

Tests de Hantise

Première Partie en Interne

Nombre de joueurs : 3

Durée de la partie : La partie a duré cinq semaines, pour 1h à 1h30 de jeu.

Joueur 1 : A gagné la partie avec 13 points (sous les 4 lieux clefs)

Joueur 2 : 0

Joueur 3 : 0

Résumé : Le joueur 1 a eu la chance de tirer 3 lieux clefs dans les pioches. Le joueur 2 lui en a retiré un une fois, mais cela lui a été repris. Par la suite (4^{ème} semaine) certains gains ne pouvaient être pris au joueur 1 (car ses lieux étaient tous verrouillés) et ont du donc l'être entre joueurs 2 et 3, alors que le joueur 1 lui pouvait agrandir ses lieux clefs sans problème (même si toutefois il devait concentrer tous ses efforts pour casser les combos qui auraient pu le faire perdre).

Le joueur 2 a eu une très bonne main en dernière semaine (2 jokers par exemple) mais a fait une erreur en accomplissant par ces moyens la combinaison des femmes (Mémé + Maman + fillette) puis en s'apercevant que le seul étage qu'il pouvait prendre, était un étage non verrouillé, donc un étage du joueur 3 (le joueur 1 avait déjà tous les lieux clefs). En utilisant sa main pour une autre combinaison il aurait pu mieux relancer la partie (qui s'allongeait ceci dit).

Prise en main : 4 / 4

(excellente voire parfaite en mode simple, juste quelques notes supplémentaires à apporter aux règles)

Profondeur : 3 / 4

(beaucoup de réflexion peut être faite sur ce qu'il faut jouer ou ne pas jouer)

Fun : 3 / 4

(faisait encore bien sourire même en cinquième semaine, seul point d'ombre mineur étant que la partie a mal tourné en 4^{ème} semaine notamment et le jeu paraissait « plié », même si c'était à peu près faux)

Durée : 2 / 4

(le dernier quart d'heure fut perçu comme un peu trop long, mais la note peut être améliorée facilement en 4 / 4)

Equilibre : 2 / 4

(à retester, difficile à voir en une partie, il est possible que ce soit en fait 3 / 4 voir 4 / 4)

Note globale de la première partie : 14 / 20 (+3 possible facilement)

Critiques particulières éditoriales :

- Le jeu de 54 cartes « Trouille » similaire au jeu traditionnel permet aux mécanismes d'être plus facilement identifiables, mais a une mauvaise valeur éditoriale (dans l'idée, les joueurs se disent tout de suite « autant prendre un jeu de 54 cartes » et on souhaite apporter une plus-value éditoriale différente de cette idée). Phénomène compensé ceci dit par la nécessité d'avoir les lieux (la famille étant remplaçable par un jeu des sept familles) et bien sûr par l'ambiance apportée par les cartes.
- Le fait de pouvoir jouer jusqu'à 4 est très éloigné de ce qu'on aimerait le plus (jusqu'à 6 joueurs est ce qu'on aimerait le plus). Ceci dit, le jeu tourne bien jusqu'à quatre joueurs avec les membres de famille actuels et les combinaisons possibles actuellement. Il doit être possible d'augmenter le nombre de joueurs de un sans tout casser (à réfléchir, pas sûr), mais certainement pas de deux. Plutôt que de penser à augmenter ce nombre, on pourrait imaginer un mécanisme différent (utiliser deux jeux pour 6 à 8 joueurs ou 6 à 10 joueurs, où les joueurs chercheraient à apporter la peur dans tout un quartier – deux maisons ici – et où les premiers à faire décamper la famille l'emportent par exemple) mais cette idée doit paraître bien trop floue et pas sérieuse pour l'instant. A voir et creuser pour plus tard.

Critiques sur la Durée :

Réunir sept lieux hantés à verrouiller peut paraître trop long. Disons qu'après 1h à 1h30 cela coupe l'envie de rejouer là tout de suite immédiatement au jeu. Trois pistes d'amélioration qui peuvent éventuellement être combinées ou n'être prises qu'à part :

- Laisser aux joueurs le soin de régler la durée de partie (5 lieux minimum, par exemple, et 7 maximum, donc ils choisissent entre 5, 6 ou sept lieux)
- Faire qu'au bout de trois semaines, la famille à bout de nerfs quitte l'endroit (victoire donc du meilleur au bout de trois semaines). « Trois semaines » représente en effet une durée quasi-idéale.
- Dire que la famille ne part jamais au bout de la première semaine (il y a donc toujours au moins deux semaines) pour éviter un creux stratégique

Difficulté 1 : la pioche des lieux clefs est nécessaire à la stratégie de jeu, il faut donc qu'ils soient sortis pour que la stratégie du jeu tourne mieux, et moins il y a de semaines, moins ils ont de chance d'être accessibles.

Difficulté 2 : Lors de la première semaine, la plupart des effets de combo de famille ne sont pas utilisables. Encore une chose jouant en faveur d'une durée plus longue dans l'état actuel des mécanismes.

Critiques sur l'Équilibre : L'idée d'équilibre repose actuellement sur trois mécanismes principaux :

- A chaque semaine on a une nouvelle main, et on peut faire plein de choses avec sa main, il y a donc de la stratégie et de la chance qui peut être différente d'une semaine à l'autre
- Les combinaisons de membres de la famille (Papa/Maman et Pépé/Mémé), et le bébé, peuvent retirer des lieux clefs à celui qui en a.
- Les joueurs peuvent concentrer leurs efforts pour empêcher celui qui a des lieux clefs actuellement de remporter des plis.

L'idée de concentration de pouvoir (d'anti-équilibre) est encouragée par les mécanismes suivants :

- Le joueur qui a les lieux clefs est celui qui a les points de victoire actuellement ; ce joueur est aussi celui qui est protégé contre certains effets (comme « l'effet normal » de vol d'un lieu hanté, ou « l'effet par combinaison difficile (3) » d'échange d'un étage complet). Du coup, dans le cas moyen (effet normal) ou le cas extrême (combinaison 3) le joueur le plus fort est aussi le plus protégé.
- Avec sa main, le joueur en tête peut facilement « casser » la combinaison papa/maman, pépé/mémé en mettant le maximum par exemple dès le début du pli ou pour le remporter ; pour le bébé, c'est un peu plus particulier, et plus difficile, il faut bien gérer le seuil des 27+ points, mais c'est plus contrôlable à 3 joueurs qu'à 4, par exemple.

Le Bébé est donc un excellent mécanisme d'équilibrage, et les autres complètent ceci.

Mais les problèmes de concentration de pouvoir (ce que j'ai appelé ici « anti-équilibre », mais la concentration de pouvoir est aussi nécessaire à tout jeu qui se respecte, sinon à quoi bon) ne sont pas à ignorer....

L'on vérifiera dans les parties suivantes si l'impression se confirme dans un sens ou dans l'autre. J'ai noté 2 mais c'est sans doute plus.

Enrichissements possibles : Dans l'immédiat, deux idées me sont apparues pour enrichir le jeu. La première fut mise de côté assez rapidement car elle semblait modifier trop le jeu qui tourne bien comme il le fait (la première idée était d'inclure un plateau de la maison, avec les membres de la famille positionnés à des endroits différents selon une carte de positionnement de la famille entière, découverte à chaque tour, ce qui amène beaucoup de concret à l'acquisition de lieux hantés et à la conquête de la maison) ; une telle piste ne peut être creusée que de façon bien plus réfléchie sans quoi elle n'apporte rien, et ne doit être suivie que si les impressions des tests suivants seraient que le jeu manquerait de sensation concrète (ce qui n'est pas le cas, grâce aux dessins notamment).

La deuxième piste d'enrichissement, plus utilisable directement, repose sur l'ajout de cartes Événements, une carte étant tirée chaque semaine (exemple : réception organisée, étage rouvert courageusement, arrivée d'un exorciste, de chasseurs de fantômes...) dans les règles avancées (ou pas). Ces événements peuvent amener des défis particuliers, des conditions pour les plis (capture d'éléments par exemple) ou à rouvrir un lieu sous clef (comme un possédé par le joueur en tête), et peuvent donc ajouter au fun, à la rejouabilité, à l'équilibrage et au « contenu » du jeu. Un tel ajout est ceci dit à étudier de près pour ne pas apporter du déséquilibre ou réduire l'intérêt stratégique. En tout cas je favorise cette piste après ce premier test ; je saurai après d'autres parties si cette impression se confirme.

