

Rune Age: ouverture de boîte

Après avoir testé et persévéré dans le Seigneur des Anneaux, le jeu de cartes évolutif, j'abandonne! Trop peu de cartes différentes et souvent beaucoup trop de gestion et pas assez de tactique me détournent de ce jeu. Toujours à la recherche d'un jeu de cartes en solitaire, je me tourne cette fois-ci vers Rune Age du prolifique Corey Konieczka et édité par Edge.

Rune Age fait parti des jeux "moyens" en terme de matériel. On retrouve ainsi les boîtes carrées de petites tailles semblables à celles du Signe des Anciens ou encore Blood Bowl Team Manager

On remarque d'emblée la belle couverture de Alexe Aparin.

A l'intérieur, un contenu classique: deux paquets de cartes au format standard (252 cartes), un livret de règles, un dé spécial à 6 faces et une planche de pions.

Le livret de règles, très illustré: 20 pages avec de nombreux exemples des phases de jeu. Très clair.

Les jetons pour afficher les pions de vie de votre royaume.

Le dé d'attrition. Il donne la perte de votre armée avant de livrer un combat.

Les événements des 4 scénarii différents.

Les cartes unités des 4 factions: elfes, humains, démons et morts-vivants.

L'or pour les braves...

Les cartes neutres.

Les royaumes et forteresses des 4 factions.

Les cités neutres.

Rune Age ne surprendra aucun habitué des jeux de construction de pioche ou deck-building pour faire plus, heu, "joueur"... Il reprend toutes les ficelles. On commence un tour avec 5 cartes en main. Ces cartes permettent au joueur de recruter des unités qui vont rejoindre sa pioche grâce aux cartes or. L'influence permet de mettre dans sa pioche, des cartes neutres unité et événement, ainsi que de gagner de l'or. Ensuite, le joueur peut attaquer un royaume adverse, une forteresse de sa couleur, une cité neutre (généralement pour gagner de l'influence), un ennemi du scénario. A la fin du tour, le joueur se défaisse de toutes ses cartes et repioche 5 nouvelles cartes. Quand sa pioche est vide, il bat sa défausse et reforme une pioche. L'originalité de Rune Age vient plutôt de l'organisation des parties. Ici on joue un scénario qui donne non seulement les conditions de victoire amis, et qui génère également des événements à la fin de chaque tour. Ainsi, Rune Age va pouvoir se jouer en coopératif, en semi-coopératif, en affrontement entre les joueurs et même en course aux développements. Les scénarii coopératifs permettent également de jouer en solitaire.

Rune Age n'est pas le deck building ultime. Il est loin de la richesse d'un Dominion et de ses multiples extensions. Cependant, si vous cherchez un jeu simple et rapide, il pourra vous convenir. Du fait de son faible nombre de cartes, un joueur va avoir un choix de 8-10 cartes lors d'une partie. Il permet d'initier un public non spécialiste à la construction de pioche. Rune Age est une sorte de "deck building apéritif". Les parties sont généralement serrées et rapides. On ne gagne pas à tous les coups mais on ne passe jamais bien loin du succès. Quand à remplacer le Seigneur des Anneaux JCE, non, nous sommes sur un autre registre. Tant pis, je vais reprendre mes habitudes de vieillard et continuer de jouer à Middle Earth CCC.

Rune Age est un jeu de:

Auteur: Corey Konieczka

Illustrateurs: Joao Bosco, Jason Caffoe, Chelsea Conlin, Simon Dominic, Carolina Eade, Melissa Findley, Tom Garden, Anna Ignatieva, McLean Kendree, Emil Landgreen, Ignacio Bazán Lazcano, Jorge Maese, Dallas Mehlhoff, David A. Nash, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Wil Springer, Nikolay Stoyanov, Santiago Villa, Matt Zeilinger, Ben Zweifel

Editeur: Edge

Année: 2011

Joueurs: 1-4

Age: dès 10 ans

Durée: 30-45 min

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le samedi 1 septembre 2012

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13365-rune-age-ouverture-boite-jeux-societe-jeux-cartes-edge-corey>