

That's Life ! - Verflixxt!

LudiGaume



Raphaël



Description du jeu

La fiche au format PDF

But du jeu

Avoir le plus de points à l'issue de la partie.

Mise en place

On place les tuiles côte à côte comme sur le schéma suivant :



La mise en place

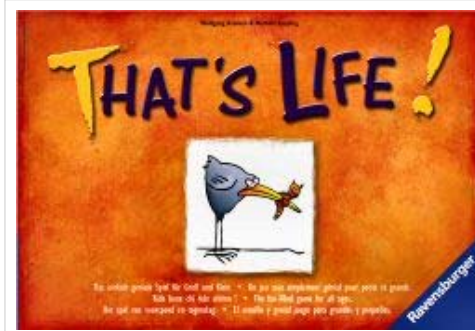
Les gardes sont placés, 1 sur chaque tuile Chance et 1 sur la case +8 et +7. Chaque joueur prend, dans une partie à 5 ou 6 joueurs, 2 pions de même couleur et 3 dans les autres configurations. On les place sur la tuile bleue de départ.

Déroulement d'un tour

A son tour, chaque joueur lance le dé et doit déplacer l'un de ses pions ou un Garde du nombre de tuiles indiqués par le dé. Toujours vers l'avant, on ne peut reculer.

Pour déplacer un Garde, il faut que celui-ci se trouve sur une tuile où se trouvent un ou plusieurs pions, peu importe la couleur de ceux-ci. Donc, un joueur peut déplacer un garde qui accompagne un ou plusieurs pions adverses. Attention, si plusieurs gardes sont sur la même tuile non accompagnés de pions, on ne peut les déplacer.

That's Life ! - Verflixxt!



Carte d'identité

Auteur(s) : Michael KIESLING
Wolfgang KRAMER

Illustrateur(s) :

Editeur(s) : Ravensburger (2005)

Nb joueurs : 2 à 6

Age : 8 à 99

Durée : 30' - 45'

Type de jeu : Parcours

Chance : 3 / 5

Tactique : 2 / 5

Matériel

38 tuiles (8 positives - 18 négatives - 6 Chance)
1 tuile de départ bleue
1 tuile de fin oragne
18 pions (6 couleurs)
8 gardes (en bois blanc)
1 dé
La règle du jeu

Liens

Tric Trac : Fiche de jeu
Jeux2Rody : Fiche de jeu
Bruno Faidutti : Fiche de jeu
Gorthyn : Fiche de jeu
BoardGameGeek : Fiche de jeu

Où se le procurer



propriétaire doit prendre la tuile. Le trou dans le parcours ainsi formé n'est plus pris en compte pour les déplacements. On peut si on le souhaite rassembler les tuiles afin de former un parcours continu.



Enfin, pour sortir un pion ou un Garde du parcours, il n'est pas nécessaire de faire le compte exact.

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les pions sont sortis du parcours. Les joueurs font le décompte de leurs tuiles :

- les tuiles vertes - positives rapportent leur valeur en points
- les tuiles Chance permettent de convertir une tuile négative en positif, le joueur choisit quelle tuile il convertit en positif pour chaque tuile Chance qu'il possède
- les tuiles rouges - négatives retirent leur valeur en points

Le joueur avec le plus de points l'emporte.

Les avis

L'avis de LudiGaume

Voici un jeu passé inaperçu jusqu'à l'annonce des nominés au Spiele des Jahres 2005 en Allemagne.



Ce jeu étonne par sa simplicité de règles et on se prend facilement au jeu. D'accord, on entend déjà : "Pff, on contrôle rien ! C'est de la chance !". Oui, on peut prendre le jeu sous cet angle MAIS si on se laisse faire par l'évolution de la partie, on se rend vite compte que l'on peut faire quelque chose.

On peut, en effet, se battre pour les tuiles Chance en tentant de stationner jusqu'à ce retrouver seul et pouvoir partir avec la tuile. Idem pour les tuiles positives. Mais il faut également penser à prendre des tuiles négatives, oui des rouges, afin de les convertir avec ses tuiles Chance. De préférence les plus grosses, comme la -10 qui se trouve à la fin du parcours.

Enfin, les Gardes ne sont pas anodins et permettent de temporiser et assoir ses positions pour un tour. Egalement, ils peuvent permettre d'abandonner un adversaire sur une mauvaise tuile ou l'accompagner sur une tuile intéressante pour l'empêcher de la prendre au tour suivant.

Voilà pour les sceptiques, ce jeu à quelque chose, un truc qui fait que la sauce prend et le jeu est amusant, agréable, prenant ce qui fait que l'on cogite.

Un candidat au Spiele des Jahres 2005, familial, simple et un matos Ravensburger.



- Le matériel
- Les Gardes qui offre un vrai plus
- Prenant dès le 2ème tour de jeu
- Les illustrations des tuiles



- Le hasard pour les allergiques

5 février 2006

L'avis de Raphaël

Voilà encore une réussite de Kramer et Kiesling, une association de créateurs de jeu heureuse dans apparemment tous les domaines et tous les types de jeux qu'ils essaient avec bonheur.



Ici, ils se sont attaqués au jeu de dé et de parcours; le jeu est simple et élégant, mélangeant habilement chance et tactique.

Bien entendu, il ne s'agit pas d'un gros jeu stratégique ou tactique comme Tikal ou Java, mais d'un petit jeu rapide et convivial où la chance tient une part importante.

Le matériel est du Ravensburger, c'est à dire d'une qualité irréprochable. Je trouve que la plupart des illustrations (complètement inutiles d'ailleurs) sont tristounettes.



- Un jeu de dé et de parcours original
- Les pions "garde"
- Rapide
- Règles claires
- Matériel irréprochable



- Illustrations un peu tristes et ternes

De 6 à 10 parties jouées - 7 juin 2006



LudiGaume - L'Information Ludique en Gaume

v2.0 © Depuis Septembre 2003

Contact: information@ludigaume.net

Site réalisé à l'aide de [TinyButstrong](#) 2.05.7

