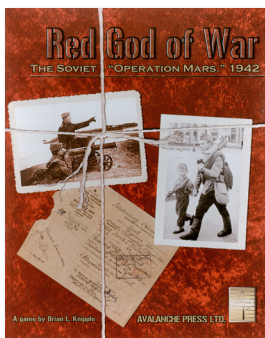


Red God of War est le quatrième jeu utilisant le système d'*America Triumphant*, le premier consacré dans cette série au front de l'est. Il simule l'opération Mars (hiver 42-43), censée se dérouler parallèlement à la contre-attaque à Stalingrad, mais qui a été un échec pour l'Armée Rouge. Contrairement aux deux opus précédents (voir FoW News #5/6), on retrouve ici un format de boîte plus normalisé, ainsi qu'une échelle légèrement différente.



des plus classiques, comportant peu d'exemples de jeu, mais d'une présentation assez aérée, ce qui facilite sa lecture. La planche de pions est aux standards actuels d'Avalanche Press : symboles OTAN, profils de matériels différenciés, coloration pour marquer l'appartenance divisionnaire, le tout sur filigrane de nationalité. La carte, au format A1, est imprimée dans des tons de gris agréables (c'est l'hiver). On a la confirmation de l'abandon de la charte graphique originale de la série qui avait



été décriée pour l'épaisseur de ses routes : *Alsace 45* la reprenait donc partiellement juste par souci d'uniformité.

➤ Les règles :

Le sujet étant maintenant régulièrement abordé dans le FoW, nous ne ferons que résumer le système de règles d'*America Triumphant* qui est utilisé ici. Nous avons un tour de jeu décomposé en séquences (*impulse*) durant lesquelles le joueur en phase active des QG et les unités qui s'y rattachent. En dehors d'adaptations mineures dues à l'échelle légèrement différente, nous avons également quelques règles concernant l'intégrité divisionnaire, le mouvement stratégique ou par rail, ou le fait que les divisions peuvent être fractionnées (*break-down*). Nous rappelons au passage que les zones de contrôle sont non bloquantes et qu'il existe deux niveaux de non ravitaillement (non ravitaillé et isolé). Seules quelques règles optionnelles sont proposées et l'ensemble des scénarii/campagnes tient sur deux pages.

Avec ce jeu, le troisième sorti en quelques mois, le système *America Trium-*

phant est en train de prendre une certaine ampleur qui n'est pas sans évoquer la *Standart Combat Serie* de The Gamers/Multiman Publishing ; à savoir un ensemble de jeux simples, largement accessibles aux débutants, aux thèmes variés, avec un matériel de qualité. Gageons qu'il en sera ainsi d'autant plus que Avalanche Press est à l'heure actuelle bien plus prolifique que Multiman Publishing et inclut un véritable «SAV» pour ses jeux. Dans le cas qui nous intéresse, nous avons pour l'instant sur le site de l'éditeur un article historique, un tutorial, et une série de pions relookés pour la deuxième Armée de la Garde et la troisième Armée Blindée de la Garde.

➤ Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur : <http://www.avalanchepress.com/gameRedGod.php>
- Tutorial (PDF) : <http://www.avalanchepress.com/pdf/Red-GodQuickPlay.pdf>
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/20054>

Patrick Mela



Editeur : Avalanche Press
 Année de parution : 2005
 Sujet : l'Opération Mars à l'hiver 42-43
 Concepteurs - développeurs : M. Bennighof, D. Mc Nair, J.R. Jarvinen
 Design : B.L. Knipple
 Graphismes : S. Brown
 Echelle : 2j/tour, 5 miles/hex., régiment à corps.
 Prix : 30\$

➤ Le matériel :

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

En plus d'un mini dé, nous avons dans la boîte un livret de règles noir et blanc

