

## Tiger of Malaya

L'invasion de Singapour par les Japonais en 1942 est revenue récemment, pour nous joueurs, sous les feux de l'actualité par l'intermédiaire d'un article de Vieille Garde qui présentait le 1942 dans la série 120 de GDW. Il est d'ailleurs ironique que l'éditeur n'ait pas voulu traiter de cet engagement dans sa série récente «*games you can play*», mais plutôt dans celle, un peu délaissée ces derniers temps, qui tenait ce créneau et dont les jeux sont presque tous passés au *Valhalla*. Cela traduit sans doute aussi une volonté de ne pas laisser s'éteindre cette gamme qui a compté plusieurs excellents jeux : *Blood on the Snow*, *Winter Fury*, *Leyte* : *Mac Arthur Return* et surtout un jeu au thème voisin, *Operation Cannibal*, *Birmanie 42-43*.

### Le matériel : vaut il 60\$ ?

- une carte A1,
- 560 pions,
- un livret de règles,
- aides de jeu.



Lorsque l'on a cette boîte ultra légère entre les mains, dont le prix se rapproche beaucoup plus d'un *Bomb Alley* alors que le remplissage ressemble plutôt à celui de *Bitter Victory*, on est pris d'un doute récurrent sur la politique commerciale de

l'éditeur. Faisons le compte : une carte qui en représente deux de la série «*mini*», mais des aides de jeux et quatre fois l'équivalent en pions ; alors oui, il semble que l'équivalence en prix avec trois jeux à 20\$ se justifie, espérons que le plaisir ludique sera là aussi. Le graphisme de la planche de pions est classique (symboles OTAN et profils avec logo de nationalité en filigrane), le problème vient des unités *jungle capable* qui sont dans les deux camps et ont toutes le même arrière plan : seule la couleur du symbole OTAN et de menus détails les distinguent. Le graphisme de la carte elle-même n'est pas extraordinaire et le livret de règles mince. Des aides de jeux sont présentes, ce qui n'était pas systématiquement le cas dans les opus précédents. Bref, l'impression globale est plutôt

mitigée : le matériel est de bonne facture, mais la qualité des graphismes semble stagner (pour ne pas dire baisser?) ces derniers temps ; un effet métro-boulot-dodo s'est il emparé de leurs graphistes ?

### Des règles, un système :

Je n'apprendrai rien à ceux qui connaissent les jeux de la série, aussi vais-je être bref. Le système est basé sur une activation aléatoire des troupes par tirage au sort, mais surtout par l'imposition lors de ce tirage de l'ordre dans lequel les actions doivent se dérouler, ou leur limitation. Ainsi, on ne pourra que bouger ou combattre, ou les deux, lors de chacun des six segments de chaque tour, et l'on pourra avoir jusqu'à trois ou quatre fois l'initiative d'affilée. Ce système, très simple à jouer, introduit une part de hasard qui est un des piments du jeu. Les ZdC (zone de contrôle) sont non bloquantes et n'existent qu'à partir d'un certain seuil d'empilement. Les unités sont généralement des bataillons, décomposables (et recomposables) en compagnies. Ce jeu emprunte à son ancêtre *Operation Cannibal* les unités avec capacité en jun-

Editeur : Avalanche Press Limited  
Année de parution : 2007  
Développeurs : M. Bennighof  
Design : B. L. Knipple  
Graphismes : S. Robinson, B. Donahae  
Sujet : la bataille de Singapour en 1942  
Echelle : 1sem/tour, 15 miles /hex., régime à corps.  
Prix : 60\$

gle, qui représentent 90% de l'infanterie japonaise et environ un tiers de celle du *Commonwealth*. L'aviation et l'artillerie, peu mobiles, viennent en soutien des attaques selon des modalités particulières. On trouve également un certain nombre d'unités spéciales, tels «*les camions*» (déjà rencontrés dans *Winter Fury* par exemple) qui servent à transporter plus rapidement de l'infanterie en passant par la route, ou leurs équivalents fluviaux : «*les vapeurs*». Il y a également un certain nombre de «*boat engineer*» sans lesquels aucune attaque à travers des coupures n'est possible et évidemment aucun débarquement sur l'île-forteresse elle-même. Les règles spéciales concernent la météo, les ponts, les fortifications et la possibilité de lancer des attaques «*sondes*» (*probes*) avec résultat à 50%. Le livret comprend quatre scénarii.

Le thème tactique est inverse à celui des deux jeux sur le conflit russo-finlandais, puisqu'ici c'est le joueur avec la plus grande mobilité sur ce terrain très difficile qui est à l'offensive : un beau challenge donc pour le joueur britannique qui devra vraiment optimiser ses ressources (artillerie, unités de jungle) pour espérer tenir un résultat. Ce jeu semble donc promettre une belle ludicité, nous regretterons juste que pour tenir une certaine cadence dans ses sorties, l'éditeur bâcle un peu sa finition (ici les graphismes), même si, à sa décharge, les correctifs ou les *add-ons* soient rapidement en ligne sur le net.

### Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur : <http://www.avalanche-press.com/gameTiger.php>
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/20710>

P. Mela

