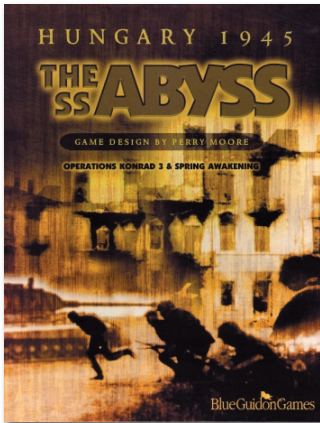


## The SS Abyss

Lorsque nous avons eu cette boîte en main, la beauté de la présentation nous a enthousiasmé. L'ouverture nous a cependant réservé une surprise qui nous laisse sur une impression beaucoup plus mitigée.



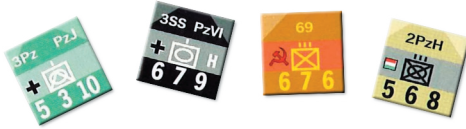
### ↳ Le matériel :

ou « chéri, tu as encore tout gâché! »

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

La boîte, noire avec photo d'époque colorisée, est agréable à regarder et nous met immédiatement dans l'ambiance. Elle est cependant fortement surdimensionnée. Si je parle de la boîte comme d'un élément important, c'est que la suite, mise à part la «vraie» planche de pions pré-découpés, évoque nettement plus les

productions DTP. Les pions sont sur une planche cartonnée standard et sont plaisants à l'oeil en dépit de leur classicisme (symboles OTAN, trois valeurs, etc.). Les aides de jeu et le livret de règles sont en noir et blanc, clairs, concis au point de manquer un peu d'exemples de jeu. Ce dernier contient deux scénarii qui correspondent aux deux batailles s'étant tenues en 1945 dans cette même région. La carte, au format A3, est certes imprimée en haute qualité, mais sur un simple papier bureautique, ce qui douche quelque peu notre enthousiasme.



### ↳ Les règles :

Les tours de jeu sont de type alternés (go - you go) avec des séquences artillerie, combat et enfin mouvement (permettant ainsi une pseudo exploitation), et deux autres spécifiques au joueur allemand pour gérer la retraite des unités SS. Les zones de contrôle (zoc) sont bloquantes avec une limitation pour l'Axe : elles n'existent que si l'empilement dépasse trois compagnies. La notion de ravitaillement repose sur la classique ligne tracée libre de zoc ennemies. La table de combat est basée sur un différentiel et les résultats sont donnés en hexagones de recul et en pas de pertes, jusqu'à trois et deux respectivement. Les modificateurs affectant les résultats sont divers et variés (terrain, aviation, fortification, présence d'unités déjà désorganisées...). Le barrage d'artillerie est lui aussi basé sur la notion de différentiel et peut avoir lieu pour le joueur allemand également pour soutenir un combat. Les effets sont assez exhaustifs car neutralisant presque totalement l'unité visée (mouvement,

Éditeur : Blue Guidon Games

Année de parution : 2006

Concepteur : P. Moore

Graphisme Développeur : S. Holmgren

Sujet : les dernières offensives allemandes en Hongrie en 1945

Echelle : 1 j/tr, 3 km/hex., compagnie à division

Prix : 35\$

zoc, malus...). Enfin, les SS ont tout un lot de règles spéciales les affectant : les unités se fatiguent lorsqu'elles attaquent (conséquence sur le mouvement), ou par exemple, les retraites désespérées qui peuvent leur permettre de fuir plus vite (trois à quatre hex. libres de zoc) ; on est bien loin des autres jeux avec leurs panzers SS surpuissants !

### ↳ Conclusion :

Pour conclure, nous dirons donc que nous espérons que la qualité de la carte va s'améliorer : il est certainement possible en économisant sur la boîte (une boîte demi ou mini format façon Avalanche Press Limited, ou une chemise de protection comme pour la nouvelle série de L2 Design) et quitte à faire payer quelques dollars de plus, de faire imprimer par des professionnels un produit digne de ce nom.

### ↳ Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur :

<http://www.blueguidongames.com/ssa.html>

- La fiche BoardgameGeek :

<http://www.boardgamegeek.com/game/12118>

Patrick Mela

