

## Chronique « Jeux de société »

### N° 3 Lewis & Clark



La découverte de nouveaux territoires vous intéresse? Reportez-vous en 1803. L'Amérique est en pleine effervescence, jeune et prometteuse. Aux États-Unis, le gouvernement de Thomas Jefferson désire explorer les contrées de l'ouest. Il mandate Meriwether Lewis et William Clark, afin de mener une expédition à travers les États-Unis d'est en ouest, jusqu'à la côte du Pacifique. Imaginez maintenant que Jefferson n'a pas mandaté une seule mais plusieurs expéditions vers l'ouest. Acceptez-vous de relever le défi ?

#### **Description**

Dans Lewis & Clark, vous menez une équipe d'intrépides aventuriers destinée à traverser le continent nord-américain. Pour ce faire, vous devez gérer votre équipe de départ, à laquelle se joignent de nouveaux personnages et des Amérindiens recrutés en chemin, en plus des ressources que vous amassez. Attention, parfois, la frugalité est mieux que l'abondance, car vous disposez des canots dont la capacité est limitée. Afin d'avancer votre explorateur sur la route de l'ouest, vous devez, à votre tour, effectuer une action obligatoire en jouant des cartes « Personnage » de votre main ou en envoyant des Amérindiens de votre expédition sur le village (plateau principal). Les cartes « Personnage » constituant votre équipe d'aventuriers sont à double usage. Pour être activée, une carte doit être combinée à une autre carte. Les deux cartes utilisées deviennent alors indisponibles pendant un certain temps, soit jusqu'à l'établissement de votre campement. Selon la carte « Personnage » jouée ou l'endroit du village choisi pour y déposer un ou plusieurs Amérindiens, vous collectez des ressources, avancez sur le parcours ou recrutez des Amérindiens. Le vainqueur est le joueur qui établit son campement au-delà de Fort Clatsop en premier.

**Les pour :** Thème fort, composantes artistiques et colorées; mécanique innovatrice et fluide; variante solitaire intéressante; des jetons permettent de modifier le parcours d'une partie à l'autre; règles très bien écrites; volet historique recherché

**Les contres :** Semble complexe à la première lecture des règles, mais devient relativement simple lorsque la mécanique est assimilée; peut-être difficile à expliquer aux nouveaux joueurs

Visitez le site Internet du Club de récréation, afin d'obtenir plus de détails au sujet de Lewis & Clark ([www.crhqmtl.com](http://www.crhqmtl.com)).

« Ludiquement vôtre », Benoît

**Mon appréciation :** Lewis & Clark est un jeu tactique utilisant plusieurs mécaniques, que j’apprécie beaucoup, dont la gestion de cartes, le placement de pions associés à une action et la récolte de ressources. Il faut constamment adapter sa stratégie en fonction des cartes « Personnage » qui se présentent et des actions faites par les autres joueurs.

### **Composantes**

Plateau de jeu principal représentant le village amérindien, 5 plateaux individuels d’expédition, 5 pions « Éclaireur », 5 jetons « Camp », 12 tuiles « Bateau », 8 jetons « Macaron ressource » (pour le jeu en solitaire), 100 hexagones « Ressource », 7 jetons « Multiplicateurs de ressource », 9 jetons « Modification de parcours », 18 pions « Amérindien » et 84 cartes « Personnage »

### **Fiche technique**

Auteur	Cédric Chaboussit
Artiste	Vincent Dutrait
Éditeur – version française	Ludonaute
Année	2013 (avril 2014 pour la seconde édition)
Fabrication	Imprimé en Chine
Nombre de joueurs	1 à 5
Âge	14 ans et plus
Durée	Environ 30 minutes par joueur
Prix	50 \$
Domaine	Jeu de stratégie – intermédiaire
Thème	Exploration
Mécanique de jeu	Gestion de cartes, placement de pions, récolte de ressources
Extension	Aucune