Le Havre, le Port Fluvial: ouverture de boîte

Il y a bien longtemps que je n'ai pas décapsulé une boîte de chez Filosofia. La chose est rattrapée avec l'ouverture de boîte de Le Havre, le Port Fluvial, de Uwe Rosenberg et Hanno Girke adaptation exclusivement pour deux joueurs de Le Havre du même Uwe Rosenberg. Ce dernier a acquis une grande réputation dans le jeu de gestion grâce à Agricola, Le Havre et Ora & Labora et semble désormais décidé à passer ses best-sellers en format 2 joueurs.

Pas de surprise sur le format boîte: petit carré, un classique du jeu deux joueurs.

Une boîte qui triche par son épaisseur. Je m'attendais à une boîte remplie, ce n'est pas le cas...

Le livret de règles, sobre mais efficace. Les règles tiennent en 4 pages.

L'entrepôt et la cadran d'un joueur. A noter, le rivet à visser et non à clipser pour l'aiguille du cadran.

Les différents bâtiments. Attention, le dépunchage des pions est délicats si vous tenez la planche dans le mauvais sens. Un recto très différent du verso, à moins que ce soit l'inverse. Les pions ne présentent pas les mêmes faces: une face avec une lettre de l'alphabet pour marquer leur entrée en jeu et une face avec leurs effets.

Détail des effets d'un bâtiment.

Pion en bois ou jeton en carton (une face couleur, une face figure): 3 choix pour marquer ces marchandises.

Les francs, et oui, le nerf de la guerre et de la victoire.

Un récapitulatif des coûts des bâtiments et leur ordre d'arrivée.

Une mécanique bien huilée, voilà ce qui me vient à l'esprit concernant ce jeu. Les règles sont limpides. Un tour est divisé en actions que se partagent les joueurs. Avec un déséquilibre: le premier joueur (du tour) jouera systématiquement une action de plus que son adversaire. Les actions possibles sont:

- utiliser un bâtiment avec pour effet d'augmenter la quantité de ressources de son entrepôt ou collecter des fonds
- construire un bâtiment, en payant le coutant en ressource ou en monnaie
- vendre un bâtiment

Construire un bâtiment rapporte des points (ou francs) de victoire à son propriétaire en fin de partie. A chaque tour, de nouvelles constructions apparaissent sur le marché. En cours de jeu, les bâtiments offrent la possibilité de faire des stocks de ressources. L'augmentation des ressources se fait en déplaçant un pion sur le damier de l'entrepôt: selon l'horizontale, la verticale ou la diagonale. Mais attention, les déplacements ne sont pas équivalents: horizontale = +1 ressource, verticale= +3 ressources et diagonal = variable +4 (haut-droite) ou +2 (haut-gauche). Un asymétrie que l'on retrouve lorsqu'on doit payer en ressource: mieux vaut-il descendre d'une case ou se déplace de 3 cases vers la gauche ? Le bilan est le même -3 ressources mais les conséquences peuvent être différentes.

Une des ficelles du jeu est de placer un bâtiment construit sur une roue. Cette roue indique le nombre de fois que l'effet du bâtiment peut être joué. A chaque tour, la roue tourne d'un cran augmentant ce nombre. Un bâtiment construit arrive sur la case 0 et ne peut donc pas être utilisé immédiatement. Il faudra attendre un tour pour l'utiliser deux fois, deux tours pour 3 utilisations, 3 tours pour 4 utilisations et 4 tours pour 4 utilisations et 1 Franc bonus. Au 5ème tour, on est obligé de vendre à moitié prix le bâtiment qui retourne au marché. Le problème est que l'adversaire peut utiliser vos propres bâtiments. Attendre vous permet de profiter de plus d'actions mais augmente aussi les possibilités de voir l'autre en profiter avant vous. Un bâtiment utilisé retourne sur le cadran 0 de son propriétaire et pourra être réutilisé dès le tour suivant.

Au final Le Havre est un jeu plaisant. la prise en main demande quelques tours mais rapidement on saisit la mécanique. Les parties sont rapides peuvent paraître tendues mais attention ce n'est pas toujours la cas. Le Havre est un bon jeu de rentabilité des actions: on agit, on surveille son adversaire... Je regrette que les points de victoire attribués aux bâtiments soient si importants (ou leur coût trop faible) comparé aux possibilités offertes par les capacités de vente des bâtiments. Cet état de faits me laisse penser que la rejouabilité du jeu pourrait en pâtir. Reste que Le Havre est un jeu agréable qui pourra séduire les joueurs aguerris aussi bien que les débutants.

Le Havre, le Port Fluvial est un jeu de:
Auteurs: Uwe Rosenberg et Hanno Girke
Illustrateur: Klemens Franz
Editeurs: Filosofia

Age: à partir de 10ans
Durée: 30min

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mercredi 7 novembre 2012

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13379-havre-port-fluvial-ouverture-boite-jeux-de-societe-jeux-de-plat>