

# ANTIQUITY

*Le guide stratégique*

par Fabien Palfer-Sollier (palferso)

## **Introduction :**

Faire un guide stratégique d'Antiquity relève de l'impossible tant ce jeu est kaléidoscopique, tant il change de forme et de teintes en fonction de la manière dont vous le jouez, l'appréhendez, l'observez ou le pensez.

Donner des conseils de jeu dans ces conditions relève au mieux du risque et de la subjectivité, au pire de l'erreur et de l'arrogance.

Pourquoi entreprendre cette démarche alors ? Pour tenter de mettre en lumière même timidement quelques perspectives offertes par ce jeu hors du commun, perspectives qui résistent féroce­ment à la découverte ou qui nécessitent bon nombre de parties avant d'être appréhendées. J'espère ainsi donner envie de découvrir ou de redécouvrir ce monstre polymorphe et multicéphale qui effraie au moins autant qu'il fascine. Essayons donc de dompter la bête...

On est libre de faire d'Antiquity ce que l'on veut en faire et le jouer revient à dessiner une espèce d'œuvre individuelle et collective dont il nous appartiendra au fur et à mesure de préciser ou d'effacer les contours. Le résultat sera plus ou moins beau, plus ou moins équilibré, plus ou moins habile mais on aura toujours la sensation, unique poussée à ce point, d'avoir créé quelque chose. Et il n'y a pas de règles pour la création, il n'y a que des suggestions, des orientations, des tentatives à faire et des risques à prendre. Suggérer, orienter et prendre quelques risques seront ainsi de fait les principales préoccupations de ce guide, son fil conducteur.

Néanmoins, j'ai tenté de résister à la tentation de faire de ce guide le reflet d'une seule manière de jouer (la mienne et celle de mes amis) pour donner à chacun, je l'espère, des possibilités plus concrètes, variées et complètes de s'approprier cet univers et de faire de l'expérience unique que représente une partie d'Antiquity un moment d'exception sans cesse renouvelé.

Aucun jeu à ma connaissance n'offre autant de liberté ludique qu'Antiquity. Rarement un joueur a eu tant d'éléments à disposition à mettre au service de projets de jeu si nombreux et si distincts. Jamais un jeu n'a eu un tel potentiel pour être différent d'une partie sur l'autre.

D'abord, on a la liberté de choisir ses conditions de victoire ce qui n'est pas une mince affaire car chacune implique en soi une manière de jouer très différente qu'il faudra en plus constamment adapter d'une partie sur l'autre (le mieux ou le moins mal possible...) à un terrain et à des conditions de jeu toujours très différentes.

On jouit également de la liberté d'agencer l'ordre de nos actions au sein de chaque phase (la phase urbaine et la phase rurale) et souvent, faire une action avant ou après une autre aura des conséquences tactiques et stratégiques très distinctes sur son propre jeu mais aussi fréquemment sur celui des autres.

Mais on n'a pas seulement la possibilité d'ordonner à notre guise nos actions, on a aussi celle de déterminer leur nombre. Et cette liberté a un prix en hommes, en édifices (les carts) et en marchandises (pour les hommes et l'utilisation efficace et régulière des carts). Chacun doit donc planifier constamment sa marge de manœuvre ludique ou si on préfère, chacun oeuvre pour avoir la liberté la plus ample et fréquente possible de pouvoir jouer. Il n'y a pas un nombre d'actions préétabli sur l'ensemble du jeu et même pas sur un tour. Tout est à déterminer, à construire.

Il n'y a aucun bâtiment faible ou inutile à Antiquity. Nos choix stratégiques (les saints pour schématiser) et tactiques (l'adaptation au terrain par exemple) feront que certains bâtiments seront plus ou moins forts, plus ou moins utiles que d'autres et que ces variables changeront d'une partie sur l'autre. Nous allons devoir faire de chaque édifice l'outil à forger et à perfectionner que la pertinence ou non de nos décisions rendra décisif, important ou inutile.

Jouer à Antiquity, c'est dans le fond travailler à la gestion de ses possibilités ludiques : on les accélère, on les ralentit, on les réoriente ou on les nuance à notre volonté et parfois bien malgré nous... Comme un bateau ivre, il faudra savoir épouser les caprices des flots générés par le jeu, par les autres et par soi-même. L'adaptation et l'anticipation étant les seules règles immuables d'Antiquity, on se devra donc d'être constamment créatif face aux éléments qu'ils soient contraires ou favorables.

Des changements aussi drastiques quant à nos habitudes ludiques font que l'on a souvent la sensation de se jeter dans le vide durant une partie d'Antiquity. Ou on accepte à la manière d'un sport extrême les sensations grisantes du risque calculé nous ouvrant de nouvelles dimensions, ou bien on se réfugie derrière des recettes toutes faites que l'on réutilise systématiquement en se persuadant que le jeu est limité quand c'est notre manière de jouer qui l'est.

Et l'on peut parfois, reconnaissons-le, se fermer à l'expérimentation, rester sceptique face aux possibilités abyssales de ce jeu et à leurs conséquences : aucun élément n'est figé, donné en soi ; au contraire, tout est une matière vivante que l'on peut (que l'on doit) transformer à loisir. Antiquity est un jeu à réinventer systématiquement. Comme dans un conte médiéval, il nous transforme en alchimiste ludique, nous transporte à une époque où les apprenti-sorciers participaient au mouvement du monde.

Jouons donc à l'apprenti sorcier.

Je remercie tout particulièrement Ana, Jorge, Loïc, Tub, Slim et tous mes camarades ludiques mexicains qui m'ont constamment aidé, par la pertinence de leurs remarques et le cinglant de certaines défaites à ne pas trop tomber dans les travers de la subjectivité.

Tout au long de ce guide, j'utiliserai les abréviations suivantes : SM (Santa Maria), SC (San Cristofori), SN (San Nicolo), SB (Santa Barbara), SG (San Giorgio).

# I- Commencer

## Mise en place :

Il y a deux méthodes que j'utilise pour mettre en place les tuiles terrain:

*1-au hasard* (que ce soit le côté de la tuile posée ou son orientation)

Chaque joueur reste en face du terrain qui lui a été alloué. On tire ensuite normalement l'ordre du tour et les villes sont placées en ordre inverse comme spécifié dans les règles. Cette méthode oblige à une forte adaptation et lecture du terrain. Elle a l'avantage d'éviter que ceux qui placent les terrains à leur guise ou choisissent leur emplacement de départ s'orientent systématiquement vers le même type de terrain et donc les mêmes saints et/ou ouvertures.

*2-en construisant*

Chaque joueur pioche au hasard deux tuiles terrain. Après avoir examiné ses deux tuiles, un joueur en choisit une, du côté qu'il veut et la place sur la table. Le joueur suivant fait de même en collant obligatoirement sa tuile à celle préalablement posée et ainsi de suite, la seule restriction étant que les tuiles doivent être posées de façon à toujours pouvoir former la disposition finale telle qu'établie dans les règles. Mais on choisit le côté que l'on veut placer et l'orientation que l'on veut donner à la tuile au moment de la coller à une autre. Une fois le terrain intégralement formé, on détermine au hasard l'ordre du tour et les joueurs dans l'ordre inverse placent leurs villes sur la tuile départ de leur choix (idem aux règles). Cette méthode permet d'élaborer des terrains en commun sans laisser la certitude à personne de pouvoir démarrer sur une tuile de prédilection, l'ordre et le positionnement des villes se déterminant une fois le terrain global établi.

## Configurations :

Antiquity se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

A 3 ou 4 joueurs, la famine sera un élément fondamental et plus puissant qu'à 2 joueurs (possibilité de booster la famine de 9 à 3 joueurs et de 12 à 4 joueurs). A 2 joueurs, il y aura moins de famine (8 pions exploration au total et donc une famine qui pourra être boostée de 6 au maximum).

Même s'il y a systématiquement 2 tuiles terrain par joueur, les implications de la disposition initiale du terrain ne sont pas les mêmes à 2, 3 ou 4 joueurs. A 2 joueurs, l'arrivée sur une nouvelle tuile terrain depuis sa tuile de départ ouvre sur 2 tuiles: une "vierge" et celle de la ville de départ de l'adversaire. A 3 joueurs, l'arrivée sur une nouvelle tuile depuis sa tuile de départ ouvre sur 3 tuiles: 2 "vierges" et une occupée par la ville de départ d'un adversaire. A 4 joueurs, il y a 2 possibilités: déboucher sur 2 tuiles "vierges" et une occupée par la ville de départ d'un adversaire comme à 3 joueurs ou sur 3 "vierges" et une occupée par la ville de départ d'un adversaire. A 2 joueurs, les possibilités et choix d'extension seront donc plus réduits et auront pour conséquence de provoquer souvent un

jeu plus violent (lutte pour l'eau ou pour une chaîne de montagne par exemple). Il y aura par contre à 3 et à 4 joueurs plus d'options d'orientation et naturellement, l'interaction directe pourra mettre plus de temps à s'installer.

Sans même parler de la nature du terrain en soi, tout ceci aura bien évidemment également une influence sur les saints : SC sera pénalisé et/ou moins fort à 2 joueurs (ce qui ne veut pas dire qu'il ne sera pas intéressant à choisir comme saint de départ), SG sera une menace constante les 2 joueurs allant naturellement vers les mêmes terrains (point d'eau ou montagne importante) et SN et SM seront des choix fréquents de début de partie mais la lutte pour les terrains nécessaires pour remplir des conditions de victoire aussi difficiles que celles de ces deux saints sera terrible. A 3 ou 4 joueurs, SC prendra plus de poids et SN et SM trouveront plus d'espaces disponibles éventuellement plus facilement exploitables. SG restera toujours intéressant et provoquera les interactions d'une autre manière : je menace ce joueur qui se déporte vers des zones de terrain que je ne couvre pas piétinant ainsi forcément les platte-bandes d'un autre joueur, etc. C'est en configuration 2 joueurs, je le répète, qu'Antiquity est le plus violent et pardonne le moins les erreurs (à 3 ou 4 les solutions de repli ou de partage tacite du terrain sont plus nombreuses). C'est d'ailleurs une configuration que j'affectionne particulièrement et qui m'a aidé à découvrir l'impact des interactions provoquées et soigneusement planifiées sur la richesse, le déroulement et l'issue du jeu ainsi que l'importance énorme de l'interaction indirecte avec l'intérêt tactique et stratégique d'une observation aiguë et quasi-constante du jeu de l'autre.

Mais chaque configuration implique un jeu et une manière de l'appréhender différente, chacune ayant de toute façon son intérêt propre car en définitive, comme toujours à Antiquity, l'équilibre dépendra plus des joueurs que d'un saint, d'un bâtiment, d'un terrain ou d'une configuration donnée.

On peut juste dire pour conclure que le jeu à 2 sera donc souvent le plus impitoyable quant à l'interaction directe, le jeu à 3 présentant peut-être le meilleur équilibre entre les possibilités de jouer avec la famine ( possibilités plus restreintes à 2) et un espace et des conditions de terrain moins facilement offertes qu'à 4. Le jeu à 4 joueurs, paradoxalement, sera ainsi souvent le moins directement agressif. Il pourra d'ailleurs convenir à 4 joueurs de construire le terrain (l'option numéro 2 de la mise en place évoquée ci-dessus), chaque joueur devant avoir le souci de faciliter les connexions avec l'eau par exemple.

### **Ouvertures :**

Pour les ouvertures, je laisse la parole à Loïc Boissier :

« Pour commencer, il faut savoir comment utiliser les 6 bois que l'on possède au début. Pour ma part, je les utilise de 2 manières. Soit, 2 Cart-2 bâtiments-2 bâtiments ruraux (2-2-2), soit 3 Cart-3 bâtiments ruraux (3-3). Dans le premier cas, il faut choisir les 2 bâtiments. Si vous êtes entourés d'eau, le port est incontournable et la configuration 3-3 sera sûrement, de toute manière, un mauvais choix. A 4 joueurs, le Grenier pourrait être utile dès le premier tour, si d'autres joueurs ont choisi l'Explorer, qui est un autre bon choix de début de partie. Deux autres bâtiments peuvent être construits au premier tour, mais il est, à mon avis préférable d'attendre plus tard, il s'agit de l'Entrepôt et de la Brasserie. Ils seront utiles par la suite, mais pas immédiatement (cependant, s'ils ne sont pas construits, il ne faut pas oublier de leur réserver de la place). Ensuite, pour les bâtiments ruraux, il faut choisir

lesquels construire. La cabane de bûcheron est obligatoire. Derrière, une 2° cabane de bûcheron peut être intéressante car le bois est le matériau de construction le plus utile. Ensuite, une pêcherie de poisson permet de contrer une éventuelle famine au premier tour, et de construire une maison ou une auberge dès le second. La mine de pierres permet quant à elle de choisir des options plus offensives : la Cathédrale dans le cas du choix d'un saint puissant (San Nicolo ou Santa Maria) ou le Forced Labour pour un développement rapide (il est préférable, dans ce cas, d'avoir bien planifié son utilisation dès le premier tour).

Donc, dans le cas d'un 2-2-2, je choisirais soit 2×bûcheron, soit 1×bûcheron et 1×poisson. Plus osé, 1×bûcheron et 1×pierre. Si la pierre sert pour un Forced Labour, j'essaierais de faire un bûcheron de 7 cases et une mine de 4 cases pour optimiser l'utilisation du Forced Labour. Pour un 3-3, soit 2×bûcheron et 1×pierre ou 1×poisson, soit 1×bûcheron, 1×poisson, 1×pierre. »

*(Extrait de son très bel article sur Antiquity que vous pourrez lire intégralement à l'adresse suivante : [http://www.jeuxdeplateau.com/article.php3?id\\_article=40](http://www.jeuxdeplateau.com/article.php3?id_article=40) )*

Il n'y a pas grand chose à ajouter si ce n'est que c'est le positionnement de la ville initiale qui détermine grandement les options soulignées par Loïc. Le premier point important est que la ville initiale sera la seule de toutes les villes que l'on construira qui pourra couvrir de l'eau. Ce point sera déterminant en fonction des cases d'eau qui seront couvertes ou non pour donner plus ou moins de poids au choix initial d'un port. Se mettre à portée de pions exploration (ou en éliminer d'emblée) influera bien évidemment aussi sur la pertinence du choix initial de l'explorer mais également sur le saint vers lequel il faudra tout de suite lorgner (pour schématiser, SM ou SC d'un côté / SN ou SB de l'autre). Il faudra également jauger la possibilité plus ou moins immédiate de sortir de la pierre (par exemple pour un Forced Labour rapide ou un saint à choisir vite : SM, SC ou SN). Et il faudra aussi évaluer en fonction de la position de sa ville les possibilités de synchroniser les champs (pour un Forced Labour par exemple) ou au contraire les faciliter pour les désynchroniser afin de garantir un retour espacé mais régulier d'hommes. Vous devez dès le placement de votre première ville savoir ce que vous allez faire dans les deux premiers tours (qui sont les seuls qui vous garantissent une certaine tranquillité quant à la famine, la pollution et l'interaction provoquée par les autres) et avoir une idée cohérente par rapport à ces choix d'un projet de victoire à plus long terme.

A noter qu'il ne me semble jamais bon d'installer une ville de départ en milieu-fond de tuile. D'abord, cela vous laisse un arrière pays moins vaste (zone de terrain toujours la mieux protégée de par son accès limité à une seule tuile terrain et la présence de votre ville au beau milieu de cette même tuile). Ensuite, parce que si un joueur vient se planter devant chez vous (l'idéal étant avec une ville), la sortie sera très dure, coûteuse et la victoire de fait très compromise. Ainsi, quand un adversaire place sa ville de la sorte et que l'ordre fait que je place ma ville après lui, je choisis quasiment toujours un des placements les plus avancés sur ma tuile même si les conséquences quant au terrain en soi sont moins intéressantes à priori. Ma priorité est ensuite de foncer vers l'espace le plus avancé pour faire ma seconde ville et, si ce n'est enfermer mon adversaire (qui se doit de réagir vite et efficacement), au moins lui faciliter grandement l'accès à plusieurs franges de terrain. « Bizarrement », chez moi, plus personne n'installe quasiment jamais de villes dans la seconde moitié de la tuile de départ (ce qui a pour effet indirect, logique et positif de renforcer et accélérer grandement l'interaction directe). La répartition de l'eau sur les terrains peut néanmoins éventuellement changer ou nuancer cette donne.

## Exploitation :

Il y a 4 types de terrain : la forêt, la montagne, l'eau et les champs.

Chaque type de terrain se travaille en monoculture mais obéit à des règles d'exploitation subtilement distinctes : la forêt ne donne que du bois et outre l'importance du bois, sa particularité est d'être le seul terrain qui ne se pollue pas immédiatement permettant ainsi de produire tout en ouvrant dans le même temps de nouvelles terres à cultiver et/ou à polluer (il sera donc important d'éviter autant que faire se peut de polluer directement des forêts : autant polluer des champs existants et déboiser pour récupérer petit à petit ces mêmes champs tout en gagnant du bois ; là aussi, la répartition du terrain et/ou certains choix peuvent modifier ou nuancer cette donnée) ; la montagne peut offrir 2 types de produits mais ici, c'est la nature qui décide (une chaîne de montagne ne sort qu'un seul produit : de l'or ou de la pierre ; inutile donc de souligner l'importance stratégique et tactique que revêt le fait d'arriver le premier sur une montagne et de se laisser ainsi la possibilité de choisir ce qu'elle générera durant tout le jeu) ; l'eau peut offrir 3 produits distincts et c'est le pêcheur qui déterminera celui qui sera sorti (les pêcheurs sont des espèces de spécialistes, celui du poisson, celui des perles et celui de la teinte) ; les champs enfin peuvent produire 4 types de produits différents et si la monoculture ici aussi sera de mise la grande différence consiste dans le fait qu'il faudra fournir la semence que l'on veut cultiver ou élever (et pour cela, il n'y a que le marché, l'explorer ou biologie).

La taille des champs varie de 1 à 7. On ne génère un bénéfice qu'à partir d'un champ de taille 2 mais les champs de taille 1 sont loin d'être inintéressants et ont même plusieurs fonctions très utiles. D'abord, ils peuvent eux aussi générer un gain s'ils sont utilisés avec Biologie. Ensuite, ils peuvent permettre de faire du troc (1 bois utilisé pour récupérer 1 nourriture, 1 luxe ou 1 pierre) ce qui les transforme en un espèce de petit marché (plus limité quant aux produits, plus lent mais moins cher par rapport au troc contre le jeu). Enfin, en cultivant un produit même pour en récupérer un identique (1 bois pour 1 bois, 1 nourriture pour 1 nourriture, 1 luxe pour 1 luxe), ils font office de petits storages en permettant de conserver un produit qu'on aurait éventuellement perdu d'un tour sur l'autre. Et surtout, les champs de 1 comme les auberges ou les villes récupèrent immédiatement l'homme qui les a exploités. Mais bien sûr, pour tout cela il faut des carts et des hommes pour les occuper... Les avantages et inconvénients des autres tailles de champs sont plus évidents et dépendent beaucoup de circonstances particulières (plus ou moins d'hommes, abondance ou rareté d'un type de terrain, interaction provoquée par soi et/ou les autres joueurs, etc.). J'insisterai juste sur l'importance du rythme à donner à ses exploitations (faire rentrer plus ou moins vite ses hommes, plusieurs en même temps ou légèrement décalés, synchroniser un Forced Labour, etc.) et pour cela, il y a pour schématiser deux types d'options: les grands champs ou les petits champs (ou les grands champs morcelés). Si je place 1 homme sur un champs à 6, il met 6 tours à ramener les 6 marchandises. Si je place 2 hommes sur 2 champs à 3, ils mettent 3 tours à ramener les 6 marchandises (mais le coût est supérieur d'1 produit par rapport au grand champ...). C'est aussi « simple » que cela et complique en fin de compte bien les choses : savoir quand alterner ou systématiser, panacher ou uniformiser, synchroniser ou espacer, accélérer ou ralentir relève plus de l'art que de la science. Il s'agit tout simplement du cœur du jeu, complexe, passionnant et décisif.

Je conclurai juste en disant que les carts et les hommes sont bien évidemment déterminants pour gérer ces aspects avec le plus d'amplitude et de flexibilité possible et qu'un des premiers objectifs que l'on se doit d'avoir à Antiquity est de se donner les moyens (et ce n'est pas chose aisée) de pouvoir tourner régulièrement et/ou ponctuellement avec un maximum de carts (le strict minimum étant selon moi de 3 carts et entre 8 et 10 hommes) que ce soit pour l'exploitation et pour l'expansion (l'un étant de toute façon indissociable de l'autre).

### **Ordre du tour :**

Comme tous les jeux où l'ordre du tour peut varier, c'est une donnée essentielle à prendre en compte.

Je ne parlerai que peu du premier joueur dont les avantages quant à l'occupation du terrain et à la pollution sont assez évidents. De plus, à Antiquity, le joueur le plus dangereux est en fait le dernier joueur. D'abord, s'il est dernier, c'est qu'il sait occuper et jouer autant ou plus de carts que les autres. Ensuite, jouer dernier n'est pas vraiment un inconvénient. Au contraire, c'est presque comme jouer premier. Il faut juste à partir de ce qu'ont fait les autres avant vous, voir ce qu'ils récupéreront, les possibilités que cela leur ouvrira au prochain tour et jouer en conséquence (prendre dès ce moment des espaces importants que le 1er joueur pourrait prendre au tour suivant par exemple). En fait, il faut mentaliser que jouer dernier est comme jouer 1er un tour avant. L'interaction indirecte que cela implique (lire le jeu de l'autre systématiquement) est très importante. Bien sûr, dans les faits, cela sera souvent compliqué de cerner exactement ce que pourra faire l'autre. Mais on devra au moins savoir avant de jouer ce qu'il ne pourra pas faire ce qui est une garantie et une sécurité. A noter qu'avoir un grand storage rend toujours plus difficile la lecture de nos possibilités aux autres dans ces circonstances (de par le nombre de denrées stockées démultipliant le nombre de possibilités et combinaisons possibles) tout en nous permettant donc une flexibilité souvent décisive pour pouvoir réagir et nous adapter aux décisions pertinemment anticipées des uns et des autres. Dans un rythme d'ordre alterné le dernier joueur n'est donc jamais désavantagé s'il prend la peine de regarder un tant soit peu ce qui se passe chez les autres.

De plus, la dernière position est déterminante stratégiquement car c'est la seule qui pourra permettre de jouer deux fois de suite. Et en fonction des circonstances, cela peut-être très, très puissant voire même décisif (un des cas le plus représentatif entre mille étant par exemple : j'ai 4 carts occupés, je joue dernier en construisant 2 ou 3 auberges et en cultivant le ou les derniers produits qu'il me manque pour faire ma ville au prochain tour ; au tour suivant, je n'occupe qu'un cart et construis ma ville à l'endroit déterminant préalablement rendu accessible avec les auberges au nez et à la barbe d'un adversaire qui avait besoin de 2 carts pour prendre cette position). Prenez gare au dernier joueur...

A noter que si l'on veut interdire à un joueur de se placer en dernier pour préparer une possibilité de jouer 2 fois de suite qui pourrait s'avérer redoutable, il est souvent intéressant d'occuper son explorer et/ou un ou plusieurs carts supplémentaires même s'ils ne seront pas utilisés (et l'on reparle de l'importance d'avoir des carts et des hommes en nombre relativement important...). Cela peut être également particulièrement décisif dans le cas d'un SG menaçant : mieux vaut ne pas le laisser jouer en dernier...

Par contre, le premier joueur polluera d'abord mais là encore, jouant après l'autre ou les autres, il est relativement facile de voir les dégâts qu'ils pourraient faire et de trancher en conséquence (exploiter à l'endroit où ils pourraient polluer par exemple).

## II- Les Saints

Il est impossible de donner un schéma exhaustif et immuable du fonctionnement de chaque saint qui englobent et influent tout le jeu puisqu'ils déterminent la victoire. Que l'on construise tôt ou non la cathédrale, que l'on joue ou non avec théologie, il est essentiel de déterminer d'emblée vers quel saint on va s'orienter pour lancer un projet de jeu en fonction duquel on s'efforcera de s'adapter et d'adapter au mieux l'exploitation du terrain, les choix et combinaisons de bâtiments, etc.

J'en resterai donc à des données générales, laissant le soin à chacun à partir de ces informations de découvrir les nuances, subtilités, difficultés supplémentaires et voire même différences que nous imposent toujours les conditions de jeu (un SC peut par exemple paradoxalement se retrouver inquiet à la famine ; de la même manière, un SN peut être mis dans l'incapacité partielle de pouvoir utiliser efficacement sa pléthore de main d'œuvre ; etc.).

Quant aux possibilités de jouer avec plusieurs saints au cours d'une même partie grâce à la faculté de théologie, pour les mêmes raisons, je me contenterai d'analyser des combinaisons simples (un seul changement de saint).

### Santa Maria :

SM peut être choisie dès le 2ème tour (autant profiter de ses avantages le plus tôt et donc le plus longtemps possible). C'est un saint qui fonctionne à l'opposé des autres quant à son algorithme : c'est la fin de partie qui est difficile pour SM car elle doit pouvoir assumer (en espace nécessaire) et souvent synchroniser (pour plus d'efficacité/rapidité) ses 2 conditions de victoire à remplir. Elle a donc un début de partie beaucoup plus aisé que les autres grâce à ses nombreux avantages mais ce confort relatif ne doit pas faire oublier qu'il faut vite mettre en place un double projet compatible (avec son terrain immédiat, ses possibilités d'extension, etc.) sous peine d'être plus lent et/ou de manquer d'espace. Mener à bien une condition de victoire n'est déjà pas chose facile alors deux... Mieux vaut ne pas s'endormir et ne pas trop se tromper!

Son gros point faible est le besoin d'espace nécessaire à exploiter pour assumer une double condition de victoire quelle qu'elle soit. SM est d'ailleurs extrêmement sensible au Forced Labour qui, utilisé efficacement contre elle, la mettra forcément en difficulté. C'est donc un saint loin d'être simple à mener à bien et dont le confort de jeu qu'il apporte est à double tranchant : trop de facilités peuvent nuire à l'efficacité.

Elle a 6 conditions de victoire possibles : SN-SB, SN-SG, SC-SB, SC-SG, SB-SG, SN-SC. La seule condition de victoire improbable et peu recommandable est SN-SC pour le besoin en nourriture et en luxes gigantesque et disproportionné qu'elle implique (32 nourritures et 22 luxes rien que pour les conditions de victoire et sans même parler des exigences de produits différents...).

A noter que SM peut avoir intérêt à utiliser très rapidement un Dump (en conditions de proximité ou d'accès rapide à la zone de contrôle de son ou ses adversaires) ou Alchimie (avec des villes de départ assez éloignées les unes des autres). Elle se retrouvera ainsi

quasiment immunisée à la pollution (en plus de l'être déjà grandement à la famine) et elle préservera en plus de précieux espaces à exploiter.

### **San Christofori :**

Le storage ne commençant réellement à poser des problèmes qu'à partir du 3ème tour, ce sera souvent le bon moment pour choisir SC. Sa capacité de storage illimitée et le fait que ce soit le seul saint qui puisse se faire en une seule ville font de lui un saint à-priori ultra-défensif. Il ne résistera jamais en une ville à une attaque à SG (attaque ou menace très facile et rapide à faire peser ou à concrétiser contre une seule ville), à SN ou à SM (avec une seule ville, l'espace énorme laissé à disposition des machines à exploiter que sont ces 2 saints sera fatal à SC). L'unique arme de SC (mais elle est de taille) consiste à jouer la famine car les saints qui sont susceptibles de l'attaquer y sont vulnérables (sauf SM). Se développer vite pour explorer (au-delà de garantir ses besoins en amplifiant ses possibilités d'exploitation) n'est donc jamais mauvais pour SC :

-d'abord, il récupère à l'exploration bon nombre de marchandises dépensées pour se développer (marchandises, de plus, toujours forcément efficaces pour servir ses conditions de victoire).

-il augmente la famine.

-il anticipe et se prémunit donc plus efficacement d'une éventuelle menace à SG.

-il se donne la possibilité de virer en les exploitant des espaces avancés à SM ou à SN, espaces qui peuvent s'avérer vitaux.

Comme SC peut de toute façon tourner efficacement et longtemps avec une seule ville, il importera souvent de l'obliger rapidement à construire la seconde pour augmenter sa pollution qui avec une seule ville reste très faible. Sinon, c'est un saint qui souffre relativement peu de la pollution.

A noter que s'il y a un édifice que SC ne doit jamais construire selon moi (comme SM d'ailleurs), c'est la fontaine. Construire ne serait-ce qu'une fontaine de la part de ces 2 saints est un peu contre-nature et revient à atrophier ou à couper le bras armé de la famine qu'ils peuvent brandir si efficacement contre leurs adversaires. Quant à l'aide à la pollution que fournit les fontaines ils ont des facilités pour la contrôler (SC en retardant pertinemment le plus possible la construction de sa seconde ville, SM en construisant le Dump ou l'Alchimie par exemple).

SC étant un saint de début de partie, il peut être intéressant de le combiner avec théologie. Il n'existe pour SC que 2 combinaisons viables : commencer à SC pour finir à SG ou commencer à SC pour finir à SB. La combinaison SC/SN n'est en effet pas pertinente car SN a besoin de plus de ressources pour gagner. Donc, sans entrer dans les détails et rien que pour cette raison, autant rester et continuer à travailler à SC. En ce qui concerne SC/SG, accumuler de la nourriture et être capable d'écouler sur 2 tours l'équivalent d'environ 10 auberges doit être l'objectif. Cette combinaison permet de retarder la course contre la mort de SG et rend l'attaque en deux temps si elle est bien planifiée extrêmement fulgurante. Il faudra, bien sûr, trouver de la place pour la faculté de théologie... Le changement SC/SB est une redoutable combinaison qui ne coule pas de source à-priori mais qu'il faut avoir testé pour se rendre compte de sa compatibilité et de son efficacité. Elle résout en fait un double problème : la vulnérabilité à la famine de SB grâce au storage

illimité de SC et la vulnérabilité à SG de SC grâce aux 3 villes minimum qui doivent être construites pour permettre à SB de gagner. Il suffit d'avoir pas mal de montagne à portée, de stocker un savant et juste dosage de nourriture en plus de la pierre et du bois nécessaires à SB et de choisir le moment opportun pour construire ses 2 villes supplémentaires (ni trop tôt, ni trop tard...).

### San Nicolo :

C'est selon moi le saint le plus intéressant et le plus complexe d'Antiquity. C'est une machine à produire des actions. Sa capacité à acquérir une main d'œuvre colossale jumelée avec un développement et une gestion adéquate des carts et du terrain feront qu'il produira massivement, beaucoup plus que les autres, plus vite et plus longtemps. En plus, il bouffera des espaces, son intérêt étant de s'étendre pour garantir de la place à sa main d'œuvre. Grâce à sa main d'œuvre, la marge de manœuvre en ce qui concerne la gestion de ces champs est fantastique et passionnante avec la possibilité de cultiver des grands champs (pas de nécessité impérieuse de voir ses hommes revenir vite si on veille à se donner les moyens d'en sortir d'autres derrière) et/ou de petits champs (calibrés et découpés avec ses hommes pour gagner plus vite les produits ; voir à ce sujet exploitation).

Maintenant, c'est un saint très pointu à gérer (le plus complexe en fait) de par la grande quantité de produits différents qu'il a à gérer et à synchroniser. De plus, son point faible, la famine, l'obligera souvent à retarder ses dépenses et/ou attaques pour y résister. Les autres saints (surtout SM et SC) doivent l'attaquer très vite à l'explorer et songer d'emblée à lui virer des champs trop lucratifs. En effet, si un SC reste dans son coin, il se fera souvent écraser par SN (voir SC). La lutte entre SM et SN sera violente et spectaculaire car les 2 sont de redoutables dévoreurs d'espace.

Le point clé à maîtriser pour SN sera le storage. Il lui faudra choisir avec beaucoup de soin la taille de son storage car à Antiquity, on ne peut lutter sur tous les fronts et un petit storage peut singulièrement et rapidement compliquer les choses. Résister à la famine, se fournir en hommes (c'est à dire dépenser surtout de la nourriture), avoir toujours de quoi investir en denrées et en main d'œuvre en quantité suffisante pour pouvoir tourner à 3 carts ou plus de manière relativement régulière est toujours un casse-tête extrêmement complexe à résoudre et que les adversaires doivent contribuer à compliquer encore plus. En effet, on ne peut tout calculer au plus juste à moins de jouer seul ou contre des personnes qui laissent les autres jouer tout seuls (ce qui n'est pas loin de revenir au même). A Antiquity, il faut constamment s'adapter (au terrain et à ce qu'en font les autres). Et c'est la capacité de réaction de chacun qui est finalement déterminante. Dans ces circonstances, le storage est un élément fondamental pour pouvoir s'adapter aux circonstances du jeu qu'on ne contrôle pas complètement (les adversaires). Si quelqu'un part avec un storage de taille 4 ou de taille 2, les autres joueurs, avec un storage plus grand, pourront le faire souffrir car le joueur au petit storage prêtera le flanc à des attaques qui devront être provoquées dans ces conditions. Une fois au contact, ils résisteront beaucoup mieux aux aléas de la lutte qu'avec un storage de 4 ou de 2 qui interdira la moindre marge d'erreur, pourront réagir mieux et plus vite et donc, au final, ils gagneront ou obligeront pour le moins à construire un autre storage. Une taille de storage de 6 cases peut donc être une bonne garantie pour résister tant bien que mal aux interactions nécessaires qu'il faudra savoir générer et administrer (par exemple, si des joueurs interdisent à un adversaire avec un storage de moins de 6 cases de construire sa

ville en cultivant avant lui, en posant des auberges et/ou en construisant une ville aux emplacements adéquats, ce dernier peut très vite se retrouver avec un surplus de denrées et une ou plusieurs pertes qui peuvent s'avérer douloureuses).

De plus, sans même parler de l'adaptation nécessaire qu'imposent les adversaires, il faut 2 éléments pour tourner régulièrement à 3 carts ou davantage : des hommes et de quoi les faire travailler. Et un grand storage aide également à résoudre cette difficile équation beaucoup plus vite et efficacement en conditions hostiles qu'un petit storage. De fait, SC avec son storage illimité et SN avec ses hommes supplémentaires se situent chacun à un pôle de la guerre des carts vers laquelle tend forcément Antiquity avec de l'expérience. Et chacun permet d'y répondre d'une manière très distincte. Arriver à concilier tant bien que mal ces options de jeu antagonistes sera souvent décisif car cela se soldera toujours par un nombre d'actions effectuées plus important.

SN a un gros avantage sur SC : il n'est pas prévisible et lisible aussi tôt. En fonction de ce que stocke SC, on le verra venir de très loin et il sera toujours facile et rapide de voir s'il compte rester à SC (s'il calibre, diversifie, répartit et synchronise au mieux ses ressources), changer à SB (un SC qui stocke des pierres au milieu des montagnes ne laisse pas beaucoup de doutes quant à ses intentions) ou changer à SG (avec par exemple la construction relativement rapide d'une seconde ville pour prendre une position avancée déterminante et une exploitation quasi-exclusivement centrée sur la nourriture sans volonté manifeste de la diversifier à outrance et sans cultiver beaucoup de luxe). Les options de SC ne laissent jamais longtemps beaucoup de doutes et donnent du temps pour trouver et élaborer la réaction la plus adéquate. SN sera beaucoup plus difficile à lire et pourra révéler ses véritables intentions beaucoup plus tard. Il peut tout aussi efficacement rester à SN, changer à SB, à SG ou même à SC, il sera toujours potentiellement efficace de par la quantité de main d'œuvre qu'il aura générée. La cathédrale n'a même pas à être forcément construite dans la 1ère ville, le Forced Labour permettant de construire vite la seconde ville avec peu d'hommes, le jeu consistant ensuite à installer toute la marmaille à partir de ce point avancé, obligeant les adversaires à courir vers des espaces qui se referment sous leur nez. Il n'y a aucun saint plus fort que SN à la politique de la terre brûlée...

Avec théologie, le changement à SB est assez évident: en plus de la main d'œuvre, il permet de rentabiliser le coût et l'espace de la faculté qui entre dans les conditions de victoire de SB. Le changement à SG est assez logique également: il fournira les "munitions" nécessaires pour produire des auberges vite et en nombre important. La bascule la moins évidente et la plus contre-nature à-priori semble SN/SC. Or, il n'en est rien et autant SC/SN n'a pas d'intérêt (abandonner le storage illimité pour devoir en plus produire au final un nombre plus important de marchandises), autant SN/SC a les siens. D'abord, il permet de se fournir préalablement en hommes (et donc, de pouvoir assumer des carts supplémentaires) ce qui a un double avantage : pouvoir réagir plus vite et efficacement à une attaque directe et rapide d'un adversaire (à SG par exemple) et lancer beaucoup plus de main d'œuvre vers des cultures calibrées. La gestion est plus dure et tendue mais également beaucoup plus rapide et ample quant aux possibilités d'extension et d'exploitation. Il faudra juste savoir gérer SN avec peu de storage avant de basculer vers SC.

### **Santa Barbara :**

C'est un saint dit "tardif" car il n'a pas grand intérêt à être choisi tôt. SB est très rapide pour peu que l'on ait de la montagne et que l'on sache l'administrer et/ou aller la chercher à temps. La capacité de chacun à générer la main d'œuvre suffisante et à enchaîner efficacement les combinaisons d'édifices qu'elle peut (doit) mettre en place progressivement seront décisifs pour l'efficacité de ce saint. Son gros point faible est la famine car même avec un grenier et plus tard un hôpital, sa marge de manœuvre est faible quant aux tombes pour pouvoir fermer en 3 villes et comme la nourriture n'est vraiment pas sa priorité au regard de ses conditions de victoire, elle devra être attaquée sur ce point. La taille du storage qu'elle aura à construire est donc un choix extrêmement et doublement délicat : ne pas occuper trop d'espace avec cet édifice pour tenir en 3 villes mais suffisamment pour ne pas être débordé par la famine... Elle est de fait encore plus sensible que SN à ce dilemme car ce dernier peut contrôler, écouler et moduler plus souplesment et efficacement ses marchandises en jouant avec les coûts de ses hommes, coûts qui servent ses conditions de victoire. SB sera donc plus sujette à perdre des denrées ou à en dépenser moins efficacement que SN en cas de mauvaise estimation quant à la taille du storage.

A noter que SB est un saint qui a une grande capacité à polluer : les champs naturels ou déboisés peuvent l'être relativement massivement, son besoin en nourriture étant très faible (elle peut donc générer des espaces importants à polluer en déboisant). Elle y a même grandement intérêt pour pourrir des surfaces importantes de champs à des saints qui en sont très demandeurs (comme SM, SC ou SN).

SB est bien sûr une condition de victoire redoutable planifiée avec l'appui de début de partie d'un autre saint puis la théologie.

### **San Giorgio :**

C'est effectivement un saint avec lequel il est difficile de gagner contre un joueur d'expérience ou contre un adversaire qui a acquis une capacité à lire et à anticiper convenablement le jeu sur le terrain et dans les villes de chacun. SG sera souvent obligé de se lancer dans une course contre la mort très risquée : la famine (sa nourriture ainsi que ses carts devant être investis massivement pour la construction d'auberges). Encore faudra-t-il s'être donné les moyens de répondre efficacement à une attaque de SG en ayant la nourriture et les carts nécessaires pour s'échapper. Sinon, gare! SG est donc un saint à la fois très risqué et très excitant à jouer.

Et j'en viens au point fort de SG : il est toujours intéressant à utiliser comme menace à faire peser (qu'on l'ait choisi, que l'on ait la possibilité avec théologie de se l'octroyer ou que l'on soit sans saint déterminé) car il obligera ses adversaires à modifier leurs plans et/ou à prendre du retard (cultiver plus de nourriture, augmenter le nombre de carts, acheter plus d'hommes pour assumer tout cela, etc.). Et cela peut se solder par un grand nombre de tours récupérés ou gagnés sur ceux qui ne pourront prendre le risque d'une victoire éclair de SG.

Le changement ou le choix de SG dans un tour où l'on peut finir en même temps qu'un adversaire (qui aura peut-être relâché sa garde pour finir plus vite) est souvent déterminant car le départage de l'égalité sera quasiment toujours en sa faveur, l'extension du terrain qu'il couvre (sa zone de contrôle et celle d'un autre) faisant que ses cases non-polluées seront sûrement plus nombreuses.

C'est une condition de victoire pour SM très intéressante car l'adversaire menacé hésitera souvent à dépenser immédiatement pour se libérer de son emprise jusqu'à ce que pointe la seconde condition de victoire.

C'est un des saints les plus offensifs de par la politique d'auberges qu'il implique et pour les mêmes raisons, c'est celui qui génère le plus d'interaction directe (qu'il soit choisi ou non).

### III- Les bâtiments

Comme pour les saints, il est difficile d'établir pour les bâtiments un fonctionnement optimum ou même une ligne claire et définie d'utilisation puisque chacun fera de ses édifices ce qu'il voudra en faire. Je l'ai déjà souligné précédemment : il n'y a aucun bâtiment inutile à Antiquity (au contraire de Puerto Rico par exemple).

La possibilité constante et quasi-immédiate d'avoir un panel énorme de choix de construction d'édifices et de pouvoir en acquérir très vite jumelée au fait que l'on peut jouer avec le milieu ambiant de manière très sensible et distincte à partir du même terrain pour leur donner plus ou moins de relief et de force, font qu'il ne peut y avoir de règle, juste des bases à partir desquelles les comparer, les estimer et surtout, les jouer en connaissance de cause.

#### Storage :

Comme souligné dans les règles, le storage est un édifice important. Son impact va bien au-delà de sa capacité à stocker. Un storage illimité (San Christofori ou Santa Maria) ou un grand storage (à partir d'une taille de 6) donnent un grand confort. Ils permettent d'abord de s'adapter quasi-systématiquement quel que soit le terrain et ses changements. Si on n'a pas de grand storage (c'est à dire une taille de 2 ou de 4 cases), on se doit de tout calculer au plus juste (ordre et évolution de sa production, gestion au cordeau des revenus et des dépenses, etc.), d'acheter souvent seulement pour ne pas perdre de marchandises sans pouvoir être totalement sûr de rentabiliser efficacement son achat et/ou de s'exposer au risque de voir quelqu'un cultiver la denrée ou occuper la place dont on avait justement besoin pour une ville par exemple rendant inopérables et en surplus un ou même plusieurs produits. Avoir un grand storage ou un storage illimité, c'est pouvoir se dire que si on ne peut obtenir un produit ou un emplacement, on a la possibilité de réagir et le temps d'ouvrir d'autres fronts efficaces sans rien perdre ou avoir à dépenser par obligation. Il n'y a donc jamais le feu quant à la gestion interne et un problème quant à la synchronisation des ressources suite à une erreur ou parce qu'un adversaire est venu y fourrer son nez n'a pas d'influence directe (pas de perte de denrées). En plus, pouvoir stocker beaucoup de denrées c'est également moins découvrir son jeu (si quelqu'un a par exemple 1 bois, 2 pierres, 1 nourriture et 2 luxes différents stockés : il peut faire une ville ou armer un large panel de combinaisons de bâtiments... je ne peux pas être sûr de ses intentions). L'autre confort apporté par un grand storage touche au problème de la famine. Avec un petit storage, il est difficile de garder assez de nourriture pour lutter efficacement contre une famine grandissante tout en gérant ses besoins. Chaque fois qu'un adversaire part avec un petit storage, je me donne comme priorité d'explorer vite et beaucoup pour booster la famine (voir Explorer). Dans ces conditions, un joueur avec un petit storage pourra souffrir car il deviendra rapidement compliqué de conserver suffisamment de nourriture pour contrecarrer efficacement la famine tout en dépensant ou économisant ce dont il a besoin pour ses nécessités propres. Le storage et sa taille adéquate dépendent donc grandement de l'interaction. Si la famine ne monte pas beaucoup, si les interactions directes

sont timides et lentes à se mettre en place, un grand storage ne sera pas d'une grande utilité et un storage de 4 sera sûrement suffisant pour gérer efficacement ses conditions de victoire. Par contre, si le jeu est violent, un petit storage pourra être synonyme de pertes. Attention donc au choix de la taille de son storage (4 ou 6 en général). A noter qu'il peut être astucieux de commencer avec un petit storage et, si le besoin se fait éventuellement sentir, d'en construire un autre sur sa seconde ville par exemple (c'est particulièrement adapté à SN qui aura probablement la main d'œuvre nécessaire pour occuper les deux ne serait-ce que ponctuellement en cas de risque de pertes). Si l'on n'est pas parti à San Christofori ou à Santa Maria, il faut prendre très au sérieux le storage car c'est un édifice très retors avec lequel peuvent jouer efficacement les adversaires.

### **Marché :**

Utilisé avec la possibilité d'échange avec le jeu, le marché est un espèce de Forced Labour qualitatif (je perds une marchandise et je récupère celle que je veux). A plus de 2 joueurs, il est intéressant s'il est pris relativement tôt pour proposer des échanges avantageux à un moment de la partie où diversifier est un des soucis majeurs. Encore faut-il l'avoir préparé et s'être donné les moyens de pouvoir proposer des produits qui épousent les visées d'autres joueurs. Sa combinaison avec un Forced Labour pris tôt peut donc s'avérer intéressante (afflux de marchandises plus rapide) et permettre tout en satisfaisant la demande de récupérer éventuellement à l'échange quelques marchandises perdues au Forced Labour. Il peut être important également de ne pas laisser un joueur seul à avoir un marché pour pouvoir faire des contre-propositions et ne pas lui abandonner le monopole des échanges. En fin de partie, cela peut être un édifice intéressant pour conclure ou accélérer le terme de la partie en écoulant efficacement un éventuel excès de certains produits si l'on a mal géré, si les adversaires ne nous ont pas laissé le choix ou s'il a fallu cultiver des produits pas forcément nécessaires (déboiser pour se créer un champ essentiel, cultiver un espace juste pour ne pas le laisser à l'adversaire, etc.).

### **Explorer :**

La finalité de l'explorer n'est pas seulement de donner un produit gratuit et encore moins de diversifier les ressources (trop aléatoire), l'explorer est avant tout une machine à générer de la famine. Et il doit être vu comme tel et joué comme tel. C'est un édifice très dangereux si l'on n'a pas de grand storage et très important si l'on a une importante capacité pour stocker. Partir à l'explorer, le jouer à fond (c'est-à-dire ne pas se limiter aux deux petites tuiles exploration présentes sur sa plaque terrain de départ...), c'est faire monter la famine et c'est inciter d'autres joueurs à explorer également (pour ne pas laisser trop de produits gratuits à l'adversaire et ne pas laisser à d'autres la possibilité de subtiliser des produits à portée). La conséquence ? Une augmentation encore plus rapide de la famine. Et une personne qui n'a pas de grand storage commence à avoir de sérieux problèmes à résoudre. De fait, il peut être souvent intéressant dans ce cas d'éliminer les explorer qui peuvent être pris par d'autres pour éviter de voir la famine continuer à grimper. Quant au fait qu'Explorer introduise de la chance, cela me fait doucement rigoler. On ne part pas à l'explorer pour avoir une marchandise en particulier. Il y a Biologie pour cela. Si on veut de

la nourriture, on cultive et/ou on pêche (idem pour le luxe). Explorer se choisit et s'utilise pour avoir des produits en supplément quels qu'ils soient et surtout pour jouer avec la famine (c'est sa particularité et sa force).

### **Cart :**

À Antiquity, une des libertés ludiques dont on dispose est de pouvoir décider du nombre d'actions que l'on pourra effectuer. Et c'est ce que les carts déterminent : la possibilité de faire plus ou moins d'actions à chaque tour. De fait, ce n'est pas uniquement le nombre d'actions rurales mais également, par voie de conséquence directe, la marge de manœuvre au cours de la phase urbaine suivante qui est en jeu avec les carts. Avoir des carts, bien les gérer en soi (c'est à dire estimer justement le nombre d'hommes à acheter pour les faire tourner correctement et régulièrement, contrôler le rythme et la fréquence du retour de la main d'œuvre pour pouvoir réoccuper ses carts efficacement et ainsi réorienter son jeu vers d'autres centres d'intérêt, etc.) et les gérer par rapport au nombre qu'en ont les adversaires et ce qu'ils en font est déterminant à Antiquity (au-delà du fait d'établir l'ordre du tour). En effet, un joueur qui termine une partie à 2 carts aura forcément moins joué, moins produit et se sera moins développé, moins vite, moins diversifié, etc., qu'un joueur qui se sera donné les moyens de tourner régulièrement à 3 carts voire même plus. Qui gagnera ?

Pour plus de détails sur les carts, se reporter entre autres à l'introduction, au chapitre I (exploitation, ordre du tour), au chapitre II (San Nicolo) et au chapitre III (brasserie).

### **Port :**

Le port est un bâtiment dont la puissance et l'intérêt peuvent varier très sensiblement d'une partie à l'autre. Il offre en effet des possibilités d'extension plus ou moins essentielles (mais toujours assez évidentes) selon le type de terrain disponible (plus ou moins d'eau, nature des côtes). Par contre, quel que soit le terrain, sa particularité est qu'il permet d'ouvrir de nouveaux terrains à la pollution : l'eau. En ce sens, si la perspective de construire des pêcheries ne nous intéresse pas (ou si l'on ne pense pas pouvoir le faire en premier), il peut et se doit souvent d'être utilisé méchamment pour fermer ces possibilités à ceux qui pourraient en profiter trop favorablement (pour récupérer le luxe qui leur manque pour une ville par exemple).

### **Université :**

C'est un édifice injustement délaissé et/ou sous-estimé. On pense souvent qu'il est réservé exclusivement à Santa Barbara. Or, c'est faux. Littéralement, l'université équivaut à gagner au minimum un homme pour le prix d'1 bois (ce qui n'est pas forcément cher). Avec 3 facultés collées à l'université, c'est l'équivalent de 2 hommes que l'on gagne pour le même prix, etc. Par contre, la "maison" occupée par ces "hommes" affectés aux facultés occupe 4 espaces : la taille de l'université (ce qui est moins intéressant mais pas forcément exorbitant si cela permet de jouer systématiquement et efficacement avec plusieurs facultés). Faire un complexe universitaire avec 2 facultés (le minimum bien sûr pour que l'université ait un

intérêt) est loin d'être insurmontable et revient donc à gagner un homme pour le prix d'un bois et d'une "maison" de 4 cases. Et le résultat peut être redoutable (la combinaison Biologie et Alchimie par exemple). Il existe donc une vie pour l'université hors Santa Barbara... Bien sûr, au-delà de 2 facultés, il faudra sans doute avoir recours à ce saint (à moins d'être une bête de la planification urbaine...).

L'université est un édifice extrêmement drôle, très bien balancé et équilibré entre ses qualités et ses défauts, qui peut être très puissant s'il est bien programmé et suffisamment tôt. J'ai appris à le découvrir sur le tard, mais je l'apprécie chaque fois plus et le prend à présent en compte quasi-systématiquement dans mes plans comme une éventualité plus que viable.

### **Faculté de Biologie :**

Biologie donne beaucoup plus qu'une semence à cultiver et beaucoup plus également que garantir une grande variété de denrées (ce que le marché par "voie diplomatique" et l'explorer par voie aléatoire peuvent permettre également), elle permet surtout d'économiser et donc de pouvoir utiliser une ressource supplémentaire par tour : celle que l'on aurait dû dépenser pour faire le champ que nous offre Biologie. On peut donc compter avec une ressource pour un champ supplémentaire ou pour autre chose qu'un champ (auberge, ville, lutte contre la famine, achat d'hommes, utilisation du luxe pour un édifice, etc.), en plus de pouvoir choisir ce qu'on va cultiver gratis. Dans le fond, Biologie revient quasiment à gagner 2 denrées par tour : celle que l'on n'a pas à semer et celle que l'on peut réutiliser quand on aurait dû la dépenser. A noter donc que Biologie fonctionne formidablement et redoutablement avec le Forced Labour car elle permet ainsi de combler fortement les pertes qu'implique l'utilisation du Forced Labour. Comme toutes les facultés, Biologie est un édifice très fort qui vaut bien ses deux pierres.

### **Faculté d'Alchimie :**

Comme toutes les facultés si elles sont bien utilisées, c'est un édifice fantastique. D'abord, c'est un bâtiment qui crée des espaces cultivables quand il n'y en a plus ou quand on en veut davantage. Mais c'est aussi un édifice qui crée des espaces pour polluer (ce qui revient concrètement à pouvoir baisser sa pollution de 1 à 7...). Il peut (doit...) être panaché entre ces deux aspects et le gérer revient à jouer sur au moins 3 dimensions : l'exploitation de la campagne, la pollution, la famine. C'est un édifice ultra-défensif mais toujours passionnant et souvent décisif.

### **Faculté de Théologie :**

Comme toutes les facultés au-delà de l'espace important qu'elles occupent dans une ville, c'est un formidable outil.

Pragmatiquement, c'est un édifice qui pour le coût d'1 pierre (la reconstruction de la cathédrale) permet de profiter des avantages d'un autre saint jusqu'à la fin ou jusqu'à ce qu'on décide de profiter d'autres avantages. Sa profondeur et son intérêt stratégique sont

donc très importants et c'est un bâtiment qui nécessite une planification anticipée, pointue et précise (surtout si on veut l'utiliser efficacement plus d'1 fois). C'est l'unique édifice polymorphe du jeu, le seul qui permette de générer des avantages modulables (et tout cela en n'ayant à l'occuper qu'1 seule fois en plus : au moment du changement...). Inutile de préciser que si l'on a de la pierre à dépenser, on peut s'amuser de bien des manières avec théologie. Je ne donnerai que 2 exemples significatifs (entre une kyrielle d'autres possibles) de sa force et de l'impact qu'elle peut avoir sur le jeu :

- un changement à San Giorgio donne au moins 1 poisson (la reconstruction de sa propre cathédrale). C'est donc dans le pire des cas un troc 1 pierre contre 1 poisson et si de par sa position on menace (même à moyen terme) un adversaire (élément qui doit avoir motivé le changement), on l'obligera à dépenser de la nourriture et/ou à monopoliser des hommes pour en cultiver plus afin de construire des auberges pas forcément prévues à ce stade pour se prémunir. Et avec un simple troc, on génère une différence qui peut être plus qu'importante au final et/ou rentabiliser la dépense d'1 pierre supplémentaire pour un autre changement de saint lucratif.

- un changement à San Nicolo peut permettre une économie énorme en nourriture et luxe pour augmenter grandement et subitement sa population (et pouvoir occuper ainsi plus de carts par exemple...). On aura dépensé 1 pierre pour le nombre de nourriture et de luxes économisés.

Un changement bien planifié grâce à la faculté de théologie est donc toujours forcément et redoutablement rentable. A noter à ce propos que sa combinaison avec Alchimie est tout simplement formidable car elle permet de produire de la pierre à la chaîne sans même avoir forcément beaucoup de montagne et/ou sans avoir à faire l'effort de s'étendre pour cela. Et si en plus on profite de théologie pour aller faire un saut du côté de chez Santa Barbara pour installer l'université rapidement et efficacement, etc., etc. Les possibilités sont multiples et très amusantes.

Dans le fond, théologie est un petit Santa Maria non simultanée et plus cher mais qui bien administré (et ce n'est pas chose facile) peut s'avérer extrêmement puissant car ce petit Santa Maria n'a à remplir qu'une seule condition de victoire... Avec le Forced Labour, c'est selon moi l'édifice le plus complexe et intéressant à jouer d'Antiquity. Et tout comme le Forced Labour, s'il est bien utilisé, c'est un des plus forts.

### **Faculté de Philosophie :**

C'est la moins chère des facultés (théologie coûte en effet 2 pierres au minimum si elle veut être utilisée : 1 pour sa construction et 1 par changement de saint). C'est également la moins complexe et la plus évidente quant à ses avantages. Même en étant utilisée qu'1 ou 2 fois, elle permet de gagner beaucoup de temps en terme d'exploitation (on n'a pas à s'embêter à aller cultiver plusieurs types de nourriture ou plusieurs types de luxe) et donc en terme de développement. C'est un édifice que nos visées rendront plus ou moins important et plus ou moins utile.

### **Brasserie :**

Parler de la brasserie revient à parler des auberges. Sans elle, en effet, pas d'auberges... Il sera donc difficile (voire impossible) de s'en passer.

Si une brasserie n'a pas à être occupée, il faudra néanmoins de la main d'œuvre pour produire ces machines de guerre que sont les auberges. Et construire une auberge juste pour s'ouvrir de nouveaux espaces revient à les sous-exploiter. Combien coûte une auberge ? 1 nourriture. Construire 1 voire même 2 auberges pour couper l'accès à 1 ou plusieurs champs importants pour l'adversaire et/ou pour empêcher la construction d'une ville en coûtera beaucoup à ou aux adversaires affectés. De fait, avec une bonne vision et anticipation du jeu et un positionnement adéquat et à temps d'auberge(s), il en coûtera toujours forcément plus à l'autre en terme de denrées et, ce qui est plus important et intimement lié, en terme de tours. Les auberges sont les éléments les plus offensifs et dévastateurs d'Antiquity. A ce titre, et pour qu'elles soient utilisées correctement, il faut au moins arriver vite à tourner avec 3 carts (3 carts et 8 hommes, je le répète, sont à mon avis de toute façon le strict minimum si l'on ne veut pas se faire écraser par un joueur d'expérience). Ces 3 carts peuvent permettre au cours d'un même tour de construire au moins une auberge (voire même plus selon les besoins du moment) tout en continuant à développer efficacement sa production.

### **Hôpital :**

Je ne suis pas fan des édifices défensifs mais il faut reconnaître que l'hôpital est un bâtiment extrêmement intéressant. D'abord (si l'on a des tombes bien sûr), il rentabilisera très vite l'espace relativement important qu'il occupe. Ensuite et surtout, il permet de négliger raisonnablement la famine et ainsi de se focaliser vers d'autres orientations. S'il n'est donc pas utilisé juste pour gérer une crise que l'on a trop laissée s'aggraver, il peut être indirectement très offensif tout en restant un formidable instrument défensif.

### **Forced Labour :**

J'ai déjà beaucoup parlé de Forced Labour sur les forums de Tric Trac. Je répèterai que c'est le plus complexe, le plus dangereux et le plus excitant des édifices à jouer. Qu'on l'utilise ou pas, il est décisif à prendre systématiquement en compte pour l'usage que l'on pourrait en faire ou celui que pourraient en faire ses adversaires. Il augmente l'interaction indirecte du début de partie et accélère de manière fulgurante l'interaction directe quand il est utilisé. Attention, ce n'est pas un bâtiment qui permet de gagner des ressources (au contraire, il en fait perdre), c'est un bâtiment qui permet d'en avoir plus vite (et à Antiquity, ce n'est pas une mince affaire...). Il permettra donc d'accélérer ses conditions de victoire mais aussi et surtout de se donner les moyens de gagner des positions décisives aux adversaires (celles qui feront perdre plus de denrées et plus de temps aux autres que ce que l'on a investi pour les atteindre). Bien sûr, c'est un bâtiment qui gagne à être construit tôt, à un moment où le terrain en permettra une utilisation optimale, efficace et répétée avec un minimum d'hommes nécessaires (autre force de Forced Labour).

Forced Labour oblige à être sur le fil du rasoir, à préparer et à mettre en place une cadence pour gagner un maximum de ressources en en perdant le minimum, à estimer au plus juste ce que l'on peut polluer, où l'on doit polluer, dans quelles proportions, jusqu'à quand l'utiliser et jusqu'où. Tout s'imbrique et toutes les phases du jeu se connectent étroitement et subtilement en Forced Labour. C'est une des grandes trouvailles ludiques d'Antiquity.

### **Fontaine :**

C'est un édifice que je n'apprécie pas beaucoup. A mon sens, quant on en est réduit à utiliser des fontaines, c'est que l'on a mal joué ou que les autres ont su profiter de quelques erreurs de notre part (ce qui n'est pas loin de revenir au même...) comme par exemple choisir le mauvais saint et/ou la mauvaise orientation au regard du saint et/ou des options prises par les autres (comme avoir construit un storage trop petit par exemple, on y revient toujours...). Mais même ainsi, je préfère souvent au lieu de dépenser du luxe (difficile à exploiter) pour faire baisser la famine au moyen de la fontaine, le conserver et/ou le dépenser pour une nouvelle ville ou pour les écuries qui permettront d'occuper de nouveaux espaces pour cultiver et/ou pour polluer et, dans le cas de la ville, de créer en plus de l'espace en interne pour d'éventuelles tombes supplémentaires. En construisant 1 fontaine, on occupe 1 espace, le même que celui de la tombe que l'on aurait prise si la famine avait été plus haute d'1. Et quant aux autres, ils prennent également moins de tombes et n'occupent pas du tout d'espace... Bien sûr, sur le long terme, c'est en fin de compte 1 tombe (et donc 1 espace) économisée par tour. Mais 1 tombe économisée par tour pour tout le monde...

La famine étant selon moi un élément offensif essentiel du jeu, j'y réfléchis donc toujours à deux fois avant de construire une fontaine. Maintenant, cet espace occupé est loin de l'être en vain car il permet de réduire également d'1 par tour la pollution (ce qui au final se soldera par un bon nombre de cases non-polluées économisées). Ce qui n'est vraiment pas négligeable. Mais même ainsi, je pense que la pollution (comme la famine d'ailleurs) est une donnée avec laquelle il faut accepter de jouer et qui peut être gérée à mon avis de bien d'autres et meilleures manières que par des fontaines (Alchimie par exemple).

Ceci étant dit, la fontaine n'occupant qu'un seul espace et ne monopolisant jamais d'hommes, elle devient un excellent édifice (voire même essentiel) quand on a l'assurance que personne d'autre que nous n'en profite (ou que le profit sera nettement moindre pour les autres que pour nous).

### **Ecuries :**

Un joueur qui a les écuries fait gagner mathématiquement à ses villes 80% de zone de contrôle en plus (une ville a accès en théorie à 30 cases et les écuries occupées lui en font gagner 24). Un joueur qui a les écuries fait gagner mathématiquement à ses auberges 100% de zone de contrôle en plus (une auberge a accès en théorie à 18 cases et les écuries occupées lui en font gagner 18 ). Même si en pratique on n'obtient jamais exactement ces chiffres, inutile d'en dire plus sur l'intérêt des écuries et inutile de souligner leur puissance quand elles sont couplées efficacement et activement à la production d'auberges.

A noter que le prix de ce bâtiment est très bien pensé car 2 luxes différents sont ce qui nous freine fréquemment dans la construction d'une seconde ville créant souvent un dilemme (pour schématiser) entre retarder la construction de la ville ou retarder la construction des écuries.

Cet édifice a le meilleur rapport espace occupé/puissance d'Antiquity.

### **Dump :**

Je n'aime pas tellement le Dump. D'abord, il occupe 9 espaces dans la ville ce qui est énorme. Ensuite, avec 1 pierre, je pense qu'il y a beaucoup d'autres choses à faire souvent beaucoup plus intéressantes et productives qu'un Dump.

Voyons sa 1ère caractéristique : les autres ne peuvent polluer notre zone de contrôle. Soit. Mais avec son -4, on pollue aussi moins chez les autres (voire pas ou quasiment pas si les adversaires ont bien joué). Et si les autres joueurs en ont déjà un, construire un Dump n'a pas grand intérêt dans la majorité des cas (voire même aucun). En fait, le Dump peut être relativement facilement contrôlé avec une bonne gestion. Construire un ou plusieurs champs avant l'autre (même petits) sur des territoires communs est un Dump indirect au moins aussi efficace (voire même plus en fonction du nombre de cases qui s'exploiteront au total), qui rapporte des ressources et qui n'occupe pas d'espaces dans la ville ! Quant au fait qu'il diminue la pollution personnelle de 4, je préfère polluer de 4 en plus et avec Alchimie (qui occupe 1 espace de moins dans la ville) pouvoir nettoyer jusqu'à 7 cases... Pour toutes ces raisons, le Dump est selon moi un édifice moyen (voire même le plus mauvais d'Antiquity).

Néanmoins, il y a 1 cas où le Dump devient très fort : si l'on parvient à partager une partie très peu polluée ou cultivée de la zone de contrôle d'un adversaire. La phase de pollution peut alors s'avérer terrible pour ce joueur et se solder rapidement par des tombes supplémentaires à prendre par manque d'espace à polluer.

### **Granary :**

C'est un édifice quasi-nécessaire dont l'importance et le moment où il faut le construire varie en fonction du nombre de joueurs. A 2 joueurs, il n'a pas à être construit tôt (voire même éventuellement jamais si personne n'explore trop). A 3 ou 4 joueurs, le risque de voir la famine déjà haute dès la fin du 1er tour (et il n'est jamais très bon de commencer le 2ème tour avec des tombes sur sa ville...) font de lui un édifice qu'il peut être essentiel de construire d'emblée. C'est un des meilleurs édifices défensifs (si ce n'est le meilleur) de par son coût faible et surtout de par le fait qu'il n'ait jamais à être occupé.

## IV- Attaques et défense

Les 2 principaux reproches faits à Antiquity concernent l'équilibre des saints et l'interaction.

Parler d'équilibre des saints n'a pas beaucoup de sens. En soi, ils tournent tous dans les mêmes temps (si l'on sait les choisir justement, les adapter et les développer correctement par rapport au terrain bien entendu). Ils impliquent tous une manière très différente de jouer pour les mener à bien rapidement. Et de plus, il y a bien sûr plusieurs manières de les gérer individuellement efficacement selon les critères propres à chaque partie (lecture et utilisation adéquate du terrain, anticipation et réaction appropriée au développement des autres, options prises sur les bâtiments urbains, choix de placement des villes, auberges et bâtiments ruraux, etc.). Certains saints, en fonction du terrain, des possibilités d'extension plus ou moins rapides et de la nature des nouveaux terrains ultérieurement disponibles, seront plus pertinents et rapides que d'autres. Il ne faudra pas se tromper sur ses orientations de début de partie et sur les choix de bâtiments qui en découlent. Antiquity est un jeu qui se lit et s'écrit avant de se jouer. De ce fait, Antiquity n'est pas seulement ce qui se fait de mieux, de plus pointu, de plus complexe en tant que jeu de gestion, c'est également ce qui se fait de mieux en termes de stratégie. Jouer Antiquity à fond, c'est avoir d'emblée un projet qui englobe le jeu dans sa totalité, du début à la fin. Toutes les décisions tactiques vont être soumises à ce projet, déterminées par lui à court, moyen et long terme. Et si beaucoup dépend du terrain, beaucoup aussi dépend de la manière dont nos adversaires vont influencer sur notre développement et nous sur le leur. L'équilibre et le déséquilibre se travaillent, se provoquent. Ils n'existent pas en soi.

Et j'en viens au second grief : l'interaction. Ceux qui reprochent à Antiquity son manque d'interaction sont ceux qui sont incapables de la générer. Une fois que l'on a découvert que les saints peuvent se mener à bien dans les mêmes temps et comment ils peuvent se mener à bien, c'est un autre jeu qui commence, un jeu où il devient essentiel de lire le plus vite possible le jeu de son ou de ses adversaires afin d'identifier correctement les possibilités que leur ouvrent les options qu'ils prennent ou qu'ils ont prises pour prendre les décisions qui tout en favorisant notre propre développement leur feront perdre du temps dans l'avancement de leur projet. Même une décision négative pour tous mais qui fait perdre plus de temps et/ou met plus dans l'embarras les autres est souvent une très bonne décision. Et les possibilités sont légion : jouer avec la famine (élément décisif encore une fois car il permet d'influer très tôt et à distance sur le jeu des autres), venir planter un champ et/ou construire une auberge à l'endroit où l'adversaire comptait construire sa ville (surtout si on peut le laisser avec un surplus de denrées qu'il devra perdre ou l'obliger à construire sa ville dans un espace beaucoup moins intéressant), laisser planer la menace d'un San Giorgio pour obliger un adversaire à investir en auberges et/ou villes supplémentaires pour se donner de l'air, etc. Et ce ne sont que quelques exemples entre beaucoup d'autres.

Le jeu ne se transforme en une course-poursuite à distance avec interaction limitée que si personne ne pense son jeu d'emblée en fonction du compromis : développement personnel-influence et/ou contrôle sur le jeu de l'autre. Il faut savoir ne plus se focaliser

exclusivement sur son propre développement mais aussi investir en temps et en ressources pour attaquer les autres sur leurs points faibles en ayant l'intuition et/ou la garantie qu'ils perdront ainsi plus de temps et de ressources. Une lecture constante et précise du jeu des adversaires, de leur avancement, de leurs possibilités immédiates et futures sera essentielle pour pouvoir s'orienter vers la meilleure décision (celle qui générera concrètement un écart en notre faveur). Et l'on comprend vite alors que se lancer dans une course-poursuite à distance est en fait toujours risqué car les choix (de saints, d'options) tendront forcément vers un temps similaire (entre joueurs de même niveau) sans garantie évidente (au moins au début de la partie) de pouvoir gagner avant les autres. Par contre, gêner efficacement le jeu de l'autre crée des différences concrètes et directement tangibles. De fait, les saints au moins au début de la partie doivent déterminer moins une condition de victoire qu'une aide efficace pour donner la réponse la plus appropriée aux décisions et orientations de l'adversaire, celle qui permettra de mener à bien une condition de victoire (même indirectement par autre saint interposé) tout en garantissant les moyens de mettre efficacement des bâtons dans les roues des autres (théologie devient un édifice essentiel dans ces conditions). Choisir un saint d'emblée n'est d'ailleurs pas la seule option loin de là (dans un paysage proche pauvre en montagne par exemple), l'économie en pierre(s), en homme(s) pour la travailler et en espaces au sein de la première ville pouvant permettre des orientations redoutables axées autour d'autres bâtiments et de certaines combinaisons entre eux que l'absence de la cathédrale (qui occupe quand même 6 espaces) peut alors rendre possible.

Avec de l'expérience et en acceptant de jouer le jeu à la limite (limite de la pollution, de la famine et de l'espace urbain et rural disponible), toutes les données établies explosent et le jeu devient en lui-même un adversaire supplémentaire plus que redoutable, toute la finalité de cette nouvelle donne visant à faire en sorte que ce soit un adversaire plus dangereux ou agressif envers les autres que pour soi. La famine et la pollution sont en soi relativement faciles à contrer si tout le monde se contente de les gérer individuellement et ne les utilise pas comme armes offensives. Le jeu « offensif » renforce toujours le jeu comme opposant et augmente donc les problèmes de tout le monde quant à la famine et la pollution. Toute la difficulté et les nouveaux choix cornéliens qu'implique entre autres cette manière de jouer consiste donc à évaluer ou sentir jusqu'où aller dans cette voie pour ne pas risquer, en fonction des choix et de l'adaptation des adversaires à ces critères, de se retrouver plus pénalisé.

San Christofori peut se jouer en 1 ville, le minimum syndical de San Nicolo est de 2 villes et celui de Santa Barbara est de 3 villes. Or, il est en fait relativement aisé d'obliger un saint quel qu'il soit à construire 1 ville de plus que ce dont il a besoin au minimum pour ses conditions de victoire. Et devoir construire en moyenne presque 3 villes par joueur au lieu de 2 en règle générale implique des conséquences diverses sur le jeu que l'on imagine bien: beaucoup plus d'interaction, importance du Forced Labour renforcée même en cours de partie pour prendre de vitesse un adversaire sur un emplacement important et disputé, beaucoup plus de pollution à distribuer dans un contexte où il y a de moins en moins d'espace pour le faire (la 3ème ou 4ème ville se construit quasi-forcément sur un espace dont la zone de contrôle est déjà fortement polluée et/ou restreinte et Alchimie devient donc un édifice essentiel dans ces conditions) et au minimum 1 ou 2 tours de plus en terme de jeu (ce qui implique une famine plus forte), etc. Et le jeu devient alors terrible, impitoyable.

En fait, plus on joue, et plus on progresse, plus le jeu devient puissant ou, pour le dire autrement, il faut apprendre à laisser le jeu gagner en force pour progresser et voir les nouvelles portes et possibilités ludiques qu'ouvre Antiquity. Gérer au mieux la crise que l'on a provoqué ou qu'ont provoqué les autres, construire ou obliger à construire plus de villes, faire augmenter la famine quand elle handicape un peu plus l'adversaire que soi, perdre des marchandises au Forced Labour pour foncer vers une position décisive, obliger le ou les autres à s'étendre plus et plus vite vers des espaces moins favorables, jusqu'où dépenser pour gêner l'autre, estimer le plus justement possible ses limites, ne sont que quelques clés avec lesquelles on doit apprendre à jouer pour faire d'Antiquity la bombe ludique qu'il est.

Qu'on me comprenne bien. Il ne s'agit pas de choisir entre deux styles ou deux manières de jouer : une « défensive » et une « offensive ». Il s'agit de choisir entre un jeu où l'on ne se regarde quasiment pas, chacun de son côté à appliquer des recettes plus ou moins mécaniquement adaptées à un saint ou à un terrain et que rien ou peu de choses ne viendront troubler (même pas un adversaire ou à peine...), ou bien un jeu où l'on doit étroitement lier gestion personnelle et lecture du développement des autres pour trouver la ou les solutions qui serviront au mieux nos intérêts tout en retardant ou compliquant ceux des autres. Et là, on découvre un jeu aux dimensions infinies et aux implications complexes mais toujours passionnantes et surprenantes (même si maîtriser son développement chacun dans son coin est loin d'être inintéressant ou facile...). On se retrouve du coup bien, bien loin d'un jeu sans interaction où tout le monde joue dans son coin et Antiquity peut alors devenir ce que les joueurs auront décidé d'en faire : une course, un défi, une lutte, un pari ou tout ceci à la fois...