

Ce nouveau *Card Driven* traite d'un sujet jusque là peu simulé, les guerres de religions du début du XVI^{ème} siècle en Europe. La défunte société SPI s'y était auparavant essayé avec un jeu aux mécanismes plus classiques mais déjà fortement multi-joueurs (*A Mighty Fortress*).

Le jeu est réellement plus intéressant à six joueurs car six puissances principales aux intérêts distincts sont présentes dans ce jeu : les Ottomans, les Habsbourg, l'Angleterre, La France, la papauté et les protestants. Une mise en place spécifique des joueurs autour de la table de jeu est même spécialement recommandée par l'auteur ! Si moins de six joueurs sont réunis, l'organisation est la suivante : à cinq, l'Angleterre gère le protestant, à quatre Habsbourg récupère la papauté et à trois la France gère l'Empire Ottoman.

➤ Le matériel :

- 110 cartes,
- 4 planches de pions (576),
- une carte 56x86cm,
- 8 aides de jeu,
- un livret de règles de 44 pages
- un livret de scénarii de 32 pages

Le matériel est comme d'habitude de haut niveau avec GMT. On trouve une carte en *point to point* de 86x56cm représentant l'Europe occidentale et le bassin méditerranéen avec en prime le nouveau monde (les Amériques). Les pions sont répartis en quatre planches et sont de cinq formes différentes (carrés grands et petits, rectangulaires, ronds ou hexagonaux). Les pions représentant les chefs sont particulièrement réussis avec une iconographie issue des tableaux de l'époque. Les aides de jeu ne sont pas en reste. Livrés tout en couleur et sur support cartonné on trouve les aides généralistes, une fiche pour les débats théologiques de la Réforme (papauté, Luthériens, Calvinistes et Anglicans) et enfin une fiche par belligérant avec des caractéristiques spécifiques. A ce propos la fiche de la papauté permet de gérer la construction de Saint Pierre, celle des protestants l'écriture du Nouveau Testament, celle de la France la construction des châteaux de la Loire et celle de l'Angleterre de Henri VIII bénéficie d'un



Marital Status Track pour « gérer » ses sept épouses !

Le livret de scénario comporte trois scénarii plus ou moins rapides à jouer (voir plus loin), un exemple de jeu mais surtout un excellente partie historique avec l'histoire vue par l'intermédiaire du jeu et une biographie des personnages principaux sur vingt-deux pages !

Editeur : GMT
Année de parution : 2006
Sujet : les guerres de religions 1517-1555
Concepteur : Ed Beach
Développeur : Ed Beach
Graphismes : Roger B. MacGowan, Mark Simonich
Echelle : stratégique, Card Driven (jeu à tirage de cartes) avec une carte en *point to point*.
 Un tour équivaut à quatre ans et les unités représentent 5000 hommes ou vingt-cinq navires.
Prix : 79\$
Joueurs : de trois à six
Durée : de 4 à 8h pour des joueurs expérimentés (parties à six joueurs).

➤ Le jeu :

Le jeu est extrêmement complet et reflète bien les divers éléments de l'atmosphère de l'époque. On est ainsi amené sur le plateau de jeu à faire le distinguo entre puissances politiques et religieuses avec la langue comme critère supplémentaire, sans parler du type de case : fortifiée ou non, port, normal, électoral, etc. Par rapport aux autres jeux utilisant le même système, *Here I Stand* possède une phase diplomatique ou des alliances peuvent se lier. Néanmoins les rapprochements contre nature sont interdits comme la papauté avec les Ottomans. Les cartes sont évidemment le cœur du jeu et apportent tout le chrome nécessaire à la simulation à travers une liste impressionnante d'événements historiques. Le changement de dirigeant est également géré par ce système.

➤ Les scénarii :

- Trois scénarii sont fournis dans le livret :
- 1517 : scénario le plus long couvrant trente-neuf années et durant neuf tours,
 - 1532 : scénario intermédiaire de six tours et

commençant au tour quatre,

- Un scénario de tournoi de trois tours, du quatrième au sixième, soit de 1532 à 1543.



➤ Un avis sur le jeu :

Ce jeu est fortement multi-joueurs et est impraticable à deux. Hormis les clubs et les conventions il faut donc privilégier le jeu par correspondance ! Chose rare : le jeu par mail est même évoqué dans le livret de scénario ! Heureusement le module *Cyberboard* du jeu est déjà disponible sur le site de l'auteur. Sur cette période très intéressante et bouleversée, mais très peu traitée en simulation historique, *Here I stand* peut être vu comme une leçon d'histoire (?). En ce qui concerne le jeu lui-même, il bénéficie des caractéristiques communes aux *Card Driven*, à savoir une rejouabilité accrue mais également une prise en main délicate et quelques parties seront nécessaires pour bien maîtriser le système (tout au moins les effets des cartes...).



➤ Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur : <http://www.gmtgames.com/nhhis/main.html>
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/17392>
- Site du concepteur du jeu : <http://home.comcast.net/~ebeach/>



Jean-Michel Constancias

