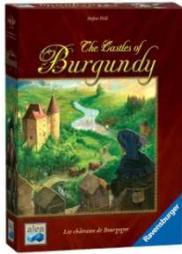


Chronique « Jeu de société »

Les châteaux de Bourgogne



Vous êtes un prince vivant dans un château pittoresque situé en Bourgogne, cette merveilleuse région du Val de Loire en France. C'est le 15e Siècle. Votre ambition n'a d'égale que votre volonté de montrer à tous qui est le meilleur. Depuis le temps que vous attendiez, voici enfin venue votre chance de le prouver. De votre château vous contrôlez tout, le développement des villages avoisinants, l'exploitation des mines, l'élevage du bétail, le commerce maritime ainsi que la recherche scientifique. À vous de faire les bons choix pour être le meilleur.

Description

Vous commencez la partie avec un seul château, trois marchandises, une pépite d'argent et d'un à quatre ouvriers selon l'ordre de jeu. Vous disposerez de cinq phases de jeu, elles-mêmes divisées en cinq tours, pour marquer un maximum de points de victoire. Au début de chaque phase, de nouvelles tuiles développement (les tuiles hexagonales) sont piochées et placées selon leur couleur dans les six dépôts numérotés de 1 à 6. Chaque couleur représentant une catégorie d'amélioration : beige pour les bâtiments, vert clair pour les animaux, jaune pour la connaissance, vert foncé pour les châteaux, gris pour les mines et finalement bleu pour les navires. Des tuiles hexagonales identifiées par un dos noir sont placées au centre du plateau dans le dépôt noir.



Une fois la mise en place de la phase terminée, les joueurs lancent simultanément leurs deux dés, les placent devant eux et à tour de rôle, doivent effectuer deux actions, une pour chaque dé, parmi les quatre options suivantes : prendre une tuile du plateau central, ajouter une tuile à son domaine, vendre des marchandises ou prendre des tuiles ouvrier. Une tuile ouvrier peut être défaussée afin d'ajuster le résultat d'un dé de plus ou moins un. Il est possible d'utiliser plusieurs tuiles ouvrier pour changer le résultat d'un dé.

Par exemple, un joueur peut défausser trois tuiles ouvrier afin de transformer un deux et cinq. La valeur du dé dictera les paramètres de ce qui peut être fait en fonction de l'action choisie.

Prendre une tuile hexagonale : Le joueur prend alors une tuile hexagonale du plateau central dans l'entrepôt correspondant à la valeur du dé utilisé. La tuile sélectionnée est ensuite placée

dans une case de stockage libre du plateau du joueur. Elle ne peut être placée directement dans son domaine.

Ajouter une tuile hexagonale à son domaine : Le joueur prend une tuile hexagonale de sa zone de stockage et la place dans son domaine sur une case libre de couleur équivalente à la tuile et de la même valeur que le dé choisi pour l'action. La nouvelle tuile doit cependant être adjacente aux tuiles placées précédemment. Outre que pour les tuiles Mine, L'ajout d'une tuile

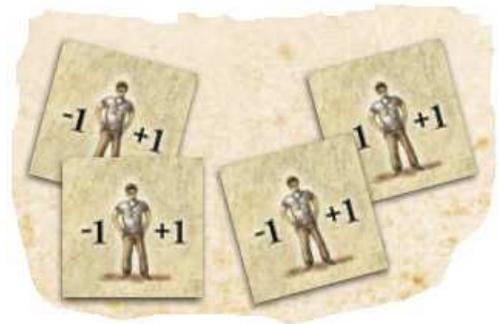


au domaine déclenche un effet immédiat selon son type. Dès qu'un district, représenté par une couleur, est rempli, le joueur marque alors des points de victoire selon la taille du district et selon la phase durant laquelle le district a été complété.

Vendre des marchandises : Un joueur peut choisir de vendre des marchandises accumulées dans son entrepôt. Le dé choisi indique quelle marchandise peut être vendue. Le joueur reçoit alors une pépite d'argent par vente et de 2 à 4 points de victoire en fonction du nombre de joueurs.

Prendre des tuiles ouvrier : Peu importe le résultat d'un dé, un joueur peut décider de prendre deux tuiles ouvrier de la réserve commune et de les ajouter à sa réserve personnelle.

La partie de termine à la fin de la cinquième phase, lorsque le dernier joueur aura utilisé son dernier dé. Chaque joueur marque des points pour ses marchandises invendues, ses pépites d'argent et ses tuiles ouvrier restantes ainsi et qu'avec ses tuiles jaunes possédant des points de victoire et le prince ayant accumulé le plus de points est déclaré vainqueur.



Les plus

Thématique intéressante et mécanique très fluide. Le plateau est très bien conçu et facilite le déroulement de la partie. Les tours défilent rapidement. Très bon rythme, peu de temps morts. Le hasard ajoute une dimension agréable au jeu, car il force les joueurs à gérer leurs tuiles ouvriers, ce qui selon moi, rehausse l'intérêt. Plusieurs chemins mènent à la victoire. Le

Le jeu de base propose différentes configurations de plateau. Chaque partie est différente et procure autant de plaisir.

Les moins

Le principal point négatif vient du choix de couleur des tuiles. Des teintes plus contrastées faciliteraient l'identification des catégories de développement. Il est parfois difficile de faire la distinction entre le jaune et le vert. La mise en place requiert un certain temps. Afin de l'accélérer, le propriétaire du jeu aurait tout intérêt à ranger les tuiles par catégorie après chaque partie.

Mon appréciation

Je suis un grand amateur de jeux de développement et d'optimisation. Châteaux de Bourgogne ne m'a pas déçu en ce sens. Stefan Feld nous a offert un EXCELLENT jeu. La mécanique peut paraître illogique et répétitive, mais tout est bien huilé. Le plaisir de développer son domaine et de faire les bons choix aux bons moments l'emporte haut la main. La gestion du volet aléatoire par l'utilisation d'ouvriers est tout simplement géniale. Il est toujours possible de contourner le « j'ai dont pas de chance aux dés aujourd'hui ». Pas étonnant que ce jeu se situe dans le top 10 sur Boardgamegeek (au moment de la parution de cette chronique - décembre 2015).



Apparence : 7/10

Thème : 8/10

Fluidité : 9/10

Qualité des composantes : 8/10

Appréciation globale : 9/10

Les composantes

Plateau central, règle, 6 plateaux-Joueur, 164 tuiles hexagonales, 42 tuiles marchandises, 20 pépites d'argent, 30 tuiles ouvrier, 12 tuiles bonus, 4 tuiles point de victoire réversibles 100/200 points, 8 pions-joueur et 9 dés.

Fiche Technique

Auteur	Stefan Feld
Artistes	Julien Delval et Harald Lieske
Éditeur - version française	Ravensburger
Années	2011
Fabrication	Allemagne

Nombre de joueurs	2-4
Âge	12 ans et plus
Durée	30 à 90 minutes
Prix	42\$
Thématique	Médiéval – Construction
Mécaniques de jeu	Jets de dés, collection de bâtiments, placement de tuiles
Extension	Plusieurs extensions disponibles sur l'Internet

« *Ludiquement vôtre* »

Benoît