
ABYSS
GUIDE STRATÉGIQUE



# Sommaire


## A - L'esprit d'Abyss

I - Course au pouvoir p.2
II - Stop ou encore p.2
III - Harmonie p.2
IV - Stratégie et tactique p.2
V - Le timing p.3
VI - La courbe de tension du jeu p.3
VII - Gestion de main p.3

## B - Actions possibles

I - L'exploration p.4
II - Le conseil des alliés p.4
III - Recrutement à la cour p.5
IV - Les territoires p.6
V - Fin de partie p.6

## C - Quelques stratégies possibles

I - La course au 7e seigneur p.7
II - L'aquaculture : les points, les points, les points p.7
III - Les militaires p.7
IV - Les marchands : la culture de la perle p.8
V - La magie des profondeurs p.8
VI - Les politiciens : lutte d'influence au sein du pouvoir p.8
VII - Les ambassadeurs : corne d'abondance ou arnaque ? p.8
VIII - Multi-stratégie p.9

# L'esprit d'Abyss

## I – Course au pouvoir

S'emparer du pouvoir d'Abyss s'apparente à une course. En effet, le premier à obtenir sept seigneurs met fin à la partie. Or, même si le joueur qui provoque la fin n'est pas forcément le gagnant, 100 % de ceux qui n'ont pas eu le temps de développer suffisamment leur jeu sont battus. Il faut donc veiller soit à rester plus rapide que ses rivaux, soit à les empêcher de recruter des seigneurs.

## II – Stop ou encore

La philosophie du jeu transpire lors de chaque choix. Si je continue à explorer pour me donner des options supplémentaires, si je ne combats pas le monstre, si je laisse passer le troisième petit hippocampe pour obtenir mieux, si je place un nouveau seigneur à la cour, si je choisis mon prochain territoire parmi quatre, j'offre autant d'opportunités aux autres joueurs. Tout ce qui est bon pour moi l'est également pour les autres. Le contraire est aussi vrai : si je restreins mes choix, celui de mes adversaires sera diminué d'autant. Ainsi, savoir jusqu'où aller est une des clés de la réussite !

## III – Harmonie

Abyss suppose un développement en trois étages : alliés – seigneurs – territoires. À chacun des trois niveaux, s'il est nécessaire de bien veiller à préparer les combinaisons donnant accès à l'étage supérieur, il l'est encore plus de le faire harmonieusement. C'est-à-dire, par exemple, en privilégiant les alliés et / ou seigneurs complémentaires des lieux que vous visez.

## IV – Stratégie et tactique

S'il est important, tout au long de la partie, de conserver une ligne directrice stratégique générale, la victoire ira souvent à celui qui saura ponctuellement changer son harpon d'épaule pour profiter d'une opportunité liée à l'apparition de cartes Allié, de seigneurs et de territoires pas forcément planifiés. Abyss, en plus d'être un jeu de développement, est un jeu opportuniste. La tactique sera aussi vitale que la stratégie. Savoir profiter des autres et leur offrir le moins possible vous donnera un avantage non négligeable.

## V – Le timing

Il vaut mieux acheter pendant les tours adverses, pour consacrer le sien au recrutement d'un seigneur, mais cela demande des perles, qu'on ne peut obtenir, au début, qu'en explorant. Il faut donc tenter de conserver en permanence au moins une perle pour peser sur le jeu (recrutement d'un allié possible pendant le tour des autres). Recruter l'antépénultième seigneur de la cour est toujours rentable, car cela permet, en plus, de gagner deux perles. Il est donc tentant de payer une perle pour réalimenter la cour, empêchant ainsi le joueur suivant de bénéficier de ce privilège. Mais, à moins de le faire lorsqu'il a peu d'alliés en main, c'est aussi lui offrir plus de possibilités.

## VI – La courbe de tension du jeu

Au fur et à mesure que l'on fédère les alliés les plus bas, restent statistiquement plus de gros alliés dans la pile d'exploration. De même, le nombre de cartes de la pioche diminuant, les monstres apparaissent de plus en plus fréquemment. Le jeu en début de partie, quasiment sans perles et avec des petits alliés, n'a donc pas grand-chose à voir avec la fin du jeu, où l'on profite à plein de la multitude d'alliés au conseil et des nombreuses perles qui circulent en économie fermée entre les joueurs, sans parler des pouvoirs des seigneurs…

## VII – Gestion de main

De nombreux joueurs recrutent leur premier seigneur aussi tôt que possible. Ils prennent en considération le nombre de points qu'il procure, parfois la puissance de son pouvoir, mais rarement les cartes Alliés qui vont leur rester en main après cet achat. Pourtant, la gestion de sa main est essentielle à Abyss. En effet, garder telle ou telle couleur d'alliés peut permettre de se positionner immédiatement sur un autre seigneur disponible. De même, conserver plusieurs petits alliés d'une même couleur peut servir à fédérer ensuite systématiquement cette couleur, pour optimiser le scoring de certains lieux très rentables.



# Actions possibles

## I – L'exploration

L'exploration est souvent mal vécue par les joueurs débutants, car quand, enfin, ils trouvent un allié fort, ou de la couleur attendue, ils se le font acheter. Alors, quel intérêt ? Eh bien, avant tout, pour amasser des perles, pardi ! On peut espérer ravir aux autres d'une à six perles selon le nombre de joueurs, à condition qu'ils soient solvables. S'ils ne le sont pas, l'exploration se transforme en choix de la carte à conserver. De plus, si l'on arrive au bout, on récupère une perle supplémentaire. Attention cependant à l'exploration sauvage, car si on laisse passer des alliés de même couleur, ils s'agrègent au conseil, offrant au joueur suivant une bonne opération gratuite.

Les monstres sont une autre possibilité pour gagner de précieuses perles. Il est vrai que, quand ils apparaissent, ils enlèvent une carte à la vente ou à conserver. Cependant, les combattre apporte des perles et /ou des points selon l'endroit où se trouve le marqueur de menace. Cela permet, en outre, de clore son tour d'exploration sans que certains joueurs aient pu s'approvisionner en alliés, ce qui aura pour effet de retarder leurs futurs recrutements de seigneurs.

## II – Le conseil des alliés

Demander le soutien du conseil présente plusieurs intérêts :

- Ne pas offrir de possibilité de recrutement aux autres joueurs.
- Se constituer une main avec une couleur forte qui permet de se positionner sur un seigneur en couleur principale, et peut servir d'apport pour la 2e ou 3e couleur.
- Ramasser un beau paquet d'alliés gratuitement.
- Et quand les autres joueurs vous verront profiter du conseil deux ou trois fois suite à leurs explorations sauvages, cela va tempérer leur ardeur, mettant leur jeu sous l'éteignoir.

# III – Recrutement à la cour

Le choix du seigneur à recruter dépend de différents facteurs :

- En fonction des territoires que l'on a en ligne de mire, il peut être bon de cumuler plusieurs seigneurs d'une même guilde.
- Faut-il préférer des points ou un pouvoir intéressant ? Cette question se pose à chaque recrutement, selon que les joueurs ont un besoin pressant de perles, sont en retard, veulent creuser l'écart au niveau des points, cherchent à bloquer une stratégie adverse, peuvent obtenir un combo de la mort grâce à un politique ou bien un pouvoir bénéfique grâce à un mage.
- Clé ou pas clé ? Jusqu'à quand doit-on conserver un pouvoir ? C'est là un des choix cruciaux dans une partie d'Abyss. Comme tout jeu de ce type, il faut d'abord acquérir des ressources qui permettent un développement. Or, à un moment, il faut sentir le point de bascule qui va transformer ces développements en points. La prise d'un territoire est ce point de bascule. Trop tôt, on se prive d'un pouvoir déterminant ; trop tard, on ne marque pas autant de points que prévu.

De même, l'allié que l'on conserve en le fédérant devant soi est un moment clé du recrutement, car il va permettre de scorer de différentes façons :

- En prévision de la fin de partie, il faut un allié de chaque couleur.
- Il est bon aussi de rappeler que l'on peut payer plus cher son recrutement, pour éviter de faire l'appoint avec des alliés trop petits. Il est préférable de payer avec plusieurs gros alliés qu'avec un petit qui vous obligera à le fédérer en marquant peu de points.
- Il arrive un moment dans la partie où l'on doit se débarrasser des petits alliés.

RÉALIMENTER LA COUR : avant de jouer, on peut placer depuis la pioche un seigneur à la cour contre une perle, s'il y a un emplacement disponible. Cela peut se révéler intéressant dans plusieurs cas :

- Quand on a plein d'alliés en main, mais pas de seigneurs que l'on peut recruter.
- S'il ne reste que trois seigneurs, dans le but d'éviter qu'un autre joueur touche les deux perles pour le réassort.
- Pour vider la pioche, ce qui est une des conditions de fin de partie ; à ne faire que si l'on pense être en tête, bien sûr !



# IV – Les territoires

La prise d'un territoire ne représente pas une action en soi, mais résulte du choix d'avoir pris une troisième clé (par le biais d'un monstre ou d'un seigneur). Quel territoire choisir ? En voyant le premier visible, on a pu préparer une stratégie dès le premier seigneur recruté. Si ce n'est pas le cas, on peut dévoiler un à quatre territoires et choisir celui qui sera le plus à même de nous rapporter des points. Il en existe trois types :

- Ceux qui scorent sur une guilde, que l'on prend lorsque l'on a au moins un seigneur de cette guilde ou que l'on est prêt à en recruter un. Cette combinaison peut se révéler payante si de nombreux seigneurs de cette guilde sont disponibles. Il faut l'oublier si plusieurs ont déjà été recrutés par d'autres joueurs.
- Ceux qui scorent sur les alliés de telle ou telle couleur. De même, on regarde si l'on en a quelques-uns en main, s'il y a une pile disponible au conseil ; en somme, si l'on va être capable de fédérer à chaque recrutement un allié de cette couleur.
- Enfin, il y a les deux territoires magiques : la cité miroir qui va faire peser une menace sur les autres joueurs pendant le reste de la partie, car tout territoire qu'ils investiront peut voir son effet copié par la cité miroir, et les fumeurs noirs (tant décriés…) qui permettent de rentabiliser une stratégie déjà commencée, encore faut-il en avoir une !

# V – Fin de partie

L'arrivée de la fin du jeu est souvent subie par tous les joueurs sauf un. En prévision de cette échéance, le fin stratège aura à cœur de nettoyer sa main en vue de la fédération des alliés les plus faibles de chaque couleur restant en main. Ainsi, si l'on a une carte forte, il faut absolument se débarrasser des alliés plus faibles de la même couleur en les utilisant pour payer le recrutement d'un dernier seigneur.



# Les stratégies possibles

## I – La course au 7e seigneur

C'est la stratégie de base. Il y a peu de parties sans qu'un joueur tente de prendre les autres de vitesse. En effet, celui qui a recruté un ou deux seigneurs de plus que les autres, souvent sans trop de points, à tout intérêt à continuer à recruter de tels seigneurs pas trop chers, pour clore la partie rapidement, sans laisser les autres joueurs développer leur propre stratégie. Attention cependant aux seigneurs comme le Recruteur, qui durcit le jeu et rallonge, de fait, la partie, laissant le loisir aux autres de jouer normalement et de scorer plus.

## II – L'aquaculture : les points, les points, les points

Voici une autre stratégie simple, tenter de marquer le plus de points d'influence à chaque recrutement. Cela permet souvent de réaliser un score en seigneurs, mais au détriment du reste. En effet, les plus influents sont dépourvus de clé, donc adieu territoires et, on le sait, les aquaculteurs n'ont pas de pouvoir...

## III – Les militaires

C'est bien d'empêcher les autres de jouer, mais si c'est votre seule stratégie, c'est toujours perdant. Nous l'avons voulu ainsi, pour éviter que le jeu tourne à la bataille rangée, oubliant le développement. De là à les laisser à vos adversaires, il y a un pas que nous n'oserions franchir, car c'est souvent perdant aussi. Le jeu en contre peut se révéler déterminant, il faut être capable de lire rapidement la stratégie adverse pour la ruiner au moment voulu, en recrutant le bon seigneur militaire, une fois qu'il est trop engagé pour ne pas y laisser quelques plumes.



## IV – Les marchands : la culture de la perle

Vous l'avez compris, pour rester dans le bon timing, peser sur les explorations des autres joueurs, recruter avec de meilleurs alliés, il vous faut des perles… Beaucoup ! L'idéal est alors de recruter un seigneur comme l'esclavagiste ou le rentier, et de le conserver jusqu'à ce que votre coquillage déborde de perles. Une variante inversée de cette stratégie consiste à priver vos adversaires de perles. Cela fonctionne plutôt bien durant les premiers tours. Vous allez profiter de l'économie fermée qui s'installe entre les joueurs pour leur prendre leurs perles en explorant. Ensuite, vous préférerez recruter en payant le coût supplémentaire en perles plutôt que de les réinjecter dans le circuit. Cela peut retarder vos adversaires de quelques tours.

## V – La magie des profondeurs

Les mages ont des pouvoirs très variés sur le jeu et facilitent le recrutement des alliés. Cela donne souvent une très bonne base pour une stratégie multiguilde. Attention cependant, leurs pouvoirs permanents sont très utiles sur le long terme, mais se révèlent peu puissants sur un coup. Au contraire, les pouvoirs « one-shot » sont spectaculaires (c'est de la magie) et peuvent donner un réel avantage au joueur qui sait s'en servir au bon moment.

## VI – Les politiciens : lutte d'influence au sein du pouvoir

Voici une guilde des plus amusantes, mais assez difficile à jouer.
En effet, les politiciens jouent sur le recrutement / remplacement des seigneurs. Ils permettent donc tout autant d'empêcher les autres de s'approprier le seigneur souhaité (oui, il faut savoir à tout moment quel seigneur peuvent recruter les autres joueurs) que de faciliter son propre recrutement. Ils permettent aussi d'épuiser la pioche des seigneurs pour accélérer la fin de partie. La gestion de la cour est ardue pour les jeunes tritons, mais s'avère souvent décisive.

## VII – Les ambassadeurs : corne d'abondance ou arnaque ?

Les ambassadeurs permettent d'obtenir immédiatement un territoire. Mais pas forcément de le choisir. Voilà pourquoi certains ont plus d'influence que d'autres. Cependant, même un territoire moyennement rentable, plus cinq points d'influence, cela vaut largement dix alliés. De même, prendre un ambassadeur permet de nettoyer sa main de plusieurs petits alliés, en vue de la fin de partie.

# VIII – Multi-stratégie

Vous l'avez compris, une stratégie linéaire pendant toute la partie est rarement gagnante. Pour s'imposer, les joueurs vont devoir mettre au point des stratégies multiples, car plus difficiles à contrer. Alors laquelle allez vous expérimenter cette fois-ci : politico - mercantile, ou bien militaro - magico - aquacole...?

## RECORD À BATTRE

À ce jour, le meilleur score connu obtenu à Abyss est de 109 points.
Saurez-vous faire mieux ?

## Bruno Cathala
## et
## Charles Chevallier

