités d'investigation. Idem pour la partie indiquant les conséquences de l'échec de résolution d'une tâche: subir les effets terreur de la carte d'aventure (pas de problème tout est clairement noté sur les cartes Aventure et de la carte mythe en jeu. Tout le problème concerne ce deuxième point: les cartes mythes comportent deux effets mais qui ne sont pas des effets « terreur ». Pourquoi surcharger les règles avec cette précision?

Passer ce passage bougon sur les règles, et encore j'oublie de dire qu'un exemple de tour de jeu aurait pu être une bonne idée, je dois avouer que le jeu est plutôt sympathique à jouer. Le principe de base est simple, et consiste à de la prise de risques et des décisions concertées avec les autres joueurs pour déblayer les monstres qui viennent surcharger les cartes aventures. L'utilisation des sorts est aussi utiles pour pouvoir stocker sur plusieurs un résultat de dés et le transmettre à un autre joueur au besoin. Le Signe des Anciens se révèle un bon jeu de gestion du risque. La coopération est un plus mais peut être ignorée par certains groupes de joueurs ce qui retire beaucoup de sel au jeu. Tout étant basé sur des jets de dés, les allergiques au hasard devront par conséquent passer leur chemin. Limiter le jeu à 3 ou 4 joueurs me semble également une bonne idée sauf à voir le jeu se boucler en ayant jouer que 3 ou 4 fois pour un temps d'attente relativement long. Sur la durée de vie générale du jeu, le nombre de grand anciens et de carte aventure permet une re-jouabilité suffisamment longue pour éviter un rapide lassement. Une fois de plus, la gamme Horreur à Arkham arrive à étoffer ses modes de jeu sans retomber dans les redits. Sans être un jeu primordiale, Le Signe des Anciens permet de retrouver les héros récurrents de la série pour des parties relativement courtes sans toutefois être trop légères.

Le Signe des Anciens est un jeu de:

Auteurs: Richard Launius et Kevin Wilson

Illustrateurs: Dallas Mehlhoff

Editeur: Edge

Joueurs: 1-8 (et oui c'est jouable en solo, et évité à plus de 4 joueurs)

Age: 12-666 ans

Durée: 1-2h

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mercredi 18 avril 2012

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13289-signe-anciens-ouverture-boite.html>