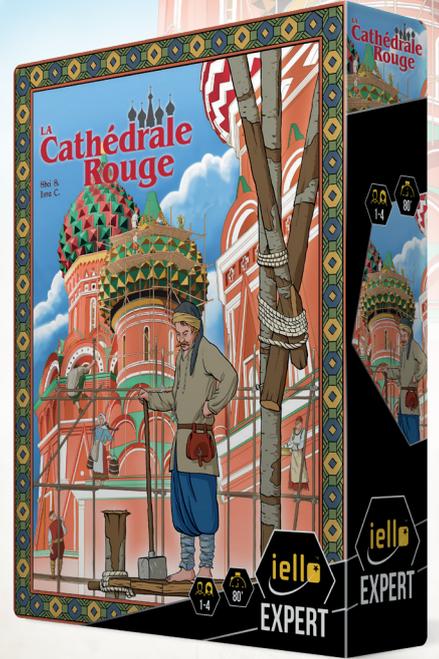


WHITEFLAG 17

KHORA



LA Cathédrale Rouge



Serez-vous le meilleur bâtisseur ?



DEVIR



« Un jeu très gratifiant : il y a de nombreuses choses à réaliser et vous devez décider quelle est la meilleure pour vous. »

JAMEY STEGMAIER
(AUTEUR DE SCYTHE)



« Chaque partie est un mélange de planification et de stratégie. On aime ou on adore ! »

JP
(L'ÉCOLE DU JEU)

SUIVEZ-NOUS !



WWW.IELLO.COM

iello
EXPERT

JUILLET 2022

ÉDITO



Nouveau (gros) coup de coeur !

Voici Khôra, paru chez Iello, classé parmi les jeux de développement et de conquête, qui ne sont pas forcément si nombreux. D'abord attirés par le genre, nous sommes clairement passés à côté du jeu, refroidis par le plateau qui ne présente ni territoires, ni troupes matérialisées pour les envahir, mais seulement des échelles de valeur et des curseurs naviguant sur ces échelles. Puis, après une providentielle partie d'essai, l'alchimie fonctionna en quelques tours seulement et le plaisir de jeu se répandit au sein de notre petit groupe de joueurs, poilus et non poilus.

De fait, comme certains numéros précédents furent consacrés à des jeux parus longtemps auparavant, nous avons choisi de chroniquer ce jeu qui ne sent plus l'actualité brûlante. L'attrait sera moindre pour tous les joueurs possédant déjà Khôra. Mais, nous y voyons tout de même un certain nombre d'avantages. D'abord : prendre le temps de jouer et de jouer encore, sans pression de temps, pour ne pas rester sur un avis en surface, et voir si le jeu ne s'essouffle pas à la longue. Ensuite : lui donner un coup de projecteur un temps plus tard, pour le succès qu'il mériterait davantage et pour le relancer peut-être auprès des joueurs qui l'auraient manqué. C'est d'ailleurs pourquoi les anciens numéros de White flag demeurent toujours disponibles sur le site, à la sortie d'un petit dernier. Enfin : nous aimons assez être à contre courant, comme sortir encore un magazine à lire, à l'heure du tout vidéo ; ou manger du chorizo au p'tit déj. Et enfin (bis) : nous avons aussi intégré du contenu nouveau pour le jeu, à l'attention de ceux qui ont déjà pas mal de parties au compteur. ;)

Pour tout cela, voici donc White flag 17, bonne lecture et pipoulade ! Ouh, Ouh ! ^^

LA CHUTE D'ATHÈNES ET LA VICTOIRE DE SPARTE

En avril 404 avant Jésus Christ, l'amiral spartiate Lysandre fit son entrée dans le port d'Athènes, Le Pirée, à la tête d'une flotte impressionnante qui transportait trente mille hommes, arborant des sourires de vainqueurs : ainsi prenait fin la guerre du Péloponnèse. Depuis la destruction de la flotte athénienne, l'année précédente à Aiglos-Potamos ("fleuve de la chèvre"), en Asie mineure, Athènes, la cité naguère resplendissante, était sans défense. Le pire restait à venir. La ville était pleine de réfugiés. Bientôt, elle fut encerclée, en proie à la famine, au bord de la révolution. Une fin aussi lamentable aurait été inconcevable trente ans plus tôt, quand Périclès promettait aux Athéniens la victoire de la démocratie.

En 404, donc, deux rois de Sparte, Agis et Pausanias, campaient aux portes de la ville. Ils avaient sous leurs ordres des milliers de fantassins aguerris, venus du Péloponnèse, la grande péninsule située au sud de l'isthme de Corinthe qui constitue la partie méridionale de la Grèce. Les Athéniens étaient encore pour quelque temps protégés par leurs solides fortifications, mais des dizaines de milliers de réfugiés n'avaient rien à manger, ni rien à espérer. Athènes ne percevait plus le tribut que venaient lui verser, par terre ou par bateau, les cités qui lui étaient soumises, tribut qui avait longtemps été sa bouée de sauvetage. Pour échapper à la famine, Athènes finit par reconnaître sa défaite et accepta de livrer ce qui restait de sa flotte, d'abattre ses célèbres fortifications et de renoncer à son régime démocratique, tant vanté. Des milliers de citoyens se retrouvèrent à la merci des Spartiates. De nombreux habitants, cent mille peut-être, se rassemblèrent dans les rues, terrifiés à l'idée de subir le sort que les soldats athéniens avaient infligé à d'autres Grecs, autour de la mer Égée. Lysandre mit aussitôt en œuvre les mesures prévues lors de la capi-

tulation, entre autres la destruction des Longs Murs, ces deux lignes parallèles de fortifications, longues de plus de cinq kilomètres, qui reliaient Athènes à son port, Le Pirée. Les Longs Murs étaient le symbole de l'attachement de la démocratie athénienne à sa flotte et à son empire maritime. [...] L'occupation spartiate mettait un terme à plus de vingt-sept années de guerre, qui se concluaient par la défaite totale et l'humiliation de l'Athènes de Périclès. Comment un tel événement avait-il été possible ? [...]

AUX ORIGINES DU CONFLIT

Pour éviter la guerre avec Sparte, Athènes fut sommée de mettre un terme à son expansion impérialiste et de démembrer son empire : ne plus assiéger les villes comme Potidée, et laisser des États comme Égine et Mégare décider eux-mêmes de leurs propres affaires. Bref, Athènes devait laisser aux Grecs leur indépendance. Mais, si Athènes avait accepté de s'engager sur cette voie, elle aurait cessé d'être l'Athènes de Périclès pour redevenir la modeste cité agraire au temps où elle n'avait ni navires, ni Longs Murs, ni tributs, ni temples majestueux, ni grandes représentations théâtrales, c'est-à-dire au temps où elle était une société assez semblable aux autres grandes cités grecques. La guerre devint-elle inévitable lorsque sa logique de violence et de mort prit le pas sur tout ce que les chefs spartiates et athéniens pouvaient faire, à titre individuel, pour résoudre les situations de crise ? [...]

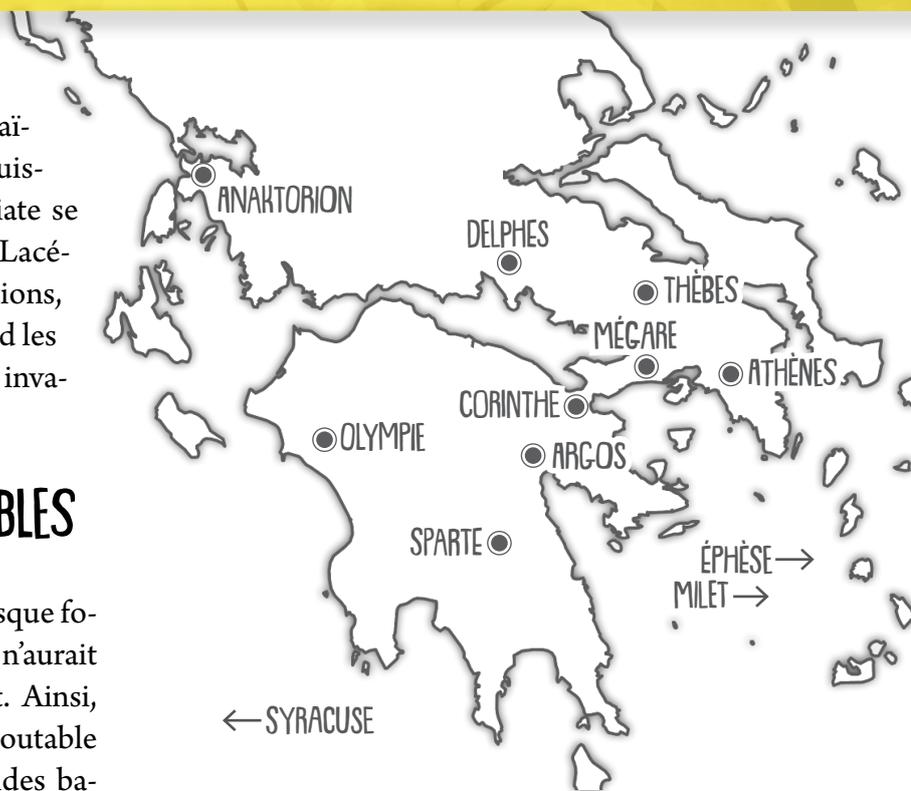
Les Spartiates, mus par la peur, la jalousie et la haine, obéissent aux passions incontrôlables qui poussent les hommes à agir au mépris de leurs propres intérêts et de l'intérêt général. [...] Pour comprendre cette situation paradoxale, il faut lire le passage fascinant où Thucydide rapporte le débat qui eut lieu à l'Assemblée des Lacédémoniens, fin 432, sur le projet d'invasion de l'Attique au printemps suivant. À tous les orateurs expliquant pourquoi le déclenchement de la guerre avec Athènes à ce moment précis n'était

pas souhaitable, un Spartiate borné, Sthénélaïdas, répondit en invoquant l'honneur et la puissance de Sparte. L'Assemblée militaire spartiate se prononça aussitôt en faveur de la guerre. Les Lacédémoniens semblent avoir obéi à leurs émotions, plus qu'à leur raison - comme le firent plus tard les Athéniens lorsqu'ils votèrent en faveur d'une invasion de la Sicile. [...]

DES CONSÉQUENCES IMPRÉVISIBLES

La guerre elle-même se révélerait une gigantesque folie. Personne, pas plus Socrate que Périclès, n'aurait pu prédire son déroulement, ni son résultat. Ainsi, Sparte qui disposait de l'infanterie la plus redoutable du monde grec, remporta les dernières grandes batailles de la guerre, grâce à sa flotte, créée peu de temps auparavant. C'est en essayant de prendre Syracuse, la plus grande démocratie du monde grec, que quarante mille soldats alliés d'Athènes, la cité démocratique, moururent ou furent faits prisonniers en Sicile. Au même moment, les ennemis d'Athènes en Grèce ravagèrent son territoire à moins de vingt kilomètres des murs de la ville. [...]

Au début de la guerre, Athènes disposait de véritables trésors, entassés dans le Parthénon. Elle avait cumulé une richesse extraordinaire : six mille talents d'argent et cinq cents talents en métal précieux, l'équivalent de près de trois milliards d'euros d'aujourd'hui. Elle sortit de la guerre ruinée, et son trésor ne suffit même pas à mener à bien l'ornementation des colonnes des Propylées, l'entrée monumentale des temples de l'Acropole, demeurée inachevée. [...] Sparte pouvait aligner l'armée la plus impressionnante de toute la Grèce. Cependant, la plupart des ennemis de Sparte ne tombèrent pas sous les lances de ses soldats, mais moururent de maladie, dans des sièges ou des opérations de guérilla. La grande opération stratégique consistant à ravager les récoltes de l'Attique échoua magistralement moins d'une semaine après le début

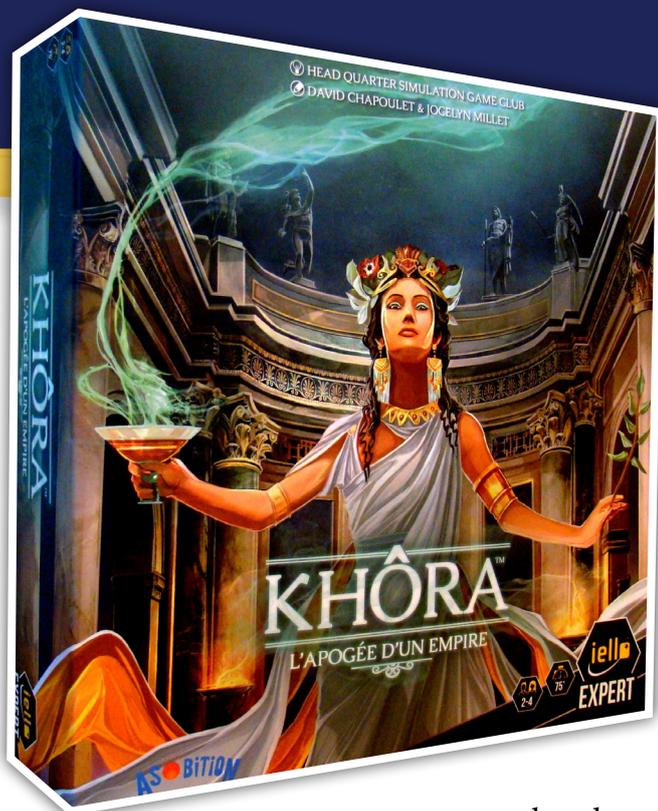


de sa mise en œuvre. En moins d'une année pourtant, la présence des Péloponnésiens en territoire ennemi déclencha la peste qui faillit provoquer la ruine d'Athènes. [...]

LA FIN D'UN ÂGE D'OR

La guerre du Péloponnèse, si elle ne détruisit pas Athènes, anéantit incontestablement l'idée d'une culture impériale athénienne. Elle ne procura ni richesse ni sécurité durable à Sparte, qui peu de temps après échoua plus lamentablement encore qu'Athènes, en tant que puissance impériale. De nombreuses cités non alignées sortirent de la guerre désorientées, mais plus nombreuses encore furent celles qui avaient été envahies, mises à sac et totalement ruinées. La victoire de la Grèce unie sur le roi des Perses Xersès (480-479) avait inauguré un âge d'or de la Grèce. Mais le siècle qui avait commencé sous le signe d'une alliance prometteuse entre Sparte et Athènes contre les Perses s'acheva par le véritable suicide que fut cette terrible guerre civile.

Extraits du livre La guerre du Péloponnèse de Victor Davis Hanson.



MATOS AUX PETITS OIGNONS

La boîte de Khôra, de taille standard pour ce format de jeu, est très joliment illustrée, avec un effet de vernis sélectif qui ravira les joueurs aimant se caresser la boîte. La qualité intérieure n'est pas en reste : thermoformage parfait, prévoyant une place exacte à chaque élément de jeu ; petits dés translucides à coins ronds, élégants et légers à manipuler ; splendides illustrations aux couleurs chatoyantes, installant parfaitement le thème historique du jeu ; marqueurs aux formes évocatrices ; plateaux doublés, permettant d'encastrent ses pions ; couleur de fond des plateaux à l'aspect un peu vieilli...

Si cela devient de plus en plus fréquent de nos jours, le travail d'édition est ici vraiment remarquable. On sent le soin apporté

à la qualité et à l'ergonomie, jusque dans les détails. Le tout est très précis, très beau à contempler et très plaisant à manipuler. La qualité du matériel installe ainsi l'ambiance et ira jusqu'à rendre légères les phases de mise en place et de rangement du jeu ! ^^ Seul petit défaut : deux couleurs pourront être difficiles à distinguer pour certains daltoniens. Mais, rien d'insurmontable, vu le style du jeu.

UNE BOÎTE BIEN REMPLIE

La boîte contient un plateau central de taille moyenne. Dans sa première moitié, des pistes sont représentées, sur lesquelles les joueurs évolueront durant la partie : Citoyens, Impôts, Gloire et Armées. Dans une seconde partie, le plateau présente les territoires à conquérir, sous forme de pions Connaissance à obtenir, de différents types : Casque, Lyre et Amphore, mineurs ou majeurs.

Chaque joueur dispose également d'un plateau personnel reprenant les niveaux économique, culturel et militaire de sa civilisation. Un emplacement est d'ailleurs prévu

pour accueillir une grande tuile Cité, qui donnera à chacun ses spécificités. Sept tuiles Cité sont fournies dans la boîte : Athènes, Argos, Corinthe, Milet, Olympie, Sparte et Thèbes.

Chaque joueur possède enfin 3 dés et 7 tuiles Action qui, associés les uns aux autres, permettront de réaliser des actions. Pour finir 40 cartes Politique sont fournies, 16 grandes cartes Événement, des jetons Philosophie et des drachmes, la monnaie du jeu.

ANTIQUE ET HISTORIQUE

Contrairement à beaucoup de jeux sur la Grèce antique, le choix a été fait ici de choisir un contexte purement historique, dénué des habituels dieux, héros et créatures mythologiques. Comme si l'Histoire donnait plus de profondeur au thème, l'immersion nous a semblé plus réussie qu'avec les univers fantasmés sur la Grèce. Un travail de recherche a d'ailleurs été réalisé pour ancrer le jeu dans l'Histoire : une présentation de chaque cité, au sein de la période traitée, figure au dos de sa tuile ; en fin du livret de règles, une pleine page est également consacrée à l'éclaircissement du contexte des cartes les plus obscures. Le tout est très agréable à lire, aide à s'immerger dans le thème, alors même que les mé-

CHRONIQUE

canismes du jeu sont très conceptuels : aucune carte de la région n'est représentée, aucun territoire à annexer, pas d'armées se déplaçant, ni de navires pour les embarquer, pas de règles de bataille... Malgré cela, le thème fonctionne, porté par les spécificités marquées de chaque cité : plutôt axée sur la guerre, l'économie, le politique...

Tout cela nous transporte au cœur de la guerre du Péloponnèse du V^e au IV^e siècle avant Jésus Christ. Vous dirigez une cité-état entraînée dans un conflit ouvert entre Athènes et Sparte. Dans le jeu toutefois, chaque cité roulera pour sa propre victoire, sans parler d'alliance à l'un ou l'autre des deux camps. Étendez l'influence de votre cité en déployant vos troupes, en développant votre économie, en commerçant, sans négliger la vie culturelle de vos citoyens : voilà le défi proposé par Khôra !

SIMPLICITÉ ET ÉLÉGANCE

La mise en place prévoit une phase de draft (cf. encadré) afin que chaque joueur débute avec 5 cartes Politique en main. Puis, la partie se jouera en 9 manches, divisées elles-mêmes en 7 phases.

1. Annonce de l'événement : une carte Événement est simplement révélée. **2. Impôts :** on perçoit autant de drachmes que son niveau sur la piste Impôts - zéro pour la plupart des cités en début de partie. **3. Dés :** on lance ses dés et on place chacun d'eux sur une tuile Action de son choix, en secret. Puis tous les joueurs révèlent leur choix simultanément. **4. Actions :** les actions choisies sont réalisées. **5. Progrès :** on dépense des drachmes pour augmenter sur une de ses échelles de pouvoir person-

nelles (Économie, Culture ou Militaire). Plus on augmentera sur une échelle et plus l'augmentation suivante deviendra coûteuse. **6. Résolution de l'événement :** l'effet de l'événement révélé en début de manche est appliqué. **7. Succès :** on obtient des succès selon qu'on a atteint certains niveaux sur les différentes pistes : avoir 6 armées, 12 citoyens, 4 en économie, avoir posé 3 cartes politique, avoir au moins 10 points.

Si un joueur est seul à remplir la condition d'un succès durant un tour, il a le choix de gagner 1 point de Gloire ou d'Impôts. Si plusieurs joueurs y parviennent en même temps, chacun gagne 1 point d'Impôts, sans autre choix. Une fois le succès atteint, aucun autre joueur ne pourra plus le valider ultérieurement. D'où une certaine course aux succès, nécessitant de jeter un œil sur le jeu adverse.



CHRONIQUE

ANTICIPER OU L'ART DE GOUVERNER

Les actions réalisables sont au nombre de 7, numérotées de 0 à 6. Pour pouvoir accéder à une action sans frais, la valeur du dé placé sur la tuile doit être supérieure ou égale à la valeur de l'action. Si ce n'est pas le cas, l'action demeure réalisable, en "payant" autant de citoyens que la différence des deux valeurs. Les actions sont les suivantes.

0. Philosophie : gagner 1 jeton Philosophie. Ces jetons servent de joker à dépenser pour gagner des citoyens ; remplacer une ressource nécessaire pour poser une carte Politique ; pouvoir augmenter plus d'une fois sur les échelles de pouvoir en phase de progrès.

1. Législation : gagner 3 citoyens + piocher 2 cartes Politique pour en garder une et défausser l'autre.

2. Culture : gagner autant de points que son niveau en Culture.

3. Commerce : gagner autant de drachmes que son niveau en Économie +1. Contre 5 drachmes, il est également possible d'acheter un pion Connaissance mineur, placé hors du plateau central.

4. Militaire : gagner autant d'armées que sa valeur en Militaire + faire une colonisation en prenant 1 pion Connaissance sur le plateau central. Chaque pion indique : le niveau minimum d'armées nécessaires pour être pris, le nombre d'armées perdues après combat et les gains obtenus : points et/ou drachmes ou rien. Les pions Connaissance sont de trois types : Amphore, Casque et Lyre. Les com-

bats les plus durs rapportent des pions majeurs. Ces pions serviront en fin de partie pour gagner des points en multipliant leur nombre par la valeur de Gloire du joueur. La cité de Persépolis, rapportant 3 pions majeurs, sera très convoitée, contre 15 armées détruites après combat. Grosse bataille mais gros gain en perspective !

5. Politique : jouer une carte Politique de sa main et en appliquer l'effet immédiat ; l'utiliser plus tard en cas d'effet permanent ; ou en fin de partie pour celles rapportant des points. Les cartes s'achètent en payant des drachmes et/ou en détenant des pions Connaissance. D'où l'intérêt de choisir tel ou tel type de pions en vue de poser telle carte qui en requiert.

6. Développement : augmenter d'un cran sur l'échelle de développement de sa cité en payant le coût, comme pour les cartes Politique, et en appliquer l'effet de la même façon, immédiat ou différé. Les développements sont de forts atouts, marquant fortement la physionomie d'une cité.

Enfin, vous obtiendrez des bonus sur une échelle du plateau central quand vous avancerez sur vos propres échelles : l'Économie vous rapportera des citoyens et des points ; la Culture vous fera gagner en Impôts, ainsi qu'un troisième dé ; votre Gloire augmentera grâce au Militaire.



MAYONNAISE AU PELOPONNÈSE

Bien que les premiers tours de jeu soient plutôt limités, à cause d'un manque d'argent prématuré, une agréable sensation s'installe tranquillement, un peu diffus d'abord. Puis, les tours passant, on prendra plaisir à développer sa civilisation dans ses différents aspects et gagner en puissance financière, pour pouvoir agir de plus en plus amplement. L'argent étant le nerf de la guerre et les actions demeurant limitées, il s'agira de faire des choix entre la pose de cartes Politique, la progression de sa cité et la recherche de pions Connaissance pour mieux se développer ultérieurement. Mais tout est urgent et tout coûte cher ! Il faudra donc fixer les priorités, selon l'importance de ses cartes et les puissants atouts apportés par sa cité.

Optimer ses coups sera le maître mot ; faire coïncider les prérequis des cartes entre elles et bien les combiner avec les besoins de sa cité. En ce sens, la phase de draft initiale revêt un caractère crucial, dans la mesure où l'on y cherchera les cartes qui renforceront sa stratégie de départ, celle que votre cité vous invite d'ores et déjà à suivre.

Comme souvent, on ne pourra pas tout faire et les choix seront souvent cornéliens. Être dans le bon



timing sera primordial et il faudra ne pas s'éparpiller, planifier ses actions, pour n'en perdre aucune, et réaliser ses projets à court et long terme. Ainsi, dans les parties de découverte, les joueurs réaliseront parfois qu'il leur manque un tour pour achever le dernier développement de leur cité, celui qui devait rapporter un maximum de points ; ou manquer d'une ressource pour le faire. Et c'est ainsi que l'on vit Corinthe se manger les raisins, comme on dit...

Car la fin du jeu arrive très vite : le jeu est plutôt court, laissant les joueurs un peu frustrés, au point qu'une dixième manche ne serait pas de refus. Mais Khôra a clairement été conçu pour être un jeu de civilisation rapide et accessible.

UN JEU VRAIMENT POUR EXPERTS ?

Si l'éditeur indique que le jeu est destiné à un public expert, c'est moins à cause de la complexité des règles que de la variété des situations de jeu et des stratégies possibles. Les règles, expliquées dans un livret très aéré, clair, lisible et plein d'exemples, ne posent au-

cune difficulté. Un joueur occasionnel les intégrera en quelques tours, le temps de distinguer l'utilité des différentes jauges - au nombre de sept, tout de même. Ensuite, quelques parties seront nécessaires pour apprivoiser les cités, découvrir les cartes Politique, penser à tout et surtout analyser les bons coups à jouer. En cela, le jeu peut être dit "expert", et encore...

DU JEU SOLO À PLUSIEURS ?

Autre impression laissée : l'interaction entre les joueurs semble limitée, chacun agissant dans son coin, peu perturbé par le jeu adverse. Après réflexion, cette impression première reste à nuancer.

D'abord parce qu'avec l'expérience et les parties jouées, on se rend compte que les joueurs jouent vraiment des coudes pour obtenir les succès qui permettent de se donner un coup de boost. Ensuite, la phase de draft de début de partie s'avère très concurrentielle. Avec l'expérience, là encore, et en connaissant les cités ennemies, on rechignera à laisser passer telle carte qui deviendrait trop puissante

CHRONIQUE

dans les mains de tel adversaire. Enfin, pas mal de cartes Événement mettent les joueurs en comparaison sur le plan militaire, ce qui oblige forcément à s'inquiéter de ses voisins. Si plusieurs cités plutôt guerrières sont en jeu, on se souciera également de rassembler 15 armées au plus vite, pour conquérir Persépolis avant les autres.

Avec tout cela, il est clair que les cités, pourtant en guerre, ne se confrontent pas directement. Au moins, un assaut ne risquera-t-il pas d'anéantir votre développement. Sinon, toute la dynamique du jeu serait cassée. Autre avantage : Khôra se joue particulièrement bien dans toutes les configurations : à trois ou quatre joueurs tout aussi bien qu'à deux.

ET LE HASARD QUAND MÊME ?

Le mécanisme central de choix des actions introduit l'utilisation de dés, et d'une certaine dose de hasard dans le jeu. Pour les joueurs allergiques à toute forme d'aléa sans contrôle, ce hasard paraîtra déplacé au cœur d'un jeu de gestion. Évidemment, les auteurs ont prévu d'atténuer le hasard grâce au mécanisme des citoyens. Malgré cela, une malchance répétée pourrait-elle ruiner toute une stratégie ? Telle est la question. Si le cas peut se présenter en théo-

rie, nous l'avons peu rencontré, après de multiples essais. Au contraire, lors de certaines parties où tous les joueurs jouissaient d'une large population, le système des dés nous parut peu contraignant. Mais, d'une partie à l'autre, cela fut très variable, il faut l'avouer.

Pour se prémunir de l'effet des dés et manquer de faire l'action désirée, il est bon de ne pas tourner autour des 0-3 citoyens. Augmenter son niveau d'économie permettra d'en gagner, de même que réaliser l'action Législation. Celle-ci, peu attrayante d'apparence, peut s'avérer très utile et vaudra comme un bon coup de rattrapage, en terme de citoyens et de cartes.

Car le hasard ne se limite pas aux tirage des dés mais aussi des cartes. Si pas mal de cartes seront brassées et proposées à chacun, pendant la phase de draft, obtenir les meilleures d'entre elles donnera un avantage significatif. Si vous ne détenez pas de cartes rapportant des points, vous serez obligé d'aller en chercher grâce à l'action Législation, plus aléatoire. Le hasard jouera également dans le tirage des cartes Événement dont certaines, assez punitives, attribuent bonus et malus aux joueurs ayant le plus et le moins d'armées. Enfin, l'attribution des cités, qui ne sont pas du tout équivalentes, notamment en matière militaire, introduira encore quelques déséquilibres.

DRAFT : KÉZAKO ?

La règle du jeu définit très bien cette façon de choisir ses cartes qu'est le draft, renommée pour l'occasion sélection circulaire : choisissez tous simultanément une carte parmi les cinq reçues, placez-la face cachée devant vous, et passez les cartes restantes à votre voisin de gauche. Faites de même avec les cartes nouvellement reçues de votre voisin de droite, et ainsi de suite, jusqu'à recevoir une seule carte que vous devez garder. La phase de sélection circulaire est alors terminée.

Malgré tout cela, seuls quelques rares coups furent dénaturés, dans la plupart de nos parties. Le hasard fut lissé par l'utilisation suffisante des citoyens. Pour ce qui des cartes Événement, leur effet fut très variable, selon leur tour d'arrivée, plus ou moins tôt dans la partie. Faire perdre 4 points au joueur ayant le moins d'armées fut nettement moins violent, quand celui-ci en avait encore zéro, par exemple. Enfin, obtenir son troisième dé contribua également à baisser les chances de raté et permit de chercher des cartes plus fréquemment, avec une action supplémentaire. Au final, le hasard nous sembla à la fois présent et gérable. Le plus gros hic serait de ne jamais voir passer une carte permettant de scorer, ce qui reste possible...

LA QUESTION DU TROISIÈME DÉ

Du coup, quant à ce troisième dé, à priori optionnel, serait-il indispensable ou pourrait-on gagner en ne jouant qu'avec deux actions par tour seulement ?

Tout dépendra de votre cité et de vos cartes Politique, surtout. En effet, plusieurs de ces cartes permettent de faire des actions doubles. Gagner un jeton Philosophie en faisant l'action Commerce, par exemple. Ces cartes, comme certains développements de cité, permettront de combler le retard pris par un joueur qui ne débloquerait pas le troisième dé - de même que certains effets permettant de gagner des points prématurément ou d'obtenir des réductions de coûts. L'écart entre joueurs, mesuré en actions supplémentaires, sera également atténué par le fait que le troisième dé ne sera pas forcément atteint très tôt dans la partie. Car l'obtenir coûte cher, surtout dans les premiers tours où l'on manque cruellement de ressources. Le nombre d'actions d'écart ne sera donc pas forcément si conséquent, selon les priorités de chacun.

Ainsi, hormis peut-être pour une cité en particulier, on n'ira pas chercher le troisième dé, tel un coup d'ouverture classique et sys-

tématique. D'après nos parties, la victoire fut donc possible sans troisième dé (ou obtenu tard), grâce aux bonnes cartes Politique et aux développements de cité.

GUERRE OU PAIX : IL FAUT CHOISIR

Comme évoqué précédemment, certaines cartes Événement, défavorisant le joueur ayant le moins d'armées, auront tendance à sortir fréquemment à chaque partie. C'est pourquoi, on est en droit de se poser la question : peut-on réellement gagner sans faire la guerre, voire envisager de ne lever aucune troupe ? Si l'on considère que chaque cité donne un axe fort à votre stratégie ; qu'il est plutôt recommandé de se spécialiser, en suivant cet axe ; qu'on n'aura pas le temps de se développer dans tous les domaines ; et que certaines cités n'ont aucun atout en matière de guerre ; la réponse devrait être "oui, mon gros loulou" ! En fait, la réponse serait plutôt "oui, mais". Car cela dépendra du hasard des cartes. Oui mais (bis!) : hasard que l'on tentera de maîtriser !

Étant révélées en début de tour et appliquées à la fin, certaines méchantes cartes Événement sau-

ront être atténuées par simple réaction. S'il est annoncé que le plus faible joueur en matière d'armées perdra tous ses jetons Philosophie, on pourra, par exemple, tous les dépenser en cours de route, pour ne pas avoir à les perdre. D'autre part, certaines cartes Politique peu onéreuses vous permettront d'augmenter votre niveau d'armées sans avoir à faire l'action Militaire : gagnez deux armées quand vous levez des impôts ou quand vous faites l'action Commerce ; gagnez autant d'armées que votre niveau d'Économie, etc. Enfin, tout dépendra des cartes à points que vous détiendrez, afin de creuser ainsi l'écart avec les autres joueurs.

Pour tout cela, remporter la victoire sans faire la guerre, ou si peu, sera plus ardue sans les bonnes cartes. De plus, il faudra se focaliser sur l'action Commerce, pour acquérir les pions Connaissance que l'on n'ira pas chercher en faisant la guerre. Malgré tout, sans ces conditions favorables, il restera encore envisageable de la jouer pacifiste, aussi étonnant soit-il ! Les atouts des cités peu guerrières vous y aideront ; et les actions non dépensées à guerroyer vous permettront d'agir par ailleurs pour augmenter plus vite sur les échelles d'Économie et de Culture !



PETIT GUIDE TOURISTIQUE

Si lors d'une partie de découverte, on se préoccupera d'appriivoiser le jeu sans se soucier de réaliser les développements de sa cité, ce ne sera plus le cas lors des parties suivantes. En effet, si toutes les cités ne s'avèrent pas équivalentes en termes de puissance et de stratégie à appréhender, toutes offrent des avantages difficiles à ignorer. De ce fait, chaque joueur sera comme enfermé dans un axe plutôt rigide. Les uns n'y verront pas d'inconvénient quand les autres en auront le poil hérissé. À l'attention de ces derniers, il faut répondre qu'il y a sept cités, au style de jeu varié. Et surtout : si vous êtes amené à prendre deux fois la même cité, les cartes Politique changeront complètement la donne d'une partie à l'autre, permettant d'établir des voies secondaires, à base d'opportunisme.

UN BON GOÛT DE REVIENS-Y VITE

De par le hasard, le style de jeu différent proposé par chaque cité, la variété des cartes Politique et les cartes Événement apportant leur lot de péripéties favorables ou calamiteuses venant perturber vos plans, les stratégies disponibles sont assez variées. Aucune ne fut pour nous de moindre importance : faire la guerre ou s'en passer, développer la culture ou s'en priver, etc.

Tout cela apporte au jeu une très belle rejouabilité et une grosse envie de remettre ça, pour essayer de dégoter la combinaison cité/carte qui tue ou réaliser une progression fulgurante. Si une certaine routine s'imposera dans le choix des actions (l'action Commerce sera

beaucoup jouée, par exemple), les objectifs dictés par les cartes bouleverseront le rythme et les priorités, cassant étonnamment bien cette routine, du moins son ressenti !

RHYTHM AND LOVE

Au final, Khôra est un jeu de civilisation simple et accessible, dont les tours sont rythmés, fluides et les parties vraiment trop courtes !

Malgré une part évidente de hasard et certains déséquilibres fondamentaux, le jeu saura très étonnamment faire oublier ces défauts - très relatifs. Si une partie se trouve dénaturée par un manque de chance, l'envie d'y revenir ne s'en trouvera pas diminuée ! Au contraire, voudra-t-on s'y essayer

à nouveau pour jouer une partie plus "normale". Par une certaine alchimie entre les différents mécanismes, le plaisir de jeu naîtra et on se laissera donc haper malgré tout. On se plaira à optimiser les coups, monter en puissance progressivement et s'essayer aux différentes stratégies. Les diverses voies possibles, ouvertes grâce aux cités, relèveront beaucoup des cartes Politique, qui amèneront le joueur devant des choix cruciaux. Ceci étant, le jeu restera de complexité moyenne, proposant, non pas une multitude de stratégies, mais quelques grands axes. Avec ceci, l'interaction, non agressive, permettra à chacun de se développer sans heurts, tout en gardant un œil sur les autres. Enfin, il est à noter que Khôra se joue très bien à deux, avec le même plaisir qu'à trois ou quatre joueurs. Ajoutez à cela une édition impeccable et vous obtiendrez un jeu vraiment addictif qui donne envie d'enchaîner les parties ; un jeu que nous vous conseillons donc très vivement d'essayer !

----- KHÔRA -----

Auteurs : Head Quarter Simulation Game Club • Éditeurs : Asobition & Iello pour la VF • Illustrateurs : David Chapoulet & Jocelyn Millet • Nombre de joueurs : 2 à 4 • Daltoniens approuvés : yes! • Explication des règles : 20 minutes • Durée de partie : 20 minutes par joueur • Âge : à partir de 12 ans • Prix indicatif : 50€



CONCOURS !



ET MAINTENANT, IELLO ET WHITE FLAG VOUS PROPOSENT UN CONCOURS POUR REMPORTEUR UNE BOITE DU JEU KHORA ! POUR CELA, RIEN DE PLUS SIMPLE !

RÉPONDEZ SIMPLEMENT À LA QUESTION SUIVANTE : QUEL INGRÉDIENT NE TROUVE-T-ON JAMAIS DANS UNE SALADE À LA GREC ? RÉPONSE À ENVOYER À OJ@WHITEFLAG.FR, ACCOMPAGNÉE DE VOS NOM, PRÉNOM, ADRESSE POSTALE, ADRESSE MAIL ET NUMÉRO DE TÉLÉPHONE. DATE LIMITE DE PARTICIPATION : DIMANCHE 10 JUILLET, MINUIT. UNE SEULE RÉPONSE PAR FOYER AUTORISÉE. UN TIRAGE AU SORT PARMIS LES BONNES RÉPONSES DÉSIGNERA LE VAINQUEUR. SON NOM SERA ENVOYÉ PAR MAIL À TOUS LES PARTICIPANTS ET À LEUR GRAND MÈRE. LES MANGEURS DE SAUCISSON À MOUSTACHE, GÉNÉRALEMENT REFOULÉS, PEUVENT PARTICIPER.

DAICHI MIURA MEMBRE DU HEAD QUARTER SIMULATION GAME CLUB

Pouvez-vous présenter le Head Quarter Simulation Game Club, à l'origine du jeu Khôra ? Le Head Quarter Simulation Game Club est un club de jeu de société qui se tient à l'université de Keio, au Japon, et qui existe depuis 1980. Les membres du club y pratiquent le jeu de société du matin au soir, à peu près tous les jours, en y trouvant un réel plaisir. Durant le confinement, les membres se mirent à jouer principalement en ligne, via le site Discord.

Le jeu édité au Japon s'appelait Improvement of the Polis, puis il devint Khôra en passant par l'éditeur Iello. Comment présenteriez-vous le jeu ? Le jeu, qui se déroule dans la Grèce antique, propose aux joueurs de développer une cité aux niveaux économique, culturel et militaire, tout en profitant des atouts uniques apportés par chaque cité et de l'effet des cartes qui seront jouées. Khôra est destiné à ceux qui aiment les jeux de difficulté moyenne, mi-lourds, mi-légers, pour des parties d'une heure environ.

De quelle manière l'idée du jeu est-elle née ? Au départ, notre groupe n'était constitué que de simples joueurs, sans expérience en matière de création de jeux. Puis, aux alentours de 2018, Kohei Oketani, notre leader à ce moment là, déclara que si nous jouions à tant de jeux de société, nous devrions sûrement être capables de créer de bon jeux également ; et que la création serait plus intéressante que le simple fait de jouer. C'est ainsi que nous avons commencé à travailler sur la création de jeux. Nous avons d'abord été inspirés par les grands jeux que nous connaissions. Plus spécifiquement, nous avons combiné des idées en provenance de jeux comme Les châteaux de Bourgogne, L'année du dragon, Splendor et Agricola.

Comment le thème du jeu fut-il choisi ? Nous avons d'abord trouvé la mécanique de jeu et le thème est venu plus tard. Tandis que nous cherchions un thème, il nous vint à l'esprit un jeu de Bernhard Maurer et Robert Rosanis, qui est l'un de nos favoris et qui s'intitule "Police".

C'est comme ça que le jeu devint "Polis", par le simple fait que les deux titres se prononcent de la même façon. Puis, nous avons fait des recherches sur la Grèce antique à la bibliothèque de l'université pour nous assurer du fait que les capacités des cités coïncidaient bien avec le thème, tout comme l'effet des cartes Événement.

Comment le processus de création s'est-il déroulé ? Bien que le système de jeu final n'est pas très éloigné de l'idée initiale, il a subi des variations notables. Par exemple, au départ, le jeu se terminait quand un joueur atteignait un certain nombre de points, comme dans Splendor (et ce nombre était très faible : 30 points). Puis, en avançant dans le travail de création, ce nombre fut repoussé, les règles furent étoffées et les capacités spéciales des cités ajoutées. Depuis l'idée de ces capacités spéciales, l'équilibrage du jeu fut rendu très difficile. Il nous fallut une centaine de parties pour y parvenir et régler l'effet des cartes également. En outre, trouver une règle permettant de renflouer un joueur ayant subi de mauvais jet de dés nous donna aussi beaucoup de fil à retordre.

Certains joueurs trouvent le jeu trop hasardeux pour un jeu de ce type. Qu'en pensez-vous ? Durant la phase de création, ce qui nous importa le plus fut la rejou-



abilité. Bien-sûr, les joueurs malchanceux peuvent trouver que le hasard est important, tout particulièrement si l'on considère qu'une cité peut devenir très puissante quand lui sont associées les cartes qui se combinent bien avec ses atouts. D'un autre côté, le fait que chaque cité ait une chance de gagner selon les cartes qui lui sont associées entraînera chez les joueurs l'envie de refaire une partie. Ceci étant, il est vrai que certains joueurs apprécient peu le terme "Combo".

Pensez-vous que l'on puisse remporter la partie en ne jouant qu'avec seulement deux dés ? Cela est difficile mais pas impossible. Obtenir le troisième dé demande beaucoup de ressources et un joueur pourrait utiliser ces ressources pour partir sur une autre voie et pourrait ainsi gagner. Quoiqu'il en soit, le troisième dé a été pensé pour gagner en puissance. Cela deviendrait une expérience

négative si les joueurs ayant fait de gros efforts pour l'obtenir n'en tiraient aucun profit.

Beaucoup de cartes Événement donnent des avantages aux joueurs qui font la guerre. Pensez-vous qu'il soit possible de gagner en restant totalement pacifiste ? Cela est également difficile mais pas impossible. Du fait que la compétition pour conquérir les colonies et la comparasion militaire par les cartes Événement sont à la base de l'interaction entre joueurs, le jeu lui-même rend la victoire difficile si l'on s'abstient de toute action militaire. S'il y a tant de cartes Événement qui se réfèrent aux armées des joueurs, c'est pour créer un dilemme entre les colonies que l'on souhaite conquérir et les pertes que cela occasionne et qui empêchent d'être bien placé pour obtenir l'avantage des cartes Événement (cette règle est empruntée aux colonies dans le jeu Through the ages).

Une extension pour Khôra est-elle en projet ? Oui ! Nous travaillons à de nouvelles règles pour augmenter l'interactivité entre les joueurs, qui n'est pas assez développée dans le jeu de base.

Avez-vous une anecdote à nous raconter ? Nous aimons tellement Agricola que nous en faisons 500 parties par an. Pour nous concentrer sur les parties test de Improvement of the Polis, il fut décidé de ne jouer à Agricola qu'après avoir fait une partie test. Les joueurs ont ainsi testé le jeu pour pouvoir jouer à Agricola par la suite !

Merci beaucoup ! Merci à vous pour l'interview. Nous ne revenons toujours pas de voir le jeu pratiqué dans tant de pays au delà de l'océan, ce jeu que nous avons créé dans la petite pièce de notre club ! Nous espérons jouer à toujours plus de bons jeux dans l'avenir et pouvoir proposer de bons jeux encore, nous aussi.

CONSEILS

SE FIXER UNE STRATÉGIE

Votre première tâche est d'étudier les atouts offerts par votre cité. Chacune apportant de forts avantages, il serait dangereux de les ignorer et de passer sur l'action Développement. De plus, chaque cité orientant fortement votre jeu, il sera aisé de cerner votre stratégie à long terme : plutôt axée sur la guerre (Sparte, Thèbes, Argos), l'économie (Milet, Corinthe) le développement culturel (Olympie) ou le politique (Athènes). Si vous vous spécialisez, faites-le vraiment, sans chercher à jouer sur tous les tableaux. Par exemple, la cité commerciale de Milet pourrait envisager de ne pas lever d'armées, même si cela peut paraître risqué.

BIEN CHOISIR SES CARTES INITIALES

La phase de draft initiale, servant à choisir sa main de départ, n'est pas à prendre à la légère. Si toutes les cartes ont des effets bénéfiques et fort alléchants, certaines sont clairement plus puissantes que d'autres. Parmi celles-ci, les cartes permettant d'augmenter son score sont à envisager en priorité. Car ces cartes sont une source non négligeable de points et les écarts de fin de partie se justifieront souvent de leur fait. En détenir dès le départ

vous évitera de perdre du temps à en rechercher, par effet de pioche ; vous pourrez planifier vos actions au plus tôt, en vue de les jouer ; vous pourrez aussi les choisir en concordance avec les atouts de votre cité, dès le tout début de la partie.

PROGRESSER SANS CESSER

Une erreur simple et fréquente lors des premières parties consiste à dépenser ses drachmes pour poser des cartes, puis manquer d'argent en fin de tour, lors de la phase de progrès. Cette phase s'avérant cruciale pour avancer sur les échelles de pouvoir, il sera indispensable de planifier et d'anticiper les dépenses de fin de tour, si l'on veut progresser le plus souvent possible sur ces échelles.

FIXER LES PRIORITÉS

Se passer de cette phase de progrès lors d'un tour ne devrait se justifier que par la pose d'une carte apportant un avantage décisif. En effet, certains objectifs sont à atteindre au plus vite. C'est le cas des développements de cités ou de certaines cartes allouant des bonus permanents et des ressources. Plus vous réaliserez tôt ces objectifs, plus ils vous seront profitables.

AUGMENTER SES RESSOURCES

En ce même sens, il vous faudra augmenter vos valeurs d'impôts et d'économie, au plus vite. L'argent étant le nerf de la guerre, vous n'en aurez jamais assez pour réaliser vos actions. Tel un cercle vertueux, il vous servira à progresser sur les échelles de pouvoir, celle de l'économie notamment. Autrement dit : plus vous aurez d'argent et plus vous pourrez en gagner davantage et agir encore plus.

ENRÔLER DES TROUPES

Pas mal de cartes Événement donnant des avantages au joueur ayant le plus grand nombre d'armées et défavorisent celui qui en détient le moins. Selon le hasard du tirage, ces cartes seront plus ou moins nombreuses au cours d'une même partie. Il peut donc s'avérer risqué de négliger la guerre totalement, comme on peut être tenté de le faire à la tête d'une cité peu guerrière. De plus, entre la révélation de l'événement et sa résolution en fin de tour, on n'aura pas forcément le temps de lever assez de troupes, face aux autres. Dans le genre violent, la carte intitulée Les mystères d'Éleusis octroie +4 points au plus guerrier des joueurs et -4 points au pire : 8 points d'écart entre eux !

BOSSER LA PHILO

Les différentes utilisations des jetons Philosophie sont toutes très appréciables : remplacer un jeton Connaissance, gagner des citoyens, ou augmenter plus d'une fois sur les échelles de pouvoir en un seul et même tour. Cette troisième utilisation, peut-être la plus précieuse, du moins la plus fréquente, peut vous donner un sérieux coup de boost en début de partie. Un coup d'entrée possible et accessible à tous, consiste à obtenir un jeton Philosophie au premier tour, le dépenser lors de la phase de progrès suivante, pour avancer deux fois sur la piste d'Économie. Cela coûtera 4 drachmes, ce qui correspond au pécule de départ de n'importe quel joueur.

GÉRER LA MALCHANCE

Ce coup aura pour effet de vous rapporter 6 citoyens, ce qui n'est pas négligeable, en vue d'atténuer l'effet du hasard et de vous assurer une liberté d'actions en cas de mauvais jet de dés. Si votre malchance persiste, l'action Législation faisant gagner 3 citoyens, sera doublement utile puisqu'elle permet également de gagner une précieuse carte Politique. Enfin, dépenser un jeton Philosophie pour obtenir 3 citoyens sera aussi envisageable, bien que l'opération soit moins rentable.



OUVERTURES

Grâce à la variété des cartes Politique et l'urgence à les jouer, on ne peut pas vraiment parler de coups d'ouverture classiques qui seraient favorisés par les atouts des cités. Malgré cela, et pour nous contredire aussitôt, voici une petite liste d'ouvertures possibles. ^^

ATHÈNES

Athènes est une cité puissante qui tire son pouvoir de ses cartes Politique. En plus de leurs effets bénéfiques, les développements de cité ajouteront à chaque carte jouée des drachmes, des points, des armées. Autant dire que développer la cité devra se faire au plus vite. En ce sens, un premier tour pourrait se dérouler ainsi : Commerce (pour acheter un pion Lyre ou Amphore) + Développement (action rendue possible grâce aux 3 jetons Philosophie initiaux : dépenser 2 jetons

pour pallier la ressource manquante). Autre ouverture : Législation (pour prendre 3 citoyens et 1 carte Politique, prisée des athéniens) + Commerce = 6 drachmes + augmenter trois fois en phase de progrès, en dépensant 2 jetons Philosophie. Deux fois l'Économie et une fois la Culture, par exemple.

SPARTE

Sparte, cité guerrière par excellence, est en quête de points de Gloire, de succès et de pions Connaissance majeurs. Si la montée en puissance sera douce, elle éclatera sur la fin, grâce au pillage et aux derniers développements de cité. C'est une cité assez peu nuancée à jouer tant la guerre lui importe. Son objectif prioritaire sera d'obtenir son premier développement : gagner 1 impôt à chaque nouvelle conquête. En ouverture : Philosophie + Commerce + augmenter deux fois sur la piste Militaire + Commencer à attaquer au tour suivant.

OLYMPIE

Olympie, est une cité orientée vers la culture, tout en étant capable de faire la guerre. En augmentant son niveau culturel plus facilement et prématurément que les autres cités, elle cumulera plus vite des impôts et obtiendra le troisième dé, ce qui lui permettra de faire plus souvent l'action Culture et d'obtenir un bon nombre de jetons Philosophie (grâce à son premier développement). Par l'afflux d'argent et l'obtention de précieux succès, Olympie pourra se trouver au sommet des trois échelles, en fin de partie : Économie, Culture et Militaire ! De quoi envisager de conquérir Persépolis ! Ouverture possible : Philosophie + Commerce + augmenter deux fois son niveau culturel, en gagnant 1 point d'Impôts au passage.

ARGOS

La stratégie d'Argos n'est pas difficile à comprendre : il s'agit d'un jeu axé sur la guerre. On cherchera à amasser un maximum de pions Connaissance majeurs tout en augmentant ses points de Gloire. Mais, les atouts de cette cité l'avantagent peu, comparés aux autres. De plus, la conquête de Persépolis demeurant toujours incertaine, il faudra chercher des sources supplémentaires de points dans les cartes Politique. Premières actions possibles : Commerce (pour acheter un pion Casque) + Militaire pour obtenir un second pion Casque (celui faisant gagner 1 point et 1 drachme) + augmenter sur l'échelle Militaire avec les 2 drachmes détenues. Les 2 pions Casque serviront, lors du

prochain tour, pour réaliser le premier développement. Cette ouverture dépend toutefois des dés lancés car les actions valent cher (militaire 4 et Développement 6). Peut-être faudra-t-il gagner des citoyens entre temps. Autres coups plus raisonnables : Philosophie + Législation + augmenter deux fois en Économie.

CORINTHE

La riche cité commerciale de Corinthe débute avec 8 drachmes au lieu de 4. Grâce à ce pécule, elle pourra débloquer le troisième dé en premier. Mais, au risque de piétiner en début de partie, Corinthe devra trouver le bon timing avant de valider le développement permettant de gagner autant d'Impôts que de pions Connaissance détenus. Autrement dit : attendre mais pas trop. Ouverture classique : Philosophie + Commerce + augmenter deux fois son niveau culturel en payant 5 drachmes et 1 jeton Philosophie. Au passage, vous gagnez 1 point sur la piste Impôts. Au tour suivant, vous aurez déjà les 6 drachmes nécessaires (5 + 1) pour obtenir le troisième dé, utilisable dès le tour 3.

MILET

Avec Milet, la cité marchande, vous aurez à développer votre cité au plus tôt et augmenter au plus vite en Économie. Bien que les développements de cité nécessitent peu de pions Connaissance, si vous négligez le Militaire, vous ne piocherez qu'un pion par tour, tout au plus. Il faudra donc se diversifier un peu pour mieux se focaliser sur

le Commerce et la Culture pour faire des points. Actions initiales : Philosophie + Commerce + augmenter deux fois en Économie pour obtenir déjà un succès.

THÈBES

Parmi les sept cités qui peuvent se diriger, Thèbes dénote face aux autres, dont l'axe de stratégie est plutôt bien marqué. Pour cette raison, il peut être recommandé, lors des premières parties, d'écarter cette cité plus dure à maîtriser, pour ne jouer qu'avec les autres, aux pouvoirs plus immédiats. En fait, le deuxième développement de Thèbes, aux abords déstabilisants ("à tout moment vous pouvez perdre 1 point de Gloire pour gagner 2 drachmes et 4 points"), devra bien se comprendre pour élaborer la stratégie adéquate. Car, si Thèbes est bel et bien une cité guerrière, elle ne cherche pas, telles les autres cités belliqueuses, à gagner ses points de fin de partie, grâce au multiplicateur de Gloire, mais bien en dépensant ces points de Gloire en cours de route. Et à en obtenir le plus possible grâce à un maximum de succès remportés. Ceci étant compris, la victoire deviendra envisageable, même s'il faudra encore fournir de bons efforts par ailleurs... La cité débutant avec 2 en Militaire, voici un premier tour possible : Philosophie + Militaire + augmentez en Économie et Militaire (si vous avez pris le pion Amphore faisant gagner 1 drachme).

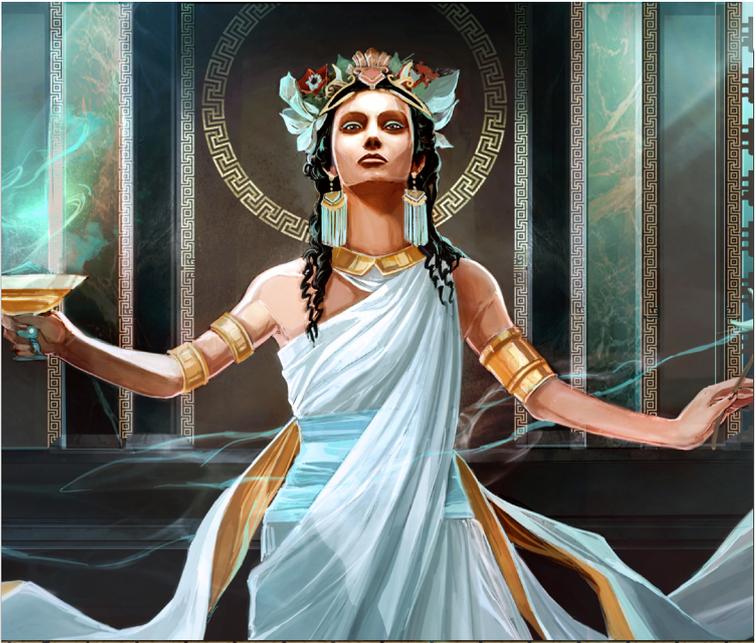
Et voici que White flag vous propose une huitième cité, à imprimer et à fabriquer vous-même ! Yeah !

DELPHES, HUITIÈME CITÉ

Delphes n'est pas une cité mais un sanctuaire célèbre pour son temple dédié à Apollon et pour sa prophétesse, la Pythie.

Construit sur une faille volcanique, qui plonge dans les entrailles de la terre, le temple d'Apollon est situé sur les flancs du mont Parnasse. Siégeant dans "l'adyton", la fosse oraculaire du temple, la Pythie était invoquée au cours d'un rituel et répondait, au nom du dieu, à la question qu'on lui posait. Elle est généralement représentée tenant une branche de laurier et une "phiale", récipient plat dépourvu d'anses, servant aux libations.

Selon la mythologie grecque, Delphes était considéré comme le nombril du monde. Ce nombril était représenté par "l'Omphalos", une pierre conique, placée directement dans l'adyton et surmontée de deux statues d'aigle en or. De plus, aux alentours du IV^e siècle avant Jésus-Christ, le sanctuaire représente l'unité du monde grec car chaque cité-état viendra y construire un édifice, dit "trésor", sorte de chapelle érigée à l'occasion d'un événement important, afin d'y présenter des offrandes ou de glorifier le ciel pour tel ou tel exploit obtenu.



DELPHES

	 4	
	 2	
	 1	
		

Imprimez cette page sur du papier épais, en 100% (sans réduction de taille), et vous obtiendrez la tuile de la cité de Delphes qui devrait être à la bonne dimension pour s'insérer dans un plateau individuel. Il vous restera à la découper, ainsi que les fenêtres blanches triangulaires.

MODE SOLO

Arnaud Fradin nous a gentiment permis de reproduire la variante qu'il a imaginée pour jouer à Khôra en solo. Merci à lui beaucoup ! :)

MÉTHODE ET DÉVELOPPEMENT

J'ai commencé à plancher sur cette variante solo en appliquant la méthode de David Turczi qui consiste à trouver les principaux points d'interaction existants entre les joueurs et à chercher à les simuler de la manière la plus simple, par l'effet d'un joueur fictif. Dans Khôra, ces points sont au nombre de trois seulement : les joueurs sont en concurrence pour les succès, les pions Connaissance et certains événements.

Je me suis également laissé inspirer par David dans le sens où les joueurs auraient des informations sur le joueur fictif. J'ai alors pensé au mode solo de Underwater cities, que j'aime beaucoup pour ce qui est des objectifs que vous devez atteindre en terme de points.

J'ai décidé de nommer ma variante "Arès", dans la mesure où le joueur fictif réaliserait des actions militaires, qu'il ne dirigerait pas de cité-état et qu'il servirait seulement à faire obstacle au joueur. Incarnant le dieu de la guerre, il n'aurait pas besoin d'argent, ni de jetons Philosophie.

MISE EN PLACE

- En ce qui concerne le plateau central, ainsi que votre plateau personnel, suivez les instructions de mise en place pour une partie à deux joueurs.

- Retirez ensuite les deux cartes Politique nécessitant de vous comparer aux autres joueurs, hors pouvoir militaire : il s'agit des cartes intitulées "Pouvoir" et "Marché central". *Note : sans un joueur à qui se comparer, je n'ai pas trouvé de moyen d'intégrer ces cartes sans les rendre trop puissantes ou trop faibles.*

- Piochez 8 cartes Politique, choisissez-en 5 et défaussez les 3 restantes.

- Arès a besoin de son pion Armées, de ses pions Succès, deux dés et de six pions Connaissance mineur, deux de chaque type. Il n'a besoin de rien d'autre : ni plateau personnel ni aucun autre pion.

LE TOUR DE JEU

Vérifiez les étapes suivantes dans l'ordre, durant la phase indiquée du tour de jeu.

C. PHASE DÉS

Lancez les dés du joueur fictif, afin de savoir qui jouera l'action Militaire en premier.

D. PHASE ACTIONS

- Ajustez le niveau d'armées du joueur fictif : sa valeur de base est égale au nombre de tours joués, dont celui en cours ; tirez au sort un de ses six pions Connaissance et ajustez la valeur de base : -2 si le pion vert est tiré, -1 pour le pion rouge et 0 pour le bleu. *Note : cette règle est faite pour éviter que le niveau d'armées du joueur fictif ne soit trop prévisible et pour conserver une incertitude lors de la résolution de l'événement et. Il s'agit aussi de garder une certaine mesure, du fait qu'il est difficile d'acquérir des points d'armées et que le joueur fictif n'en perdra pas lors de la phase Militaire.*

- Jouez l'action Militaire : au moment de réaliser l'action Militaire, tirez au hasard deux des pions Connaissance du joueur fictif. Prenez, sur le plateau central, deux pions Connaissance de même couleur, correspondant à son nombre d'armées. En cas d'égalité, choisissez ceux qui infligent le moins de perte. Par exemple : si les pions bleu et rouge étaient tirés, avec une valeur d'armées de 2, vous prendriez les pions Connaissance de valeur 2 infligeant le moins de pertes. Le joueur fictif ne reçoit aucune perte et son niveau d'armées est utilisé comme un seuil, et non telle qu'une ressource. Si sa valeur d'armées est insuffisante pour prendre un pion, il n'en prend pas, et peut ainsi acquérir moins de deux pions durant un tour. S'il n'y

a plus de pion correspondant à sa valeur d'armées, il prend un pion de valeur inférieure. *Note : cette règle a été pensée pour restituer les sensations d'une partie à trois joueurs, tandis que la course aux pions Connaissance est moins tendue, je pense, à deux joueurs.*

F. PHASE ÉVÉNEMENT

Comparez votre force à la valeur actuelle du joueur fictif. Appliquez à vous seul les gains et les pertes de la carte Événement. Le joueur fictif est juste utilisé pour définir un seuil auquel vous comparer.

G. PHASE SUCCÈS

- Le joueur fictif remporte un succès : si deux des pions Succès du joueur fictif se trouvent sur le plateau à ce stade, tirez au sort l'un de ses pions : le joueur fictif obtient le succès correspondant. Si vous y parvenez en même temps, vous gagnez +1 point sur la piste Impôts, comme d'habitude.

- Vous remportez un succès : si vous avez réalisé un succès que le joueur fictif n'a pas encore atteint durant ce tour ou lors de tours précédents, retirez le pion de sa réserve ou du plateau, s'il y avait été placé précédemment. *Note : cette règle représente l'avantage pris sur le joueur fictif, au moment où vous lui soufflez un des pions Succès qu'il visait, l'obligeant à se retourner après avoir passé du temps et des efforts pour obtenir ce succès. Cela devrait vous in-*

citer à vous battre pour ces succès et prendre des risques en utilisant les informations données par les pions tirés.

- Piochez un pion succès : à partir du tour 2, tirez au hasard un pion Succès appartenant au joueur fictif et placez-le sur le plateau central. *Note : de cette façon, vous connaissez au moins un tour à l'avance le succès que le joueur fictif convoite, comme vous pourriez le savoir contre des joueurs humains.*

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Si vous souhaitez rendre la partie plus difficile, utilisez les niveaux suivants. Évidemment, quand vous comparerez vos scores, ne le faites qu'au sein du même niveau de difficulté.

- Novice : jouez les règles seules telles que décrites jusqu'ici.

- Vétéran : +1 au niveau militaire du joueur fictif (vert -1, rouge 0, bleu +1).

- Expert : même chose que Vétéran et le joueur fictif commence à tirer des pions Succès à partir du tour 1.

- Expert+ : même chose qu'Expert, avec un autre +1 au niveau militaire du joueur fictif (vert 0, rouge +1, bleu +2).

VICTOIRE

Vous remportez la partie si vous remportez 60 points et si vous remplissez l'une des conditions suivantes : vous avez développé votre cité à son maximum ou vous avez conquis Persépolis.

- Moins de 60 points : vous avez perdu et Arès rit aux éclats de votre insignifiance.

- 60-69 : Arès vous remarque à peine. Il vous faudra faire mieux la prochaine fois.

- 70-79 : Arès commence à vous regarder comme un adversaire potentiel mais feint toujours l'indifférence.

- 80-89 : Arès s'agace du fait qu'un pauvre humain tel que vous puisse le menacer.

- 90-99 : Arès réalise que vous êtes devenu un sérieux rival.

- 100-109 : vous êtes parvenu à rendre furieux le dieu de la guerre. Préparez vos armes pour la prochaine bataille !

- 110-119 : Arès jure de prendre sa revanche en utilisant tous les moyens nécessaires.

- 120-129 : vous avez remporté une terrible bataille mais pas encore la guerre. Arès ne se laissera pas vaincre aussi facilement.

- 130 et plus : le dieu de la guerre se prosterne devant vous car il n'est pas de taille à s'opposer à vos prouesses guerrières.

Arnaud Fradin



REDÉCOUVREZ LE PUZZLE



COLLECTION UNIVERSE 
COLLECTION TWIST  

SUIVEZ-NOUS !
puzzle.iello.com



THE ORIGIN JUNGLE | ETIENNE HEBINGER

