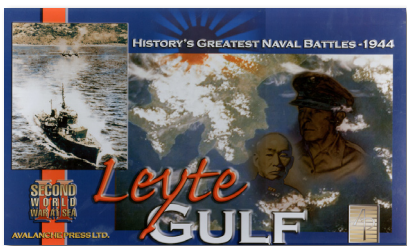


Les aficionados de la série *Second World War at Sea* (SWAS) l'attendaient depuis plus d'un an, il est enfin sorti. Ce nouvel opus « poids lourd » nous plonge au cœur de la plus grande bataille navale de tous les temps (Jutland excepté), et permet de simuler la fin de la guerre dans le Pacifique. Après maintes péripéties, ce jeu est enfin arrivé en France et la joie de le recevoir est quelque peu teintée d'amertume, mais nous y reviendrons...



➔ D'un contenu volumineux...

- 3 cartes,
- plus de 2000 pions,
- livrets de règles/scenarii,
- aides de jeu.

La boîte, d'un format double, contient sous pochette plastique le matériel nécessaire pour jouer. Qu'avons nous là ? Dix planches tout d'abord, qui représentent plus de 2000 pions compilant la quasi totalité (ou pas loin) de l'ordre de bataille des flottes de cette fin de conflit sur ce théâtre. On retrouve entre autre les P47 des forces aériennes mexicaines, ou quelques pions orange hollandais. Fidèle à sa réputation d'éditeur prolixe en matière de *what if*, on y trouve également différents navires hypothétiques, tel le Shihano en finition cuirassé ou la classe Montana qui ne fut jamais produite. Sont présentes également trois planches et demie (dont trois identiques!) de pions d'aviation qui regroupent les appareils standards de l'époque ainsi que pas moins de vingt-quatre unités de B29 (sans doute toute la XX^{ème} Air Force!) et des copies japonaises du jet Me 262. Comme on le voit, le terme d'exhaustivité est ici dépassé. Pour la carte, on note un changement de charte graphique qui rend le produit plus agréable au regard, mais qui nuit malheureusement à l'homogénéité vis-à-vis des autres jeux de la série. Notons enfin que la connectivité avec *Eastern Fleet* est possible, mais qu'elle est pour le moins bizarre. Le livret de règles est celui classique de la série, les feuilles de gestion (data sheets) sont ici livrées également sous cette forme. Le livret de scenarii (qui contient également un complément de règles spécifiques) qui est relié carton glacé/couleurs, présente, lui, un intérieur des plus banals.



➔ ...aux règles...

Le système de SWAS est, rappelons-le, basé sur la dualité stratégique/tactique : les joueurs composent leurs escadres, assignent des missions à leurs navires et à leurs aéronefs, et font

leurs déplacements en double aveugle sur la carte stratégique. La comparaison des feuilles d'ordre donne les croisements et les combats possibles. Les sous-marins sont gérés de manière générique (sauf cas particulier, ils n'ont pas de pions les représentant). Cette partie des règles est souvent jugée très bonne, y compris par des joueurs d'*Amirauté* qui souvent la préfèrent. Lorsqu'une rencontre se produit, le jeu bascule sur la carte tactique (de simples hexagones sur fond bleu), où les déplacements sont gérés en séquence (*impulse*) et le feu simulé par le lancement de multiples dés 6, les six touchant (*hit*), et les dégâts enregistrés sur les feuilles de gestion (*data sheet*). Cette partie des règles, pour simple qu'elle soit, est par contre souvent décriée aux termes de « simpliste » et « manquant de réalisme », au point que de nombreuses règles optionnelles maison sont parues sur le net pour essayer d'introduire un peu de chrome. Le livret de scenarii contient en plus des règles spécifiques, un complément pour les règles standard. Les nouvelles sections de ces dernières concernent les mines, les vedettes lance-torpilles, ou l'aviation pour tenir compte des évolutions. La partie spécifique tient sur cinq pages et est très variée : cela concerne aussi bien des points anecdotiques (ponts blindés des porte-avions, pétroliers...) que des points plus importants du système (changements de missions, aérodromes...). Ce livret contient cinq scenarii tactiques dont un (*super heavyweight bout*) qui tente d'apporter une réponse à la question que tout fan de cette période s'est posé : quid d'un affrontement Yamato - New Jersey. Les scenarii opérationnels démarrent en mars 44 et se déroulent dans tous les coins des trois cartes jusqu'à la capitulation du Japon. En moyenne, les placements sont décrits sur trois à quatre pages, mais ceux de six à huit pages ne sont pas rares. Enfin, bien que ce ne soit pas prévu, ce livret laisse le joueur fantasmer sur un Graal : la possibilité de jouer toute la fin de la guerre sous forme de campagne (à quatre heures le tour, accrochez vous!), le nombre de pions, et la succession dans le temps des scenarii nous incite à penser qu'une telle variante finira par voir le jour sur le net.

Éditeur : Avalanche Press
 Année de parution : 2005
 Sujet : guerre aéronavale dans le Pacifique, bataille du golfe de Leyte
 Concepteurs - développeurs : M. Bennighof, S. Ivey
 Design : B. L. Knipple
 Graphismes : P. Gordon, T. Strickland, S. Brown, S. Ivey
 Echelle : 4h/tour, 36 miles nautiques/zone, navires.
 Prix : 200\$

➔ ...en passant par les pratiques commerciales d'Avalanche Press.

Ce jeu vaut-il 200\$? Bien qu'à la vue du résultat final on ne doute pas de l'investissement et du travail gigantesque des auteurs, on est en droit d'en douter. Avalanche Press a depuis longtemps appâté les joueurs en insistant sur le nombre restreint d'exemplaires, et à l'ouverture de la boîte, on se pose inévitablement des questions sur certaines redondances. Si l'on peut ranger effectivement ce jeu dans la catégorie poids lourd, si la présentation est comme d'habitude soignée, on aurait pu aussi bien faire avec trois planches de pions en moins, une boîte normale et une présentation moins prestigieuse ; le tout permettant sans doute de

réduire le prix de 25 à 50% (les quelques problèmes de rangement pour 1500 pions étant largement compensés par une économie de 50 à 100\$). La fourniture des détaillants de manière très limitée fait également penser à une tentative de « faire un maximum de fric! ». Enfin le changement de charte graphique, et la sortie quasi simultanée de l'opus suivant *Strike South*, qui contient les mêmes cartes, incite fortement les amateurs à faire un achat supplémentaire : on se pose donc à nouveau des questions. Signalons également que, nous autres Français, avons été quelque peu financièrement bafoués sans aucune contre partie : 25\$ pour un envoi airmail qui devait prendre d'après l'éditeur lui-même cinq à dix jours, la plupart des commandes étaient des pré-order ou dataient de la sortie du jeu début décembre, or les jeux n'arrivèrent que début janvier avec des bordereaux d'envoi datés du 30 décembre (il est vrai que le marché français n'a du représenter que



vingt à trente jeux au maximum), bref rien de très folichon.

➔ Pour conclure :

Mais foin de pessimisme, nous concluons en ne retenant que le fait qu'il est enfin là, déployé devant nous, prêt à être joué et que finalement notre amertume est surtout effacée par la perspective des nombreuses heures de jeu à venir !

➔ Ressources en ligne :

- le site de l'éditeur :
- <http://www.avalanchepress.com/gameLeyteGulf.php>
- la fiche BoardgameGeek :
- <http://www.boardgamegeek.com/game/16793>

Patrick Mela

