

# ASSYRIA

## Conseils stratégiques

---

*Assyria est un jeu subtil. En effet, même si le jeu est fluide et simple d'accès, il recèle beaucoup de finesses tactiques et stratégiques et vous serez souvent confrontés à des choix cruciaux pour le développement de votre tribu. Surmonter ces difficultés est la clef qui vous permettra de jouer pour la victoire, et ce guide a donc pour but de vous aider à faire les bons choix lors des premières parties...et des suivantes !*

*Pour compléter ce guide, vous trouverez sur le net un ensemble de conseils proposés par les internautes et en premier lieu nous vous conseillons l'excellent site «A la carte» (<http://alacarte.over-blog.fr>) de Thomas Cauet, l'un des testeurs du jeu.*

- **Ordre du tour** : c'est le premier choix auquel vous serez confronté dans le jeu, et pour bien maîtriser Assyria, vous devrez jongler habilement avec l'ordre du tour. En effet, choisir les premières places vous permettra de vous placer sur le terrain avant vos adversaires et donc de vous approprier les hexagones indispensables à votre stratégie. Par contre, en jouant premier, vous aurez généralement accès à moins de denrées que les autres joueurs et il est donc difficile de truster cette place pendant longtemps, sous peine de voir disparaître ses huttes en masse. Les dernières places ne sont pas à négliger non plus, car elles permettent de «souffler» en fournissant plus de denrées. De plus, jouer en dernier lors du dernier tour d'un règne permet de contrôler Assur, et donc de marquer des points en dépensant un minimum de chameaux.

- **Denrées** : les denrées sont bien évidemment primordiales pour la survie. Même si le but du jeu n'est pas d'avoir un maximum de huttes sur le plateau, la pire stratégie consiste à ne pas être assez prévoyant ! Les bons joueurs d'Assyria parviendront à conserver des cartes d'un tour sur l'autre, assurant ainsi une meilleure subsistance à la tribu. Pour cela il faut se souvenir qu'on choisit l'ordre dans lequel on dépense les cartes et qu'on peut ainsi jouer un joker ou une charrue plus tôt dans le tour de manière à «sauver» une double ou une triple denrée. De plus, les cartes en doublons sont puissantes puisqu'elles permettent d'assurer la survie de certaines huttes sur 2 tours. Enfin, il ne faut pas oublier de garder quelques chameaux pour acheter les denrées restantes après la récolte ou pour racheter sa charrue si l'on sent que le prochain tour sera délicat. Ce surplus de denrées sera particulièrement utile aux joueurs placés aux premières places.

- **Expansion** : l'expansion du tour est cruciale pour le développement du jeu sur le terrain, et plus particulièrement après une crue, puisque c'est le moment où vous devrez redéployer vos huttes. L'expansion 4 permet bien sûr dans un premier temps de placer un maximum de huttes sur le terrain, mais surtout d'exploiter l'aspect de nomadisme du jeu. Ainsi, on peut parfaitement poser une hutte en sachant parfaitement qu'elle ne va pas survivre, mais qui permettra ensuite d'atteindre un hexagone crucial pour le joueur (par exemple le second fleuve). A contrario, l'expansion 2 sera pénalisante pour les joueurs peu installés sur le plateau, car ils devront réfréner leurs ambitions lors de ce tour. Il est donc important d'anticiper la sortie de ces cartes, sachant que dans une partie, toutes les cartes sauf une sortent, et que la répartition est connue.

- **Huttes** : dans Assyria, les huttes sont l'élément tactique, par opposition aux ziggourats. Le but n'est donc pas d'avoir en permanence un maximum de huttes sur le plateau, mais juste de faire survivre les bonnes par un bon jeu des cartes *Nourriture*. Pour bien jouer ses huttes, il convient donc de bien définir ses priorités (quelles huttes sont «sacrifiables», lesquelles doivent durer ?) afin d'obtenir un bon mélange entre points de victoire et chameaux.

- **Puits** : les puits représentent un accès «facile» aux points de victoire à court-terme. En début de partie, ils permettent donc de prendre un départ fulgurant, mais cela à un prix. En effet, les puits freinent le développement des ziggourats (qui ne peuvent être construites dans les zones humides) et sont très coûteux (puisque'il faut trois cartes de nourriture différentes pour nourrir les huttes qui permettront de placer un puits). En profitant de la disposition du plateau, il est possible de construire les puits à la chaîne sur plusieurs tours (voire en un seul). Par exemple, en assurant la survie de deux des trois huttes qui ont permis de construire un puits, on établit une base solide pour placer un second puits en «miroir». Encore une fois, cette tactique est fructueuse en terme de points, mais coûteuse en denrées et complique la pose de ziggourats.

- **Ziggourats** : dans Assyria, les ziggourats représentent l'aspect stratégique et donc le long-terme. Poser une nouvelle ziggourat est très coûteux, puisqu'il faut à la fois disposer de 6 chameaux et d'un emplacement viable, mais aussi avantageux. Tout d'abord, les ziggourats garantissent des points fixes à chaque tour, sans nécessiter de nourriture. Elles sont également des têtes de pont, qui permettent de se redéployer après une crue ou un mauvais tour (ainsi, les emplacements situés juste entre les deux rivières sont très précieux pour le redéploiement). Enfin, les ziggourats ouvrent la voie des points offerte par la faveur des dieux.

- **Chameaux** : les chameaux, monnaie du jeu puisque les assyriens ne disposaient pas d'un système monétaire, sont le moteur de toute stratégie. A chaque tour, il est donc vivement conseillé de placer au moins une hutte sur un fleuve (3 chameaux), sous peine de regarder les autres joueurs se développer sans rien pouvoir faire. Bien évidemment, il est possible de garder des chameaux d'un tour sur l'autre, par exemple pour pouvoir s'assurer de disposer des 6 chameaux nécessaires à la construction d'une nouvelle ziggourat. Les chameaux servent à tout, et disposer d'une bonne réserve permettra au joueur de réorienter sa stratégie suivant les circonstances du tour.

- **Crue** : les crues représentent des tournants dans la partie, et les joueurs qui négocient mal ces tournants prendront du retard dans leur développement. Sachant que les huttes posées sur les fleuves sont retirées à chaque crue, le tour suivant permettra aux joueurs de se redéployer, à condition de disposer de suffisamment de denrées pour cela. Les tours précédant les crues doivent donc être joués avec précaution. Il est particulièrement dangereux de se retrouver sans aucune denrée à l'issue de ces tours.

- **Faveur des dieux** : la faveur des dieux est une source de points particulièrement rentable. Par exemple, un seul chameau dépensé garantit de 1 à 4 points en fonction du nombre de ziggourats (même incomplètes) construites. Et avec un second chameau, on double ce total de points ! Bien évidemment, le cran suivant (x3) est plus coûteux, mais vous disposez de 2 à 3 tours (suivant le règne) pour l'atteindre. Enfin, le dernier cran (x4) nécessite de dépenser 7 chameaux. Impossible de l'atteindre en moins de trois tours (puisque l'on ne peut avancer que de 3 crans par tour), et il faudra donc être prévoyant en dépensant à tous les tours du règne pour atteindre jusqu'à 16 points (4 ziggourats x4). Un total particulièrement intéressant !

- **Assur** : tout comme la faveur des dieux, Assur représente un total de points non négligeable, qui plus est en différentiel avec ses adversaires. Entre les points directs et les bonus accordés par les différents dignitaires, ces points sont un complément qui peut être indispensable pour un joueur (notamment pour les joueurs ayant peu de ziggourats). Par contre, les points gagnés à Assur ne sont qu'un complément de stratégie et le fait de truster les premières places ne garantit pas suffisamment de points pour gagner la partie. Pourquoi ? Assur est très coûteux, et son seul rendement de point est insuffisant. Veillez donc à ne pas épuiser vos chameaux dans une lutte pour une place incertaine. Tâchez plutôt de contrôler Assur, soit en posant agressivement en début de règne pour décourager vos adversaires, soit en jouant avec l'ordre du tour en fin de règne.

- **Dignitaires** : outre les points offerts, par l'expansion, Assur offre également des bonus intéressants par le biais des dignitaires. Ainsi, le dignitaire du haut est une formidable source de points, puisqu'en plus d'offrir une bonne position dans la course à la majorité, il permet de totaliser jusqu'à 8 points de bonus au joueur qui parvient à s'emparer des tous les espaces (au prix de 12 chameaux, il est vrai). Ce dignitaire sera particulièrement intéressant pour les joueurs ayant peu de ziggourats, qui chercheront naturellement des compléments de point en fin de partie. Les deux autres dignitaires offrent un «retour sur investissement» particulièrement intéressant. En effet le dignitaire du milieu, offre au joueur de récupérer sa carte Charrue en fin de crue. C'est donc à la fois une économie de 2 chameaux et une bonne façon de préparer le règne suivant (attention toutefois de ne pas garder sa charrue avant la crue ou bien on ne profitera pas de ce bonus). Le dernier dignitaire offre de même un petit chameau par hutte, ce qui permettra de mieux répartir lors du règne suivant.

- **Stratégie** : toute la stratégie d'Assyria est basée sur le nombre de ziggourats que construiront les joueurs lors de la partie. Il est très difficile de gagner la partie en ne construisant aucune ziggourat supplémentaire, en plus de celle avec laquelle on commence la partie. Il est donc vivement conseillé de construire au moins une seconde ziggourat, et ce le plus tôt possible, de manière à profiter d'une rente de points par tour. Les stratégies à 2, 3 ou 4 ziggourats sont toutes possibles, mais devront être menées à bien différemment. Ainsi un joueur avec 2 ziggourats devra trouver des points complémentaires à Assur ou par le biais des puits alors qu'un joueur à 4 ziggourats s'orientera plus sur la faveur des dieux. L'option à 3 ziggourats est bien évidemment plus mixte.

Malgré cela, rien n'est jamais acquis à Assyria, et c'est une erreur de croire que l'on est sur des rails parce que l'on se trouve dans une certaine configuration. Il ne faut donc jamais hésiter à remettre en question sa stratégie en fonction des décisions des autres joueurs, car c'est à cette condition qu'on viendra leur contester la victoire. Bon jeu !

