

KAOSMOS

SOIXANTE SECONDES
POUR UNE GALAXIE



par **Hélène Graveleau**

POINTS DE VUE

Lionel Graveleau

Des ingrédients connus, agréablement accommodés.



C'est le chaos, et il faut réorganiser tout ça en une belle galaxie bien ordonnée. Équilibrée aussi, puisque seul le score le plus bas sera comptabilisé. Comme en sept jours, ça a déjà été fait, cette fois, c'est en une minute qu'il faut réussir!

LE MATÉRIEL

Des tuiles bien épaisses à agencer, un sac opaque pour les mélanger, six plateaux de score personnels et des jetons en bois (disques verts, orange et bleus ainsi que des étoiles blanches) pour visualiser l'avancée de chacun, un paquet de cartes Loi du Kaos pour faire varier les manches et, enfin, un sablier, parce qu'on n'a pas l'éternité pour agencer tout ce chaos! Les tuiles Galaxie sont composées de cases de couleur (vertes, orange ou bleues), comportant ou non des planètes et éventuellement séparées par des ceintures d'astéroïdes ou des constellations neutres. La boîte est bien pleine et le tout est joliment et très lisiblement illustré.

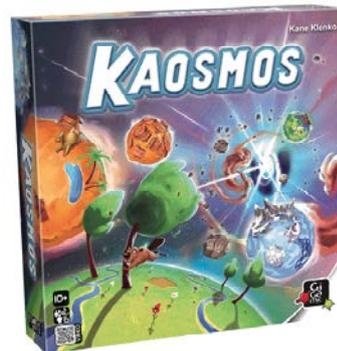
LES RÈGLES

On commence par un *draft*: chaque joueur pioche neuf tuiles, en garde trois et passe les autres à son voisin, qui en choisit trois et laisse les trois dernières au suivant. On retourne alors le sablier et chacun dispose d'une minute pour agencer les siennes en un carré de 3x3. Trois bonus peuvent être revendiqués par celui qui, le premier, pense avoir la plus grande zone dans leur couleur respective. En cas d'erreur, ils font perdre des points.

À la fin de la manche, chacun avance ses marqueurs de score vert, bleu et orange sur sa piste



personnelle en fonction de la quantité de planètes présentes dans chaque zone de la couleur correspondante, et son jeton Étoile selon le nombre de tuiles formant un chemin continu d'astéroïdes.



La partie se dispute en cinq manches. Pour chacune, une carte Loi du Kaos change les règles de pose (faire deux carrés de 2x2, par exemple), de score (valoriser les zones Constellation) ou de *draft* (sélectionner neuf tuiles pour son voisin, plutôt que pour soi-même). À l'issue des cinq manches est déclaré gagnant le joueur qui détient le plus de points en additionnant uniquement deux de ses marqueurs: le jeton Étoile et le disque de couleur le plus bas sur la piste de score.

NOTRE AVIS

Refonte de **Mad city**, publié en 2014 par Mayfair Games et Funfair, mais jamais paru en français, **Kaosmos** est un bon jeu familial qui nécessite une ou deux parties pour être bien pris en main. L'auteur propose d'ailleurs une version simplifiée (sans *draft* ni cartes Kaos) pour les plus jeunes et les débutants. Les règles complètes restent néanmoins très accessibles. Une minute pour bien agencer neuf tuiles, c'est très court! Le jeu devient bien plus agréable une fois qu'on a en tête les critères de score propres à chaque couleur: les planètes vertes sont les plus fréquentes, mais il en faut au moins six pour marquer plus d'un point; les bleues sont plus rentables en duo que toutes réunies; il est généralement préférable d'assembler les orange, mais elles sont rares.

Si **Kaosmos** peut se pratiquer en dilettante, les amateurs de complexité ne s'ennuieront pas non plus. Le mélange des contraintes présente des dilemmes appréciables: vaut-il mieux prendre les tuiles dont j'ai besoin ou priver mon voisin de celles qu'il lui faut? Dois-je privilégier un chemin d'astéroïdes rentable, plusieurs petites zones ou plutôt une grosse pour prétendre à un bonus? Il est vrai que la stratégie à suivre peut paraître évidente: donner la priorité à la couleur la plus en retard et aux astéroïdes. Mais c'est compter sans la capacité de nuisance des adversaires lors du *draft* et les cartes Kaos, qui changent souvent la donne. La contrainte du temps réel est bien dosée. Une minute, c'est juste ce qu'il faut: pas trop court pour prendre plaisir à construire efficacement son jeu, mais suffisamment pour ajouter de la tension, provoquer de petites erreurs et éviter l'*analysis paralysis*.



AUTEUR

Kane Klenko

ILLUSTRATEUR

Sylvain Aublin

ÉDITEUR 2018

Gigamic

GENRES

Placement & temps réel

PUBLIC

Tout public

ÂGE

Dès 10 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non