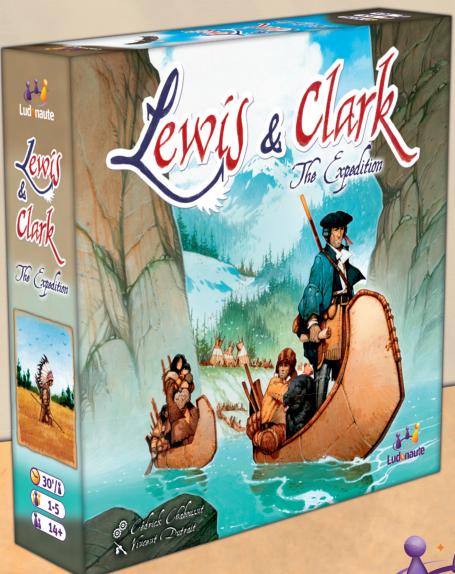


« UN JEU « À L'ALLEMANDE » THÉMATIQUE ET SANS POINTS DE VICTOIRE »

LUDONAUTE FAIT SOUFFLER UN VENT DE FRAICHEUR SUR LE MONDE DU JEU DE PLATEAU.

LEWIS & CLARK RENOUVELLE LE JEU DE GESTION ET PROPOSE ENFIN AUX JOUEURS PASSIONNÉES UNE EXPÉRIENCE DIFFÉRENTE.





SOMMAIRE

Un matériel et des illustrations de qualité	3
Un thème historique inédit	4
Faire vivre l'Histoire par le jeu	5
Une mécanique de base singulière	6
Associées aux mécanismes classiques du jeu de gestion renouvelés	7
T.C.	
Informations pratiques	8

REGLES DU JEU :

http://www.ludonaute.fr/Lewis/pdf/LCK_rules_FR.pdf

PACK DE VISUELS :

http://www.ludonaute.fr/presse/packLewis&Clark.zip

UN MATÉRIEL ET DES ILLUSTRATIONS DE QUALITÉ

La boite de Lewis & Clark est bien remplie :

- un grand plateau qui représente le continent américain et une vue d'un village indien,
- des plateaux individuels (comme dans tout bon jeu de gestion),
- des tuiles et des pions en carton,
- des cartes, toutes différentes,
- des hexagones en bois (et non des cubes comme souvent ;-)) agréables à manipuler,
- des petites figurines en bois originales : Éclaireurs et Indiens.
- Tout ce matériel participe au plaisir de jouer.

Les illustrations du jeu sont signées Vincent Dutrait, talentueux artiste illustrateur français. Son travail dans l'édition jeunesse et fantasy est reconnu de tous. Sous nos yeux, il fait revivre les membres de l'expédition en leur donnant à chacun une attitude différente.

Vous pouvez suivre son travail sur le jeu sur la page: http://www.vincentdutrait.com/blogv2/2013/07/13/apercu-lewis-et-clark





UN PETIT MOT SUR L'ARTISTE



Vincent Dutrait a étudié l'illustration et l'infographie à l'Ecole Emile Cohl. Lors d'un voyage à Taïwan en octobre 1997, il décroche son premier contrat avec Grimm Press. Il illustre de nombreux livres pour les éditeurs français et pour des magazines. Il enseigne également la bande dessinée à l'Ecole Emile Cohl à Lyon.



UN THÈME HISTORIQUE INÉDIT

L'expédition Lewis & Clark n'est pas un événement historique très connu en France mais pour les américains, il est l'un des **mythes fondateurs de l'histoire américaine**. Il s'agit de la première expédition officielle à traverser le continent américain à terre jusqu'à l'océan Pacifique.

En 1803, la France de Napoléon vend aux Etats-Unis d'Amérique la Louisiane, immense territoire qui s'étend du golfe du Mexique à la frontière canadienne. Le président Thomas Jefferson charge alors Meriwether Lewis et William Clark de mener une expédition scientifique à travers l'Ouest « sauvage ». Son but : cartographier le territoire nouvellement acquis, établir des relations officielles avec les tribus indiennes des plaines et des Rocheuses, et surtout trouver une interconnexion des fleuves permettant d'ouvrir une route commerciale vers le Pacifique.

L'expédition quitte Saint-Louis le 14 mai 1804 et atteint la côte Pacifique le 20 novembre 1805. Elle revient à Saint-Louis deux ans et cinq mois plus tard après une expérience humaine hors du commun.

QUELQUES-UNES DES FIGURES HISTORIQUES DE L'EXPÉDITION



Meriwether Lewis

Capitaine de l'armée régulière puis secrétaire particulier de Tomas Jefferson, il a été choisi et formé par le président pour diriger l'Expédition.



William Clark

Lieutenant d'infanterie durant les guerres indiennes, il prend la codirection de l'Expédition à l'âge de 33 ans à la demande de son ami Lewis.



Sacagawea

Amérindienne de la tribu Shoshone, elle rejoint l'Expédition avec son mari Toussaint Charbonneau et accouche pendant le voyage. Elle est le guide et l'interprète du groupe.



York

C'est le domestique noir de Clark. Il joue un rôle clé dans les relations diplomatiques car les Indiens pensent qu'il possède des pouvoirs magiques.

FAIRE VIVRE L'HISTOIRE PAR LE JEU

Pour la première fois dans un jeu de plateau, Lewis & Clark, the Expedition retrace cette aventure extraordinaire.

Dans le jeu, chaque joueur est à la tête d'un groupe d'explorateurs. Ce n'est donc pas une mais plusieurs expéditions qui s'élancent de Saint-Louis. Leur but : atteindre la côte Pacifique au plus vite, car l'Histoire ne retient que les premiers arrivés.

Il s'agit donc une course entre les joueurs sur le parcours historique : Missouri, Montagnes Rocheuses, Colombia River.

Le jeu colle au plus près à la réalité historique. En 1804, la traversée des Rocheuses fut un moment difficile et décisif du voyage. Dans le jeu, le passage des montagnes est aussi une étape difficile qu'il faut préparer



Toutes les cartes du jeu représentent des personnages que Lewis et Clark ont réellement rencontrés lors de leur voyage. Les actions de ces personnages sont bien sûr en lien avec leur rôle historique.

UNE MÉCANIQUE DE BASE SINGULIÈRE ...

Pour soutenir ce thème inédit, le jeu utilise un système de jeu original.

Chaque carte du jeu présente deux caractéristiques : une action et une force.

À son tour, chaque joueur doit réaliser une action. Cette action est déclenchée en jouant **une paire de cartes**. Une des deux cartes établit l'action réalisée, l'autre carte fournit la force, c'est-à-dire un facteur multiplicateur. Cette deuxième carte permet de réaliser l'action une ou plusieurs fois.



Les cartes utilisée sont bloquées jusqu'au prochain campement. Chaque tour de jeu est donc l'occasion d'un dilemme, d'un **choix cornélien** sur l'usage à faire des cartes.

Au cours de la partie, les joueurs acquièrent de nouvelles cartes qui viennent enrichir leur éventail d'actions. Ils construisent ainsi leur main de cartes. On peut parler ici de « **handbuilding** » par analogie avec le bien connu « deckbuilding ».



Le campement est le moment où le joueur décide de reprendre en main les cartes qu'il a précédemment jouées. Il peut le faire si les conditions lui sont favorables (embarcations peu chargées, nombre de cartes encore en main faible). Puisque tous les joueurs n'ont pas le même nombre de cartes dans leur main, ils camperont à des moments différents, ce qui instaure un rythme de jeu différent pour chacun.

ASSOCIÉE AUX MÉCANISMES CLASSIQUES DU JEU DE GESTION RENOUVELÉS

Les joueurs passionnés trouveront dans Lewis & Clark des mécanismes ludiques qu'ils connaissent bien : pose d'ouvriers, gestion de stock de ressources, développement.

Chacun d'entre eux est revisité et subtilement associé à la mécanique de base.



Les « ouvriers » sont des indiens qui aident les explorateurs dans leur voyage. Leur quantité disponible augmente au fur et à mesure de la partie, au fur et à mesure que l'expédition pénètre les territoires indiens. Ils passent de joueur en joueur, n'appartenant définitivement à aucun d'entre eux. Ils permettent de déclencher les actions sur le plateau mais aussi d'augmenter la « force » d'une action jouée.

Les ressources sont largement disponibles. Contrairement à la plupart des jeux de gestion de ressources, elles ne sont pas limitées dans Lewis & Clark. L'esprit du jeu prend même le contrepied de ce qui se fait habituellement : il est rarement intéressant d'avoir beaucoup de ressources; il faut plutôt privilégier la **frugalité**. Un esprit écolo en quelque sorte.



Les joueurs peuvent aussi choisir de développer leur expédition en construisant de nouvelles barges qui accueilleront ressources et indiens. Mais cette stratégie n'est pas incontournable pour gagner.









Enfin, il n'y a aucun décompte de points dans le jeu. La piste de score classique est transformée en un parcours géographique.

INFORMATIONS PRATIQUES

Auteur: Cédrick Chaboussit

Illustrateur: Vincent Dutrait

Nombre de joueurs : de 1 à 5

Age: à partir de 13 ans

Durée de la partie : 30 mn par joueur

Catégorie: Jeu de plateau

Thème: l'expédition Lewis & Clark

Taille de la Boîte: 295x295x70 mm

Matériel:

- 1 plateau
- 5 plateaux individuels
- 84 cartes
- 18 pions indien
- 5 pions Éclaireur
- 100 hexagones ressource
- 12 tuiles Bateau
- Jetons variés
- livret de règles

Langue: Français

Disponibité: Boutique hyperspécialisé via Asmodée

http://www.asmodee.com

Date de sortie: 6 Novembre 2013

Prix Public Conseillé: 45€

HTTP://LUDONAUTE.FR PRESSE@LUDONAUTE.FR