

Après la déception causée l'an dernier par le *Mighty Endeavour* de MultiMan Publishing, et la quasi perfection atteinte par le précédent numéro (*La Vallée de la Mort*), je dois avouer que j'abordais le thème de ce magazine de manière circonspecte (mes fantasmes de joueur me faisant plutôt rêver d'un OCS sur ce théâtre). Finalement, ce numéro s'avère être également une grande réussite.

Sujet : le front de l'ouest de 1944 à 1945  
Editeur : LPS  
Année de parution : 2006  
Développeur : P. Rohrbaghaugh  
Design : J. Prados  
Graphismes : C. Grando  
Echelle : 5miles /hex., 1sem / tour, bataillon à corps  
Prix : 45\$

#### Les articles :

L'article principal (et thématique) de ce numéro, *battles for the german frontiers*, est écrit par John Prados lui même pour éclairer le jeu qu'il a conçu. Il remet en perspective la phase finale de la guerre à l'ouest, depuis Market Garden jusqu'à la fin. Il est richement illustré avec de nombreuses cartes opérationnelles et comporte une bibliographie conséquente.

Le deuxième article est plus anecdotique puisqu'il se consacre à un type d'artillerie particulier de la guerre d'Indépendance. On peut regretter le découpage pour le moins bizarre au niveau de la pagination qui renvoie la fin de ce texte en plein milieu du suivant. La bibliographie est là aussi fournie.

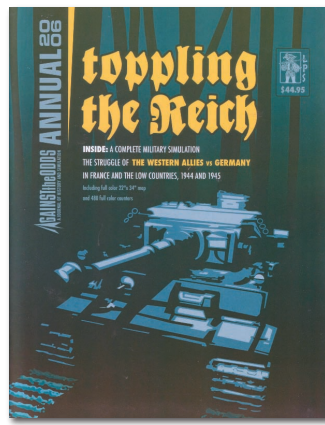
Enfin, le dernier article est de ceux que l'on aimerait voir plus souvent. Il s'agit de l'interview de plusieurs auteurs (Todd Davis, Art Lupinacci, ...) dans l'optique de la conception d'un jeu, avec une situation tactique du front de l'Est en exercice imposé. Chacun nous donne sa vision de la chose du point de vue du système et des graphismes des pions et de la carte.



#### Le jeu : un petit air d'OCS...

- 1 carte,
- 480 pions,
- règles,
- aides de jeu.

La carte est imprimée sur papier glacé avec assez peu de variations dans les tons, ce qui donne un ensemble un peu fade. Les pions sont sans fioritures mais déroutants : les symboles ne sont pas OTAN mais Wehrmacht, il y a donc un petit travail intellectuel à effectuer pour se réhabituer. Les règles tiennent sur quinze pages noir et blanc, mais les scenarii et les tables sont proposés en couleurs. Au niveau du système de jeu, nous noterons des zoc bloquantes, mais surtout deux types de ravitaillement : tracé ou physique (points de ravitaillement) ce qui n'est pas sans évoquer la célèbre série OCS. Les règles aériennes ne sont pas aussi dé-



taillées que dans cette série mais la diversité des missions possibles fait que le joueur dispose d'une aviation tout sauf générique. Le tour de jeu se décompose ainsi : commandement, ravitaillement, mouvement, combat, exploitation, réorganisation, avec une mise en réserve possible d'unités, pour des réactions défensives par exemple. On note la présence de pions *leaders* qui ajoutent un bonus au combat et qui sont bien différenciés dans leurs valeurs et leurs statuts ; il en va de même pour les QG. En dehors de ces aspects somme toute classiques, on note diverses originalités. On peut par exemple «sur-ravitailer» une attaque et obtenir une colonne de décalage. Les unités blindées, mécanisées, ou d'élites (paras, ...) peuvent lors d'un recul adverse engager la poursuite d'autant d'hexagones qu'il y a de recul (*hot pursuit*). Lors des résultats «percée», la direction de la retraite est imposée par l'attaquant. Il existe un résultat «*stalemate*» qui fixe les unités ( survivantes) sur les mêmes positions et qui impose de recommencer le combat au tour suivant. Enfin

une dernière originalité, ULTRA : chaque tour le joueur allemand n'a sur la carte qu'une partie de ses unités, le reste étant représenté par des marqueurs dont seul ce dernier sait ce qu'ils représentent. Cela permet d'introduire du brouillard de guerre et d'organiser par exemple la surprise des Ardennes. Ce dernier point est, je pense, un gage autant de bonne historicité que de ludicité.

#### Un avis sur le jeu :

Pour conclure nous dirons que cet *annual 2006* est à la hauteur de ses prétentions et qu'à défaut de ne plus avoir eu de jeu réussi à cette échelle et sur ce thème, et en attendant un futur hypothétique OCS, les aficionados pourront malgré tout prendre du bon temps avec celui ci. Bref, *ATO c'est vraiment de la balle...*



#### Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur : [http://www.atomagazine.com/ground\\_annual\\_2006.html](http://www.atomagazine.com/ground_annual_2006.html)
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/24325>

Patrick Mela

