

ÉDOUARD ROSSET-LANCHET

GUNKIMONO

軍
記
物

CONTES GUERRIERS

LES DOMINOS DES DAIMYOS

BEAU COMME UNE ESTAMPE JAPONAISE

GUNKIMONO SIGNIFIE « CONTES GUERRIERS ». ENTENDEZ-VOUS LE BRUIT DES ARMÉES QUI S'ASSEMBLENT, LES HENNISSENT NERVEUX DES CHEVAUX ET BIENTÔT, LE SON DU KATANA QUI TRANCHE DANS LE VIF ?

Renegade Games avait déjà sorti un jeu notable, **Clank !**, qui sans révolutionner le deck building lui redonnait du souffle. Avec **GUNKIMONO**, il se permet de s'inspirer de ce jeu millénaire qu'est le go, en le plaçant dans son espace originel, le Japon, et en prenant les conflits militaires des daimyos médiévaux comme contexte de jeu. La boîte de dimension moyenne est de belle facture et le matériel donne envie de jouer. Je ne connais pas l'auteur, Jeffrey D. Allers, mais il est connu et apprécié pour d'anciennes créations, comme **Citrus**, **Alea lacta Est** ou **New Amsterdam**.

TOUT EST UNE QUESTION DE PLACEMENT

Chaque joueur reçoit ses forteresses, ses drapeaux servant à monter sur les différentes pistes d'honneur, et ses tuiles : il prend une tuile simple de chacune des cinq unités militaires du jeu (de cinq couleurs différentes) ainsi que trois doubles, armées constituées de deux unités différentes accolées, prises au hasard. On mélange la tuile de fin de jeu avec cinq autres armées et l'on constitue ainsi la pile finale. Le reste des tuiles Armée forme une pioche, trois tuiles restant visibles.

La mécanique de jeu est très simple. À votre tour, vous prenez une de vos tuiles et vous la placez sur le plateau. Celui-ci représente déjà les cinq types d'unités du jeu, comme un goban (tablier de go) non vierge. Vous devez respecter trois règles très simples :

- 1) vous devez placer votre tuile de manière à ce qu'elle ne recouvre pas le même type d'unité.
- 2) ce que vous recouvrez doit être à un même niveau de hauteur.
- 3) vous pouvez sacrifier l'une de vos tuiles simples pour combler un trou et ainsi satisfaire la deuxième règle en posant une armée. C'est le seul cas autorisant à placer deux tuiles en même temps.

Une fois votre tuile posée, vous reprenez une tuile armée si vous venez d'en poser une, afin d'en avoir toujours trois. Vous pouvez choisir l'une des trois visibles, ou bien piocher au hasard. Enfin, vous en retournez une nouvelle si nécessaire de manière à toujours avoir trois tuiles visibles disponibles.

VICTOIRE OU HONNEUR, IL FAUT CHOISIR...

C'est là que cela se complique un tout petit peu. Vous devez maintenant faire des points. Et vous avez le choix entre des points de victoire et d'honneur.

Si vous choisissez la victoire, vous avancez votre daimyo sur la piste des points de victoire d'autant de cases qu'il y a d'unités dans la nouvelle formation que vous venez de créer. Une formation est un groupe d'unités de même type, connectées horizontalement ou verticalement.





Si vous choisissez l'honneur, regardez le nombre de symboles Forteresse présents sur la tuile que vous venez de poser. Vous progressez de ce nombre de points sur la piste d'honneur correspondante au type d'unité posé. Le cas échéant, vous faites ce choix pour les deux unités de l'armée posée.

Il y a donc cinq pistes d'honneur correspondant aux cinq types d'unité. Et il y a trois récompenses sur chacune de ces pistes, situées différemment suivant le nombre de joueurs. Les deux premières sont des forteresses que vous placez n'importe où sur le plateau, sauf sur une formation déjà occupée par une forteresse adverse.

La dernière permet de récupérer une bannière valant des points en fin de partie. Chaque piste octroie jusqu'à trois bannière dont la valeur est décroissante, mieux vaut donc ne pas tarder à arriver en haut.

DE L'IMPORTANCE DES FORTERESSES ET DES BANNIÈRES

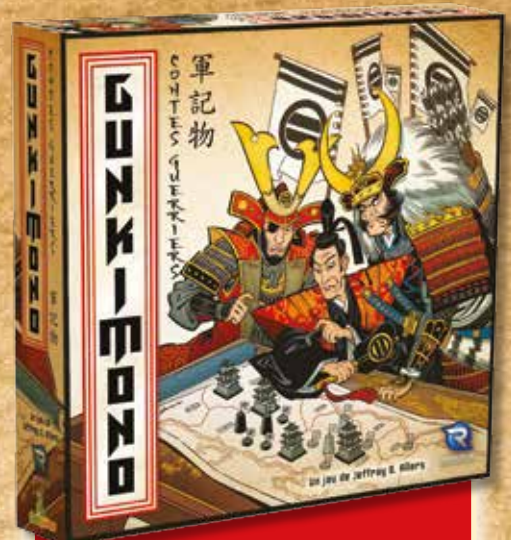
Les forteresses ont bien entendu une grande importance dans le jeu. Elles sont inexpugnables, pour commencer. Ensuite elles vous permettent de récolter autant de points de victoire que la taille de la formation qu'elle contrôle à chacun de vos tours. Autant vous dire que vous ferez tout pour agrandir la dite formation, pendant que vos adversaires la diviseront pour minimiser vos gains.

Les bannières donnent des bonus de points non négligeables, surtout qu'ils demeurent secrets jusqu'à la fin de la partie. Cela rajoute un côté psychologique voire même du bluff lorsque les scores sont serrés entre les joueurs, et que la fin de partie se profile.

Celle-ci s'annonce quand l'un des joueurs tire la fameuse tuile de fin de jeu. On regarde qui fut le premier joueur et l'on continue de manière à ce que tout le monde ait joué le même nombre de fois.

VOUS AIMEZ RAN ?

GUNKIMONO propose un placement épuré de ses troupes pour agrandir ses territoires et s'assurer la suprématie, en moins de deux heures si vous réunissez cinq joueurs. Et si comme moi vous aimez le cinéma de Kurosawa, vous aurez l'impression de déplacer des armées de couleurs différentes prêtes à se jeter dans une bataille qui décidera de l'avenir du Japon... ● **E.R.L.**



FICHE JEU

Un jeu de : Jeffrey D. Allers ●
Illustrateurs : Michelle Garrett, Melanie Graham et George Sellas
 ● **Éditeur :** Renegade Game Studios ● **De 2 à 5 joueurs** ● À partir de **10 ans** ● **Durée :** de 45 à 60 mn

