

Twilight of the Ottoman est le jeu en encart de Strategy & Tactics No.241.

Il propose un zoom sur un théâtre d'opération de la Première Guerre mondiale généralement peu considéré : le Moyen-Orient. Un joueur contrôle les Ottomans et quelques pions pour les Allemands et les Austro-Hongrois, l'autre contrôle les Anglais, les Russes et quelques Français.

↳ **Le matériel :**

- 1 carte 22x34 ;
- 1 planche de 280 pions ;
- 17 pages de règles et de tableaux.



↳ **Le jeu :**

La carte s'étend de Constantinople à Bagdad et du Caucase au Caire. Graphiquement... elle a un côté jeu de plateau. Les numéros des hexagones, imprimés en blanc dans une police épaisse, ne sont pas des plus discrets. Mais la carte se révèle finalement agréable à jouer. Les pions sont vraiment réussis, excepté un léger défaut de lisibilité pour les pions turcs (inscriptions noires sur fond vert foncé...).

La mécanique du jeu est classique : tour « *I go-you go* », phase renfort/mouvement/combat... rien d'exceptionnel.

Quelques éléments mettent de l'huile dans les rouages :

- d'abord, deux tables de combat. L'attaquant a le choix entre une table de combat « *raid* » et une table de combat « *big push* ». La seconde est bien plus destructrice que la première, permettant de grandes percées... comme de grandes catastrophes ;
- des pions ravitaillement permettent également d'intensifier une offensive : le sacrifice d'un tel pion multiplie par deux les capacités offensives ou de mouvement des unités se trouvant dans son rayon d'action ;
- plusieurs tables événements rendent plus imprévisibles le déroulement d'une partie : au programme, « désertion » turque qui élimine 1D6 divisions, « *command disput* » qui empêche des attaques multinationales, etc. ;
- point également important : trois pions divisions peuvent se former en un seul pion corps d'armée, aux potentiels d'attaque et de défense renforcés ;
- enfin, les conditions de ravitaillement changent considérablement en fonction du terrain et de la saison.

Le moteur du jeu se situe dans la gestion des points de victoire et des renforts. À la fin de chaque tour sont comptabilisés les points de victoire (villes occupées par un pion). Ils servent ensuite à recruter, de trois points pour une garnison à douze points pour un pion naval. 111 points de victoire sont sur la carte. Avec un maximum de sept points à Constantinople et trente-trois villes à un point, voilà de

quoi orienter ses objectifs ! Naturellement, mieux vaut ne pas dépenser en renfort tous ses points de victoire, pour ne pas arriver au niveau 0, qui signifie une défaite immédiate... et les événements spéciaux amputant son butin de points de victoire sont de rudes coups.

Un détail important : les errata sur le site de Strategy & Tactics apportent une limite au recrutement des unités allemandes (une seule par tour !).

• **Quelques points clés d'une partie :**

Le Turc devra certainement résister sur quatre fronts : deux fronts évidents avec le Caucase et l'Égypte ; un autre front qui s'ouvre rapidement le long de l'Euphrate ; et un dernier qui s'ouvrira certainement après un débarquement sur une côte de Méditerranée (ce serait dommage de ne pas relever le challenge proposé par Churchill). La stratégie turque sera peu offensive : pour douze points de recrutement, un corps ottoman aura une valeur d'attaque de 4 et 8 en défense, contre respectivement 8 et 9 pour un corps anglais.

Le tournant d'une partie pourra venir de l'évènement « révolution russe » qui oblige à retirer presque tous les pions russes. L'Anglais peut alors prévoir cet évènement et utiliser au maximum le Russe avant son retrait.

Côté anglais, les grandes attaques ne seront pas nombreuses au début. Un mauvais jet de dé, et tout un front peut se retrouver bloqué, jusqu'à ce que les points de victoire de plusieurs tours permettent de combler les pertes. Le souci de rentabilité pour chaque attaque sera très présent : faut-il risquer la perte de deux divisions (soit un coût de huit points de victoire pour les recruter), en échange de la prise d'une ville rapportant un seul point de victoire par tour ? L'Anglais devra sûrement porter un effort initial sur un seul front pour vite engranger des points de victoire en vue d'un recrutement plus ample.

• **Côté conditions de victoire :**

Le niveau final des points de victoire de chaque camp détermine le niveau de victoire de chacun. En d'autres termes, il est possible qu'en fin de partie, les deux camps soient vainqueurs ! En poussant un peu les choses, les camps commençant à un niveau élevé de points de victoire et pouvant les capitaliser d'un tour sur l'autre, les deux joueurs peuvent gagner sans faire une seule attaque.

Editeur : Decisions Games
Année de parution : 2007
Concepteur : Joseph Miranda
Echelle :
140 km/hex.
1 tr/saison (soit 16 tours)
divisions, corps d'armée ou unités spécialisées (chars, ingénieurs, aviation, artillerie, ravitaillement, navire, train blindé, QG, guérilla... et Laurence d'Arabie).

Heureusement, le wargamer moyen n'acceptant pas de partager une victoire, il fera tout pour empêcher l'autre d'atteindre son quota de points, non ?!

↳ **Ma conclusion :**

Un thème intéressant, des règles simples, une carte qui prend peu de place, quelques chromes : c'est un jeu à jouer ! Les premiers tours de test sont marqués par un fort recrutement, sur l'air : « ne risquons pas une attaque avec peu de moyens, pour subir une défaite catastrophique et me retrouver sur la défensive pendant encore plus longtemps ». La suite de la partie s'annonce plus sous haute tension : si l'Anglais réussit une attaque significative sur un seul front, c'est une spirale infernale que le Turc devra freiner. Mais une fois de plus, à tout moment, l'Anglais peut décider d'assurer sa victoire : il s'enterre, cumule ses points de victoire, et le jeu n'a alors plus d'intérêt...

A noter en particulier deux articles dans ce numéro : celui qui accompagne le jeu, sur la Première Guerre mondiale au Moyen-Orient. Et un autre article très intéressant sur le général Souvarov lors de la campagne d'Italie de 1799, avec un aparté sur les différences entre les soldats russes et français.

↳ **Ressource en ligne**

- Le site de l'éditeur : http://www.decisiongames.com/mags/strategy___tactics.htm
- Errata : <https://www.decisiongames.com/html/magrules.html>
- La fiche BoardGameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/22406>

Elian Charlot/Blutch

