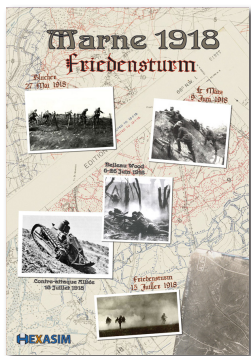


Marne 1918 Friedensturm est un jeu français de la toute jeune maison d'édition Hexasim. Il retrace les dernières offensives allemandes de mai à août 1918 dans la Marne, mettant aux prises Allemands, Français et Américains. L'accent est mis sur la grande caractéristique de ces affrontements, à savoir la reprise de la guerre de mouvement avec ses *Stosstruppen* côté allemand et ses chars côté allié. A cette occasion les deux auteurs nous gratifient de concepts novateurs forts intéressants. Un deuxième opus doit voir le jour en 2008 avec pour thème les combats dans la Somme en 1918.



➤ **Le matériel :**

- un livret de règles de base de 24 pages ;
- un livret de règles avancées et de notes historiques de 32 pages ;
- une carte mesurant 84x60 cm ;
- deux planches de pions prédécoupés pour un total de 560 pions ;
- sept aides de jeu cartonnées ;
- quatre dés à six faces.

La première impression concernant un nouveau jeu est donnée par l'aspect de la boîte. Autant le dire tout de suite, nous ne sommes pas déçus. Celle-ci, en carton fort, est très élégante, illustrée par des photos d'époque se découpant sur une carte d'état-major. Le dos de la boîte donne un aperçu des éléments du jeu avec un synopsis en français et en anglais. Raffinement supplémentaire, on retrouve sur les tranches caractéristiques et profils détaillés des blindés concernés, à savoir le Renault FT17, le Schneider, le Saint-Chamond et l'A7V allemand.

Le reste est à l'avenant. Les livrets de règles, en noir & blanc, sont aérés et agréables à lire. Les notes historiques et de conception sont abondamment présentes. Les aides de jeu sont tout aussi réussies.

Les pions, au nombre de 560, sont élégants et fonctionnels : symboles OTAN pour l'infanterie, silhouettes en couleur pour l'artillerie, les blindés et l'aviation. De nombreux marqueurs sont agrémentés de photographies d'époque. J'ai gardé le meilleur pour la fin : la carte. Elle est tout simplement superbe. Elle représente un quadrilatère Paris - Montdidier - Reims - Châlons sur Marne. Les teintes pastels, l'aspect « en relief vu du ciel », le souci du détail et la lisibilité sont ses principales qualités. En papier assez épais, elle semble plutôt résistante.

➤ **Les règles de jeu :**

Les règles de base décrivent les mécanismes essentiels du système de jeu. On y re-

trouve des concepts habituels dans le monde du wargame mais aussi des spécificités et une innovation fort intéressante, la « maîtrise tactique » du terrain après un combat pour l'attaquant et le défenseur. En fonction de ce résultat, modifié selon certains facteurs liés au combat, les protagonistes se voient offrir des possibilités supplémentaires ou au contraire des inconvénients d'ordres erronés. Ce concept, intéressant sur le papier, semble tenir toutes ses promesses dans la pratique. Une part importante est réservée aux unités dites « de support » : artillerie, *stosstruppen* (Allemands) et chars (Alliés). L'artillerie prend toute son importance dans la préparation et la réalisation d'un assaut.

Un chapitre traite également de l'aviation. Suivent un exemple de jeu et les trois scénarii. Le second livret contient les règles avancées qui permettent de jouer les offensives allemandes de mai à juillet 1918. On y retrouve des événements aléatoires, un chapitre important sur le mouvement stratégique et les données concernant la campagne. Le tout est complété par les notes de conception et historiques. L'ensemble, très lisible, est agréablement illustré.



➤ **Les scénarii :**

L'offre est assez satisfaisante puisque l'on retrouve la campagne (la seconde bataille de la Marne sur vingt-deux tours du 27 mai au 30 juillet 1918), une fois le système maîtrisé via les trois scénarii. Les deux premiers (Le Matz et Opération Blücher) sont idéaux pour l'initiation, tandis que le troisième (Opération Friedensturm) met en scène un peu plus d'unités sur trois tours de jeu.

**Editeur :** HEXASIM  
**Année d'édition :** 2006  
**Concepteurs :** Nicolas Rident et Thomas Pouchin  
**Développeur :** Christophe Gentil-Perret  
**Echelle :** opérationnelle  
 - 1 à 3 jr/tr  
 - 3 km/hex.  
 - régiment, division  
**Format :** boîte  
**Prix :** 47 €  
**Joueurs :** 1 à 2

➤ **Conclusion :**

Voilà un titre fort alléchant. En effet les qualités conceptuelles du jeu, tant esthétiques que mécaniques, déjà évidentes à la simple ouverture de la boîte et à la lecture des règles de jeu, paraissent confirmées par l'ensemble des retours en terme de jeu. De quoi ravir les adeptes de la Première Guerre mondiale qui savent que le mouvement n'est pas absent et attirer les autres par un jeu en français de grande qualité sur un thème peu exploré, le tout pour un prix très modique. A vos cartes bleues !

➤ **Ressources en ligne :**

- le site de l'éditeur : <http://www.hexasim.com/index.php>
- téléchargements : <http://www.hexasim.com/marne1918/downloads.php>
- les forums Stratégikon, pour joindre facilement les auteurs : <http://www.strategikon.info/forum2/index.php>
- le fil de discussion sur Consim : <http://talk.consimworld.com/WebX?50@93.rhzPdJ9McaG.2@1dd185a2>
- la fiche BoardGameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/27817>

A. Jacob

