

LE GRAND MARAIS

Auteur : Patrick Braud

An 1003. L'abbaye de Maillezais, qui vient d'être consacrée, est construite sur un éperon rocheux dominant une vaste baie marécageuse issue de l'ancien golfe des Pictons. Ce lieu de repos pour de nombreux oiseaux migrateurs où abondent coquillages, crustacés et mollusques de toutes sortes, les moines n'en veulent plus. Ils veulent l'assainir. Ils s'attèlent donc à la tâche au cours des siècles qui suivent, avec l'aide des hollandais, spécialistes de ce genre de travail. Très vite, avec leur savoir faire, les premiers canaux voient le jour. L'eau s'y écoule, la vase s'assèche et se transforme en une terre très riche. Le marais poitevin est en train de naître.

«Le Grand Marais» reprend cette longue page d'histoire sous forme de huit scénarios appelés « acte » pouvant se jouer indépendamment les uns des autres. Six ont une durée de jeu d'une heure et demie dont un pour jouer en solo et deux ont une durée d'une demie-heure.

Contenu : 1 règle, 4 cartons supports (plateau), 130 tuiles de base, 3 fois 21 tuiles « évènement », 1 tuile « éclipse », 4 pions « barque », 48 pions marqueur (12 par couleur), 1 bloc de feuilles de marque.

Joueurs : 2 à 4 à partir de 8 ans

Principe et but du jeu :

Il s'agit de créer un paysage représentant le marais poitevin en posant des tuiles sur lesquelles sont dessinés des morceaux de jardins, terrée, pêcherie, etc... qui, une fois assemblés rapporteront des points à son propriétaire à condition que ces « constructions » soient raccordées à la tuile centrale « Abbaye » par un réseau d'eau continu. Bien sûr, les éléments de décor doivent correspondre entre eux d'une tuile à l'autre. L'originalité réside dans le fait que ces tuiles se posent sur un plateau en quatre éléments (1 par joueur). On ne pose donc pas de manière anarchique puisqu'il y a des frontières communes à ne pas dépasser, mais si on est le premier à remplir son côté, le voisin aura des contraintes de pose en plus.

Une exception toutefois, un acte propose de poser ses tuiles au contact sans autre restriction.

Chaque scénario reprend une période donnée, de l'an 1007 à l'an 2050, introduit un événement et un ou plusieurs personnages ayant vécu à l'Abbaye à ce moment donné. Cela permet d'amener des variantes de jeu à chaque fois, tout en gardant les grandes lignes des règles. Dans certains, on a même un pion barque que l'on peut bouger à la fin de son tour (y compris chez les voisins). Lorsque ce pion barque arrive sur une construction finie, vous posez dessus un pion à votre couleur, signifiant ainsi que vous devenez propriétaire de cette construction. Un autre, propose de relier sa tuile « village » à la tuile « Abbaye » le plus rapidement possible. Là, on peut poser des tuiles chez les voisins afin de ralentir leur progression.

Trois extensions appelées « entracte » s'intercalent entre les actes de base et voient l'apparition de tuiles « évènement » (21 par extension) sur un thème précis : l'environnement, les mythes et croyances, et le tourisme. Ces tuiles sont inter-actives entre-elles, apportent ou enlèvent des points, peuvent se poser n'importe où, et peuvent même être marchandées afin d'en obtenir d'autres. Pour finir, un lexique reprend et explique aussi tous les noms ou termes propres au marais, afin de rendre les joueurs incollables sur cette région.

Rien n'empêche de jouer en coopération et vous pouvez aussi le transformer en « puzzle »



