

Matériel :

- Une carte de 55x86cm, représentant toute l'Afrique du Nord et la corne éthiopienne, le Moyen-Orient et l'Irak. Des « *Off-Map boxes* » représentent la Sicile, l'Afrique du Sud, le Tchad, l'Algérie, le Maroc, l'Inde et la Perse. C'est une carte en point à point, où chaque case est caractérisée par son type de terrain (plat, montagneux, marécageux, oasis), son état de fortification, si c'est un port ou non, son camp de départ et enfin les points de victoire qui lui sont associés. Les liaisons entre cases sont soit pleines (itinéraire connu de tous) soit pointillées (soumises à condition de camp ou de cartes à jouer). La carte est jolie, dans des tons ocres et ocre-rouge qui rappellent bien le côté « désertique » de la campagne. La carte prévoit aussi des emplacements pour placer des marqueurs, les cartes à jouer, ainsi que des « *Reserve Box* » ;

- Un livret de règles de trente-six pages, dont seize de règles proprement dites, très lisibles et simples à comprendre ;

- Des aides de jeu recto-verso, résumant les différents coûts de reconstruction, les tables de combats et leurs modificateurs, les conditions de victoire, etc., de manière concise et très claire ;

- 264 gros pions (1,6cm) et 130 petits pions (1,3cm). Les unités sont de deux types : infanterie au symbole OTAN et blindés avec silhouette. Une couleur définit la nationalité et l'alignement. Dans le camp britannique, toutes les nations du Commonwealth ont une même couleur de fond mais un symbole OTAN de couleur différente. Les Français sont de trois types : les Français Libres sous contrôle britannique (DFL), les Français Libres sous contrôle américain (Algérie) et les troupes de Vichy. On trouve également des Egyptiens et des Irakiens prêts à se soulever contre le joueur Allié. Enfin on trouve aussi des marqueurs de tour, d'apparition d'événements, de type d'action, de mouvement, d'attaque, de contrôle, de points de remplacement et de points de victoire ;

- 110 cartes à jouer, présentées sous forme de deux paquets de cartes (*decks*) (Allié et Axe) différenciés par leur verso et leur couleur recto. Chaque paquet est découpé par année : 1940 (quatorze cartes), 1941 (vingt cartes), 1942 (vingt-et-une cartes), les cartes de chaque année étant ajoutées au paquet en cours lorsque l'année d'introduction est atteinte par le marqueur de tour ;

Les cartes sont classiques, avec un évènement et son illustration, des points d'opérations ou de redéploiement, sa nature de cartes de

combat (*combat card*), le fait que l'on puisse jouer l'évènement et les points d'opération ensemble ou non, si l'Opération Torch doit avoir eu lieu ou non pour pouvoir jouer l'évènement et des points de remplacement à accumuler.

Commentaires :

La première impression qui saisit le joueur au fur et à mesure de la lecture du livret de règles est que *Shifting Sands* est l'adaptation de *Path Of Glory* à la guerre du désert. L'auteur ne s'en cache pas et entretient apparemment des relations cordiales avec Ted Raicer, auteur de *Path of Glory*. Le système de ce dernier étant très bon, l'inspiration devrait être à la hauteur. Il faut dire que tous les mécanismes sont identiques ou presque : découpage des *decks* selon la période, même nombre d'activations alternées par tour (six), même

principe des piles à activer avec leurs contraintes de nationalités, marqueurs d'attaque ou de mouvement et incompatibilité entre eux, même principe des attaques de flanc, des points de remplacement à accumuler avant dépense dans la phase suivante, des limitations d'empilement, des tables de combat basées sur le même principe des « *loss factors* » et même procédure pour attribuer les pertes, rôle identique des divisions (équivalentes aux armées de *Path of Glory*) et des *battlegroups* (équivalents aux corps) au niveau des pertes, des points de redéploiement stratégique, de la phase d'attrition sévère pour les unités non ravitaillées, etc.

Alors comment *Shifting Sands* se différencie-t-il de *Path of Glory* pour simuler les opérations modernes ? Tout d'abord, certaines cartes peuvent être jouées en point d'opérations ET en évènement, accélérant un peu le processus et donnant un rythme plus rapide aux opérations et moins de maux de tête aux joueurs. D'autre part, le rôle des troupes blindées est renforcé. En effet alors que dans *Path of Glory* une unité qui se déplaçait ne pouvait pas finir sur une unité qui attaquait, dans *Shifting Sands* seules les unités blindées peuvent bouger et combattre dans la même activation. Ce qui redonne leur importance aux divisions blindées. Les modificateurs de combat font intervenir les blindés surtout si l'un des adversaires en est dépourvu. D'autre part certains chefs ont des influences sur le combat (Rommel, Patton) et sur l'empilement (Patton, Montgomery). Un aspect qui n'existe pas dans *Path of Glory* est la possibilité de faire des débordements (*overrun*) si le résultat de la table de combat le permet. C'est l'équivalent d'une percée, le défenseur étant placé sur sa source de ravitaillement ou sur certaines cases (comme Alexandrie...) et l'attaquant pouvant poursuivre de son plein mouvement... La simulation de la guerre de mouvement est donc mieux rendue. Enfin, le ravitaillement qui fut un élément essentiel de cette campagne est simulé plus finement. Les unités peuvent être soit pleinement ravitaillées si elles sont à trois cases de leur source de ravitaillement, soit en ravitaillement limité si elles sont à plus de trois cases ou si elles utilisent un port pour se ravitailler, soit non ravitaillées. Pour chaque situation, les coûts d'activation au mouvement et/ou au combat

Editeur : Multiman-Publishing
 Auteur : Michael Rinella
 Année de parution : 2006
 Sujet : la guerre du désert de l'été 1940 au printemps 1943 sur tous les théâtres du Moyen-Orient. Le moteur du jeu est piloté par des cartes à jouer (*card-driven*).
 Echelles : 1 tr = 3 mois, un pouce = 75 km, division ou *battlegroup*/ *kampfgruppe*.

différent.

Le va-et-vient stratégique caractéristique de cette campagne peut être reproduit.

Pour conclure...

A la première lecture *Shifting Sands* paraît être un bon jeu, ludique et posant de multiples problèmes à résoudre aux joueurs des deux camps, aussi bien logistiques que stratégiques (fronts secondaires à gérer pour les deux joueurs) tout en captant bien l'ambiance stratégique de ce théâtre via les cartes d'évènements. Sa similitude, quasi-plagiaire et malgré tout le chrome ajouté, avec *Path of Glory*, fera que l'on aime ce jeu ou non. Les fans de ce dernier adoreront, les autres probablement pas. Enfin, c'est un *card-driven game* (jeu dirigé par cartes) : on apprécie ou pas.

A noter que l'auteur rêve d'adapter le système au front ouest en commençant par le théâtre italien, puis par le théâtre Europe de l'ouest. Tout ceci bien sûr après qu'il ait fini de travailler sur d'autres projets chez Multiman-Publishing. Donc pas avant deux à trois ans !

Ressources en ligne :

- Fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/11949>
- Editeur : <http://www.multimanpublishing.com/OtherGames/prodss.php>

P. Mela

