Catane: le jeu de cartes: ouverture de boîte

Allez, continuons chez Filosofia avec une nouveauté cette fois (ou presque, excusez moi pour le retard mais, dès fois le test de jeux prend un peu de temps...). Ouverture de Catane: la version toute en cartes du jeu maintenant culte des années 90: les Colons de Catane. Klaus Teuber est encore aux manettes pour cette version "light" des colons. Mais attention, ici les choses sont compliquées: il existait les Colons de Catane: le jeu de cartes pour 2 joueurs, réédité et remis à neuf sous le titre Les princes de Catane. Ces deux jeux sont exclusivement pour deux joueurs (et, note au passage, sont excellents) alors que Catane: le jeu de cartes est pour deux à quatre joueurs.

Pas de surprise, pour le design de la boîte de Michael Menzel. Nous somme bien dans l'univers des Colons de Catane avec une colonie et son soleil couchant. La boîte est de petite taille, de même format d'Equilibrion (renommé Urbion, le plus compliqué dans les jeux va devenir de retrouver leur nom à l'instant t).

A l'intérieur, deux paquets de cartes et un feuillet de règles.

le feuillet de règles, recto-verso: claires, simples et concises. Tout est fluide!

Les cartes ressources, on retrouve: l'argile, le bois, le blé, le minerai et les moutons (aka: la briquette, la bûchette, le blé (?), les cailloux et les biquettes. Je sais une biquette est un chèvre mais je joue aux colons avec des biquettes na!).

Les Routes et Chevaliers, ainsi que la carte Roue de l'Infortune.

Et que serait un colon, sans colonie puis ville? Les cartes sont colonie au recto, ville au verso. Lors du passage de colonie à ville, le joueur retourne donc sa carte. Ce passage découvre, également un événement: positif ou négatif (et oui l'attaque de voleurs est bien présente).

Les cartes développement qui rapportent des points de victoire et des avantages en cours de partie.

Catane: le jeu de cartes, permet de retrouver tout l'univers des Colons de Catane en 30 minutes. C'est un jeu léger et court. A son tour un joueur va pouvoir échanger des cartes avec le marché (5 cartes de la pioche découvertes), la pioche ou un autre joueur. C'est deux derniers modes ne sont permis que si on possède une route. Le nombre d'échanges dépend également du nombre de routes que l'on possède. Oui mais, il existe deux types de routes (recto ou verso des cartes): les routes A, qui ajoutent des échanges, et les routes B, qui rapportent un point de victoire. Une route B devant être posée sur une route A, on forme devant soit une pile de routes alternée A-B. Il faut donc avoir au moins 3 routes pour pouvoir faire deux échanges lors de son tour. Une fois les échanges terminées, le joueur peut construire: une route, une colonie, une ville, un développement (qu'il choisira dans la pile de développements) ou encore un chevalier. Les chevaliers reprennent les principes des routes: chevalier A= +1 carte lors de la phase de pioche, chevalier B= 1 point de victoire. La pile de chevalier doit alternée les A et les B. A la fin de son tour, le joueurs pioche 2 cartes plus des bonus accordés par les chevaliers. Le premier joueur à atteindre 10 points est déclaré vainqueur.
L'astuce du jeu repose sur le fait que les cartes route et chevalier sont en nombre limité mais que les joueurs peuvent toujours en construire. Bilan, si la pile de cartes route est vide et qu'un joueur en construire une, il va la voler à son voisin de droite ou de gauche selon le sens donné par la roue de l'infortune. Idem pour les chevaliers.
Partie rapide mais, attention cependant, le jeu peut paraître frustrant si tous les joueurs jouent pour gagner. Le jeu, dans ce cas, ressemble à une course et le premier à poser un développement sera certainement le vainqueur. En effet, leurs effets sont dévastateurs et les 10 points de victoire sont très (trop) vite atteints. Une bonne partie consiste, avant tout, à pourrir le jeu des autres, notamment en faisant des échanges avec eux. Il reste, néanmoins, que les points de victoire et le pouvoir des cartes développements sont disproportionnées par rapport aux possibilités qu'offre le jeu. Limiter leur usages à un tour sur deux, par exemple, semble une bonne option de jeu.
Comme vous pouvez le constater, Catane: le jeu de cartes, laisse un sentiment mitigé. Il est toujours agréable de retrouver l'univers des Colons de Catane, mais ici le jeu semble trop rapide pour pouvoir y élaborer une stratégie et construire quelque chose. Si les joueurs n'interagissent pas lors de la phase d'échange ou construisent peu de routes et chevaliers, il est fort à parier que vous vous demanderez l'intérêt de la partie. Mais si vous aimez le hasard, si vous vous réjouissez à l'idée d'embêter vos voisins alors voilà un jeu rapide qui vous fera passer un bon moment.

Catane: le jeu de cartes est un jeu de:
Auteurs: Klaus Teuber
Illustrateur: Michael Menzel
Editeurs: Filosofia
Age: à partir de 10ans
Durée: 30min

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mercredi 5 décembre 2012
Consultable en ligne : http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13409-catane-le-jeu-de-cartes-ouverture-de-boite-jeux-de-cartes-jeux