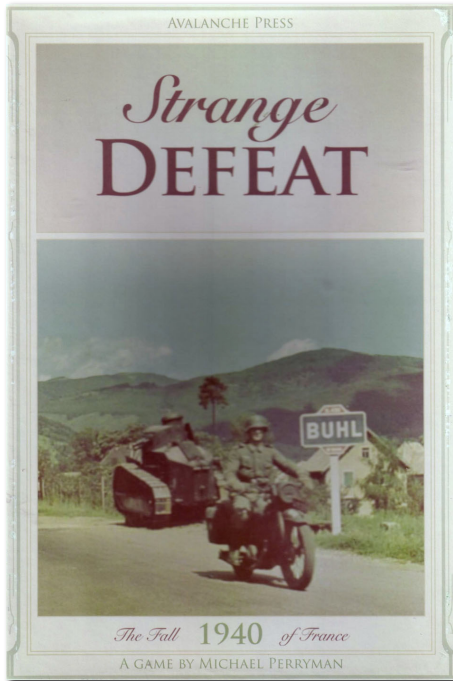


Avalanche Press (AP), l'éditeur le plus prolifique du moment hors GMT, nous gratifie d'une nouvelle production qui nous concerne, nous autres Français, au premier chef car traitant de la campagne de France. Le fait que ce jeu sorte en mini boîte n'est pas sans évoquer un autre, plus ancien, le 1940 de la série 120 de GDW et qui fut repris par Casus Belli dans les années 80.



➤ **Le matériel :**

- 1 carte,
- 140 pions,
- 1 livret de règles.



Le graphisme de la planche de pions est maintenant classique chez AP : symboles OTAN et profils avec logo de nationalité en filigrane. Cette dernière est très colorée à cause des multiples nationalités et des divers marqueurs qui la composent. On notera au passage la disparition de la petite pochette en cellophane qui protégeait la planche de pions dans les mini jeux précédents. La carte va de St Nazaire à Frankfort et englobe la Belgique et la Hollande. Elle est dans des couleurs ternes : un gris verdâtre qui veut donner une impression d'usé, de délavé. Autant cette astuce graphique était une réussite pour *Gazala*, autant ici c'est un échec, à moins qu'il ne s'agisse d'une tentative de résoudre le problème du contraste des pions par rapport à une carte se caractérisant par un manque total de relief. Le livret de règles, en noir et blanc et au format A5, est très classique, mais une erreur dans le placement rend impossible le jeu : un correctif est paru le jour de la sortie du jeu sur le site de l'éditeur, ainsi que d'autres articles ou bonus concernant ce jeu.

Editeur : Avalanche Press
 Année de parution : 2006
 Développeur : B. L. Knipple
 Design : M. Perryman
 Graphismes : S. Brown, B. Donahae
 Sujet : Campagne de France en 1940
 Echelle : 1 sem/tour, 15 miles/hex, régiment à corps.
 Format : boîte
 Prix : 20\$

➤ **Les règles :**

Ce jeu est le troisième de la série *Defiant Russia*. Ce système se caractérise par l'absence de table de combats, ces derniers se résolvant par le lancer de multiples dés, les "6" faisant une perte. Le tour de jeu, de type alterné («I go, you go») se décompose en quatre phases classiques : administratif/ravitaillement, mouvement, combat, exploitation. Les zoc sont bloquantes sauf pour les blindés allemands qui paient un point de mouvement supplémentaire. Un tour préliminaire prend place en amont du jeu avec une limitation des mouvements alliés et l'obligation d'attaquer les unités adverses en zoc pour ce dernier. Il existe divers modificateurs de dés en fonction du terrain, de la présence d'un leader, etc. La première perte est prise obligatoirement, et les autres le sont de manière optionnelles (conversion en hex de retraite). L'aviation est générique et utilisable uniquement en combat pour l'Allemand. De nombreuses règles optionnelles (classiques pour

le thème abordé) existent, depuis une France préparée à une Belgique non neutre, ou une ligne Maginot allant jusqu'à la mer. Enfin, la victoire se juge en fonction de nombreuses conditions politiques sur une échelle qui va de -30 à +30, l'Allemand est vainqueur entre -30 et -20, l'Allié en positif. *Strange Defeat* est donc un petit jeu de qualité honnête. Si les caprices des dés avec ce système ne changent pas trop la donne, il y a fort à parier que la victoire de l'Allemand ne sera pas si facile à obtenir.

Patrick MELA

➤ **Ressources en ligne :**

- le site de l'éditeur : <http://www.avalanchepress.com/gameStrangeDefeat.php>
- la fiche Boardgamegeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/23870>

