

Editeur : Perry Moore
 Année de parution : 2005
 Concepteurs Développeurs : S. Rawling, P. Rohrbaugh
 Design-Graphismes : P. Moore
 Sujet : les combats du 7 juin 44 entre Allemands et Canadiens en Normandie
 Echelle : 30' / tour, 250 yards / hex., compagnie

Avec ce nouvel opus, Perry Moore DTP nous gratifie d'un jeu tactique au thème original. Nous avons ici la première avance des Canadiens le 7 juin 44 au delà du parapluie protecteur de l'artillerie navale : en face d'eux, le 25ème régiment de panzer grenadier SS.



➤ **Le matériel :**

- une carte,
- 260 pions,
- un livret de règles.

Le jeu est livré sous une pochette plastifiée qui contient une carte A3, une planche de pions simple face et un livret de règles. La carte est imprimée dans les mêmes tons de jaune et vert qui ne contribuent pas à la sérénité du joueur. Une fois de plus, le titre est présent en gros caractère sur l'aire de jeu. La planche compte 260 pions simple face dont une moitié de marqueurs et est imprimée sur une simple feuille A4 en symboles OTAN et profils pour les matériels. Le livret est un simple jeu de photocopies noir et blanc, il compte huit pages de règles proprement dites, et cinq pages de tables dont quatre pour les tableaux de résultats de tir. Comme pour les précédents produits de la même équipe (qui produit aussi les jeux de Firefight), la finition nous déçoit quelque peu.

➤ **Heureusement il y a les règles...**

Le système n'est pas sans rappeler *Advanced Squad Leader* (ASL) en beaucoup plus simplifié. Le livret de règles comprend un lexique bien utile qui reprend toutes les abréviations utilisées par la suite. Les résultats de combats sont « hit », « pinned », « routed » et « elim. ». Il n'y a pas moins de dix-huit tables de résultats de tirs (une par type de matériel) en fonction de la distance. Les notions principales de ce jeu sont celle de ligne de vue et de moral. A la différence d'ASL, le leader ici ne sert pas à rallier mais donne simplement un bonus au dé. Après le tir des événements aléatoires, de l'initiative, vient une phase de barrage. Le joueur en phase décide de ses actions qui peuvent déclencher des tirs d'opportunité de la part de l'adversaire. Chaque action doit être validée au préalable par un test de moral qui est influencé par différents facteurs. Il faut noter également que la part belle est faite à la liberté d'action avec l'absence de zone de contrôle ou de ravitaillement.

➤ **Un avis sur le jeu :**

En conclusion, nous dirons que si une fois de plus l'originalité du thème et la simplicité des règles sont de vrais plus, la qualité du matériel nous déçoit. Je dois avouer que je préférerais une production moins soutenue de cette équipe de concepteurs, mais constater une réelle amélioration de la finition et de la qualité globale. En l'état actuel ces jeux pourraient être téléchargés sous forme d'un document Word que l'on imprimerait

soi-même, alors que n'importe quel néo-phyte qui se lancerait dans l'aventure produirait des fichiers graphiques et des pdf... En tant qu'acheteur (et lorsque l'on a vu ce que l'on peut faire en matière de DTP), on est en droit d'attendre un petit peu plus

➤ **Ressources en ligne :**

- Le site de l'éditeur : <http://pweb.jps.net/~perrya/NewFiles/vg.html>

Patrick Mela

