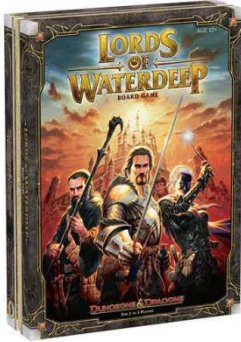


Chronique « Jeu de société »

Lords of Waterdeep



La grandiose cité de Waterdeep est gouvernée secrètement par un groupe sélect de Seigneurs issus de nobles et riches familles. Comme les autres Seigneurs, vous avez la prospérité de Waterdeep à cœur, mais vous avez également vos propres ambitions. À l'aide de vos agents, vous recrutez des aventuriers pour accomplir des quêtes en votre faveur et faire progresser votre plan. Attention, vos rivaux jouent également sur deux plateaux. La lutte est féroce et tous les coups sont permis. À vous d'utiliser corruption, mercenaires et ententes secrètes afin de devenir le plus grand Seigneur de Waterdeep.

Description

La thématique de Lords of Waterdeep est inspirée de l'univers de Donjons et Dragons de Wizards of the Coast. Pour devenir le maître incontesté de Waterdeep, il suffit d'obtenir le plus de points de victoire en complétant des quêtes, en construisant des bâtiments, en jouant des cartes intrigues aux moments opportuns et en maximisant l'accumulation de points bonus. Ces derniers sont attribués à la fin de la partie pour chaque quête complétée atteignant les objectifs secrets du Seigneur incarné par le joueur.

Lords of Waterdeep est un jeu de placement de pions, les Agents, à l'aide desquels chaque joueur, incarnant un Seigneur, tentera de maximiser la cueillette de points de victoire. À son tour, un Seigneur envoie un Agent à un endroit spécifique de la ville afin de recruter des aventuriers, superviser la construction d'un édifice, acquérir ou jouer une carte intrigue, collecter de l'argent ou chercher de nouvelles quêtes à accomplir. Après l'affectation de son Agent, le Seigneur peut, s'il dispose des ressources nécessaires à l'accomplissement de la quête, affecter les aventuriers recrutés (en les retournant dans la réserve commune) et si la quête l'exige, payer le montant exigé (en remettant la somme exigée à la banque). Il existe cinq catégories de quête, Arcane, Piété, Guerre, Commerce, et Commérage.



Un Seigneur peut également affecter l'un de ses Agents au port de Waterdeep afin d'y jouer une carte Intrigue. Aussitôt l'Agent arrivé au port, le joueur peut, s'il a une carte Intrigue en mains, la jouer et appliquer immédiatement l'effet de la carte. Les cartes Intrigue permettent de manipuler secrètement vos adversaires à votre avantage. Par exemple, certaines Intrigues

représentent des quêtes dites obligatoires. Jouée par un Seigneur contre un adversaire, une quête obligatoire contraindra le Seigneur ciblé à accomplir cette quête avant d'en réaliser d'autres.



Le chantier de construction de Waterdeep permet à un Seigneur de construire un nouvel établissement, qui lui rapportera des dividendes chaque fois qu'un agent d'un Seigneur adverse viendra le visiter afin d'en tirer des ressources.

Lorsque tous les Agents ont été dépêchés à Waterdeep, tous les Agents présents au port bénéficient d'un déplacement supplémentaire. La manche se termine uniquement lorsque tous les Agents ont été répartis et qu'il n'en reste plus au port. Les Agents peuvent alors retourner à leur Seigneur et une nouvelle manche débute. Au début de la cinquième manche, chaque Seigneur se voit attribuer un Agent supplémentaire.

La partie de termine à la fin de la huitième manche. Les Seigneurs révèlent alors la nature de leurs objectifs secrets et un décompte final permettra de déterminer le gagnant.

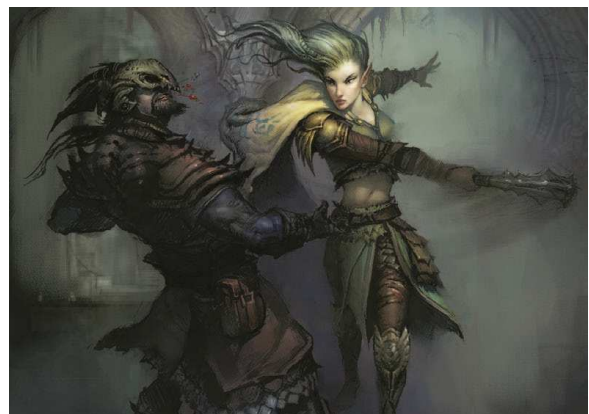
Les plus : Installation rapide, règle très bien écrite, matériel de très grande qualité. La boîte offre un espace de rangement bien structuré. Avec l'ajout de nouveaux buildings en cours de partie, ajoute de nouvelles options de placement. Le rythme est rapide.

Les moins : J'ai beau me creuser la tête, je ne trouve pas vraiment de points négatifs à part le fait que Lords of Waterdeep n'existe qu'en version anglaise, ce qui pourrait repousser certains joueurs. Je n'ai pas d'information à savoir si une version française est en préparation.



Mon appréciation

Dès la première partie, j'ai tout de suite su que Lords of Waterdeep allait se tailler une place dans mon top 10. J'aime beaucoup les jeux de placement de personnage, communément appelé «worker placement», de collecte de ressources et d'optimisation des actions dans le temps. Lords of Waterdeep représente en ce sens un mélange parfait de ces ingrédients. De plus, le thème est accrocheur et la mécanique de jeu très fluide. Les options sont nombreuses et d'autres s'ajoutent à mesure que la partie progresse. Le décompte final ajoute au suspense. Wizards of the Coast est réputée pour la qualité de ses produits et avec ce jeu, elle demeure fidèle à sa réputation. Le matériel est de première qualité et les illustrations nous





plongent directement dans l'univers Donjons et Dragons. C'est dans les détails que les plus grands se démarquent, et bien même la boîte offre une originalité peu commune. Le jeu est tout aussi intéressant à deux, trois, quatre ou cinq joueurs. Je n'ai pas encore acheté l'extension Scoundrels of Skullport, mais ça ne saurait tarder.

Les composantes

Plateau, règle, boîtier de rangement, 5 plateaux-Joueur, 100 cubes Aventuriers divisés en 4 couleurs, 5 Marqueurs de points, 25 pions Agents (5 pour chaque Seigneur), 1 pion Ambassadeur, 1 pion Lieutenant, 1 marqueur Premier joueur, 121 cartes dont 11 cartes Seigneur, 50 cartes Intrigue, 60 cartes Quête, 24 tuiles Building, 45 marqueurs de propriété (9 pour chaque Seigneur), 60 pièces d'or, 36 jetons Point de victoire et 5 jetons 100 Points de victoire.



Fiche Technique

Auteur	Peter Lee et Rodney Thompson
Artistes	Eric Belisle, Steven Belledin, Zoltan Boros et plusieurs autres
Éditeur - version française	Wizards of the Coast
Années	2012
Fabrication	Chine
Nombre de joueurs	2 à 5
Âge	12 ans et plus
Durée	60 à 75 minutes
Prix	55 \$ (en version anglaise seulement)
Domaine	Médiéval – quête
Thématique	Univers Donjons et Dragons
Mécaniques de jeu	Collection de ressources (aventuriers) – Worker placement – Construction
Extension	Scoundrels of Skullport

« Ludiquement vôtre »,

Benoît