

Optimiser Seasons en sélectionnant les cartes avant la partie

Par El Payo, sur le forum de TricTrac.

Sommaire :

- 1° Introduction
- 2° Calcul des ratios Objets Magiques / Familiers
- 3° Constitution de sets avec Familiers en uniques exemplaires
- 4° Caractéristique des différents sets

1° Introduction

Je n'ai jamais eu de problème avec le mode Magicien (le mode issu du jeu de base où l'on n'inclut que les cartes numérotées de 1 à 30, donc 60 cartes).

J'ai subi le désintéressement de mes joueurs (et le mien aussi je dois bien l'avouer) avec le mode Archimage (le mode où l'on mélange toutes les cartes du jeu de base) justement à cause de ces cartes qui viennent faire chier le monde. Non pas que nous soyons allergiques à l'interaction, mais primo elles requièrent des manipulations tout le temps, deuzio on a tendance à oublier de les appliquer, troizio ce sont quand même de sacrés parasites contre lesquelles on ne peut pas se défendre sauf à en invoquer nous-même et qu'on n'est pas obligé d'être fan de ce moyen de scorer. En plus il y en a beaucoup dans le mode Archimage (2 fois Arcano Sangsue, 2 fois les Fées chapardeuses, 2 fois Figrim l'avaricieux, 2 fois Titus Beauregard...)

J'avais lu sur ce forum que certains ne jouaient qu'avec un seul exemplaire de chaque carte pouvoir (aussi bien Familiers qu'Objets magiques). J'ai essayé mais ça ne fait que 50 cartes, ça ne se renouvelle pas assez.

Avec les extensions que j'ai acquises plus tard (parce que j'adore ce jeu 🤔) on peut tout mélanger en un seul exemplaire et ça fait plein de cartes, ça se renouvelle bien.

Le hic c'est que je trouve qu'il y a pas mal de combo avec les Objets magiques en double exemplaire. Et puis il y en a que mes joueurs et moi trouvons trop bien genre "purée il a de la chance il a eu cette carte... en plus il n'y en a qu'une maintenant dans le jeu..."

Bref, je n'ai pas été convaincu et je suis revenu assez vite aux cartes en double exemplaires.

Comme j'avais les extensions et que les familiers des extensions ne sont pas aussi problématiques, j'ai eu tendance à ne surtout jouer qu'avec les extensions.

Plus précisément, voilà comment je composais mes sets :

- je prenais les cartes de 1 à 30 (en double exemplaire) du jeu de base,
- j'ajoutais tantôt les 20 cartes de l'extension "Enchanted Kingdom" (en double exemplaire), tantôt les 20 cartes de l'extension "Path of Destiny"
- au passage, je n'ai jamais joué avec les autres modules des extensions : jetons pouvoirs, cartes événement, dés spéciaux.

Ca me faisait donc 100 cartes, comme le mode Archimage (mode normal du jeu de base), mais en ajoutant les 20 cartes d'une extension plutôt que les cartes n°31 à 50 du jeu de base et ces familiers qui ne me plaisaient plus.

Je trouve que 100 cartes c'est bien. Ca laisse l'espoir d'espérer piocher telle carte (surtout si elles sont en double exemplaire et avec certaines cartes piocheuses spéciales). Je trouve bien aussi de

toujours utiliser les 30 cartes de base qui sont excellentes et qu'on fini par connaître par coeur (c'est la moelle épinière du jeu). Ajouter 20 cartes différentes selon les parties ($20 \times 2 = 40$ donc) c'est quelque chose que je trouve très bien équilibré aussi. On les connaît à l'avance, on sait ce sur quoi on risque de tomber, c'est moins dilué que si on met tout. Et puis ça donne une couleur à chaque set. J'ai essayé aussi de mélanger toutes les cartes en double exemplaire mais ça faisait un gros paquet de 180 cartes. Trop dilué.

Cela dit j'ai remarqué que certains familiers présents dans les extensions faisaient de bonnes défenses contre les familiers parasites (appelons-les comme ça).

La tentation de les inclure systématiquement était donc grande.

Que faire ? Jouer avec toutes les cartes ? 180...

Jouer avec toutes les cartes en unique exemplaire ? 90 cartes, un bon nombre, mais perdre les possibilités de combos, et finalement c'est autant dilué proportionnellement que 180 cartes.

J'ai finalement pensé à l'idée d'inclure systématiquement TOUTES les cartes familiers mais en unique exemplaire.

- D'une c'était thématique : on peut invoquer une créature pour qu'elle combatte à nos côtés, mais l'autre ne pourra pas l'invoquer aussi. La créature est unique tandis qu'un objet magique peut très bien exister en deux exemplaires.

- De deux ça divise par deux le nombre de familiers parasites tout en incluant les cartes familiers qui peuvent les contrer (Entraveur d'Argos, Igramul le Bannisseur...)

Le problème c'est l'équilibre du ratio Familiers/Objets Magiques.

Certaines cartes Objets magiques favorisent l'utilisation de Familiers, ou du moins s'appuient sur le nombre de familiers qu'on va jouer (Kryss Nécrotique, Idole du familier, Coffre scellé d'Urm...)

Diviser par deux le nombre de familiers sans diminuer le nombre d'objets magiques c'est nul.

Je me suis donc lancé dans un recensement des cartes et dans de légers calculs...

2° Calcul des ratio Objets Magiques / Familiers

- Dans la boîte de base il y a 12 Familiers (2×6) et 48 ObjetsMagiques (2×24) sur les 2×30 cartes du mode de base.

- Dans la boîte de base il y a 14 Familiers (2×7) et 26 OM (2×13) sur les 2×20 cartes à ajouter pour le mode Archimage.

- Dans l'extension Enchanted Kingdom il y a 8 Familiers (2×4) et 32 OM (2×16) sur 40 cartes (2×20 cartes).

- Dans l'extension Path of Destiny il y a 12 Familiers (2×6 cartes) 28 OM (2×14) sur 40 cartes (2×20 cartes*).

**en vérité il y a 21 cartes dans Path of Destiny puisque Igramul le bannisseur (un familier) est une carte goodie, mais comme une des 20 autres cartes ("l'atout du destin") se remplace par une autre de la pioche, dans les faits ça ne fait que 20 cartes différentes jouables y compris le goodie Igramul le bannisseur... donc voilà quoi.*

3° Constitution de sets avec Familiers en uniques exemplaires

Si on compte tous les familiers en unique exemplaire, ça donne 23 Familiers différents.
Voici donc les ratios que donnent différentes constitutions de sets :

- en mode Archimage (toutes les cartes du jeu de base) : on a 26 familiers (2x13) sur 100 cartes. (26%) (si si, je vous laisse recompter, j'ai fait option maths).
- en mode Base + Enchanted Kingdom (j'entends par là les n°1 à 30 du jeu de base plus les cartes de l'extension) : on a 20 familiers (2x10) sur 100 cartes également. (20%)
- en mode Base + Path of Destiny (n°1 à 30 du jeu de base plus les cartes de l'extension) : on a 24 familiers (2x12) sur 100 cartes. (24%)

Ça ce sont des sets sans remaniement particuliers.

Maintenant avec mon idée d'**utiliser à chaque fois tous les Familiers en exemplaire unique**, c'est à dire 23 Familiers, ça donne les ratios suivants :

- Archimage : 23 Familiers + 48 OM + 26 OM = 23 Familiers sur 97 cartes. (24%)
- Base + Enchanted Kingdom : 23 Familiers + 48 OM + 32 OM (de E.K.) = 23 F. sur 103 cartes. (22%)
- Base + Path of Destiny : 23 F + 48 OM + 28 OM (de PoD) = 23 sur 99 cartes. (23%)

On conserve donc des paquets d'environ 100 cartes et des ratios de Familiers autour de 23% ce qui est tout à fait similaire aux ratios des sets constitués sans mon remaniement.

Ça semble être un popote bien compliquée mais en vérité c'est hyper simple :

Puisque dans toutes mes parties j'utilise les Objets Magiques en double des n°1 à 30 du jeu de base + les 23 Familiers différents qui existent toutes boîtes confondues en exemplaire unique, je me fais un paquet avec ces 71 cartes-là que je mets dans un des logements de la boîte du jeu de base.

Dans l'autre logement je mets les autres cartes (moins les 23 familiers doublons excédentaires que j'ai remisé dans une boîte d'extension), séparées en 3 piles triées avec les Objets magiques à ajouter si je veux jouer en mode Archimage, ou en mode Enchanted Kingdom ou en mode Path of Destiny.

Des petits paquets de 26, 32 et 28 cartes, si vous avez bien suivi.

4° Caractéristique des différents sets

La bonne nouvelle c'est que j'ai pas mal joué depuis ce remaniement et ça marche super bien.

Voilà ce que je pense des différents sets tels que décrits dans mes deux gros posts plus hauts :

Mode de Base : cartes de Seasons n° 1 à 30 en double exemplaires.

→ très bon mode de jeu. Mais on a vite besoin de variété.

Archimage : cartes de Seasons n° 1 à 50 en double exemplaires (familiers 26/100)

→ souffre d'un trop fort ratio de cartes familiaires qu'on trouve tous pénibles chez moi.

Base + Enchanted Kingdom : Base n°1 à 30 + 20 cartes Enchanted Kingdom en double ex. (familiers 20/100)

→ très bien. Les familiaires sont top.

Base + Path of Destiny : Base n°1 à 30 + 20 cartes Path of Destiny en double ex. (familiers 24/100)

→ très bien les familiaires sont top mais c'est dommage pour l'Entraveur d'Argos car peu d'autres familiaires à activation.

Enchanted K. + Path of D. : 20 cartes E.K. + 20 cartes PoD en double (familiers 20/80) (25%)

→ dommage pour l'Entraveur d'Argos car presque aucun familier à activation. Bon nombre de cartes pour 2 joueurs. Peu dès 3 joueurs.

Toutes sauf Base : 20 Seasons n°31 à 50 + 20 EK + 20 PoD en double (familiers 34/120) (28,3%)

→ trop de familiaires et c'est couillon d'exclure les cartes de base. Peut-être à 3 joueurs, pour le nombre de cartes total.

La totale : toutes les cartes en double exemplaires (familiers 46/180) (25,6 %)

→ beaucoup trop de cartes.

Toutes uniques : toutes les cartes en unique exemplaire (familiers 23/90) (25,6%)

→ bon ratio, bon équilibre des familiaires y compris entre eux mais iniquité et on rate pas mal de combo à n'avoir aucun double.

Archimage remanié : 37 objets magiques de Seasons en double + 23 familiaires uniques (23/97) (23,7%)

→ Entraveur annule les familiaires pénibles, Igramul peut les faire défausser donc s'il est dans le draft ça met la pression aux adversaires qui choisiraient ces familiaires parasites pour les jouer en première main. Très bon ratio de familiaires.

Enchanted Kingdom remanié : 40 objets m. de Seasons et E.K. en double + 23 familiaires uniques (23/103) (22,3%)

→ idem.

Path of Destiny remanié : 38 objets m. de Seasons et PofD en double + 23 familiaires uniques (23/99) (23,2%)

→ idem.

Totale remaniée : tous les objets m. en double + 23 familiaires uniques (23/157) (14,6%)

→ très bon mode de jeu. Mais on a vite besoin de variété.

A noter que l'équipe de Libellud avait fait une sélection de cartes pour un set utilisé en tournois.

Ca se trouve là : [http://www.libellud.com/index.php?](http://www.libellud.com/index.php?option=com_zoo&task=callelement&format=raw&item_id=2225&element=66b58ffc-c789-4cef-b9f1-2cb5226ebace&method=download&args[0]=e6bc79460c09b5a53d1423d8ef1436f4&Itemid=57)

[option=com_zoo&task=callelement&format=raw&item_id=2225&element=66b58ffc-c789-4cef-b9f1-](http://www.libellud.com/index.php?option=com_zoo&task=callelement&format=raw&item_id=2225&element=66b58ffc-c789-4cef-b9f1-2cb5226ebace&method=download&args[0]=e6bc79460c09b5a53d1423d8ef1436f4&Itemid=57)

[2cb5226ebace&method=download&args\[0\]=e6bc79460c09b5a53d1423d8ef1436f4&Itemid=57](http://www.libellud.com/index.php?option=com_zoo&task=callelement&format=raw&item_id=2225&element=66b58ffc-c789-4cef-b9f1-2cb5226ebace&method=download&args[0]=e6bc79460c09b5a53d1423d8ef1436f4&Itemid=57)

Il contient 2x16 familiers sur 2x50 cartes. Ca fait 32%.

Ca semble beaucoup mais apparemment ça se joue bien, d'autant qu'il n'y a pas l'idole aux familiers ni le coffre scellé d'urm. Il y a des parasites mais pas trop et il y a l'Entraveur.

Pas encore testé !

El Payo