

MANA ROUGE

L'actualité brûlante des jeux de cartes à collectionner

Mensuel - octobre 2007 - France : 5,50 € - Belgique : 6 € - Suisse : 9,50 CHF - Port. Cont. : 6 € - Canada 9 \$ CAN

n°24

MAGIC

The Gathering

Lorwyn

LES COTES

Magic, WoW,
Urban Rivals,
Yu-Gi-Oh!

LA TOTALE !

Analyse, Top 10,
Top par couleur,
Liste complète,
Cote, Decks

WORLD OF WARCRAFT

LES JEUX DE CARTES À JOUER

LES FEUX de L'OUTRETERRE

LE METAGAME

Les nouveaux decks
qui cartonnent !

DRAGON BALL

CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER

Découvrez la série 6

Mais aussi...

Yu-Gi-Oh!, Pokémon,
24 TCG, EVE,
LSR, UFS

M 09417 -24 - F: 5,50 €



Renaissance

Renaissance est le gros jeu de stratégie de fin d'année d'Asmodée. Basé sur les mécanismes de Montjoie ! jeu de stratégie sur la Guerre de cent ans, il y ajoute son lot de nouveautés (Palais, Artiste, Condottiere), et se délocalise en Italie en pleine période de la renaissance. Le jeu permet de jouer à partir de 1454 et voit s'affronter les grandes cités italiennes comme Florence, Rome, Venise, Milan jusqu'aux invasions françaises et le combat entre François I^{er} et Charles Quint.

Le plateau de jeu est magnifique, les dessins des cartes respectent le style de l'époque et le jeu contient de superbes petites figurines de châteaux et de palais.

Votre objectif est d'étendre la suprématie de sa cité sur le plus grand nombre de provinces (Toscane, Lombardie, marche d'Ancone) mais aussi de construire des palais pour y inviter des artistes (Léonard de Vinci, Michel ange, Machiavel) accumulant chaque tour des points de renaissance. Chaque province et artiste rapportent un point de renaissance.

Selon un tour de jeu fixe, les joueurs votent pour déterminer l'état politique du pays (paix ou guerre) puis reçoivent des cartes, achètent des châteaux, forteresses, palais ou cartes, réalisent des expansions qui permettent de s'emparer sans combattre de cités adjacentes puis réalisent des combats en attaquant les cités des autres factions. Les combats se résolvent par des cartes de valeur de 3 à 7, avec des effets spéciaux comme l'Ingénieur qui casse les fortifications ou la Retraite qui sauve sa meilleure carte lors d'une défaite.

L'apparition de nombreuses cartes Condottiere, armées de mercenaires qui se font payer pour combattre, si elle sont puissantes, vous obligent à jeter un dé spécial qui peut les conduire à être vaillants, à s'enfuir avec vos sous ou à trahir et à se ranger dans l'armée adverse. Véritable dilemme que leur utilisation : pratique et puissante mais instable. Des cartes Événement comme le mariage, les pillards, l'ambassadeur, les artistes et les banquiers vous permettent d'obtenir de l'or, des territoires, des cartes ou des artistes.

Le jeu se révèle plus rapide que son prédécesseur, mais aussi très tendu du fait qu'aucune cité ne possède véritablement l'avantage pour l'emporter sans négocier. On se retrouve donc face à un jeu de stratégie où il faudra manier diplomatie et guerre en ne négligeant pas la construction de palais et l'embauche d'artistes qui peuvent vous permettre de mener une politique rentable et moins agressive. Loin des productions actuelles européennes, Renaissance est un jeu de caractère, qui en a sous le capot et qui ne laisse pas indifférent.

Éditeur : Asmodée
Auteur : Pascal Bernard
Nombre de joueurs : 3 à 6
Durée : 120 min
Type de jeu : jeu de stratégie historique
Public : Amateur et Spécialisé
Règles : 14 pages
Prix : 45 euros

Un site sur la série est en train de voir le jour : www.montjoiegame.com et proposera le premier jeu, indisponible aujourd'hui, en version jeu vidéo.

