

Qui ne connaît pas *Paths of Glory* (ou *POG*) : le jeu piloté par carte stratégique sur la première guerre mondiale ? Bien évidemment, tout le monde connaît ! Le *Player's Guide* de *POG* ajoute quelques ingrédients supplémentaires à ce magnifique wargame (même si sa carte n'est pas couverte d'hexagones mais de cases reliées entre elles par des lignes)... des scénarios, des cartes, des pions (à rapprocher des cartes) et un certain nombre d'analyses et de stratégies.

Editeur : GMT Games
Année d'édition : réédition 2006
Concepteur : Ted Raicer
Format : magazine sous pochette
Prix : 25 \$

➤ **Le matériel :**

Le matériel fourni est au standard GMT Games, donc pas vraiment de surprises, la qualité est au rendez-vous :

- un magazine de cinquante pages dont les pages intérieures de couverture sont destinées à servir de « deck » pour les cartes ;
- 10 cartes pour chaque camp dénombrées de 56 à 65 dont 2 en mobilisation, 4 en guerre limitée et 4 en guerre totale ;
- 5 cartes vierges pour chaque camp ;
- 40 pions comprenant 8 corps supplémentaires (les autres pions étant des marqueurs) ;
- 2 corps américains en renfort - carte alliée 64 - renforts supplémentaires ;
- 2 corps de cavalerie russe (PM 4) - carte alliée 57 - pour monter un raid massif de cavalerie russe ;
- 1 corps de légion tchèque - carte alliée 60 - transforme un corps austro-hongrois en légion tchèque aux couleurs de la Russie ;
- 3 corps polonais aux couleurs austro-hongroises - carte puissances centrales 59 - rétablissement de la Pologne.

➤ **Le magazine :**

Le magazine peut être découpé en quatre parties :

- les stratégies ;
- les analyses ;
- le jeu par courriel avec Cyberboard ;
- les variantes, les cartes, les options et les événements d'avant guerre.

Les articles sur les stratégies sont au nombre de quatre dont trois sont du même tonneau :

- l'ouverture pour les puissances centrales tant à l'Ouest qu'à l'Est ;
- comment jouer ses cartes lors des périodes «mobilisation», «guerre limitée» et «guerre totale» ?

Les trois articles sur «comment jouer ses cartes ? » sont des articles de fond sur l'optimisation des cartes et ce pour chacun des camps. En résumé : à quel moment faut-il telle ou telle carte ? - article à lire si vous n'avez vraiment pas d'idée sur la question... Personnellement, je préfère voir par moi-même, quitte à me prendre une bonne dérouillée !

L'article sur les ouvertures en 1914 est plus formateur, car il détaille les différentes stratégies possibles, et ce en fonction de l'objectif que vous vous êtes fixé, par exemple la destruction de la *British Expedition Force*. Certaines de ces stratégies ont des noms un

peu exotiques, comme le Tango de Tarnopol... On imagine facilement le corps à corps en diablé entre Russes et Austro-Hongrois dans ce coin d'Europe centrale. Chaque camp ayant ses propres stratégies et contre-stratégies, aucun des deux camps ne peut tirer avantage de cet article sauf si, bien sûr, vous êtes le seul à l'avoir lu et que vous avez omis de le faire lire à votre adversaire.

En ce qui concerne les analyses, le ravitaillement, la gestion du front italien et quelques règles optionnelles sont passés au crible. L'article à lire absolument est celui sur le ravitaillement car il détaille les cases critiques sur chaque front, celles qu'il ne faut pas perdre sous peine de se retrouver avec des forces fortement amoindries en fin de tour. (à moins que vous ne préfériez jouer avec les règles de ravitaillement parues dans le *Frog of War* n°2). Le front italien n'est pas simple à appréhender, quel rôle joue-t-il ? Quelque soit le camp que vous avez, cet article vous permettra de vous pencher sur le sujet et de voir que ce front n'est pas à négliger.

Le jeu par courriel avec Cyberboard est abordé, mais juste pour dire comment jouer et organiser ses parties... Rien de bien intéressant pour ceux qui connaissent déjà ce petit bijou gratuit qu'est Cyberboard.

➤ **De nouvelles cartes :**

Les nouvelles cartes montées sont réparties ainsi :

OPS/SR	Mobilisation	Guerre limitée	Guerre totale
2/2	1	2	1
3/4	1	1	2
4/4		1	1

Ce qui donne quelques nouvelles possibilités à chaque niveau, avec un petit bémol pratique toutefois : pour les joueurs possédant la version française, les cartes fournies sont au format américain, soit quatre mm plus large que celles de l'édition française et avec des coins moins arrondis. Par conséquent, pour les intégrer parfaitement à votre deck, il faudra passer par la case bricolage, et ça c'est réellement dommage !

De plus, vous disposez dans le magazine de sept cartes supplémentaires appelées variantes pour chaque camp (numérotées AV ou CV de un à sept) et là ce coup-ci, elles ne sont pas montées - donc idem que précédemment mais là, il y a égalité entre les version française et américaine du jeu, et c'est le second point noir de ce magazine.

Ensuite, vous avez les options d'avant-guerre que vous pouvez choisir ou tirer au sort, les principaux belligérants possèdent leur propre table y compris la Belgique et la Turquie, les autres pays Serbie, Bulgarie, Roumanie et

Grèce n'ayant pas cette possibilité. Chaque événement (plutôt avantageux pour le pays, il n'y a pas d'événement négatif) est compensé par la perte ou un ajout de points de victoire en fonction du camp. Le jet de dé donne un événement, au pire, une fois sur deux et au mieux deux fois sur trois.

Vous avez également les variantes historiques au nombre de neuf : le plan français XVII, la bataille de Tannenberg et le plan B austro-hongrois pour les plus connues... A utiliser pour rendre plus historique votre partie de *POG*. Enfin, les options stratégiques. Chaque joueur peut en choisir trois sur les huit proposées (suite à un accord entre les deux joueurs), chaque

option coûtant des Points de Victoire.

➤ **Les scénarii :**

Trois nouveaux scénarii sont compris dans la magazine, tous basés sur une année, soit 1915, 1916 et 1917, avec pour cette dernière année la quasi-certitude de pouvoir jouer les troupes américaines.

En dehors du placement de chaque belligérant, il y a la liste des cartes jouées en tant qu'événement et donc retirées définitivement de votre main, ce qui est loin d'être inintéressant... Comparez les avec vos cartes écartées lors de vos précédentes parties ! Chaque scénario vous projette à un stade bien précis de la guerre. En 1915 : la stagnation du front, en 1916 : les offensives inutiles et en 1917 : la révolution russe et l'arrivée des *yankees*. Ces scénarii durant une année ou se terminant en 1918 permettront aux joueurs ayant quelques difficultés à passer 1914 de voir un peu plus cette première guerre mondiale.

➤ **Conclusion :**

Le contenu de ce magazine vous donne de quoi rallonger la durée de vie de votre *POG* si vous avez déjà épuisé toutes les possibilités de ce jeu, et ce pour 25\$. Les seuls points négatifs sont les cartes : le format américain qui ne colle pas avec le format français (ou peut être l'inverse) et les cartes non montées. Tout le reste, en particulier les variantes, options, etc. sont à même de vous faire découvrir ce jeu sous de nouveaux angles.

➤ **Ressources en ligne :**

- le site de l'éditeur : <http://www.gmtgames.com/p-13-paths-of-glory.aspx>
- la fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/26916>

Serge Doba

