

Bruno Cathala

Five Tribes™



Le Guide des Guildes

DAYS OF
WONDER

Five Tribes est un jeu aux règles simples, mais aux possibilités nombreuses. C'est clairement un jeu à courbe d'apprentissage. Lors d'une première partie, en particulier sur les premiers tours de jeu, il est normal de se sentir un peu perdu devant l'apparente profusion de possibilités.

En fait, très vite, vous vous rendrez compte que les mouvements intéressants sont bien moins nombreux qu'il n'y paraît, et que chercher à analyser toutes les possibilités est tout simplement sans intérêt.... surtout si vous suivez ce petit guide tactique qui vous permettra d'identifier plus vite les meilleures possibilités.

Il ne contient pas de recette miracle pour la victoire, mais à défaut, il vous aidera à prendre les bonnes décisions !

Le juste prix

La première phase du jeu consiste à savoir combien payer pour jouer en première position.

Et généralement la victoire se joue au moins autant sur les dépenses effectuées pour l'ordre du tour de jeu que sur les gains effectués au cours de ce tour de jeu.

Une bonne analyse des différents coups possibles (voir plus loin) est donc essentielle pour évaluer la somme raisonnable.

Lors des premières parties, il peut être très tentant de ne jamais payer. De toujours miser zéro. Contre des joueurs novices, semant leurs meeples n'importe comment et offrant des possibilités parfois supérieures à celles auxquelles ils ont eux-mêmes accédé, cela peut parfois se révéler intéressant. Mais contre des joueurs avertis, lorsque viendra votre tour, les gains relatifs seront toujours moindres. Et si vous acceptez de subir ainsi la partie en continu, aucune chance de briguer la victoire !

Déjà bonne utilisation des tribus



Les Vizirs

Même s'ils n'ont pas de pouvoir particulier, les Vizirs peuvent donner de nombreux points de victoire en fin de partie (chaque Vizir donne un point, et on marque 10 points de bonus pour chaque adversaire qui en possède moins que soi).

Dans une partie à 4 joueurs, généralement, le joueur majoritaire en Vizirs fait plus de 30 points, le suivant plus de 20, le suivant plus de 10 et le dernier pas grand chose. Et quand on sait que l'écart sur le score final entre le premier et le deuxième est généralement de moins de 10 points, on comprend mieux l'importance de finir avec le Vizir en plus par rapport au joueur qui semble nous menacer le plus pour la victoire finale.

Attention toutefois à ne pas trop se focaliser sur cette catégorie. À Naqala, tout est question de mesure. Passer trop de tours à s'assurer la majorité absolue sur les Vizirs, c'est se diriger à coup sûr vers la défaite !



Les Sages

Eux seuls vont vous permettre d'accéder aux puissants Djinn, qui donnent à la fois des points de victoire, et en plus un pouvoir sympathique.

Il sera toujours plus intéressant d'accéder aux Sages qui sont sur un lieu sacré puisque l'on pourra dans le même tour récupérer des Sages ET un Djinn (grâce à l'action de tuile).

De même il sera également intéressant d'y accéder plutôt en début de partie, pour profiter plus durablement de l'effet spécifique du Djinn en question.

Enfin, pour optimiser une stratégie Sages, il peut être intéressant de se procurer quelques esclaves au travers des Marchands (vert).



Les Bâisseurs

Les Bâisseurs peuvent vous permettre de récupérer une grande quantité de pièces d'or. Et comme une pièce d'or, c'est un point de victoire, autant en profiter le plus possible.

La première chose à faire, une fois la mise en place terminée, c'est d'analyser la surface de jeu :

- ◆ Y'a-t-il des endroits avec des accumulations de tuiles bâtiment ?
- ◆ Dans ces endroits-là, y'a-t-il des accumulations de Bâisseurs ?

Lorsque la réponse à ces deux questions est positive, alors il y a certainement des coups terribles à faire... surtout si vous avez réussi au préalable à récupérer quelques esclaves au travers des Marchands (vert), et/ou le Djinn qui vous permet de doubler les points de Bâisseurs (Echidna).



Les Marchands

La clé, c'est d'analyser la file de 9 cartes présente en début de tour, et d'identifier le nombre de marchandises différentes parmi les premières cartes de la file. Tout particulièrement en début de partie, viser une case contenant déjà 2 Marchands permet de récupérer 3 ressources. Et si en plus cette case est un grand marché, en dépensant 6 PO, il devient possible de récupérer 2 cartes supplémentaires. En optimisant, ce sont donc 5 cartes différentes récupérées en un seul tour !



Les Assassins

Les Assassins ont essentiellement deux fonctions :

1. Supprimer un Vizir ou un Sage chez un adversaire.

On gardera généralement cette option pour la fin de partie, afin de s'assurer un gain d'une place sur les Vizirs, et donc pour faire une bascule de 10 points par rapport à l'adversaire visé.

2. Supprimer le meeples de son choix sur le plateau, à une distance maximale égale au nombre d'Assassins retirés du plateau.

En tout début de partie, il peut être intéressant de repérer si il n'y a pas des cases rapportant beaucoup de points (15-12-10) possédant d'emblée deux Assassins. En effet, amener un troisième Assassin permet alors de supprimer l'ultime meeples présent sur cette case, et donc d'en prendre le contrôle grâce à un chameau.

Ensuite, plus tard dans la partie, il faut surveiller les configurations avec un Assassin seul sur une case voisine d'une case vide. La technique est alors la suivante :

A.

Situation initiale



B.

Mouvement



C.

Action des Assassins

Prise de contrôle de l'oasis (8)
Suppression du Bâisseur et prise de contrôle du lieu sacré (15)

Action de tuile
Pose d'un palmier sur l'oasis (+3)



Au final, ce tour de jeu rapporte 26 points !

Bref, les Assassins permettent la technique du rush, visant à poser le plus vite tous ses chameaux pour mettre fin plus rapidement à la partie.

Le double effet Kiss Coot

Il ne faut pas oublier que lors de son tour de jeu, on va faire :

1. L'action de tribu
2. L'action de tuile

Il est donc très intéressant de pouvoir choisir des cases d'arrivée permettant un double effet sympathique.

On l'a déjà vu précédemment, combiner Sages + lieu sacré ou bien encore Marchands + grand marché seront des choix toujours intéressants.

Mais de façon plus générale, viser une case dans laquelle il ne reste plus que des meeples d'une seule couleur permet de combiner l'action de la tribu en question avec la prise de contrôle d'une case. Bref, un bonus en points de victoire toujours bienvenu !

Et puis, selon les Djinns en votre possession, il peut y avoir de nouvelles combinaisons qui s'offrent à vous. Sachez en profiter !

Un jeu pour les gens qui sèment

Une fois la situation sur le plateau analysée, sur la base des paragraphes précédents, vous avez généralement identifié la case qui correspond à vos rêves, celle qui va vous permettre d'optimiser votre stratégie.

Maintenant, deux questions se posent :

- ◆ Depuis quelle case de départ commencer mon mouvement pour atteindre cette case ?
- ◆ Sur quel parcours, et dans quel ordre dois-je semer les meeples ?

Pour aller vite dans l'analyse, il faut penser pair/impair et damier. En effet, si on considère la surface de jeu comme un damier de cases noires et blanches, partir depuis une case contenant un nombre de meeples impair permettra d'atteindre uniquement des cases de couleur opposées, tandis que partir depuis une case contenant un nombre de meeples pair ne permettra d'atteindre que des cases de même couleur.



Cases d'arrivée possibles avec 2 meeples



Cases d'arrivée possibles avec 3 meeples

Lorsque vous avez trouvé depuis quelle case partir, il faut encore prendre un petit temps pour décider quel parcours suivre et dans quel ordre semer les meeples. En effet, il faut prendre garde à ne pas ouvrir de possibilités trop juteuses aux joueurs suivants.

Tout particulièrement, il convient d'éviter autant que faire se peut :

- ◆ Des accumulations de meeples de même couleur dans une même case.
- ◆ De passer par des cases vides non contrôlées, le meeples solitaire devenant alors une cible de choix offrant le contrôle de la case à un adversaire.

Cas particulier : les cases avec 5 meeples ou plus

Lorsque les meeples de toutes couleurs s'accumulent dans une même case, il devient possible, en faisant des boucles au cours du déplacement, de cibler des cases initialement totalement vides... un élément stratégique de choix pour celui qui sait bien le maîtriser !



Situation de départ : le joueur prend tous les meeples du petit marché.



Il peut poser un premier Assassin dans la première case, lequel sera rejoint par un second (le cinquième meeple) à l'issue du mouvement.



Ainsi, ce joueur prend le contrôle de deux tuiles : celle des Assassins, et celle de leur victime (ici, le Bâtisseur, mais le joueur aurait pu aussi viser le Vizir ou le Marchand).

Astucès à retenir

Pour résumer ce qui a été dit...

- ◆ Analysez avec soin la situation au début de chaque tour
- ◆ Évaluez jusque où ne pas payer trop cher
- ◆ Soyez vigilants à limiter les choix des joueurs jouant après vous
- ◆ Restez à l'affût des erreurs tactiques adverses
- ◆ Optimisez les pouvoirs de vos Djinns

Avec tout cela, vous ne devriez pas être loin de la victoire !

Magala vous attend !

Bonne chance...

- Bruno Cathala

Crédits

Conception du jeu : Bruno Cathala

Illustrations : Clément Masson

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights
© 2014 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

**DAYS OF
WONDER**