

Quelle joie que de recevoir en cadeau un nouveau wargame à ajouter à sa collection. Pour cette fin d'année il s'agit de *Red Star Rising*, l'édition MultiMan Publishing (MMP) tirée du jeu japonais *War for the Mother Land* parue dans le magazine Six Angles (voir *Vae Victis* n°67 et 77).

Le matériel :

- 3 cartes ;
- 840 pions ;
- 1 livret de règles de 44 pages ;
- 2 aides de jeu ;
- dés.

D'emblée la boîte frappe par sa teinte uniformément... rouge sang. C'est sûr, elle ne passera pas inaperçue sur l'étagère. Comme tout bon wargameur, mon premier réflexe après l'ouverture de la boîte est de déployer la carte. Celle-ci se compose d'une partie principale (91,5 X 100 cm) et de deux compléments pour l'extrême nord (la région de Mourmansk - 91,5 X 48 cm) et l'extrême sud-est (la région de Bakou - 21,5 X 28 cm). Déployée avec ses deux extensions, elle couvre une région allant d'Ouest en Est de Varsovie à la mer Caspienne, et du Nord au Sud de Mourmansk à Bakou (un hex ≈ 35 km).

Les graphismes sont fins, une teinte dominante dans les rouge marron, une grille hexagonale bien visible sans toutefois défigurer l'ensemble. De plus, toutes les tables nécessaires au jeu ainsi que le placement initial des unités pour la grande campagne, sont imprimés tout autour. En somme une grande carte plutôt jolie, claire et facile à utiliser que je trouve réussie. Seule ombre au tableau, elle est en papier glacé assez fin. Une usure prématurée dans le temps est à craindre. Mon exemplaire, bien que neuf, présente déjà des petites traces blanches au niveau des pliures.

Deuxième réflexe du wargamer : les pions. Trois planches recto/verso pour un total de 840 pions. Dominante rouge/marron pour les armées russes et noir/gris pour les corps d'armée allemands. Les autres nationalités de l'Axe sont sommairement représentées avec sept corps et deux QG finnois, un simple QG pour les Italiens ou les Hongrois, neuf corps et deux QG roumains. Les chiffres et symboles sont très lisibles, mais surprise ne présentent



pas la traditionnelle symbolologie OTAN ou de quelconques silhouettes. A la place, les pions présentent les symboles allemands et russes inspirés de ceux de l'époque. Cela est un peu déroutant au début, mais fort heureusement la légende des pions est reprise sur la carte et les aides de jeu.

Venons-en à ces dernières. Elles sont d'une facture beaucoup plus classique, presque trop. J'ai l'impression de me retrouver devant du matériel Avalon Hill des années 80. Nous avons une aide de jeu spécifique pour chaque joueur (bleue pour l'Allemand et marron clair pour le Russe). Avec l'impression en bordure de carte de toutes les tables du jeu, ces aides n'apportent finalement qu'une faible plus-value (informations des aides à 95% redondantes avec celles de la carte). Mieux vaut cela qu'un manque d'information nécessitant de fréquents retours dans le livret de règles.

Concernant celui-ci, j'avoue avoir été très agréablement surpris de la clarté de la mise en page. Le texte est simple, tout est bien expliqué et compréhensible avec un niveau d'anglais moyen (note : de plus une traduction est disponible sur internet). Les exemples de jeu illustrés font l'objet d'un supplément séparé d'une double page de papier glacé en couleur. Bref que du bonheur, mais petit bémol (il fallait bien en trouver un), la reproduction des planches de pions imprimée en fin de livret aurait mérité une édition couleur.

Les règles :

Le système de jeu est pour sa part simple et assez classique avec une forte importance pour le ravitaillement. Quelques particularités sont toutefois à souligner. Les armées soviétiques ne présentent pas de valeur de combat fixée d'avance. Leurs points de force font l'objet d'un tirage au sort avant combat. Cela apporte un brin d'incertitude et ajoute au suspens des parties. De plus ce système, avec l'évolution au fil des tours des pions de force disponibles, permet de simuler l'évolution en qualité des armées soviétiques au cours du conflit.

Comme autre particularité majeure, on note une nette asymétrie dans les phases de jeu : ravitaillement, renfort de l'Axe, mouvement de l'Axe, combat de l'Axe, combat soviétique, renfort soviétique, mouvement soviétique, mouvement des blindés de l'Axe. Cela donne un net avantage en réactivité pour le joueur allemand.

Dernière particularité importante, le joueur soviétique est le seul à bénéficier de la possibilité de remplacer ses armées perdues. Avec le temps, le joueur allemand se retrouve donc avec de moins en moins de moyens pour combattre.

Le ravitaillement fait pour sa part l'objet d'un traitement assez détaillé. Toutefois, plus que du ravitaillement, il s'agit plutôt d'un traitement en détail de la chaîne logistique. En effet les sources de ravitaillement sont fixes sur

la carte et leur niveau n'évolue pas au cours du temps ou des objectifs atteints par les joueurs. Par contre, tout au long de la partie, les deux protagonistes devront s'attacher à mettre en place des chaînes d'approvisionnement continues entre leurs troupes et les sources de ravitaillement fixes, grâce à des dépôts et/ou des QG. Il en résulte cinq états possibles de ravitaillement pour les unités, avec des conséquences très importantes sur leurs capacités de combat et de mouvement. Les autres aspects de la guerre sur le front de l'Est ne sont toutefois pas traités avec autant d'importance :

- l'aviation n'est représentée que pour le joueur allemand et de façon très sommaire ;
- aucune notion de commandement (pas de *leader* pour les Allemands et une notion abstraite de bonus en attaque pour le Russe) ;
- la capture d'objectif stratégique (i.e. économique) n'a aucune influence sur les niveaux de ravitaillement ou d'initiative.

Editeur : Multi-Man Publishing

Année d'édition : 2007

Concepteur : Masahiro Yamasaki

Développeur (version US) : Adam Starkweather

Format : boîte

Prix : 70 \$ (site éditeur)

Joueurs : 2

Conclusion :

Nous touchons là aux limites du jeu qui a sacrifié sur l'autel de la simplicité et de la fluidité des pans stratégiques importants. Ceci place résolument *Red Star Rising* dans la gamme des grands opérationnels saute *light*. Nous avons donc un jeu assez simple et fluide, mais qui risque de laisser sur leur faim les vieux grognards à la recherche d'une simulation plus exhaustive. Il peut toutefois séduire un public moins élitiste grâce à son originalité graphique, les particularités du système de jeu, et six scénarios assez variés en longueur de jeu.

Pierre Marzetti

Ressources en ligne :

- le site de l'éditeur :

<http://www.multimanpublishing.com/IGS/prodrsr.php>

- la fiche BoardgameGeek :

<http://www.boardgamegeek.com/game/27968>

- les règles en français :

<http://www.garykrockover.com/sample/MMP/downloads/RSR-French-Rules.pdf>

