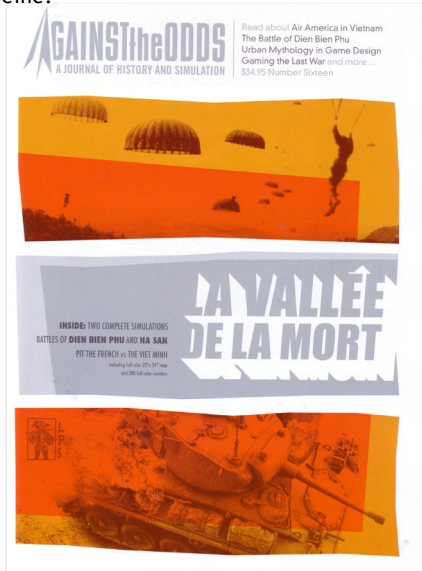
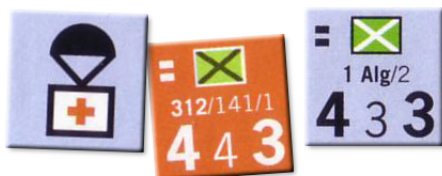


Autant le dire tout de suite, ce numéro de Against the Odds (ATO) est un grand cru. Il n'y a absolument rien à jeter et si le second numéro sur la bataille de *Khe Sanh* (un autre siège dans une cuvette 15 ans plus tard) nous avait quelque peu déçu, ou qu'il avait fallu batailler ferme pour obtenir le fameux *Strategy & Tactics* n°209 qui traite du conflit de manière plus globale ; ce coup ci, le fait de nous être jeté dessus valait vraiment la peine!



les articles :

L'article principal traite de la bataille de Dien Bien Phu. L'introduction met bien en perspective la situation à la veille de la bataille. Il comprend de nombreuses cartes, une bibliographie commentée et traite en conclusion des suites de la bataille. Il comprend également un petit encart sur *Air America*, la compagnie aérienne de la CIA qui a participé au ravitaillement de la cuvette. Un deuxième article complète et développe le *what if* opération Vulture, c'est à dire la possibilité de frappes nucléaires autour de la base française pour annihiler le corps de bataille Viet Minh. A noter, l'appel aux auteurs, très détaillé, qui pose clairement les jalons pour qui est intéressé par l'écriture d'un article et dont certains périodiques français feraient bien de s'inspirer. L'article "hors thème" nous amène aux Indes et traite de la bataille de Chitral avec en point remarquable un ordre de bataille détaillé. Vient ensuite un texte qui se veut d'une portée plus philosophique portant sur certaines "légendes urbaines", comme par exemple les armes de destructions massives de Saddam Hussein, en rapport avec la conception des jeux et simulations. Enfin, *Gaming the last war* fait suite et traite des impondérables dans les simulations avant de conclure que s'il est toujours possible de simuler les conflits passés, il est très difficile de modéliser ceux du futur. Le magazine contient aussi un mini jeu sur carte postale (9x5 hex, dix-sept pions) retraçant la bataille de Mortain en 1944.



Le(s) jeu(x) :

- 1 carte,
- 280 pions,
- 1 magazine,
- 1 folio de règles et aides de jeu en encart.

La carte, dont une partie est réservée au deuxième jeu, est très agréable à regarder. Elle se découpe en zones qui représentent les différents points d'appuis de la base et les alentours. Les pions sont très classiques (symboles OTAN et silhouettes pour les *chaffee*) avec trois valeurs dont une de qualité (*rating*) qui apporte un modificateur au dé. Les règles sont au centre du magazine et comportent une partie aide de jeu plutôt bien faite. On y trouve un scénario de campagne, cinq autres se situant à des moments clés de la bataille et l'opération Vulture. Le tour de jeu est de type alterné (*I go, you go*), et dure une semaine. Il se décompose en sept impulsions, une par jour. Le ravitaillement est physique, sous la forme de points qui se dépensent chaque tour, notamment pour l'artillerie. Le joueur français a de plus la possibilité d'effectuer des tirs de contre batterie, augmentant par là sa consommation sur un stock toujours trop limité et arrivant uniquement par air. L'aviation française a donc un rôle crucial : pour permettre les missions d'appuis et surtout au ravitaillement de passer, il doit effectuer des missions de suppressions contre la DCA Viet Minh qui est nombreuse et dont la portée sur la carte est élevée. Compte tenu de la faiblesse chronique de l'aviation française et des appareils de l'époque, il s'agit là d'un vrai challenge que de trouver le bon équilibre entre les différents types de mission pour permettre à la base de tenir. Les combats se jouent avec un dé à six faces mais les modificateurs sont si nombreux que la table va de -2 à 16. Cette dernière est de type *AE/DE* avec les *BB (Blood Bath)* chers à P. Rohrbaugh. Notons enfin de nombreuses petites règles ou unités qui ajoutent du chrome à cette simulation (mafia des paras, pions US...). Le deuxième jeu quant à lui se joue avec le même système de règles, mais à une échelle plus tactique. Il est présenté comme un accrochage où chacun des deux camps tire des leçons : le Français croyait avoir trouvé la martingale pour battre le Vietnamien, alors que pour ce dernier cela ne constituait qu'une

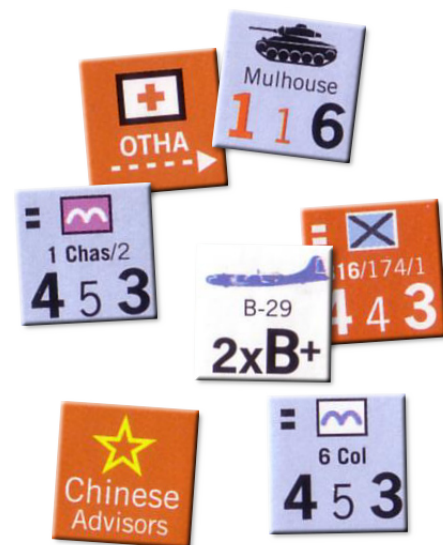
répétition comme lors de la première bataille de Don Khe en 1949.

Nous concluons en avouant notre peur d'être déçu par le prochain numéro qui portera sur la bataille de Leyte en 1944 : la barre a été placée si haute avec ce numéro de Against the Odds qu'il va être difficile de la dépasser !

Patrick Mela

Ressources en ligne :

- le site de l'éditeur : http://www.atomagazine.com/game_16.html
- la fiche Boardgamegeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/23613>



Editeur : LPS
Année de parution : 2006
Développeurs : K. Anderson, G. Rawling
Design : P. Rohrbaugh
Graphismes : C. Grando
Sujet : Bataille de Dien Bien Phu en 1954 (Na San en 1952)
Echelle : 1sem(1j)/tour, zones, compagnie à bataillon.
Prix : 35\$ en format deluxe