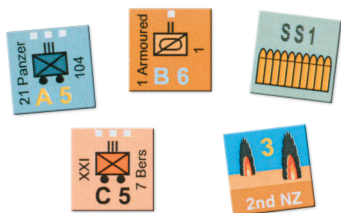


Cet éditeur nous offre avec ce jeu un travail très propre, sans fioritures, et qui sans être flamboyant est en tout cas nettement supérieur à certains DTP que j'ai eu l'occasion d'examiner. Le thème est en tout cas assez original, car si l'on retrouve nombre de simulations sur la bataille mère de cette période (El Alamein) très peu se consacrent à cet épisode.

➤ Le matériel :

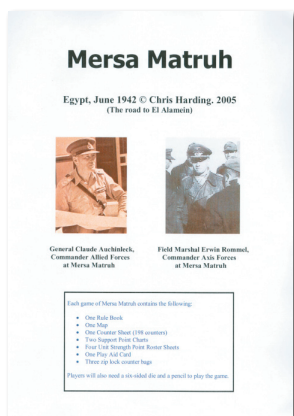
- une carte,
- 198 pions,
- un livret de règles,
- des aides de jeu.

Les pions sont simple face et fournis déjà collés sur une planche cartonnée. Une moitié sont des marqueurs dont le style *Paintbrush* déçoit quelque peu. La carte, au format A3, bien qu'étant un pur produit DTP, est néanmoins très fonctionnelle : reste à savoir comment le graphisme (avec des terrains autres que le désert) et la qualité générale du produit évoluera au fur et à mesure des parutions. Le livret de règles, en noir et blanc, est très classique, et les aides de jeu sont nombreuses.



➤ Les règles :

Ce qui saute aux yeux lorsque l'on examine la planche de pions, c'est que ces derniers n'ont pas de valeurs de force, mais une qualité : une table donne le différentiel en fonction de celle du défenseur afin de pouvoir calculer le ratio de combat. Les unités sont également très différenciées. Ayant de un à cinq pas, la gestion des pertes se fait par l'intermédiaire de feuilles fournies à cet effet. Les six tours de jeu sont de type alternés (*I go, you, go*) et très classiques : phases administrative, de mouvement, de ravitaillement, et enfin de combat. La première de ces phases permet de déterminer les appuis (artillerie et aviation). Les zones de contrôle (zoc) sont non bloquantes, ce qui offre de nombreuses possibilités tactiques propres à la guerre du désert. Il existe trois niveaux de non ravitaillement, avec des effets classiques sur le mouvement ou le combat, ici en l'occurrence, un modificateur au dé (DRM) puisque l'on parle de qualité. Le combat peut être normal ou en assaut préparé (pour les unités déjà en zoc) avec là aussi des modificateurs aux dés qui s'appliquent. Ces derniers sont en fait la base du jeu puisqu'ils interviennent pour toutes sortes de modifications, depuis le terrain, le type d'unité (reconnaissance, blindés...), en fonction du ravitaillement, etc. Il est d'ailleurs regrettable qu'au niveau des aides de jeu il n'y ait pas de récapitulatif des neuf types de DRM : on dispose d'une liste à côté de la table de combat, mais il faut aller fouiller dans la règle pour connaître les va-



leurs (qui il est vrai, ne fait que neuf pages *sensu stricto*).

➤ Pour conclure :

En résumé, nous dirons que nous avons ici une production DTP d'honnête facture et dont la qualité du matériel est encore perfectible : gageons qu'il en sera ainsi.

➤ Ressources en ligne :
 • La fiche Boardgamegeek :

<http://www.boardgamegeek.com/game/23072>

Patrick Mela

Editeur : Chris Harding Simulation
 Année de parution : 2006
 Concepteurs développeurs : Chris Harding
 Graphismes : N. Hickman
 Sujet : la bataille de Mersa matruh (Egypte, 1942).
 Echelle : 0.5 jour/tour, 5km/hex., bataillon à brigade.
 Prix : 15\$

