errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine bimestriel - N° 4

Décembre/Janvier 2008

Ardennes 1944

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

Pour ce numéro d'hiver, un thème de saison avec la bataille des Ardennes (même si contrairement à ce qu'imaginent les américains, la neige n'est tombée qu'à la fin de l'offensive…).

Un errata bien fourni que vous aurez le temps de lire, j'espère tranquillement. Après les excès des fêtes, un bouillon ça s'avale vite, vous allez avoir plein de temps à tuer. Et si la taille de votre ventre vous empêche d'approcher votre table de jeu, vous allez lire beaucoup…

J'espère qu'en 2007 vous avez joué à plein de jeux, tous plus intéressants les uns que les autres, et que le Père Noël (d'ailleurs c'est souvent la mère Noël qui s'en charge…) a déposé plein de nouveautés dans vos chaussons. Case Blue ? Red Storm over the Reich ? Overlord (suite de the Killing Ground) ? Empire in Arms version informatique ? L'année finit en feu d'artifice. Et commencera en fanfare avec the Devil's Cauldron qui ne devrait pas tarder...

Cette année sera riche, je le sens. De nombreux auteurs sont à l'œuvre, dans l'ombre… Certains projets vont voir le jour… Le monde du wargame bouillonne en France … Et vous pouvez compter sur errata pour 2008 !

Bonne année et bons jeux à tous !

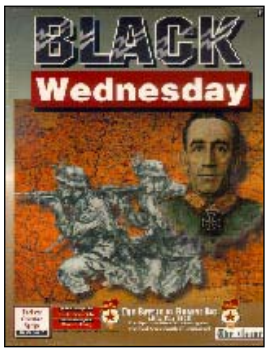
PS : Un nouveau forum web a vu le jour : http://estafette.forums-actifs.net/index.htm. Plutôt axé sur les DTP et la création de jeu. Hautement conseillé.

SOMMAIRE

- TOP 5…… …….…….…….. Page 2
- Critique : Hitler's Last Gamble……..……..……. Page 3
- Viva la revolucion…. Grafica ! ..... Page 8
- Critique : Race to the Meuse …….. …..... Page 12
- Le solitaire…. …… Page 15
- Un gars, une fille : Calamity Jane ……..… …… Page 17
- Hors sujet ……..……... Page 18

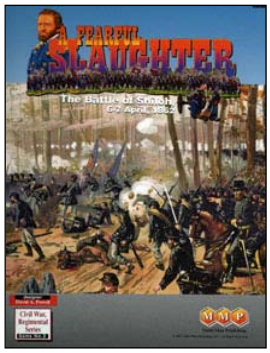
Histoire de vous faire une petite référence pour les notes mises aux jeux critiqués dans ces pages, voici mon top 5 des jeux auxquels j'ai joué. Attention, cela ne veut pas dire que ce sont les cinq meilleurs jeux du monde ou même que ce sont les cinq meilleurs jeux auxquels j'ai joué. Une grande part de subjectivité, d'affection, rentre en compte. Mais si demain je dois quitter mon appartement pour une île déserte, voici les cinq jeux que j'emmènerais :

- **Black Wednesday** (TCS) de *The Gamers*



Je suis un gros fan de la série TCS des Gamers. Je crois même que c'est le système que je préfère. Bien sûr, ce système n'est pas fait pour tout le monde. Et bien sûr, les parties sont trop longues. Mais sur mon île, j'aurais un temps infini. Donc il me fallait un jeu de cette série. J'aurais pu choisir d'autres titres (comme GD'40, Objective Schmidt ou Hunters from the Sky) mais c'est Black Wednesday que je préfère. Ce jeu est une véritable tuerie. Au sens propre comme au figuré. Vu le nombre de soviétiques au départ, nombreux sont les morts à la fin de la partie… Et même si les espagnols sont sur la défensive, ils ont les moyens de contre-attaquer. Bref, un jeu magnifique dans une série magnifique. Une réussite, quoi.

- **A fearful Slaughter** (RSS) de *The* Gamers

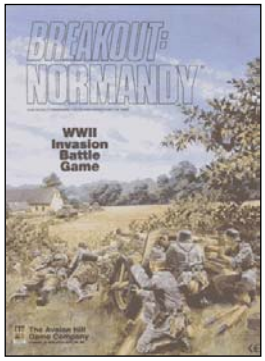


Encore un jeu des Gamers. Un peu les mêmes remarques que pour Black Wednesday. Sauf que j'adorai la bataille de Shiloh dans sa version simple (April's Harvest) mais cette version encore plus détaillée est un must. En plus, contrairement aux deux premiers jeux de cette série, la taille est raisonnable.

- **Hell's Highway** de *Victory Games*

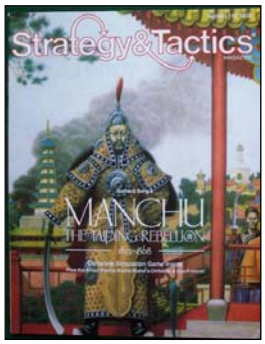
Ce n'est pas le meilleur jeu sur l'opération Market Garden. Le système est bon mais pas non plus fantastique. L'ordre de bataille a, semble t'il, des failles. Mais j'adore la carte et surtout le livret de règles. Le système n'est pas simple, mais si bien présenté et si clairement expliqué. Un modèle, malheureusement peu repris de nos jours. Et puis c'est un des premiers jeux que j'ai acheté. Ca compte aussi…

- **Breakout Normandy** de *Avalon Hill*



Bon, pour celui-là, reportez-vous à ma critique dans le numéro 1. Une dernière fois, c'est un excellent jeu !

- **Manchu** de *S&T*

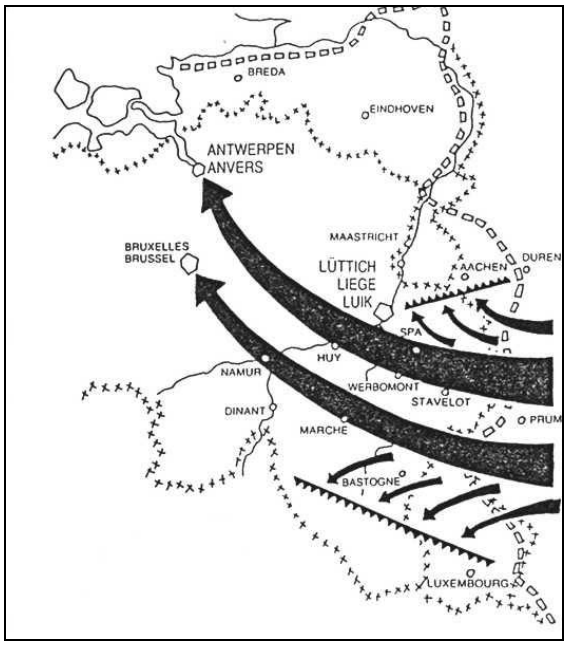


Le dernier jeu que j'ai choisi est pour le moins exotique. Manchu, paru dans S&T, est un petit jeu mais grand par le système. La carte est moche et bourrée de bêtises. Faute de temps, la vérification de celle-ci avait été squizée. Ce qui devait arriver arriva. Des erreurs partout… Mais bon, on s'y fait. Et il y a tellement de possibilités dans le jeu (surtout avec les règles optionnelles d'intervention étrangère) qu'aucune partie est identique. Tout est possible. Un vrai régal avec beaucoup d'inconnues, beaucoup de décisions à prendre, et beaucoup de surprises. Et rapide à jouer !

Hitler's Last Gamble : Jeu de **Danny Parker** édité par **3W.**
Règles de **Todd Davis**, compilation des règles de HLG et le « The Last Gamble » (jeu édité au Japon, grand frère de HLG) mais aussi modifications personnelles de Todd, généralement avec l'appui de Danny Parker.

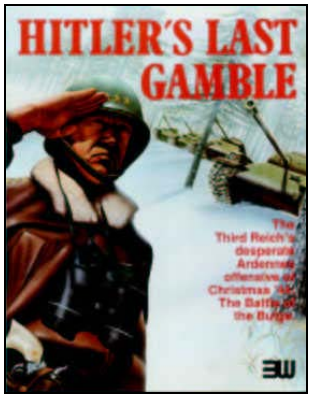
J'ai ramé longtemps…

Tout est parti de « Wacht Am Rhein II » de Decision Games. Si ce jeu m'a apporté quelque chose c'est sans aucun doute comme étant une des plus grandes déceptions / frustrations de mon expérience de joueur... Voilà un jeu qui avait tout pour lui : un matériel de grande qualité, un vénérable ancêtre, un sujet connu jusqu'au bout des doigts des américains, une échelle qui promettait du spectacle… Tout sauf une règle digne de ce nom… Et même ça ne m'avait pas repoussé ! J'avais compilé tous les errata connu, j'avais lu et relu les règles, j'avais joué au monstre (spéciale dédicace à mes amis grenoblois !), j'étais prêt à faire beaucoup d'efforts... Mais j'ai tout lâché quand Doc Cummins a annoncé sur Consimworld que Joe Youst n'avait pas le temps de corriger les règles du jeu (mon avis était plutôt qu'il devait finir les règles…) et qu'il avait d'autres jeux sur lesquels il devait travailler en priorité. C'était donc aux joueurs les plus passionnés de faire le boulot de Decision Games. J'ai rangé le jeu et je l'ai vendu, sans problème d'ailleurs, sur strategikon. J'ai horreur qu'on me prenne pour un c… Et vous savez quoi ? Le jeu est Sold Out ! Visiblement, tout le monde n'est pas comme moi, ou alors le milieu est rempli de collectionneurs… Passons.



Je me retrouvais finalement le bec dans l'eau, et l'eau était assez froide en plus. Mon intérêt pour le sujet était toujours présent, mais quel jeu allait faire mon bonheur ?... En suivant le naufrage WARII, j'avais entendu parlé de « Hitler's Last Gamble », jeu dont se serait fortement inspiré Joe Youst pour son brouillon de règles… Mais j'avais aussi appris que le jeu de 3W était lui aussi buggé jusqu'à la moelle, et qu'il fallait être motivé pour s'y mettre. Bref, sortir d'une galère pour tomber dans une autre, plutôt aller à la pêche… Et puis j'ai appris que Todd Davis avait créé sa propre version des règles où, non seulement il avait compilé les errata de HLG, mais où il avait en plus tenu compte de la version japonaise du jeu (bien meilleure d'après tous ceux qui ont vu la bête) et, encore plus fort, qu'il avait modifié certains points litigieux avec l'auteur des deux jeux, grand spécialiste des Ardennes, Danny Parker. Cette fois ci, les choses se précisaient. J'ai d'abord contacté Todd Davis qui m'a envoyé sa version des règles et, dans la foulée, j'ai acquis, pour pas cher en plus (très loin des 150$ de WARII) un exemplaire de HLG. Restait à voir ce que valait l'ensemble…

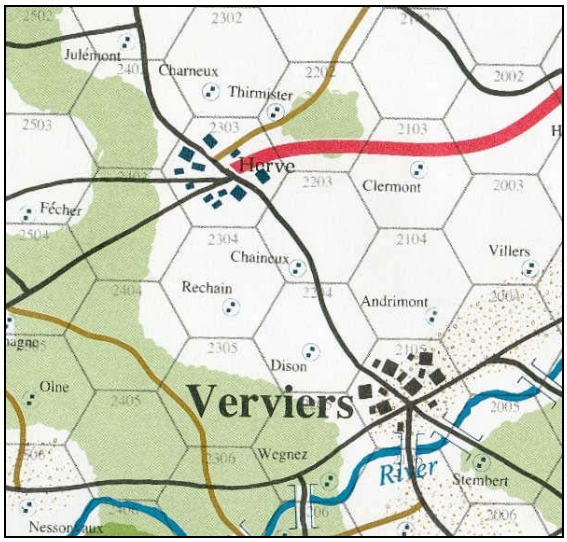
Dans la boî-boîte, j'ai…



Avec deux cartes et 700 pions on est loin de la démesure WARII. On se rapproche d'un jeu jouable à deux sans soucis. D'ailleurs avec une échelle d'un hex pour 3.2 km, deux tours de jeu par jour, des unités qui représentent des brigades, régiments ou bataillons, on se retrouve avec un jeu deux fois plus petit à tout point de vue de WARII. Comparé à un jeu classique, HLG est tout de même à classer dans les gros jeux, mais dans la catégorie gérable, donc.

Les pions sont très bien, et sans trop de buggs. La carte, créé par Dean Essig (de The Gamers) n'est pas terrible. Les hexes sont larges, ce qui est pratique pour les gars à gros doigts boudinés. On retrouve ses petits sans problème, tout est bien clair mais l'ensemble n'attire pas l'œil. Ma moitié me donne toujours son avis sur la beauté des cartes, et celle-ci n'a pu lui tirer qu'un « bof… ». Et elle a raison. Bof lui va bien (à la carte, pas à ma moitié…). Mais au moins la carte est pratique, ce qui est le principal finalement.

Pour ce qui est des deux livrets de règles, vous pouvez les laisser où ils sont. Les règles de Todd Davis reprennent tout. Et adieu les règles standards et avancées. Todd a tout mixé et je suis assez d'accord avec lui là-dessus, c'est tant mieux. Todd a aussi refait une bonne partie des aides de jeu. Vous utiliserez uniquement les aides de jeu d'origine pour l'arrivée des renforts. Mais attention, ça fait beaucoup d'aides de jeu et le débutant passe pas mal de temps à chercher celle qui lui manque toujours.



Dans la boî-boîte, j'ai pas…

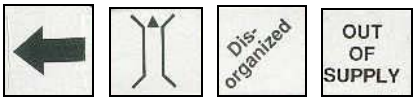
Todd a revu beaucoup de choses, et a rajouté certains points importants nécessitant des marqueurs non fournis à l'origine. Donc, soit vous vous créer des pions, soit vous en trouvez qui ferons l'affaire dans d'autres jeux, mais il vous faudra des pions pour : les roadblocks, les chemins boueux (2 seulement), les unités qui débutent dans le mouvement stratégique, les unités en mouvement stratégique et les ponts allemands (8 pions). Ces pions sont absolument nécessaires pour jouer. Ce n'est pas la mort, mais il faut tout de même bien s'organiser.

Tu montes, chérie ?

Le tour de jeu est découpé comme suit :

- phase de support aérien
- phase de ravitaillement
- phase de remplacement
- phase d'arrivée des renforts
- phase de désignation des unités qui vont débuter un mouvement stratégique
- phase de mouvement
- phase de réaction du joueur inactif
- phase de combat
- phase d'exploitation
- phase des troupes du génie
- phase de nettoyage (on retire certains pions, on ne passe pas le balai…)

C'est donc du lourd. Différents types de mouvement, des réactions du joueur inactif, de l'aviation, de l'exploitation… Il ne manque que la météo et le bombardement de l'artillerie, non ? Pour la météo, elle est fixe. Chaque tour de jeu indique la météo au sol (pour le mouvement principalement, mais aussi pour le combat) et en l'air (pour l'aviation). Beaucoup d'effets, donc ce n'est pas plus mal que la météo soit fixée. Ca fait un truc de moins à penser. Pour les jusqu'au boutistes, il y a une règle optionnelle pour faire varier la météo par jet de dés. A réserver à ceux qui connaissent bien le jeu. Quant au bombardement de l'artillerie, il est là, mais il n' y a pas de phase à part, tout est dans la phase combat. Bon, ben finalement il y a tout alors…



Tout ! Tout ! Tout ! Vous saurez tout sur le…

Les points importants de tout jeu sur les Ardennes soit le mouvement, l'effet des zones de contrôle, la capture des ponts, les embouteillages, la percée de Peiper, la destruction des ponts au nez et à la barbe de Peiper, les routes bloquées devant Peiper (il est partout), les dépôts d'essence à capturer, les ponts trop légers pour supporter le passage des chars les plus lourd, etc. Tout est là. Il y a

dans HLG absolument tout ce qu'on peut attendre d'un jeu sur les Ardennes. Rien n'a été oublié. Si les règles prises une à une sont logiques et simples, se souvenir de tout est plus délicat. Et même si un effort a été fait pour aider le joueur, il manque tout de même des repères, en particulier sur la carte. Là encore, il vous faudra sortir le système D et placer des marqueurs particuliers (non fournis) sur certaines villes pour vous rappeler de certains points de la règle (comme l'arrivée de certains renforts allemands si telles villes sont sous contrôle).

Je ne passerai pas en vue tous les points de la règle, il y en a beaucoup trop. Je détaillerai juste ce qui m'a paru le plus important et caractéristique de ce jeu. Et ça commence par le mouvement.

Marche !

Le mouvement est primordial dans un jeu sur les Ardennes. Et il est là, bien détaillé. Il y a un mouvement normal, une marche forcée (avec fatigue obligatoire le tour d'après, au cours duquel l'unité ne peut rien faire…), un mouvement dit de marche (où les unités non motorisées peuvent utiliser les petits chemins non représentés sur la carte pour faire mouvement plus rapidement, si elles ne s'approchent pas de l'ennemi), un mouvement de réserve (pour exploiter les brèches ou pour les boucher, c'est selon) et un mouvement stratégique (les unités motorisées voient leurs points de mouvement tripler, les autres unités de l'Axe voient leurs points de mouvement doubler et celles des alliés voient leur points de mouvement quintupler !). De plus, le mouvement sur route est très réglementé et il y a trois types de route : chemin, route et route rapide…

Inutile de vous dire que si tout cela est clair à la lecture, l'application demande une certaine pratique ! Qui bouger en premier ? Comment optimiser le mouvement ? Sans compter qu'il y a des règles d'embouteillages pour les premiers tours côté allemand… Par contre, une fois maîtrisées, ses règles ne sont que du bonheur. Le joueur allemand enrage de voir ses troupes engluées dans le trafic et de voir les alliés faire mouvement si rapidement juste où il ne faut pas… exactement ce qu'il faut pour être dans l'ambiance!

Dernier point lié au mouvement, dès qu'une unité entre dans une ZdC ennemie, elle doit arrêter son mouvement. Mais toutes les unités n'ont pas de ZdC et pas dans tous les terrains non plus. Je passe ! Je ne passe pas ! Je te bloque ! Je m'en fous, au prochain tour, je te bloque ! Je vais prendre la ville ! Raté !... La percée allemande est très bien rendue. Mais une petite unité de m… US peut bloquer toute une division en tenant un seul hex !

Combat !

Le combat est des plus classiques mais ce sont les détails qui comptent.
Tout d'abord, les facteurs d'attaque des unités blindées peuvent être modifiés par le terrain : divisés par deux lorsqu'une telle unité attaque dans une forêt le long d'un chemin ou sans aucune route, divisés par deux lors d'une attaque contre une ville, multipliés par deux dans un hex clair. Donc si l'allemand va percer avec ces unités blindées, elles seront vite coincées si elles doivent attaquer une ville, généralement, nœud de la circulation sur route…

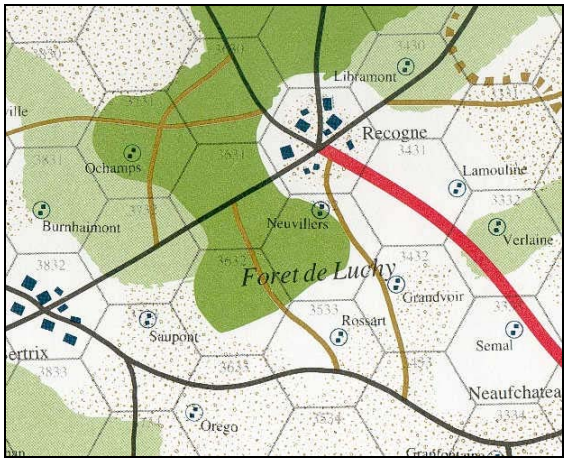
Les unités composées des blindés les plus lourds donnent automatiquement un bonus au joueur allemand. La fameuse peur des Tigres que les soldats américains croyaient voir partout. Toujours pour les blindés, il y a une table pour connaître le joueur qui reçoit un bonus pour la supériorité de ses blindés sur ceux de l'ennemi, et aussi pour l'utilisation d'infanterie en coordination avec des blindés.

Attaquer de plusieurs directions un même hex peut apporter un bonus, si les unités attaquantes sont de la même formation.
Défendre avec deux régiments d'une même division dans le même hex ou adjacents l'un à l'autre apporte un bonus. Attaquer avec un régiment situé à 4 hexes ou plus du reste de la

division, c'est diviser par deux le facteur d'attaque de ce régiment. Conclusion, il faut respecter l'unité des formations, donc s'organiser.

La résolution du combat a aussi des particularités. Certains résultats sont obligatoirement des pas de perte. D'autres sont au choix, recul et/ou perte. Mais pour pouvoir prendre le résultat comme perte, le défenseur doit avoir des troupes d'élite (SS, parachutistes ou rangers) dans l'hex, ou alors l'hex du défenseur doit contenir un village, une ville ou une position défensive. Sinon, le recul devient obligatoire. Toute unité qui recule devient désorganisée (le mouvement lui est alors impossible, entre autres malus)

Les unités peuvent se retrouver « engagées ». Le combat n'a pas de résultat mais les combattants des deux camps deviennent liés. Ils sont marqués « engagées ». Le défenseur a alors trois options : rester sur place et dans ce cas, l'attaquant devra recommencer son attaque le tour suivant, contre-attaquer et dans ce cas il devra attaquer tous les empilements du joueur adverse marqués engagés, enfin reculer de deux cases (et être marqué désorganisé) et dans ce cas les unités du joueur adverse peuvent effectuer une avance après combat. Il existe un résultat « firefight » qui est l'équivalent du résultat engagé avec un pas de perte obligatoire pour les deux camps. Rien de tel qu'un résultat « engagées » pour bloquer une division blindée allemande pendant deux tours…



Le combat peut aussi être résolu à nouveau, si le résultat obtenu ne plaît pas au joueur actif. Pour cela, celui-ci doit retirer un marqueur réserve d'une de ses unités et amener celle-ci adjacente au défenseur. Cette unité ne participera pas au combat mais le premier résultat est abandonné et on relance les dés. De même, si l'attaquant dispose de troupes d'élite, il peut relancer les dés pour certains résultats de la table, mais cela implique généralement un pas de perte pour ces troupes d'élite…

Enfin, il est possible d'apporter de l'appui au combat : artillerie et aviation sont de la partie.

Pour les combats, de nombreux points sont à retenir. Les premiers combats sont délicats et il faut un certain temps avant de bien tout appréhender… Mais une fois toutes ces particularités retenues, le joueur comprend comment le combat est lié au mouvement. Un combat peut amener de la fluidité (le défenseur recule) et dans ce cas, l'attaquant peut exploiter la brèche avec les unités ayant participé au combat (jusqu'à 3 hexes d'avance après combat pour une unité blindée) ou encore avec ses unités en réserve (et même combattre de nouveau avec elles) ou alors le combat amène de la rigidité (l'attaquant est bloqué et peut même l'être jusqu'au tour prochain avec les marqueurs engagé).
Pour finir, il faut noter les pertes au combat. En attaque, en défense, pour les blindés et pour l'infanterie, il y a tout ce qu'il faut. Au bout d'un certain nombre de pertes, le joueur un point de remplacement (qui fait généralement bien plaisir).

Je suis un génie…

Ca ne mange pas de pain de le dire… Plus sérieusement, les troupes du génie sont là, et elles peuvent faire beaucoup de choses : détruire/construire des ponts (y compris lors du mouvement adverse pour le joueur US), construire des roadblocks pour ralentir l'ennemi, construire des positions défensives (comme toutes les unités mais les troupes du génie peuvent aussi le faire adjacentes à des troupes ennemies lors des tours de deuxième partie de journée).

Le joueur allemand ne peut construire que 8 ponts et utilise donc ses propres troupes du génie principalement en début de partie. Pour le joueur US, c'est différent. Ses troupes du génie sont à peu près les seules disponibles pour retarder les panzers en attendant les renforts. Elles sont assez limitées en combat,

mais en faisant sauter les ponts et en construisant des roadblocks (la route est annulée dans l'hex où se trouve un roadblock), elles peuvent retarder les troupes allemandes et même les bloquer à elles seules. De plus, même si elle fait mouvement, une unité du génie peut encore réaliser une action. Le joueur US doit donc vite comprendre comment se servir de ses troupes du génie et bien s'en servir comme troupes du génie et non comme troupes de combat de deuxième zone. Sa survie en dépend. Mais c'est si bon de faire sauter un petit pont devant les gros panzers… Vous allez adorer voir la tête du joueur allemand qui se croyait déjà à Liège…

Options à gogo !

Comme dans la version d'origine, on retrouve des options à n'en plus finir. Troupes supplémentaires, variantes, règles optionnelles, tout est là pour le joueur qui en a assez de rejouer la bataille historique. Il est possible d'épicer sérieusement la partie. L'intention est louable, mais je ne pense pas que beaucoup de joueurs en arriveront là. Il faut déjà maîtriser les règles de base et être lassé de la campagne historique... Au moins, ces règles optionnelles sont très intéressantes à lire, car chacune comporte des notes historiques bien foutues.

Aïe !

Bon, il faut bien l'admettre, un point m'a un peu gavé dans ce jeu, c'est l'aviation. Plein de pions, trois tables, une tonne de mission, dont une d'interception de ce que fait le joueur adverse, tout ça pour recevoir un +1 en attaque/défense ou pour interdire un hex… C'est un peu too much à mon goût. On lance parfois plein de dés dans différentes tables pour arriver à un « bon, ben il y a rien alors… ». Il y a sûrement moyen de simplifier tout ça. Ou alors, de créer des règles qui rajoutent vraiment la dimension aérienne dans le jeu, avec encore plus de détail. Là, j'ai un peu du mal à les voir voler les avions... Et les dés roulent beaucoup trop à mon goût… Bon, comme le temps était pas non plus au beau fixe historiquement, il y a tout de même de nombreux tours où on se moque de l'aviation, mais je trouve que ce chapitre fait un peu tâche par rapport à la qualité du reste.

Scénario ?

Le jeu comporte quatre scénarios. Tous portent sur l'ensemble des deux cartes et sont plus ou moins longs. Trois commencent le 16 décembre et un le 21. Pas de petit scénario d'initiation, sur une petite partie du front, sur une petite portion de carte. Et ça manque ! Car pour l'allemand, c'est dans les premiers tours que tout se joue. Une règle mal appliquée, un point oublié et tout s'écroule. Soit la percée est trop importante, soit il reste bloqué dans les starting blocks. Vu la complexité du système, un petit scénario s'imposerait. Car, du coup, la courbe d'apprentissage s'élève doucement avec le temps et la première partie est généralement très frustrante.

Il est en effet rare au joueur allemand de maîtriser d'emblée le mouvement par route de ces troupes. A l'inverse, le joueur US doit apprendre l'utilisation des troupes du génie…

Jeu ultime ?

La question se doit d'être posée : HLG est il le jeu ultime sur la bataille des Ardennes ? Je ne pense pas. Il y a d'excellentes choses dans ce jeu, la taille est large tout en restant raisonnable, mais pour arriver au jeu ultime, je pense qu'il faudrait une nouvelle édition du jeu. Avoir une carte tout aussi fonctionnelle mais beaucoup plus agréable à l'œil, avoir des pions comprenant tout ce qu'a rajouté Todd Davis dans ses règles. Par exemple, dans la règle on trouve que, pour rappeler tel point de règle, les unités concernées ont tel facteur de telle couleur… Sauf que cette couleur n'est pas sur les pions et que ça aiderait drôlement qu'elle y soit ! Enfin, une simplification des règles d'aviation serait aussi, à mon avis, une bonne chose.

Même si HLG n'est pas LE jeu sur la bataille des Ardennes, c'est tout de même un des tous meilleurs, qui mérite largement un

8/10.

Mais si quelqu'un se décide à ressortir ce jeu, avec une carte et des pions de Joe Youst par exemple, tout en polissant les règles de Todd Davis, je lui en prends deux, moi, de « Hitler's Last Gamble II » ! Mais s'il vous plaît, que joe Youst ne touche pas aux règles et que l'éditeur ne soit pas Decision Games…

Depuis une dizaine d'années, le graphisme de nos jeux a grandement évolué. Et cette évolution s'est encore accélérée depuis peu. Un petit état des lieux s'impose donc.

Vae Victis : le pion en avant

N'en déplaise à nos amis anglo-saxons, je commencerai par « Vae Victis ». Car en proposant, dès le début, des pions sans symbole OTAN, Vae Victis a fait exploser une première limite. Par contre, la carte VV est encore un peu en retrait… La richesse des pions VV (silhouettes, insignes des unités, drapeaux,…) a été une véritable révolution. Même si cette révolution a été lente à arriver au grand jour aux USA, il me semble évident qu'ils furent une preuve que le pion classique (style SPI) avait vécu et qu'il était temps de passer à autre chose. Ces pions ont donc fait progresser l'ensemble du monde des jeux de stratégie.

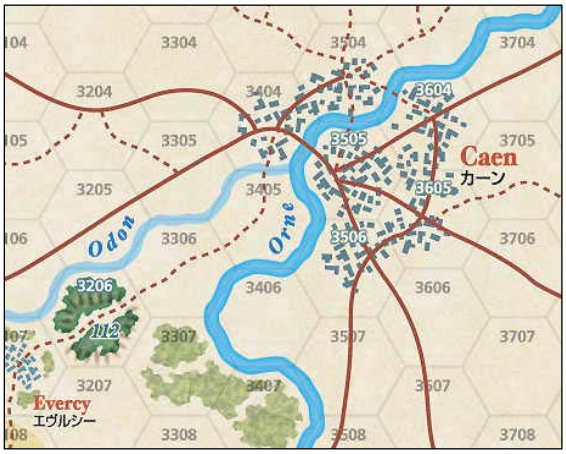
Bien sûr, les pions avec symboles OTAN ont encore de nombreux partisans. Et il n'est pas sûr que ce style de pion doive totalement disparaître. Mais pour les jeux VV, de format réduit, ils ne sont pas nécessaires. De plus, cela offrait à VV une publicité réelle (« t'as de beaux pions, tu sais ») et une patte incomparable avec ce qui existait à l'époque. Si le symbole OTAN n'est pas mort, il n'est plus impératif.

Against The Odds : Explosion

Après la mort de « Command », un nouveau magazine est apparu sur le marché US : « Against The Odds » (ATO). Pour se démarquer de son concurrent « Strategy & Tactics » (aux graphismes en pur héritage des jeux des années 80, filiation avec SPI oblige…), les dirigeants d'ATO ont tout de suite pris le parti d'innover sur tous les plans (classique quand on se lance…) et surtout sur le plan des graphismes. Le moins que l'on puisse dire, c'est que tout a explosé.

Silhouettes, symboles OTAN ou autre, tout est possible avec ATO. Le pire comme le meilleur, d'ailleurs… Et l'explosion a eu lieu aussi pour les cartes. La aussi, pour le meilleur et pour le pire… Textures dégradées, couleurs vives ou pastelles, cartes à zones, à hexagones, à carrés… Les standards ont volé en éclat. Et si les débuts furent finalement très critiqués, la réussite est là. ATO est récompensé (meilleur magazine en 2006) et, du coup, S&T a dû réagir. Leurs propres graphismes sont en train d'évoluer. Et ce n'est pas une petite révolution, vue la capacité d'innovation et d'évolution (proche de la vitesse d'une limace) de Decision Games ! Rien que ça, c'est une victoire d'ATO.

Masahiro Yamazaki : la tradition moderne



Du japon est venue une révolution tranquille grâce à M. Yamazaki (créateur de l'excellent

magazine Six Angles). Pour résumer la chose, on va dire que le style SPI a été adapté aux techniques modernes. Donc c'est du sobre, du classique et du symbole OTAN. Mais ce côté classique plait aux joueurs, surtout les plus anciens. On va dire que Yamazaki c'est un peu la tournée des stars des années 80, le côté ringard en moins. Il ressort des vieux jeux (SPI ou autres) et refait complètement les graphismes. L'esprit SPI vit encore. Et pour ses propres jeux, M. Yamazaki utilise le même style. Et pour d'autres aussi. Decision Games par exemple, toujours eux, ont bien vu la SPI Touch. Et cela ne pouvait que leur plaire…

Adam Starkweather : amélioration à tous les étages

Adam Starkweather, même s'il n'a pas encore fait grand-chose finalement, est déjà une personne incontournable. Il a décidé, lui aussi, de dépoussiérer le wargame. Son approche est différente d'ATO, dans le sens où il ne souhaite pas forcément faire table rase du passé. Il récupère un ancien système, par exemple pour son jeu « The Devils Cauldron ». Il s'intègre de plus dans une maison d'édition « classique » existante : MMP. Il décide donc de combattre le mal de l'intérieur…

Il s'inspire de l'étranger, et en particulier du Japon. Il est clair que le magazine japonais « Game Journal » (« A Victory Lost » et « Fire in the Sky») l'a beaucoup influencé. Ce magazine a commencé avec des graphismes très sobres et classique pour évoluer rapidement vers des cartes et des pions très colorés. Si A. Starkweather (et les graphistes qu'il choisit) n'a pas pompé directement ce style, on peut voir cette inspiration dans la série de jeux « étrangers » de MMP. Même si personnellement, je suis un peu sur la réserve, on se doit, tout de même, de saluer l'effort fait pour sortir des sentiers battus et adapter le graphisme à chaque jeu.

Par contre, pour « The Devils Cauldron », la barre qu'il s'est placé est nettement plus haute. Il a claironné qu'il allait faire, avec d'autres, LE jeu sur l'opération Market Garden. Non seulement, la règle tiendrait la route (et pour cela, il a choisit d'utiliser la règle de Panzer Leader) mais, en plus, les graphismes se devaient d'être exceptionnels. Pour cela, il a choisi N. Eskubi, jeune graphiste espagnol. Aux vues des images diffusées sur le net, le résultat s'annonce époustouflant. L'hexagone vole en éclat, le détail des cartes est surprenant et même les pions ont subi une révolution, ne serait-ce que par leur taille, supérieure au standard actuel pour un jeu de cette taille. Pour tout dire, j'attends ce jeu avec impatience ! Et je ne suis pas le seul…

Compass Games : le meilleur tout de suite

« Compass Games » fait parti des nouvelles sociétés d'édition arrivées sur le marché ces dernières années. Pour le moment, deux jeux ont été produits : « Bitter End » et « Silent War ». Un nouveau jeu « Red Storm Over the Reich » vient tout juste de sortir. Pour chacun de ces jeux, le principe a été le même : fournir un produit d'une excellente facture graphique. Même si la société débute, le graphisme est une priorité. Le choix de Todd Davis (qui produit déjà des jeux DTP d'une grande qualité

avec « Cool Stuff Unlimited ») pour deux des jeux est une indication forte.

Si le graphisme de « Bitter End » n'est pas le plus réussi à mon goût, celui de « Red Storm Over the Reich » semble lui particulièrement soigné. Todd Davis apprend vite. Ayant participé aux playtests de ce jeu, j'ai vu la partie graphique grandir au jour le jour. Il est à noter que la carte et les pions en version de test étaient déjà aux standards d'il y a peu de temps. Avec la version finale, « Compass Games » sera à la pointe de l'excellence graphique actuelle.

Kyber Pass Games : Les nouveaux arrivés

Il peut sembler étrange de placer KPG dans cet article. En effet, longtemps KPG n'a été qu'une petite maison d'édition de DTP, sortant des jeux avec un graphisme bon mais sans plus. Mais la direction a changée. Et le but des nouveaux patrons est d'entrer dans la cours des grands. De nombreux jeux sont en pre-order. Et eux aussi ont pour soucis d'avoir les meilleurs graphismes possibles. Leurs jeux « Battle of the Little Bighorn » ou « Prairie Aflame », derniers à sortir au format DTP, nous donne une idée de vers quoi KPG va. Et on ne peut que se réjouir de ce qui arrive (voir l'article sur cette compagnie dans le dernier errata).

Y'en aura pour tout le monde

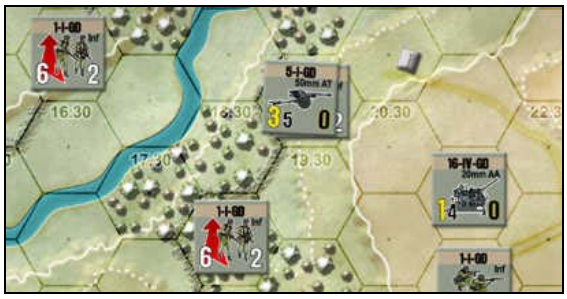
Mine de rien, cette révolution est en marche et touche, par ricochets, tous les éditeurs.

Decision Games, comme je l'ai déjà indiqué, se lance dans une lente et précautionneuse évolution.

Avalanche Press a toujours été dans le coup pour les pions mais beaucoup moins pour les cartes. Les dernières cartes sorties, et en particulier celles du jeu « Alamein », ont montré qu'AP avait pris un sérieux retard sur ses concurrents. Ce retard ne fait que croître depuis quelques années. Mais quand on voit les cartes de la série « Panzer Grenadiers » et le succès de celle-ci, on peut tout de même se demander si les joueurs veulent vraiment de belles cartes… Quoi qu'il en soit, à mon avis, AP devrait prendre le taureau par les cornes. AP, de par son volume de jeux sortis et vendus, se doit de

réagir sous peine d'une sérieuse déconvenue. Mais peut-être que les acheteurs de jeux d'AP (parmi les plus faciles d'accès disponibles sur le marché, en dehors de leurs jeux dits « classiques ») sont moins exigeants que les autres ?

MMP, poussé par Adam Starkweather, est même en train d'envisager de toucher aux pions d'ASL ! Il y a peut être aussi ATS qui les pousse… Et ce n'est pas tout. La gamme « The Gamers » bouge aussi. Le prochain volume de l'excellente TCS aura des graphismes revus et corrigés. La série NBS a déjà subit une (raisonnable) évolution. Seule la série OCS ne devrait pas bouger. Mais elle s'adresse à une catégorie particulière de joueurs, sans doute plus strictes sur les questions graphiques.



GMT est en perpétuelle évolution et, d'après moi, réussit le pari d'avoir une ligne de conduite graphique cohérente depuis ses débuts et toujours de premier plan. Il est normal qu'aucune révolution ne vienne de chez eux, mais ils suivent bien. Les pions de Combat Commander le prouvent.

Clash of Arms est peut être la société qui a le plus de mal. Tout simplement parce que leur meilleur cartes ou pions sont faits « à la main » par leur dessinateur Rick Barber. Celui-ci se met à l'informatique, petit à petit, mais essaye aussi de ne pas perdre ce cachet typique qui plait tant aux joueurs. La mue de CoA n'est donc pas terminée et même à peine commencée. Il sera intéressant de voir jusqu'où cela les amènera. Un jeu comme « Epic of the Peloponnesian War » est intéressant à plus d'un titre. Rick Barber n'a rien fait sur ce jeu et le graphisme essaye de rester dans l'esprit CoA tout en allant vers quelque chose de plus moderne. Par contre, le jeu « Triumph of Chaos » a des graphismes totalement différents. Le problème de CoA sera donc d'harmoniser tout cela afin de garder la cohérence graphique qui était la leur. Il va sans doute falloir quelques jeux pour qu'on sache vers quoi CoA va aller. Il va aussi falloir attendre la mue de Rick Barber.

Gare à la casse

Quoi qu'il en soit, il est réconfortant pour les joueurs de voir que le graphisme a pris une place si importante dans nos jeux. Le système de preorder n'y est sans doute pas pour rien. Rien de mieux, en effet, que de beaux graphismes pour booster le nombre de commandes. Mais si, pour le moment, toutes les maisons d'édition semblent suivre la cadence (souvent grâce à de nouveaux graphistes), rien ne dit qu'une d'entre elles ne devra pas revoir ses ambitions à la baisse ou même ne doivent fermer boutique suite à une baisse sérieuse des ventes. Le marché du wargame est très sensible et une mauvaise année peut causer la ruine d'une maison d'édition aux finances fragiles.

La révolution informatique a donc eu une énorme influence sur les wargames, et en particulier sur les graphismes de nos jeux. Si le joueur est gagnant, rien ne dit que ce soit le cas des maisons d'édition. En effet, les graphistes sont en passe de devenir des stars, au même titre que les auteurs de jeu. Apposer le nom d'Eskubi ou de Davis (ou autres…) sur une boîte sera bientôt d'une importance capitale. Pour moi, cette révolution s'apparente à celle de l'arrivée du parlant dans le cinéma. Certaines figures (hommes ou maisons d'édition) risquent de disparaître. D'autres vont faire une entrée fracassante. Mais rien ne sera plus comme avant. Le risque principal étant que les graphistes prennent le pas sur les auteurs de jeu…

Jeu en encart du numéro 26 de **the Wargamer** de **Bob McWilliams**.
Une unité représente… Ben c'est pas indiqué ! Un hex représente 1.5 km et un tour de jeu dure 6 heures (12 heures pour la nuit), un jour étant décomposé en 2 tours de jour plus un tour de nuit.

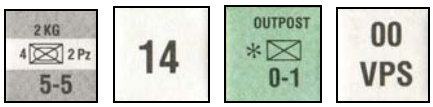
Pourquoi ai-je choisi de présenter (et de jouer à, par conséquent) « Race to the Meuse » (RttM) dans ce numéro d'errata spécial Ardennes ? Réponse facile : Vue la taille de « Hitler's Last Gamble », il me fallait un jeu rapide (mais intéressant) et à une échelle différente. Grâce à l'excellent hors série de Frog of War, j'ai vite vu que le choix était en fait limité. C'est soit une tonne de jeux sur Bastogne, soit RttM. Et comme le prix de ce dernier n'est pas élevé, ma décision fut vite prise. En plus, je n'aime pas la bataille de Bastogne…

Donc RttM simule l'avancée extrême des troupes allemandes lors de l'offensive des Ardennes, entre les rivières Ourthe et Meuse, vers les villes de Dinant, Marche et Rochefort.

Vintage

Une carte A2, 140 pions et des règles coincées au milieu du magazine et c'est tout.

Du classique. Les pions sont avec des symboles OTAN, gris pour les allemands et vert pour les américains avec des bandes de couleur pour indiquer les divisions et aussi si une unité est motorisée ou non. Pour la carte, même si les numéros d'hexes sont peu visibles, on peut être satisfait. Tout est bien lisible et assez agréable à l'œil, malgré les années. A noter à ce sujet, que malgré les presque 25 années qui sont passées depuis la sortie du jeu (vous faisiez quoi en 1983 ?), on n'a pas l'impression d'être devant un vénérable ancêtre… La qualité graphique est là, même si l'ensemble peut paraître sobre et peu flashy par rapport à nos références actuelles en la matière (voir la page de gauche…).



Petit bémol tout de même : De nombreux pions sont inutilisés. Il n'y a rien dessus. Quand on voit le nombre de pions pour les valeurs de TP (voir plus loin…), on aurait aimé que ces pions vides soient utilisés pour multiplier les pions TP disponibles… Mais bon…

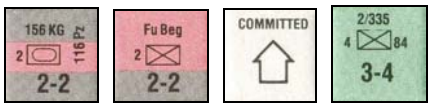
Les règles sont très bien écrites. J'insiste, c'est vraiment bien rédigé. Et il fallait ça pour bien comprendre le tout. Je n'ai eu qu'à lire les règles une fois avant de jouer ! Même si le système est particulier, ça se lit tranquillement. Il manque juste quelques exemples par ci par là pour que ce soit le top. Plutôt une bonne surprise donc.

Le système

Le système est le point important du jeu. Point faible ou fort, selon les avis… Tout est basé sur les Task Points (TP, nous y voilà…). Pas de phase de mouvement puis de combat dans ce jeu. Il n'y a qu'une seule phase mêlant les deux. Sur les pions on ne retrouve donc qu'une valeur d'attaque et une de défense. Pas de nombre de points de mouvement car ceux-ci sont fondus dans le concept de TP. Chaque tour de jour, les unités disposent de 16 TP. Pour les tours de nuit, elles n'ont plus que 12 TP et les actions coûtent plus cher… Pour entrer dans un hex, une unité dépense un nombre donné de TP. A la manière des points de mouvement. Mais entrer ou sortir d'une

zone de contrôle fait dépenser des TP. Attaquer (et même défendre) coûte aussi des TP. Bref, pour résumer, le système de TP, c'est un peu l'extension des points de mouvement au combat…

Bien sûr les choses se compliquent vite. Le coût pour les deux belligérants n'est pas le même. De même, une unité d'infanterie ne dépense pas le même nombre de point qu'une unité mécanisée. En plus, une unité isolée (hors avitaillement) ou une unité allemande qui n'a pas reçu d'essence, ne dépense pas non plus la même chose. Bon point, c'est assez précis, mais le nombre de possibilités rend délicate la mémorisation des chiffres… A chaque dépense de TP on place un marqueur sur l'unité.



Une notion importante est la simultanéité. C'est-à-dire que toutes les unités doivent aller au même rythme dans leur dépense de TP. Bref, toutes les unités doivent être en même temps à 4 TP dépensé. Mais ceci n'est bien sûr pas possible car une unité peut effectuer une action qui lui coûte 5 TP d'un coup alors qu'une autre ne dépense qu'un seul TP. Pour marquer cela, on rajoute un marqueur « commited » sur l'unité qui doit dépenser le plus de TP. Elle gardera ce marqueur tant que toutes les unités arriveront au même nombre de TP qu'elle. Elle est en train de… Mais n'a pas terminé son action. Tout le monde doit aller au même rythme, un battement de 2 TP étant toléré. Donc le joueur passe d'une unité à l'autre en non stop. Pas facile à suivre mais il n'y a pas trop d'unités sur la carte, donc ça va encore.

Et le combat ? Il est mêlé au mouvement. Mais si une unité du joueur actif attaque, toutes les unités qui le veulent doivent attaquer. Et si le combat n'est pas obligatoire, toutes les unités adjacentes à une unité ennemie attaquée doivent aussi être attaquée si une unité ennemie exerce une zone de contrôle dans leur hex. Bref, on n'attaque pas quand on veut. C'est la version syndicale du tous ensemble. Pas d'attaque en début de mouvement pour une partie des unités, pas de suite d'attaque pour une unité, pas de poursuite, etc. Une attaque pour chaque unité, par tour et toutes en même temps. Je pense qu'il aurait été possible d'assouplir la chose, mais cela aurait encore compliqué le jeu.

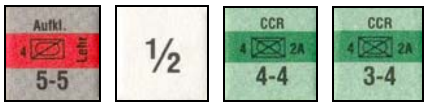
Parce que tout cela n'est pas simple. En effet, les unités sont toutes coiffées de marqueurs indiquant le nombre de TP dépensé. C'est là qu'on aurait aimé avoir plus de marqueurs de ce type pour éviter de rechercher LE marqueur « 4 » qui reste… Et lors des combats, on commence par les unités qui ont dépensées le moins de TP. Et on réfléchit bien pour l'enchaînement des actions : retraite, avance après combat, qui fait quoi et quand. C'est là qu'il faut être calme… Et concentré. Surtout en début de jeu, quand on ne connaît pas encore bien les règles. On arrive vite à manquer quelque chose. Il faut bien comprendre l'ordre des actions. Suis-je capable de bloquer la zone de recul de telle unité par telle autre après ce combat ? LA question du débutant…

Je ne vous cacherais pas qu'il faut être motivé à ce moment du jeu. Soit ça vous les brise menu et vous remballez le jeu, soit vous vous accrochez un peu pour passer le cap. Serrez les dents, ça vaut le coup.

Ravitaillement

Le ravitaillement concerne les munitions et la bouffe mais aussi l'essence pour le joueur allemand. Pour le ravitaillement classique, une unité doit être à 3 hexes ou moins d'une route qui se prolonge vers un bord d'hex indiqué comme source du ravitaillement pour le camp de l'unité. Si l'unité ne peut pas joindre ainsi le bord de carte, elle est marquée « isolated ». Elle attaquera à demi puissance et ne pourra bouger de plus de deux hexes. De plus, elle dépensera plus de TP qu'une unité ravitaillée pour une même action.

L'allemand manque vite d'essence pour poursuivre son avancée. Il doit lancer un dé pour chaque division présente sur la carte et reçoit des marqueurs « fuel » à placer sous une unité pour indiquer que celle-ci a reçu de l'essence pour ce tour. Si au début l'allemand peut recevoir suffisamment d'essence, à partir du tour 5, le tableau change et la plupart des unités allemandes devront se débrouiller sans essence…



Chaque unité allemande peut se décomposer en deux, une d'infanterie et une de blindés. Si une unité peut ainsi tenir deux hexes, la valeur de combat est aussi divisée par deux… Mais si

le joueur allemand veut tenir les routes pour éviter une percée des renforts US, il devra décomposer ainsi ses troupes.

Combat

Le point important est la dépense des TP. Tout le reste est simple. C'est le cas du combat. On calcule la valeur d'attaque on soustrait la valeur de défense et on compare ce nombre avec le terrain où se trouve le défenseur. On lance un dé et on applique le résultat (pas de résultat, le défenseur recul ou perd un pas, l'attaquant recule ou perd un pas, etc.). Rien de compliqué ici, mais je le répète, c'est intentionnel. La dépense de TP doit prendre toute l'attention des joueurs, pas le reste. A noter que le défenseur doit lancer un dé à la fin du combat pour connaître le nombre de TP qu'il aura dépensé. Ce nombre sera gardé pour le tour suivant (le défenseur devenant le joueur actif) et l'unité aura déjà dépensé ces TP.

Garnisons et autres

Le joueur américain ne peut pas bouger ses unités comme il l'entend, en début de la partie. En effet, il doit obligatoirement garder certains hexes. Et, de plus, ses unités ne sont pas alertées. Il faut attendre un certain temps avant qu'il puisse bouger librement tout le monde. Au début de la partie, le joueur allemand est libre de faire ce qu'il veut, le joueur américain ne peut que le regarder faire. Ensuite, le manque d'essence, l'arrivée de la 2ème Armée US, la « libération » de certaines unités américaines de leur zone de garnison font que l'allemand va vite avoir beaucoup de soucis. Il doit faire bien attention car les unités US sont fortes. Une percée est à craindre et dans ce cas, l'élimination des unités allemandes trop avancées vers la Meuse ne fait aucun doute…

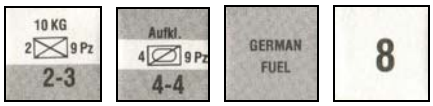
Vous trouverez enfin un scénario de base et quelques variantes pour un total de trois scénarios, ce qui est pas mal, vu le nombre de pions disponibles…

Conditions de victoire

On touche un bon point du jeu. On compte les points de victoire à la fin de chaque tour. Chaque camp doit tenir certains hexes (différents pour les deux camps) pour remporter des points. De plus l'élimination des unités ennemies rapporte aussi des points. Le joueur allemand a tendance à emmagasiner des points en début de partie puis à voir fondre son capital jusqu'à la fin. Il doit donc le plus rapidement possible, ramasser le plus de points et tenir certains hexes le plus longtemps possible sans pour autant perdre les unités qui les tiennent !!! Quand faire retraite et abandonner la position ? Sachant de plus, que plus il fait retraite, plus le joueur américain se rapproche des hexes qui lui rapporte des points…

Verdict

Si vous arrivez à vous faire au TP, vous trouverez un bon jeu. Il y a tout ce qu'il faut : tension, à tous les étages, même s'il est clair que l'allemand a plus de soucis à se faire que le joueur américain. Mais les conditions de victoire sont bien faites et l'américain n'a pas la victoire assurée. Le joueur allemand doit tout de même bien manœuvrer sans traîner en route… Et plus tard, il devra se replier en bon ordre, sans laisser trop de monde derrière… Bref, il doit garder l'initiative le plus longtemps possible… Et craindre la 2ème Armée…



Le calcul des TP et la gestion que cela impose, de plus que l'attention que cela demande risquent tout de même de décourager certains joueurs. Si vous aimez les systèmes classiques, passez votre chemin. Si la nouveauté (pour un jeu de 1983 !) ne vous fait pas peur, si le calcul mental est votre fort et que vous avez une excellente mémoire (pour retenir toutes les valeurs des différentes actions pour tous les types possibles), lancez vous. Il y a vraiment un bon jeu à découvrir. Et en plus, on le trouve assez souvent d'occasion et pour pas cher.

Ce jeu ne plaira pas à tout le monde. Il récolte donc un

5/10 de base.

Si vous accrochez, il gagnera un point (soit **6/10**), sinon, il en perdra un (et tombera à **4/10**). Clairement pas pour tout le monde, mais tient bien la route si le joueur accroche au système. Loin d'être ridicule pour son âge, Papy fait de la résistance !

On peut tout de même regretter que l'artillerie ne soit pas représentée à cette échelle. Peut-être que le système des TP était suffisamment compliqué (et novateur) à l'époque pour ne pas en rajouter…

Je joue à 95% aux wargames en solitaire. Et ceci depuis presque 15 ans. Et je prends énormément de plaisir à jouer seul, comme j'en prends à jouer en face à face. Et ces deux pratiques ne sont pas si éloignées qu'il y en a l'air…

Avantages.

Tout d'abord, je joue quand je veux. Nous avons tous un emploi du temps chargé. Jouer seul me permet de moduler mes sessions wargames. Je n'ai qu'une demi-heure. Pas grave, je ne ferais qu'un tour de jeu. Au dernier moment, un créneau d'une heure se libère ? Allez, retournons voir où j'en étais. Je m'étais prévu un petit après-midi wargame mais un imprévu arrive. Pas grave, je peux décaler. Jouer seul me permet de jouer beaucoup plus que si je devais m'arranger avec un partenaire.

Ensuite, cela me permet de jouer aux jeux qui m'intéressent et à eux seuls. La période antique n'est pas ma tasse de thé. Je n'ai donc jamais joué à un jeu portant sur cette période. Je n'ai pas à m'adapter aux goûts de mon partenaire et lui au mien. Je ne me vois pas alterner un jeu sur l'antiquité (période préférée de mon partenaire de jeu), et un jeu choisi par moi. Déjà trouver un gars avec qui on s'entende bien est difficile, mais trouver en plus un gars qui a les mêmes goûts que vous devient très improbable. Bien sûr, cela arrive et vous devez être très heureux si c'est votre cas. Personnellement, je ne suis pas prêt à faire des concessions, j'ai trop de jeux qui attendent d'être joués sur mes étagères…

Enfin, je peux moduler la durée d'un jeu. Je peux le ranger quand j'en ai marre. Je ne suis pas obligé d'attendre la fin de la partie si le jeu ne me plaît pas. Et si je reçois une nouveauté, elle peut se retrouver très vite sur ma table.

De même, je peux avoir en cours un immense jeu pendant des semaines. J'ai bien peur que la majorité des joueurs qui jouent en face à face ne soient obligés de se contenter de petits (par la taille) jeux rapides, afin de pouvoir terminer la partie dans le temps d'une session (après-midi, soirée ou journée). Tout le monde n'a pas une pièce dédiée aux wargames. Personnellement, je peux me débrouiller pour installer des jeux à deux cartes, mais guère plus. Je peux m'installer toutes les aides de jeux que je veux (ça grimpe sur les murs) mais je ne pourrais pas laisser en place un jeu d'une telle ampleur pour moi et un partenaire. Il est clair que cela dépasserait ma surface de jeu disponible.

Désavantages.

Jouer en solitaire a, par contre, des désavantages certains qu'il faut bien cerner et appréhender.

D'abord, on ne joue pas à n'importe quel jeu en solitaire. Il existe des jeux développés pour le jeu en solitaire, mais ils ne sont pas nombreux et je ne les trouve pas extraordinaires. Tous les jeux prévus pour deux joueurs ne sont pas forcément jouables en solitaire. De nos jours, les éditeurs ont pris la bonne habitude d'indiquer cette jouabilité solo sur le dos de la boîte. Cet indicateur est une bonne indication, mais ce n'est pas non plus 100% sûr. Les éditeurs ont parfois tendance à gonfler l'évaluation, à mes yeux. Et parfois, je peux jouer sans problème à des jeux réputés pour être injouables en solitaire. Bref, la notion du jouable en solitaire ou non dépend à la fois du jeu et de votre personnalité. Mais dès que vous entendez parler de brouillard de guerre, de leurres ou autres, laissez tomber…

Ensuite, il faut étudier les règles du jeu à fond. Vous n'avez personne pour vous vérifier. Donc vous ne devez pas faire d'erreur d'appréciation des règles. De plus, lors de l'étude des règles, il faut noter les points qui pourront poser problème au jeu solo et trouver comment y remédier. Lors des parties que j'ai faites en duo, j'ai remarqué que je connaissais vraiment bien les règles, par rapport à certains de mes partenaires (non, je ne citerai pas de noms)... Rien ne vous empêche non plus de tenter un petit « what if… » maison, même si, personnellement, je n'aime pas trop ça. Personne ne vous gueulera dessus.

Enfin, vous jouez les deux adversaires. Le but n'est pas de contrer l'un avec l'autre. Le but est que chaque camp est un plan et essaye de s'y tenir. Il ne faut pas faire que réagir à ce que fait l'autre camp. Rassurez vous, si vous jouez comme cela, le plaisir de jouer va vite s'évanouir… Reste à voir si vous en déduirez que le jeu est nul ou si vous comprendrez que vous ne jouez pas comme il faut. Autre chose, même si vous avez une préférence pour un camp, ne l'avantagez pas ! Interdiction de relancer les dés pour arriver enfin à ce que votre armée préférée gagne son combat. Il faut être juste et impartial. Sinon, il est inutile de respecter les règles.

Quelques trucs perso pour le jeu en solitaire.

- Passer beaucoup de temps sur les règles. Il faut très bien les connaître afin de minimiser le risque d'erreur. Ca veut dire passer des heures dessus.
- Ne pas se lancer dans la campagne de suite. Je sais, moi aussi ça me démange, mais croyez moi, faire un petit scénario n'est pas une perte de temps. Il faut bien comprendre comment le jeu se joue, l'apprivoiser… Ensuite, à l'assaut !
- Avoir un plan pour chaque camp. Les deux armées débutent la partie avec un plan. Ca ne veut pas dire qu'elles n'en changeront pas en cours de partie ! Mais elles partent avec une idée en tête et font tout pour réaliser leur plan (jusqu'à ce qu'au moins une se rendent compte qu'elle va à la catastrophe). Il peut être bon d'écrire (en quelques ligne) ce plan, surtout si la partie va être découpée en différente sessions dans le temps. Par exemple, pour les séries TCS, NBS ou CWB de l'éditeur The Gamers/MMP, je rédige systématiquement 3 ordres différents et je tire au sort celui qui est utilisé. Ca n'a l'air de rien, et vous vous demandez d'ailleurs si c'est toujours possible. Oui ! Rédiger différents ordres ne veut pas dire avoir des objectifs différents. La route d'approche, la zone d'attaque, les troupes d'appuis peuvent très bien être différentes, vous verrez. Bien sûr, certains ordres seront meilleurs que d'autres, mais aucun ne sera ridicule. De plus, ce type d'exercice sera un atout lorsque vous jouerez en face à face. Il vous permet de rapidement voir les différentes possibilités que vous avez.
- Se mettre à la place des généraux et tout prévoir. Cela veut dire penser à mettre des troupes pour bloquer telle route au cas où, même si vous avez décider de ne pas attaquer par là avec l'adversaire. Donc être réaliste. C'est aussi prévoir des réserves. Toutes les troupes n'ont pas à partir au combat billes en tête, même si vous savez qu'il n'y aura pas grand monde en face.
- Choisir des jeux sur des périodes que vous connaissez bien et ne pas se lancer dans une période inconnue sans avoir un minimum d'informations. Par là, je veux dire que les panzers ne se manoeuvrent pas comme une légion romaine. Il faut connaître un minimum de tactiques de l'époque pour pouvoir bien comprendre les règles et apprécier le jeu.
- Choisir des jeux qui vous intéressent vraiment. Acheter un jeu sur une période qui ne vous intéresse pas trop parce qu'il a de bonne critique n'est pas une bonne chose. N'hésitez pas à choisir un jeu qui a mauvaise presse mais qui vous attire énormément. L'envie de jouer est primordiale. Vous n'aurez personne pour vous pousser au derrière si vous n'êtes pas motivé. Donc si vous voulez rentabiliser vos achats, prenez des jeux dont vous avez une grosse envie.
- Evitez les card-driven. Vous avez déjà essayés le poker en solo ? C'est pareil, donc laissez tomber. Oui je sais, c'est la grande mode. Oui mais non. Définitif.
- N'hésitez pas à faire des pauses entre les tours de jeu, au moment où vous changez de camp. Si vous avez la possibilité, changez de place pour chaque camp. Voir la carte d'un autre angle peut tout changer…

Solo boy.

Pour moi, jouer en solo est un choix. Ce n'est pas un choix par défaut. Je préfère jouer en solo. Je joue aux jeux que je veux, quand je veux. Mais le jeu solo doit être abordé correctement pour ne pas tomber dans le n'importe quoi. Il est évident que tout le monde ne peut pas jouer seul. Certains joueurs pensent d'ailleurs que le jeu solo est une abomination. Je ne suis pas d'accord, mais il faut tout de même avoir une petite dose de schizophrénie, ça aide !

Le jeu solo n'est pas seulement utile pour apprendre un jeu avant de s'attaquer à une partie en face à face. Bien sûr que cet entraînement est possible, mais il ne sert qu'à assimiler les mécanismes du jeu, à trouver une (pseudo) bonne ouverture, à comprendre comment manœuvrer les armées… Avec de l'organisation et une rigueur stricte, le jeu solo peut aussi être une manière de jouer tout à fait valable et passionnante. Mais il faut l'aborder correctement. Et ce n'est ni honteux ni sale…

Calamity Jane est un cas typique de personnage sur lequel écrire une bio est un exercice difficile, tellement la légende a pris le pas sur la réalité historique. Mais je vais tout de même essayer…

Martha Jane Cannary, son vrai nom, naît en 1852 dans le Missouri. Enfant, elle est souvent laissé livré à elle-même et passe le plus clair de son temps à l'extérieur et, en particulier, elle apprend très tôt à monter à cheval.

En 1865, la famille part pour le Montana. Le voyage en chariots (conquête de l'Ouest !) dure des mois et Martha s'initie alors au maniement des armes et à la traque du gibier. On peut presque parler de voyage initiatique, car si les femmes restent d'habitude dans les chariots, Martha partage totalement les tâches masculines.

Entre le départ du voyage et l'installation à Salt Lake City en 1868, Martha perd toute sa famille. Les temps sont rudes… A moins de 20 ans, Martha essaye donc de survivre dans les villes minières de la région. Elle choisit la seule voie possible, correspondant à ses aptitudes : l'armée. En 1870, elle rejoint Custer dans le Wyoming et participe aux compagnes contre les indiens dans l'Arizona. Elle sert d'éclaireur et vit comme un homme (habits, armes, tabac, alcool…). Elle restera dans l'armée jusqu'en 1876 ou 1877 et y gagnera son surnom de Calamity Jane, sans doute en sauvant un lieutenant de la mort lors d'une escarmouche. Elle y côtoiera aussi un certain William Cody (futur Buffalo Bill)…

A son départ de l'armée, elle rencontre « Wild Bill » Hickock, qu'elle suit à Deadwood. Ce dernier semble être le grand amour de Calamity, mais la réalité ne devait pas être si rose… D'ailleurs, peu de temps après leur rencontre, « Wild Bill » est abattu dans un saloon. Calamity aurait eu une fille avec Hickock mais préfère la faire adopter que de la garder avec elle. Elle souhaite que sa fille ait une vie convenable…

Deadwood est une ville minière d'importance et le travail ne manque pas. En particulier, Calamity travaille au Pony Express, où ses qualités sont très appréciées. Elle fera en fait tous les boulots possibles et imaginables (transport de bétail, de marchandise, prospecteur…). Elle ne reste pas en place et change continuellement de région et de métier.

Vers 1890, elle épouse Clinton Burke, voulant sans doute enfin se fixer quelque part. Mais le couple se sépare quelques années plus tard et Calamity reprend sa vie rude et sauvage. Elle boit de plus en plus. Elle travaille quelques temps pour Buffalo Bill (une vielle connaissance), dans son fameux Wild West Show, très en vogue à l'époque. Car Calamity n'est pas une inconnue, les magazines s'étant intéressé à elle dès la fin des années 1870. De nombreux reporters parcouraient l'Ouest à la recherche de personnages hors du commun et Calamity Jane ne pouvait que les intéresser. Elle est donc connue dans tous les Etats-Unis.

Au bout de cette existence difficile, Calamity Jane meurt en 1903, sans argent, dans la petite chambre de l'hôtel qu'elle louait… Son désir d'être enterré à Deadwood, à côté de Hickock, est exaucé et elle y reçoit un véritable hommage des habitants.

Elle reste pour les américains une figure marquante de la conquête de l'Ouest, symbole de courage et de grand cœur.

PS : Les lettres de Calamity à sa fille sont disponibles en version de Poche. Mais je préfère vous conseiller un album où ces lettres sont lues : « La ballade de Calamity Jane » par Chloé Mons, Bashung et Rodolphe Burger.

Il existe aussi une biographie qui aurait été écrite par Calamity elle-même, mais cet ouvrage semble plus une description du personnage légendaire que la réalité des faits…

Twin Peaks

J'ai arrêté d'employer le mot « culte » depuis qu'il s'applique aussi bien à Joy Division qu'à Jean Pierre Mader… De plus la mode des séries télé me gonfle. « Les Experts sont une escroquerie scientifique (et vas y que je zoome 20 fois sur la photo prise par la caméra de vidéosurveillance et qu'est ce que je vois ? Super net ? Le gars à un poil sur le bras qui est brun ! Ha ha ! Il est pas blond en fait !...). Et les « Desperate Housewives » ? Non, ne me demandez pas, ce que j'en pense… Merci.

Bref, les séries télé, c'est pas pour moi. Sauf une. J'adore Twin Peaks ! La série vient enfin de sortir en DVD chez TF1 Vidéo (On choisit pas…). Il y a trois coffrets en tout. Le premier est sorti en septembre, pour appâter le consommateur, et les deux derniers juste avant Noël, par un heureux hasard… Pas de panique, ils seront encore là l'année prochaine. Et pour les fans absolus, il y a aussi le film qui raconte les derniers jours de Laura Palmer.

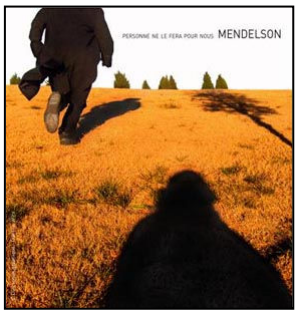
« Twin Peaks » c'est l'histoire d'une enquête sur un meurtre odieux dans un bled des States à la frontière canadienne. Tout semble si rose à Twin Peaks quand débarque l'agent du FBI Dale Cooper pour enquêter sur l'assassinat de Laura Palmer. Oui mais en fait non. Magouilles, sexe, drogue, sans parler de certains phénomènes très étranges… Twin Peaks est une ville qui possède beaucoup de zones d'ombre… Vous ne connaîtrez le meurtrier qu'à la fin du deuxième coffret (Ou à la fin du premier, si vous regardez le reportage en bonus…).

A l'opposé de la frénésie des Experts ou de Prison Break, Twin Peaks c'est la série où on prend son temps. Vous reprendrez bien un petit morceau de tarte monsieur Cooper ? Incroyable le nombre de gâteaux qu'on avale à Twin Peaks. Pourtant, ils ne sont pas plus obèses qu'ailleurs… Bizarre… D'ailleurs, pour les bizarreries, on est servi. Non seulement il y a l'enquête criminelle, mais il y a une multitude d'intrigues secondaires (toutes n'étant pas résolues d'ailleurs, loin de là…) qui apparaissent au fil des épisodes. Twin Peaks est une série totalement hors norme.

Attention, le dernier coffret est particulier. Une fois l'enquête d'origine bouclée, l'intrigue part totalement dans l'étrange. Les téléspectateurs américains n'avaient pas apprécié, l'audience avait chutée et la série s'était arrêtée subitement, laissant l'intrigue en suspend, pour toujours… On ne saura jamais ce que Cooper fera à sa copine. Moi j'aurais bien voulu savoir…

Twin Peaks, c'est donc une excellente série télé, culte comme Carlos ou les Sisters of Mercy… Non, définitivement ça le fait pas. A bannir, culte… Indispensable, on va dire.

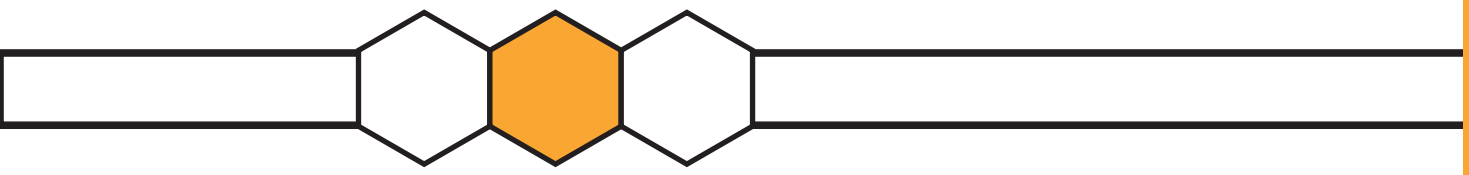
Mendelson



J'ai pas trop de place, mais je dois tout de même vous parler de l'album « Personne ne le fera pour nous » de Mendelson.
D'abord, c'est un double album disponible uniquement sur internet à cette adresse : http://mendelson.free.fr/. Inutile de le chercher en boutique, il n'y est pas. Et c'est bien dommage, car c'est un petit chef d'œuvre.

Attention tout de même, c'est de la pop bavarde et prétentieuse, Mendelson. Les morceaux peuvent durer 10 minutes sans problème. Ca ne s'écoute pas comme du Pagny… C'est totalement hors mode et boudé par beaucoup, ce qui explique la sortie confidentielle. Mais c'est si bien fait que je suis resté sans voix en l'écoutant. Pour moi, un des meilleurs albums de 2007. Il est encore temps pour ceux qui ont des oreilles saines (non contaminées par l'air du temps) de se le procurer.

Et sur le site, vous trouverez aussi plein de MP3 à télécharger, cadeau du groupe. Pour faire plus ample connaissance… Avant s'était réellement un peu pénible Mendelson… Mais avec cet album, c'est juste beau. Ca se la pète grave, mais on ne peut rien à dire tellement c'est fort ! De la musique qui vous réduit au silence, donc. Chapeau.



Rendez-vous en mars 2008 pour le N°5

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