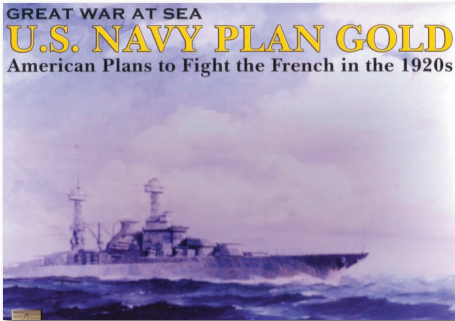


US Navy Plan Gold est le onzième volume de la série *Great War at Sea*. Il est aussi le quatrième opus de ce que l'on pourrait considérer comme une sous-série, celle des *US Navy Plans*, exploration ludique des projections stratégiques de l'US Navy vers des conflits hypothétiques avec les autres puissances, dans les années d'après-guerre et jusqu'en 1930 pour le *Plan Orange*. Après le *Plan Orange* (Japon), le *Plan Black* (Allemagne) et le *Plan Red* (Grande-Bretagne), voici donc le *Plan Gold* destiné à parer la potentielle menace française contre les intérêts américains dans les Caraïbes ou en Amérique Centrale. Si la probabilité d'un tel conflit semble extrêmement faible, l'auteur se plaît à le rappeler : « *nations have no friends, only interests* ». Et après tout qu'importe, une fois plongé dans cette dimension parallèle à l'Histoire, toute fantaisie est permise, pourvu qu'elle soit rendue plausible par l'utilisation d'archives et de références techniques crédibles, ce dont les spécialistes seuls pourront juger.



➤ **Matériel :**

- Une planche de 70 pions rectangulaires et 140 pions carrés dont des pions d'avions, sous-marins, transports, et des marqueurs de flottes. Les navires représentés sont ceux de la France, des USA, de la République de Weimar, du Mexique et de Cuba nécessaires aux différents scénarii. Du très traditionnel pour la série, dessin du navire vu du dessus au recto, silhouette générique au verso. Qualité constante depuis le début de la série. Pour l'essentiel les unités représentées sont nouvelles dans la série, seuls quelques cuirassés français et américains figuraient déjà dans d'autres modules. Attention cependant ces pions ne sont pas forcément interchangeables puisque l'armement est variable selon la version de l'unité utilisée.

- Une carte opérationnelle de 77,5 x 47,5 cm des Antilles, englobant l'Amérique Centrale, le sud de la Floride, les côtes de la Colombie et du Venezuela. C'est la troisième fois que les cartographes de *Great War at Sea* s'intéressent à la région. Après la carte standard, très fonctionnelle de l'*US Navy Plan Black*, après la très jolie petite carte *Deluxe* de 1898 *The Spanish American War*, celle du *Plan Gold* est malheureusement la moins réussie : des couleurs tristes, des cases séparées par un jaune désagréable, des terres sans relief ni contour.



- Une carte tactique de 58 x 58 cm, très semblable à ses devancières si on excepte l'orientation globale du maxi-hexagone central et le glaçage du papier.
- Le livret des règles standard de la série (vingt pages) dont les mérites sont connus : fiabilité, stabilité, simplicité et un fonctionnement satisfaisant au niveau opérationnel. Pour l'aspect tactique, voir nos commentaires plus loin.
- Un livret de scénarii de trente-deux pages comprenant :
 - six pages de règles spéciales, centrées sur les opérations aériennes et les sous-marins,
 - six scénarii de bataille, se déroulant sur la carte tactique uniquement,
 - quatorze scénarii opérationnels,
 - les fiches descriptives des navires (à photocopier),
 - les tables spécifiques.
- Trois tableaux de flottes permettant de répartir les pions-navires représentés sur la carte opérationnelle par les pions-flottes.
- Un tableau porte-avions permettant d'attribuer leurs forces aériennes aux trois porte-avions présents dans le jeu (Béarn pour la France, Chapman et Ely pour les USA).
- Une(!) feuille de notation de mouvements (à photocopier).
- Quatre dés à six faces .

➤ **Les règles :**

Les règles de base sont d'une extrême stabilité. Pas d'évolution visible depuis le début de la série. Elles abordent clairement les différents types de missions confiées aux flottes, définissent les possibilités de contact entre flottes ennemies, proposent deux versions du combat tactique, l'une simple et l'autre... encore plus simple ! Pour des batailles plus détaillées on pourra se référer aux règles parues dans *Great White Fleet* (époque pre-dreadnought) ou à celles parues dans *Dreadnought* pour la période la plus récente visée par la série (1914-1930). On y trouvera également les règles relatives aux mines, aux sous-marins, à la consommation de fuel (proposée comme règle optionnelle mais vivement recommandée). Les règles relatives au domaine aérien y sont à peine abordées. En revanche les règles spécifiques d'*US Navy Plan Gold*, comme celles du *Plan Black*, du *Plan Orange* ou du *Plan Red* détaillent les règles aériennes de manière approfondies, définissant les conditions du combat air-air ainsi que les attaques air-mer. Le *Plan Gold* y ajoute des règles relatives aux opérations amphibies, certains scénarii comportant de



manière symbolique des combats terrestres.

➤ **Les scénarii :**

Le livret de scénarii propose six scénarii de bataille. Leur intérêt général reste limité sans utilisation de règles tactiques un peu plus évoluées, même si un effort particulier est fait pour remédier à cela en introduisant des conditions de victoire plus subtiles et en fixant arbitrairement la durée du combat, ce qui écarte les « boucheries » peu réalistes vers

Editeur : Avalanche Press Ltd
 Année d'édition : 2006
 Concepteur : Mike Bennighof
 Développeur : Doug Mc Nair
 Concepteur de la carte : Shannon Brown
 Prix : 59.99\$ (site de l'éditeur)
 Joueurs : 2
 Durée : variable

lesquels les joueurs tendraient facilement. L'intérêt principal réside cependant dans les quatorze scénarii opérationnels qui mettent aux prises Français et Américains, ou pour deux d'entre eux, Français et Allemands ou Américains et Allemands. Un premier examen laisse entrevoir de très belles perspectives ludiques, les objectifs sont variés, souvent terrestres et parfois asymétriques. Prenons l'exemple du Scénario Opérationnel n°2 : une durée exceptionnelle de 160 tours (les scénarii du *Plan Gold* sont parmi les plus longs), la Martinique et la Guadeloupe comme enjeux et conditions de victoire, trois plans initiaux possibles pour le joueur américain, des renforts conditionnels pour les Français, bref un scénario ouvert, subtil et « rejouable » à souhait.

➤ **Conclusion :**

Pour les amateurs de la série, *U.S. Navy Plan Gold* ne peut être écarté, les possibilités de jeu ouvertes semblent réelles sur un théâtre opérationnel très intéressant. Les Antilles, par leur disposition offrent en effet de multiples possibilités stratégiques. Pour ceux qui voudraient débiter, ce n'est sans doute pas le volume idéal, les joueurs semblant attirés naturellement vers les options les plus historiques. *Jutland* qui vient d'être commercialisé est sans doute une meilleure option, il donne au joueur abordant la série un socle plus large et donc de plus grandes possibilités de jeu.

➤ **Ressources en ligne :**

- La présentation du jeu et un compte-rendu de partie jouée sur le Scénario Opérationnel n°1 sur le site de l'éditeur :
<http://www.avalanchepress.com/gamePlanGold.php>
http://www.avalanchepress.com/Plan_Gold_Strategy_1.php
- La fiche BoardgameGeek :
<http://www.boardgamegeek.com/game/22758>

Claude Achille

