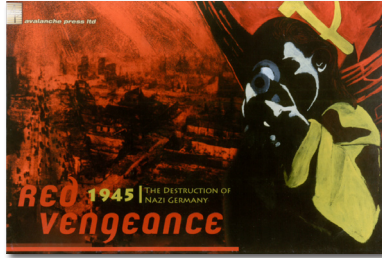


Ce jeu est le petit frère de *Defiant Russia* qui était consacré à l'opération Barbarossa. Il constitue donc d'une certaine manière le retour de bâton pour les Allemands puisqu'il traite de la période s'étendant de l'opération Bagration jusqu'à la chute de Berlin, période rarement simulée, à contrario de Barbarossa !

➔ **matériel :**

- une carte de 56x43cm,
- 140 pions,
- un livret de règles de 24 pages,
- une aide de jeu.



Au niveau du matériel on retrouve donc un format identique, c'est-à-dire une petite boîte format A5, une planche de 140 pions, une carte 56x43cm tenant aisément sur une petite table, un livret de règles de vingt-quatre pages au format A5 et une aide de jeu. Par rapport à *Defiant Russia*, les pions arborent le même graphisme et heureusement la carte quand à elle est plutôt réussie !

Éditeur : Avalanche Press Limited  
 Année de parution : 2006  
 Concepteur : William Sariego  
 Développeur : Brian L. Fnipple  
 Graphismes : Shannon Brown  
 Sujet : le front de l'est de juin 1944 à avril 1945, de l'opération Bagration à la chute de Berlin  
 Echelle : opérationnelle  
 un tour correspond à un mois, les unités représentent des corps ou des armées voire des divisions. Un hexagone correspond à 45 miles.  
 Prix : 20\$

➔ **le jeu :**

Il s'agit donc d'un jeu au système classique : tour par tour, phase de mouvement

puis de combat et d'exploitation, présence de pas de perte et zone de contrôle rigide pour l'infanterie. Malgré des règles relativement courtes, l'essentiel est là : la prise en compte du ravitaillement, l'appui aérien (par l'intermédiaire de points), la météo, les capacités spécifiques aux blindés ou aux armées de choc russes, les caractéristiques des chefs, le mouvement stratégique, etc. Y compris le suicide d'Hitler dans son bunker à Berlin !

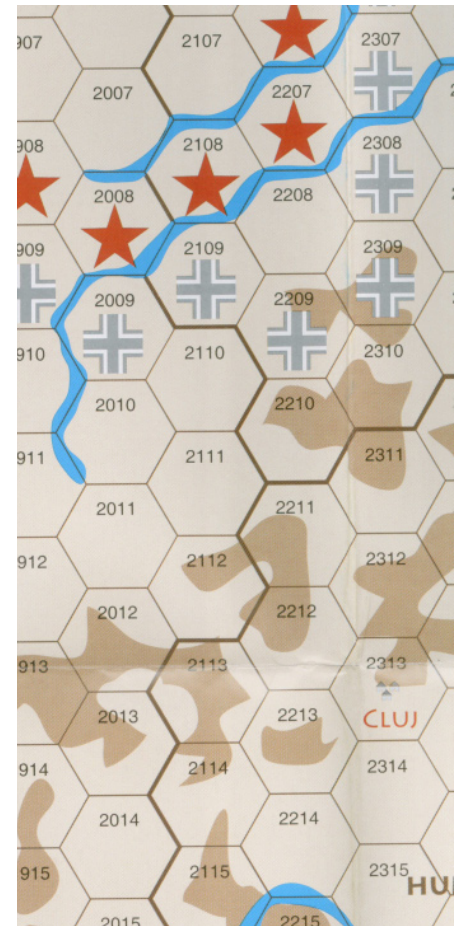
Le système de combat n'utilise pas de rapport de force ni de table de combat mais le système du *roll to Hit* cher à cet éditeur. C'est-à-dire que l'attaque est résolue par le lancement d'un nombre de dés équivalent au potentiel de l'attaquant éventuellement affecté par le terrain, l'appui aérien ou naval ou encore par la présence de chefs. Chaque joueur, attaquant et défenseur, lance simultanément le nombre de dés adéquat et un 6 occasionne une perte à la cible. A noter que le combat est obligatoire en zone de contrôle pour l'Allié mais pas pour l'Allemand lors de la phase de combat normal. Lors du combat d'exploitation par contre le combat est « libre ».

Le niveau de victoire est déterminé d'une



part par le décompte des villes détenues par chaque joueur à la fin du jeu et d'autre part par le calcul d'un différentiel des pertes occasionnées à l'adversaire.

Comme *Defiant Russia*, ce jeu est à conseiller aux débutants comme aux grognards qui veulent passer un bon moment. Le thème est de surcroît très intéressant et la partie n'est pas si facile que cela pour le joueur allié (les objectifs sont très loin). De plus, contrairement aux autres jeux approchant ce thème, ici la simulation commence plutôt au lancement de Bagration



et pas sur la Vistule. Enfin le changement de graphiste est une raison de plus pour essayer ce jeu !

➔ **ressources en ligne :**

- le site de l'éditeur : <http://www.avalanchepress.com/gameRedVengeance.php>
- la fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/20053>
- fiche pour apprendre le jeu en 5 mn : <http://www.avalanchepress.com/pdf/RedVenQuickPlay.pdf>

Jean-Michel Constancias

