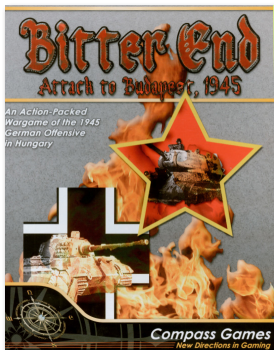


Ce jeu est en fait la réédition d'un jeu produit par Hobby Japan sous le même titre en 1983. Le système original a été conservé et les graphismes complètement revus. De même des scénarii aditionnels et des variantes complètent le tout.

➔ **Le matériel :**

- 456 pions,
- deux cartes 56x86cm,
- sept aides de jeu cartonnées en couleur,
- un livret de règles et de scénarii de 24 pages.

Ce jeu est le premier jeu édité par Compass Games, une nouvelle compagnie américaine. Pour tout dire ils ont placé d'emblée la barre assez haut au niveau de la présentation. La qualité du matériel est assez exceptionnelle et les graphismes sont très réussis. Il faut dire que on s'y attendait un peu, vu que Todd Davis avait déjà fait preuve q'une grande recherche visuelle pour ces premiers jeu chez CSU (Cool Stuff Unlimited). Passons donc en revue les composants de la boîte. La surface de jeu est livrée en deux cartes standard 56x86cm sur papier à fort grammage. Les divers types de terrain ont revêtu un manteau hivernal dans



cette réédition et si l'impression générale est bonne, la distinction entre les divers types de terrain difficile est assez ardue au début. La carte ne comprend que la piste des tours de jeu, le reste est donné dans de nombreuses aides de jeux d'une présentation luxueuse. Les hexagones, de taille plus importante que d'habitude, ne sont par exemple pas numérotés. La mise en place des unités se fait par l'intermédiaire d'une aide de jeu format A3 pour chaque joueur où les armées ont leur zone de placements indiqués. La composition de chaque corps ou armée est elle donnée sur une autre aide très claire avec chaque pions représentés. Concernant la représentation des pions, ils sont assez grands et arborent le symbole OTAN et trois facteurs (attaque - mouvement - défense). A noter que le jeu donne le choix d'utiliser de superbes silhouettes de blindés représentées en tenue camouflées ou les classiques symboles OTAN pour les unités blindées/mécanisées.

En dehors des chiffres sus cités les autres renseignements mis sur les pions permettent d'identifier la division, le corps ou l'armée d'attachement. De plus de nombreux codes couleurs sont utilisés pour préciser les unités mécanisées, l'absence de zone de contrôle ou les capacités antichars. Ce principe permet de ne pas trop surcharger les pions qui restent ainsi très lisibles.



➔ **Le système :**

Les règles sont classiques dans leur composition et ne devraient pas poser de problème aux grognards. En effet, le jeu utilise le système tour par tour sans tirage d'initiative (toujours l'Allemand suivi du Soviétique) et la structure du tour est des plus classique. Après une phase d'administration (réception des renforts, vérification du ravitaillement) il s'en suis une phase de mou-

vement, une phase de combat puis une phase d'exploitation. Lors de cette dernière toutes les unités peuvent être active et elles ont le choix entre combattre et bouger. Les unités possèdent des zones de contrôle, l'arme aérienne et l'artillerie sont pris en compte à l'aide de points disponibles pour les combats.

Le point particulier du jeu réside dans la gestion des combats. Après l'établissement d'un rapport de force des plus classique, l'attaquant lance un dé éventuellement modifié par divers critères tels que l'emploi de blindés, l'intégrité divisionnaire, le génie en ville, etc. Le résultat donne un chiffre compris entre 0 et 7 auquel on soustrait la valeur défensive du terrain (comprise elle entre 1 et 4), ce qui en final donne un chiffre positif ou négatif à prendre respectivement pour le défenseur ou pour l'attaquant en pas de perte ou en points de mouvement pour le recul. Sachant que les ZoC ennemies réduisent les unités reculant et que le terrain difficile empêche souvent le recul (du fait de son fort coût en points de mouvement) on obtient avec cette seule table à la fois des situations figées en terrain difficile et très fluides en terrain clair. Cette table favorise aussi l'attaquant en terrain dégagé car celui-ci ne risque pas grand chose si ce n'est de reculer en cas d'échec. A propos de la méthode de résolution des combats, il convient d'ailleurs de se procurer les minimes errata sur le site de l'éditeur car ils précisent et corrigent un point particulier qui pose problème dans certaines configurations avec les règles d'origine.

Pour simuler l'attaque surprise des panzer, durant le premier tour de janvier (opération Conrad 1) et une seconde fois après le 13 Janvier (Conrad 2), le joueur allemand bénéficie de la règle de surprise. Cette dernière lui accorde un bonus en attaque et surtout lui permet de compter huit hex. consécutifs à 1 ou 2 de défense (au lieu des 2, 3 ou 4 habituel). Des règles gèrent les libertés de mouvement des unités russes mises en réserve de la STAVKA au début du jeu en fonction du secteur d'attaque du joueur allemand. Enfin de nombreuses règles optionnelles et variantes permettent d'aller plus en avant dans le détail : problèmes d'approvisionnement en carburant des Allemands, restriction pour l'artillerie soviétique.

Je signale aussi que la fin du livret de règles regroupe, outre un exemple de jeu, de nombreuses notes de conception et un intéressant article historique de quatre pages.

➔ **Les scénarii :**

- Un scénario de campagne de vingt-six tours soit avec un déploiement historique des unités : la surprise est donnée au secteur des montagnes boisées du IV SS Pz Corps. Soit avec diverses variantes : déploiement plus libre ; avec des forces allemandes supplémentaires (10e SS Pz, 20e Pz, 3rd Kavalerie, 257e, 79e, 167e Volksgrenadier) ou en postulant une offensive plus grande incluant la seconde Panzerarmee et l'Armeegruppe F au sud. Ou encore, à l'inverse, en postulant une préparation soviétique plus ou moins poussée.
  - Un scénario d'introduction de six tours
  - Un scénario « ultra historique » de Perry Moore paru à l'origine dans The VIP of Gaming Magazine ajoutant onze nouvelles unités.
- Le niveau de victoire dépend des points (PV) acquis au cours du jeu. Ces derniers sont de deux types : soit les PV liés à l'occupation de localités

parsemant la carte, soit des PV liés à l'atteinte de Budapest par l'offensive allemande et par le maintien d'une ligne de ravitaillement jusqu'à la ville. Le montant de ces derniers est très important et pour gagner le soviétique doit tout faire pour l'éviter.

Editeur : Compass Games  
 Année de parution : 2006  
 Sujet : l'offensive allemande en Hongrie en janvier 45 pour dégager Budapest  
 Concepteur : Richard B. Spence  
 Développeur : Todd A. Davis  
 Graphismes : Todd A. Davis  
 Echelle : opérationnelle, un tour équivaut à une journée, les pions représentent des régiments et un hexagone environ 3.2 km.  
 Prix : 55\$  
 Joueurs : 2  
 Durée : de 6 à 26h (1h par tour environ)

➔ **Un avis sur le jeu :**

La physionomie du jeu est donc assez particulière, les parties sont équilibrées même avec le scénario historique, de plus avec deux fronts distincts de fait (encercllement de Budapest à l'est et offensive allemande à l'ouest) aucun des deux joueurs n'est passif ! Un compte-rendu de partie sera publié prochainement dans le Frog of War Mag avec une analyse concernant certains «effets de bord» assez étranges dus à l'application des résultats de la table de combat.

➔ **Ressources en ligne :**

- Le site de l'éditeur : [http://www.compassgames.com/bitter\\_end.htm](http://www.compassgames.com/bitter_end.htm)
- La fiche BoardGameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/20266>
- La fiche BoardGameGeek du jeu original : <http://www.boardgamegeek.com/game/12336>

Jean-Michel Constancias

