RÉÉDITION

IL ÉTAIT UNE FOIS L'AMÉRIQUE

par **Simon Hoflack**

LEWIS & CLARK: THE EXPEDITION

Les États-Unis viennent d'élire leur président. Replongeons-nous donc dans l'une des épopées qui a forgé l'histoire de ce pays, en participant à la course pour le traverser d'est en ouest et rejoindre le premier l'océan Pacifique.

À L'OUEST, RIEN DE NOUVEAU

Pas de grands changements à signaler côté matériel, si ce n'est une dizaine de cartes Personnage supplémentaires et des jetons Temps. L'évolution la plus notable est à chercher dans le format de la boîte et dans l'illustration de celle-ci. Toujours magnifiquement réalisée par Vincent Dutrait, elle prépare les joueurs à l'aventure en mettant en scène les Indiens et leur aide précieuse, les bateaux qui permettent de convoyer davantage de marchandises et les montagnes enneigées qu'il faudra réussir à franchir.

ORGANISER LE PÉRIPLE

Du côté des règles, pas de bouleversement non plus. Au départ de Louisiane, chaque joueur dispose d'une main de six cartes Personnage, d'un Indien et de quelques ressources de base pour réaliser différentes actions (collecter et transformer des ressources, acquérir de nouvelles cartes Personnage et disposer ainsi d'effets supplémentaires, etc.) afin de progresser au plus vite vers la côte ouest et les rivages du Pacifique. Deux ajustements sont toutefois à souligner. Parmi les tuiles Bateau tout d'abord, celles permettant de transporter beaucoup de ressources ou d'Indiens ont disparu. Il faut désormais voyager plus léger. Enfin, et thématiquement cela semble plus logique, on ne recule plus au moment d'établir son camp de base si ses bateaux sont trop chargés ou si l'on a des cartes en main. On récolte par contre à la place des jetons Temps qui freineront l'expédition dans sa progression.

LES GRANDS ESPACES

Pourquoi changer une équipe qui gagne? Cette réédition, occasion rêvée pour les passionnés de course de se lancer dans l'aventure, permet de remettre sur le devant de la scène un magnifique jeu sorti en 2013. Le rythme et la dimension tactique sont haletants, chacun cherchant à mettre en place son moteur de déplacement de la manière la plus efficace possible, le regard projeté vers les montagnes qui se rapprochent et où l'on craint toujours de s'enliser. Et la victoire, si difficile à se dessiner, n'en sera que plus belle. Il n'y a donc pas à hésiter.

***LEWIS & CLARK: THE EXPEDITION*, un jeu de Cédrick Chaboussit, illustré par Vincent Dutrait, édité par Ludonaute (2020), à partir de 14 ans, pour des parties de un à cinq joueurs.**

COMMENT ÇA MARCHE

COMMENT TRAITONS-NOUS LES JEUX?

Nous avons toujours considéré comme indissociables les éléments du trio auteur, illustrateur, éditeur. C'est la raison pour laquelle nous les mettons tous trois sur un pied d'égalité dans le bloc informatif en marge de chaque jeu.

Nous vous éclairons ensuite sur les mécaniques que le jeu met en œuvre, sur le public auquel il s'adresse, l'âge minimum pour y jouer et sa durée moyenne. Ces quatre paramètres essentiels sont toutefois à relativiser, car un jeu fait souvent appel à des mécaniques secondaires ou tertiaires, peut être joué par tous les publics, par des joueurs plus jeunes que prévu et peut même durer plus longtemps qu'annoncé (si, si!). Le nombre de joueurs est, par contre, une information fixe et définitive.

Savoir si la règle en français est incluse ou disponible en ligne est une information utile, à laquelle il faut ajouter la notion de «texte sur le matériel». Certains rechigneront à jouer à un jeu parsemé de termes étrangers, même si la règle française est disponible. D'un autre côté, un jeu n'incluant pas la règle française et ne portant pas de texte sur son matériel pourra malgré tout vous inciter à la recherche de la règle française en ligne.

Enfin, une note figurée par un *meeple*, plus subjective, vient compléter ces informations diverses et vous aider à vous y retrouver rapidement:

- valeur sûre / coup de cœur du chroniqueur;
- bon jeu auquel on a envie de jouer fréquemment;
- jeu agréable auquel on se plaît à jouer de temps à autre;
- jeu moyen, qui ne donne pas forcément envie de rejouer;
- jeu peu intéressant / déception du chroniqueur.

Pour finir, d'autres membres de la rédaction donnent un ou deux avis complémentaires. Pour certains jeux, très récents ou peu pratiqués par nos collaborateurs, il n'y en aura pas, ou nous inviterons une personnalité extérieure à donner son point de vue.