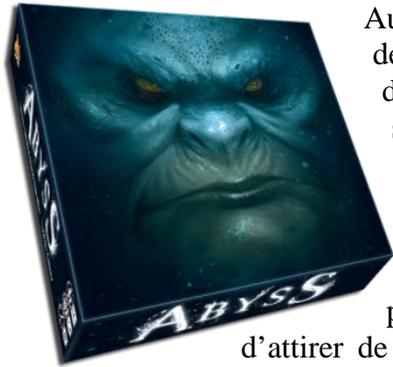


## Chronique « Jeux de société »

### Abyss



Aux confins des profondeurs, dans un monde encore inconnu de la race humaine, vivent de mystérieuses créatures. Après des siècles de stabilité politique, leur royaume, Abyss est sous le point de vivre une rude épreuve. Le Trône tant convoité est vacant suite à la mort du Roi. C'est le moment de s'en emparer, à titre de prétendant sérieux au Trône vous devrez explorer les profondeurs à la recherche d'Alliés provenant de différents clans. Ces précieux Alliés vous apporteront le soutien nécessaire afin d'attirer de puissants seigneurs qui, à leur tour, vous aideront dans votre quête du pouvoir suprême.

#### **Description**

Abyss est un jeu dans lequel chaque joueur incarne un prétendant au titre de Roi. Pour ce faire, il devra posséder à la fin de la partie, le plus grand nombre de points d'influence. À son tour, chaque joueur peut user de son pouvoir politique afin d'amener de nouveaux Seigneurs à la Cour. Par la suite, il doit obligatoirement choisir une action parmi les suivantes : explorer les profondeurs, demander le soutien du Conseil ou recruter un Seigneur. À la fin de son tour, si les Seigneurs sous son influence politique disposent de ce qu'il faut, le joueur prend le contrôle d'un Lieu.

L'exploration des profondeurs utilise un principe d'enchères assez intéressant. Le joueur actif révèle un Allié de la pioche Exploration et DOIT l'offrir à ses adversaires, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur souhaitant acheter un Allié ainsi offert paiera une perle au joueur actif. Le joueur actif révèle alors une seconde carte de la pioche Exploration et l'offre à nouveau à ses adversaires. Le coût d'achat lors d'un même tour est croissant. Le prochain acheteur devra donc déboursier deux perles pour se procurer un Allié. Si aucun joueur ne réclame l'Allié, le joueur actif peut l'ajouter gratuitement à sa main, son tour alors est terminé. S'il ne souhaite pas le prendre, il le dépose sur la première case libre de la piste d'Exploration. Dans le cas où le joueur atteint la dernière case de la piste d'Exploration, il doit prendre le dernier Allié révélé et reçoit une perle de la banque. Tous les Alliés laissés derrière sur la piste d'exploration



sont placés face cachée, sur les emplacements correspondants à leur peuple dans la section du Conseil.

Le soutien du Conseil s'obtient simplement en choisissant une des piles du Conseil. Le joueur actif ajoute alors toutes les cartes de la pile choisie à sa main.



Pour recruter un Seigneur, le joueur actif doit utiliser les cartes Alliés de sa main. Chaque Seigneur a son prix. Pour bénéficier de l'influence du Seigneur, il devra défausser de sa main les Alliés nécessaires, selon l'indication inscrite sur la carte Seigneur. S'il le souhaite, il peut également compenser les points manquants par des perles, à raison d'une perle par point manquant. Le pouvoir d'influence du Seigneur est immédiatement activé. Il existe six Guildes auxquelles appartiennent les Seigneurs. Chacune ayant sa spécialité.



Les Seigneurs procurent certains avantages au joueur les possédant ou affectent de façon négative les adversaires. Certains Seigneurs possèdent des clefs. Dès qu'un joueur possède trois clefs, il doit prendre le contrôle d'un Lieu. Ces lieux rapporteront des points d'influence lors du décompte final.



La fin de la partie survient lorsqu'un joueur recrute son septième Seigneur, ou que la pioche des Seigneurs est vide. À ce moment, un dernier tour est joué et on procède au décompte. Chaque joueur marque des points d'influence en fonction des lieux qu'il contrôle, des Alliés présents au sein de son conseil, des monstres qu'il a vaincus et des Seigneurs qu'il a recrutés durant la partie. Le joueur ayant marqué le plus grand nombre de points d'influence est déclaré Roi de l'Abyss.

**Points forts :** Mécanique très fluide, matériel de très grande qualité et volet artistique de premier plan. Le plateau facilite l'identification des actions disponibles. Chaque section se rattache à une action. La partie du haut permet d'explorer les profondeurs, la partie au centre permet de demander le soutien du Conseil et la partie du bas permet de recruter un Seigneur. Malgré sa simplicité, le jeu offre un grand plaisir ludique. Chaque joueur est impliqué même si ce n'est pas son tour de jeu. Partie de courte durée.



**Points faibles :** Malgré le fait que le volet artistique soit très réussi, il est parfois difficile d'identifier rapidement le clan d'une carte Alliée. Abyss est conçue pour 2 à 4 joueurs, mais je crois sincèrement qu'un minimum de trois joueurs permet de profiter pleinement de ce que le jeu a à offrir. Je n'ai pas apprécié autant mes parties à deux que celles à trois ou quatre joueurs. Certains lieux semblent très forts par rapport à d'autres. La manipulation des perles est hasardeuse. Fort à parier que vous devrez de temps à autre en pourchasser une lorsqu'elle roulera sous la table...

**Mon appréciation :** À première vue, Abyss semble linéaire et répétitif. Pourtant, le plaisir y est. Les tours sont rapides et comme une partie se déroule en moins de 60 minutes, chaque décision s'avère importante et peut avoir des conséquences bénéfiques ou regrettables. La mécanique d'enchères est très intéressante. J'aime beaucoup le petit côté « je veux absolument cette carte... Oh zut elle a été prise par un autre joueur » ou « Oh non, je n'ai pas assez de perles pour l'acheter ». La gestion de l'argent, les perles, est très importante. Il faut les dépenser judicieusement. Au final, j'aime beaucoup Abyss. C'est un bon dosage de chance, de tactique et de « juste à temps ». Le thème aurait pu être bien différent, mais à mon avis, le choix des créatures vivant dans les profondeurs abyssales bonifie l'expérience de jeu.



**Attention,** Abyss a été publié sous cinq boîtes différentes. Le matériel est toutefois le même, peu importe la couverture.



### **Les composantes**

1 plateau de jeu, 71 cartes Exploration (65 cartes Alliés et 6 cartes Monstre), 35 cartes Seigneur, 20 jetons Monstre, 10 jetons Clé, 50 perles en plastique, 1 tablette de pointage et 5 gobelets de plastique en forme de coquillage.



### **Fiche technique**

Auteur	Bruno Cathala et Charles Chevallier
Artistes	Xavier Collette
Éditeur - version française	Bombyx
Années	2014
Fabrication	Chine
Nombre de joueurs	2 – 4
Âge	14 ans et plus
Durée	45-60 minutes
Prix	60\$
Domaine	Jeu tactique
Thématique	Politique, créatures marines, contrôle de lieux
Mécaniques de jeu	Enchères, gestion de main et collection de cartes
Extensions	Une extension est prévue en 2015

« *Ludiquement vôtre* »

*Benoît*