FoW NEWS

L'actualité du wargame
par l'équipe de Frog of War

#3 05 2005

SOMMAIRE :

➲ **Nouvelles du Front :**
Les éditeurs : p02>>> les DTP : p05 >>> les mags : p06 >>> les conventions et salons : p08
➲ **Ouvertures de boîtes :**
Russia Besieged : p09 >>> S&T 226 : p10 >>> Zama : p11 >>> Alesia : p12 >>> Grand Illusion : p13 >>> Jungle Fighting : p15 >>> Soldier Raj : p15 >>> ASL journal #6 : p16 >>> Panzer Squadron : p18 >>> ATO #11 : p19 >>> CH ! Magazine, Vol. No.2 : p19 >>> Paper Wars 56 : p20 >>> ATS Basic Game 1 et 1a : p20 >>> Command & Strategy #1 : p22 >>> Strategy & Tactics 227 : p23 >>> The Mighty Endeavour : p23 >>> Operations Magazine #47 : p27 >>> ATS Briefing #1 : p27

EDITO :

Bonjour à tous !

L'actualité du jeu a été assez chargée en ce début d'année, en particulier en France, puisque nous sommes heureux de vous annoncer la naissance d'un nouvel editeur : ***Pratzen édition*** (http://www.pratzen.com/index.php). Cet événement, très rare, mérite toute notre attention et tout notre soutien.
De notre coté, comme vous avez sans doute pu le constater, nous collaborons avec le magazine d'histoire militaire ***Champs de Batailles*** pour la rédaction de la rubrique Nouveautés et ce, à partir du numéro de mai (le numéro 7), consacré à Camerone et à la bataille de Pavie. Il s'agit bien d'un véritable partenariat, destiné à se développer si la formule rencontre l'adhésion des lecteurs. Il y a en effet matière ici à une synergie positive.

Dorénavant, vous pourrez donc retrouver l'actualité du wargame en kiosque, avec la rubrique qui lui est consacrée dans ***Champs de Batailles***, et approfondir le sujet en téléchargeant le ***FoW News*** environ tous les deux ou trois mois, où le traitement de l'information wargamistique est assuré de manière toujours quasi-exhaustive.

Voilà ! J'espère que vous trouverez toujours autant de plaisir à nous lire.

Juste un dernier mot : à l'occasion de la rencontre des pousseurs de pions à Lyon le week-end du 18 et 19 juin 2005, vous pourrez rencontrer une bonne partie de l'équipe du FoW en chair et en os !

Bonne lecture et surtout bon jeu à tous !

J.M. Constancias

FoW News n°3 >>> mai 2005 >>> E-zine *à peu près* bimestriel et gratuit
consacré à l'actualité du wargame
web : www.frogofwar.org >>> mail : frogofwar_contact@hotmail.com
Rédacteur en chef : J.M. Constancias >>> Graf+PAO+web : BouCH©
Merci de nous contacter si vous souhaitez reproduire tout ou partie d'un article
Les avis et opinions exprimés dans les articles n'engagent que leurs auteurs respectifs
Retrouvez également FoW Mag, même site, même équipe !
photo couverture et page 1 : Conseil Régional de Basse-Normandie / National Archives USA

➲ Australian Design Group (ADG) :

http://www.a-d-g.com.au/

Deux nouvelles évolutions de *World In Flames* sont prévues au catalogue de ADG dans un avenir plus ou moins lointain :

• *WiF Master* : *WIF* passe à l'échelle de la division, avec 50% d'hexagones supplémentaires, soit en fait trois cartes pour chaque théâtre d'opération au lieu de deux. On va pouvoir faire plus de manœuvres tout en restant inférieur à un *War in Europe* en terme de place.

• *WiF Blitz* : *WiF* en version simplifiée, à l'échelle de l'armée, avec seulement deux cartes (une pour l'Asie et une pour l'Europe).

Décidément, le filon *WiF* semble intarissable.

➲ Avalanche Press (APL) :

http://www.avalanchepress.com/index.php

• Depuis décembre dernier cet éditeur met chaque jour sur son site un article sur un jeu déjà sorti ou à venir. Parfois c'est un article historique et parfois il propose des add-on à télécharger (des pions principalement). Attention toutefois ces variantes sont parfois des uchronies (l'Empire Byzantin en 1939, hélicoptères austro-hongrois en 1914). Mais on trouve aussi des variantes intéressantes.

• Est annoncée également la sortie de *Beyond Normandy* de la série *Panzer Grenadier* : quarante-quatre scenarii sur les affrontements entre Britanniques et Allemands sur des cartes historiques. Prix : 65$

Une carte Deluxe pour *Third Reich* est également disponible pour 20$. Attention, elle est en papier ! Par contre les hexagones sont deux fois plus grands.

➲ Clash of Arms (COA) :

http://www.clashofarms.com/

• Sortie de *Lobositz* (bataille de la guerre de sept ans), au prix de 50$. Ce cinquième module des batailles de l'âge de raison est parfait pour l'initiation à la série (une petite carte et peu de pions).

• Les composants (carte et pions) de *Triumph of Chaos* sont disponibles sur le site dédié au jeu :

La carte :
http://www.triumphofchaos.com/photo_3.html
Les pions :
http://www.triumphofchaos.com/photo_1.html
Les cartes :
http://www.triumphofchaos.com/photo_2.html

➲ Compass Games :

http://compassgames.com/

• Naissance d'un nouvel éditeur qui a déjà quelques titres en préparation : *The Great War in the West*, un card-driven à zones sur la première guerre mondiale à l'ouest et *Silent War,* un jeu en solitaire sur la guerre sous-marine dans le Pacifique. Les premiers jeux devraient sortir à l'automne 2005.

• Dernières nouvelles : Ted Raicer va participer pour cet éditeur à un jeu sur l'avancée des troupes russes de Varsovie à Berlin en 1945 : *Red Storm Over the Reich*. Au programme trois scenarii : la situation historique, laissant peu de chances au joueur allemand, une autorisation de l'opération Slieghride permettant aux forces de l'Axe d'éviter le déluge du barrage d'artillerie russe du premier tour et enfin une alternative renforçant considérablement les forces allemandes (pas de Wacht am rhein, ni d'attaque sur Budapest et évacuation de la poche de Kourland - rien que cela !).

Un jeu du type card-driven est également prévu : *Spartacus*.

➲ Critical Hit (CH) :

http://www.criticalhit.com/

• Du nouveau dans la série *ATS* avec la sortie imminente de *ATS Uncommon Valor* et *ATS Blood & Iron*, deux boîtes sur le théâtre d'opération du Pacifique (PTO). La première a pour sujet la bataille d'Iwo Jima et la seconde un point capital de la résistance japonaise à la bataille d'Okinawa. Il est à noter qu'une fois encore ces sujets avaient été traités par cet éditeur sous le format *Squads & Leaders* (ASL-like). Au passage ces nouvelles boîtes intégrerons la version 2.95 des règles. Cette nouvelle mouture est 20% plus courte tout en étant plus fournie au niveau du contenu (tout le verbiage a été épuré) : on retrouve les éléments typiques au théâtre d'opération du Pacifique (USMC, Charge Banzaï, complexes souterrains). L'utilisation de l'aviation en soutien est plus précise avec la prise en compte du napalm ou des roquettes. La table C2 revient à la philosophie de la version 1.95 et de nombreuses aides sont rajoutées.

➲ Decision Games (DG) :

www.decisiongames.com/

• Les *Strategy & Tactics* sortent avec un rythme régulier, par contre *Wacht am Rhein* est encore retardé au 2 mai, les play-testeurs ayant trouvé les pions plutôt mal centrés à l'impression test. Suivant leur politique commerciale habituelle, *Empires of the Middle Ages* et *War Between the States* sont désormais disponibles auprès des revendeurs ainsi que *Cossacks are Coming 2* (BRO Games), le kit concernant *Trajan* (Excalibre Games) et *Western Front* (SPW), depuis le 1er avril.

➲ GMT :

http://www.gmtgames.com/

• Signalons un site intéressant pour les amateurs de la Révolution Américaine et plus particulièrement de la série de jeux qui lui est consacrée chez GMT : http://www.gmt-amrevseries.com/

• *Alesia* (GBOH volume XI) est sorti fin février avec *Grand Illusion* (seconde et vraie sortie en fait pour les pre-order étrangers) avec les planches de pions correctement imprimées cette fois-ci.

• Au niveau des mises en pré-ventes, le mois de mars à vu la mise en place de quatre nouveaux jeux dont deux card-driven (et ce n'est pas fini). Décidément il veulent nous ruiner chez GMT !

⊗ *Here I Stand : Wars of the Reformation* 1517-1555 (designer: Ed Beach).
Un card-driven sur les conflits lors de la Réforme. Si le sujet vous intéresse, pensez à visiter le site du concepteur du jeu : http://home.comcast.net/~ebeach/index.html.
On y trouve une foule de renseignements (règles du jeu, module CB, replay). Ce jeu se revendique comme le successeur du jeu de SPI : *A Mighty Fortress* publié en 1977. Le matériel : une carte 2'2' x 33'', quatre planches de pions, 110 cartes.

⊗ *Pax Romana* (designer : Richard Berg).
Un card-driven sur la période du troisième au premier siècle avant J.C. La carte couvre tout le bassin méditerranéen et l'Asie mineure (cinquante-cinq cartes, 400 pions).

⊗ *Prussia's Glory II* (designer: Bob Kalinowski).
Ce jeu est la suite du très bon *Prussia Glory*. Au programme cette fois-ci, quatre autres batailles de Frederic II : Prague, Kolin, Krefeld, Kunersdorf ainsi que les batailles hypothétiques de Kaurzim et Kempen. Les règles sont disponibles ici : http://www.grognard.com/info1/prussia2.doc
Pour les jeux sur cette période (la guerre de sept ans) vous trouverez sur ce site : http://www.geocities.com/seydnadasdy/index.html quelques informations sur *PGII* et sur un autre jeu en cours de conception, *Clash ofMonachs*, qui sera aussi édité par GMT (card-driven à l'échelle stratégique).
Toujours à propos de *Prussia Glory*, GMT a mis à disposition sur son site un replay détaillé du scénario Torgau. http://www.gmtgames.com/nnpr/xop/index.html

⊗ *The Burning Blue : The Battle of Britain, 1940* (designer : Lee Brimmicombe-Wood).
Un excellent jeu sur la bataille d'Angleterre par le con-

C'est officiel depuis le mois dernier, le volume XII de la série mythique de GMT, Great Battles Of History, sera consacré (bien entendu via le P500 qui sera ouvert courant du mois) aux Conquistadors !!!
Le titre ? Tout simplement *Great Battles Of Conquistadors*.
L'annonce à été faite sur le nouveau site référence du wargame US : www.history-for-wargame.net, par Richard Berg lui-même.
Pourquoi cette époque, demandez-vous ? Tout simplement pour la raison suivante : Les Aztèques (l'annonce ne parle pas des Incas) combattirent - à la façon des armées antiques de *Great Battles Of Alexander* - des unités européennes plus petites mais bien plus mobiles et usant d'armes à feux - un peu à la manière des armées de *Lion Of The North*. Un lien direct et parfait entre deux modules déjà existant.

Pour bien comprendre les différences de règles engendrées par ce nouveau théâtre, il faut avoir à l'esprit que les Aztèques combattaient avec des boucliers en roseau de forme ronde (chimalli), des épées en bois garnies de tranchants d'obsidienne (macuahuitl), des massues, et des armes de jet (atlatl qui lançait des flèches ou des javelines). Des armées nombreuses, mais peu puissantes. Les conquistadors utilisèrent des arbalètes, des armes à feux, de l'artillerie, des chevaux, des épées en fer, et des chiens dressés à l'attaque (des Deerhounds, lévriers écossais). Tout ceci semant une panique indescriptible parmi les Indiens. Par contre les Espagnols avaient un effectif beaucoup plus réduit. C'est la raison qui poussera R. Berg à revoir la taille des unités. Celle-ci sera passablement corrigée : les pions espagnols représenteront des unités de cinquante hommes, et les Aztèques des unités allant de 1000 à 3000 hommes.

Il faut donc parler des règles spécifiques à ce module (sauf erreur de traduction) : quand une unité espagnole sera à un point de cohésion de sa valeur de TQ (donc à un point de la déroute), alors les Aztèques ne pourront plus l'attaquer. C'est à ce moment que les unités de «spécialistes» aztèques (unités faisant leurs apparitions dans cette série) interviennent. Ces unités sont munies uniquement de cordes. Il faut savoir en effet que les combattants aztèques ne cherchaient pas tant à tuer qu'à capturer des ennemis pour pouvoir les sacrifier. Ces unités pourront donc capturer les unités espagnoles à un point de la déroute présentent dans leurs zones de contrôle si et uniquement si elles réussissent un jet de dé sur une nouvelle table : la «sacrifice capture table» (table de capture pour les sacrifices). Dans le cas d'un jet réussi, l'unité espagnole est considérée comme éliminée, sinon elle regagne un point de cohésion. Attention à ce point de règle, car si le camp aztèque préfère attaquer et détruire une unité espagnole plutôt que de la capturer, alors il perdra lui-même des points de victoire.

Autre règle dévoilée, celle du commandement aztèque. Historiquement, si un général aztèque venait à disparaître, et que son étendard cessait d'être visible, alors les guerriers aztèques se débandaient. Ainsi dans la nouvelle monture des règles, les unités de combats ne pourront être commandées que par certains chefs aztèques bien précis (dans le style des chefs de contingents). Et si ceux-ci disparaissent, alors toutes les unités qu'ils commandent partiront en déroute.

>>>>>

cepteur de *Dowtown* (raids sur Hanoi). Le site du concepteur du jeu fourmille d'informations : http://www.airbattle.co.uk/burningblue.html

• *Empire of the Sun* vient d'être livré pour les pré-ventes. Les prochains devrait être *Under the Lily Banners*, *Musket and Pike Vol. III* et *Men of Iron : Warfare in the Middle Ages*, Volume 1 (MoI) . De nombreux éléments, cartes et pions, sont visibles sur le site de GMT.

De plus Agincourt, un scénario de MoI est téléchargeable avec carte, pions et règles au format PDF, ainsi qu'un module CB. (http://www.gmtgames.com/miv1/sneakpeek.html). Toujours pour *Empire of the Sun*, une traduction française est disponible sur le site des « living rules » à cette adresse : http://www.gmtgames.com/living_rules/EotS_FR.zip

• *GBOH* - le futur : voici le programme des modules à venir (en cours de conception) :

⊗ *Ran* (nouveau jeu), un SAMURAI numéro II, comportant entre quatre et six batailles,

⊗ *Gergovia* (extension pour Alésia),

⊗ *Mamluk*, extension pour *Devil's Horsemen*, qui sera composé des batailles de Mansourah, opposant les Egyptiens aux Croisés, et de Homs, qui voit s'affronter Mongols et Mamelouks.

⊗ *Army of the Caesar* (nouveau jeu), sur la fin de l'Empire Romain (Milvian Bridge, Agrigentorum, et Adrianople, et d'autres batailles non encore annoncées).

⊗ *Genesis* (nouveau jeu), sur les batailles bibliques...

⊗ et enfin *Parthian Shot* (extension pour *Caesar*, mais R. Berg ne sait pas encore si ce sera pour *Caesar Conquest of Gaul* ou *Caesar Civil War*) avec les batailles de Tigranocerta et Carrhae.

➲ GRD :

http://hmsgrd.com/

Wawell' war ne devrait plus tarder... En tout cas il y a bon espoir de le voir arriver au premier semestre, c'est déjà ça !

➲ L2 design :

http://www.l2designgroup.com/

Sortie de *Russia Besieged*, un nouvel avatar de *Russian Campaign*, cette fois-ci plus historique et plus fouillé, mais avec des pions plutôt quelconques (voir l'ouverture de boîte dans ce numéro).

>>>>>>

Dernier point de règle spécifique à ce module, celle des armes «inconnues».

Tout comme les armes à feux, les chiens et les chevaux étaient inconnus des Aztèques. Toutes unités aztèques adjacentes aux pions espagnols correspondants (arquebusier, cavalerie, artillerie et chiens de combats) perdront donc automatiquement quatre points de cohésion.

Pour ce qui est des scenarii, peu d'informations à ce niveau. Nous savons seulement que la fameuse bataille d'Otumba serait présente. Cette bataille se déroula entre les survivants de la Noche Triste (nuit pendant laquelle le contingent espagnol assiégé à Mexico s'enfui en subissant de lourdes pertes) et les Aztèques, opposant d'après certains témoignages 400 Espagnols contre 200 000 Aztèques, soit un scénario mettant en scène huit pions cotés espagnols contre quatre-vingt deux aztèques. Mais ce scénario ne serait pas si déséquilibré qu'il ne le paraît... Pourquoi en douter, d'ailleurs ?

Alain Smitti

Ressources :

Paul Hosotte : *L'Empire Aztèque, Impérialisme militaire et terrorisme d'Etat* (Economica).
Paul Hosotte : *La Noche Triste (1520), la dernière victoire du peuple du Soleil* (Economica).
Jacques Soustelle : *Les Aztèques à la veille de la conquête espagnole* (Hachette).
F.A. Kirkparick : *Les conquistadors espagnols* (Petite Bibliothèque Payot).
Hernán Cortés : *La conquête du Mexique* (La Découverte / Poche).

➲ MultimanPublishing (MMP) :

http://www.multimanpublishing.com/index1.php

• *The Mighty Endeavour* (TME) est sorti en mars des pré-order et est maintenant disponible sur le site de MMP. On a également des nouvelles du *ASL Rulebook* : il devrait sortir sous peu en version 2, sans les errata donc, qu'il faudra coller soi-même dessus (mis en téléchargement sur leur site). Donc pas de version 3 sous prétexte de ne pas forcer les anciens joueurs à des achats supplémentaires (et aussi sûrement pour éviter encore du travail et du délai supplémentaire de mise en page). En attentant vous pouvez récupérer les errata et la IIFT (Incremental Infantry Fire Table) ici : http://home.no.net/oboe/

• De même je rappelle à tous les fans d'*ASL* qu'une excellente traduction du *ASLSK* est disponible, en autre chose, sur le site français des fans d'ASL (www.cote1664.net) : http://www.cote1664.net/spip/article.php3?id_article=74

Les errata pour le *Starter Kit* sont également disponibles en ligne : http://www.multimanpublishing.com/errata/aslsk1-errata.php

• En ce qui concerne *Devil's Cauldron*, une excellente mise en jambe sous forme du déroulement des premiers tours commentés du scénario d'introduction est disponible sur Consimworld dans le dossier relatif aux compte-rendus de partie.

• La série de jeux basée sur le système à zones issue de la série *Breakout Normandy* de feu Avalon Hill semble partir dans la bonne direction. Du moins quelques jeux sont en cours de conception après *Monty's Gamble : Market Garden* :

⊗ *Valor and Horror* (Invasion of Hong Kong, 1941) doit être mis en playtest cet été.
⊗ *Race to Rome* (Italie 44) est en phase finale de conception et s'intéresse aux combats entre le 17 janvier et le 5 mars 1944, correspondant aux premiers assauts contre la ligne Gustav jusqu'à la contre-attaque allemande sur la tête de pont à Anzio.
⊗ *Danger Forward* : sur le tête de pont De gela (Italie 1943) : démarrage de la conception.
⊗ *Monty's Triumph: El Alamein* : à l'état de prototype.

➲ Operational Studies Group (OSG) :

http://www.napoleongames.com/

• Le prochain jeu de Kevin Zucker sera sur l'année 1813 avec un quadrigame sur les batailles livrées sans la présence de l'empereur : Grossbeeren, Katzbach, Kulm et Dennewitz.

Pour avoir une idée des règles : http://talk.consimworld.com/WebX?233@1.s8TPaLlS3Ng.1388537@.ee6cd4c/947!enclosure=.1dd08e59

http://talk.consimworld.com/WebX?233@1.s8TPaLlS3Ng.1388537@.ee6cd4c/947!enclosure=.1dd08e5a

• Des nouvelles règles sont mises en ligne sur le forum de Consimworld :

1806: Rossbach Avenged :

http://talk.consimworld.com/WebX?233@1.VBvxa1cd4QO.2029415@.ee6cd4c/942!enclosure=.1dd08de7

Six Days of Glory :

http://talk.consimworld.com/WebX?233@1.VBvxa1cd4QO.4@.ee6cd4c/951!enclosure=.1dd08e86

➲ Omega Games :

http://www.omegagames.com/omega/do/military/home

• Cette firme a entrepris la réédition de jeux de Simulation Canada. Les premiers titres concernés sont *Line of Battle*, une simulation tactique des combats entre navires de ligne durant la période 1914-1924 et *Battleships* bâti sur le même principe et qui couvre 1925 à 1945 . Les graphismes sont mis au goût du jour :

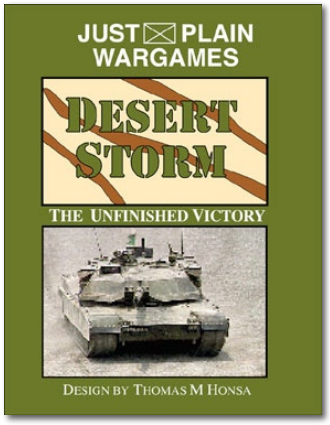
http://www.omegagames.com/omega/do/military/product/omegagames/AutoForward?forward=LineOfBattle.pagedef

http://www.omegagames.com/omega/do/military/product/omegagames/AutoForward?forward=Battleship.pagedef

➲ Pacific Rim Publishing :

http://www.justplain.com

• Sortie d'un nouveau jeu sur la guerre du Golfe (la première) : *Desert Storm : The Unfinished Victory*, le jeu contient une petite carte de 17 sur 22inch et 140 pions prédécoupés, le tout pour 16$.



• La seconde édition du jeu *Chosin* sur les combats pour le plateau de Koto-Ri en Corée, en décembre 1950, est sortie mi-avril. Il s'agit en fait d'une révision des règles incluant tous les errata ainsi qu'une révision des tables de combats.

➲ Pratzen Edition :

http://www.pratzen.com/

C'est l'évènement de ce début d'année, la création par quatre concepteurs français d'une nouvelle société française de jeu d'histoire, en fait la seule sur le marché hexagonal à proposer des jeux au format «pro», c'est-à-dire en boîte avec pions prédécoupés. Au programme dans un premier temps des jeux sur la période napoléonienne avec un système de pré-vente :

• *Le Grand Empire* : un jeu stratégique multi-joueurs sur toute la période 1800-1815 : http://www.pratzen.com/pages/lge.php

• *Vive l'Empereur ! Vitoria* : le module 6 de la série Vive l'Empereur sur la bataille de Vitoria (Espagne 1813) : http://www.pratzen.com/pages/vitoria.php

Et deux systèmes assez novateurs :

• *Le Vol de l'Aigle* : utilise un système de double aveugle avec arbitre pour la simulation des campagnes napoléoniennes sur des reproductions de cartes d'époque : http://www.pratzen.com/pages/vol.php

• *Le Combat de l'Aigle* : résolution tactique au niveau du bataillon des batailles de la période napoléonienne, avec des minis dés de 5 mm. Ce système peut se jouer en stand alone ou avec des figurines ou encore pour la résolution des combats du *Vol de l'aigle*. http://www.pratzen.com/pages/combat.php

➲ Shrapnel Games :

http://www.shrapnelgames.com/

• Après le scénario sur les Malouines, cet éditeur propose sur son site le téléchargement d'un scénario (n°17) concernant l'opération Starlilte (Vietnam-sud 18 août 1965).

http://www.locknloadgame.com/public/LnL%20FH17%20Operation%20Starlite.pdf

Grande nouvelle : *Lock'n Load* va s'intéresser à la seconde guerre mondiale, le module s'appellera *Band of Heroes* et concernera la 101st Airborne.

➲ UGG :

http://www.ugg.de/

• Le premier numéro de *Command & Strategy* est sorti. Il est surtout intéressant pour les possesseurs de jeu UGG puisque l'on retrouve de nombreux articles ainsi que des variantes pour ces jeux.

Les DTP

➲ Blue Guidon Games :

http://www.blueguidongames.com/

• les premières images de SS Abyss sont disponibles.

➲ BSO Games :

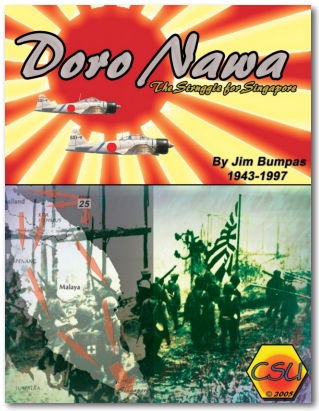
berg2brog@aol.com

• Après la sortie de *Zama*, le prolifique R. Berg revient sur la période de la Révolution Américaine en utilisant le même système que *Louisiana Tigers* (ouverture dans le FoW News #2) pour un jeu intitulé *Carolina Rebels* et ayant pour échelle environ soixante yards par hexagone et cinquante hommes par pions.

➲ Cool Stuff Unlimited (CSU) :

coolstuff@advantas.net

• Les prochaines rééditions de cet éditeur devraient arriver sous peu (sans doute en mai), il s'agit de *Jérusalem!* et de *Bitter Ends*. Le premier est une réédition du jeu de John Hill paru chez SDC (1975) sur la guerre de 1948 entre Arabes et Juifs et le second s'intéresse à la tentative pour secourir Budapest en 1945. Les éléments graphiques sont comme d'habitude de toute beauté, en particulier les silhouettes de chars avec camouflage hiver coté russe.



• Au chapitre des droits acquis et des excellentes nouvelles, CSU va rééditer également *Doro Nawa*, très bon jeu sur la campagne de Singapour qui a souffert en son temps d'un traitement graphique calamiteux.

➲ Khyber Pass Games :

http://www.khyberpassgamesonline.com/

La société a changé de site. En développement on trouve deux nouveaux jeux :

• *Deguello At Dawn* : simulation de la bataille d'Alamo,

• *The Battle of Tanga, 1914* : second volume de la Great War Tactical Combat Series, après *Jassin* (300 pions).

➲ Perry Moore Designs :

http://pweb.jps.net/~perrya/

• Le dernier jeu de cet éditeur concerne la Hongrie en 44. *Panzerschlacht : Blood and Armor on the Hungarian Plains, Oct. 1944*, simule l'offensive russe de Debrecen destinée à détruire la sixième et huitième armée allemande. Ce sujet, peu traité n'a fait l'objet que d'un seul autre jeu (*Last Panzer Victory*). Prix : 13$.

Les mags

➲ Against The Odds :

http://www.atomagazine.com/

• Mise en ligne d'errata sur le site de web-grognard concernant certains anciens numéros :

Fortress Berlin, ATO#8 - official errata (PDF file) : http://grognard.com/titlef.html#at08

Go Tell the Spartans, ATO#6 - official errata (PDF file) : http://grognard.com/titleg.html#at06

Into a Bear Trap, ATO#10 - official errata (PDF file) http://grognard.com/titlei.html#at10

Kesselschlacht, ATO#3 - official errata (PDF file) http://grognard.com/titlek.html#at03

Napoleon at the Berezina, ATO#4 - official errata (PDF file) http://grognard.com/titlen.html#at04

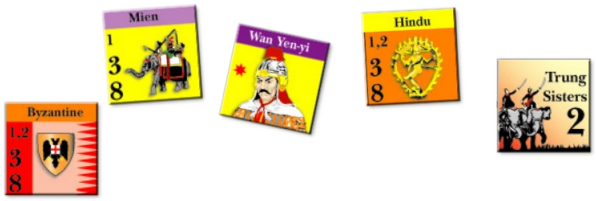
North Wind Rain, ATO#5 - official errata (PDF file) http://grognard.com/titlen.html#at05

Suleiman the Magnificent, ATO#9 - official errata (PDF file) http://grognard.com/titles.html#at09

➲ Strategy & Tactics :

• Sortie mi-avril du S&T #228 : *The Old Contemptibles*. Le jeu porte sur la bataille autour de Mons, les 23 et 24 août 1914.

• La suite du programme pour cette année :
Strategy & Tactics #229 :
Khan : The Rise of the Mongol Empire, A.D. 1206-1295 Genghis Khan.
La carte s'étend de l'Egypte au Japon et de l'Allemagne au Vietnam. Le jeu utilise le même système que Charlemagne (S&T 189).

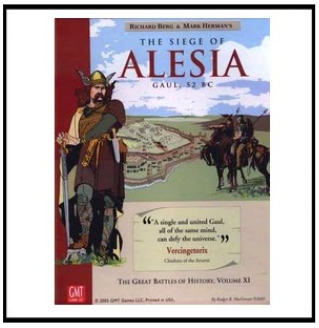


Strategy & Tactics #230 :
Downfall (*WW2 Operation Olympic If the US Invaded Japan, 1945*) - l'invasion du Japon planifiée par les U.S.A. en 1945.
Strategy & Tactics #231 :
French & Indian War, qui utilisera le système d'*Asia Crossroads*,
Strategy & Tactics #232 :
Catherine the Great, jeu à zones et en solitaire,
Strategy & Tactics #233 :
Dagger Thrusts, histoire alternative où la priorité de l'offensive est donnée à la troisième armée de Patton en collaboration avec le First Airborne Army alliée (en lieu et place de Montgomery) en septembre 1944. Un scénario est également prévu avec les Anglais de Monty !
Pour se faire une idée des futurs jeux de Strategy & Tactics les règles des prochains numéros sont disponibles en ligne :
Pour le ST227 : http://www.grognard.com/info1/vinegar.rtf
Pour le ST228 : http://www.grognard.com/info1/oldcontemp.rtf
Pour le ST229 : http://grognard.com/info1/khan.rtf
Pour le ST230 : http://grognard.com/info1/downfall.rtf
Pour le ST232 : http://grognard.com/info1/cathgreat.rtf
Pour le ST233 : http://talk.consimworld.com/WebX?233@210.ebpPawN57Dh.2263875@.1dcfe501!enclosure=.1dcfe502

Le Monde Des Jeux
Jocade
Vente par correspondance

WWW.JOCADE.COM
NEWS - DESCRIPTIFS - AIDES DE JEU - ACHATS EN LIGNE

Jocade est spécialisé dans la vente par correspondance de jeux de stratégie historique, n'hésitez pas à consulter notre catalogue sur
www.jocade.net



Plus de 500 jeux de stratégie proposés à la vente avec un important effort de stockage !

Des traductions disponibles sur les nouveautés et envoyées gratuitement pour l'achat du jeu !

Et encore plus de traductions sur notre site partenaire :
www.ludistratege.net

JOCADE
59, rue Berbisey - 21000 Dijon
Tél. : 03.80.49.93.36
Email : contact@jocade.com

PuB

Un petit coup d'oeil sur les diverses manifestations :

➲ Mouans Sartoux :

Dans le cadre de l'organisation du Salon du Modélisme le week-end du 5 et 6 février dernier, nous avons pu organiser une mini-rencontre entre joueurs. Même si l'accord a été conclu à la dernière minute, nous avons quand même pu bénéficier d'une salle. Une dizaine de joueurs étaient présent et les jeux joués étaient :

- Africa (the gamers SCS),
- Sicily (the gamers OCS) - photo 1 -,
- GBOH (GMT),
- Castiglione (GMT),
- Defiant Russia (APL) avec une nouvelle carte.

➲ Salon du jeu de Cannes :

Ce salon du jeu est ouvert gratuitement au public, et se tient chaque année en février du mercredi au dimanche, avec une forte présence surtout le week-end. Au programme : un tournoi internationalement reconnu de figurines (*DBA*, *DBM*). Nous nous sommes incrusté cette année pour faire connaissance. L'année prochaine, nous devrions pouvoir proposer une convention de joueurs avec de la place et du temps pour pratiquer notre hobby favori ! (photo 2)

➲ Lyon, juin 2005 :

La prochaine grande rencontre de joueurs aura lieu à Lyon les 18 et 19 juin, organisée par Fabrice :

➲ Pontoy, juillet 2005 :

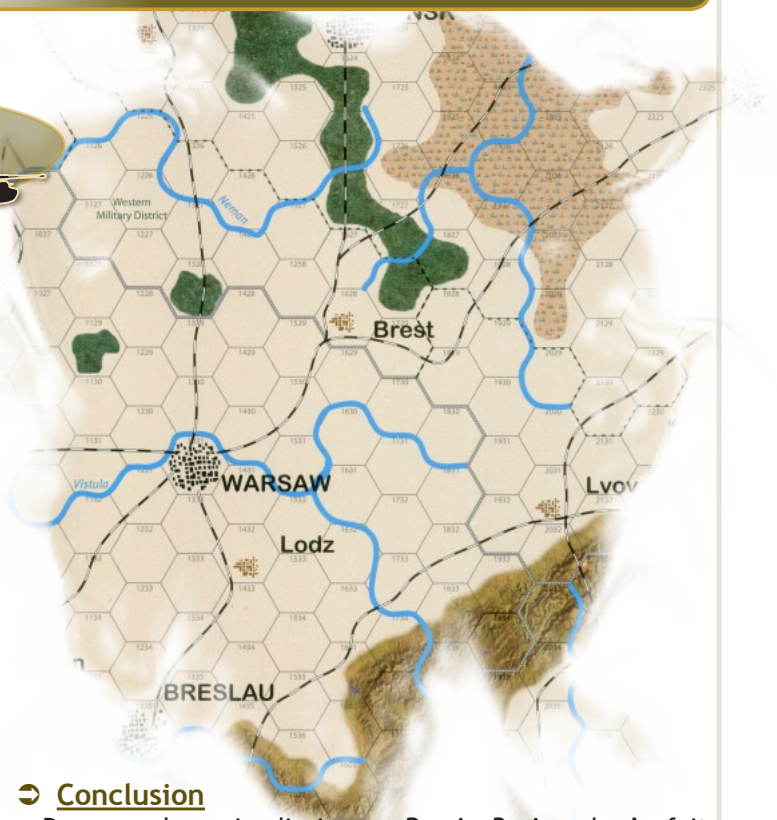
Les 14, 15 et 16 juillet 2005 se dérouleront les Journées des Jeux d'Histoire de l'Est à Pontoy (en Moselle, à côté de Metz).
Cette convention a pour objectif de rassembler des joueurs pour leur permettre de se rencontrer et de pratiquer leurs jeux favoris, ou d'en découvrir de nouveaux (divers jeux étant mis à disposition). Une campagne sur *EFS Barbarossa* de GMT et une sur *Imperium Romanum II* sont déjà planifiées. Tous les joueurs et jeux sont les bienvenus.
Pour toute question ou information complémentaire :
Le site : http://www.geocities.com/warg_est/
Le mail : warg_est@yahoo.fr

➲ Origins 2005 :

Et pour les grands voyageurs Origins 2005, LE salon US, aura lieu du 30 juin au 3 juillet à Colombus (Ohio).
Le site : http://www.originsgames.com/

J.M. Constancias

Russia Besieged



Lorsque l'on a cette boîte entre les mains, on est surpris par son format inhabituel. Lorsqu'on l'ouvre, on est encore plus surpris : tout n'est que luxe, calme et volupté ; bon, enfin peut-être pas les deux derniers. La qualité du matériel ne fait pas regretter l'investissement : pour ce prix là, nombre d'éditeurs US vous proposent beaucoup moins, et moins bien.

➲ Le matériel :

Le livret de règles est entièrement en couleurs, avec de nombreux exemples illustrés, et le «vice» est poussé jusqu'à changer la couleur de l'encre pour les commentaires. Les aides de jeu sont également en couleurs. L'unique carte, de grand format, est imprimée sur du carton et les reliefs sont figurés par un graphisme de type «photos aériennes». Les pions sont de facture plutôt classique (symboles OTAN), et sont dans des tons de couleurs agréables. Cela dénote malgré tout d'une baisse de qualité par rapport aux produits précédents du même éditeur.

➲ Les règles :

Les règles sont du type «I go-You go», avec chaque tour divisé en deux impulsions. Les ZOC sont bloquantes, avec obligation d'attaquer. Les QG sont essentiels pour la mise en réserve des unités et leurs passages à l'action durant la deuxième impulsion : leur gestion en tant qu'élément pivot des mouvements offensifs est donc primordiale. L'échelle de jeu est celle des corps d'armée ou armées. Le combat peut être influencé par une aviation générique, mais qu'il faut positionner physiquement sur le terrain. Cela introduit une certaine finesse dans le déroulement du jeu, grâce aux possibilités de diversions que l'on peut tenter ou la gestion de cette arme dans ses déplacements arrières. D'autres facteurs influencent le combat comme la blitzkrieg ou la présence d'un maréchal. Il existe également des pions «leader» (Staline/Hitler) qu'il faut essayer d'éliminer, avec des conséquences désagréables pour le camp qui les perd. Enfin, tout jeu sur ce thème est incomplet s'il ne parle pas de la dimension économique de ce conflit à travers les usines et les champs pétroliers russes : leur possession influence directement la production des renforts. Les options sont nombreuses, mais contiennent une petite inexactitude : la Légion des Volontaires Français (LVF) est appelée «French Foreign Legion» (Légion Etrangère!) et l'acronyme FFL (qui est tout à fait hors de propos) est utilisé pour en parler. Cela est d'autant plus regrettable qu'il s'agit d'un éditeur canadien et non pas américain!

➲ Conclusion

Pour conclure, je dirais que *Russia Besieged* m'a fait une très bonne impression. En plus de la haute qualité du matériel fourni, il allie la simplicité à l'ampleur du thème abordé, qui d'habitude est plutôt l'apanage des «monster games». La seule réserve que j'émettrais est que ce jeu est le énième sur le même thème provenant de cet éditeur, et qu'il y a là une exploitation du filon «front de l'est» qui peut finir par lasser, y compris les aficionados! Devant la qualité de ce produit, je me suis longtemps tâté avant de décider de ne pas l'acheter avec des excuses en bois dans le style : «ta femme ne va pas être contente», «mon partenaire l'a déjà», etc., mais je vous conseille de faire fi de ces motifs et de vous laisser tenter.

Editeur : L2 design
Année de parution : 2005
Concepteur : A. Lupinaci
Développeur : A. Lupinaci, R. Beyma
Graphismes : A. Lupinaci
Sujet : front de l'est 41-45
Matériel : une carte, 420 pions, des aides de jeu
Prix : 79 €

➲ **Ressources sur le net :**

Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/12567
Site éditeur :
http://www.l2designgroup.com/L2%20Design%20Group.html

P. Mela

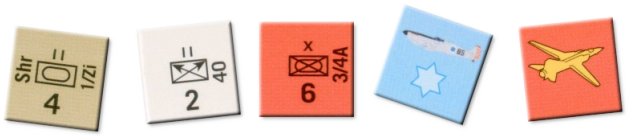
Strategy & Tactics 226

Pour ce numéro 226 nous retrouvons un jeu qui porte sur le même thème que l'article de couverture. Cet encart, signé Joe Miranda, est en fait composé de deux ensembles retraçant les campagnes du Sinaï de 1956 (crise de Suez) simulant l'intervention franco-anglaise sur le canal ; et d'El Arish en 1967 opposant plus classiquement les Egyptiens aux Israéliens. La carte, signée Joe Youst, est sans fioritures et est composée de deux parties séparées par les aides de jeu en diagonale. L'échelle différente pour les deux jeux a pour conséquence une absence des potentiels de mouvement sur les pions : il faut se reporter aux règles pour connaître ces données qui sont différentes selon le scénario choisi. Entre autres particularités, citons les ZOC qui n'ont pas les mêmes effets selon le camp choisi, et les tables de combat (assaut ou frontal) qui se basent sur un différentiel plutôt que sur le classique ratio. Les conditions de victoires du scénario Suez 56 sont telles que le joueur franco-anglais doit se battre avec une main attachée dans le dos, en essayant malgré tout d'obtenir une victoire éclair. La planche de pions, des plus classiques, en comporte 240 pour le jeu proprement dit, une quarantaine destinés à une variante du jeu *East is Red* (ST42, conflit Chine-URSS), et quelques autres pour le jeu *Dixie*.

L'article phare étudie les deux affrontements cités plus haut. Il est comme d'habitude richement illustré avec cartes et organigrammes d'OB, et comporte la présentation en insert des personnages clés de ces affaires. La rubrique *For Your Information* est toujours aussi truculente, avec un état des lieux sur la «rébellion» maoïste au Népal (le pays des Gurkhas) ces dernières années ; ou un autre, plus banal pour nous Français, sur la Ligne Maginot. Le deuxième article nous ramène au 17ème siècle à travers la guerre civile anglaise (1642-1651) et l'influence d'Oliver Cromwell sur l'organisation militaire et les doctrines de l'époque. Cet article met bien les choses en perspectives grâce à la biographie du personnage, la chronologie des événements, et une bibliographie étoffée à la fin. Enfin, le dernier thème abordé est celui de la doctrine navale allemande pour la guerre de surface durant le dernier conflit mondial. Il retrace, en évoquant les conceptions de Raeder, les différentes phases de la bataille de l'Atlantique (cartes à l'appui), mais détaille également les programmes théoriques de constructions navales germaniques (avec un joli profil des hypothétiques classe H de 56000 tonnes). Cet article conclut, non sans ironie, sur la récupération de certains éléments de ce programme pendant la guerre froide qui a suivi.

Format : magazine sous pochette
Jeu en encart : Middle East Battles, the Sinaï Campaigns of 1956 and 1967
Editeur: Decision games
Année d'édition : 2005
Concepteur : J. Miranda
Développeur : T. Bomba
Graphismes : J. Youst
Prix : 21$ ou 24 euros
Joueurs : 2

Comme d'habitude, le magazine fait le point sur l'avancement des travaux pour les prochains numéros : le 227 portera sur les affrontements en Chine durant la dernière guerre mondiale et il est possible de connaître le programme jusqu'en 2007.



➲ **Ressources sur le net :**

Fiche Boardgamegeek de Suez 56 :
http://www.boardgamegeek.com/game/15483
Fiche Boardgamegeek de El Ari sh 67 :
http://www.boardgamegeek.com/game/15484
Site de l'éditeur :
http://www.decisiongames.com/index.htm
Les règles :
http://www.grognard.com/info1/middleeast.rtf
Les « living rules » de l'éditeur :
http://www.decisiongames.com/Dxi___EiR_Vrnt_Rls_S_T_226.rtf (la partie East is Red)
http://www.decisiongames.com/MEB_Lvng_Rls_S_T_226.zip

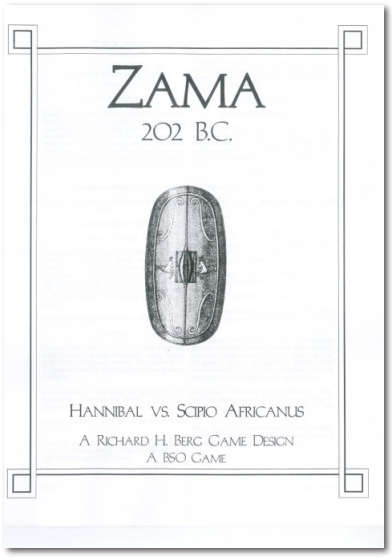
P. Mela

Zama 202 B.C.

On ne présente plus la bataille de Zama qui a opposé Hannibal et Scipion l'Africain en 202 avant Jésus-Christ. Si le sujet est archi-connu pour les amateurs de période antique, le principe de la simulation retenu ici est par contre assez original. Le jeu se présente plus comme un jeu de carte avec des pions que comme un wargame classique.

➲ Le matériel

Le matériel de jeu surprend au premier abord le joueur classique. En effet ici pas de carte à proprement parler, mais une surface de jeu blanche recouverte d'une grille à mailles carrées. Les combats et les mouvements sont réglés par un jeu de cartes (vingt-huit pour le Romain et vingt-sept pour le Carthaginois). Les pions sont de facture plus classiques et extrêmement colorés avec un fond a effet marbré. A noter que deux cartons rigides sont livrés pour la fabrication des pions.



On distingue trois types d'unités dans le jeu : l'infanterie, représentée par des gros pions rectangulaires, la cavalerie par des gros pions carrés et les éléphants par des pions triangulaires. Les chefs sont représentés par de petits pions carrés. Des marqueurs « désordre » et « moved » pour signifier les unités ayant déjà bougées sont également fournis.

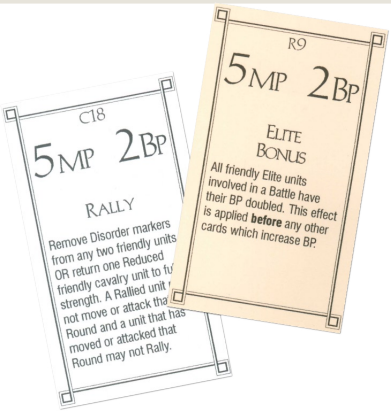
➲ Le système de jeu :

Celui-ci est donc basé sur l'action de jeu de cartes spécifiques à chaque joueur. Un tour est composé d'activations alternatives (round) en commençant par le joueur qui a l'initiative. Pour chaque tour les joueurs tirent au hasard quinze cartes et peuvent en utiliser au maximum cinq par round. Le nombre total de tours de la partie est limité à six. La plupart des cartes comportent des indications de points de mouvement et de points de combat, elles peuvent être utilisées soit pour bouger des unités (les unités ne bougent qu'une seule fois par tour) soit pour résoudre un combat. Dans ce dernier cas, la résolution est très simple puisqu'il suffit de comparer les points de combat de chaque unité agrémenté du bonus dû aux cartes ou à l'orientation de l'attaque (attaque de flanc par exemple). Celui qui a le plus de points de combat gagne l'engagement. Donc ici pas de lancer de dés !

Enfin certaines cartes sont spécifiques à un belligérant et permettent par exemple la charge d'éléphants, un emploi spécifique de la cavalerie (charge, contre-charge, poursuite), le ralliement des troupes en désordre ou encore un mouvement de groupe.

➲ Conclusion : un premier avis

Vous l'aurez compris, le système de jeu est assez simple, sans lancer de dés et ressemble plus à un jeu de cartes qu'à un wargame pur et dur. Malgré tout, le jeu intègre les notions d'orientation des des unités, les principes d'empilement, de désordre, de charge, de poursuite, etc.



Au chapitre des mauvaises surprises, le commandement est réduit à sa plus simple expression, les chefs ne servant que pour le mouvement de groupe et pas pour le ralliement par exemple. Les armes de jets sont également absentes de cette simulation, si ce n'est par le biais de la carte Pila Fire pour le Romain ou Slingers Sling pour le Carthaginois. J'indiquerais également que les cartes monochromes sont sans attrait et la surface de jeu d'un ennui désespérant. Un peu d'effort sur le graphisme de ces deux éléments (comme cela a été fait pour les pions) aurait permis de rendre ce jeu beaucoup plus attrayant, surtout pour le néophyte.

On peut voir ce jeu comme un jeu « apéritif » pour une petite partie courte ou pour une initiation au wargame.

➲ Ressources en ligne :

Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/15160
Errata :
http://grognard.com/errata1/zama.txt
Des liens sur la bataille :
http://www.barca.fsnet.co.uk/zama.htm

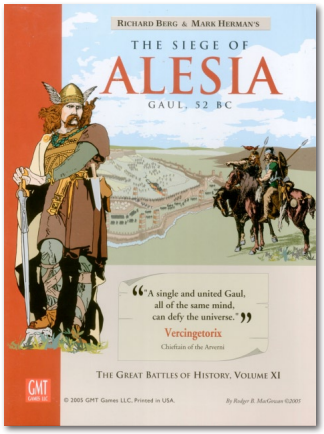
J.M. Constancias

Editeur : BSO, DTP de Richard Berg
Année d'édition : 2004
Concepteur : Richard Berg
Développeur : Richard Berg
Graphisme : Mike Lemick pour les pions et Bill Ramsay pour la carte
Prix : 27$
Format : pochette
Joueurs : 2
Durée d'une partie : 2H maximum
Echelles de jeu : tactique, un « carré » équivaut à 150 yards, un tour environ 45mn

The siege of Alesia

«Ch'est quoi Alégia ? Hmm ? qu'eche que vous lui voulez à Alégia, nous ne savons pas où ch'est Alégia !» (Traduit de l'Arverne au Gaulois, cela donne ceci : « Alésia ? Connais pas Alésia ! Je ne sais pas où se trouve Alésia ! Personne ne sait où se trouve Alésia !» *)

Pourtant à partir d'aujourd'hui on pourra dire : «Alésia ? Ce n'est ni à Alise Sainte Reine, ni à Chaux des Crotenay. Alésia se trouve.... sur ma table !!! ».
GMT vient en effet de sortir le volume XI de sa série *Great Battle Of History*, consacré à la plus célèbre défaite gauloise.
Onzième volume de la série et quatrième mettant en scène César (après *Caesar*, *Civil War*, *Caesar, conquest of gaul* et *Caesar in Alexandria*), ce volume (comme pour *Caesar in Alexandria*) ne propose ni règles classiques, ni bataille rangée.



➲ Les règles :

Je ne vais pas détailler les règles (trente-deux pages dans un livret en couleurs, dont une de player notes, et deux d'historical background), mais juste parler des points particuliers à ce volume qui diffèrent des règles classiques de la série. Elles se rapprochent quelques fois de celles de *Simple GBOH* (pour l'activation des unités, pour les unités réduites, etc.).
Premier grand changement, le jeu est divisé en période d'assaut. Chaque scénario donne un nombre de périodes d'assaut jouables, et lors d'une période d'assaut, les joueurs alterneront les activations des unités.
A la fin de chaque période d'assaut, une phase (recovery) permet aux Romains et Gaulois de récupérer les unités déroutées lors de la période (les Romains récupèrent les unités mais seulement sur leurs faces réduites, et ceci de façon automatique, les Gaulois sur un jet de dé (par rapport au TQ de l'unité), si le jet est réussi l'unité reviendra amoindrie, si c'est raté l'unité sera définitivement éliminée).
Autre nouveauté, l'apparition de pions tribus. Les unités gauloises sont reparties en différentes tribus (*Parisii*, *Sequani*, *Arverni*, *Carnutes*, etc., différenciées par un code couleur), avec un pion représentant chacune d'elle.
Chaque pion tribu à trois valeurs : la valeur *size* donne le nombre d'unités dans celle-ci ; la valeur *control* est utilisée pour l'activation et la valeur *withdrawal* est utilisée pour le retrait de la tribu.
Lors de la phase d'activation d'un leader gaulois, celui -ci pourra activer un nombre de tribus dont la somme des valeurs *control* sera inférieure ou égale à sa propre valeur de *control*.

Exemple : Virodomarus à une valeur de *control* de 6, il pourra activer la tribu Sequani (valeur de *control* de 2) la tribu Ruteni (valeur 2) et la tribu Helvetii (valeur 2), ou bien la tribu Aedui (valeur : 3) et la tribu Arverni (valeur : 3).
La valeur *withdrawal* est utilisée pour retirer la tribu. Lors d'une période d'assaut, si la tribu a perdu autant d'unités que sa valeur *withdrawal*, alors toute la tribu est retirée pour cette période.
Dernier changements, l'importance des fortifications. Contrairement aux autres jeux où l'on pouvait apercevoir de temps en temps des retranchements sans trop d'intérêt, ici les murs d'enceintes, les remparts, les tours, les pièges (désigné par le terme de jardins de la mort - gardens of death) sont un gros morceau... Le fait de passer sur les gardens of death pénalise les unités de plusieurs hits, et monter à l'assaut des remparts ne sera pas une partie de plaisir !!

➲ La carte :

Exit les cartes dépouillées de *Devil's Horsemen*, ici les deux cartes (partie est et ouest d'Alésia) sont magnifiques. Elles représentent bien entendu l'oppidum gaulois entouré des fortifications romaines. Si l'on compare la carte de ce jeu avec les plans du siège d'Alésia disponibles dans certains livres (par exemple *La Guerre des Gaules*, paru aux éditions GF-Flammarion, p180), on se rendra compte que les auteurs on pris comme modèle le site d'Alise Sainte Reine.

Editeur : GMT
Année d'édition : 2005
Concepteur : Richard Berg & Mark Herman
Développeur : Alan Ray
Graphismes : Rodger MacGowan, Mark Simonitch, Mike Lemick
Prix : 69$
Joueurs : 1-2
Echelles : tactique
500 hommes par cohortes romaines, 700 hommes par unités gauloises, 250 par unité de cavalerie
Un hexagone = 100 yards

Grand illusion, Mirage of Glory 1914

Ted Raicer revient après *Clash of Giants* et *Paths of Glory* entre autre, sur son sujet de prédilection avec ce jeu sur la première guerre mondiale et plus particulièrement sur les offensives à l'ouest en 1914. Autant vous avertir tout de suite, ce jeu aura sans doute ses fans mais aussi ses détracteurs. En effet, comme nous allons le voir, la conception fait appel à des principes novateurs qui pourront dérouter les plus cartésiens des joueurs ou tout du moins les plus planificateurs...

➲ Le matériel :

Comme toujours avec cet éditeur, l'ensemble est de très bonne qualité. Il est à noter par ailleurs qu'une attention toute particulière a été prise pour les souscripteurs du programme de pré-vente P500 puisque ces derniers ont reçu en bonus deux aides (sur carton rigide) contenant un scénario d'initiation Battle of the Marne.
On trouve donc dans la boîte outre le livret de règles de trente-deux pages et trois aides de jeu cartonnées, une carte au format standard 56x86 cm et trois planches de pions.
Si la carte est standard de par sa taille, elle l'est bien moins dans son contenu ! Les hexagones font plus de 5cm de coté et diverses aides de jeu sont disponibles sur les cotés (en n'empiétant pas sur la zone de jeu elle-même bien sûr). On aperçoit en particulier un Battle Board permettant de résoudre les combats qui se déroulent dans l'hexagone comme pour la série *Trajan : ancients wars*.
De leur coté, les pions sont de toutes tailles ou presque ! On retrouve les classiques grands pions carrés pour les unités, des pions ronds (PV et marqueurs), des pions rectangulaires (tranchées et marqueurs) et des pions hexagonaux (forts, marqueurs de bataille).

Editeur : GMT
Année de parution : 2005
Concepteur : Ted Raicer
Développeur : Tony Curtis
Graphismes : Mark Simonitch et Rodger B. MacGowan
Sujet : la campagne à l'ouest en 1914
Matériel : trois planches de pions, une carte, un livret de règles et trois aides de jeu
Echelle : 30 miles par hexagone, les tours correspondent à six jours et les unités représentent des corps voire des divisions ou des brigades
Prix : 50$

➲ Les règles :

Si le matériel est donc assez original, les règles sont elles aussi particulières et novatrices et tentent de retracer au mieux l'ambiance de l'époque, c'est-à-dire le chaos le plus complet lors des combats, le peu de maîtrise des différents commandements ou les divers plans mis en place d'un coté comme de l'autre (les fameux plan 17 et plan Schlieffen).
Le cœur du système de jeu est constitué par les CAP (point d'activation et de commandement en anglais) qui

➲ Les pions :

Les Gaulois sont réussis, mais sans être extraordinaires, car le code couleur pour différencier les tribus peut s'avérer un peu gênant au début, tant quelques tribus (tout de même peu nombreuses parmi les trente tribus différentes du jeu) ont un code qui peut se confondre.
Pour les cohortes romaines, le constat est différent. En effet, la couleur rouge de leur *Scutum* (le bouclier rouge incurvé et ovale) ne se distingue absolument pas de la couleur de fond.... rouge !!! D'ailleurs cette couleur est si vive que le résultat est assez indigeste.
A noter que les pions représentant les leaders n'ont pas beaucoup de valeurs. A titre d'exemple, César n'en a que trois : l'initiative, le charisme et la valeur de *seizure*. Pour cette dernière, c'est d'ailleurs lui qui à la plus grande ... Sans commentaires (César en a déjà fait).
Enfin, parmi les nouveaux pions, notons l'existence des pions remblais utilisés par les Gaulois, pour leurs faciliter le passage des fossés, des rivières et autres terrains gênant les mouvements.

➲ A suivre :

Aura t'on une extension sur le siège de Gergovie ? Sait-on jamais, mais au moins avoir un jeu ayant pour sujet une victoire fran...pardon, gauloise, serait tout de même bienvenue.
Par contre, *Army of the Caesars*, traitant des batailles de l'armée romaine au quatrième siècle après J.C. (la même période que *Fading Legions* d'Avalanche Press), semble être un projet dont l'état d'avancement est assez vague...

➲ Conclusion :

Le jeu semble très prometteur, les mécanismes sont globalement connus pour qui pratique déjà cette série (mais peuvent être difficile d'approche pour qui veut la découvrir -en partie- avec ce module), le matériel globalement excellent, avec un livret de règles - pour la première fois - en couleurs.

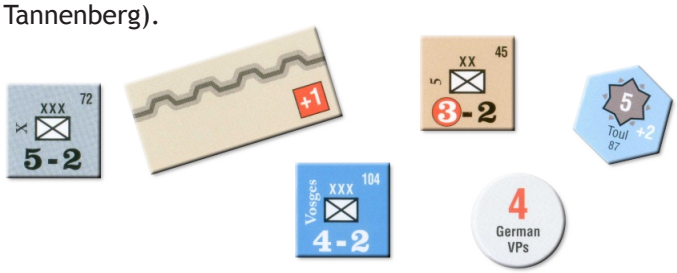
➲ Ressource :

S'il n'y a qu'un livre à lire sur le sujet, c'est bien entendu le livre de César, *la Guerre des Gaules*... Soit à acheter dans le commerce, soit à lire en ligne ici :
http://bcs.fltr.ucl.ac.be/CAES/BGI.html
http://www.ebooksgratuits.com/newsendbook.php?id=140&format=pdf
Le site de l'éditeur :
http://www.gmtgames.com/gbal/main.htm
La fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/14007

C. Dugravot

(* Voir Asterix et le bouclier Arverne)

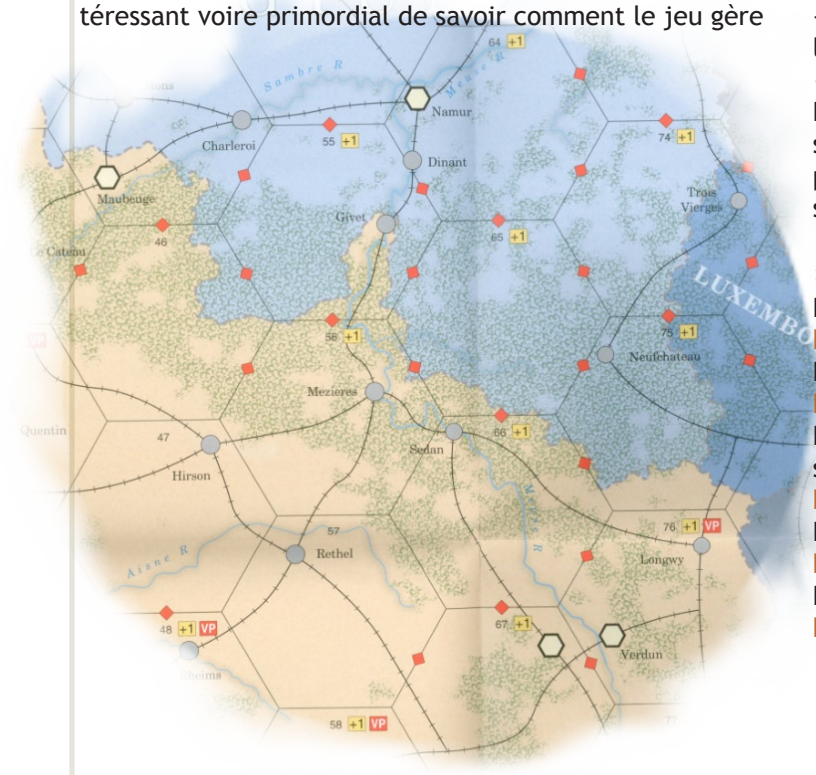
sont attribués à chacun des deux joueurs au début de chaque tour, en fonction d'un lancer de dés. Ces points disponibles en quantité limitée sont nécessaires pour toutes actions importantes : activer un hexagone, bouger une unité, attaquer, recevoir des renforts.
Il va donc falloir choisir ! Et les choix à effectuer par les deux camps sont loin d'être faciles. D'abord pour l'Allié il va falloir choisir quasiment à chaque tour entre une offensive en force à l'est pour récupérer des PV, ou bouger des unités pour essayer de retenir l'Allemand à l'ouest. De son coté l'Allemand aura au tour 3 un choix difficile : sauver Tannenberg (et envoyer des unités en Prusse Orientale) ou poursuivre le plan Schlieffen et mettre K.O. les Alliés pour compenser la perte de PV (liée à la perte de Tannenberg).



La résolution des combats est aussi assez pimentée ! Les combats se font dans les grands hexagones, l'attaquant devra donc bien faire le ménage, voire établir des sièges, pour pouvoir avancer en territoire ennemi en toute sécurité pour ses lignes de ravitaillement. Dès les premiers combats on s'aperçoit que cela n'est pas si simple, le hasard des dés venant troubler les plans les mieux conçus. En effet, avant la résolution de chaque bataille, s'effectuant sur un *Battle Board* séparé, le joueur doit consulter une table judicieusement appelée *Fortune of War* (FoW). Une attaque puissante peu ainsi ne pas avoir lieu, le défenseur peut se retrouver avec l'initiative et contre-attaquer ou inversement le défenseur peut être pris totalement par surprise. Ce concept rappellera sûrement des (mauvais ?) souvenirs sur le principe de mouvements des unités aux joueurs de *Clash of Giants*.

➲ Le point le plus important :

Pour un jeu couvrant cette période de l'histoire il est intéressant voire primordial de savoir comment le jeu gère les doctrines en vigueur à l'époque et la relative rigidité du commandement. De ce coté là *Grand Illusion* réussi la quadrature du cercle de manière élégante, c'est-à-dire sans trop de lourdeur.



On retrouve les habituelles restrictions de mouvements pour les différentes armées correspondant au plan mis en place (plan 17et Schlieffen). Le joueur allié dispose d'un marqueur spécifique pour le plan 17 qui lui permet de comptabiliser les Point de Victoire (PV) gagnés ou perdus en attaquant des hexagones spécifiques. Jusque là rien de nouveau sous le soleil pour le grognard moyen ! C'est par la suite que cela se corse !
Les joueurs peuvent déclarer la retraite générale. Cela permet à l'Allié d'activer le marqueur Joffre II (offre plus de CAP au camp allié) et au joueur allemand d'activer le marqueur Falkenhayn (offre le placement des tranchées). Mais plus le choix est fait tôt dans la campagne plus le camp perd des PV. On passe ainsi progressivement de la guerre de mouvement à la fixation des positions.
Comme on peu le voir beaucoup de choix sont à faire par les joueurs avec la gestion des CAP et des activation de marqueurs. On se retrouve souvent devant un dilemme similaire à *Path of Glory* et le choix d'utilisation des cartes (événement, remplacement, action, etc.).

➲ Les scénarii :

Trois scenarii sont fournis dans le livret de base en dehors du bonus pour les souscripteurs de jeu.
• le scénario historique : quinze tours du 14 août au 11 novembre 1914 : des règles spécifiques gèrent les batailles obligatoires suivant les plan 17 et Schlieffen ainsi que la relative frilosité des Alliés.
• un scénario court (historique également) : sept tours, arrêt du scénario au 24 septembre 1914
• un scénario «hypothétique» : quinze tours, les plans 17 et Schlieffen sont toujours d'actualité mais plus de libertés sont laissées aux joueurs avec la possibilité d'acheter des options (avec un coût en PV) :
- options alliées : placement libre, levée de troupes supplémentaires (en particulier les troupes coloniales) dès le début des hostilités, assaut amphibie de grande envergure, meilleure préparation de l'armée belge.
- options allemandes : placement libre, plus d'artillerie lourde, plus de mobilisation, l'invasion de la Hollande.
• le scénario d'initiation *Battle of the Marne* (donné avec le P500) : deux tours, du 7 au 18 septembre 1914, jouable sur seulement quinze hexagones (représentés sur une carte à part pour l'occasion). Ce scénario permet de s'initier au jeu sur un coin de table. Bravo pour cette excellente initiative !

➲ Liens Internet :

Le site de l'éditeur :
http://www.gmtgames.com/nngi/main.html
La fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/12282
L'errata sur l'hex de Antwerp (il manque les PV dans la version originale) :
http://www.gmtgames.com/nngi/antwerp2.zip
Les errata :
http://www.gmtgames.com/nngi/nngierrata.doc
Le module CB :
http://www.gmtgames.com/nngi/gd_illusion_v1.1.zip

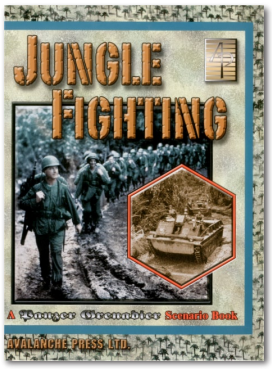
J.M. Constancias

Jungle Fighting

Jungle Fighting est un livret de scénario pour la série tactique de Avalanche Press, *Panzer Grenadier*. Comme son titre l'indique, Il se concentre sur les combats dans la jungle et plus particulièrement sur la campagne de Guadalcanal. Il est nécessaire d'avoir bien sûr *Semper Fi: Guadalcanal* ainsi que *Battle of the Bulge* pour quelques pions US.

➲ Le matériel :

Ici pas de pions supplémentaires mais un bon paquet de scenarii et quelques articles historiques de mise en situation. Une mini-carte, utilisée dans un scénario est également fournie : ne la cherchez pas en encart, elle est imprimée au dos du livret !



Editeur : Avalanche Press
Année d'édition : 2004
Texte et scenarii : Brian L Knipple
Prix : 19.99$
Format : livret

Après une vingtaine de pages retraçant l'historique des affrontements à Guadalcanal pour mettre dans l'ambiance, on trouve donc quarante-deux scenarii se déroulant de novembre 42 à janvier 43. Ils sont en grande partie de durée moyenne entre quinze et vingt tours, seulement cinq scenarii atteignant voire dépassant les trente tours. La physionomie est quasi-identique pour tous, avec de l'infanterie et des armes de soutien (mortier, HMG) et parfois de l'artillerie hors carte.
Pour ma part il me semble assez monotone d'avoir par exemple fait cinq scenarii de seize tours sur les tentatives de prise du Mt Austin. Ce n'est donc pas dans ce module qu'il faut rechercher une grande variété de situations que ce soit au niveau des ordres de bataille comme au niveau du terrain.
Seuls quelques scenarii sur des raids derrière les lignes nippones sortent un peu de la monotonie ordinaire.

➲ Conclusion : un premier avis

Ce livret fourni beaucoup de scenarii pour un prix modique. Il faut néanmoins être un fan des combats en jungle et de la campagne de Guadalcanal pour en apprécier toute l'essence. Dans le cas contraire, les scenarii deviennent vite rébarbatifs. D'ailleurs l'intérêt pour le public français d'un tel module ne devrait pas être transcendant !

➲ Ressources en ligne :

Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/15259
Le site de l'éditeur :
http://www.avalanchepress.com/gameJungleFighting.php

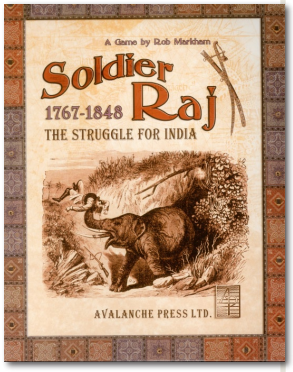
J.M. Constancias

Soldier Raj

Soldier Raj fait parti de la série *Soldier* de Avalanche Press et s'intéresse aux affrontements anglo-indiens de 1767 à 1846 en prenant en compte l'interférence des puissances européennes. Il peut être joué en combinaison avec *Soldier Emperor*, le précédent opus de la série.

➲ Le matériel :

La boîte de jeu, du même type que *Soldier Kings*, c'est-à-dire assez plate, contient une carte, 194 pions, soixante-quatre cartes événementielles, qui constituent le cœur du système, des aides de jeu et deux livrets pour les règles et les scenarii.
La carte de petit format représente l'Inde, les Philippines, l'Australie et L'Indonésie et utilise le système point to point ou à cases reliées par des routes, comme les autres jeux de la série. Les pions, de grande taille et fortement colorés, représentent des flottes ou des armées ainsi que les célèbres chefs de l'époque (on y trouve Suffren !).
Le graphisme des éléments correspond aux standards du jeu précédent, c'est-à-dire très colorés, voir assez vifs, avec des illustrations très détaillées, en particulier de superbes éléphants en grande tenue d'apparat ! Les éléments les moins bien réussis sont sans doute les pions leader et le jeu de cartes, très quelconque et sans illustrations. L'impression générale se dégageant de cette série d'Avalanche Press reste tout de même un ton en-dessous de la série de card-driven de GMT.



➲ Les scenarii :

Le livret de scenarii de seize pages présente huit scenarii pour Raj et quatre campagnes en couplant les deux jeux *Soldier raj* et *Soldier Emperor*.

- First Anglo-Mysore War, 1767-1770,
- First Anglo-Maratha War, 1775-1782,

Editeur : Avalanche Press
Année d'édition : 2004
Concepteur : Rob Markham, Mike Bennighof
Développeur : Bain L Knipple
Prix : 44.99$
Format : boîte
Simulation politico-economico-militaire pour deux à cinq joueurs (type Card Driven)
Echelle : un tour correspond à une saison, les unités des flottes ou des armées

- Second Anglo-Mysore War, 1780-1785,
- Third Anglo-Mysore War, 1789-1794,
- Fourth Anglo-Mysore War, 1799-1800,
- Second Anglo-Maratha War, 1803-1804,

- Third Anglo-Maratha War, 1817-1820,
- First Anglo-Sikh War, 1845-1849,
- 1803 Campaign : campagne pour *Raj/Emperor* de 1803 à 1815,
- 1805 Campaign : campagne pour *Raj/Emperor* de 1805 à 1815,
- 1809 Campaign : campagne pour *Raj/Emperor* de 1809 à 1815,
- 1812 Campaign : campagne pour *Raj/Emperor* de 1812 à 1815.

➲ Les règles :

Le livret de règles de vingt pages reste malheureusement conforme à la tradition de cet éditeur. C'est-à-dire sans exemple illustré et avec encore quelques oublis. A propos d'exemple il est quand même fâcheux que les seuls inclus dans les règles pour expliquer les combats terrestres et navals font intervenir une fois des unités prussiennes, russes, suédoises et autrichiennes en Europe de l'est et une autre fois des unités françaises et anglaises en Méditerranée ! Un minimum d'effort aurait pu être fait pour éviter ce « copier-coller » d'un opus précédent !

Le système est identique à *Soldier Emperor* et mêle politique et économie à la gestion militaire des conflits. Une habile gestion de ses cartes est là aussi la clé de la victoire.

➲ Conclusion : un premier avis

Le sujet traité est beaucoup plus exotique que les précédents et devrait convenir aux amateurs, surtout s'ils ont apprécié *Soldier Kings* et *Soldier Emperor*. Le défaut léger - mais récurrent - de cette série reste les règles, et cet opus n'y échappe pas. Les questions-réponses données par le lien ci-après permet d'élucider quelques points douteux.

➲ Ressources en ligne

Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/14117
Le site de l'éditeur :
http://www.avalanchepress.com/gameSoldierRaj.php
La table des coûts en PDF :
http://www.avalanchepress.com/pdf/RajCostChart.pdf
Un petit historique des diverses guerre anglo-indiennes :
http://www.avalanchepress.com/gameSRWars.php
Questions & Réponses:
http://www.grognard.com/errata1/soldierraj.txt

J. M. Constancias

ASL journal #6

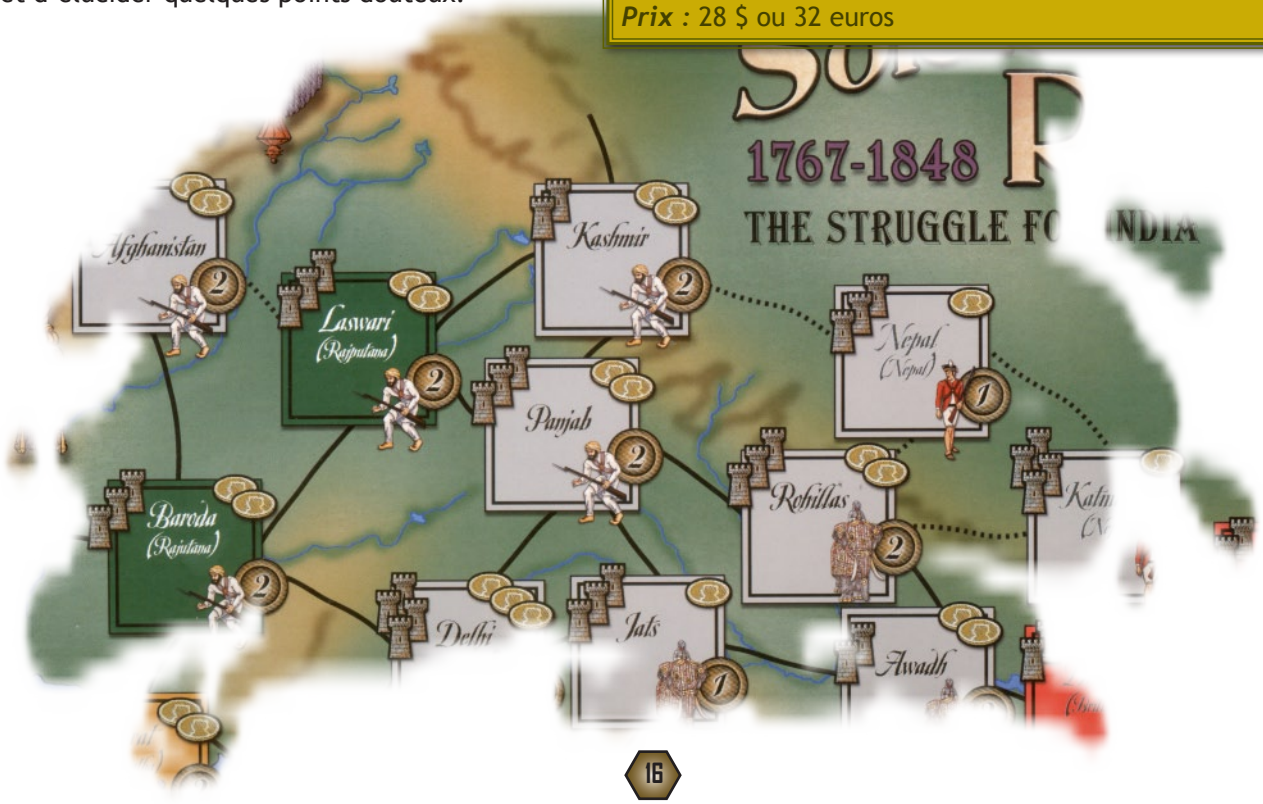
Le tant attendu sixième numéro du ASL Journal est enfin sorti et cela en valait la peine. En effet on trouve dans cet opus non seulement quelques articles intéressants mais aussi une campagne complète (HASL) avec une carte et vingt pages pour le chapitre Z concernant Primosole Bridge (Sicile 1943), ainsi que neuf scenarii assez éclectiques qui contenteront beaucoup de monde. Bref, que du bonheur...

Regardons cela de plus près :

➲ Les scenarii fournis :

- **J90 - The Time of Humiliations** – [auteur : Laurent Closier]. L'action se passe en Indochine à Mai Pha le 24 septembre 1940. Le joueur français démarre avec les deux tiers de son infanterie, les FT-17 arrivant en milieu de partie.
Durée : sept tours et demi.
Matériel : deux cartes (35-38) avec overlays, environ seize squads de chaque coté avec un peu de support blindé (FT17 et type 95 ou 97B).

Format : magazine sous pochette
Jeu en encart : une campagne historique pour ASL *Primosole Bridge* (Sicile 1943)
Editeur: Multi-Man Publishing
Année d'édition : 2005
Prix : 28 $ ou 32 euros



• **J91 - The Sooner The Better** – [Auteur : Matt Romey]. L'action se passe à Tobrouk le 14 Avril 1941. Les Allemands se trouvent derrière les lignes de la neuvième division australienne et doivent rejoindre les leurs. Le scénario semble équilibré avec des blindés des deux cotés.
Durée : six tours et demi.
Matériel : quatre cartes (26-29), seize squads et dix blindés coté allié, onze squads et quatorze Panzers coté allemand.

• **J92 - Your Turn Now** - [Auteur : Ken Dunn]. L'action se passe aux Célèbes après la chute de Baatan en Avril 1942.
Durée : sept tours.
Matériel : deux cartes (21,22), douze squads japonais de seconde ligne contre onze squads de conscrits philippins.

• **J93 - The Porechye Bridgehead** - [Auteur : Xavier Vitry]. L'action se passe aux débuts de Barbarossa à Porechye le 5 août 1941. Il s'agit d'une contre-attaque mal organisée de l'infanterie russe avec un peu de support blindé contre les positions de la de 6th Panzer Division. On trouve donc du coté soviétique des conscrits, des pionniers d'assaut, des KV, un peloton de T34, du support aérien, et les habituels commissaires politiques, opposés à un mélange des meilleures unités allemandes du moment (PzIV, SPW251, 88, Elite, pionniers, pas mal de leaders et un 10-2 !). Ce scénario assez «gros» tient sur deux pages.
Durée : huit tours et demi.
Matériel : trois cartes (5, 42,52).

• **J94 - Kempf at Melikhovo** - [Auteur : Ola Nygards]. L'action se passe lors de l'opération Citadelle à Melikhovo le 10 juillet 1943. Les Russes sont soutenus par des KV et les Allemands par des PzIV H et un flammepanzer.
Durée : 4,5 tours.
Matériel : deux cartes (3 et 4) et 6,5 squads par belligérants.

• **J95 - Typical German Response** - [Auteur : Randy Yeates]. Premier scénario pour la campagne HASL Primosole. Ce scénario, se déroulant le 14 juillet 1943, met en scène une contre-attaque allemande avec une vingtaine de squads contre les para britanniques (huit squads et demi). Les Anglais reçoivent le support d'un canon de six livres et d'un canon italien capturé.
Durée : six tours
Matériel : la carte historique Primosole Bridge.

• **J96 - Another Bloody Attack** - [Auteur : Randy Yeates]. Second scénario pour la campagne HASL Primosole. Ce scénario se déroule le 15 juillet 1943. Cette fois-ci, les Anglais sont à l'attaque avec seize squads et quatre Sherman, contre une douzaine de squads allemands, un canon AT 40LL, et un canon sans recul de 75.
Durée : six tours.
Matériel : la carte historique Primosole Bridge.

• **J97 - A Nice Morning For a Ride** - [Auteur : Randy Yeates]. Troisième scénario pour la campagne HASL Primosole. Ce scénario, se déroulant le 16 juillet 1943, s'intéresse à une autre attaque des Anglais. La sortie du héros par le bord sud de la carte conditionne l'arrivée plus ou moins rapide des renforts (cinq Sherman et neuf squads et demi). Les Anglais commencent avec neuf squads et demi. Les Allemands eux ne reçoivent pas de renforts mais commencent la partie avec seize squads et trois canons dont un 88.
Durée : six tours et demi.
Matériel : la carte historique Primosole Bridge.

• **J98 - Lend-Lease Attack** - [Auteur : Ola Nygards]. Russie, Kruoki le 28 juin 1944. Trois squads et demi allemands et une paire de Tiger font face à deux groupes de Russes (chacun avec un couple de squads, un SU-85, un camions et un Sherman).
Durée : six tours et demi.
Matériel : utilise les cartes 4 et 19.

• **J99 - On To Florence** - [Auteur : Richard Weiley]. Italie, San Martino le 22 juillet 1944. Une dizaine de squads néo-zélandais contre sept squads et demi de Fallschirmjaeger 548s et un StuG. Durée : six tours et demi.
Matériel : utilise la carte 10.

• **J100 - For A Few Rounds** - [Auteur : Scott Holst]. Menden, Allemagne le 30 mars 1945. Un scénario de fin de guerre : douze squads allemands (seconde ligne et conscrits) retranchés avec l'appui d'un Sturmtiger attendent de pied ferme quatorze squads d'élite US bien commandés et appuyés par quatre Sherman.
Durée : six tours et demi.
Matériel : utilise la carte 3.

• **J101 - The Coconut Plantation** -, [Auteur : Murray McCloskey]. Bougainville le 9 juin 1945. Un autre scénario de fin de guerre : huit squads australiens, font face à trois demis squads japonais. Vingt autres squads arrivent de façon aléatoire en renfort. Les deux cotés souffrent d'un manque de munition.
Durée : six tours et demi.
Matériel : utilise la carte 35.

En ce qui concerne les articles, on trouve du bon et du moins bon dans ce numéro. Commençons par le plus

plus intéressant, il s'agit d'un grand article abondamment illustré et commenté pour la rubrique Replay concernant le scénario J37 (treize pages). Ce scénario met en œuvre uniquement de l'infanterie, pas trop nombreuse par ailleurs ce qui est idéal pour ce genre d'exercice. Une explication des règles concernant les Fire lanes et Residual Firepower à *ASL* (huit pages) illustrée par un exemple est également proposée.

Enfin, gagnant le concours de l'article le plus rébarbatif, une étude sur les Britanniques à *ASL* assez austère : du texte rien que du texte ! (onze pages). C'est en fait une reprise remaniée et plus développée de l'article «Tommy Atkins at War» paru dans la revue *General* (vol 25, n° 6). De plus, la suite de cet article paraîtra dans le numéro suivant….aie !

A noter également la présence d'une petite liste supplémentaire d'errata pour le Rulebook 2nd édition.

➲ **Ressources en ligne :**

Le site de l'éditeur :
http://www.multimanpublishing.com/ASL/prodjournal6.php
Les scenarii format VASL (sauf ceux de primosole bridge) :
http://www.war-forums.com/forums/showthread.php?t=25101

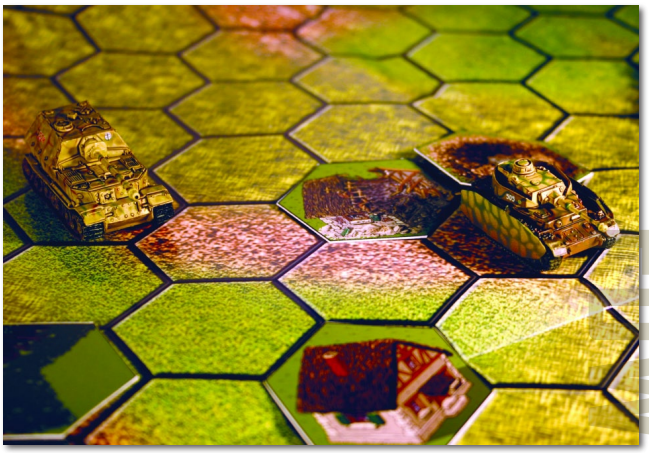
J.M. Constancias

Panzer Squadron

Une fois n'est pas coutume, et cela restera exceptionnel dans FoW, nous allons parler de figurines (Aaaarrgh!). Panzer Squadron est un jeu de combats blindés à l'échelle 1/144ème. Comme tout produit qui débute (la commercialisation date de courant mars), il y a du bon et du moins bon.
Commençons par les véhicules : on ne peut qu'admirer la précision du modélisme ici mis en jeu. La moindre grille moteur est représentée, et l'on peut même compter sur certains modèles le nombre de victoires sur le canon. On peut cependant regretter que la gamme de véhicules se restreigne à la période 43-45 ; et que dans l'esprit de toucher une clientèle plus jeune, l'accent ait été mis sur les tigres royaux et autres monstres de la fin du conflit : on trouve par exemple le Jagdtiger en plusieurs versions, mais le Pzkw IV, lui, n'est disponible que dans un seul pack. Interrogé sur ce point, Abyssecorp promet une deuxième gamme de véhicules plus axée «amateurs d'histoire» et début de conflit. Ce ne sont à priori pas des paroles en l'air, car le retour commercial est paraît-il excellent, permettant d'engranger des fonds pour financer rapidement la deuxième gamme. Ils promettent également rapidement (moins d'un an?) des règles avancées introduisant le combat antichar et l'infanterie, et encouragent toutes les suggestions à l'adresse suivante : act@panzersquadron.com.

Les règles brillent par leur simplicité. Le livret format A5 contient sept pages de règles et est contenu dans une enveloppe avec une carte générique et des marqueurs de terrain. Le seul bémol est l'utilisation de trois types de dés (D4, 6, 10, un rôliste a du passer par là), mais les paramètres sont suffisamment peu nombreux pour permettre une bidouille pour jouer avec un dé 10 uniquement. Le jeu commence par l'activation des blindés après un tir d'initiative. Le mouvement et le combat se font dans une seule phase. Les résultats des tirs dépendent du blindage, du mouvement, de la perforation et des obstacles.

Le coté sympathique de ce jeu compense donc largement ɛs une ou deux imperfections relevées. Le matériel est d'excellente qualité pour un prix défiant toute concurrence puisu'on peut y jouer à partir de 7+5+5, soit 17€. Il doit même tre permis, en attendant la nouvelle gamme, de recycler ɛs Airfix et autres Matchbox en faisant les ajustements reɹtifs à l'échelle. Pour conclure, je dirais donc que Panzer Squadron est un jeu des plus simple, voulu à la portée du plus grand nombre et jouable en très peu de temps : voilà un bon moyen d'entraîner vos gosses dans votre vice favori.



Modèles : jagdtiger (3 modèles), tigre I (3 modèles), tigre Ie (3 modèles + 1), JSU 152 (3 modèles), Tigre II (4 modèles, tourelle porsche) ; Bipack : sherman/panther, sherman firefly/tigre Ie, KV1c/panzer IV, T34/85/éléphant, JS2 Tigre II (tourelle henschell).

Dernière minute : les premiers scenarii sont disponibles sur le site de l'éditeur www.panzersquadron.com. De nouveaux modèles de chars arriveront dés cette rentrée, et les règles sont amenées à se développer avec une version 2.0 qui intégrera l'infanterie, une version avancée moins ludique et plus réaliste, et une version anglaise.

P. Mela

Editeur : Abyssecorp
Année de parution : 2005
Concepteur / Développeur : B Lermat, X Sartoris
Graphismes : A Quatresous, H Utsumiya
Sujet : Combats de chars 43-45
Matériel : livret de règles, carte, marqueurs (pack règles) ; 1 ou 2 véhicules sous blisters
prix : 7€ les règles, 5€ le véhicule.

ATO #11

Editeur : Andy Nunez
Année d'édition : 2005
Concepteur : Roger G. Nord
Développeur : Paul Rohrbaugh
Graphisme : Craig Grando
Prix : 34.95$
Joueur : 1 (solo), 2 (Allié contre Allemand) ou 3 (Français, Anglais et Allemands)
Echelle : opérationnelle,
Un pion : du bataillon à la division,
Un carré : 1km de coté (1142 yards),
1 tour : 7 jours.

Le onzième numéro d'**Against The Odds** s'attaque cette fois-ci à la bataille de la Somme (1916). Plusieurs particularités sont présentes pour cet opus : carré à la place d'hexagone, carte assez réussie, et réorganisation dans la présentation des règles.

➲ Le matériel :

Concernant les pions, finis les couleurs variées des numéros précédents (*Fortress Berlin, Suleiman*), ici les pions sont... tristes.
Les symboles qui apparaissent sont un casque (anglais, français ou allemands), une casquette (cavalerie anglaise), un tank (anglais uniquement) ou une artillerie. Les pions comportent une (seule) couleur de fond et trois valeurs : facteur de combat, facteur de défense et... mouvement. Il existe aussi des pions quartiers généraux.
Sur les 176 pions, 70 environs sont des marqueurs.
Globalement je trouve que les pions ne sont pas réussis du tout, comme si LPS (l'éditeur) ne pouvait réussir à la fois les pions ET la carte.
A noter que pour la première fois le jeu propose des pions d'une taille de 5/8 (soit environ 1.6 cm, à la place de pion de 1,2 cm généralement).

➲ La carte :

Etonnamment plus réussie que celles précédentes (*Fortress Berlin*, *Suleiman*, *Into the bear trap*), la carte est dans les tons vert, avec en surimpression une grille carré. Le terrain est généralement plat, mis à part quelques crêtes.
Chaque carré correspond à 1142 yards (soit environ 1 km).

➲ Les règles :

Bien entendu, la règle fait la part belle à l'artillerie (bombardement, contre batterie), avec une règle concernant la météo (il peut pleuvoir, neiger, faire beau), une règle sur la possibilité de faire des attaques au gaz, etc.
Au niveau du nombre de pages, le jeu en comporte quinze de règles, huit de scenarii et cinq de démonstrations (j'y reviendrais), ainsi que trois pages de tableaux.
Pour la spécificité du jeu, il y a bien entendu quelques règles particulières :

- Le joueur allemand est le seul pouvant retrancher ses unités, ce qui fait doubler ou tripler leurs facteurs de défense.
- Le joueur anglais dispose d'unités de tanks, qui ont un point de mouvement supplémentaire par rapport à l'infanterie, mais peuvent tomber en panne...
- La victoire est assujettie aux points de victoire, qui proviennent des objectifs de victoire sur la carte, des pertes ou des remplacements ennemis. En effet, à la fin d'un tour, certaines unités éliminées peuvent revenir en jeu. Un jet de dé est effectué sur un tableau pour connaître le nombre de pas de pertes pouvant être retrouvées. Le joueur peut ou non utiliser ces points de renforts (aucun, une partie ou tous), mais alors il fait gagner des points de victoire en fonction du nombre de pas utilisé.

The Big Push comporte quatre scenarii, mais propose également de jouer toute la campagne (du 1er juillet au 17 novembre).

Enfin à noter cinq pages de démonstrations, qui sont en quelques sortes un compte rendu des mécanismes du jeu sur deux tours (avec phase de bombardement, phase de mouvement, phase d'assaut, etc.). Très bonne initiative qu'il faudrait renouveler à chaque numéro.

➲ Le reste du magazine :

Comme d'habitude, le principal article du magazine se rapporte au thème du jeu proposé (la bataille de la Somme).
Les autres gros articles sont consacrés à la Irish Guards (de sa création à la guerre du golfe), et à la bataille de Chapultapec lors de la guerre américano-mexicaine de 1846 à 1848.

➲ A venir:

Chennault's first fight sera le prochain jeu en encart, proposant de simuler les affrontements aériens au-dessus de la Birmanie lors de la seconde guerre mondiale.

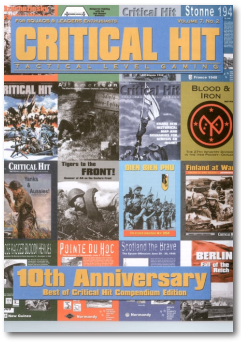
➲ Ressources en ligne :

La fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/13979
Demo game :
http://grognard.com/titleb.html#at11

C. Dugravot

CH ! Magazine Volume 7, No. 2

Ce magazine est un numéro spécial pour les 10 ans de **CH !**. Il est organisé comme une compilation des meilleurs articles et un best of des scenarii compatibles *ASL*. Au programme également : la carte du silo à grain (Grain Elevator) de Stalingrad sur un format un peu plus grand que A4 et six fiches cartonnées pour les scenarii.



➲ Les articles :

• l'explication des techniques d'assaut avec des blindés sur neuf pages,
• la conception d'un scénario,
• apprendre les tactiques d'utilisation des troupes aéroportées à *ASL* : sept pages,
• OBA dans *ASL*, écrit par un artilleur, sur cinq pages,
• le principe de la défense et l'utilisation des obstacles à *ASL* sur six pages,
• franchir les rivières à *ASL* sur deux pages.

➲ Les scenarii :

• #13 **Moyland, Bloody Moyland**, Allemagne 1945, cartes 41 et 32, six tours et demi,
• #15 **No Farther**, Stalingrad 1942, carte Red Barricades, sept tours,
• #24 **Those Normandy Nights**, Normandie 1944, cartes e, f, g et h, cinq tours,
• #26 **Close Order Driel**, Hollande 1944, carte 42, sept tours,
• #34 **The Lighthouse**, Philippines 1944, carte 41, six tours,
• #35 **Obong-Ni**, Corée 1950, carte 2 et 39, quatre tours et demi,
• #41 **Test of Nerves**, Normandie 1944, carte 24, cinq tours,
• #44 **Operation Norwind**, Allemagne, janvier 1945, cartes 13 et 18, six tours et demi,
• #74 **Troteval Farm**, Normandie 1944, cartes 16 et 43, sept tours,
• #84 **Every man a Fortress**, Stalingrad 1942, carte Grain Elevator, sept tours et demi,
• RP#1 **Morning in Mouen** , Normandie 1944, cartes 12 et 17, six tours et demi,
• RP#5 **Brandenburger Bridge**, Russie, les marais du Pripet 1941, cartes 7,13 et 32, six tours.

Format : magazine sous pochette
Editeur: Critical Hit ! Raymond J. Tapio
Année d'édition : 2005
Rédacteurs : Dave Lamb, Bob Gray, P.J. Norton et Pedro Ramis
Prix : 19.95$ ou 22 euros

➲ Ressources en ligne :

Le site de l'éditeur :
http://www.criticalhit.com/catalog/product_info.php?cPath=22_29&products_id=92

J.M. Constancias

Paper Wars 56

Voilà un dernier numéro qui change par rapport à ce que nous propose *Paper Wars* habituellement. En effet, cette fois-ci, très peu de DTP et plus de « nouveautés » (entre guillemets car cela reste tout de même très relatif) sont au menu de ce numéro, avec en couverture *Europe Engulfed*, qui se paye la part du lion avec une analyse de onze pages ! Au sommaire donc :

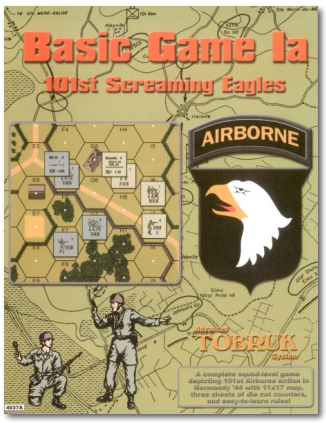
• *Europe Engulfed* (GMT),
• *Gettysburg 1863* (Avalanche Press),
• *The Russian Campaign* (L2 Design Group),
• *Corsairs & Hellcats* (GMT),
• *Chickamauga & Chattanooga* (Avalanche Press),
• *Kursk in Normandy* (Perry Moore),
• *Africa 1859-60* (Ludopress),
• *America Triumphant* (Avalanche Press),
• *The Korean War* (Sunset Games),
• *Soldier Emperor* (Avalanche Press),
• *Chancellorsville* et *Plevna* (Decision Games),
• *Up Front* (Avalon Hill),
• *1242: The Battle of Lake Peipus* (Zvezda Company),
• *Panzers Southeast* (Minden Games).

P. Ruzand

ATS Basic Game 1 et 1a

Auparavant fourni avec chaque module *ATS* sous boîte, *Advanced Tobruk System Basic Game* (ATSBG) est désormais aussi disponible en version stand-alone et fait partie intégrante de la gamme *ATS* de Critical Hit. En fait, une première version couvrant les blindés avait déjà été publiée dans le *Tank Tactic Guide*.

Pour rappel, cette variante d'*ATS* est en fait une version très allégée du système tactique *ATS*, et se décline en version Infanterie (pour ces deux premiers modules) et Blindé (pour le prochain opus couvrant Stalingrad). Plus qu'allégée, c'est plutôt la version ultra-light d'*ATS* d'ailleurs, avec des règles se résumant à quatre pages (la substantifique moelle en quelque sorte). Vu la cure d'amaigrissement que le système a subi pour passer d'une soixantaine de pages à seulement quatre, il est évident que les deux systèmes n'ont finalement que peu de choses en commun, si ce n'est des mécanismes généraux similaires mais traités à des niveaux de détails aux deux extrêmes de l'échelle de complexité.



➲ Le système :

Tout d'abord, les composants du jeu sont les mêmes que pour son aîné, à savoir que l'on reprend les pions unités, les armes de soutien et les marqueurs. Les cartes quant à elles sont similaires dans leur graphisme à celles d'*ATS*, mais de taille plus réduite (environ A3). Enfin, les aides de jeux sont propres au *Basic Game* et consistent en une seule fiche, avec les tables nécessaires au recto, et des exemples illustrés des mécanismes au verso.

La séquence de jeu d'une partie *d'ATSBG* reprend les principes de base d'*ATS*, à savoir que chaque segment de la séquence est une suite d'impulsions alternées. La séquence standard est donc :

- le segment de tir,
- le segment de mouvement,
- le segment de combat rapproché,
- fin du tour.

Sachant qu'il est possible (et préférable à mon goût) de mixer le segment de tir et de mouvement en un seul. Une séquence de jeu très similaire à *ATS* finalement (modulo le segment de tir indirect qui disparaît).

De même, les mécanismes gérant le mouvement et les combats reprennent en grande ligne ceux de *ATS*. Les mouvements des unités d'infanterie sont de trois types : rampement (un hex), assaut (quatre hex) et course (sept), chacun se traduisant par une protection à couvert propre. Les mouvement des blindés sont de deux types : tout-terrain et assaut.

Les combats sont résolus sur deux tables différentes suivant le type des unités faisant feu : les unités d'infanterie tirent sur la Casualties Table, et les canons (blindés, mortiers, canons anti-char) tirent sur la Hit Probability Table pour déterminer d'abord si coup au but il y a et résolvent éventuellement les dommages sur la Casualties Table.

Suivant le facteur de puissance de feu ou le calibre du canon, la Casualties Table donne alors le nombre de pertes que la cible doit absorber suite à cette attaque, avec un éventuel contrôle de moral à la suite. Les seuls modificateurs s'appliquant lors de cette résolution sont la protection du terrain et le bonus de leader.

Par rapport à *ATS*, la résolution des combats ne s'embarrasse donc pas de détails et est du coup beaucoup plus simple… et simpliste (on ne peut pas tout avoir).

Côté terrain, le jeu de base s'est enrichi au cours des versions d'un certain nombre de types de terrain, sans introduire toute fois plus de complexité dans la gestion des LOS (les terrains donnent un modificateur de protection lors de la résolution des combats sur la Casualties Table, et seules les collines donnent un pseudo avantage de hauteur).

Ce système est donc une très bonne approche pour qui voudrait goûter à *ATS* mais qui pourrait être intimidé par la complexité et le nombre des règles. Cependant, il faut noter que contrairement à ce qu'annonce l'éditeur, certaines règles valides dans le *Basic Game* ne sont plus valides dans *ATS*, ce qui risque de ne pas faciliter la transition et ajouter de la confusion.

Enfin, pour qui est allergique à l'anglais, une traduction de ces règles est disponible sur le forum de Critical Hit (http://www.criticalhit.com/Invision).

➲ Contenu du ATS Basic Game 1 - Infantry :

Ce premier module oppose des troupes britanniques et allemandes dans deux scenarii se déroulant en France, en Normandie. La carte en couleur est au format A3 et représente un paysage typique du front ouest. Les scenarii mettent en présence des forces composées seulement d'unités d'infanterie et d'armes de soutien (MGs et mortiers).

- 316 pions,
- une carte (BG #2),
- deux scenarii,
- un livret de règles v. 2.5,
- deux aides de jeux (deux rectos).

Un scénario supplémentaire (*Morning at Mouen*) est disponible en ligne sur le site de l'éditeur.

Ce module est d'ores et déjà indisponible.

➲ Contenu du ATS Basic Game 1a - Infantry :

Ce deuxième module met en scène les Screaming Eagles de la 101ème contre les Fallschirmjäger allemands (ces derniers faisant au passage leur entrée dans le système *ATS*) dans quatre scenarii se déroulant en Normandie. La carte en couleurs est au format A3, et les scenarii mettent en présence des forces mixtes composées d'unités d'infanterie, de blindés et d'armes anti-char.

- 323 pions (dont de l'infanterie belge, le jeu partageant la même planche de pion avec *ATS Briefing 1*),
- une carte (BG # 3),
- quatre scenarii,
- un livret de règle v. 2.6,
- une aide de jeux recto-verso.

A noter que deux scenarii (1 et 4) font l'objet d'errata et sont disponibles en ligne sur le site de l'éditeur.

De plus, un scénario supplémentaire (Mixed Response) est lui aussi disponible sur le forum de Critical Hit.

➲ Ressources en ligne :

Le site de l'éditeur :
http://www.criticalhit.com/

P. Ruzand

Command & Strategy 1

Ce magazine est donc un nouveau venu dans le monde assez restreint des publications, avec un jeu en encart et des vrais pions prédécoupés. C'est avant tout, comme nous allons le voir, un support pour les jeux de l'éditeur UGG. On retrouve malgré tout des articles historiques et de brèves critiques de divers jeux assez récents.

Concernant la présentation, si l'écriture est suffisamment aérée avec un texte sur trois colonnes et une police pas trop petite, l'ensemble de la mise en page est assez confus et les graphismes employés rappellent le standard des jeux de UGG.

Format : magazine sous pochette
Jeu en encart : Pearl Harbor (1ère partie)
Editeur: UGG
Année d'édition : 2005
Concepteur : Udo Grebe
Développeur : Udo Grebe
Graphisme : Udo Grebe
Sujet : la guerre du Pacifique au format *Empire of the Apocalypse* (série sur le théâtre européen)
Prix : 9€

Au sommaire de ce premier numéro on retrouve donc :

- un article de cinq pages sur l'empire Assyrien, qui sert de support à la présentation du nouveau jeu de UGG : *Assyrian Wars*.
- un article de quatre pages sur la guerre du Pacifique et plus particulièrement sur la défense du Japon, écrit par Dean Essig, qui sert de support au jeu en encart *Pearl Harbor part I*. En fait ce jeu est la première partie de *Empire of the Apocalypse Part IV*, simulant la guerre du Pacifique.

On retrouve donc une carte coupée en deux formats A3 insérés dans les pages du magazine et la première planche de pions (sur cinq au total). La publication du jeu complet devrait se dérouler sur six à huit numéros.

Le jeu fourni est bizarrement présenté : nous n'avons droit, par exemple, qu'à une planche de pions japonais, le reste se trouvant sous forme de copies noir et blanc imprimées sur les pages du magazine. De même pour les diverses aides de jeu. Quant aux règles, elles sont absentes !

La rubrique critiques de jeux présente rapidement sur cinq pages une dizaine de jeux (*Flagship, Zéro, For King and the Country, Hector & Achilles, America Triumphant, The Great Pacific War, Bitter Woods, S&T220*).

Deux autres articles historiques sur l'emploi des panzers lors de la guerre civile espagnole et sur le quotidien d'un soldat de Massena en 1796 en Italie, viennent compléter le tout.

Malgré le titre choisi, sensé rappeler sans doute à la fois les illustres magazines américains *Command* et *Strategy & Tactics*, cette publication devrait surtout intéresser les possesseurs de jeux UGG séduit par le graphisme particulier à cette firme. Le principe du jeu en encart «par morceaux» sur plusieurs numéros n'est pas à mon avis une bonne solution. Si on enlève la place prise par les diverses aides de jeu et les publicités réparties dans tout le magazine, il ne reste pas grand-chose de cette publication de seulement quarante pages.

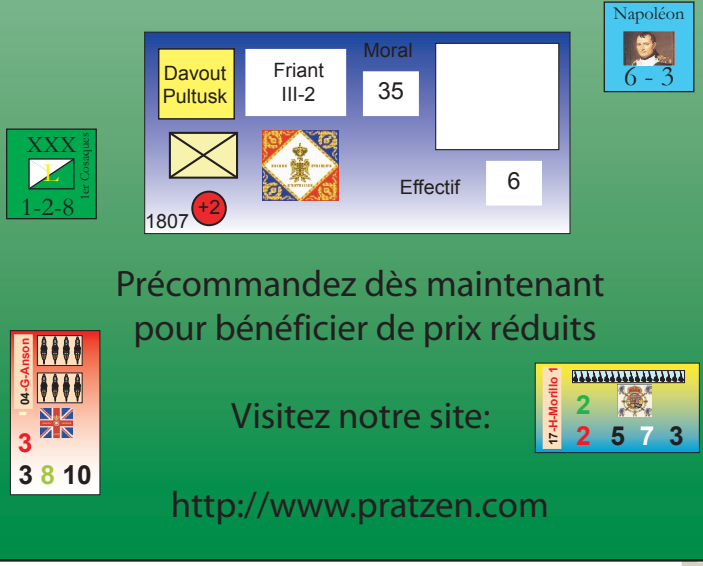
➲ **Ressources en ligne :**
Site de l'éditeur :
http://www.ugg.de

J.M. Constancias

Un nouvel éditeur est né !

Pratzen éditions

- Des créations originales
- Du matériel de qualité
- Quatre auteurs de jeu confirmés



Précommandez dès maintenant pour bénéficier de prix réduits

Visitez notre site:

http://www.pratzen.com

PUB

Strategy & Tactics 227

Fans de seconde guerre mondiale, réjouissez vous, car ce numéro 227 de *Strategy & Tactics* est du pur bonheur : pas de pollution venue d'une époque où les hommes se battaient encore à coup de canif ou en se lançant des cailloux. Les articles sont entièrement consacrés à la guerre en Asie du sud-est. Le premier, relate l'épopée des tigres volants : il présente la situation avant guerre et remet les choses en perspective depuis l'initiative «pri

Format : magazine sous pochette
Jeu en encart : Vinegar Joe's War : The CBI
Editeur: Decision games
Année d'édition : 2005
Concepteur : J. Miranda
Développeur : T. Bomba
Graphismes : J. Youst
Echelle : un hexagone représente 60 km, un tour trois mois et les unités représentent des escadrilles
Sujet : Campagne en Asie du Sud-Est (CBI= China-Burma-India)
Prix : 21$ ou 24 euros
Joueurs : 2

vée» des débuts, à la création de la XIV ème Air Force. On trouve intégrées au texte les fiches biographiques de Claire Lee Chelnault, Gregory Boyington, et Chiang Kai Chek. L'article suivant présente le conflit dans son ensemble. Il est richement illustré avec photos, cartes, organigrammes, et OB des unités de ce théâtre. Une place particulière est réservée aux chindits, aux opérations aériennes, et à la route de Ledo. La classique rubrique *For Your Information* est la seule concession aux autres époques et contient notamment la suite de l'histoire sur la ligne Maginot parue dans le numéro précédent. Le traditionnel ensemble d'organigrammes présentant les OB est beaucoup plus massif que d'habitude car faisant neuf pages. Enfin, le génie naval japonais est le thème du dernier article. Comme d'habitude, nous retrouvons la présentation des prochains numéros, le 228 portera sur la BEF en 1914, et le 234 sur la Rome antique de 235 à 285 après JC.

Le jeu, *Vinegar Joe's War*, permet de simuler la guerre en Asie du sud-est de 41 à 45. La carte couvre un territoire allant de la Chine à l'Inde en passant par L'Indochine et le Siam. Elle est imprimée dans des tons verts agréables et comporte de nombreuses aides de jeu. Les terrains, variés, ont une influence directe sur l'empilement. La planche de pions est très sobre et est entièrement consacrée au jeu (aucun ajout pour des jeux antérieurs). Les règles sont de type «I go, you go» et le tour est divisé en deux impulsions. La phase aérienne se situe entre le mouvement et le combat. La clé de voûte du système est basée sur l'activation des QG, qui dépend de la proximité d'un dépôt de ravitaillement. Seules les unités dans son rayon de commandement peuvent participer à la deuxième impulsion : ils sont donc au centre de toute offensive. Les dépôts servent, en plus, à bâtir des fortifications, générer la deuxième impulsion aérienne, et fabriquer des remplacements. Ce dernier point est important car les renforts sont uniquement aériens, les unités terrestres doivent être reconstruites, et toute unité détruite l'est définitivement et compte dans les points de victoire de l'adversaire. Il y a trois tables de combat (normale, infiltration, mobile) et les résultats sont très variés : treize possibilités contre cinq dans une série classique (AE, AR, NE, DR, DE). Les AE ou DE restent cependant rares. Enfin, notons au niveau des options les possibilités d'opérations spéciales ou d'événements aléatoires qui rajoutent du chrome au système.

➲ Ressources en ligne :

Fiche BGG :
http://www.boardgamegeek.com/game/16432
Site de l'éditeur :
http://www.decisiongames.com/mags/st.htm
Les errata :
http://grognard.com/errata1/st/st227.txt
Les « living rules » de l'éditeur :
http://www.decisiongames.com/VJW_e-Rules.zip

P. Mela

The Migthy Endeavour

Une fois n'est pas coutume pour un FoW News, la partie ouverture de boîte de cet article sera des plus succincte par rapport à la critique. La raison principale de ce choix est que ce jeu est arrivé en France pour les pré-order il y a bientôt trois mois, et que depuis les passions se déchaînent autour de cette boîte que de nombreux joueurs attendaient.

➲ Le matériel et les règles :

Il n'y a pas grand chose à dire au niveau de la qualité du matériel : les fans de The Gamers retrouveront dans la boîte les deux livrets de règles (générales et spécifiques), une planche de pions des plus classique (symboles OTAN), et l'habituelle carte sur papier glacé. Les règles standard passent à la version 1.7. Les différences portent sur des points minimes (errata parus dans le magazine *Operations*) qui ne compromettent pas la compatibilité avec les autres jeux de la série. On peut regretter toutefois que les points en question n'aient pas été signalés comme ce fut le cas pour le passage de la version 2.0i à 3.0 des règles OCS. Les règles spécifiques, en plus de celles portant sur les débarquements, ont plusieurs particularités dont nous allons discuter plus loin. Il n'y a qu'une seule carte où la Bretagne est absente, mais on remarque surtout l'absence d'hexagones en Suisse, en Italie, sur toute la partie sud de l'Allemagne (!??) ; et pour la partie centrale, il est difficile d'y

développer une quelconque action vu qu'elle s'arrête au Rhin. Enfin lorsque l'on détaille la planche de pions, on remarque quelques détails discutables, ce que nous allons faire ici.

➲ La polémique… :

Nous parlerons donc tout d'abord des pions. Il manque une division britannique, la 59ème, l'auteur s'en est «débarrassé» en augmentant les valeurs des 50ème et 51ème divisions d'infanterie. Le traitement de l'armée française est pour le moins cavalier : les trois divisions blindées sont considérées au niveau des valeurs comme des unités de deuxième zone américaine avec une organisation type panzergrenadier, or nous savons tous ce qu'il en est, et quel a été le travail de la 2ème DB au coté de Patton après la percée d'Avranche. De même, si la 1ère DMI (DFL) est plutôt bien lotie (profitant de son statut de division vétéran de Bir Hakim), les trois autres divisions du CEF en Italie, celles qui ont obtenu la décision à Cassino, ont des valeurs inférieures aux plus faibles divisions d'infanterie US, y compris au niveau du potentiel de mouvement : je trouve qu'il y a là une injustice flagrante. Par contre on retrouve avec de forts potentiels des unités non aguerries (10ème et 14ème D.I) ou la 27ème division alpine dont on se demande ce qu'elle fait là puisque le front Alpes-Italie n'existe pas et dont on sait que son matériel de départ, lors de sa reconstitution, était en partie issu des dépôts d'armistice. Ceci n'est qu'un exemple, et l'on trouverait sans doute d'autres choses à dire si l'on «grattait» un peu plus loin.

Editeur : MMP
Année de parution : 2005
Concepteur : S. Newhouse
Développeur : D. Essig
Graphismes : T. Armstrong, S. Newhouse
Sujet : l'invasion de l'Europe du débarquement au franchissement du Rhin – Dixième jeu de la série SCS (standard Combat Série).
Matériel : une carte, 280 pions, deux livrets de règles (série et spécifique)
Echelle : 15 miles / hexagone, une unité = division, un tour = dix jours
Prix : 32$

La carte est le point qui provoque le plus de polémiques. Commençons par le début : les plages! La France est un beau pays avec une telle densité de station balnéaires, qu'il ne reste que 150 malheureux kilomètres où l'on peut débarquer son armada correctement, comme par hasard en Normandie et sur la Côte d'Azur. Pourquoi n'avoir pas mis la Bretagne alors que ses ports sont vitaux pour l'Allié? D'après l'auteur du jeu, un débarquement en Bretagne est trop facilement contrôlable par l'Allemand. Dans ce cas il aurait fallu prévoir une règle pour évacuer des unités alliées dans cette direction (prise des ports) avec une zone hors carte, ou alors ne pas mettre les unités affectées historiquement à ce théâtre. Mais la Bretagne n'est pas le problème le plus grave (l'éditeur a déjà prévu un add-on). Les tables (dont une est fausse) sont sur les zones de jeu : adieu le sud-ouest et les Alpes. Qui se soucie d'ailleurs de nettoyer ces régions que l'envahisseur a évacué? Le front italien ne nécessite aucune division. L'entrée en Allemagne ne peut se faire que par la Belgique ou la Hollande : les points de victoire accordés à ces pays sont d'ailleurs disproportionnés par rapport au reste du front (deux seulement pour la France). On aura donc en fin de partie une densité de troupes doublée sur un front qui n'a pas été la clé de la pénétration au cœur du Reich! Le placement bizarre ou l'absence de certaines routes ou ponts sont aussi remarquables : seuls sont présents les ponts où le passage s'est fait historiquement, les autres ont sans doute sauté le 6 juin ; la route des Alpes qui permit aux divisions US de déboucher dans la Drôme pendant que Marseille et Toulon tombaient est absente : il est quasi impossible de refaire cette manœuvre ainsi : il faut aller jusqu'à Aix en Provence pour trouver la route des stations de ski... Les exemples se multiplient, mais heureusement les règles redorent un peu le blason du produit.

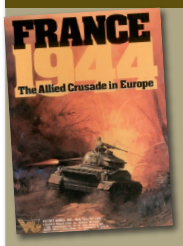
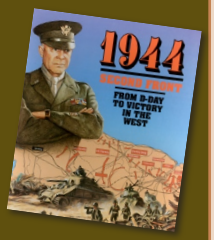
Commençons par le négatif. La règle de reddition a besoin d'être revue : elle a été mise au point avec la louable intention de traduire une certaine réalité mais ses conséquences font qu'il est impossible pour le joueur allemand d'espérer atteindre les plages. Elle rogne sérieusement ses velléités offensives jusqu'à ce qu'il soit quasiment revenu sur sa frontière. Un autre exemple décrié par nombre de joueurs est la règle dite du «Goofy wargamer» qui empêche l'Allemand de quitter Paris pendant une partie du jeu. En plus d'immobiliser une unité, cette règle annihile au début du jeu toute tentative de défense élastique. Heureusement, tout n'est pas tout noir. La règle aérienne est une tentative élégante de retranscrire la supériorité aérienne massive de l'Allié dans ce système de jeu où rappelons le, l'appui aérien est générique. Le problème pour l'Allié de l'acheminement du ravitaillement depuis les ports a été réglé par les «trucks» (camions) qui recréent la chaîne logistique en en étendant sa portée. Il s'agit là d'un clin d'œil à l'OCS, mais il ne faut cependant pas les confondre avec les «extender» de cette série. Enfin, nous dirons donc qu'en dehors d'un certain carcan dirigiste au niveau des règles, on retrouve la jouabilité et la fluidité qui ont fait le succès de la série SCS.

En conclusion, *The Mighty Endeavour* est un jeu où la ludicité a primé sur une certaine historicité et qui aurait demandé un peu plus de développement. Il ne manque pas grand chose pour que ce jeu soit un bon jeu, mais ce quelque chose est absent. Le principal problème est la carte : si l'on se contente de cet OB, que l'on est pas trop regardant sur la géographie, et que l'on fixe la fin de la partie en novembre 44, alors cette carte peut suffire à vous faire passer un bon moment et *The Mighty Endeavour* redevient convenable. L'incendie des passions s'est allumé car nombre de joueurs ont vu leur attentes déçues par un jeu qui possédait au départ suffisamment d'atout pour être l'un des meilleurs. Bref le jeu aurait mérité d'être mis

sur une carte et demie ou deux cartes même si cela avait augmenté le prix de 5$!!

➲ Comparatif :

Il est tentant de comparer ce jeu par rapport aux autres productions wargamistiques traitant de ce thème, à savoir : *Against de Reich* (WEG), *France 44* (VG), *Fortress Europa* (AH), *1944 Second Front* (3W) ou, dans une moindre mesure, *Decision in France* (Rhino Games).

Titre	Matériel	Les échelles	périodes simulées
Against the Reich, West End Game, 1986	2 cartes une aide de jeu 400 pions 1 livret de règles (40 pages)	un hex = 10 miles unités = divisions un tour = 15 jours	juin 1944 février 1945
Fortress Europa, Avalon Hill, 1980	une carte en 3 morceaux (sur carton rigide pliable) 520 pions 6 aides de jeu 1 livret de règles (16 pages)	un hex = 25 miles unités = divisions, brigade, régiment un tour = une semaine	juin 1944 mars 1945
 **France 44**, Victory Game, 1986	1 carte 130 pions un livret de règles (20 pages)	un hex = 20 miles unités = corps pour l'infanterie et divisions pour les unités blindées un tour = un mois	juillet 1944 mars 1945
1944 Second Front, 3W, 1997 	1 carte 400 pions 11 aides de jeux un livret de règles (32 pages)	un hex = 25 miles unités = divisions + KG, brigade, régiment voire bataillon un tour = 15 jours	juin 1944 avril 1945
Decision in France, Rhino Games, 1994	1 carte 400 pions 5 aides de jeux un livret de règles	un hex = 8.5 miles unités = divisions + KG, brigade, régiment un tour = 3 jours	juillet et août 1944

➲ Against the Reich :

West End Game, 1986. Concepteur : Joseph M. Balkoski
Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/3237
Sans doute le meilleur jeu sur le thème. Le système est original comme toujours avec ce concepteur, en particulier la prise d'initiative. Les règles ne sont pas simples, mais leur organisation favorise leur compréhension et l'apprentissage. Un scénario d'apprentissage (les Ardennes) permet de se familiariser avec la structure mouvement - combat. Excellent compromis jouabilité/historicité.

➲ Fortress Europa :

Avalon Hill, 1980
Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/4050
Du Jour J à mars 1945, ce jeu utilise le même système classique que *Russian Campaign*. Les tours sont d'une semaine et les unités de la taille de la division, avec quelques brigades (Tigre et Armored Cavalry). La carte représente toute la France (sauf les Landes), le Benelux et une bonne partie de l'Allemagne. La gestion de l'aviation est très simple sans être simpliste. A noter qu'il existe une version australienne du jeu (Jedko Game).

➲ France 44 :

Victory Game, 1986. Concepteur : Mark Herman
Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/3237
Encore un bon jeu de cette firme, conçu par un autre bon auteur : Mark Herman. Le jeu est beaucoup plus petit (en terme de place) que le précédent : seulement une carte et 130 pions et le jeu démarre au mois de juillet 1944 (donc pas de sites de débarquements alternatifs). Là aussi, comme *Against the Reich* le système sort un peu des sentiers battus et on retrouve une bonne sensation au niveau de la jouabilité /historicité. L'activation passe par les QG et le mouvement et le combat sont mêlés. C'est un jeu rapide !

➲ 1944 Second Front :

3W, 1997. Concepteur : Ty Bomba
Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/8057
La carte, très basique et spartiate, comprend toute la France, le Benelux et une bonne partie de l'Allemagne, de Kiel au sud de Stuttgart. Le jeu commence le 6 juin 1944 sur les plages de Normandie. Les règles sont notoirement confuses et le jeu à souffert d'un manque apparent de développement. Une variante permet au joueur allié de débarquer ou bon lui semble, mais elle n'est pas clairement conçue et n'a pas dû être playtestée !

➲ Decision in France :

Rhino Games, 1994. Concepteur : Mark Somonitch
Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/4970
Le jeu ne traite que la période juillet - août 1944, le débarquement ayant déjà eu lieu, et la carte s'arrête aux Ardennes et à la Belgique. Il n'y pas là non plus le sud de la France. Ce jeu a été réédité dans le magazine *Command* édition japonaise.

NB : sont exclus du comparatif les jeux qui dépassent largement le cadre de la simulation, en particulier *Second Front* (GRD série *Europa*) qui traite de tout le front occidental de 43 à 45 ou *Brute Force* (CoA- série *Struggle for Europe*) beaucoup plus stratégique. *Décision in France* a été ajouté car il est souvent vu comme un « faux ami ».

➲ Ressources en ligne :

Le site de l'éditeur :
http://www.multimanpublishing.com/theGamers/prodscstme.php
La fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/14080
Les règles en lignes :
http://www.gamersarchive.net/theGamers/archive/SCS/5-10%20Rules%20Layout.pdf
Les errata :
http://www.gamersarchive.net/theGamers/archive/SCS/scserrata.htm#tme

➲ The Mighty Endeavor Errata (26 Mar 05) :

1. The CRT on the map has its invasion roll column headings (the three of them) shifted on odds column to the left. The one in the rulebook is correct. 1:2 is Fortress, 1:1 is Wetlands, and 2:1 is All other Terrain.
2. The Invasion combat rolls are made during the Combat Phase at any time in the sequence the player desires (i.e. they can be after a regular combat involving other non-invasion units). This is an exception to the normal SCS rule stating that a hex can only be attacked once in a single Combat Phase.
3. The US 104 Inf Div (arriving turn 9) should be d.North, not d.South.

P. Mela

Operations Magazine #47

Avec ce dernier numéro, MMP confirme le virage amorcé dans le précédent numéro vers un magazine couvrant tous les produits de l'éditeur et non plus seulement des jeux The Gamers, et semble reprendre une parution beaucoup plus régulière. Au sommaire de ce numéro, on trouve donc les articles suivants :

- SCS : les parachutages dans le jeu *Fallschirmjäger*,
- un article historique sur la 1ère division blindée des Chemises Noires,
- SCS : les choix stratégiques à *Drive on Paris*,
- OCS : variante pour *GBII* : transfert des unités au/hors du Groupe d'Armées,
- ASLSK : tactiques à *ASLSK* + un scénario,
- TCS : *Screaming Eagles* : un ordre de bataille revisité
- OCS : une variante de règles d'initiative,
- *MG : MG* : scénario supplémentaire *Operation Comet*,
- OCS : l'interdiction aérienne dans OCS 3.1,
- OCS : l'artillerie et OCS,
- *Fire in the Sky* : apercu.

P. Ruzand

PuB

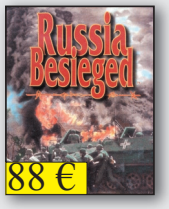
www.store4war.com

Livres - Revues - Maquettes
Figurines - Jeux PC - Wargames
- 7 000 références -

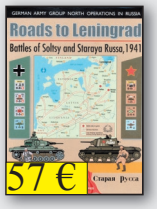
Alesia

Grande Illusion - Mirage of Glory, 1914

Manifest Destiny

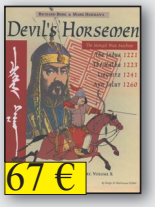


Russia Besieged



Roads to Leningrad

Defiant Russia



Devil's Horsemen

Seven days of 1809

Bitter woods deluxe édition : **95 €**
Soldier Emperor : **68 €**
Great Pacific war : **68 €**
Fear God & dreadnought : **99 €**
Empires of the Middle Ages : **109 €**
Age of Napoleon 1805-1815 : **43 €**
Tyrant : Carthage vs Syracuse : **25 €**
The Great Battles of Alexander deluxe : **72€**
Pacific Fleet : **49 €**
Naval Battles : **24 €**
The battle of north africa : **39 €**
Britain stand alone : **35 €**
Operation Overlord (jeu avec figurines) **59€**
7 ages : **79 €**
Days of Decision III : **74 €**
Heroes of soviet union : **59 €**
Paths of Glory VF : **59 €**

Frais de port :
- de 100 euros de commande : 6 euros
+ de 100 euros de commande : 8 euros

Pour commander :

Sur place :
du lundi au vendredi de 9h à 18h
samedi de 9h à 12h

Par courrier postal :
Store4war, 470 av. Jean Monnet - PAE La Pile, 13760 Saint Cannat

Par téléphone : 04 42 50 69 83
Par fax : 04 42 57 25 19

Sur Internet :
www.store4war.com
paiement sécurisé Paybox

ATS Briefing #1

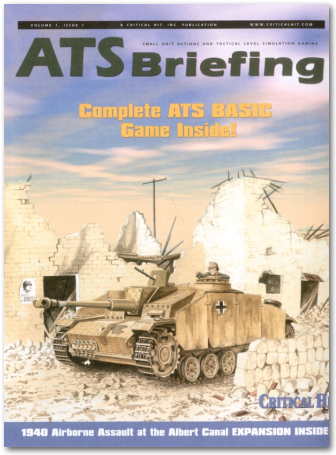
ATS Briefing est une nouvelle publication de Critical Hit dédiée comme son nom l'indique au système *ATS*. L'objectif de l'éditeur à travers ce magazine est de publier dans chaque numéro des articles traitant du système lui-même, ainsi que des extensions sous la forme de scenarii, et/ou de pions supplémentaires, voire même un module complet. C'est cette dernière option qui a été choisie pour ce premier numéro, avec un module traitant des combats autour du Canal Albert en Mai 1940, qui opposèrent les troupes aéroportées allemandes aux troupes belges.

➲ Le matériel :

- Extension « Assaut du Canal Albert en mai 1940 »
  - une carte couleur,
  - une aide de jeux,
  - 118 pions,
  - six scenarii,

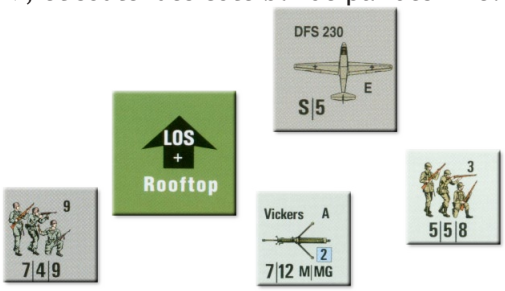
- 2 scenarii pour Scottish Corridor
- 2 articles

Ce module est donc le module des premières : première extension *ATS* se déroulant au début de la guerre, première entrée en scène des parachutistes allemands, et premier allié mineur à faire leur apparition dans *ATS* sous le trait des troupes belges.



Ces combats sont donc traités au travers de six scenarii, de longueur (allant de quatre à sept tours), de taille (à partir de dix-sept pions unités) et de situations (infanterie, planeurs, blindés (T-13 belge), canons) très variées. La carte (en couleurs) couvre la zone des combats autour du village de Vroenhoven en bordure du canal, et représente une zone rurale vallonnée (trois niveaux d'élévation) traversée de part en part par une route avec énormément de haies et de vergers.

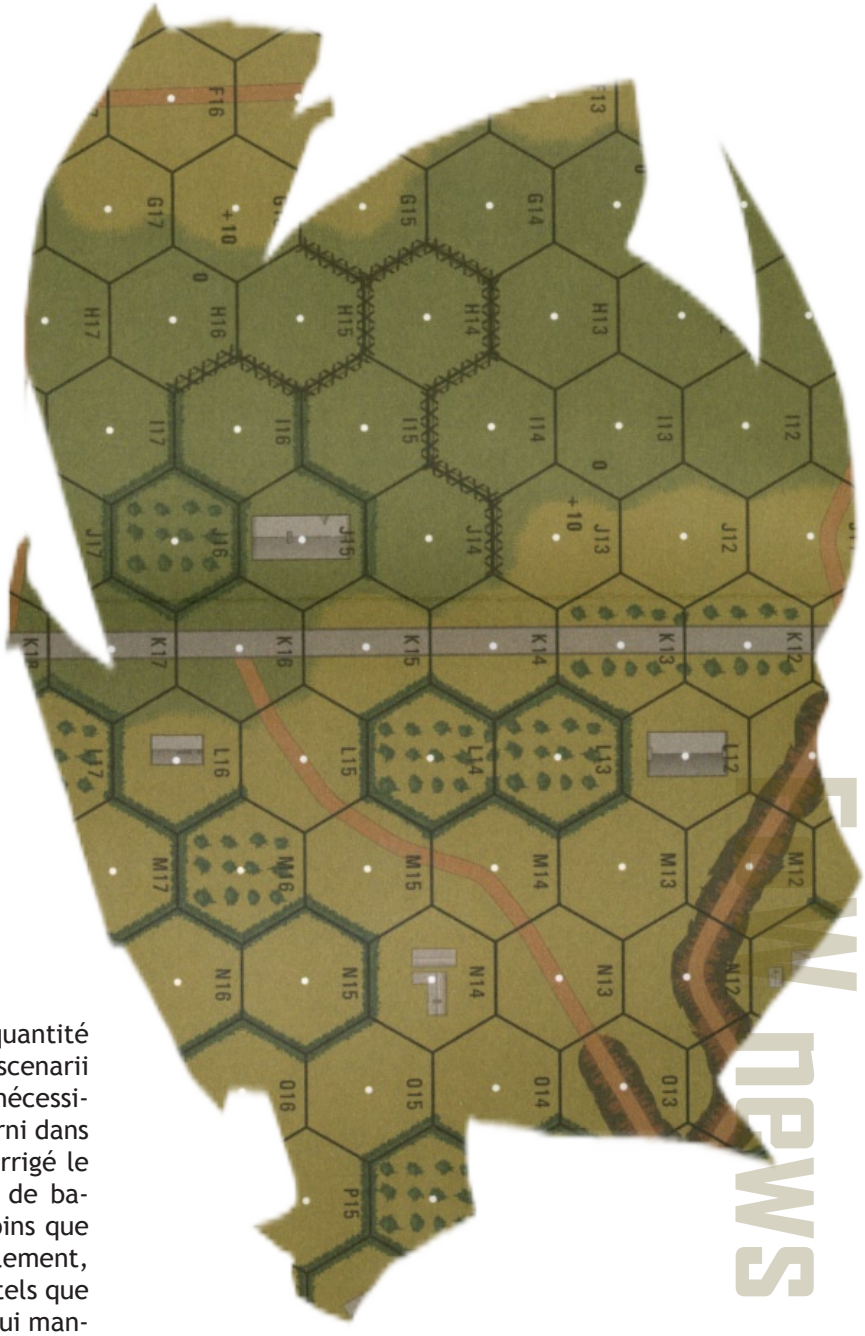
Côté ordre de bataille, la nouveauté provient principalement de l'apparition des Fallschirmjäger. Représentés sous la forme d'unités 7|4|9, ils se caractérisent par quelques règles spéciales pour représenter au mieux leur capacités propres : embuscades ; probabilité de courage amélioré ; charge de démolition inhérente. Conséquence logique, les planeurs font eux aussi leur apparition avec leur lot de règles spéciales (identiques aux camions pour le transport des unités, le mouvement est régi par une procédure spécifique représentant l'atterrissage et les possibles crashs). Les troupes belges, quant à elles, sont représentées par des unités 5|5|8, 5|5|7 et 4|5|6, équipées entre autre de MG Vickers, de mortier de 50 et 76 et de FM, et soutenues côté blindé par des T-13.



Seule ombre au tableau, et non des moindres : la quantité de pions inclus ne permet pas de jouer certains scenarii selon l'ordre de bataille donné. En effet, ceux-ci nécessitent un nombre d'unités supérieur à ce qui est fourni dans le magazine. Et même si CH a immédiatement corrigé le tir en fournissant une version révisée de l'ordre de bataille des scenarii incriminés, il n'en reste pas moins que cela fait pour le moins désordre, et que personnellement, ma préférence tendrait plutôt à jouer les scenarii tels que conçu par le designer, en allant piocher les pions qui manquent dans les autres boîtes. Autre point à signaler, les règles et les marqueurs n'étant pas inclus, cette extension ne peut être jouée telle quelle mais requiert la possession d'un module *ATS*.

En plus de cette extension, deux scenarii supplémentaires pour Scottish Corridor sont fournis.

Ce premier numéro d'ATS Briefing comprend en tout et pour tout deux articles. L'un traite du bien fondé des Lignes de Visée Géométrique (en opposition au traitement simplifié des lignes de visée a la *ATS*/*ASL*) sur douze pages, et l'autre de la probabilité d'acquisition de cible, le tout sur quatre pages. Bref, deux articles qui ne vont pas aider les joueurs *ATS* à maîtriser le système… C'est dommage, il y aurait pourtant matière de ce côté là.

En conclusion, si les articles sont d'un intérêt pour le moins limité pour le joueur *ATS*, l'extension justifie par contre à elle-seule l'acquisition de ce numéro, qui pour un prix modique offre un module historique complet. D'ailleurs, il serait même parfait pour débuter la série si les règles avaient été incluses.

P. Ruzand