

Retours TERRE DE BARONS

TERRE DE BARONS a de multiples qualités que le comité souhaite mettre en évidence : **un système de scoring assez simple et efficace** ; **le matériel réduit** qui rend son éventuelle édition peu coûteuse ; sa proximité avec certains titres très appréciés comme *Barony*. En outre, si chaque dossier est jugé indépendamment de son historique, il est toujours plaisant de voir revenir un dossier qui a connu des évolutions et des améliorations.

Hélas, malgré ces bonnes idées, TERRE DE BARONS n'est pas encore prêt pour faire partie du concours Ludinord. Voici pourquoi :

- **Le jeu doit impérativement être épuré.** En effet, pour un jeu de conquête/combo, la **richesse du jeu** ne se trouvera pas dans le nombre de sous-règles, mais au contraire dans leur **simplicité** pour pouvoir se concentrer sur l'essentiel : les interactions entre les joueurs et les éventuels effets en jeu. Par exemple, un jeu similaire comme Smallworld possède en soit peu de règles (déclin ou jouer son tour ; les conquêtes c'est simplement poser 2 troupes de plus que la case ; réorganisation des troupes, gain de PV) mais sa richesse repose sur ses choix (quels terrains envahir) et les effets des peuples et pouvoirs (qui interagissent avec les terrains). Il n'y a pas besoin de beaucoup de règles pour faire un grand jeu de conquête.

Dans TERRE DE BARONS, **il y a trop de possibilités d'actions différentes** (les tableaux utilisés dans le livret de règles en sont la parfaite illustration). Par exemple, un tour peut être : lancer le dé (bonus : consulter le point 9 puis revenir au point 7), appel au trésor, faire deux actions > action d'officier : déplacement d'un ou plusieurs tuiles si condition OU chevauchée éclair OU collecte pour le Trésor ; le dé bonus a différents tableaux (autant de variations) ; le choix de nos actions vont dépendre de conditions (dés et cartes)... **C'est trop, beaucoup trop.** Alors qu'un **jeu de conquête se doit être simple et efficace**. Même des jeux de figurines réputés vraiment compliqués ont **des règles de bases très simples** (comment recruter ? Comment se déplacer/attaquer ? Et c'est tout). Chacune des idées prise individuellement dans TERRE DE BARONS est probablement très chouette, et certainement choisie par une bonne motivation, mais **le cœur du game design consiste justement à pouvoir épurier son jeu**, retirer ou fusionner les mécaniques qui ne sont pas indispensable au jeu. **Evitez également un maximum les exceptions** : à moins d'être fondamentalement logiques ou justifiées pour éviter un trop grand déséquilibre, il y a de grande chances que les joueurs finissent par les oublier.

Un jeu de conquête devrait être beaucoup plus évident : **un dé ne devrait pas limiter les actions du joueur** (encore moins en se référant à plusieurs tableaux). **Les actions devraient être simples, logiques, par phase** (par ex. Préparation / Déplacement-Attaque / Recrutement / Fin de tour) et la complexité devrait venir des cartes jouées / des pouvoirs du plateau.

- **Les règles sont trop élaborées et leur structure est à revoir** : bien qu'elles ne sont que 8 pages, **elles sont quasiment que textuelles**, avec **des aller-retours nécessaires** (par exemple le point 7 par du dé bonus à lancer, mais leurs effets ne sont expliqués qu'après au point 9), et **il n'y a aucun exemple illustré** dans les règles pour comprendre comment jouer.
Sans exemples, certaines règles sont vraiment peu intuitives (par ex. le dispersement et la concentration des troupes).
Inspirez-vous de jeux existants ! Pour reprendre deux exemples déjà cités et proches dans l'esprit que TERRE DE BARONS : *Barony* ne possède que 4 pages de règles (!) et *Smallworld* 7 (sans les annexes), et cela avec des exemples illustrés et visuels ;
- **Le jeu est déséquilibré dès le départ** : en effet, les **montagnes** (infranchissables), les **barons** et les **chevaliers** sont placés **aléatoirement** : cela crée **de grands déséquilibres** entre le joueur qui commencera groupé à un emplacement idéal et celui qui débutera éparpillé. En outre, quid si les montagnes bloquent un baron/chevalier ou le place dans un cul de sac ?
- **Le tirage de l'ordre des joueurs est lourd** : tirer au dé est certes un départage comme un autre mais ça fait **beaucoup de manipulations** (surtout en cas d'égalité), là où la plupart des jeunes utilisent une règle du type « le plus jeune commence » qui a **le mérite d'être immédiate**. En outre, est-il vraiment nécessaire que **chaque joueur ait un ordre si celui-ci ne change pas en cours de partie** (pourquoi ne pas désigner un premier joueur et jouer dans le sens des aiguilles d'une montre) ? ;
- **Il y a des déséquilibres dans le jeu** : le **recrutement au dé est beaucoup trop aléatoire** (un joueur pourra gagner 6 troupes et un autre seulement 1 troupe...) et de manière générale, il faut vraiment éviter voire limiter ce type de hasard injuste dans des jeux de ce genre ; **la capture d'un donjon semble chère** (construire un donjon coûte 3 troupes ; capturer un donjon adverse en coûte 9 alors que ça revient à supprimer une structure ayant coûté 3 à l'adversaire, le joueur attaquant doit payer 6 troupes ?) ;
- **Le look du jeu manque un peu d'âme** : le plateau du jeu est constitué de tuiles représentant des animaux (lion, aigle, loup, cheval) mais **cela ne fonctionne pas avec le concept de terrain** : pourquoi pas plutôt des vrais terrains comme la plaine, la forêt, des collines,... Ce choix de design visuel rend le jeu très abstrait et c'est dommage.

En conclusion, la proposition de TERRE DE BARONS n'a pas du tout convaincu notre comité, hélas une nouvelle fois ! Soyez assuré qu'il ne s'agit pas d'un acharnement de sa part, surtout que nous veillons à ce que dans la mesure du possible, ça soit des personnes différentes qui évaluent un dossier qui retente sa chance.

Les faiblesses du jeu reposent surtout sur **une grande lourdeur dans les règles, là où les classiques du genre se distinguent par leur aspect épuré**. N'oubliez pas que dans

beaucoup de cas, améliorer un jeu consiste beaucoup plus souvent à enlever des éléments au jeu, plutôt qu'à en ajouter.

Pour y parvenir, posez-vous la question suivante : **selon vous, quels sont les grandes idées qui distinguent TERRE DE BARONS des autres jeux de conquête existant ? Quelles sont ses spécificités ?** Reprenez ces spécificités, et éliminez tout ce qui n'est pas directement lié à elles. Vous aurez déjà un jeu beaucoup plus simple à apprendre, à jouer, mais pas forcément moins profond ou moins intéressant pour autant (au contraire, probablement !).

Ne soyez pas découragé : créer un jeu est long et difficile, avec ses hauts et ses bas. Deux refus à Ludinord ne signifie pas que vous devez baisser les bras, loin de là ! **Inspirez-vous des jeux déjà existants** et essayez de **capter leur essence**, ce qui a fait de ces jeux les grands succès qu'ils ont. Tirez-en de précieuses leçons et utilisez-les pour développer TERRE DE BARONS en gardant toujours **l'objectif d'un jeu simple et épuré**. Avec de la persévérance et de nombreux tests, vous parviendrez à obtenir un jeu qui délivre une expérience de jeu très satisfaisante !

Bon courage !