

Quarriors: ouverture de boîte

Attention, perle ludique! Tiens donc, je donne mon avis dès le début de cette ouverture de boîte. Bienvenu dans le monde de Quarriors: Dice Building Game de Mike Elliott et Eric Lang édité par Wizkids. Et oui, après le jeu (deck) de cartes à construire (le jeu pas les cartes), voici venu le jeu (pool) de dés à construire (toujours le jeu, pas les dés).

Ce jeu possède un univers. Un "quarrior" est un magicien tirant ces pouvoirs des "Quiddities". Cette énergie permet de dominer des créatures aux pouvoirs multiples et des sorts. Tout ça pourquoi? Bin, ce sont des magiciens... alors, pour la frime et leur ego!

Une boîte au format atypique, en tout cas dans nos contrées. Edité en langue de Shakespeare, il ne semble pas que le jeu soit traduit en français dans l'immédiat. Mais qu'importe! Des traductions des règles (et même des cartes) sont déjà sur le web: ludism pour les règles, Gus And Co pour les cartes.

A l'intérieur, plein de vide pour le moment. On trouve des dés, tiens donc! Des cartes, des poches...

16 paquets de 5 dés, 1 paquet de 32 dés "Quiddity" et un paquet de 18 dés "Assistant". Et oui, 130 dés d'un coup! Les dés sont d'un petit format (1 cm³ environ).

Les cartes sorts. 5 familles de sorts en trois exemplaires différents. Lors d'une partie, on doit tirer trois sorts de familles différentes. A chaque famille correspond un lot de 5 dés. Les dés "sort" possèdent des faces quiddity et sort.

Les cartes créatures. 10 familles de créatures et trois types de créatures par famille. Lors de la mise en place du jeu, on tire au hasard 7 créatures de familles différentes. Comme pour les sorts, on utilisera les dés correspondants aux familles sélectionnées. Les dés "créatures" montrent des faces quiddity et créature. Un dé "créature" se caractérise par un niveau, une attaque, une défense.

Les cartes "communes", présentent à chaque partie.

Chaque carte présente une illustration, son coût en quiddity, sa (ou ses) propriété(s), les points de gloire qu'elle rapporte, et un récapitulatif des faces du dé correspondant.

4 poches pour contenir les dés des 4 joueurs.

Tiens, des cubes en bois! Pour marquer les scores.

Le livret de règles. 10 pages tout en humour.

Quarriors est un jeu de "deck building". Au cours d'une partie, les joueurs vont pouvoir ajouter à leur "pool" des dés sort ou créature pour améliorer leur jeu. Lors d'un tour, un joueur va commencer par marquer des points. C'est une particularité du jeu. En effet les points de gloire, ne sont accordés que pour les créatures survivant à un tour de table. Ensuite, c'est le tirage au sort de 6 dés de sa poche. Les dés sont lancés pour atterrir dans la zone active ou réserve. Ce sont les dés que pourra utiliser un joueur lors de son tour. Chaque dé présente alors une face représentant une créature, un sort ou des quiddities. Les sorts rejoignent la zone "en jeu" ou "ready area". Les choses se compliquent pour les créatures: pour mettre une créature de sa réserve en jeu, il faut payer un nombre de quiddities équivalent à son niveau. Une fois cette étape passée, le joueur va attaquer tous les autres joueurs avec les créatures dans sa zone de jeu. Le système d'attaque est assez basique mais très efficace: on compare le total des points d'attaque et le défenseur doit répartir ces points sur ses créatures. Sachant qu'il faut qu'une créature absorbe le maximal de point d'attaque, i.e. être détruite, avant de passer à la créature suivante. La phase d'attaque passée, le joueur peut capturer une créature ou un sort. Pour cela, il paye en quiddity le coût indiqué par la carte correspond à la créature ou sort qu'il souhaite ajouter à son pool et prend le dé correspondant. Puis c'est au tour du joueur suivant.

L'organisation et la mécanique du jeu sont relativement simples, mais le jeu est très riche. Tout d'abord dans sa variété: 15 sorts différents, 30 créatures... de quoi renouveler les parties et de trouver des combinaisons variées. Et oui, avec des auteurs venant des JCC et JCE (Magic, Cthulhu le jeu de carte évolutif...), il faut s'attendre aux fameuses "combo", même si jouer "simplement" mène également à la victoire. J'apprécie également l'énorme hasard qui intervient lors des parties: un tour se joue sur un jet de dés, finalement! Ensuite, à chacun de gérer son jeu: appel de créature ou capture d'une créature? Sachant qu'appeler des créatures trop faibles ne sert à rien et que capturer une "grosse" créature coûte généralement un tour de jeu. Les parties sont courtes et sanglantes grâce à la phase d'attaque systématique et asymétrique puisque attaquer ne présente aucun risque pour l'attaquant.

Quarriors est un excellent jeu qui s'enrichit par des extensions. Il s'adresse aussi bien aux joueurs occasionnels qu'aux grands (gros ?) joueurs. Quarriors est une variante très originale des deck-buildings, un jeu très vif, extrêmement interactif et finalement

addictif. Une très bonne alternative pour ceux qui n'aiment pas battre les cartes. Il suffit de secouer sa poche!

Quarriors est un jeu de:

Auteurs: Eric M. Lang, Mike Elliott

Illustrateurs: Chris Raimo, J. Lonnee

Editeur: Wizkid

Age: 14 et plus (testé avec un enfant de 10 ans et ça marche)

Durée: 30min

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le vendredi 29 mars 2013

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13453-quarriors-ouverture-boite-jeux-de-societe-jeux-de-des-boardg>