errata
www.errata.fr
WebMagazine bimestriel - Avril/Mai 2010 - N°18

Vietnam 1965-66

Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et

Edito

C'est toujours étrange cet édito. C'est le dernier texte que je rédige pour un numéro et c'est le premier (je pense) que lisent les lecteurs… Pour vous, c'est l'ouverture d'un numéro et pour moi, c'en est la fin… Juste l'occasion de jeter un coup d'œil en arière sur deux mois de jeux et d'articles. Avec déjà d'autres en vue ou même en cours…

Bref, pour ce numéro, celui que vous tenez dans les mains, je retourne au Vietnam avec un jeu autour duquel j'ai longtemps tourné avant de me jeter. Ensuite, un article qui me tient à cœur sur l'éditeur polonais TiS. Quelques articles supplémentaires (avec l'aide et l'envie de Lionel) et ce numéro 18 est bouclé. 18 numéros, à 6 par an, ça fait trois ans d'errata ! Vous pouvez boire un coup pour ça (ou pour autre chose d'ailleurs…). A la santé d'errata !

Et après 18 numéro et un jeu gratuit, vers où va errata ? Bonne question sur laquelle j'ai pas mal planché ces derniers mois. Errata continue (je me suis posé la question de l'arrêt), mais je souhaite offrir plus de jeux gratuits. Déjà au moins un deuxième ! Donc si vous avez créé un petit jeu, n'hésitez pas, une nouvelle fois, à me contacter.

Sur ce, bonne lecture à tous et rendez-vous dans deux mois.

Jonas

SOMMAIRE

- Critique : Winged Horse ……..…..... Page 2
- Présentation : Taktyka i Strategia ..... Page 7
- Critique : Light Division ……..... Page 11
- Interview : Autour de AWIH** ..……..…….. Page 15
- Un gars, une fille : Omar Al-Mokhtar* …..…… Page 19
- Hors Sujet …….…….. Page 20

* : Article rédigé par l'excellent Lionel Liron.
** : Article rédigé par le toujours excellent Lionel Liron et avec la participation de Daniel Herbera et d'Olivier Revenu.

<u>Bientôt dans errata (un jour peut-être...) :</u>
von Vietinghoff's 10th Army, Landships !, Spires of the Kremlin, Summer Storm, USNDeluxe, Red Sun Rising, Korsun Pocket, Black Sea * Black Death, Bloody Omaha (ATS), Fields of Fire, Berlin (ATS), Dien Bien Phu (ATS), Facing the Blitz (ATS), Bulge 20, Ardeny 1944-45, Stalingrad 1942-43, Breslau 1945, Nordwind 1945, Panzer et encore plein mais vraiment plein d'autres...

« Winged Horse » est un jeu de Joseph Miranda paru dans le numéro 239 du magazine Strategy & Tactics. Il porte sur la guerre du Vietnam en 1965-66. Le jeu comporte une planche de pion, une carte de jeu et une règle de 14 pages. Un hexagone représente 40km, un tour de jeu une semaine et les unités sont des divisions ou des régiments.

Préambule…

Autant le dire tout de suite, si certains jeux de S&T sont des petits jeux rapides et simples, ce n'est pas le cas de « Winged Horse ». On ne se trouve pas non plus devant un jeu fortement complexe, mais force est de constater que WH est un jeu qui fait chauffer le cerveau.

Présentation…

WH est donc un jeu sur le Vietnam, mais qui se concentre sur les années 1965 et 1966. La carte du jeu représente tout le Sud Vietnam, ainsi qu'une partie du Laos et du Cambodge. Dans ces années de début de conflit, aucun des deux camps en présence n'est à son top. L'aide américaine est encore limitée et les communistes sont aussi en phase de construction. Bref, pour les deux joueurs, les moyens sont limités.

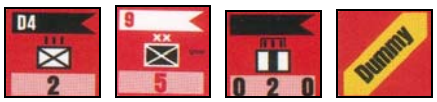
La carte de Joe Youst est assez réussie. Surtout qu'elle n'était pas si facile à faire. Car, en plus du terrain naturel (clair, jungle, montagne), des villes, des bases militaires ARVN et des bases communistes, des routes et de chemins, chaque camp voit le territoire découpé en zones. Et évidemment, chaque camp dispose de son propre découpage, différent de celui de son adversaire. Youst a eu l'intelligence de choisir deux options différentes : pour le joueur communiste, le découpage est matérialisé par une ligne pointillé qui suit les bords d'hexagones et pour l'américain, il a choisi de modifier la couleur du terrain clair dans chaque zone américaine. Ce genre de représentation avait tout pour être casse gueule et Youst s'en est sorti haut la main. Seul bémol, une fois les pions sur la carte, on a du mal à repérer les bases militaires ARVN des villes. Il aurait été bon de renseigner le nom des bases d'une couleur différente de celle des villes… Mais là, je fais mon pénible…

Une limite de zones communistes (trait rouge pointillé) et alliées (couleurs différentes)…

Les pions de Niko Eskubi semblent, au premier coup, d'œil bien sympa. Une couleur de fond pour chaque nationalité : rouge pour les communistes, vert olive pour les américains, vert foncé pour les troupes ARVN, bleu clair pour les coréens et gris pour les néo-zélandais. De plus chaque pion comporte un drapeau en haut du pion. Pour le communiste, le drapeau est blanc pour les troupes régulières NVA et noir pour les Vietcongs. Et pour les troupes dites du monde libre, ce drapeau sert à… rien. Nada. Que dalle. Et du coup, il semble un peu en trop… Et ce n'est pas tout. Les unités sont soit mobiles soit immobiles. Les unités immobiles ont trois valeurs sur le pion : attaque (toujours nul sauf pour une unité), défense et potentiel de mouvement (toujours nul).

A l'inverse, les unités mobiles ont une seule valeur indiquée sur le pion : potentiel de combat. Pas de potentiel de mouvement, car il est le même pour tout le monde : 6 points de mouvement. Je me demande en quoi cela aurait été dérangeant d'avoir sur les pions des unités mobiles de potentiel de combat 2 indiqué « 2 – 2 – 6 » alors qu'une unité immobile de valeur de défense 2 aura « 0 – 2 – 0 »… A vouloir faire moderne, hein ?... Dernier point, certaines unités peuvent être

transportées par hélicoptères. Elles ont alors un symbole « infini », tout petit, coincé entre le symbole OTAN et le potentiel de combat. Ce symbole n'est pas si simple à voir, écrit en noir sur le fond vert foncé des unités ARVN. Bref, si vous avez quelque problème de vue, vous risquez d'être ennuyé pour rien… A part ça, ils sont pas mal ces pions…



Le jeu ne dispose que d'une seule aide de jeu, qui reprend uniquement le compte tour. Toutes les tables sont inscrites directement sur la carte, mais tourné vers un seul des deux joueurs. Il est donc préférables que le joueur qui sait bien lire à l'envers choisisse le camp communiste… L'aide de jeu, à photocopier, reprend les 20 tours de jeu, avec deux cases pour que les joueurs puissent y placer leurs renforts. Seul problème, les cases sont un poil trop petites, ce qui obligent les joueurs à bien faire attention au positionnement de leurs empilements sur l'aide. Rien de bien méchant, mais c'est tout de même dommage…

La règle elle-même est plutôt bien écrite, et ne comporte que peu d'errata. Attention toutefois, certains points ne sont pas expliqués dans la règle et il faut bien lire les tables et les notes qui s'y rapportent directement sur la carte.

Plein de règles…

Le choix du concepteur a été de modéliser les deux camps de manières totalement différentes. Du point de vue historique ça se tient. Mais en fait, on se retrouve avec de nombreux points de règles qui ne s'appliquent qu'à un seul camp. Par exemple, le ravitaillement ne concerne que les troupes communistes. A l'inverse, le bombardement ou le transport par hélicoptère ne concerne que le joueur allié.

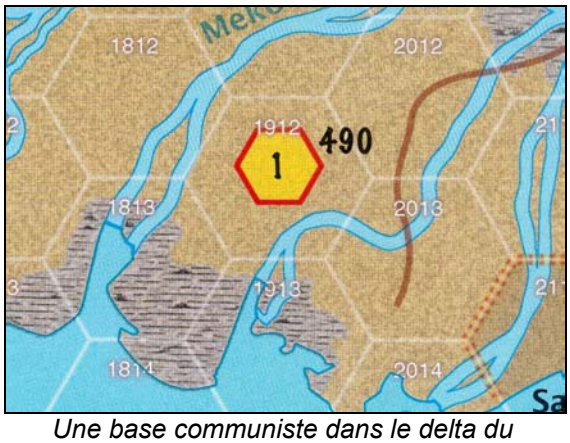
Les unités communistes ont 6 points de mouvement et ne dépense qu'un seul point de mouvement par hexagone, quel que soit le terrain traversé. A l'inverse, les unités alliées disposent aussi de 6 points de mouvement mais dépensent un certain nombre de points suivant le terrain présent : 3 en montagne, 2 dans la jungle, 1 en clair, etc.

De la même façon, les unités communistes en défense en terrain montagneux ou dans la jungle sont doublées en défense. Ce bonus défensif ne s'applique pas pour les unités alliées.

Si cela permet en peu de règles de différencier les deux armées, cela interpelle quelque peu les joueurs à l'apprentissage. Pourquoi es tu doublé et pas moi ?... Il aurait été bon d'avoir les notes de conception de l'auteur sur ce point….

Parfois sortant de l'ordinaire…

Dans ce jeu, une unité éliminée après un combat peu revenir en jeu. Il existe une table sur laquelle un joueur lance un dé pour toute unité éliminé (hors camp des forces spéciales américaines qui est toujours éliminé définitivement). Selon le résultat au dé, l'unité sera de retour plus ou moins rapidement en jeu (et parfois est éliminée définitivement).

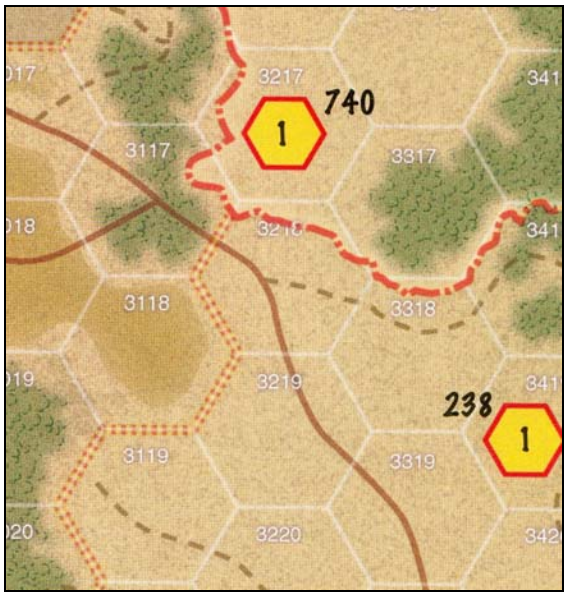


Une base communiste dans le delta du Mekong…

Pour ce qui est des combats, la table semble à première vue classique. On calcule un rapport de force et on lance un dé. Jusque là, rien de bien surprenant. Par contre, les résultats sont plus particuliers : une unité peut être « shattered » et on ne parle pas ici de pas de perte. Même si cela revient au même… En fait, un régiment qui est « shattered » est éliminé. Une division (qui peut être décomposé en trois régiments génériques pour le communiste et en trois régiments représentés par leurs pions pour l'américain) qui est « shattered » est décomposée en ses trois régiments et l'un d'eux est retiré du jeu. Bref, au lieu de faire du classique et de parler de pas de perte (pour chaque unité de l'hexagone ou pour une seule selon le résultat), le joueur est fortement perturbé par un concept à la con. Du coup, il lui faut plus de temps pour comprendre une règle plus complexe qu'il ne faudrait…

A noter qu'il n'y a pas de zone de contrôle dans ce jeu. On peut tourner autour de l'ennemi sans souci.

Le bombardement, uniquement aérien et pour le joueur américain, a plus pour but de clouer des unités sur place (les rendre « suppressed » ce qui les empêche d'agir lors du tour communiste suivant) que de les détruire. Le joueur américain dispose de chasseurs, d'un pion de support naval, d'hélicoptères (qui peuvent aussi être utilisés pour le transport et dans ce cas ne sont plus disponibles pour le bombardement) et d'un bombardier (qui amène un bonus de -1 sur le dé). Chaque marqueur représente un point de bombardement. Le joueur américain doit donc empiler ses marqueurs pour augmenter ses chances de succès…



Une frontière et une limite de zones communistes…

Parfois classiques pour le conflit…

Le joueur communiste déplace toutes ses unités face cachée. Il dispose aussi de leurre pour tromper son monde. Une unité communiste cachée n'est montrée au joueur adverse que lorsque :

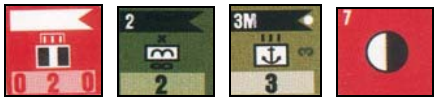
- elle entre dans un hexagone adjacent à une base des forces spéciales,
- elle participe à un combat,
- elle subit un résultat sur la table des bombardements
- le joueur américain dépense une de ses deux unités de reconnaissance (n'importe où sur la carte, à n'importe quel moment du tour, mais une seule fois par tour) et peut alors regarder toutes les unités communistes dans l'hexagone.

Parfois spéciales…

Une unité américaine dispose d'une page de règles rien que pour elle. Il s'agit de la 1st Air Cavalry. Cette unité disposait de ses propres hélicoptères de transport, contrairement aux autres unités sur la carte. C'est donc une unité immobile (au sens du jeu…) spéciale. Elle reste fixée sur sa base mais peut se projeter, aussi bien en défense qu'en attaque à 6 hexagones de sa base. Avec une valeur d'attaque de 15 et de défense de 20 (alors que les régiments communistes ont une valeur de combat de 1 ou 2 et les divisions NVA de 4 à 6), c'est un véritable monstre. Par contre, comme l'unité est « immobile » elle reste au même endroit pendant toute la partie… A noter que si l'hexagone de placement historique de cette unité est donné, rien n'empêche le joueur américain de la positionner ailleurs. Inutile de préciser que ce placement est extrêmement important…

Placement des unités…

Le setup est primordial dans ce jeu. Côté communiste, c'est simple et plus ou moins fixé. Les unités communistes débutent dans les bases fixées sur la carte. Point barre. Par contre, le joueur américain est lui plus ou moins libre. Le setup liste les unités qui seront positionnées dans chaque zone américaine. A par cela, le joueur est libre de placer ses unités comme il le souhaite, en dehors des garnisons des villes et des bases. Même certaines bases militaires américaines sont représentées par des pions et le joueur est libre de les placer où il le souhaite, dans les limites de leur zone de placement.

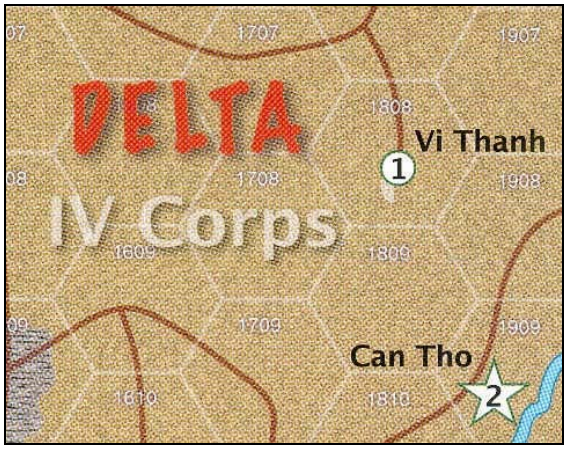


Dans le jeu, le joueur communiste est à l'offensive, c'est lui qui fait mouvement en premier. Le joueur américain va donc continuellement réagir aux attaques ennemies et doit le plus vite possible trouver du temps et des troupes pour mener ses propres opérations. C'est pour cette raison que le placement des troupes alliées est primordial. Un mauvais placement et le joueur communiste gardera l'initiative trop longtemps. Parfois même un mauvais placement peut précipiter une fin prématurée de la partie, pas forcément pour cause de mort subite, mais

parce que le joueur américain jette l'éponge en pestant contre ce jeu débile. En fait, il faut bien comprendre comment se positionner. Sans bonus défensif (hors villes et bases) et sans zone de contrôle, il est quasi impossible au joueur américain de se positionner en défense. La seule défense ici, c'est l'attaque. Et comme il n'y a jamais assez de troupes disponibles, que ce soit en défense ou en attaque (car quand on attaque, on subit souvent des pertes et mieux vaut perdre une faible unité ARVN qu'une bonne unité américaine, sans parler de la différence en points de victoire…), il va falloir s'organiser sérieusement.

Points de victoire…

La première chose sur laquelle doivent se concentrer les joueurs, c'est les points de victoire. Ceux-ci ne sont pas indiqués dans la règle, mais se trouvent directement sur la carte. Les points sont répartis en deux types : les points militaires (gagnés en détruisant des unités ennemies) et les points politiques (vider une zone de l'ennemi, prendre le contrôle de toutes les villes dans une zone, assiéger des villes…). Chaque joueur ayant peu de troupes, il doit se concentrer sur ce qui lui rapporte des points.



Une ville (cercle) et une base militaire (étoile)…

Evidemment, le joueur communiste a plus de facilités à remporter des points politiques que militaires et inversement pour le joueur américain. Sauf que pour l'emporter, il faut gagner sur les deux tableaux. Et donc chacun va devoir se forcer et trouver les moyens de remporter des points du type le moins favorable pour son armée. En plus de réfléchir à la manière d'empêcher son adversaire de remporter trop facilement des points du type qui lui est le plus favorable. L'américain va donc chercher à amasser le plus de points militaires possibles, tout en se forçant à glaner des points politiques et en empêchant l'adversaire de ramasser trop de points politiques… Et vice versa… Le tout en sachant que chaque joueur n'a pas l'armée nécessaire à cela. Et pas assez d'unités pour couvrir tout le terrain…

Pourquoi tant de haine…

Non seulement il faut réfléchir lors du setup, mais en plus il faut poursuivre tout au long de la partie. Surtout du côté américain. Il faut quelques tours de jeu avant de comprendre comment poursuivre l'ennemi à tous les coins de la carte, se tromper souvent, avant d'arriver à quelque chose.

Le jeu dispose d'un scénario sur 5 tours et d'une campagne en 20 tours. Il est clair qu'il faut jouer plusieurs fois de suite le scénario, histoire que chacun optimise son setup, et surtout l'américain, avant de se lancer dans la campagne. Inutile de courir après chaque unité communiste au Sud Vietnam. Nombreuses seront des leurres… Il est préférable de se concentrer sur une opération tout en surveillant du coin de l'œil ces petits pions rouges et d'essayer de comprendre si ce n'est que du parasitage mineur ou une opération d'envergure…

WH est donc un jeu pour ceux qui aiment les déséquilibres entre les deux camps et pour ceux qui aiment réfléchir. Si vous cherchez un petit jeu cool pour une soirée ou deux, passez votre chemin. Car il vous faudra bien trois à quatre soirées pour aller au bout de la campagne, sans parler des nombreuses heures de préparation passées à comprendre comment jouer, comment réussir son setup, comment utiliser correctement le mouvement par hélicoptères, comment bien attaquer, etc. Les sujets ne manquent pas…

Il faut aussi que les joueurs jouent le jeu. Si le communiste se concentre sur les points politiques et l'américain sur les points militaires, la partie est courue d'avance : match nul. Il faut absolument que chaque camp s'aventure sur le domaine adverse, pour se découvrir. WH n'est pas un jeu à prendre à la légère. Il faut à mon avis deux joueurs maîtrisant les règles (pas au sens de les connaître, mais au sens de les appliquer correctement pour arriver à une tactique d'ensemble cohérente) pour tirer tout ce que ce jeu à dans son ventre. Du très bon, mais qui

se mérite. Pas sûr que tout le monde soit prêt à faire cet effort…

Je mets donc à WH un

7.5/10.

Un bon petit jeu, mais dur d'accès. Franchement, pour un jeu de magazine, c'est du très bon boulot. Il mériterait d'ailleurs presque une version boîte, avec correction des quelques points de présentation dont j'ai parlé.

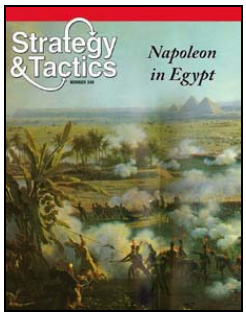
Plus de possiblités…

Et comme ce jeu a plu, il a eu droit à deux extensions. Tout d'abord, un scénario hypothétique livré dans le numéro 249 de S&T (avec quelques pions) voyant des unités chinoises envahir le Sud Vietnam en 1965. A mon avis, pas indispensable…

Une base communiste en bordure de deux zones communistes (et une base alliée)…

La deuxième extension dans le numéro 251 de S&T (avec une planche et demi de pions supplémentaires et une révision complète des règles), beaucoup plus intéressante, permet de jouer avec le système à l'ensemble de la guerre du Vietnam. Le jeu bascule alors dans la catégorie petit monstre. Seul problème, l'ordre de bataille fourni par Decision Games est franchement limite dans sa présentation. La liste des unités (je devrais d'ailleurs dire les listes…) n'est pas chronologique mais alphabétique ! De plus il y a une liste pour les unités en renfort et une autre pour les unités qui sont retirées du Vietnam… Dans le genre prise de tête pour jouer, on ne fait pas mieux.

Et même si un joueur a tout retrié dans l'ordre, cela ne me semble pas suffisant pour jouer. En effet, il faudrait un document clair (avec image des pions) pour s'y retrouver complètement et pouvoir prévoir quelque chose plutôt que de subir les arrivées et retraits de troupes… Dernier point, ce qui m'aurait semblé préférable, c'est de disposer de scénarios par année, afin de permettre aux joueurs de choisir de modéliser telle année ou telle autre, avec setup inclus, ou même de démarrer la maxi campagne à partir de n'importe quelle date. Bref, plutôt que de donner les pions en vrac, DG aurait mieux fait de terminer complètement le boulot. Il semblerait que des scénarios soient à l'étude et qu'ils pourraient être insérés dans des prochains numéros de S&T… Il paraît… En attendant, les joueurs se retrouvent dans l'attente, avec du bon matos et un bon système et juste sans le mode d'emploi… C'est fort dommage. Je me disais bien aussi qu'un bon jeu dans S&T, ça devait sûrement cacher quelque chose ! Tout va bien, Decision Games reste Decision Games. J'ai eu un instant peur qu'ils soient devenus organisés et rigoureux… Ouf ! C'est toujours le bordel… Ils m'ont fait peur ces cons…



Des bases, des troupes alliées sur la défensive, des communistes qui avancent masqués… Le Vietnam quoi…

Un éditeur : Taktyka i Strategia

Le wargame en Pologne est semblable à celui du Japon : il sort très peu de ses frontières. Mais autant c'est un choix assumé pour les japonais (M. Yamazaki, le chef de Six Angles, a par exemple décidé il y a quelques années de ne plus fournir les règles de ses jeux en anglais, devant l'indifférence du milieu à ses efforts) qui préfèrent vendre les droits de leurs jeux plutôt que d'essayer de le vendre eux-mêmes à l'extérieur (sans doute faute de pouvoir en vendre suffisamment aussi…). Par contre, côté polonais, c'est autre chose…

TAKTYKA I STRATEGIA
Militarny Magazyn Historyczny

Bon, il faut être franc, il n'y a en fait qu'un seul éditeur de wargames en Pologne : **Taktyka i Strategia** (donc la traduction est évidente). Il existe bien quelques jeux en dehors de cet éditeur, mais il s'agit de jeux édités par les auteurs eux-mêmes et la plupart sont épuisés.

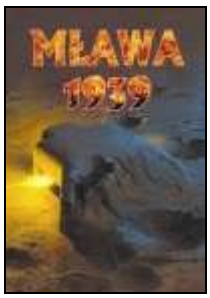
Un homme…

Taktyka i Strategia est un projet porté par un seul homme : Wojciech Zalewski. Wojtek (diminutif de Wojciech) est né en 1968, il est géologue et a commencé à jouer aux wargames en 1986. Aidé d'une poignée de joueur, Wojtek s'est lancé dans l'aventure TiS en 1995. Il fait tout : design de la majorité des jeux, graphismes, etc. A noter que TiS a repris une bonne partie du catalogue de feu l'éditeur Dragon.

Des séries…

TiS dispose dans son catalogue de plusieurs séries.

Tout d'abord, il y a la **W39** (« Wrzesień 1939 », soit « septembre 1939 ») centrée sur l'invasion allemande en Pologne en 1939. Ce système a déjà été décrit dans Vae Victis (n°54 et 83). Chaque hexagone dans cette série représente 3km et les unités sont principalement des bataillons d'infanterie et des compagnies de blindés. Un tour de jeu représente une journée entière.
Les jeux suivants sont disponibles dans cette série :
Bzura 1939
Piotrków 1939
Śląsk 1939
Suwalszczyzna 1939
Pomorze 1939
Mława 1939

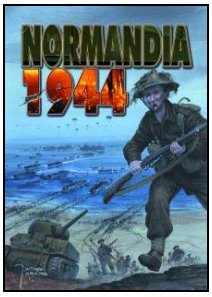


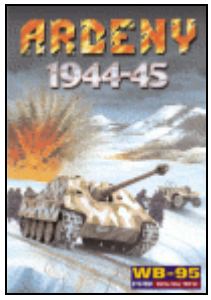
A noter que le système existe en traduction anglaise. Je ne connais pas cette série, je ne peux donc donner aucun détail sur la qualité de la traduction d'abord et sur les jeux ensuite…

On trouve ensuite la série **WB-95** (« Wielkie Bitwy II Wojny 1939-45 », soit « grandes batailles de la seconde guerre mondiale 1939-45 »). J'ai déjà présenté le système dans Vae Victis n°85 et dans le numéro 16 d'errata. Cette fois-ci, il existe une traduction anglaise pour certains jeux, mais je doute qu'il soit possible de jouer correctement avec celle-ci à un jeu autre que Stalingrad. En effet, elle porte sur une ancienne version du système et ne comporte pas toutes les règles spécifiques. Par contre, j'ai traduit en français deux jeux de la série (en partant de la règle anglaise incomplète). Et je ne compte pas m'arrêter là. Ici, un hexagone représente 2.7km et les unités vont de la compagnie à la division. Un tour de jeu représente une journée entière.
Les jeux suivants sont disponibles dans cette série :
Stalingrad 1942-43
Ardeny 1944
Normandia 1944

Un éditeur : Taktyka i Strategia

Budziszyn 1945



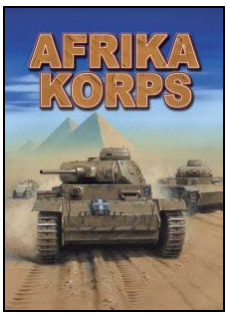


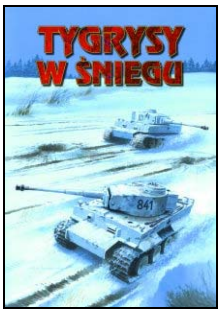
Pour une critique détaillée des jeux de la série, vous pouvez vous reporter à mes précédents articles.

Autre série disponible chez TiS, la **B-35** (« Bitwy II Wojny 1942-45 », soit « batailles de la seconde guerre mondiale 1942-45 »). Ce système semble le système phare de TiS. Il n'existe malheureusement pas de traduction anglaise. C'est aussi le système le plus complexe, avec pas moins de 50 pages de règles et de multiples tableaux. L'échelle de jeu est ici de 1.5km par hexagone. L'unité de base est le bataillon d'infanterie et la compagnie de blindés. Une journée est décomposée en trois tours de jeu.

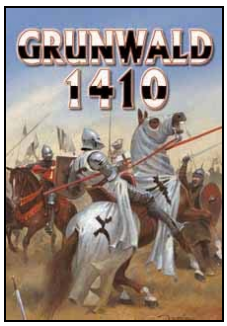
Les jeux suivants sont disponibles dans cette série :
El Alamein 1942
Falaise 1944
Tygrysy w śniegu
Bitwy II wojny światowej
Pantery w akcji (Kaniów 1943)
Warszawa 1944
Arnhem 1944
Africa Korps

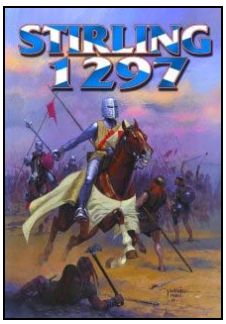
A première vue, ce système semble intéressant. Les boîtes sont bien remplies. Mais faute de traduction, l'accès à cette série est bloqué.





Dernière série, la **Średniowiecze**, soit le Moyen Age. Comme son nom l'indique, ce système porte sur des batailles du Moyen Age. Plutôt qu'un système, c'est un socle de règles communes partagées par les différents jeux de la série, mais les règles diffèrent tout de même sensiblement entre les jeux. Aucun jeu de la série ne dispose pour le moment de traduction.
Stirling 1297
Grunwald 1410
Kosowe Pole 1389





Quelques jeux…

Les quelques séries présentées brièvement ci-dessus sont les séries principales de l'éditeur

TiS. Il existe aussi d'autres séries (sur l'époque napoléonienne ou sur la guerre de 1914-18) mais celles-ci ne comporte qu'un seul jeu ou presque. Donc pour le moment, je n'appelle pas ça une véritable série.

Deux jeux récents sont tout de même à présenter. Tout d'abord, il s'agit de **Szare Szeregi**, jeu sur les combats dans Varsovie en 1944, commandé par le musée portant sur ce sujet en Pologne à l'éditeur TiS. Ce jeu semble être un jeu de cartes, avec tout de même une carte de jeu (tout le monde suit, jeu de cartes / carte de jeu ?), comme présenté sur le site de l'éditeur (http://www.taktykaistrategia.pl/?topic=wydanegry&content=szareszeregi).

Le deuxième jeu, **Polska 1939**, jeu à zones sur l'invasion allemande en 1939 semble prometteur. Une traduction anglaise devrait être disponible cette année et je pense en faire la traduction française dans la foulée. Pour le moment, il faudra se contenter de la page de présentation du jeu chez l'éditeur : http://www.taktykaistrategia.pl/?topic=wydanegry&content=polska1939.

Un magazine…

L'éditeur propose aussi régulièrement un magazine du même nom que la société. Dans ce magazine, on trouve des extensions de jeux, des jeux complets, des articles historiques… Le tout en polonais bien entendu.

A première vue, l'achat des ces magazines peut paraître inutile, mais il n'en est rien. C'est dans deux numéros du magazine qu'on peut trouver le jeu « Bagration 1944 », critiqué dans le n°16 d'errata. En fait, on y trouve pas mal de jeux. Bien sûr, on ne retrouve pas la règle de base de la série dont dépend le jeu, mais il y a en fait dans ce magazine une mine de jeux supplémentaires. Par exemple, dans la série WB-95, on retrouve aussi un jeu sur la Hollande en 1944-45, un jeu sur l'opération Nordwind, un autre sur Breslau en 1945… Bref, il y a de quoi jouer.

Matériel…

Le matériel est ce qui pèche chez TiS. On est ici loin des standards actuels. Les jeux en boîte comprennent des pions prédécoupés mais souvent aussi des marqueurs à découper ou mieux à monter soit même. Dans les magazines, les pions sont toujours à monter.

La qualité des boîtes est disparate. On part d'une boîte en carton fin, donc fragile, à une boîte très résistante pour les derniers jeux sortis.

La qualité graphique est pour le moins rustique, même si elle s'améliore petit à petit. Attention, tout est jouable, clair et lisible, mais

on ne peut pas dire que l'harmonie des couleurs règne partout… Personnellement, je trouve que la qualité graphique est acceptable. On est loin du bordel Perry Moorien tout de même. Mais à des années lumière de ce qui est la règle actuellement.

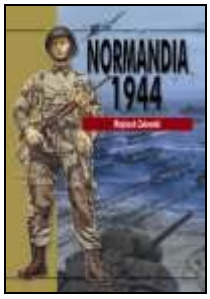
Faibles moyens…

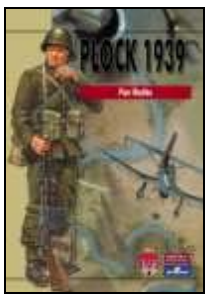
En fait, la qualité du matériel découle d'un point extrêmement important : les faibles moyens de l'éditeur. Si les cartes sont sommaires et les jeux non traduits, c'est à cause des limites de l'éditeur TiS. Tout repose quasiment sur un seul homme Wojciech Zalewski qui est aidé par une poignée de fidèles (dont Roman que je remercie encore une fois pour son aide). Le tirage des jeux est limité à 500 exemplaires. TiS conscient de ces limites, cherche donc un éditeur étranger pour l'aider à se développer en dehors de ses frontières.

TiS est donc une minuscule maison d'édition. Ce qui ne l'empêche pas de sortir des jeux et un magazine régulièrement. Et propose à nous autres joueurs français des produits à des tarifs très attractifs. Un jeu en boîte coûte 55 zl (soit moins de 15€) et un magazine 16.90 zl (soit moins de 5€). Bien sûr, à cela il faut rajouter les frais de port, mais vous avouerez qu'à un tel prix, le joueur français est gagnant. Ce taux du zloty est aussi un point à prendre en compte. Le niveau de vie en Pologne n'est pas le même que celui en France. Ce qui nous paraît donné est cher pour un polonais. Par exemple, importer un jeu US en Pologne est un luxe impossible pour de nombreux joueurs. Cela explique aussi la faiblesse de la qualité des produits de TiS. Sans faire la pleureuse, il est clair qu'on ne peut comparer les jeux de TiS avec aucun autre éditeur, car ils sont tous basés dans des pays dits « riches ». Il faut donc être indulgent avec Wojtek.
Pour ceux qui voudraient se lancer, voici une petite liste des jeux TiS populaires en Pologne : « Ardeny 1944 », « Bzura 1939 », « Charków 1942 », « Smoleńsk 1941 », « Grunwald 1410 » ainsi que le petit dernier « Polska 1939 ». S'ils sont populaires, c'est qu'ils doivent être parmi les meilleurs jeux de l'éditeur TiS. Le site de l'éditeur (http://www.taktykaistrategia.pl/?topic=sklep) est tenu à jour et dispose d'un forum où les joueurs étrangers sont les bienvenus (écrire en anglais). Attention, certains jeux sont épuisés.

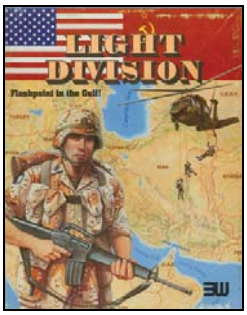
Taktyka i Strategia est donc un petit éditeur exotique bien sympathique dont je vais poursuivre la découverte. Prochaine traduction : « Ardeny 44-45 » (toujours dans la WB-95). Et dès que la traduction anglaise de « Polska 1939 » est disponible, je la traduirais en français. Pour ceux qui voudraient se lancer, vous pouvez bien évidemment me contacter pour des questions précises. Sinon, vous pouvez sans risque commander les jeux de la série W39 ainsi que « Bagration 1944 » (dans deux magazines) et « Budziszyn 1945 », les deux jeux de la WB-95 sur lesquels j'ai travaillé. Et vous pouvez toujours rajouter un autre jeu pour la découverte, vu les prix de l'éditeur, ça devrait passer inaperçu dans votre commande.

A noter enfin que Wojtek s'est lancé dernièrement dans l'édition de petits livres historiques, avec description de campagnes, ordre de bataille et cartes. Le tout est bien sûr en polonais… Mais ceux que j'ai eus sont bien faits…





« Light Division » est un jeu de Joe Balkoski et Austin Bay paru chez l'éditeur 3W. Il simule l'invasion de l'Iran par les Etats-Unis et leurs alliés après la mort de L'ayatollah Khomeini. Le jeu contient une carte, deux planches de pions et un livret de règle. Un tour de jeu représente une journée, les unités vont de la compagnie au régiment et un hexagone contient 1.6km de terrain.



On ne peut pas dire que « Light Division » soit un jeu particulièrement connu, bien que le grand Joe Balkoski l'ait cosigné… Cela vient sans doute du sujet choisi, l'invasion de l'Iran à la fin des années 80. Si j'ai choisi de jouer à ce jeu, ce n'est pas par amour de Balkoski, que je dois avouer ne pas connaître, mais pour le sujet. Suite au test du jeu de Moore sur le détroit d'Ormuz (voir errata n°13), j'ai cherché un autre jeu sur le sujet d'un éventuel conflit entre l'Iran et les Etats-Unis dans la zone. Le seul disponible est LD qui se distingue du jeu de Moore « Zolfaqar's Blow » car il présente l'invasion terrestre de l'Iran, et même la première partie du conflit à savoir le débarquement la prise d'un port de taille raisonnable et des aéroports qui lui sont proches et non un éventuel conflit maritime dans la région comme tentait de le décrire ZB.

Thème(s) hors du commun…

Le thème choisit comme base de LD est donc particulier. A la mort de Khomeini, les islamistes radicaux prennent le pouvoir en Iran et adoptent une posture offensive contre le Diable américain et ses alliés. Après quelques attaques dans le détroit d'Ormouz, les USA décident d'intervenir militairement en Iran. La zone autour du port de Bandar' Abbas est donc proposée aux joueurs.

Les soviétiques

De plus, comme l'armée iranienne est finalement assez faible, les auteurs ont choisi une deuxième version à leur scénario hypothétique : une invasion soviétique de l'Iran qui déclanche une réaction américaine. On se retrouve avec un des sujets chers aux américains : le face à face des deux blocs de la guerre froide dans un pays tiers.

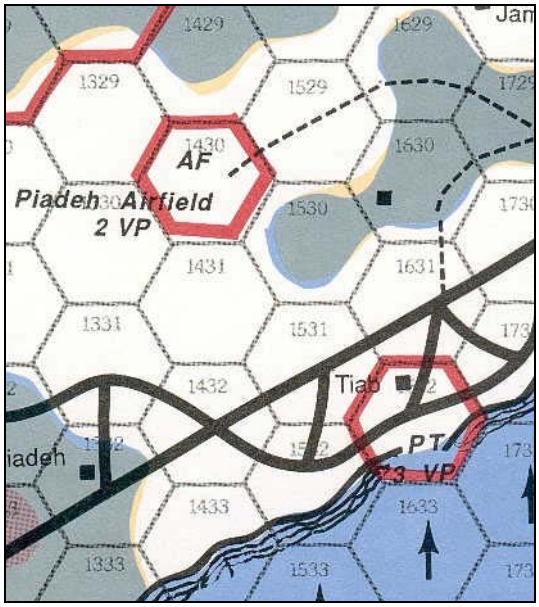
Le jeu propose 5 scénarios, trois avec l'iranien, deux avec le soviétique. Le premier est un scénario court sur deux jours US/Iran pour prendre en main le système. Le deuxième présente une intervention américaine sans trop de préparation, donc réalisée avec les moyens du bord. Le troisième, toujours USA/Iran, laisse plus de temps à la préparation américaine. Les deux derniers présentent les troupes américaines face aux troupes soviétiques, dans une version à préparation rapide et l'autre à préparation plus soignée, comme les scénarios deux et trois, mais en changeant l'ennemi.

A mon sens, la version USA/URSS n'en a plus, de sens. Il faut avoir les idées tordues et aucun autre jeu sous la main pour tester ça… Et le scénario le plus intéressant me paraît celui où le joueur américain a eu le moins de préparation et se retrouve en terrain ennemi avec le moins de moyens. Donc, après quelques tests sur le premier scénario, je me suis concentré sur le deuxième.

Tout plein de PV…

Non, laissez tomber votre chère voiture pour une fois, je parle ici de Points de Victoire. Seul le joueur américain compte ses PV. Il y en a trente répartis sur la carte, situés sur la moitié proche de la mer. La deuxième moitié de la carte sert surtout à l'approche des troupes ennemies. Chaque hexagone rapporte un certain nombre de points. Par exemple, le port de Bandar' Abbas en rapporte 5, l'aéroport de la même ville 7, la tour de la radio 2… A la fin

du scénario, on compte le nombre de PV que contrôle le joueur US. On retire ensuite 1 point par unité d'artillerie ennemie (il y en a 10 en jeu pour l'iranien) qui est à distance de tir d'un aéroport ou d'un port. Le résultat final en PV juge la victoire.



Comme le nombre de PV reste le même d'un scénario à l'autre, le niveau de victoire est adapté. Pour le second scénario, le joueur US doit avoir 19 PV pour remporter une victoire marginale alors que pour le troisième il lui en faudra 22. Normal, il dispose alors de plus de troupes face aux mêmes iraniens.

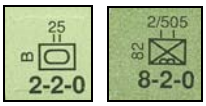
Les iraniens

Ce système pour déterminer la victoire indique la manière de jouer aux joueurs. Le joueur américain devra prendre le contrôle de la majorité des hexagones de victoire tout en repoussant le plus loin possible la ligne de front pour mettre les ports et aéroports à l'abri du tir de l'artillerie adverse (une unité d'artillerie a une distance de tir de 8 hexagones).

Terrible matériel…

Avec 3W, il faut s'attendre au pire question matos. Et on n'est pas volé avec LD… Principal grief : la carte. Pas loin de 7 niveaux de couleur sur la carte, chaque couleur étant particulièrement mal choisie, une légende ne correspondant pas à ce qu'on voit sur la carte, des aides de jeu absentes en bordure de carte, des textes omis… Bref, en plus d'un effet visuel désastreux (mais parfaitement jouable tout de même), la carte est erronée. Le plus simple est de se procurer les errata, puis de télécharger sur Boardgamegeek les deux aides de jeux qui vont bien. Voilà, ensuite on peut poursuivre…

Les pions sont, à défaut d'être beaux, clairs et fonctionnels. Seul bémol, la couleur des américains est le vert foncé et celui des troupes iraniennes est vert clair. Une fois retourné, la couleur du pion est clarifié pour montrer que l'unité est fatiguée et ne peut plus faire mouvement. Ca donne quoi du vert clair clarifié et du vert foncé clarifié ? Et bien un vert clair pour tout le monde. Pas génial donc, mais ça n'empêche pas de jouer.



A gauche, un iranien, à droite un américain…

Les règles sont exemptes d'erreur, ce qui est pas mal. Par contre certains chapitres sont des copier/coller du chapitre précédent avec juste un ou deux mots de différents, ce qui ne facilite pas la lecture. Au milieu du livret, deux A4 recto/verso (non, pas un pour chaque joueur, deux différents, il va falloir partager) reprenant dans un ordre que je cherche encore toutes les aides de jeu. Sauf une ou deux qu'il faut chercher directement dans le livret…

Bref, welcome chez 3W…

Règles hors du commun…

Visiblement, les auteurs se sont bien creusés la tête pour pondre la vingtaine de pages de règles. Car le système est très particulier.

Les américains

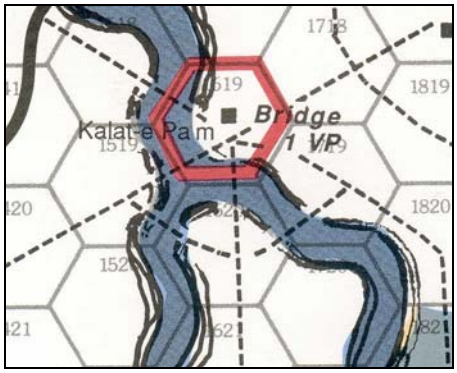
Chaque scénario (hors le premier d'initiation) se joue en 5 tours. A chaque tour, les unités peuvent être activées deux fois. On va dire une fois le matin et une fois l'après-midi, pour simplifier. Dès qu'une unité agit, elle est retournée sur son côté fatigué. Donc le matin, une unité ne pourra être activé qu'une seule fois. A la fin du matin, une fois toutes les unités activées ou une fois que chaque joueur a passé, on retourne toutes les unités (sauf l'appui maritime) pour pouvoir jouer le tour de l'après midi.

Ensuite, les joueurs alternent les activations. On lance un d10. Sur un résultat pair, c'est le joueur US qui joue, sinon c'est son adversaire. Le joueur actif lance un nouveau d10, ce qui lui donne exactement le nombre d'activations qu'il va pouvoir réaliser. Une fois qu'il a épuisé ce nombre, son adversaire lance le dé et fait de même. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unité activable.

Une activation, c'est :

- activer une unité,
- activer une pile d'unités,
- faire mouvement avec des hélicoptères (qui ne transportent personne),
- utiliser les moyens de transport d'un QG pour déplacer des unités,
- apporter le support d'une unité à un combat (support aérien, naval ou appui d'artillerie),
- effectuer une mission de parachutage (uniquement pour le joueur US),
- effectuer un assaut amphibie (uniquement pour le joueur US),
- passer.

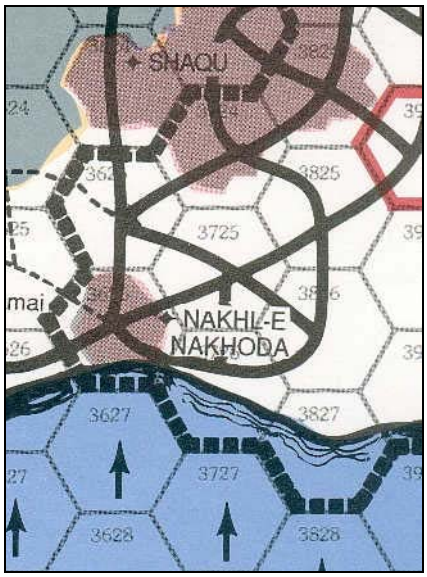
Un joueur qui passe une fois ne peut plus activer d'unités lors de cette phase opérationnelle (matin ou après-midi).



Un joueur qui réalisent un 9 au dé peut donc effectuer 9 activations de son choix. Et même doit effectuer 9 activations. Même s'il ne souhaite plus activer d'unité, il doit fatiguer autant d'unité qu'il le faut pour arriver à 9.

Une unité ou pile d'unités activée (activation numéro 1 ou 2) dispose alors de 3 points tactiques. Elle peut effectuer certaines actions, chacune coûtant un certain nombre de points tactiques :

- effectuer un mouvement tactique coûte 1 PT et permet un mouvement en utilisant le potentiel de mouvement inscrit sur les pions (de 2 à 3 selon les unités),
- effectuer un mouvement opérationnel coûte 2 PT et permet un mouvement en utilisant le potentiel de mouvement inscrit sur les pions multiplié par deux,
- effectuer un mouvement stratégique coûte 3 PT et permet un mouvement en utilisant le potentiel de mouvement inscrit sur les pions multiplié par trois,
- effectuer un mouvement administratif coûte 3 PT et permet un mouvement en utilisant le potentiel de mouvement inscrit sur les pions multiplié par trois, donne en plus un bonus au mouvement sur route mais ne permet pas l'entrée en zone de contrôle ennemi.



De la même façon, il existe trois type d'attaque, rapide (1PT), délibéré (2PT) et intensive qui donne chacune accès à certains types de support ou pas. Enfin, le retranchement (deux niveaux disponibles) coûte lui 3 PT.

On le voit, on n'est pas ici pour rigoler. Le système est très détaillé. Et ce n'est pas tout…

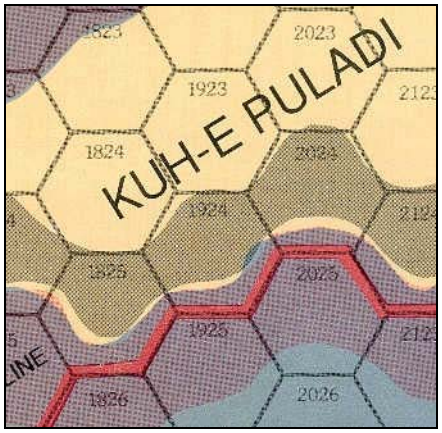
Chaque unité (hors artillerie) comporte trois valeur sur le pion : une valeur de combat (attaque ou défense), une valeur anti-chars et un potentiel de mouvement. Les unités mécanisées ont leur valeur de combat entre parenthèse. Avant chaque combat il faut regarder une table en tenant compte du terrain où se trouvent ces unités, la valeur anti-chars de l'adversaire pour savoir le coefficient par lequel la valeur de combat des unités

mécanisées va être multipliée. Exemple : une unité mécanisée qui attaque en terrain clair une unité qui n'a pas de potentiel anti-chars sera multipliée par 6. Le même combat en ville et l'unité mécanisée n'est plus multipliée que par 3.

Comme en plus les joueurs ont toute liberté dans les choix de leurs unités en renfort (parmi un ordre de bataille prédéfini pour l'iranien et déterminé en début de scénario pour l'américain), on comprend aisément que les joueurs doivent pas mal réfléchir au cours d'une partie de LD.

Too much ?...

Pour un tel sujet, plus que fortement hypothétique, on se retrouve avec un système particulier et à première vue assez complexe. Il faut tout de même une partie ou deux pour arriver à dégager une stratégie. Enfin, pour la stratégie, c'est uniquement du côté américain. Car le joueur US influe sur le jeu. C'est lui qui attaque, qui dispose d'une première vague d'assaut pour prendre les futurs points d'entrée de ses renforts (aéroports et ports) et donc peut imaginer ensuite comment progresser une fois que ses renforts arriveront. Le nombre d'unités qu'il pourra amener sur la carte à chaque tour est tout de même limité par un jet de dé sur une table. Tout n'est pas à disposition. A noter que des renforts aléatoires sont aussi disponibles : troupes britanniques, françaises ou israéliennes… Mais le joueur US peut prévoir.



L'iranien lui est dans le flou le plus total. En début de partie, il n'a quasi rien sur la carte. Seuls deux régiments sont à Bandar' Abbas, le reste de ses troupes ne comporte que de la milice ou des garnisons faibles. Tout le reste arrivera en renfort. Mais où ? Car le joueur iranien dépend d'un jet de dé sur une table pour déterminer combien d'unités il pourra choisir en renfort, mais encore leur zone d'entrée sur la carte dépend elle aussi d'un jet de dé. Il se trouve donc face à trois question : quand, qui et où ? Ce qui est trop pour imaginer faire mieux que réagir à la situation… Mais ce qui favorise le jeu en solitaire, forcément…

Le support américain et leurs alliés français

A mon avis, le jeu est un poil trop complexe pour les combats modélisés. On serait dans un jeu portant sur l'invasion hypothétique de l'Allemagne par les troupes soviétiques, je dirais pourquoi pas, mais en Iran, je trouve que les auteurs ont sorti la grosse artillerie du design pour un tout petit sujet. Si le jeu est sympa, malgré un matériel qui laisse à désirer (surtout au niveau de la carte), il est handicapé par des règles touffues et pas faciles à prendre en main. Sans parler du camp iranien qui n'est pas aussi intéressant que le camp américain à diriger.

Tout cela ne donne donc à LD qu'un

6.5/10.

Pour moi, le système modélisé par les auteurs, et en particulier le niveau de détail choisi, ne colle pas avec le sujet. Cela donne une trop grande complexité aux règles, surtout pour un combat déséquilibré. Les auteurs ont bien rajouté les troupes soviétiques par un artifice de plus, pour équilibrer les deux camps, mais je ne vois alors pas l'intérêt de jouer les scénarios US/URSS. Pas un mauvais jeu, mais des règles surdimensionnées pour le sujet choisi.

La jolie carte dans son ensemble…

Interview : Autour de « A Week in Hell » (par Lionel Liron)

Portés disparus

Olivier Revenu, tu as choisi pour ton dernier numéro de « Battles », le jeu de Jonas : la collaboration s'est-elle bien passée ou est-il dans ses rapports avec les autres aussi infernal qu'on le dit ?

Ca a été l'enfer. Ce que l'on perçoit de lui dans ses papiers les plus méchants d'Errata n'est tout juste que le haut du haut de l'iceberg, croyez moi. Jonas est un monstre, vous le savez tous, je l'ai rencontré, et bien c'est encore pire en vrai. Un cauchemar. J'en rêve encore la nuit et je viens de prendre rendez-vous chez un exorciste, un marabout et un shaman chiricahua. J'ai déjà épuisé un sophrologue, deux psychanalystes et un sorcier tibétain. L'enfer je vous dis, the horror... de Marseille en plus...

Bon sérieusement ça s'est super bien passé (et je ne vois pas bien pourquoi il en aurait été autrement). De toute façon, avec Laurent Closier (développeur), nous avons très peu touché au jeu de base. On a juste mis un peu d'huile dans certains rouages, essayé de clarifier toutes les "routines" (super important pour un jeu solo) et réorganisé les règles différemment. Jonas a accepté toutes les propositions de changement l'esprit ouvert. Comme il maîtrise super bien son sujet, il y en a eu assez peu. En plus il a été super patient et m'a fait confiance depuis le début, et ca n'a rien d'évident ("euh, salut, je m'appelle Olivier, et je pense que ce serait chouette que tu ne publies pas ton jeu dans Errata, ni ailleurs d'ailleurs, mais que tu le réserves pour un magazine wargame que je suis en train de créer qui verra le jour un de ces quatre..."). Le Jonas ce n'est pas une diva du tout. Ca a été chouette de travailler avec lui.

Le choix d'un jeu en solitaire sur le Vietnam était une idée sortant de l'ordinaire, qu'est-ce qui t'a plu dans ce projet et confirmé dans ta décision ?

La guerre du Vietnam est un sujet fascinant. Je lis tout ce qui me tombe sous la main sur le sujet. (Conseil de lecture : « A propos de courage » de Tim O'brien. un chef d'œuvre). Et la bataille de Hue ce n'est pas de la gnognotte. J'avais joué à un DTP sur le sujet qui m'avait vraiment laissé sur ma faim et je regrettais de ne pas avoir un bon jeu sur le sujet, en tant que joueur.
Quand j'ai su que Jonas bossait sur le sujet, je lui ai tout de suite demandé d'en savoir plus. Au début, l'idée d'un jeu solo m'a un peu refroidi (je ne suis pas fan a priori), mais dès que Jonas m'a envoyé son kit de test et que j'ai essayé, j'ai été conquis. Le jeu est vraiment original, avec plein de bonnes idées. Je le trouve très astucieux. Pas laborieux pour un sou dans son déroulement, ce qui est pas mal joué vu le sujet (combat urbain bloc par bloc, à l'économie etc.). Bref ce jeu a vraiment été une très bonne surprise pour moi, et je suis super content d'avoir participé à son existence.

Il paraît que Jonas travaille à un prochain jeu en solitaire, des zombies pourchassant un groupe de blondes escorté par des membres bodybuildés du SWAT, tu serais preneur pour ton magazine ?

Ha oui quand même… Pas forcément tout de suite. Je vais peut être attendre que Battles soit un peu installé... Par contre, Jonas, message perso, je suis curieux et potentiellement preneur de tous tes projets en cours et à venir ;-)

Dans cette interview spéciale de Jonas, je vous propose un retour vers l'enfer. « Une Semaine en Enfer » (A Week In Hell) est le titre du wargame jouable en solitaire créé par Jonas et paru dans le magazine Battles n°3. Alors sortez le M16 et le zippo !

Né un 4 juillet

La première question que j'ai envie de poser est : Jonas qui es-tu ? C'est vrai, marseillais je sais, auteur du fanzine Errata ce n'est pas un scoop, champion de la

relecture de règles j'ai bien connu, mais à part ça…Ton nom Laurent Guenette me fait penser à un type célibataire, dans la trentaine, ingénieur à la SNCF, portant lunettes et cheveux long, avec des piles de livres de part et d'autres de son lit, arborant des tee-shirts de Metallica et pilier des Eurockéennes de Belfort.
Marseillais d'adoption. Célibataire en couple, la quarantaine, cheveux (gris) courts et pas de lunettes. Des piles de livres oui, et aussi de BD et de disques... Plus que de wargames, d'ailleurs, mais ces derniers prennent plus de place... J'ai des T-Shirts des Sisters of Mercy dans mon placard.

Tout le monde connaît Jonas l'avaleur de règles, le traducteur de polonais, qu'est-ce qui a bien pu te pousser à concevoir un tel jeu ?
L'envie de faire un jeu pour errata, rattrapée ensuite par l'enthousiasme d'Olivier Revenu quand je lui ai envoyé le jeu pour qu'il le teste. Deux jours après il me le demandait pour Battles… A la base, je n'avais pas prévu ça, mais je me suis dit que je devais tenter le coup. Avoir son premier jeu publié, et rapidement, je ne pouvais pas laisser passer ça alors que d'autres attendent des années pour voir paraître un de leurs bébés. Bon, le mauvais côté, c'est qu'il n'y a toujours pas de frère à ton "Usuthu !"...

Apocalypse Now

Ces détails sont croustillants, surtout quand on les recoupe avec ce que l'on voit de toi sur les forums ou dans l'Errata. Passons à l'essentiel, ton jeu. Sujet : le Vietnam. Un thème mythique et en même temps très dur à simuler je trouve, pourquoi avoir choisi ce conflit ?
En fait, ça fait longtemps que je voulais créer un jeu. Mais je suis soit parti sur des idées trop grosses pour moi soit sur quelque chose où l'info était difficile à trouver... Plusieurs projets avortés... Un jeu tactique sur les combats de Wingen-sur-Moder en 1944 par exemple... En 2008, j'ai décidé de créer un jeu pour errata, comme je ne voyais pas de suite arriver à ton "Usuthu !".(* Notes de l'auteur de l'interview : C'est du harcèlement !) Je me suis dit qu'il fallait que je m'y mette.
Il m'a alors fallu poser des principes, ce que je n'avais alors jamais fait avant d'essayer de créer un jeu : du DTP donc une planche A4 de pions maxi, pas de verso au pion (pour faciliter le montage) et une carte A3 ou 2XA3 maximum. 10 pages de règles et une durée de jeu d'une soirée. Par contre, à ce moment là, le côté solo n'était pas obligé, ce point est venu plus tard. Et comme sujet, dans ceux qui m'attiraient, un où des infos seraient trouvables rapidement et facilement (Ordre de bataille, déroulement des combats et carte). Or, peu de temps avant, j'avais joué à "A Bloody Business" de chez Firefight (un jeu de Paul Rohrbaugh et non de l'ami Perry...) sur la bataille de Hue…

De ce que je sais du Vietnam, c'est la Jungle, les Viets en embuscade, les platoons en file indienne comme dans « l'Enfer du devoir » (ma série préférée) et les gros hélicos. Or, « A Week in Hell » est une simulation d'une des plus grandes batailles urbaines du conflit, un engagement à la Stalingrad bien loin de la forêt dense et des rizières. Quel intérêt à aborder cette bataille précisément ?
Hue est un sujet qui m'a toujours plu, je ne sais pas d'où ça vient, mais j'ai toujours connu cette bataille... Ca vient de l'enfance je pense, mais je ne sais pas d'où précisément... Avant tout, c'est un combat récent avec des Américains, donc avec des infos disponibles partout : nombreux livres, cartes facilement trouvables, récits et photos sur le net... Aucun problème de ce côté là. De plus, il n'y a pas beaucoup de jeux sur le sujet. Enfin, comme le sujet devrait plaire aux joueurs US, ça faisait un projet idéal avec une publicité facile à faire. Je pouvais donc me concentrer sur le design. C'était parfait.

Le Merdier

Parlons de paternité ! Ce système, simple et intuitif est-il arrivé dans ton esprit comme le deus ex-machina, et d'autres créations on-t-elles influencé ton travail ?
Non, c'est ce que je voulais faire. Mon postulat de base. Simple et intuitif, c'est exactement ça que je cherchais. Content que ce soit ce que tu as ressenti. Bon maintenant je joue à une vingtaine de jeux chaque année depuis... pas mal d'années !... Donc même si je n'ai pas

cherché à copier ou à m'inspirer d'un jeu en particulier, il y a forcément des influences. Je dois admettre que j'ai pensé à "Breakout Normandy" (voir errata n°1), pas au début du design d'AWIH mais à un moment donné, je me suis dit que ce serait pas mal si je pouvais arriver à ce que j'apprécie dans BN : des tours à durée incertaine, de la tension à chaque instant, des règles bien écrites... Donc s'il ne devait y avoir qu'une influence, ce serait BN.

A la lecture des règles on sent dès le départ la clarté du jeu : les mécanismes peu complexes et directs d'activation des unités, les subtilités ingénieuses d'occupation du terrain et d'infiltration, ce fut facile ou une épreuve de tous les instants pour en arriver là ?

Après avoir trouvé toutes les infos, je me suis demandé ce qu'il fallait que je fasse. J'ai d'abord choisi la partie de la bataille qui me semblait la meilleure. Pas les combats en dehors de Hue, pas la bataille pour la Citadelle, mais celle pour le centre ville. Pourquoi ? Parce que c'est un chapitre entier et clos. Pas d'interaction avec les autres phases de la bataille. Un espace réduit dans la ville. Des renforts qui arrivent dans Hue, sans savoir où ils mettent les pieds. Le côté solo s'est rapidement imposé, pour bien rendre l'incertitude dans lequel se trouve le joueur US. Et pour masquer aussi un peu la faiblesse des données disponibles côté ennemi. Ensuite, j'ai laissé tourner le design dans ma tête. Pas question de commencer quoi que ce soit avant d'y voir clair. J'ai doucement commencé à écrire des règles. Les principes sont arrivés : carte à zones, ordres, nettoyage des zones, infiltration, etc. J'ai pondu une carte, des pions et j'ai terminé le premier jet des règles rapidement. Bon, le système de combat était plus compliqué à ce moment là, avec des pions à tirer... J'ai vite basculé sur des tables de combat moins lourdes et plus économes en pions. Même si la rédaction des règles n'était pas au top, le jeu était là. Après quelques tests, j'ai trouvé que ça tournait.

Ensuite, j'ai eu l'aide précieuse de Laurent Closier et Olivier Revenu qui ont repris la rédaction et simplifié/clarifié certains points. Mais il n'y a pas eu de révolution dans le développement, à ma grande surprise... Ce n'est que mon premier jeu... Je suis même surpris de le voir publié (et encore, j'ai retenu Olivier qui le voulait plus tôt !). Bref, je ne dirais pas que ça a été facile, ça a été pas mal de boulot pour les développeurs et moi même, mais je n'ai pas l'impression que le chemin ait été dur. En tout, il n'aura fallu que deux ans de l'idée à la sortie du jeu. Je n'ai pas à me plaindre...

La sixième face du Pentagone

3 parties, 3 victoires US, est-ce un bilan plausible pour un joueur débutant ou as-tu tenté de moduler le jeu, et si oui selon quels ressorts ?

Comme je ne t'ai pas vu jouer, il m'est délicat d'émettre un avis sur ton bilan... Je n'ai rien tenté du tout (c'est plus Olivier qui a, par petites touches, modulé le jeu, comme tu dis). Je n'ai pas fait des centaines de parties de tests. J'ai juste cherché à ce que ce qui s'est passé dans la réalité puisse se dérouler dans le jeu. J'ai donc joué en essayant de coller au mieux à la réalité. Et les règles ont d'abord été ajustées pour ça. Ensuite, les testeurs ont eu tout le loisir de tenter autre chose. Il a alors fallu changer deux trois points de règles pour empêcher certaines manœuvres non historiques.

Et toi ? Jonas joueur de AWIH est-il aussi efficace que Jonas créateur ?

Honnêtement, je ne pense pas être un joueur exceptionnel. Je ne joue pas pour gagner mais pour... jouer. Je n'ai pas l'instinct de tueur qu'ont certains joueurs que j'ai croisés. Je pars

donc avec un handicap certain... Par contre, je connais généralement parfaitement les règles du jeu auquel je joue, parce que j'aime découvrir une nouvelle règle et essayer de comprendre pourquoi tel point a été mobilisé et pourquoi le designer a choisi de le décrire comme cela.

Vietnam, année du cochon

Finalement, le boulot est fait, la pression retombée, l'homme satisfait, que ressens-tu, de l'orgueil, quelques regrets ? Et surtout qu'aimerais-tu qu'on retienne de ton jeu ?
Je ne vois pas ce que je pourrais regretter. Pour un premier jeu, j'ai l'impression d'être arrivé à quelque chose, avec l'aide d'Olivier et de Laurent. Les joueurs diront si ce quelque chose est un jeu correct ou une bouse. J'ai beaucoup appris avec ce design et rien que ça, je ne le regrette pas. Avec le retour des joueurs, je continuerais à apprendre. Dès que j'ai passé le jeu à Olivier, il était fini de mon côté. Bien sûr, il y a encore eu du boulot, mais il ne m'appartenait déjà plus. Je suis passé à autre chose à ce moment là.
Ce que j'aimerais qu'on en retienne ? Pas facile de répondre... Je ne sais pas... Que c'est un bon petit jeu. Ce n'est pas le jeu ultime sur la bataille. C'est juste le jeu de la taille que je voulais. De quoi passer quelques bonnes soirées, j'espère... Je n'ai pas d'autre prétention.

Le Commando des tigres noirs

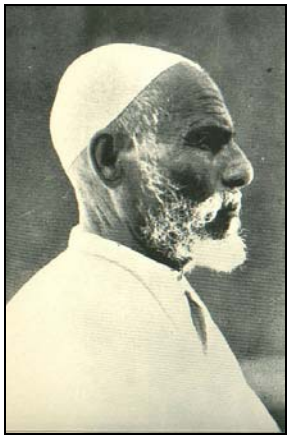
Daniel Herbera, tu es le créateur de la carte du jeu de Jonas AWIH, ton œuvre est magnifique, comment s'attaque-t-on à un tel morceau ?
Je travaille à partir de la carte validée par les parties tests, pour ne pas avoir une base susceptible de bouger. Ensuite, je fais des recherches sur les couleurs des lieux, l'ambiance, je me fais mon film et je commence à constituer ma palette de couleurs, de textures. Je rentre ensuite dans une phase de tests où je propose des ébauches à l'auteur, afin de voir si je réponds bien à ses attentes. Puis je me lance, en essayant de "vivre" chaque coin de la carte, d'imaginer les combats, la vie qui s'y passe. C'est la partie la plus sympa. Le reste, c'est de l'échange avec l'auteur qui me dit ce qu'il aime, aime pas ... sachant que quand il n'aime pas, ça m'énerve, mais c'est son jeu alors je m'adapte :-)

Comment le jeu t'a-t-il influencé dans ton travail ?
Je n'avais pas lu les règles du jeu avant de commencer le travail. Par manque de temps mais aussi justement pour ne pas être influencé par autre chose que les textes et photos d'ambiance. En revanche, je suis en train de lire les règles et j'ai hâte de tester la bête.

Olivier Revenu attend avec impatience le prochain jeu de Jonas, un truc de zombie poursuivant un groupe de blondes escortées par des membres du SWAT bodybuildés, ça te tente ?
Je suis accro aux bons jeux avec un thème fort, des règles qui servent le thème sans complexité inutile et un matériel de qualité. Zombies, mousquetaires, sous marins, peu importe tant que pendant la partie, on s'amuse et qu'après, on se raconte la partie comme on parle d'un bon film.

Un gars, une fille : Omar Al-Mokhtar (Par Lionel Liron)

Omar Al Mokhtar (1862-1931), surnommé « Cheikh des militants », est né en Libye à Zawia Janzour dans la tribu arabe Al Abaidi de Mnifa.



Né en 1862, Omar Al-Mokhtar Ben Omar Ben Farhan est le fils de Mokhtar Ben Omar et de Aïcha Bent Mohareb. Il perd son père, parti pour le pèlerinage à La Mecque, très jeune. Son adolescence est amère, dans le cadre morose de l'orphelinat mais influencée très vite par les mosquées des Senousseya. Pendant 8 ans, il suit des cours de sciences islamiques à l'institut supérieur. Ses hautes qualités morales lui attirent l'admiration des cheikhs et la confiance de ses chefs, et il est nommé en 1897, par El-Sayed El-Mahdi, cheikh de la mosquée Al-Okour.

En 1911, l'Italie envahit la Libye, le 5 novembre Tripoli est occupée et la Turquie finit par signer un accord de conciliation à Ouchy-Lausanne en 1912 laissant le territoire à son sort. Choqué par l'invasion de son pays et répondant aux directives de l'émir Mohammed Idriss el-Senoussi, Omar Al-Mokhtar s'engage dans un combat de résistance contre l'occupant, et organise sa stratégie de lutte contre les italiens sur la formation d'un commandement militaire unifié et la collecte de taxes sur les animaux et les récoltes ; les tribus quant à elles se chargeant d'équiper les moudjahiddin en armes et en approvisionnements.

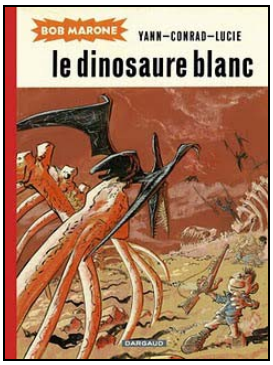
Il crée ainsi un tissu socio-économique très solide permettant à la résistance de s'opposer efficacement à l'envahisseur. La guérilla qu'il mène peut à tout moment se replier dans les grottes, les forêts et les vallées du Djebel Akhdar (la montagne verte) et lui permet de tendre de multiples embuscades à l'ennemi pour surprendre avec rapidité, une armée italienne pourtant mieux organisée, plus nombreuse et mieux armée.

En 1922, l'Italie passe sous régime fasciste, Mussolini dénonce alors tous les accords avec Idriss El-Senoussi qui doit s'exiler en Egypte. Les tribus résistantes sont désormais dirigées directement par Omar Al-Mokhtar. Quand son mouvement se trouve à court d'équipements et de munitions, il demande l'aide d'Idriss El-Senoussi, en vain. La lutte se poursuit alors selon le système d'attaque et de fuite, et graduellement, des tribus arabes se joignent aux rangs des combattants. Les succès sont importants, El-Kafra, El-Rahiba, Akila, El-Matmoura, Karassa, et même les tentatives de corruption italiennes n'y font rien ; aux 50.000 francs qu'on lui propose pour signer la paix, il répond : "Notre foi profonde nous incite au djihad".

La réputation de ce commandant hors pairs franchit bientôt les frontières du pays, et les Libyens suivent aveuglément celui qui désormais porte le surnom de « Lion du désert », l'admirant non seulement pour son héroïsme, mais surtout pour son éthique et pour ses qualités morales. Excellent politicien, militant adroit, la lutte est pour lui une question vitale et un but majeur, et il entre souvent dans une colère furieuse lorsqu'on lui conseille d'arrêter parce qu'il a vieilli.

Le 12 septembre 1931, alors qu'il effectue une mission d'exploration avec 40 cavaliers de ses hommes, Omar Al-Mokhtar tombe dans une embuscade des italiens. Le combat est farouche et seul Omar Al-Mokhtar en sort vivant, il est arrêté et livré au commandement italien. Graziani, le vice-maréchal du gouverneur général Baudina, de Tripoli et Barca, lui propose l'amnistie générale, à condition qu'il adresse un appel aux moudjahiddin les incitant à arrêter les combats. Mais il refuse l'offre, et préfère mourir en martyr. Le 15 septembre après un rapide jugement d'une heure et quart il est condamné à mort. Le mercredi matin du 16 septembre 1931 devant plus de 20.000 libyens Al-Mokhtar s'avance en répétant les deux chahadaa, puis rapidement, les Italiens procèdent à son exécution par pendaison. Ils transportent ensuite son cadavre vers le cimetière d'El-Saberine à Benghazi. La Libye considère aujourd'hui le 16 septembre jour de deuil et de commémoration du martyr Omar El-Mokhtar. Un musée a été créé à l'occasion de cette commémoration où sont conservées notamment toutes les armes utilisées par Cheikh El-Moudjahiddin et ses compagnons contre l'invasion italienne. Le billet de 10 dinars libyen porte l'effigie d'Omar Al-Mokhtar.

« Bob Marone : Le dinosaure blanc » de Yann, Conrad et Lucie.



La meilleure réédition BD de l'année, sans aucun doute, c'est ce très bel album reprenant les deux tomes de Bob Marone (parodie du héros qui lança jadis la carrière d'un groupe français portant le nom d'un pays asiatique). Bob Marone et son fidèle Bill Gallantine partent à la chasse au dinosaure… Bob Marone, c'est son scénariste qui en parle le mieux : « Bob Marone est une manière de se moquer de tout ce qui est sacré pour mon père : la parole donnée, le scoutisme, la religion, la tradition, la supériorité de l'homme blanc… » (in « Yann et Conrad : une monographie » paru chez Mosquito).

Le moins qu'on puisse dire, c'est que Yann a réussi son coup. Tout le monde en prend pour son grade dans ces deux albums, le tout dans un sérieux extraordinaire. « Songeur, le français se dirigea souplement vers la fenêtre »… « Souplement » ? Oui, tout est du même style… Rassurez vous, il y a une vraie histoire derrière tout ça. Il y a donc deux niveaux de lecture : le premier, c'est une véritable aventure et le deuxième c'est l'histoire du commandant Marone, amant de son fidèle Gallantine, complexé par sa petite taille et le souvenir de son défunt père (le colonel).

Une BD d'un autre âge, le premier tome était sorti en 1984, qui, si elle a vieilli au niveau du dessin, reste tout de même parfaitement actuelle sur tout ce dont elle se moque. Pour les nostalgiques dans mon genre donc, ou pour les jeunes lecteurs cherchant les bases de la BD moderne.

« Hir*shima m*n am*ur : Un pas dans ta mémoire ».

Il y a des disques qui sortent de nulle part. C'est le cas de ce CD 5 titres d'Hir*shima m*n am*ur » (5€ en vente direct chez les auteurs, voir http://www.myspace.com/hmonamour).

HMA (c'est plus simple, ça me saoule ces * partout…) est un groupe français, qui marche dans les pas de Diabologum, mais avec une musique plus léchée, et une pose artistique très marquée (ce qui ne plaira pas à tout le monde…). Mais le moins qu'on puisse dire, c'est que, pour un coup d'essai, l'ensemble fonctionne parfaitement.

Par exemple, le titre qui clôture le maxi (« la jeunesse n'est pas faite pour le plaisir ») est splendide et place la barre très haute pour la deuxième marche de la fusée HMA.

Bon, avant d'écouter la chose, il ne faut savoir qu'une seule chose. Le « Fumel » dont parle une chanson n'est pas une prononciation particulière de femelle. Il s'agit tout simplement de la ville de Fumel, non loin de Villeneuve sur Lot dans le 47, ville d'origine des membres du groupe. Je préfère préciser parce qu'à un moment de l'écoute, je me suis demandé si je n'avais pas basculé dans l'univers de Bob Marone… En fait, pas du tout. Il s'agissait juste d'une méconnaissance de ma part. J'admets que je ne connaissais pas Fumel. HMA m'a donc non seulement enchanté les oreilles, mais a aussi amélioré mes connaissances géographiques...

Pour 5€, port compris (!), vous achèterez 30 minutes de très bonne musique que vous n'entendrez jamais à la radio. Enfin, si jamais vous voyez le nom du groupe sur une affiche annonçant un concert, foncez. J'ai l'impression que ces gars là assurent aussi en live… La preuve : http://www.youtube.com/watch?v=xkJof1IEre4. Un groupe à suivre de près.

Rendez-vous en juillet 2010 pour le N°19

carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna - Papier, carton et ragnagna