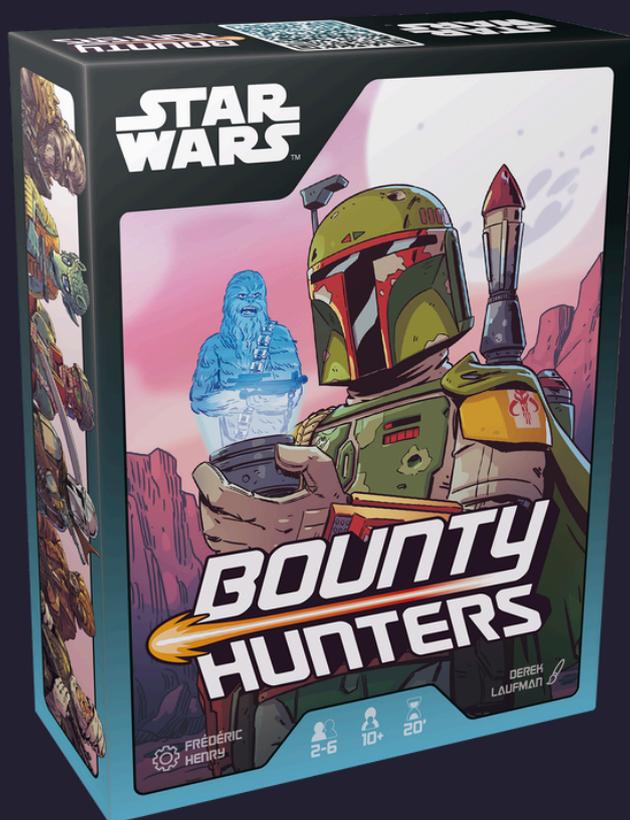


BIEN JOUER À

STAR WARS™ : BOUNTY HUNTERS

LE GUIDE ULTIME DU CHASSEUR DE PRIME GALACTIQUE



Bounty Hunters est un jeu très accessible : quelques minutes suffisent à le prendre en main. En revanche, le maîtriser relève d'une démarche plus volontaire. Cet article se propose d'explorer les différentes facettes du jeu, afin d'en comprendre les logiques sous-jacentes et de fournir un panel de conseils permettant d'optimiser son jeu.

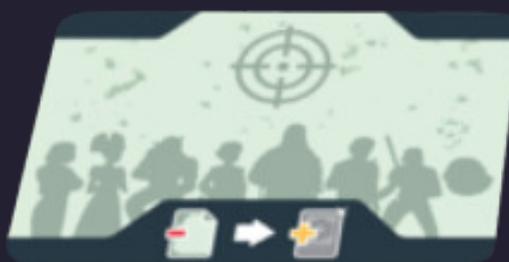
Par son auteur : *Fred Henry*

1. SE POSER LES BONNES QUESTIONS AVANT DE CHOISIR UNE CARTE CIBLE.

Pour commencer, avant de jouer n'importe quelle carte cible, il est important d'être conscient que sa valeur faciale n'est qu'une donnée très parcellaire de sa valeur réelle en cours de partie. Il existe en effet tout un tas de critères à prendre en compte avant de sélectionner une cible.

Voici les principaux :

- Combien de temps (donc de tours de jeu) me faudra-t-il pour la réaliser ?
- Quel sera le coût de sa réalisation ?
- Si, afin d'amoindrir ce coût, je viens à mobiliser des droïdes, quel impact cela aura-t-il sur la première question (celle du temps) ?
- Comment se distribue la demande en ressources nécessaires pour réaliser la cible : présente-t-elle une distribution polarisée ou relativement uniforme ?
- Quelles sont les cibles jouées par mes voisins de droite ?
- Quelles sont les cibles jouées par mes voisins de gauche ?
- Ai-je pris garde à ne pas rentrer en compétition avec moi-même du fait de la distribution en ressources de mes cibles ?
- Quelqu'un à la table est-il en train de jouer une stratégie Droïdes ? Si oui, comment réagir ?
- Quelqu'un à la table est-il en train de rusher la partie ? Si oui, comment réagir ?
- Ai-je suffisamment panaché mes cibles de façon à maximiser le champ d'usage de mes chasseurs ? Autrement dit, me suis-je offert de la latitude de jeu ou me suis-je enfermé dans un entonnoir délétère ?
- Quelles sont les qualités de mes synergies ?
- Ai-je conservé une ou deux caisses pour pouvoir transformer en points mes éventuels crédits surnuméraires ?



2. OUVRIR PLUSIEURS LIGNES DE CHASSE EN PARALLÈLE : ÉVITER LE PHÉNOMÈNE DE "TUNNEL D'ATTRITION PROBABILISTE"

J'ai pu constater, au cours de mes très nombreuses démonstrations du jeu, que beaucoup de joueurs débutants ont tendance à se concentrer sur une cible après l'autre. Ils attendent d'avoir terminé la première avant d'en ouvrir une suivante, et procèdent ainsi jusqu'à avoir complété quatre cibles. Ce faisant, ils préparent eux-mêmes les conditions de leur défaite. En effet, ils s'enferment dans ce que l'on pourrait décrire un peu pompeusement comme un Tunnel d'attrition probabiliste, lequel réduit drastiquement leur propension à maximiser les mains à venir à mesure que progresse la complétion de leur cible.

La notion de Tunnel d'attrition probabiliste renvoie au fait qu'à mesure qu'une cible est complétée, les cartes Attaque qui parviennent au joueur voient leur taux d'appariement (donc leur performance au regard de leur coût) décroître. En d'autres termes, il s'agit d'une baisse de l'efficacité marginale des cartes Attaques mécaniquement générée par le manque de diversité des cibles. Le phénomène est évidemment le corolaire du principe d'insécabilité des ressources qui est au principe du jeu.



Exemples :

a)



$$77/92 = 84\%$$

Imaginons que je pose cette carte Kanan Jarrus. En l'état, 77 Cartes Attaque sur les 92 possiblement à venir (Chasseurs de primes + Droïdes), soit 84%, ont un taux d'appariement de 100% (100% des ressources qu'elles produisent seraient utilisées si elles étaient posées à ce moment pour réaliser la cible).

b)



$$52/91 = 57\%$$

Après que l'on a posé, par exemple, la carte Attaque ci-dessus, seules 52 cartes parmi les 91 restantes (soit 57%) conservent un taux d'appariement de 100%. Les 39 autres verront ce taux chuter à 80% dans le meilleur des cas, jusqu'à 25% dans le pire.

c)



$$14/90 = 16\%$$

Après encore que l'on a, par exemple, posé cette deuxième carte Attaque, il ne reste plus que 14 des 90 cartes inutilisées (soit une chute à 16%) qui conservent un taux d'appariement de 100%.

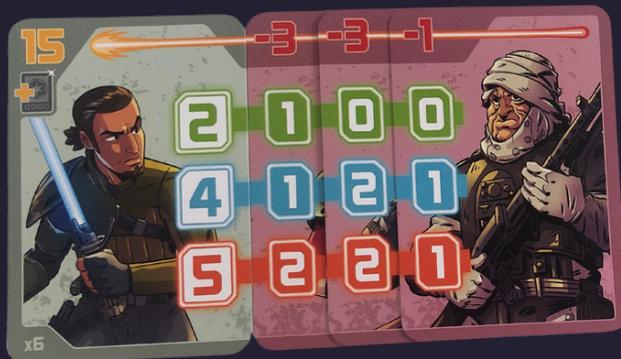
Exemples :

d)



$1/89 = 1\%$

Enfin, après que l'on a, par exemple toujours, posé la carte Attaque Dengar ci-dessus, seule la carte Greedo 1/0/0 (soit 1% des cartes attaque restantes) conserve un taux d'appariement de 100%. Pour les autres, ce taux vient de s'effondrer à 50% dans le meilleur des cas (qui ne concerne plus que 2% des cartes restantes, les cartes Dengar 1/1/0 et 1/0/1) voir à 0% pour 30 des 89 cartes restantes, soit 1/3 des cartes à venir (toutes celles qui ne produisent pas de ressource verte).



$0 = 0\%$

Or, Bounty Hunters est un jeu d'efficacité (l'efficacité au moindre coût) basé sur l'insécabilité des pools de ressources apportées par les cartes Attaque. Tout surplus de ressources apporté y est payé à perte. Tout le jeu consiste à minimiser ces dépenses superflues en maximisant la qualité des appariements Cibles/Chasseurs, le tout sous contrainte de temps (tours de jeu). Donc, plus le spectre des combinaisons de ressources proposées est ouvert (autrement dit, plus le nombre de cibles ouvertes est important et leurs demandes en ressources différenciées - nous y reviendrons à l'occasion du point suivant) plus la probabilité qu'une carte (chasseur ou Droïde) à venir se rapproche de l'optimal d'efficacité croît.

3. SE MÉFIER DES DISTRIBUTIONS FORTEMENT POLARISÉES.

Pour beaucoup de personnes, les deux cartes suivantes semblent équivalentes, or elles sont loin de l'être.



Si pour une même récompense, les deux cibles présentent le même nombre de ressources nécessaires à leur complétion, il s'avère néanmoins que la première est « en moyenne » bien plus simple à réaliser que la seconde, du fait du caractère homogène de la distribution de ses ressources.

Exagérons l'exemple pour la clarté du propos : imaginons maintenant que nous polarisons davantage encore la ventilation de la seconde carte, pour obtenir :



On constate que s'il existe un grand nombre de combinaisons de chasseurs permettant de maximiser l'appariement des cartes Attaque sur la première, il n'existe qu'une seule et unique combinaison maximisant ce même appariement sur la seconde (003 ; 003 ; 003).

Exemples de combinaisons permettant de réaliser la carte non polarisée :

21 3 210 2001

21 3 111 1110

21 3 201 2010 etc...

Autrement dit, la complétion optimale de cibles fortement polarisées, implique l'usage de cartes Attaque elles-mêmes fortement polarisées, c'est-à-dire de Droïdes de type R2 ou BB8 (0, 0, 3).

4. LE TEMPS EST UNE RESSOURCE PRÉCIEUSE.

Beaucoup de joueurs se concentrent sur la seule optimisation de la complétion des cibles (la correspondance parfaite entre les ressources demandées et les ressources offertes). Pourtant, il est capital de ne pas sous-estimer la question du temps, c'est-à-dire du nombre de tours de jeu nécessaire à cette complétion.

La question qui devrait se poser est très simple : combien de points vaut en moyenne un tour de jeu ?

Empiriquement, si l'on se base sur les scores moyens observés, rapportés au nombre moyen de tours d'une partie, on peut estimer qu'un tour de jeu vaut approximativement entre 1,5 et 2 points de victoire. Autrement dit, perdre un tour de jeu pour économiser moins de deux points ne présente que peu d'intérêt. Cette économie doit nécessairement se réaliser au regard des autres arbitrages qui se présentent au joueur (poser une carte contrat rapportant davantage d'ici la clôture de la partie, prendre un crédit, ouvrir le spectre des possibles en posant une nouvelle cible...).

5. NE PAS RENTRER EN CONCURRENCE AVEC SON (OU SES) VOISIN(S) DE DROITE.

Dans Bounty Hunters les cartes circulent dans le sens horaire (de droite à gauche). Ce sens de circulation a une implication majeure : votre adversaire de droite disposera avant vous de la main qu'il vous laissera. Ce faisant, il aura tout loisir de jouer ou vendre les cartes susceptibles de vous intéresser. Typiquement, il privilégiera la vente d'un contrat vous rapportant des points, d'une cible matchant avec vos contrats ou encore d'un chasseur ou d'un droïde complétant idéalement l'une de vos cibles. Si vous et votre voisin de droite êtes sur les mêmes cibles, il aura systématiquement la priorité sur les cartes susceptibles de vous intéresser et fera d'une pierre deux coups : générer des points tout en asséchant votre jeu.

6. NE PAS HÉSITER À RENTRER EN CONCURRENCE AVEC LE JOUEUR À VOTRE GAUCHE... S'IL REPRÉSENTE UNE MENACE POUR VOUS.

Rentrer en concurrence avec son voisin de gauche, présente en miroir tous les avantages cités ci-avant et liés à la priorité sur les bonnes cartes. Néanmoins, cette technique très agressive, ne se montrera avantageuse que dans la mesure où le joueur en question joue suffisamment bien pour menacer votre propre victoire. En singeant son jeu, vous prenez un avantage décisif sur lui, mais pas sur le reste de la table. En effet, en vous positionnant tous deux sur les mêmes cibles, vous diminuez de fait leur nombre dans le deck et donc la probabilité d'en disposer. Aussi, si le joueur à votre gauche ne représente pas un challenger pour la victoire, vous n'aurez rien à gagner à vous acharner sur lui, car cela se fera partiellement au détriment de votre propre score. En d'autres termes, la question qui doit se poser à vous en priorité est « le joueur à ma gauche mérite-t-il que je dégrade mon jeu » ?

7. ATTENTION À NE PAS RENTRER EN CONCURRENCE ... AVEC SOI-MÊME !

La concurrence avec les adversaires à la table est déjà rude, évitez, autant que faire se peut, que vos cibles soient en concurrence entre elles pour l'obtention des mêmes ressources. Deux raisons à cela :

- La première et la plus évidente : l'importance croissante des besoins dans une ressource particulière fait diminuer mécaniquement la probabilité que vous parveniez à réunir suffisamment de cette ressource pour la totalité de vos besoins.
- La seconde est plus subtile : entrer en concurrence avec soi-même sur une ressource particulière implique que votre ventilation est polarisée dans cette même ressource. Ce qui par transitivité implique que vous serez confrontés, sur plusieurs cartes cette fois-ci, aux problématiques du point n°3.

8. SAVOIR CONTRER UNE STRATÉGIE « RUSH »

Il peut sembler intéressant à certains joueurs de « rusher » la partie, en se dépêchant de réaliser 4 petites cibles afin de prendre de court leurs adversaires occupés sur des cibles plus demandeuse en ressources. Cette technique est très simple à contrer :

Rusher implique en effet :

1. De jouer des petites cibles (disons de valeur moyenne 8)
2. De minimiser le nombre de cartes Chasseurs de primes mobilisées sur une même cible.
3. De ne pas perdre de temps à vendre des cartes. Cette troisième proposition implique que très peu de Droïdes pourront être joués par le rusher. Le corollaire des propositions 2 et 3 étant que la « masse salariale » du « Rusher » se révélera très élevée au regard du faible nombre de points de victoire rapporté par ses cibles.
4. De ne pas perdre de temps à prendre des caisses de matériel ou des contrats. Ce qui à son tour concourt à minimiser le nombre de points de victoire qui seront réalisés par le rusher.

Une partie rushée pourra se réduire à quelque chose comme quatorze tours. En douze tours, il est possible de poser 4 cibles et, en partant du principe qu'en moyenne deux chasseurs suffiront pour les réaliser (parfois 3, parfois 1), 8 tours de plus seront nécessaires. Il restera alors les deux tours légaux une fois la quatrième cible terminée : soit 14 tours (donc une partie d'une durée totale de 12 à 15 minutes avec des joueurs dont la latence décisionnelle est moyenne).

Durant ces quatorze tours, le rusher fera donc en moyenne : $8 \times 4 = 32$ pts. Puis choisira disons deux contrats sur lesquels il réalisera en moyenne 6 points. Soit 38 points au total. Si l'on part du principe que ces 8 chasseurs lui auront coûté 2 pts en moyenne, nous pouvons déduire 16 pts de ces 38, soit, un score final de 22 Pts.

Or, il est très facile de faire plus de 22 pts en seulement 14 tours. Il suffit de se concentrer sur 2 grosses cibles et de les potentialiser avec des contrats.



Exemple :

- J'utilise deux tours à poser 2 cibles à 16 (soit 32 points).
- J'utilise 7 tours à poser 7 chasseurs avec un taux d'appariement de 84% (ce qui est relativement banal) et pour un coût total de 18 pts, soit une rentabilité directe des cibles de 44% (14/32, ce qui est faible).
- J'utilise 5 tours pour 5 cartes contrat (même si je n'ai qu'une cible par carte contrat, je ferai 10 points. Pour peu que l'une d'elle soit constituée de mes 2 cibles je ferai 17 points).

Soit au bas mot : $32 + 10 - 18 = 24$, et possiblement 29 points si j'ai un contrat complet parmi mes 5 contrats.



9. SAVOIR CONTRER UNE STRATÉGIE DROÏDES.

A l'inverse de la stratégie «Rush» on voit souvent des joueurs déployer une stratégie «full Droïdes» (ou s'en approchant), de façon à minimiser drastiquement leur «masse salariale» lors du décompte final.

Cette stratégie est très facile à déceler, puisque l'on voit le joueur accumuler les cartes Droïdes jusqu'à ce qu'il ait les combinaisons adéquates. Il aura aussi tendance à privilégier les cibles fournissant un Crédit une fois complétée. Car l'argent est le nerf de la guerre de cette stratégie extrêmement chronophage. Rappelons en effet, que l'immense majorité des Crédits récupérés par les joueurs, provient de la vente de cartes, donc de la perte d'un tour de jeu par crédit. Il faudra donc prendre de court le joueur se lançant dans une stratégie Droïdes.

C'est vraiment une question de gestion du timing. Un joueur «Droïdes» n'est jamais celui qui met fin à la partie. Il faut donc mettre fin à la partie avant qu'il n'ait eu l'opportunité de terminer disons deux très grosses cibles (cf. ci-avant), et/ou faire en sorte que, faute des Droïdes adéquats, il doive se résoudre à changer de stratégie en cours de route.

Le plus simple est de participer à l'attrition des Droïdes fortement polarisées (les modèles BB8 et R2) sur les ressources nécessaires à la complétion de ses cibles. Les très grosses cibles (Grogu et dans une moindre mesure Kanan Jarrus) présentent majoritairement une ventilation polarisée. Il est donc assez facile de voir quels Droïdes doivent être exclus du draft en étant vendus avant de parvenir entre les mains du joueurs «Droïdes». Il est statistiquement très peu probable que la seule pioche lui laisse suffisamment de latitude pour réunir, dans le temps voulu, les distributions polarisées dont il a besoin. Or, les autres Droïdes (3/3/3, 2/2/2 ou 1/1/1) auront très vite un taux d'appariement trop faible pour que les tours perdus en vente de cartes s'avèrent rentables lorsqu'il s'agira de les payer. Dans le même ordre d'idée, si le joueur a déjà eu l'occasion des réunir des Droïdes polarisés sur une même ressource, alors il suffira de réagir en orchestrant l'attrition des très grosses cibles nécessitant fortement lesdites ressources. Evidemment, à l'instar du contre de la stratégie rush, contrer une stratégie Droïdes implique de surveiller étroitement ce que font ses adversaires.



10. OPTIMISER LA QUALITÉ DES SYNERGIES ENTRE SES CONTRATS ET SES CIBLES

Il s'agit là d'appliquer un mantra très simple : *meilleures sont les synergies entre les cartes qui constituent mon pool de Contrats et entre ce pool et mon tableau de chasse (mes cibles effectivement capturées) plus important sera mon levier de points.*

a) Organiser un chaînage systématique :

Les cartes contrats doivent se répondre, à la façon de la comptine « 3 P'tits chats » (Marabout... Bout d'Ficelle... Selle de ch'val... Ch'val de course...). Idéalement sous la forme d'une ronde parfaite. Ce faisant, chaque carte sera complète et rapportera entre 5 et 6 Points.

Ainsi, avec seulement 4 cartes Contrat se répondant parfaitement on peut réaliser jusqu'à 24 points de victoire.



Ici, si nous disposons des 4 cibles présentes sur les contrats, la synergie entre nos cibles et le parfait chaînage de nos contrats, nous permettent de réaliser pas moins de 24 points supplémentaires pour seulement 4 tours passés à poser ces contrats. Soit une moyenne exceptionnelle de 6 points/tour de pose !

Dans l'exemple suivant les cibles sont beaucoup plus modestes, donc beaucoup plus rapides à réaliser. Néanmoins, en dépit de leur coût réduit (en temps comme en « masse salariale ») la parfaite adéquation avec les contrats et entre les contrats eux-mêmes permet de réaliser 18 points supplémentaires. Gageons que la rapidité d'exécution des cibles libérera du temps pour soit réaliser une cinquième cible associée au panel de contrats, soit apporter un contrat supplémentaire parfaitement apparié (Oméga x Amidala, ou Zeb x Chewbacca) pour 6 à 7 points supplémentaires en une simple pose.



b) Centrer ses contrats autour d'un élément unique maximisant chacun d'eux: une caisse de matériel.

Dans cet exemple nous avons choisi à dessein des cibles rapides à réaliser. On pourra donc, sans trop de difficulté en compléter 5 au cours de la partie.

L'intérêt ici est d'avoir articulé le choix des contrats autour d'une caisse unique (coût en temps: 1 tour pour la prendre et 1 Crédit pour l'activer). Ici, le nombre de points surnuméraires est anecdotique (il est peu probable dans la réalité d'une partie que nous ayons l'occasion d'obtenir la totalité des contrats «caisse» associée à nos cibles.

Néanmoins il est fort probable d'en obtenir 3 ou 4. Ce qui est important c'est de constater qu'une fois la caisse obtenue, chaque pose d'une carte nous rapporte 3 points supplémentaires, ce qui est largement au-dessus de la valeur moyenne d'un tour de jeu.



CONCLUSION

Même si nous n'avons fait qu'effleurer les logiques qui ont cours dans Bounty Hunters, l'exposition de ces quelques principes fondamentaux devrait permettre au lecteur d'améliorer sensiblement ses performances de jeu.

L'article invite aussi à comprendre pourquoi, en dépit de l'aléa de la pioche, il existe une si forte disparité entre les niveaux objectifs des joueurs (constatée à la forte surreprésentation de victoires chez une partie des joueurs mais aussi à leur ratio Score/Tours de jeu) et donc pourquoi certains se démarquaient si fortement du commun de leurs co-pratiquants lors des tournois que nous avons mis en place (l'ensemble des conseils ci-avant permet en effet de dompter/pondérer l'aléa, notamment en mettant en place des stratégies prophylactiques permettant de minimiser les effets délétère de la variance sur son jeu).

