

Urto

Qu'est ce qu'on trouve dans la boîte ?

- 5 fiches de héros et 5 Meeples
- 104 jetons divers (torche, renommée, monstre, raccourci, attaque, défense, piège, mana, vie, artefact, Alpha,)
- 36 cartes d'Evènement
- 33 cartes de Monstre
- 38 Cartes d'Artefact
- 8 dés (3 dés spéciaux, 3d6, 1d12 et 2d8)
- 1 plateau de jeu
- 1 livret de règle
- 1 sac

Comment on joue à Urto ?

La mise en place

L'exploration et la course se déroule sur un grand plateau central où chaque petites cases sont d'autant de cases à explorer. Il faudra traverser toute la grotte jusqu'à Urto pour espérer gagner. Chaque joueur récupère un plateau héros avec son meeples, ainsi qu'un artefact tiré au hasard. Les deux artefacts spéciaux, Le Marteau de Tellur et et les Trompettes de la Renommée, sont placés sur leur emplacement respectif.

Les joueurs constituent le sac d'exploration en mélangeant tout les jetons disponibles (monstre, alpha, raccourci,) dans le sac de pioche et préparent la pioche d'Evènements et de Monstres à côté du plateau.

Chaque héros dispose d'une capacité unique, de points de vie et de mana.



Un exemple de Piste Dome et de Piste de Quêtes

Le tour de jeu

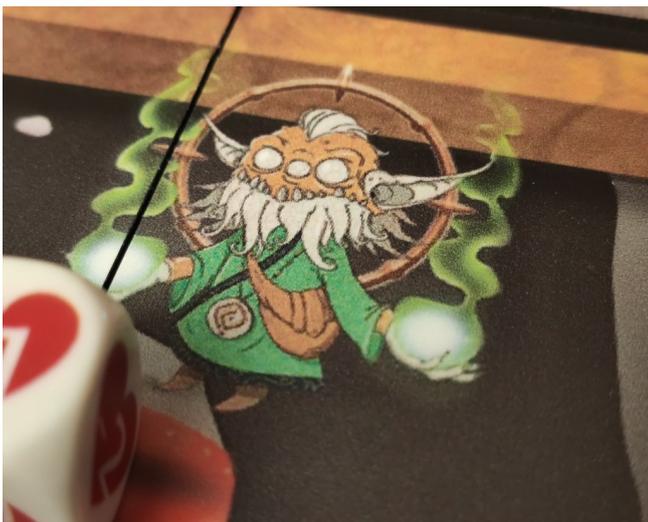
Une partie de **Urto** se déroule en tours successifs jusqu'à ce que tous les joueurs soient sortis de la grotte ou soient décédés dans les ténèbres de la grotte. A son tour de jeu, un joueur se déplace et doit éventuellement combattre, sauf s'il décide de se reposer ce tour-ci pour récupérer 1 point de vie et 1 point de mana.

Avant ou après son déplacement, le joueur peut décider de combattre un autre héros situé sur la même case que lui (voir ci-après). Ensuite le joueur se déplace d'une case. Si elle n'a jamais été encore découverte, le joueur pioche un jeton dans le sac d'exploration et applique l'effet indiqué. Si elle a déjà été découverte, il se déplace sur la case et applique aussi l'effet de la case. S'il le désire, le joueur peut se déplacer de 2 cases (sprint) mais au prix de 2 points de vie.

a) Les jetons Exploration

Lorsqu'un joueur pioche un jeton exploration ou arrive sur une case explorée, il applique l'effet du jeton :

- **Jeton Torche** : le joueur peut effectuer une fouille en lançant le d12. Selon le résultat, il obtient un nouvel artefact à piocher (à effet unique, permanent ou nouvelle arme), un événement se produit (négatif ou positif), il doit combattre un monstre,
- **Jeton Raccourci** : le joueur peut avancer d'une case supplémentaire gratuitement
- **Jeton Renommée** : le joueur gagne immédiatement 1 ou 2 points de Renommée. Le jeton est défaussé et un nouveau est pioché.
- **Jeton Champignon** : la case est inaccessible sans détruire les champignons avec un jet d'attaque d'au moins 5. Dans ce cas, le joueur peut placer le Champignon n'importe où sur le plateau pour gêner ses concurrents. Un nouveau jeton est ensuite pioché.
- **Jeton Monstre** : le joueur rentre dans une case où il doit combattre un monstre.



b) Les Combats

Dans **Urto**, les joueurs peuvent décider de combattre un autre joueur ou doivent parfois combattre des monstres errants dans la grotte.

Quand un joueur décide de combattre un autre joueur situé sur la même case que lui, il gagne immédiatement 1 point de renommé. Ensuite, les deux joueurs s'affrontent en un seul tour. Chaque joueur peut décider de dépenser 1 à 3 points de mana pour augmenter son résultat de lancer d'attaque d'autant. Les deux joueurs comparent leur résultat (résultat du dé + point supplémentaire éventuel) et la différence entre les deux dés correspond aux dégâts subis par le joueur ayant réalisé le plus mauvais résultat. Un joueur peut décider de relancer son dé contre 1 point de mana.

Contre un monstre, le combat se déroule jusqu'à ce que mort s'en suive ! Chaque monstre a ses propres caractéristiques : nombre de points de vie et résultat d'attaque, ainsi que les points de renommés gagnés par le joueur en cas de victoire. Comme pour un combat contre un autre joueur, le joueur peut dépenser 1 à 3 points de mana pour augmenter son résultat de lancer d'attaque d'autant ou relancer son dé contre 1 point de mana.

Enfin, dans les deux situations, un joueur peut décider de dépenser 1 point de mana pour se dissimuler et éviter le combat. Il peut aussi, avant le combat, dépenser 5 points de mana pour remplacer définitivement son d6 d'attaque par un d8 !



c) Les armes divines

En se déplaçant sur une des deux cases spécifiques, le joueur récupère l'artefact divin lié et son dé divin ! Le dé divin peut être utilisé une fois par tour en appliquant le résultat du dé (point de renommé, vole de point de renommé, gain de mana, perte de point de vie,).

La fin de partie

La fin de partie se déclenche dès que le 1er joueur sort de la grotte. Les autres joueurs continuent la partie mais dès que le joueur sorti doit jouer, il lance à la place le dé « La faux d'Ankou » qui fait perdre 1 à 3 points de vie à tout les autres joueurs. Il est temps de vite sortir si on ne veut pas finir sa vie dans la grotte. Dès que tous les joueurs sont sortis ou sont morts, la partie se termine. Les joueurs encore vivants comptabilisent leurs points de victoire en cumulant (les morts sont exclus de la victoire) :

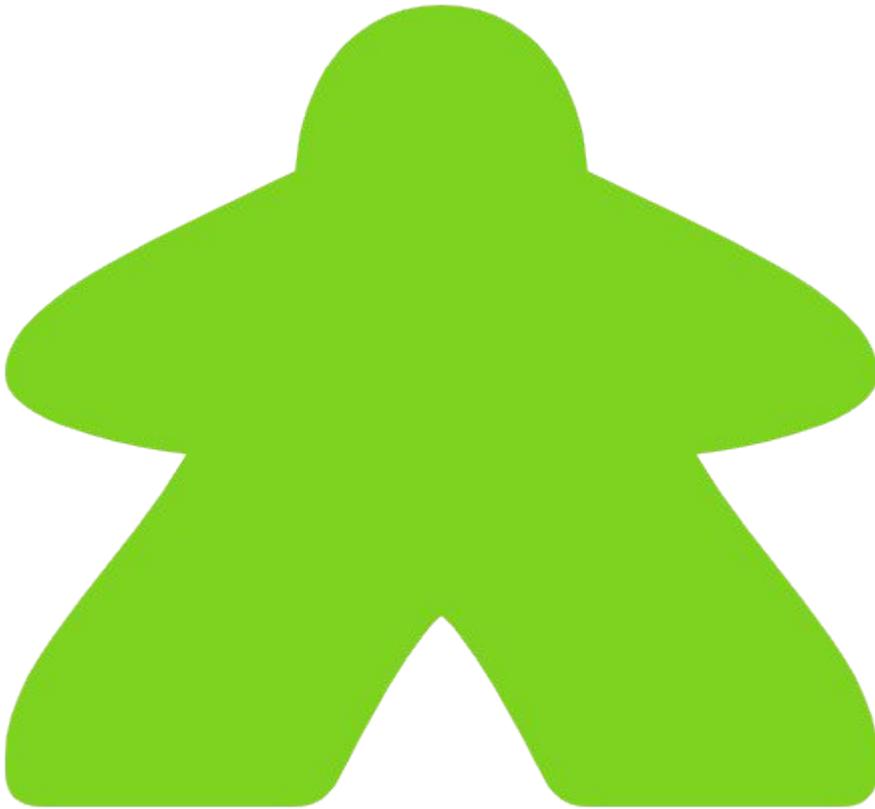
- 1 PV par point de vie restant
- 1 PV par point de mana restant
- leurs points de renommé
- les points de renommé des monstres vaincus
- les points de renommé des artefacts détenus

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie et l'âme Urto s'empare de sa lame !

Mécanique

La mécanique de **Urto** est simple, offrant un jeu accessibles dès le plus jeune âge. On y trouve un arrière gout de Clank dans sa partie déplacement : aller loin au risque de ne pas ressortir (ou salement amoché) ou filer vers la sortie mais sans beaucoup de points de victoire.

Urto est un jeu familial, rapide à sortir et avec des parties jamais réellement identique.



Simplicité des règles

Les règles de **Urto** sont très simples et s'expliqueront en quelques minutes, même à des joueurs néophytes. Les actions des joueurs sont rapides réduisant les temps d'attente. Pour autant, les joueurs devront faire des choix dans la gestion de leur mana (changer leur dé d'attaque, relance de dé,) car elle pourrait être la source de la victoire (ou de la défaite).

En tout cas, un livret de règle prototype qui tient en moins de 10 pages, thème inclus !

Conclusion

Urto est un parfait jeu familial qui pourra ravir petits et grands. Son côté aléatoire (qui déplaira à certain) permet de réunir des joueurs de tout âge et niveau au tour de la même partie, l'avantage de son inconvénient ! Rapide et accessible, **Urto** est à ajouter à liste des jeux d'exploration/course de votre ludothèque.

A suivre assurément !