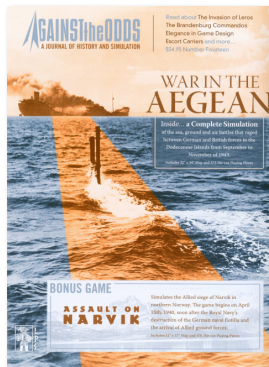


Pour ce numéro Against the Odds nous fait la totale : terre, air, mer ; nord et sud, le tout se déploie sous la forme de deux jeux au sein du même magazine. Bien que le titre principal, lié au premier jeu, soit « guerre en mer Egée », le thème récurrent est plutôt celui de l'enveloppement vertical. Le deuxième jeu traite de la campagne de Narvik qui est une victoire revendiquée par les camps français et allemands.



➔ **Le contenu :**

Nous avons une présentation soignée mais touffue. Le premier article, de Perry Moore, résume les opérations en mer Egée et notamment les invasions des îles de Kos et Leros. Nous avons ensuite un texte sur une unité particulière de l'Allemagne nazie : le commando Brandenburg, qui a participé aux deux opérations décrites dans les jeux de ce numéro. L'article suivant est une comparaison des campagnes de Narvik et du Dodécannèse du point de vue de l'enveloppement vertical. Viennent ensuite deux diatribes : la première, très courte, est un compte rendu sur l'ouvrage d'un historien américain ayant pour thème « histoire et déterminisme » ; la seconde est une dissertation de John Prados sur l'élégance : l'auteur illustre ses propos par l'approche de deux jeux récents au même thème, *Empire of the Sun* (GMT) et *Fire in the Sky* (MMP).

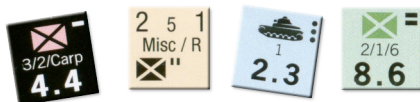
Enfin, la partie jeu contient une planche et demie de pions (312 exactement) et deux cartes. La première, classique, au format A1, représente les îles grecques et est plutôt agréable à regarder. La deuxième, agrafée en page centrale, concerne Narvik et est beaucoup plus difficile à apprécier car entièrement en ton de rouge : prévoir donc des photocopies couleurs pour ne pas déte-

riorer le magazine.

➔ **Narvik :**

Le jeu commence par la classique phase administrative, qui est suivie par le tir d'événements aléatoires (renforts, mais aussi fin du jeu par exemple), et la détermination des points aériens. La phase d'action se décline essentiellement en ses trois éléments dans l'ordre suivant : terre, air, et mer. Une des notions clé du jeu est celle de fatigue. Chaque action entreprise entraîne un niveau de fatigue pour les unités qui y participent, ainsi que celles de l'adversaire. Elle s'applique immédiatement à la fin du tour et entraîne des conséquences

comme la perte de zone de contrôle ou la modification des capacités de combat. Cet aspect rend particulièrement bien la dureté d'un point de vue physique des combats en zone montagneuse en hiver. Les points de fatigue peuvent également s'acquérir lors des combats à la place de pertes ou de mouvements de recul optionnels. La fin du jeu arrive au tour 10 ou sous forme d'un événement aléatoire et l'on s'aperçoit que les mécanismes cités rendent difficile un résultat autre que le match nul historique.



➔ **War in the Aegean :**

Le but est ici pour l'Axe d'envahir les îles du Dodécannèse. Nous avons ici un jeu vraiment différent puisque par exemple, les unités terrestres disposent, contrairement au jeu précédent, d'une valeur de moral (rating) ; ou que les zone de contrôle n'existent pas. Après la phase administrative qui voit entre autre l'assignation des missions aériennes, nous avons une détermination jour/nuite, le tir d'initiative, et les

phases d'action proprement dites pour chacun des joueurs. Celles ci se décomposent en séquences (impulses) aériennes, navales, et terrestres. Les règles sont plus complexes dans la mesure où elles prennent en compte les parachutages, la diversité des missions aériennes (air-air, anti-navire, appui...), la DCA, et que le jeu naval, en plus de ses missions spécifiques, possède un volet de guerre sous marine. Nous avons donc ici un vrai jeu de campagne qui n'a rien à envier à d'autres grand frères en boîtes, que ce soit au niveau de la complexité des règles, des aides de jeu (plutôt bien faites) ou du matériel.

Cet ATO 14 est donc une réussite. Le jeu principal ne dépareille pas par rapport au sérieux des articles, et le deuxième jeu est en quelque sorte une cerise sur un gâteau bien savoureux.



➔ **Ressources en ligne :**

- Fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/20888>
- Site de l'éditeur : http://www.atomagazine.com/game_14.html

Patrick Mela

Format : magazine sous pochette
 jeux en encart : *War in the Aegean*, *Narvik*
 Editeur : LPS ATO
 Sujet : les opérations aéroportées en Méditerranée
 Année d'édition : 2006
 Développeurs : P. Rohrbaugh, C. Grando
 Graphismes : P. Moore
 Echelle : un hexagone représente 6 km, un tour une semaine et les unités représentent des compagnies ou des régiments.
 Joueurs : 2

