

Consultez la page suivante du PDF pour accéder à la critique du jeu. À l'origine, cette critique est parue dans un numéro de Plato, le magazine des jeux de bonne société.

Vous pouvez désormais gratuitement télécharger ce magazine au format PDF en surfant sur **www.plato-magazine.com**

ZVEZDA

Zvezda est un fabricant russe de figurines miniatures et de modèles réduits qui existe depuis 1990. Il édite également quelques wargames avec figurines, utilisant un de ses systèmes de règles (Ring for rule ou Age of battle).

Située dans la grande banlieue nord-ouest de Moscou et actuellement dirigée par Konstantin Krivenko, Zvezda, fait partie des entreprises reconnues comme ayant la meilleure qualité de figurines et de modèles. Elle gagne régulièrement des prix, et est fréquemment citée pour la beauté de ses sculptures dans Vae Victis (la revue du jeu d'histoire tactique et stratégique).

2008 voit la création de Sirius comme marque internationale de jeux de société Zvezda.

www.zvezda.org.ru

situation évolue en fonction des actions de chaque joueur.

Le système des trois cartes Héros présentes en continu sur la table, et les deux cartes en votre possession, vous laissera un choix de manœuvre. La carte choisie pourra soit être jouée tout de suite, soit être gardée en main pour l'utiliser à bon escient plus tard, ou tout simplement pour en priver un de vos adversaires. La mémoire sera aussi de la partie, car il ne faudra pas négliger les cartes prises par vos adversaires. Celles-ci, pouvant être jouées bien plus tard dans la partie, pourraient bien venir contrarier vos plans pour votre plus grand malheur.

Le placement des pions Découverte est un élément important. Un joueur tentera bien sûr, dans la mesure du possible, de placer ceux

RÉSULTATS DU DÉ CONQUÊTE

Symbole Massacre ~ Le défenseur perd un certain nombre de pions Population.

Symbole Assimilation ~ L'attaquant convertit un certain nombre de pions Population adverses à sa couleur.

Symbole Fuite ~ L'attaquant place un certain nombre de pions Population adverses sur un ou plusieurs territoire(s) adjacent(s) de celui attaqué.

Symbole Pillage ~ L'attaquant vole un certain nombre de pièces d'or au défenseur.

Symbole Contre-attaque ~ Les deux camps perdent le même nombre de pions Population.

Symbole Résistance ~ L'attaquant perd un certain nombre de pions Population.

de haute valeur dans les territoires qu'il contrôle, et de « pourrir » ceux contrôlés par ses adversaires. D'autres, par contre, attendront qu'un territoire devienne attractif avant d'essayer de le conquérir. La volonté de certains joueurs à vouloir absolument tel ou tel territoire fera que la majorité présente dans un territoire sera en constante évolution. Il est à signaler également que le nombre de découvertes faites par un joueur, depuis le début de la partie, tranchera en cas d'égalité lors d'un décompte de territoire. Si une égalité subsistait encore, c'est le nombre de cartes Héros qui sera alors pris en compte. Il faut savoir que Les cartes Héros jouées de tour en tour sont empilées les unes sur les autres, et ne peuvent pas être consultées durant la partie.

L'achat d'une tuile Merveille vous donnera directement trois points Civilisation, et vous permettra d'utiliser son pouvoir une fois par époque. Vous pourrez par exemple voler trois pièces



d'or au(x) joueur(s) de votre choix, placer cinq pions Population sur un territoire où vous êtes présent, etc. Les tuiles achetées lors de l'époque Antique sont assez intéressantes, car elles pourront être utilisées une deuxième fois lors de l'époque Moderne.

Le jeu favorise les combats qui permettront de tenter de faire pencher une majorité en sa faveur. En effet, le dé Conquête octroie à l'attaquant un des quatre résultats favorables, un neutre ou un défavorable. Plus la valeur de

conquête de la carte Héros est haute, plus elle peut rapporter ou au contraire coûter cher. Une fois arrivé à l'époque Moderne, il vous faudra partir à la conquête des autres territoires, sans pour autant négliger les territoires de la première époque. Ces territoires débutant avec un pion Découverte n'en demanderont plus que deux autres avant d'être décomptés à nouveau. Durant cette époque, lorsqu'un territoire sera décompté, les pions Population présents n'auront plus de raison d'être. Il faudra donc s'attendre à des migrations vers d'autres territoires, grâce à l'utilisation d'une des tuiles Merveille (Les statues de l'île de Pâques), ou en payant deux pièces d'or.

Lors d'une partie à deux joueurs, il est plus facile de deviner les possibilités de jeu dont dispose l'adversaire. À partir de trois joueurs, le jeu garde son côté tactique, auquel se mêle un peu de diplomatie. Des accords pourront être pris, et rien n'empêchera de les bafouer au pied levé par la suite. Faites toutefois attention à ne pas trahir trop rapidement votre ou vos alliés, car ceux-ci auront tout le reste de la partie pour s'en souvenir et appliquer leur vengeance. Cela rendra aussi les autres joueurs soupçonneux sur vos tentatives d'alliances futures avec eux...

Le jeu propose un matériel de qualité (tuiles, figurines, etc.), ainsi qu'un livret de règles simples et cohérentes, accompagnées de nombreux exemples. Si le plateau de jeu peut sembler sobre au premier abord, il permettra, au contraire d'autres, trop touffus, de visualiser les territoires et les majorités qui s'y rapportent d'un simple coup d'œil.

Héros du monde est un jeu qui au final atteint son objectif : proposer un jeu de conquêtes et de majorité d'une durée raisonnable à l'intention d'un public familial.

John Berny