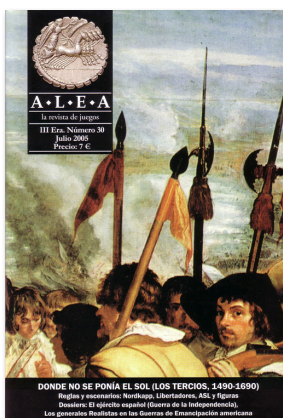


Magazine espagnol consacré aux jeux (war-games, figurines, etc.), Alea, de la société LudoPress (à ne pas confondre avec le magazine italien Alea lacta Est), vient de sortir son trentième numéro avec un jeu en encart (*Los Tercios de Flandes*) consacré à quatre batailles de l'armée espagnole au XVI^{ème} siècle : Tunes (contre les Turcs, en 1535), Otumba (contre les Aztèques en 1520), Saint Quentin (contre les Français en 1557) et Nieuport (contre les Hollandais en 1600).

➔ Matériel :

- un magazine,
- 234 pions,
- trois cartes A3



➔ ; Habla Español ? No, I Speak English

Ce sujet m'intéressant grandement, j'ai donc cherché avant tout à savoir s'il existait une traduction de la règle en anglais (ma maîtrise de la langue espagnole étant équivalente à celle du roumain). La réponse étant affirmative (on trouve certaines traductions sur le site de l'éditeur) il me fallut dénicher l'oiseau rare, car il est introuvable en France (seuls quelques numéros sont dans le catalogue de Store4war, mais pas celui-ci). Pour trouver ce numéro j'ai donc passé com-

mande directement en Espagne sur le site <http://www.hobbiesguinea.com/> qui propose une interface en espagnol et en anglais. Au prix du magazine (7€) s'est rajouté les frais de port (11€) payé par Paypal. Les frais de port important s'explique (?) par le transporteur (UPS) et un délai annoncé de 48h.

Le magazine arriva 192h plus tard, soit huit jours. Bref, le délai n'était pas tenu, mais ayant commandé quelques jours avant Noël, ceci explique t-il cela ? (Oui, je l'avoue, je leur cherche une excuse...).

Le délai fut donc bien long, mais le magazine est arrivé dans un état impeccable, car l'envoi s'est fait non pas dans une enveloppe renforcée (ou à bulle) mais sous un carton fort empêchant le contenu d'être plié.

Format : magazine
Editeur : Ludopress
Année : 2005
Graphismes : Xavier P. Rotllan, J. Romero, S. Heredia
Concepteur du jeu : Enric Marti, Candido Gonzalez
Echelle : tactique
Prix : 7€

➔ Le magazine :

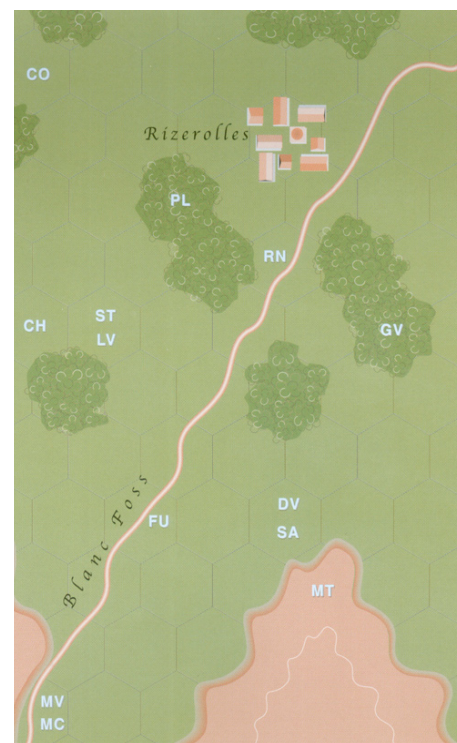
La couverture du magazine est très jolie, puisqu'il s'agit d'une reproduction (d'une partie seulement) du célèbre tableau de Velázquez, *La Reddition de Breda* (appelé aussi *Les lances*), tableau commémorant le siège réussi de la ville hollandaise par les Espagnols. A noter que l'image sur la couverture, par rapport au tableau, est inversée (la zone gauche du tableau se trouve à droite de la couverture, et vice-versa).



Le magazine en lui même fait vingt-quatre pages, sans compter les vingt-huit du cahier

central consacré au jeu en encart et aux scénarii supplémentaires (pour les jeux précédents, *Advanced Squad Leader*, les figurines, etc.).

Malgré la barrière de la langue, il est possible d'identifier une page d'actualité, une autre de nouveautés (dont des courtes présenta-



tions des jeux *Le Grand Empire* de Pratzten Editions, *Lock'n Load : Band Of Heroes* de Matrix Games, etc.), quatre pages d'analyses (jeux de plateau, jeux vidéo), deux pages consacrées aux livres, trois pages consacrées aux figurines (règles et figurines) et cinq pages sur l'histoire de la Guerre d'Indépendance espagnole entre 1808 et 1815.

A noter également qu'une page de publicité fait référence à une série d'ouvrage littéraire espagnole (*Guerreros Y Batallas*) visiblement dans la même veine que les Osprey, puisque ces ouvrages traitent d'histoire militaire : *Los Husares Espanoles en la guerra de Independencia 1800-1814* ; *La Battala de Lepanto* ; *La Battala de San Quintin 1557*, etc.

Ces ouvrages font entre soixante-quatre et quatre-vingt seize pages pour un prix annoncé (sur le site web de cette série : <http://www.libreria-almena.com>) de 13€, avec une illustration sur la couverture.

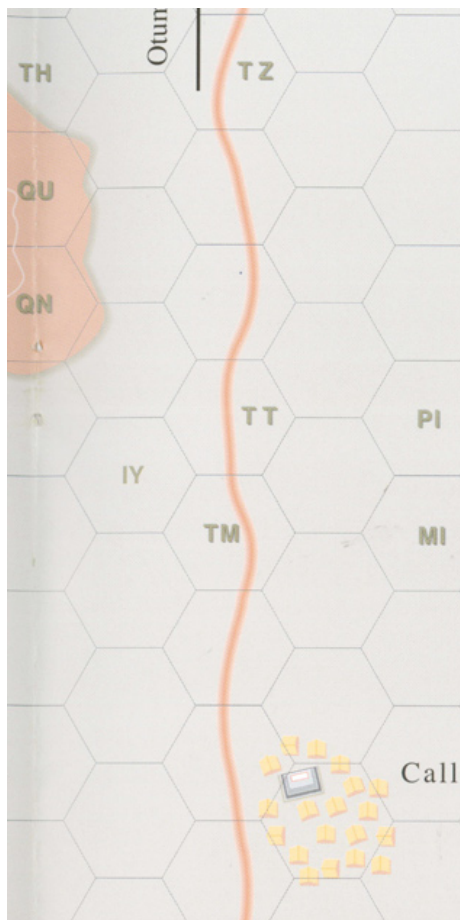
➔ Le jeu :

Le jeu se présente incorporé à un cahier de vingt-huit pages et trois pages A3 à détacher, constituées de :

- deux cartes recto verso pour les terrains de Tunes, Saint Quentin, Otumba et Nieuport,
- une page recto verso comprenant deux cartes A4 pour un jeu précédent (*Libertadores*),
- des pions supplémentaires pour deux jeux précédents (*Libertadores* et *Nordkapp*), des pions pour le scénario *Advanced Squad Leader* du magazine consacré à la Guerre Civile espagnole et enfin les pions pour le jeu en encart.

Bref on se retrouve avec les pions aux dos des cartes supplémentaires de *Libertadores*... Si l'on veut y jouer il faudra donc procéder à une photocopie couleur des pions et ou des cartes.





Les cartes ne sont pas... franchement belles. La faute à des couleurs trop prononcées, sans dégradées et à des graphismes minimalistes. Les pions sont plus réussis, ou plutôt moins ratés devrais-je dire, avec des silhouettes de soldats reprenant visiblement des illustrations existantes (le dessin même des silhouettes semble être une illustration tout droit sortie d'un livre d'histoire). De plus pour certains il est difficile de savoir ce qu'ils représentent (je pense en particulier à certains pions turcs et aztèques pour lesquels il est difficile de deviner la nature exacte de la représentation : un fantassin avec quelque chose dans les mains, mais quoi au juste ?). Pour terminer sur les pions, le montage ne sera pas difficile à faire, car ils sont simple face. Il faut juste les coller sur un support

pour éviter qu'ils ne s'envolent au premier courant d'air venu.

Concernant les règles, je me suis donc attelé à lire la traduction anglaise proposée par l'éditeur. Au premier abord elles ne semblent pas complexes, car sur le livret seules quatre pages sont consacrées aux règles proprement dites, les autres étant pour les scénarii du jeu en encart et de jeux précédents.

A la lecture, j'en suis rapidement arrivé à me poser beaucoup de questions sur l'interprétation de points de règles et sur certaines abréviations utilisées dans le corps des règles. Il faut alors bien chercher sur les (nombreux) différents tableaux pour trouver certaines réponses.

Les règles semblent donc abordables quant au nombre de pages, mais leur manque de clarté à la première lecture (mais peut être est-ce dû à la traduction ?), la profusion de tableaux (une dizaine) et le recours à des abréviations nombreuses et le manque d'exemple font qu'au final le jeu est assez lourd dans la compréhension des mécanismes, apportant une dose de complexité - mais surtout de confusion - qui aurait pu être évitée.

➤ Points particuliers des règles :

Dans ce jeu, les unités sont définies par six facteurs :

- le moral, via une valeur (une lettre) parmi quatre choix possibles (citoyens, privilégiés, vieux soldats, particuliers). L'utilisation de lettre n'est pas forcément une bonne idée pour identifier la particularité du moral au premier coup d'œil,
- le type de soldat, parmi treize types possibles : reîtres, gendarmes, lansquenets, piquiers, arquebusier, etc. Il existe une matrice de combat,
- le nom (l'initiale) de l'unité : par exemple pour la bataille de Saint Quentin, l'unité portant le nom MT fait référence à Montmorency,
- le facteur de feu de l'unité (un chiffre),
- le modificateur d'attaque,
- le modificateur de défense.

Un tour de jeu (représentant de 20 à 30mn) est divisé en alternance (classique et) stricte : le joueur A procède à l'activation de ses unités (mouvement ; tir des deux camps ; second mouvement de la cavalerie ; combat de choc ; réaction du camp adverse ; tir de l'artillerie), pour ensuite voir le joueur B pro-

céder de la même manière.

Le nombre de pions par scénario n'est pas très élevé, puisque chaque camp se retrouvera avec vingt-cinq à trente unités (pions) à manipuler. Par contre il pourra y avoir quelques petites piles, car un hexagone ne peut pas recevoir plus de cinq points, sachant que chaque type d'unité vaut un certains nombre de points d'empilement (de un à cinq).

Enfin la victoire se joue via un jet de dé suivant l'état du moral de l'armée, qui chute avec les pertes subies.



➤ Conclusion :

Sans y avoir encore joué, mon avis n'est pas vraiment partagé sur ce jeu : le matériel n'est pas des plus réussis, les mécanismes comportent à la fois des mécanismes classiques (séquence de jeu) ainsi que d'autres plus complexes, ou qui semble plutôt l'être de part leur présentation.

Il est donc, à mon humble avis, à réserver aux puristes de l'époque et du thème, qui auront une grosse motivation pour le trouver, (tenté de) le comprendre, et (avoir envie d') y jouer.

➤ Ressources en ligne :

- le site de l'éditeur : http://www.simtacludopress.net/ingles/Alea_30_ing.htm
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/20573>
- Les règles : <http://www.grognard.com/info1/wheresun.doc>
- Les tables de combats : <http://www.grognard.com/info1/wheresun-tab.zip>

Christophe Dugravot

