

LEDA

AFFRONTEMENT

DANS LA MATRICE



par **Vincent Bonnard**

EN UN MOT...

L'affrontement asymétrique de **Leda** propose une expérience dynamique qui nécessite réflexion et appréhension de sa dimension aléatoire.



AUTEURS

Pierrick Libralesso,
Renaud Libralesso
& **Yoel Sayada**

ILLUSTRATEUR

David Sitbon

ÉDITEUR 2026

Sorry We Are French

GENRE

Gestion de tableau

PUBLIC

Tout public dès 14 ans

DURÉE MOYENNE

30 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

2

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Non

LIEU DE FABRICATION

Chine

JEU FOURNI PAR L'ÉDITEUR

Oui

Dans le royaume de Leda, les civilisations des espèces animales anthropomorphiques ne cohabitent pas si bien que cela. Elles offrent un prétexte idéal pour un duel de jeux de cartes asymétrique.

UN TRIOMPHE NATUREL

Chacun des deux joueurs ou joueuses incarne l'un des quatre clans Animal proposé dans la boîte de base parmi les Requins, les Pandas, les Chats et les Scorpions. Pour chacun d'entre eux, deux conditions de victoire alternatives existent: l'une centrée sur le résultat des affrontements militaires ajustée à l'appétence du clan, et une autre spécifique liée à la façon dont la mécanique de la faction a été pensée. Chaque personne dispose, face à elle, d'une matrice de 4x4 tuiles. Sur celles-ci figure un effet à activer: le gain de la ressource phare du jeu, des pions Nourriture, une carte Faction à piocher, une carte à améliorer en la retournant ou encore le pouvoir spécial lié au clan. La moitié de ses tuiles ne sera activable qu'une seule fois, devenant ensuite un désert sur lequel pourra être posé l'un des personnages ou des lieux du peuple incarné. Une partie se déroule en un nombre variable de manches structurées ainsi: une phase activation puis un conflit militaire et enfin une organisation du tableau. Lors de l'activation, la personne qui a l'initiative révèle l'un des cinq jetons définissant une zone activable: elle peut alors choisir entre la ligne, la colonne ou le carré représenté. L'adversaire doit suivre le choix. Le conflit militaire permet au clan le plus agressif, celui qui a activé le plus de symboles Sabre, de remporter un jeton Coquillage. Celui-ci offre à minima l'un des symboles nécessaires à la victoire accompagné d'un autre effet bonus. Lors de la phase d'organisation, il s'agit de permuter deux tuiles pour optimiser une activation future tout en gagnant un fruit ou de recouvrir une tuile par l'une des cartes de sa faction pour

renforcer sa zone de jeu. Quatre des cinq tuiles Action sont révélées puis une nouvelle manche débute jusqu'à ce qu'une faction atteigne l'une de ses deux conditions de victoire.

LES YEUX DANS LE JEU

Leda brille dans ce format de duel devenu particulièrement à la mode. Si les règles de base se révèlent particulièrement accessibles, celles liées aux factions requièrent une attention certaine lors de la prise en main pour bien comprendre comment sa faction fonctionne, chacune d'entre elles présentant des singularités qui altèrent ou complètent les principes généraux. Comme souvent dans ce genre d'affrontement asymétrique, la compréhension des deux factions en lice s'avère déterminante pour y prendre plaisir. Ceci est d'autant plus facilité que la lecture du jeu adverse s'effectue facilement, grâce à une iconographie claire et visible, même par l'adversaire en face. Ceci s'ajoute à des illustrations très réussies que l'on prend plaisir à parcourir, notamment grâce aux clins d'œil glissés au sujet des autres factions en jeu. Ainsi, cette accessibilité permet rapidement de plonger au cœur des enjeux. Ceux-ci sont proposés à plusieurs niveaux. L'un des principaux réside dans les conditions de victoire proposées. S'il s'agit de se fixer un cap, le déroulement de la partie oblige à revoir sa copie. En effet, si la condition de victoire militaire est une lutte inexorable facilitée ou non par les cartes Faction jouées, l'autre possibilité se révèle être une course dont l'objectif est à optimiser pour être atteint le plus rapidement possible. Cet affrontement militaire nourrit parfois quelques frustrations liées au hasard des symboles cachés au dos des jetons Coquillage.





Les symboles militaires sont souvent accompagnés d'un bonus dynamisant le développement, voire doublés.

Difficile ainsi de faire l'impasse sur cet aspect-là. Mieux

vaut faire en sorte, a minima, de concurrencer son adversaire pour freiner un objectif dans cette voie.

LE DIABLE SE CACHE DANS L'ALÉATOIRE

Le hasard se cache à plusieurs endroits. Le premier est lié à l'activation des zones dont le fonctionnement s'apparente au principe de **Mr. Jack**: une sélection limitée par les possibilités disponibles. La personne qui choisit le fait en observant le différentiel avec son adversaire. Celui ou celle-ci se retrouve ainsi à subir le tour, ce qui crée l'intérêt principal de la mécanique centrale dans le développement et l'évolution du tableau. Mais ceci peut s'avérer particulièrement déterminant sur les derniers tours créant ainsi une frustration assez importante. La dimension aléatoire réside également dans la pioche des cartes Faction. La taille des *decks*, réduits de onze à treize cartes, limite son impact. Certaines factions proposent néanmoins un développement très scripté qui nécessitent d'avoir les bonnes cartes en main rapidement dans la partie. La taille réduite de ces *decks* diminue fortement la profondeur stratégique à cet endroit. Les rares choix sont conduits par la main tout en rendant la pioche, possible par l'activation des tuiles, nécessaire, voire indispensable.

MOI VOULOIR ÊTRE CHAT

Les chats sont la faction la plus enthousiasmante de par deux éléments. Le premier est lié au fait que les cartes peuvent être également utilisées comme ressources pour en payer d'autres. La pioche est alors utilisée de manière cyclique, ce qui crée une dynamique très intéressante. L'autre caractère enthousiasmant de cette faction réside dans sa victoire spécifique, liée à des anneaux qui correspondent à des hauts-faits à accomplir durant la partie. Ceux-ci nécessitent alors d'être planifiés. Leur atteinte provoque une satisfaction certaine. Les requins

sont très certainement les plus faciles à prendre en main. Très agressifs, ils gagnent en puissance en étant positionnés de manière orthogonale, ce qui est facilité par la permutation possible durant la troisième phase d'une manche. Les scorpions reposent sur une gestion très précise du tempo. Ils deviennent de plus en plus puissants grâce aux déserts, carte ressource épuisée. Mais poser des cartes demande en partie de les recouvrir. Leur développement est ainsi fait de moments forts et d'autres plus faibles, plus délicats à gérer. Enfin, les pandas. Ah les pandas! Ce sont eux qui sont proposés par la règle comme faction idéale pour découvrir **Leda** face aux requins. De mémoire de *Plato*, ils n'ont jamais réussi à l'emporter lors des nombreuses parties. Ils se développent grâce à des conditions de pose pyramidale: les pandas de bronze doivent être posés pour permettre de jouer ceux d'argent puis le roi et la reine. Ce script rend la pioche déterminante, à moins que leur courbe d'apprentissage demande davantage de sagesse et d'expérience. Le défi de leur victoire n'a pas été abandonné! Ces quatre factions permettent d'entrevoir le potentiel du titre dont l'asymétrie se base sur des mécaniques très différentes qui s'opposeront de manière plaisante dans un équilibre qui n'est pas si évident à déterminer. Pour autant, le besoin d'autres contenus, dont l'arrivée imminente est révélée par le thermoformage de la boîte, se ressent comme essentiel pour confirmer le potentiel de **Leda** et révéler sa pleine puissance.

