errata

Papier, carton et ragnagna.

WebMagazine bimestriel - N° 8

Août/Septembre 2008

Spécial Maître du Monde !

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

Un numéro un peu particulier pour une fois. En effet, ce numéro sera centré sur les jeux olympiques ce qui, il faut le dire, tombe particulièrement bien, et… Ha, pardon. On m'annonce que le numéro spécial « jeux olympiques » est décalé… C'est bien dommage. Ce numéro, le 8, sera donc centré sur des jeux de plateau, particuliers sans doute, avec un gros fond historique, mais jeux de plateau tout de même. C'est donc un spécial maître du monde (vous comprendrez pourquoi en voyant les jeux) ! Finalement, on n'est pas si loin des JO que ça !...

Mais rassurez vous, errata ne retourne pas sa veste. Le thème de ce numéro restera une exception. Retour au wargame pur et dur au prochain numéro. Mais comme j'avais ces jeux sous le coude depuis trop longtemps et que, vacances oblige, je n'avais pas assez de temps pour un bon vieux jeu de stratégie…

Ce numéro est d'autant plus particulier que, pour la première fois, on y trouve un article d'une personne extérieure, à savoir Desaix, bien connu des habitués de l'Estafette (www.lestafette.net). D'ailleurs, j'en profite pour encourager les lecteurs qui voudraient prendre leur plume (ou leurs gros doigts) pour proposer un article. Je ne garantie pas de tout prendre, mais si l'article est intéressant, comme ici celui de Desaix, je le mettrais sans problème au sommaire d'un prochain numéro.

Sur ce bonne rentrée, bonne lecture et à la prochaine !

Jonas

PS : L'actualité s'emballe ! Depuis la rédaction de l'article sur Vae Victis, la nouvelle du lancement de Vae Victis international, compilation en langue anglaise du meilleur de VV version française est tombée. Bon, d'accord, UGG n'a pas prouvé grand-chose depuis sa création, attendons de voir… Mais pour ceux qui voulaient des jeux VV avec de vrais pions, la nouvelle est bonne. Pour les autres…

SOMMAIRE

- Vae Victis : être ou ne pas être ..... Page 2
- Critique : First Strike ..... Page 6
- Perry Moore et la révolution russe (par Desaix)..... Page 9
- Critique : Lords of the Spanish Main (et autres…) ..... Page 12
- Un gars, une fille : Malcom X ..... Page 17
- Hors sujet ..... Page 18

Ca s'agite à Vae Victis ! Tout d'abord, un dernier numéro (le 81) plus intéressant que les précédents, ensuite un nouveau Hors Série spécial jeux de stratégie et enfin, un sondage pour demander aux lecteurs leurs envies.

Mais où veulent ils aller ? En effet, le message de la direction de VV n'est pas si clair à décrypter… Tout d'abord, si le numéro 81 est très intéressant, cela n'a pas été le cas des numéros précédents. Ensuite, le Hors Série est, pour moi, une nouvelle déception. Enfin, les résultats du sondage ne devraient pas être communiqués.

Suppositoire ?

VV a eu la bonne idée de nous proposer un sondage. Depuis le temps que certains se plaignaient (trop de plomb, pas assez de critiques de jeu !...), ils vont enfin avoir le moyen d'exprimer le fond de leur pensée. Excellente idée que ce sondage, vraiment. Malheureusement, les résultats ne devraient pas être rendus publics ! On ne saura toujours pas ce que les lecteurs souhaitent réellement… Et on restera dans le flou total…

On ne peut donc que regretter cette décision. On me demande mon avis, on le garde et on verra si on en tient compte. C'est au final une drôle de façon de procéder… Nombreux (enfin peut être, puisqu'on n'aura pas le pourcentage…) sont ceux qui regrettent le manque de dialogue entre VV et ses lecteurs. Voilà qui ne devrait pas améliorer la chose…

Hors Sujet.

Je m'étais réjoui en apprenant la sortie imminente du HS de VV. Quelle ne fut pas ma déception à la lecture de ce numéro. Peu de choses pour un lecteur dans mon genre. L'article sur l'année 2007 est insignifiant (je m'excuse auprès de son auteur, mais c'est mon avis…), la visite de Disneygrad me laisse froide, les scénarios de jeux que je ne joue pas (ou que je n'ai pas) carrément inutiles (toujours pour ma pomme), les deux petits jeux sont bien pour la plage, mais j'aurais du mal à y jouer (j'en ai des mieux, ou qui le paraissent en tout cas, à jouer en réserve)… Seul l'article sur la Crète a retenu mon attention… Ca fait peu au final pour un magazine à 10€… Trop peu... Si j'étais méchant, je dirais que ça sent le remplissage, mais je n'irais pas jusque là…

Exception ?

Le numéro 81 annonce t'il un renouveau de VV, ou est-ce juste un concours de circonstances ?… La question mérite d'être posée.

Avant tout une petite analyse s'impose. VV, c'est deux hobbies et aussi deux visions qui s'affrontent. D'un côté les plombeurs, de l'autre les pousse pions. D'un côté la vision éditeur, de l'autre celle du joueur. Je m'explique…

Brother against brother…

VV a toujours été un savant dosage entre les figurines et le wargame. Je laisse volontairement de côté les jeux vidéo, car je ne pense pas qu'un joueur exclusif de tels jeux achète VV. Les jeux vidéo, c'est du bonus pour les figurinistes et les wargamers, mais pas l'attraction principale du magazine.

Il serait intéressant de connaître le pourcentage figurinistes/wargamers parmi les acheteurs de VV. Et le pourcentage de ceux qui sont les deux à la fois ! Personnellement, je pense qu'on est plus dans une approche « contre » que « avec ». Même en étant gentil, tout figuriniste doit souhaiter plus de plomb et moins d'autres choses. Et inversement pour un wargamer… Oui, tous acceptent bien quelques pages d'ouverture, mais s'ils avaient le choix…

Le « vécu » VV…

VV a toujours privilégié ses propres systèmes et jeux. Une extension pour le jeu de tel numéro, une extension pour la règle de tel autre numéro…

Il n'y a qu'ASL qui arrive à s'immiscer régulièrement. D'ailleurs, à ce sujet, s'il y a quelques années, devant la pénurie de sorties

ASL, cela avait un sens de trouver un scénario ASL dans VV, je trouve que ces scénarios sont de trop depuis longtemps dans le magazine. Sans remettre en cause leur qualité ou originalité, qui a réellement besoin d'un scénario supplémentaire pour ASL, alors qu'il en sort déjà tous les mois (MMP et Critical Hit étant très actifs) ? Fin de la parenthèse…

Avoir des bases et s'y référer, c'est à la fois une force et une faiblesse pour VV. En effet, si un joueur accroche à une série, il sera enchanté d'avoir un nouveau jeu utilisant le même système. A l'inverse, un joueur qui n'accroche pas risque lui d'être déçu de retrouver toujours les mêmes choses… A ce sujet, le dernier HS est une représentation extrême de cette référence à l'histoire VV…
On en arrive donc au problème de VV : son lectorat. Et ce lectorat dépend en partie du jeu en encart. Je ne parle pas volontairement des petits jeux qui fleurissent actuellement dans la revue. Je parle du gros jeu, élément central d'un numéro…

Découpons les lecteurs de VV…

Depuis le début, l'axiome est que VV est un magazine à la fois pour plombeurs et wargamers. Je veux bien, mais ils en font quoi du jeu les plombeurs ? Culture générale ? Depuis le début, le deuxième axiome est que l'un sans l'autre, VV est mort. Je veux bien, encore, mais vu le nombre de HS figurines (en plus du nouveau trimestriel qui leurs est consacré !), on peut penser qu'un magazine spécialisé figurines pourrait exister sans mal. Par contre, vu le peu de HS wargame, il semble, à première vue, qu'un magazine spécialisé wargame n'ait aucune chance de survie. Et si on applique ça à VV, il semble donc que les plombeurs soient les dindons de la farce. Le jeu plombe (c'est le cas de le dire) le prix d'un magazine qu'ils achètent pour ne pas y jouer. Amis wargamers, remercions les plombeurs qui achètent VV ! Grâce à eux, nous, wargamers, avons un magazine et un jeu…

<u>Passons à l'analyse des acheteurs :</u>
Plombeurs purs et durs : achètent de temps en temps VV – Achètent les HS figurines
Plombeurs débutants / dilettantes / ouverts : achètent VV – Achètent parfois les HS figurines
Moit'/moit' : Achètent VV – de temps en temps les HS
Wargamers débutants / dilettantes / ouverts : achètent VV – Achètent parfois les HS wargame
Wargamers purs et durs : achètent de temps en temps VV – Achètent les HS wargame

Mettre des pourcentages en face de chaque type, je ne peux hélas pas le faire précisément. VV pourra en avoir une idée avec le sondage. A mon avis, du haut en bas, on devrait avoir quelque chose comme : 15% - 25% - 15% - 25% - 15%. Je pencherais même pour un léger déséquilibre en faveur des plombeurs (d'où les HS réguliers)…

Faut il pour autant couper le lectorat en deux, scinder VV en un magazine figurines et un autre wargame ? Grande question qui revient régulièrement. Quand on voit les HS, on se dit que ça doit être faisable, non ? Pas si sûr… Le prix des HS n'est pas le même qu'un VV traditionnel. Le tirage ne doit pas être le même non plus. Et le délai d'attente entre deux numéros est plus long.

Je ne pense pas que les gens de H&C (propriétaire de VV) soient des mécènes. Si VV existe, c'est qu'il rapporte de l'argent. Ca doit être le cas des HS, mais la marge doit être plus réduite (d'où un prix plus important). En plus de VV, les HS marchent, mais seuls, ce n'est pas sûr… Enfin, ça pourrait sans doute vivoter comme ça, mais à long terme, ce n'est sans doute pas viable.

Désintérêt des grognards

Le but de VV est de vendre le plus possible de magazines et doit donc être de reconquérir les grognards (des deux bords), ceux qui, comme moi, ont abandonné le magazine en cours de route, n'y trouvant que trop rarement leur compte.
Pourquoi ces grognards se désintéressent ils de VV ? Pas assez d'articles de fond d'abord (comme dans le dernier HS…) mais aussi un problème avec le jeu en encart. Oui, je n'en ai pas encore parlé, mais pour un grognard, un jeu VV, ce n'est qu'un jeu de plus dans la pile des jeux à jouer. Et encore, un jeu non désiré de plus. Car maintenant, avec le système des preorders, un joueur chevronné reçoit régulièrement les nouveautés, plus qu'il n'en

faut… En tout cas, plus qu'il ne peut jouer… Le jeu VV reste généralement non découpé… Ce n'est donc pas ce jeu qui attire les grognards, pour un achat régulier du magazine. Personnellement, j'ai acheté une soixantaine de VV, sans jouer à plus de 3 jeux…

Autre problème, quelqu'un qui débute dans le wargame (et sans doute aussi dans la figurine) va progresser dans son hobby grâce à VV. Il va devenir plus exigeant et pourra même devenir un grognard qui se désintéressera finalement de VV ! Bref, VV crée sa propre perte ! Reste aussi à savoir si les nouveaux lecteurs sont si nombreux que ça. Comme on entend tous les jours que le hobby est voué à disparaître…

Jeux et compagnie

Dans VV, on a pris l'habitude d'avoir un jeu depuis le premier numéro. Depuis quelques temps, les minis jeux sont apparus…
Prenons le problème dans l'ordre. Le jeu de VV soufre des mêmes maux que ceux de S&T ou ATO (seuls magazines qu'il soit possible de comparer à VV, malgré de grosses différences). Des développements parfois insuffisants (parfois). Des erreurs dans les règles et les pions (parfois). Comme pour ses frères américains, les jeux de VV sont rarement très bons (mais ils ne sont pas pour autant mauvais !). Un seul auteur, à mes yeux, apporte quelque chose : F. Bey (je ne joue pas à tout, car je suis un joueur bateau, hermétique à certaines périodes…). Le reste, c'est tout de même très classique. Expliquez moi ce qu'apporte « En Pointe Toujours » ? Pas grand-chose… Bien sûr, il y a des fans du système. Mais prenons un peu de hauteur. Qu'apporte réellement « En Pointe Toujours » dans la masse des jeux produits ? Peanuts…

Sur la forme, il y a aussi à redire. D'abord, si les pions sont biens depuis le début (eux ont réellement apporté quelque chose !), même s'ils ont trop tendance à se répéter, la carte est elle de plus en plus à la traîne. Il est temps de passer à la vitesse supérieure ! Marre de ces cartes ternes et sans éclat ! Il doit y avoir moyen de faire mieux… Enfin, un jeu VV, c'est du DTP. Il faut monter les pions. « Mais quand est-ce qu'ils nous sortent un vrai jeu, avec des pions sur du beau carton épais !???? ». LA question classique, mais qui ne vaut pas la peine d'être posée. VV, c'est un magazine en kiosque. H&C n'est pas un éditeur de jeux. Il est logique que VV reste au DTP. DTP de luxe, mais DTP. Et ça, le grognard ne le supporte pas. Pour l'attirer, il faut donc beaucoup en faire. Sortir un jeu très ambitieux, avec de la pub autour pour monter la sauce. Il doit en avoir envie. Avec VV, on découvre le jeu avec le magazine. Pas d'effet d'annonce (non, « un jeu sur telle opération », annoncé dans le numéro précédent, n'est pas une annonce !), pas d'échantillon des pions (de toute façon, c'est toujours les mêmes…), pas de bout de carte à montrer (de toute façon, je ne veux pas la voir…). Bref, VV ne donne pas envie aux joueurs de tester le jeu en encart. Il serait bon aussi d'annoncer la liste des futurs jeux à l'avance et de faire réagir les joueurs. Une nouvelle fois, plus de transparence et de dialogue entre les deux parties, plus d'envie des joueurs, plus d'informations de l'éditeur (A ce sujet, un forum VV serait une très bonne chose. Je trouve d'ailleurs assez gonflé de squatter le forum de Strategikon…).

Et les petits jeux dans tout ça ? Pour moi, ils risquent bien d'être la solution ! Pour un débutant, ils sont parfaits, mais aussi pour un grognard qui souhaite passer une petite soirée sympa. D'ailleurs, le jeu sur Kolwezi est le premier jeu VV dont j'ai eu envie depuis des lustres… Les joueurs semblent bien réagir sur les jeux du HS. Malème est aussi bien tentant aussi, finalement. Et si c'était ça, la solution ? Plusieurs petits jeux dans un même numéro. Mais avec des thèmes totalement différents (pas comme dans le HS, où on retrouve deux jeu sur la WWII…). Il y aurait moyen de proposer des thèmes sortant de l'ordinaire ! Et un jeu WWII dans chaque numéro pour booster les ventes ! De plus, avec un mini-jeu, il y a moyen de bouleverser la charte graphique VV. Innovation à tous les étages, sans risque et sans douleur.

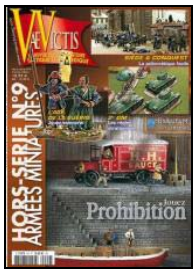
Historique !

Bon point pour VV, les articles historiques sont toujours très intéressants. Ils n'ont pas toujours les cartes qu'ils mériteraient, mais c'est à chaque fois un plaisir de les lire. Par contre, ce n'est pas pour ça qu'ils me donnent envie de jouer au jeu qui s'y rapporte… En tout cas, je n'attendrai pas le prochain numéro pour le faire ! Et si les articles historiques étaient dans le même numéro que le jeu ? Plus facile alors de se lancer. On pourrait même suivre sur la carte du jeu, avec les pions, le texte historique ! Bien sûr, VV perdrait son grand principe d'appâter le lecteur pour la prochaine fois… Et y perdrait aussi en diversité dans chaque numéro… Mais je me demande si ce ne serait pas un mal pour un bien. De toute façon, il devra l'acheter, le lecteur, le numéro

suivant, pour l'errata du jeu ! OK, je suis mauvaise langue… Mais sans rire, je pense que VV aurait à gagner à ce regroupement…

Nouveautés et critiques

Avec le net, force est de constater que la rubrique nouveautés de VV est devenue très délicate à monter. Si l'auteur se contente d'énumérer les informations disponibles sur la page web de l'éditeur, autant qu'il arrête tout de suite. Une présentation simple ne suffit plus. Il faut en faire plus, apporter une information au lecteur, celle qu'il ne connaît pas encore. Pas facile du tout, comme exercice, mais indispensable pour la survie de cette rubrique.



Quant aux critiques de jeux, les lecteurs en veulent toujours plus. Et, comme si cela ne suffisait pas, ils ne veulent que des bonnes critiques. Ils ne sont pas intéressés de savoir que tel jeu est nul. Il préfère voir la critique d'un futur hit. Pas si simple… Nombreux sont les jeux intéressants qui ne résistent pas à une partie. Les jeux critiqués dans errata n'ont pas tous une excellente note, alors qu'ils semblaient bien prometteurs… Attention, c'est principalement avec ces critiques que les grognards reviendront à VV. Si tous les numéros sont comme le 81, je me remets à VV ! Ce que je veux, c'est me demander quel jeu j'achète après avoir refermé le magazine. Je me suis posé la question avec « Red Storm Over the Reich » (en tant que testeur du jeu, Compass Games m'a envoyé le jeu (deux fois !), mais je ne l'ai jamais reçu… Il faudra bien que j'y passe un jour… Mais en boutique, car on m'a déjà fait le coup par la Poste !) et avec « B-29 ». Pour le moment, j'ai résisté… Mais c'est cette envie que je n'avais plus éprouvée depuis longtemps avec VV…

Plan B ?

Mais existe-t-il une alternative à VV ? En français, bien sûr, comparons ce qui est comparable. Il y a eu une tentative de renouveau : « Frog of War ». Mais j'ai la triste impression que FOW est planté dans le sable. Rappelez vous les premiers numéros d'errata. Sentant le cul de sac du côté FOW, j'ai préféré voler de mes propres ailes. Malheureusement, j'avais vu juste. Après 8 numéros d'errata, un seul numéro (copieux et bon comme d'habitude, mais un seul…) de FOW est sorti. Et depuis rien, depuis plus d'un an... Un magazine, même gratuit, qui ne sort qu'une fois par an, ce n'est pas vraiment ce que j'attends… Et ça ne peut pas être une alternative sérieuse à VV. Bien sûr, il y a errata. Vous êtes nombreux à télécharger le mag (merci encore !), mais errata n'a rien à voir, ni avec FOW (qui est beaucoup plus ambitieux), ni avec VV (qui est non seulement plus ambitieux mais surtout professionnel et régulier). Donc à part VV, il n'y a rien (pour le moment…).

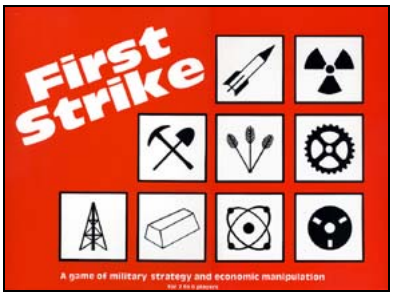
Une autre alternative, pour grognard uniquement, c'est le magazine Paper Wars. Bien sûr, il est en anglais. Mais au moins, il est bourré de critiques de jeu. J'ai été abonné, mais je ne le suis plus. En fait, je lui reproche de ne pas contenir assez de critiques intéressantes. Pour moi, la plupart sont insipides. N'est pas Adam Starkweather qui veut… De plus, la présentation des pions et de la carte est des plus sommaires. Et il n'y a presque QUE des critiques… Bref, Paper Wars ne me convient pas.

Vive VV !

Plutôt que de critiquer chaque numéro de VV (« Quoi ? Encore la WWII ? », « Trop de plomb ! », « Article nul et insignifiant ! »…), il serait donc temps que les grognards s'investissent dans la création de ce magazine. On n'est pas non plus dans l'optique « il faut sauver le soldat VV ! », mais on ne risque rien à essayer. Si les joueurs souhaitent un autre sommaire dans VV, la seule solution est à mon avis de s'y mettre. Et tant pis si on doit enrichir H&C au passage. Entre le néant (ou presque) et VV, je choisis VV. Et si on peut tout doucement amener le contenu du magazine vers notre idéal, autant tenter le coup. Si Nicolas Stratigos, le rédacteur en chef, reçoit chaque mois 10 propositions d'articles, il pourra sélectionner les meilleures et en remplir le magazine d'articles intéressants. Nous avons donc tout à y gagner. Au boulot !

A titre d'info : Une page publiée dans VV est payée 61€. Un jeu publié, c'est 912€. Chiffres fournis par N. Stratigos.

« First strike » est un jeu de plateau de K. L. Feucht, édité par **Ajcraft** (société créée pour la commercialisation du jeu, http://www.firststrikegame.com). Une carte, une règle de jeu, des pions multicolores, des cartes et des idées…



First Strike est « un jeu de stratégie militaire et de manipulation économique », dit la pub. Présenter ce jeu n'est si pas simple. Commençons donc par la carte, le plus facile.

Monde

Elle représente le monde, tel que nous le connaissons. Une grille (traits verticaux et horizontaux) a été imprimée par-dessus cette carte. On a ainsi le méridien de Greenwich ou l'équateur directement sur la carte. Les zones de terre ont ensuite été schématisées dans la grille. Chaque carré de la grille contient un territoire. Chaque territoire contient une des sept ressources disponibles dans le jeu. Ces ressources sont : Minerais (M), nourriture (F), Industrie (I), Pétrole (O), Or (G), Uranium (U) et technologie (T). Les territoires sont ensuite groupés en pays (territoires de même couleur). Attention, ces pays ne se limitent pas aux pays que nous connaissons. Les USA sont un pays, tout comme la Chine, la Russie, l'Australie et le Canada, mais l'Afrique est à elle toute entière un pays, tout comme l'Amérique Centrale, l'Amérique du Sud ou l'Europe par exemple. Les zones de mer sont jouables, de même que les zones glacées des pôles.

Ressources

La carte ressemble donc à notre monde. On y trouve aussi des canaux, des baies, des détroits, des montagnes, tout comme dans la réalité. Toutes les zones stratégiques sont là : le canal de Suez et de Panama en tête. Mais revenons aux ressources. Le jeu est basé sur ces ressources. Pour toute action (construire des unités, des missiles, faire mouvement, conquérir un territoire, etc.) il faut dépenser des ressources. Mais toutes les ressources ne sont pas identiques. Certaines sont communes, d'autres rares. Toutes les ressources sont étalonnées par rapport à l'or : 3 minerais équivalent à 1 or, 2 nourritures, 2 industries ou 2 pétroles à 1 or. 1 or équivaut à 2 uraniums et à 3 technologies.

Chaque joueur dispose d'un carton sur lequel il note non pas les territoires mais les ressources qu'il contrôle. Il gagne un territoire contenant une ressource pétrole, il ajoute 1 pétrole à son total. Il perd un territoire qui contient la ressource pétrole, il retranche 1 pétrole de son total. Simple. Chaque début de tour, chaque joueur reçoit le nombre de ressources qu'il contrôle. Il reçoit alors des cartes (une carte pour une ressource) qu'il pourra dépenser ou garder pour les tours suivants. Il pourra vendre des ressources (et ainsi avoir de l'or) à la banque et acheter des ressources (avec de l'or), toujours à cette même banque. Pas de deal entre joueurs directement.

Exemple de coût : Créer une armée (à terre ou sur mer) coûte M F I O (un de chaque), créer un missile coûte 2M 2I T, et enfin créer un missile stratégique 2M 2I U T (oui, c'est une bombe atomique). Mais bouger aussi fait dépenser des ressources : 1O (2O au travers d'une montagne). Attaquer l'ennemi coûte M F O. Pas de panique, il y en a encore quelques uns comme ça, mais tout est écrit sur la carte et, de toute façon, ça rentre facilement.

Mouvement

A noter qu'on ne peut pas forcément bouger dans toutes les directions. Pour certains mouvements, c'est uniquement horizontalement ou verticalement. Pour d'autres, c'est uniquement en diagonale. Enfin, d'autres encore permettent le mouvement dans tous les sens. Ces différences de mouvement ne dépendent pas de qui bouge mais de ce que l'unité va faire. Traverser une montagne, c'est uniquement en diagonale. Attaquer un ennemi ne peut pas être fait en diagonale. Il est important de bien retenir ces mouvements, car toute la stratégie est là. Je rappelle que chaque carré entré, c'est un pétrole (O) dépensé. Donc il faut arriver à ses fins le plus vite possible, sans gaspiller. Et donc bien réfléchir à ses mouvements…

Marqueurs

Il est possible de jouer à 2 et jusqu'à 6 joueurs. Chaque joueur dispose de marqueurs (ronds ou en forme d'étoile) de couleur. Un rond est placé dans un territoire contrôlé par le joueur. Une armée est représentée par une étoile à terre et un rond en mer. Les missiles ne sont pas représentés par un marqueur mais on en tient à jour le nombre comme des ressources. Une seule armée dans un territoire ou un carré de mer. A noter qu'une couleur blanche existe, pour indiquer qu'un territoire est possédé par un neutre. Et ces neutres sont importants (Le jeu débute en fait dès la mise en place des marqueurs neutres). Une flotte peut transporter une armée. Vive les débarquements…

Mise en place

Dès la mise en place, il faut réfléchir. A « First Strike », les joueurs ne débutent pas dans un pays avec pour but d'envahir le voisin. Chaque joueur participe à la mise en place des neutres, de ses propres marqueurs et des marqueurs des autres joueurs. Chacun lance un dé. Le joueur qui obtient le plus petit résultat va poser un marqueur, puis les autres joueurs à la suite. On démarre par un tour de neutres. Chaque joueur va placer un marqueur blanc dans un territoire. Puis il va placer le marqueur du joueur à sa gauche. Puis un nouveau neutre. Puis le marqueur du joueur à la gauche du joueur à sa gauche. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à lui-même. Après un nouveau tour de neutre, le joueur a enfin la possibilité de placer un de ses propres marqueurs. Et on recommence. On se retrouve vite au quatre coins de la carte, éparpillé façon puzzle... Et attention à ne pas trop concentrer ses propres marqueurs. Les joueurs adverses vont tout de suite savoir quelle sera votre zone vitale, celle que vous allez dès le début de la partie vouloir agrandir… Il y a 144 territoires sur la carte. Dans une partie à 4 joueurs, chacun aura 18 territoires. Et il y aura 72 neutres. Les neutres n'ont pas d'armée. Il est donc facile de les envahir… Ce sera la première étape du jeu…

Conquête

Petit à petit, le nombre de neutres va diminuer sur la carte. Il va falloir commencer à marcher sur les platebandes du voisin. Et tout ça pour quoi ? Pour arriver à prendre le contrôle d'un pays. Car chaque pays contrôlé fait gagner des ressources. Exemple : contrôler la Chine fait gagner F I T. Les USA, c'est M F I O. Oui, tous les pays ont un bonus différent. Et ne sont donc pas tous égaux… Et ce n'est pas tout. Contrôler un pays, c'est une armée et un missile gratuit ! La course aux pays, c'est la deuxième étape. Déjà là, il va y avoir des joueurs partis pour la gagne et d'autres pour de la figuration. Une armée peut apparaître dans n'importe quel territoire contrôlé par le joueur. Donc pour la surprise, ça peut le faire facilement !

Maître du monde

Enfin, troisième et dernière étape, l'affrontement final. Il n'en restera qu'un ou deux… Le combat est résolu de manière simple. L'attaquant gagne toujours ! Pas de dé. Une armée attaque une armée, le défenseur est éliminé. Du coup, ce n'est pas si simple. C'est mon tour, j'attaque, je gagne. Mais quand ce sera le tour de mon adversaire, à lui de gagner le combat ! Bref, c'est attrition et compagnie. Mais alors, si je balance un missile ? Je détruis automatiquement ma cible. Pour un missile classique, c'est comme le fou aux échecs. Deux cases à partir de l'armée qui tire (n'importe quelle armée peut tirer un missile, de n'importe où sur la carte) puis une à gauche ou à droite. Pour un missile stratégique (atomique) c'est deux cases verticales ou horizontales. Et comme on ne peut tirer qu'avant le mouvement, l'ennemi vous voit venir. De plus, dès que vous tirez un missile, le joueur adverse peut répondre par un autre tir de missile, n'importe où sur la carte, avant même que votre missile n'atteigne sa cible ! Attaquer, ça paraît simple, mais ça ne l'est pas du tout. Et il faut bien se creuser la tête…

Séquence de jeu

Le jeu est décomposé en 10 rounds, chacun divisé en 7 tours. Les dés servent uniquement

à déterminer l'ordre de jeu des joueurs, à chaque tour. Ensuite, au cours d'un tour, un joueur peut effectuer une des opérations ci-dessous :

- Vendre des ressources pour avoir de l'or,
- Acheter des ressources avec de l'or,
- Construire des armées ou des missiles,
- Manœuvrer ses armées,
- Passer.

Quoi qu'un joueur fasse, il devra acheter des ressources. Le pétrole (O) est en particulier crucial. On n'en a jamais assez ! Par contre, en début de partie, il est bon de vendre de l'uranium. Ca rapporte alors qu'on n'a pas encore besoin de missile stratégique…

Sous-qualité

Ce jeu a été créé par des joueurs pour les joueurs. La qualité du matériel est sommaire. La carte est sur carton fort. Donc ça va. Les marqueurs sont en plastique fin. Il n'est pas forcément simple de les attraper… Les tables de joueurs sont sur carton fort, mais sont de dimension réduite. Et il aurait été plus simple de se passer des cartes pour compter les ressources que les joueurs ont à disposition en comptant ces ressources directement sur la table (avec des marqueurs blancs par exemple). Cela est presque impossible de par la taille de l'aide de jeu… Enfin, la boîte est en carton très fin. Loin de la qualité de nos wargames…

Pas clair…

Les règles sont courtes (deux A4 pliées en deux) mais pas forcément bien rédigées. Enfin, si, c'est bien expliqué, mais le seul problème vient du tour de jeu lui-même et du compte des ressources et leur utilisation. Ca, il faut le lire plusieurs fois ! Car si chaque étape est bien expliquée, c'est l'enchaînement de ces étapes qui manque un peu. En cas de problème, un petit mail à l'éditeur qui répond rapidement.

Résultat

Malgré le côté cheap de l'ensemble, ce jeu est très bon. Ca reste du jeu de plateau, mais le côté attaquant gagnant oblige à bien réfléchir à ses actions. Il faut un objectif clair pour l'emporter. Pas de place pour l'improvisation. Il y a plein de facteurs à prendre en compte. En voici quelques uns :

- Avoir une île, c'est bien. Il va falloir une flotte et une armée pour s'en emparer.
- Bien choisir le premier pays que l'on va tenter de prendre.
- L'uranium et la technologie, c'est bien d'en avoir.
- Les neutres peuvent empêcher les autres joueurs de posséder rapidement les ressources rares.
- Toujours avoir une solution de secours.
- Etc.

Point important, il n'y a pas de système d'alliance. Au pire, on peut avoir deux joueurs qui s'évitent en début de partie, mais tôt ou tard, il faudra en venir aux… missiles ! Par contre, si un joueur est bien en avance sur les autres, il va falloir réagir vite ! Sinon, il risque de détruire ses adversaires les uns après les autres.
Bien sûr, on aimerait quelques règles de plus. Par exemple, l'obligation de payer pour chaque armée sur la carte (entretien)… Chaque joueur trouvera la sienne. Surtout celui qui va perdre… La grosse trouvaille reste la résolution des combats. Si un joueur est éliminé (s'il possède moins de 9 territoires), c'est réellement parce qu'il aura moins bien manœuvré que ses adversaires. Pas de hasard. Il y a tellement d'erreurs à faire ! Et maîtriser le tout n'est pas si simple. Je dirais même que le jeu est assez complexe. La difficulté est dans la cervelle du joueur, pas dans les règles.

Ce jeu est pour moi une très bonne surprise. C'est un mélange de « Risk » et des échecs très réussi. Pas de place pour la chance ici. Tout à calculer. Par contre, il vous faudra deux soirées pour voir le bout d'une partie. Ce qui est peut-être un peu long. Mais les joueurs exigeants doivent tester ce jeu. Par contre, les amateurs de beer & bretzel devraient en rester à « Risk ». Beaucoup moins prise de tête…

Bref, mon seul bémol vient de la qualité des composants et de la rédaction des règles. Je mets donc un

8/10

à « First Strike ». Le jeu est à acheter directement sur le site de l'éditeur et vous reviendra à moins de 30€, port compris. Pour un jeu aussi malin, c'est donné.

Qui s'intéressant aux wargames sur la Révolution Russe n'a pas entendu parler de Perry Moore ? Ce créateur de jeu américain a en effet publié 11 des 24 jeux publiés à ce jour sur le sujet. Il a de plus publié l'un des rares livres traitant de l'histoire militaire de cette guerre civile. Impossible donc de passer à coté…

Les jeux

Mais que donnent tous ces jeux ? D'abord 9 sur 11 sont des DTP disponibles en versions imprimables. Ce sont des productions amateurs, principalement auto produites. Les deux seuls jeux de Perry sur le sujet édités professionnellement sont une extension pour le jeu tactique « Lanships » chez Clash of Arms, « Infernal Machines », et un jeu du magasine S&T : « Operation Elope ». Ce dernier a souffert de nombreux et obscurs problèmes de publication qui aboutirent à la sortie d'un jeu non achevé, seulement jouable avec les règles et corrections apportées plus tard par les joueurs. Au final, aucun succès de jeux de Perry du coté des éditions classiques…

Perry sortira les 9 autres jeux au format DTP. Bien qu'à des échelles différentes, six d'entre eux sont globalement à l'échelle opérationnelle tandis que les trois autres sont plutôt tactiques. Les jeux sont produits la plupart du temps par Perry seul et ont donc un aspect brouillon et « projet maison » très particulier. Ils ont aussi de nombreuses erreurs, omissions ou contradictions dans les règles ou les pions... Perry est toutefois très disponible pour répondre rapidement à toutes les questions des joueurs (il est toutefois préférable de lui poser des questions sur des jeux récents qu'il a bien en tête).

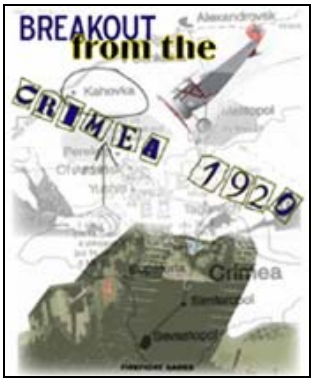
Ces jeux sont vendus pour une dizaine de dollars à ceux qui le contactent par e-mail. C'est donc un contact très personnel, qui n'a rien à voir avec la relation de consommateur standard que les grosses boites se plaisent à entretenir, en fidélisant les joueurs à coups de séries et de P500. Avec les jeux de Perry Moore, on traite directement avec l'auteur qui nous propose ses projets personnels qu'il a pris plaisir à créer. Après on aime ou on n'aime pas la démarche, les jeux et/ou le personnage… Je dois dire qu'étant un consommateur normal de wargames, cela m'a au début dérouté et frustré. Mais, avec le temps j'ai compris, respecté et fini par admirer la démarche. Vous verrez pourquoi plus loin.

Opérationnel

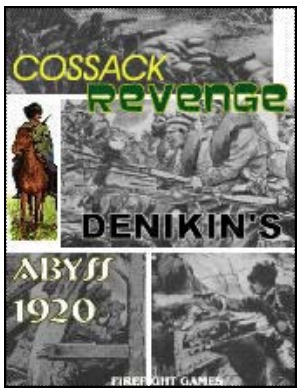
Revenons aux jeux opérationnels de Perry. Les 6 sont en fait une sorte de suite où le même système évolue depuis le premier jeu, « White Steel, Red Blood », jusqu'au plus récent, « Rampage ». Au cours de la série, certaines règles sont essayées, modifiées, ou tout simplement abandonnées. Les volumes de cette série (qui n'en n'est pas officiellement une…) sont de valeurs inégales, pour différentes raisons. Voici un petit survol des jeux :

White Steel, Red Blood :
Premier titre de la série, il a des règles claires et solides, très utiles pour jouer les volumes suivants. Par contre l'intérêt ludique est très faible, voir nul, les forces en présence et la situation rendant la victoire Blanche triviale et automatique.

200 Miles from Moscow :
Les règles sont confuses (j'ai fait un petit guide disponible sur BGG qui aide un petit peu) et les positions initiales pas très claires... Malgré quelques erreurs historiques, le cadre et l'échelle choisis pour la bataille sont excellents, tant pour jouer que pour simuler les dilemmes stratégiques de l'avancée de Denikin. La finition rend toutefois le jeu difficile à aborder, malgré le grand potentiel ludique du jeu (supérieur à l'Orel de Vae Victis selon moi).

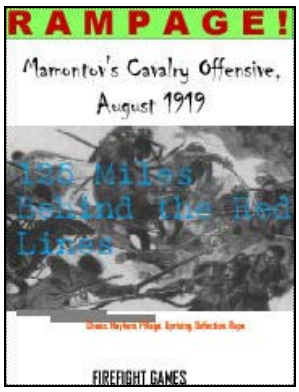


Breakout from the Crimea :
Malgré des nouveautés dans les règles qui ne s'intègrent pas toujours très bien au système, ce volume est l'un des plus abouti. La situation stratégique est excellente, avec encore un très bon choix de définition d'échelle et d'objectifs. Un de mes favoris dans cette série.



Cossack revenge :
Ce jeu est une expérience ratée. Comment faire un wargame qui simule, non une bataille, mais une évacuation ? Perry s'y essaye, mais le changement d'échelle et les nouvelles règles fonctionnent mal, de même que la construction du « scénario » de jeu. Un des ratés de la série.

Heroic frenzy :
Le règles sont maintenant compilées et un peu clarifiées en un livret séparé. Les graphismes sont aussi plus propres que dans les précédents volumes (*Note : Desaix est l'auteur de ces améliorations !*). Le jeu est donc très jouable, mais la situation stratégique est plutôt simple et moyennement intéressante en terme de plaisir ludique.



Rampage :
Le dernier volume de la série utilise les mêmes règles que le volume précédent mais offre une situation étrange à jouer. Les Blancs effectuent un raid devant des Rouges surpris et quasiment immobiles. Cela se joue de préférence seul et est peu intéressant stratégiquement.

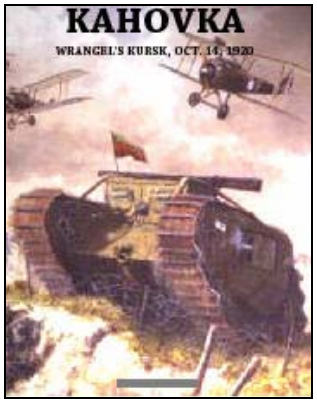
Tactique

Perry Moore a aussi créé des jeux plus tactiques. N'étant personnellement pas un joueur fan de tactique, je vais juste les présenter très brièvement :

Tank Action in the Russian Civil War :
Un des premiers jeux DTP de Perry sur le sujet. Jeu passé presque totalement inaperçu depuis sa sortie.

Dvina River Offensive :
Ce jeu est une approche plus tactique sur l'opération Elope. Il a la particularité de gérer les combats au sol, des navires sur la rivière et les combats aériens sur une carte séparée. Ce jeu est très simulationniste, avec par exemple, le changement possible du niveau de l'eau de la rivière !

Kakhovka :
Ce jeu tactique semble très réussi, d'après les personnes qui l'ont essayé. Il utilise un système de marqueurs d'activation et possède une très belle carte, signée Todd Davis.



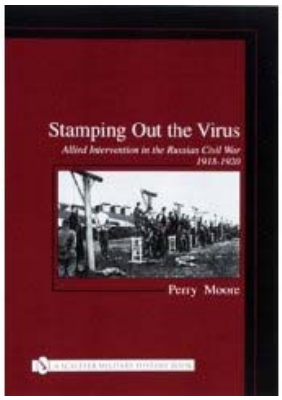
Il y a donc de nombreux jeux de Perry sur le sujet, mais ceux-ci sont vraiment pour les passionnés bricoleurs car ce sont en fait rarement des produits finis.

Le livre

En plus de ces jeux, Perry a publié un livre sur l'aspect militaire de la révolution russe : « Stamping Out the Virus ».

Ce livre est plus un recueil de notes éparses (et même parfois fragmentaires) qu'un livre narratif. Il est, je pense, toutefois doublement intéressant pour un wargameur. D'abord, évidemment, pour les informations militaires contenues mais aussi, et peut être surtout,

pour mieux comprendre la démarche même de L'auteur. En effet, Perry s'est intéressé à la révolution russe pendant plusieurs années et a mené de nombreuses recherches sur le sujet. Il y a investi ses fonds personnels et son temps. Les information obtenues proviennent des archives américaines (principalement sur les *Opération Elope* et *Polar Bear*, autour de Mourmansk et d'Arkhangelsk) mais aussi d'archives militaires russes et ukrainiennes (par l'intermédiaire de chercheurs locaux). Il nous donne ainsi le fruit, parfois inédit, de toutes ses recherches.



La lecture de ce livre nous donne les sources utilisées par Perry pour la création de ses jeux et nous permet de voir clairement la distance parcourue entre les informations historiques et leur traitement dans les jeux. Deux constats se sont imposés à moi… D'abord, il y a du talent et du savoir faire dans le cadrage d'un jeu (dans le temps, l'espace et l'échelle). Combien de personnes auraient pu cadrer aussi bien des jeux comme « 200 Miles from Moscow » et « Breakout of Crimea » ?... Ensuite, certains ont reproché à Perry des inexactitudes historiques et, en particulier, une surévaluation des Blancs. Critiques tout a fait valides mais étrangement silencieuses la plupart du temps, quand on parle de jeux grand public avec succès commercial, comme la majorité des jeux de Berg ou de GMT, mais bon passons… A la lecture du livre on voit que Perry connaît parfaitement les forces en présence mais qu'il découpe volontairement les unités comme il le fait, donnant toute la richesse du détail aux Blancs. Il le fait très clairement par choix, car il donne tout le chrome voulu pour faire ressortir les Blancs, même dans leur chute. C'est donc un choix de conception que l'on voit ici. Cette démarche n'est pas, en soi, originale. Quand on connaît bien une période couverte par un wargame, ou même en comparant deux jeux sur le même sujet, on voit aisément les choix et le style choisi par le créateur du jeu.

Grâce au livre, on se rend compte que les choix de Perry sont bien visibles, basés sur des réalités historiques, mais détaillant ostensiblement certains aspects au détriment d'autres. C'est, je pense, le propre de l'art de créer un jeu. C'est fondamentalement subjectif et c'est ce qui fait tout le charme des jeux, ceux de Perry Moore comme ceux de Richard Berg. La subjectivité, je pense, est la pièce maîtresse dans la conception d'un wargame. Hélas, bien souvent, ces visions subjectives des conflits popularisés par les créateurs de nos wargames sont prises comme des réalités historiques par certains joueurs. Mais c'est un autre problème…

Ce livre-compilation, publié à compte d'auteur et tiré en petit nombre, n'est clairement pas fait pour rapporter de l'argent à son auteur, mais plutôt pour faire partager ce qu'il a rassemblé et qui l'a passionné pendant des années. C'est là, en fait, que se trouve toute la particularité de la démarche de Perry. Ces jeux ne sont pas des produits professionnels, le livre non plus. Ce sont ses projets, ses recherches personnelles, sa passion qu'il fait partager à l'état brut, telle qu'elle se trouve sur son bureau. Il n'y a aucune démarche commerciale ou marketing. Certains acheteurs et collectionneurs de wargames hurlent quand ils voient les DTP de Perry car leurs intérêts dans les jeux sont souvent très éloignés de ceux motivant la démarche de l'auteur… Perry fait simplement partager sa passion pour une période historique, sans avoir d'approche commerciale. Je trouve que c'est une démarche respectable, voir louable, même si elle n'est certainement pas faite pour tous…

En conclusion, je pense que l'approche de Perry Moore, tant dans la quantité de sa production que dans son style, donne tout un charme à ses jeux pour ceux qui s'intéressent à la Révolution russe. Son objectif principal est de faire connaître, partager et aimer cette période mal connue de l'histoire. N'est pas là un des grands objectifs du wargame ?

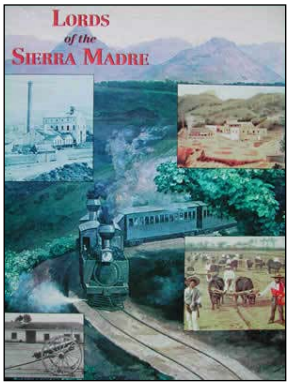
Desaix

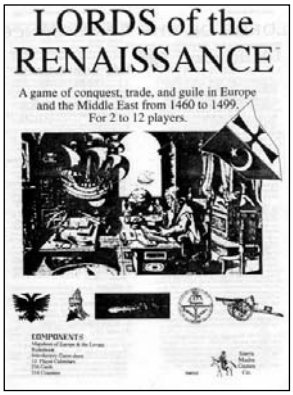
Liens
Blog de Perry Moore
wargamedesigner.blogspot.com
Firefigth Games
www.firefight-games.com
Jeux sur la révolution russe
www.boardgamegeek.com/geeklist/22041
Pour réagir ou discuter
www.lestafette.net

Connaissez vous Giuseppe Bergman ? C'est le héro d'une Bande dessinée de Manara. Bergman s'ennuie et réclame de vivre la grande aventure. Il s'attend à la vivre à chaque page mais a beaucoup de mal à la rencontrer et à la vivre pleinement. L'histoire part dans tous les sens, parfois dans des culs de sac, parfois non… Bergman va aux quatre coins de la planète vivre son aventure hors du commun. Il y croisera tout un tas de jolies filles, plus ou moins dénudées, mais ceci n'a rien à voir avec notre histoire, et c'est la dernière fois que vous esquisserez une vision féminine dans votre esprit, dans cet article. D'ailleurs, si une telle vision arrivait malgré tout à germer dans votre cerveau par la suite, je vous conseille de lâcher immédiatement errata et d'aller voir ailleurs…

Drôle d'introduction pour la critique d'un jeu ? Pas si sûr…

Lords of the…





Lords of the Spanish Main n'est pas un jeu isolé. On peut même parler d'une série « Lords of the… ». On commencera avec « Lords of the Sierra Madre », d'abord édité en DTP (même si à l'époque on ne parlait pas encore de DTP…) chez Sierra Madre Games, maison d'édition de l'auteur du jeu Phil Eklund. Le jeu sera repris par Decison Games, qui le ressortira dans une belle boîte avec de bien meilleurs composants. Le jeu porte sur la période 1898 – 1917, au Mexique, dans la zone frontalière Mexique / USA.

Vient ensuite, « Lords of the Renaissance », sorti uniquement en DTP chez Sierra Madre Games, qui couvre la période de la Renaissance (comme son nom l'indique) de 1460 à 1499.

Enfin, des années plus tard, un nouveau jeu sort : « Lords of the Spanish Main », chez Sierra Madre Games toujours, mais la société a bien grandi et propose maintenant de bien meilleurs composants, même si on n'est pas encore à la qualité d'un jeu de GMT par exemple.

… Sierra Madre

LotSM place les joueurs dans la peau d'hacendados, gros propriétaires terriens du Mexique, de toutes nationalités, dont le but était de s'enrichir le plus possible et le plus rapidement possible, quelles que soient les méthodes à employer. On fait des affaires, mais on commandite aussi des assassinats, on n'hésite pas à corrompre les autorités locales, on engage des bandits pour mettre à mal l'adversaire, etc. Charmante époque qui donnent une foule de possibilités aux joueurs, y compris celle de devenir président du Mexique !

… Renaissance

LotR se déroule lui pendant la Renaissance. Chaque joueur joue un roi, un prince ou même le Pape et cherche à agrandir son territoire et à augmenter son tas d'or. Là encore, tout est possible : mercenaires, sièges, assassinats, hérésie, espions, révoltes…

Si la carte du jeu est centrée sur la Méditerranée, une part non négligeable de l'action se situe de l'autre côté de l'Atlantique dans une course à la découverte du Nouveau Monde…

… Spanish Main

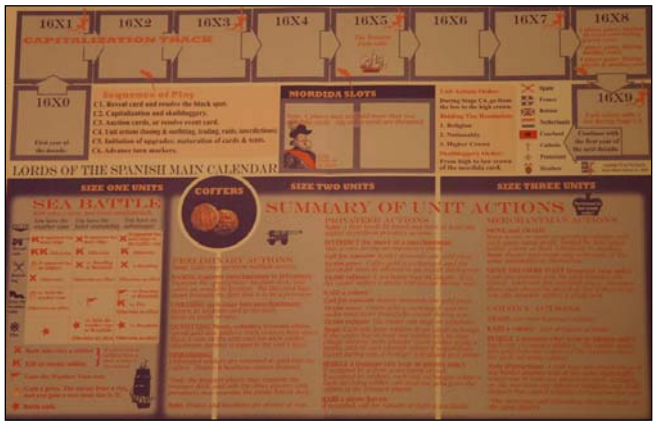
Ce dernier jeu se situe dans les caraïbes de 1600 à 1649. Les joueurs représentent des figures célèbres de l'époque et cherchent à prendre une partie du trésor que les espagnols, maîtres des lieux, amassent en exploitant les populations locales. Là encore la palette est riche, mais l'accent est plus mis sur le côté économie, alors que l'action violente, batailles navales ou invasions terrestres est plus en retrait par rapport aux autres jeux. Ici, on marchande, on menace et on ne se bat qu'en dernier recours…

La carte est aussi plus petite et le jeu nettement plus rapide que lors des deux précédents modules. Eklund a grandement affiné ses principes, aidé en cela par la période et la zone traitée.

Un principe de jeu commun…

Le principe de jeu est commun aux trois jeux de la série, même si les époques et les lieux sont radicalement différents.

Chaque joueur prend donc le contrôle d'un personnage important (grand propriétaire terrien, gouverneur, roi, pape, marin, explorateur, marchand à la tête d'une compagnie maritime…). Il reçoit une aide de jeu, au format A3. Sur cette aide seront positionnées des cartes que le joueur achètera au cours du jeu. Cette aide de jeu varie légèrement, principalement à cause d'échelle de temps différente, selon les jeux. Voici celle de LotSpM :



Beaucoup de textes sur l'aide, mais il s'agit de points de règles répétés ici pour faciliter la vie des joueurs. Il y a quatre parties importantes dans cette aide. Tout d'abord, en haut, une série de case numérotée 16X0 à 16X9. Cette zone sert à la fois pour noter le tour de jeu (l'année où on en est) et à positionner les biens du joueurs qui ont besoin de temps pour arriver en jeu (construction de moulins, de forts et maturation des cartes achetées).

Deuxième zone importante, juste en dessous, le positionnement des deux Mordida cards que le joueur peut posséder. Nous verrons plus tard ce qu'est une mordida card…

Troisième partie, le petit cercle, au milieu de l'aide. L'endroit où le joueur place l'argent qu'il possède. Le but du jeu, c'est d'en avoir plein plein plein. Plus que chacun des autres joueurs. C'est comme ça qu'on gagne.

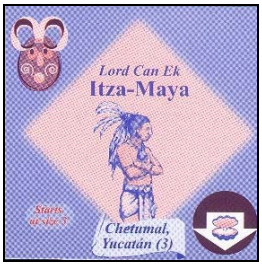
Enfin, trois grandes cases en bas de l'aide, où le joueur positionne les cartes qu'il a achetées : vaisseaux et colonies. Chaque case correspond à un niveau. Une carte peut avoir donc trois niveaux. Elle rapportera plus au niveau trois. Elle démarre généralement au niveau un. Il faudra la faire se développer au fur et à mesure.

Cartes…

Vous l'avez compris, les cartes sont à la base du jeu. Le chef représentant le joueur (chef historique, attention !), c'est une carte. Une colonie, c'est une carte. Une flotte, c'est une carte. Un évènement, c'est aussi une carte. Les joueurs démarrent le jeu à poil ou presque. Un des joueurs doit jouer le camp espagnol et lui seul débute avec une colonie, mais pas de flotte, et une mordida card. Pour les autres

joueurs, c'est un chef avec son bateau (niveau 1). Et puis c'est tout. Chaque joueur a aussi 5 pièces.

Voici quelques exemples de cartes :



D'ailleurs, allons-y, expliquons ce qu'est une mordida card. Une mordida card permet au joueur qui l'a acheté et qui la joue, d'effectuer une action particulière. Mais il faut payer (coût variable suivant l'action (de 1 à 6 pièces).

Chaque tour de jeu, donc chaque année, une carte est retournée et montrée à tous les joueurs. Premièrement, en bas de la carte, dans un cercle, le symbole d'une calamité. Et oui, l'époque est rude : volcan, typhon, maladie… Tout peut arriver. Plus tard dans le tour, les joueurs pourront acheter la carte, aux enchères. Il est possible que personne n'en veuille et, dans ce cas, la carte est simplement retirée du jeu.

Le joueur qui obtient la carte, la place sur son aide de jeu. S'il s'agit d'une mordida card, il la place dans un des deux emplacements réservés. S'il possède déjà deux mordida cards, il doit en éliminer une.

S'il s'agit d'une carte colonie, le joueur doit placer la carte sur le calendrier, car cette carte nécessite une maturation avant d'être disponible. La durée de maturation est indiquée en haut à droite de la carte. Attention, chaque année, le joueur devra payer une pièce pour cette carte. S'il ne peut pas, la carte devra être remise en jeu, et l'argent dépensé perdu…

S'il s'agit d'une carte flotte, celle-ci est disponible immédiatement.

S'il s'agit d'une carte évènement, celui-ci a immédiatement lieu, et la carte n'est pas mise aux enchères. L'évènement en question est valable pour toute la durée du jeu restante, sauf si une autre carte vient l'annuler. Attention, une carte évènement peut tout remettre en cause. Exemple, lors d'une guerre, toutes les cartes d'un pays peuvent être retirés des joueurs d'autres pays. Sans retour d'argent, bien entendu…

Pions…

Ne cherchez pas, dans LotSpM, il n'y a presque pas de pions. En fait, tout se passe en bateaux ou presque. Donc comme ceux-ci sont représentés par des cartes, inutile de les placer sur la carte. Comme les joueurs jouent les uns après les autres, il suffit d'indiquer dans quelle zone se trouve la flotte… Il n'y a donc que des forts et des moulins (qui permettent de rapporter plus d'argent) et c'est tout. Quelques drapeaux pour indiquer les possessions de chacun et une pièce pour un soldat basé dans une colonie et basta. Ce n'est pas le cas dans les autres jeux.

En effet, LotSiM comporte de nombreux pions. Il faut dire que la partie militaire est plus

développé et qu'il est préférable de savoir qui possède quoi, car les différentes possessions sont entremêlées. On trouve donc différentes industries, des troupes (cavalerie US, rangers, bandidos, rurales, federales…), des ponts (qu'il est possible de détruire), des armes (fusils, canons, mitrailleuses)... Tout se petit monde peut se déplacer sur la carte au fil des tours… Bref, il faut pouvoir localiser tout le monde. C'est un peu le même principe dans LotR.

Dans LotSpM, les flottes sont à la base marchandes, mais il est possible de se transformer en bâtiment de course (pirates ou non). Pour cela, il y a plusieurs bastions (style île de la Tortue…) où peuvent être positionnées les flottes armées. Une carte pour chaque bastion pirate. Les joueurs choisissent au fur et à mesure. Quand il n'y en a plus… Pas besoin donc de savoir sur la carte où sont les navires. De plus, le positionnement des flottes pirates se fait masqué des autres joueurs. Si une flotte marchande passe dans la zone où est positionnée une flotte pirate, le joueur montre la carte et peut alors intercepter les marchands. Cela a pour effet de simplifier le jeu à l'extrême, mais aussi de le schématiser à outrance. Cela peut perturber des joueurs qui ont l'habitude d'avoir plein de pions sur la carte. C'est un point de différence important avec les deux précédents jeux de la série. Il n'y a presque rien sur la petite carte du jeu, et il faut bien s'y faire…

Economie…

Le but du jeu est principalement de faire du fric. Le plus souvent en faisant du commerce avec les autres joueurs. Par exemple, un joueur indique qu'il veut commercer avec sa flotte dans telle ville détenue par tel joueur. Celui-ci peut refuser le commerce. S'il accepte, la flotte remporte une pièce, de même que le possesseur de la colonie, sauf s'il possède aussi un moulin dans cette ville qui lui permet d'obtenir 2 pièces.

Il est possible de payer pour des actions. Si tu ne joues pas cette carte ce tour, je te donne tant de pièces. Bien sûr, il n'est pas interdit de ne pas tenir sa parole… Il est aussi permis de menacer un autre joueur. Par exemple, si tu ne me donnes pas une pièce d'or, je lâche mes pirates sur ta colonie. Là encore, il n'est pas nécessaire de tenir sa parole… Enfin, il y a les trésors. Mais j'en parlerais plus loin, car il s'agit d'une caractéristique très importante de LotSpM.

Dans les autres jeux, l'économie est un petit peu différente. On paye plus pour l'utilisation de moyens de transport qu'on commerce avec les autres. Par exemple, on utilise des navires, des caravanes ou des trains pour transporter des biens jusqu'à sa base. Mais le principe reste le même. On a besoin des autres pour gagner de l'argent.

Combat…

Dans LotSpM, le combat n'est utilisé qu'en dernier recours. On n'arrive plus à faire de commerce, on est à la traîne, il faut changer de tactique et basculer du côté obscur : la piraterie. Les combats sont de deux sortes : bataille navale ou attaque de ville. Le tout est résolu très facilement. En gros, celui qui a le plus de monde l'emporte, même si une bataille navale tient aussi compte de la qualité de marin (indiqué par une lettre sur la carte) du leader de la flotte.

Dans les précédents jeux, le combat est beaucoup plus important. En effet, dans LotR, il est possible d'envahir les zones tenues par les joueurs adverses et celles tenues par des neutres, ou encore d'assiéger les villes. Bref, la guerre fait partie de la partie. Dans LotSiM, le combat est plus sournois. On utilise des groupes d'hommes pour faire appliquer sa loi, rançonner ou gêner le commerce des autres joueurs. Là encore, l'action armées est présentes, mais ponctuelle (même si une guerre peut arriver entre le Mexique et les USA).

Dans LotSpM, le combat est une solution désespérée. Très risquée, très meurtrière. Qui ne sème que le chaos et ne rapporte que très rarement beaucoup. Mais quand on n'a plus le choix…

… SPANISH main

Ce n'est pas rien que le jeu porte le nom « spanish » dans son titre. En fait, en début de partie, il y a le joueur espagnol et les autres. Le premier a tendance à amasser son argent et à laisser des miettes aux autres… Il débute au niveau trois et dispose d'une mordida card

très puissante. Il peut donc traiter avec qui bon lui semble.

Mais cette puissance a une terrible épine. Chaque année se terminant en 5, le joueur espagnol doit lever « la flotta ». Cette flotte doit essayer de ramener au moins un trésor en Europe. Il faut avoir des navires pour cela. C'est bête, mais c'est indispensable. Hors l'espagnol na pas de flotte en début de partie. S'il n'en a pas acquis au cours du jeu, il devra partager les trésors ramenés (à 50/50) avec un ou des joueurs qu'il payera pour transporter les trésors à sa place. Et ceux qui n'auront pas été désignés pourront toujours tenter d'intercepter « la flotta »… Si jamais le joueur espagnol n'avait pu monter de flotte, sa mordida card est mise aux enchères ! Le joueur qui l'achètera deviendra l'organisateur de « la flotta »…

Moralité…

« Lords of the… », ce n'est donc pas un wargame. Ce n'est pas un jeu de rôle non plus. Et pas plus un jeu de plateau. C'est en fait un peu tout ça à la fois. Ce qui peut surprendre et rebuter les joueurs… D'autant qu'il y a plein d'embûches…

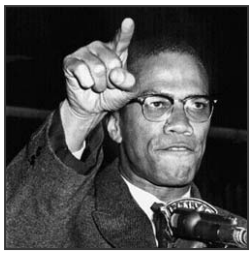
Tout d'abord, les règles sont parfois difficiles à comprendre. A noter que celles de LotSpM sont les mieux rédigées. Ensuite, il n'est pas possible de savoir comment va partir une partie, puisque tout dépend des cartes et qu'il y en à plein. A chaque partie, une infime partie de ces cartes sera en jeu. Excellent pour la rejouabilité, mais pas facile pour appréhender le jeu. A ce sujet, dans LotSpM, il y a une partie commentée, ce qui facilite très nettement l'approche. Enfin, plus gênant, le jeu peut lui-même déraper. Avec toutes les règles et les possibilités du système, il peut arriver de sortir des gons. De se retrouver dans une situation non prévue par les règles et les joueurs de se demander comment cette situation se gère... C'est rare, mais ça peut arriver !

C'est là que revient Giuseppe Bergman ! L'Aventure, on la croise dans les « Lords of the… ». C'est un monde à part où tout peut arriver. On peut se demander ce qu'il se passe tout au long de la partie, partir dans des endroits inexplorés dans d'autres jeux et rencontrer la vraie Aventure. Ou le vrai Jeu. Mais attention, il faut un état d'esprit particulier, être prêt à tout et ne s'attendre à rien, pour apprécier ce genre de jeu. C'est pas simple, le matériel laisse parfois à désirer (il manque des marqueurs pour savoir qui apparient à qui dans les deux premiers jeux, par exemple), les règles sont parfois délicates à comprendre, mais le jeu en vaut la chandelle. On trouve ici un plaisir qu'on ne rencontre nulle part ailleurs. Mais on ne le rencontre pas à tous les coups et il vaut mieux être bien accompagné…

Un, deux, trois…

Impossible de mettre une note quelconque à des jeux de ce style… « Lords of the Spanish Main » est sans doute le meilleur. Epuration du système au maximum. Règles bien mieux expliquées. Durée des parties limitées. Stock d'argent réduit, ce qui oblige à se concentrer sur l'essentiel. De loin le meilleur jeu. Pour autan, ce n'est pas celui que je conseillerais pour débuter. « Lords of the Sierra Madre » est bien plus abordable. Il y a des pions, beaucoup de choses à faire, un matériel proche d'un wargame classique, de nombreux combats… On est ici plus proche de notre univers belliqueux… Le matériel de « Lords of the Renaissance » est très nettement moins bon. Mais le jeu offre sans doute l'univers le plus riche. Il y a énormément de possibilités. On peut même presque laisser de côté le commerce et se concentrer sur la guerre. Ou tout miser sur la découverte du Nouveau Monde… Les camps sont radicalement différents. Les possibilités de jeu infinies. Mais c'est tout de même très aride…

Donc si l'aventure vous tente, mieux vaut savoir où vous mettez les pieds ! Et trouver d'abord des camarades de jeu prêts pour l'aventure… Choisissez le jeu qui vous tente le plus. Chacun a ses avantages et ses inconvénients. Sachez tout de même que l'Histoire est bien présente, plus que dans un jeu de plateau. On apprend énormément avec ces cartes ! Cette série, tout bancale qu'elle soit, est une expérience en terme de jeu. Essayez là et vous croiserez peut-être Giuseppe Bergman. Peu de chance que ses copines soient là. Mais vous rencontrerez peut-être la vraie Aventure…



Malcom Little naît le 19 mai 1925, dans le Nebraska. Sa famille est forcée de déménager fréquemment car le père faisant partie d'une organisation noire, il est persécuté par les racistes blancs. Cela va de l'incendie de la maison familiale jusqu'à la mort suspecte du père en 1931 (écrasé par un tramway). La police conclut au suicide. La mère de Malcom ne s'en remettra pas. Elle tombe en dépression et est déclarée folle en 1938, et internée. Malcom et ses frères et sœurs sont envoyés chez de la famille. Malcom glisse vite dans un centre pour « mauvais garçons ».

Il sera ensuite placé dans différentes familles. Il suit une scolarité brillante, au milieu des blancs. Il se voit devenir avocat, mais ses professeurs lui annoncent que ce métier n'est pas réaliste pour un noir et lui proposent le métier de charpentier. Malcom Little quitte l'école. Il enchaîne les petits boulots puis tombe dans la délinquance… En 1946, il est arrêté pour différentes affaires et condamné à 10 ans de prison.

Cette incarcération est pour lui le début d'une nouvelle vie. Il lit, se renseigne sur sa négritude, sur l'Afrique et sur l'Islam, religion qu'ont adopté certains de ses frères et sœurs. Il est attiré par l'organisation « Nation of Islam » (NOI). Il commence d'ailleurs une correspondance avec Elijah Poole, dit Muhammad, leader de NOI.

En 1952, libéré sur parole, il s'essaye à différents métiers, et surtout rencontre Elijah Muhammad. NOI est une organisation musulmane, éloigné de la religion sunnite officielle, qui prône un état noir séparé des blancs. Malcom change son nom de famille en X, refusant de porter plus longtemps son nom d'esclave. Grâce à ses talents d'orateur, il devient prêcheur dans un temple et y multiplie les fidèles. Il devient le porte-parole de l'organisation et passe à la télévision. Malcom X devient le numéro 2 de NOI et commence à faire de l'ombre à Muhammad lui-même.

En 1958, il épouse Betty X dont il aura six filles. A partir de 1960, des tensions apparaissent entre Muhammad et Malcom X. En plus des rumeurs d'adultère qui courent sur Muhammad, des différences de vues très nettes sur le mouvement des droits civiques apparaissent entre les deux hommes, Muhammad refusant que les membres de NOI participent au mouvement. De plus, Malcom X se rapproche de l'islam sunnite officiel. Muhammad s'inquiète de l'aura de Malcom et de sa médiatisation importante. En 1963, suite à une déclaration ambiguë sur la mort de Kennedy (que l'on peut traduire par : « qui sème le vent récolte la tempête »), Malcom X est désavoué par Muhammad et interdit de toute déclaration publique. La rupture est proche et officialisée en 1964, lorsque Malcom X quitte NOI et fonde sa propre organisation. Il part en pèlerinage à La Mecque.

Ce voyage le marquera profondément. A son retour, il prend le nom de Malik El-Shabazz. S'il s'est éloigné de NOI sur le plan de la religion, il reste fidèle à de nombreuses idées de l'organisation : il prône lui aussi l'autodéfense des noirs contre les racistes blancs et leur police, et insiste sur l'existence d'entreprises noires pour la communauté noire. Malcom X est connu dans le monde entier.

Les tensions avec NOI ne s'atténuent pas. En février 1965, sa maison est la cible d'une bombe. Enfin, Malcom X est assassiné NOI en plein discours dans Harlem, le 20 février 1965, devant 400 personnes, dont sa famille. Trois membres de NOI seront arrêtés et condamnés. NOI niera tout en bloc, et accusera au contraire le FBI d'avoir manipulé certains de ses membres…

Malcom X s'engagea toujours sincèrement dans ses combats. Grand orateur, il associa toujours les actes à la parole. Il appelait à un nationalisme noir (tout dollar dépensé par les noirs devait aller à la communauté noire, et non aux blancs) et incitait les noirs à se défendre face aux agressions des blancs. Malgré tout, il refusait le racisme et l'oppression. Il désirait d'abord une communauté noire organisée, unie et autonome, avant de parler d'égalité avec les blancs. L'Amérique blanche l'a toujours présenté comme un extrémiste violent et dangereux, mais il ne fut jamais impliqué dans des épisodes violents, autres que ceux dont il fut la victime.

De nombreux documentaires, livres (dont une autobiographie) et études sont parus sur Malcom X. Le film de Spike Lee, en 1992, est venu rehausser encore l'intérêt pour ce leader de la cause noire. Il est, avec Martin Luther King, un des leaders noirs les plus importants de l'histoire contemporaine.

Christophe : « Aimer ce que nous sommes »

J'aurais pu vous parler de l'album de « Blood Red Shoes », un batteur et une guitariste unis pour un album rock à deux voix terriblement efficace… Ou encore vous présenter « Psykick Lyrikah », mélange de rap français, slam et guitares pour une poésie rugueuse … Mais j'ai finalement opté pour le dernier album de Christophe, le chanteur…

Pour beaucoup, Christophe est un chanteur de charme hors d'âge, dépassé et désuet. « Aline », « les mots bleus », « succès fou »… Des classiques que tout le monde connaît, mais qui semblent d'une autre génération... S'il n'a jamais renié ses anciennes chansons, bien au contraire, Christophe n'en a pas moins évolué avec son temps. Son dernier album en est une nouvelle preuve éclatante.

Comme d'habitude, le chanteur, tapi dans la nuit, caché derrière ses lunettes noires, a pris son temps pour écrire, composer, ciseler, peaufiner ses morceaux (aidé en cela de Christophe Van Huffel, guitariste du très bon groupe de rock français Tanger). Trois longues années pour arriver à « Aimer ce que nous sommes ». A l'écoute de cet album, on perçoit ces trois années. On les mesure. On les comprend... Chaque morceau est un bijou, poli à l'extrême, épuré et éclatant. On passe du rock au trip hop, du flamenco à la musique électronique, de l'expérimental à un orchestre à cordes… Chaque plage du disque est un voyage, une bribe d'histoire où les sentiments s'entremêlent aux arrangements, et les mots s'évadent au fil des notes. L'orfèvrerie s'efface, laisse place à l'illusion du hasard. Un soupir, une phrase qui s'éteint… L'absence, le manque, le vide… Et toujours la poésie qui recommence… Plus forte encore…

Christophe a réussi un nouveau sans faute, encore plus fort que « Comme si la terre penchait », son précédent album. L'air de rien. De ne plus y être. De ne pas y toucher. Le chef d'œuvre d'un chanteur hors du temps et du monde… Un oiseau de lumière dans la nuit… Un artiste au sommet…

Madeleines coquilles Casino

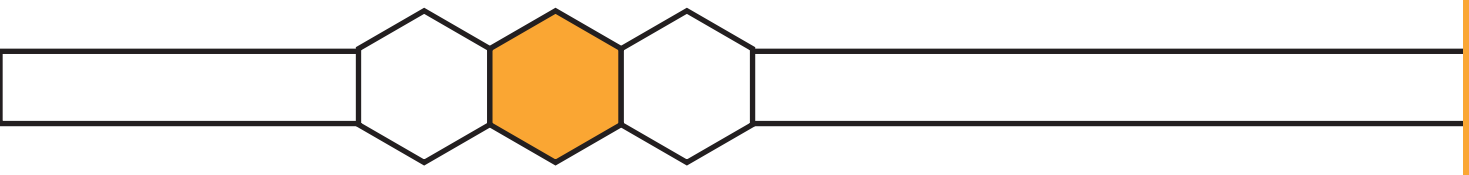
Depuis que je suis tout petit, je suis fan de madeleines. Mais attention, pas n'importe quelles madeleines ! C'est comme pour les wargames, il y a jeu et jeu… Non, je suis fan d'une seule marque, qui n'existe malheureusement plus. En effet, cette marque, dont le nom est passé aux oubliettes de ma mémoire, a été avalée par les gros poissons de la distribution...

Sauf que cette fois-ci, le petit s'est associé aux gros pour survivre. Et donc mes madeleines réapparaissent périodiquement sous le logo d'une grande marque. Alors, pour que je les retrouve, il faut bien sûr que j'aille faire mes courses dans un magasin de cette grande marque. Et ce n'est pas si facile de les retrouver, car l'emballage évolue lui aussi, suivant la marque. J'en bouffe des madeleines dégueu…

Il m'arrive de les perdre de vue. Elles disparaissent subitement des rayons et sont remplacées par un autre produit plus ou moins équivalent… mais autant vous le dire tout de suite, elle sont irremplaçables !

Tout d'abord, il y a la madeleine. Elle est souvent molasse, cette madeleine. Et bien mes madeleines préférées sont parmi celles qui ont le plus de corps, tout en restant moelleuses. Et le coup de grâce est donné par le chocolat. Le nappage, sur la semelle de la madeleine, est tout simplement le meilleur qui existe. Un bon chocolat, bien régulier et bien cassant quand on croque la madeleine (il arrive souvent que de petits morceaux se détachent et tombent dans le fond du paquet, je vous conseille de les ramasser avec votre doigt…).

On trouve actuellement mes madeleines dans la marque Casino. « Madeleines coquilles ». Attention, elles supportent très mal la chaleur. Le chocolat perd de son éclat et de son croquant. De toute façon, je vous conseille de mettre le paquet au frigo, même l'hiver, le croquant n'en sera qu'accentué. Vous mordez dans la madeleine et un gros « croc » résonne dans votre bouche. Le bonheur pour pas cher… Profitez en avant qu'elles ne redisparaissent !



Rendez-vous en novembre 2008 pour le N°9