

BATTLE FOR GERMANY

(Création originale de SPI, ré édité en 1994 par Decision Games)



LE CONTEXTE :

Décembre 1944, après un dernier baroud d'honneur dans les Ardennes, les armées allemandes ne peuvent plus que retarder l'échéance, prises en étau par des forces gigantesques dont l'objectif est d'arriver sur Berlin avant l'autre.

LE PRINCIPE :

C'est cette période que couvre ce jeu et l'on peut se demander quel intérêt il peut y avoir à jouer les forces allemandes ?

Réponse : aucun ! Et c'est bien là toute l'originalité et la finesse de ce jeu...

Car il n'y a pas de joueur « allemand » !

Mais d'un côté les soviétiques (Russes, Yougoslaves, Roumains, Bulgares et Polonais communistes) et de l'autre, ceux que par commodité nous appellerons les « alliés » (US, Français Libres, Canadiens, Anglais, Polonais Libres).

Et chacun d'entre eux commandent ses unités et les unités Allemandes qui font face à leurs « concurrents » afin de les retarder le plus possible.

Le but du jeu étant de prendre le plus de villes afin de marquer des points de victoire, Berlin étant le plus « rentable » évidemment.

Simple, efficace...

Personnellement je trouve le concept assez génial.

Et cerise sur le gâteau, il existe des options (pour jouer à 3 ou 4) et des « what if » pour varier les plaisirs (et si les alliés avaient appliqué l'option Patton et continué vers l'Est avec les unités Allemandes sous commandement US ?).

LE JEU :

Les règles et les options tiennent en 8 pages, c'est dire si elles sont simples !

C'est de l'ultra classique de base, avec des zones de contrôle infranchissables (pour rappel ce sont les 6 hexagones adjacents à une unité).

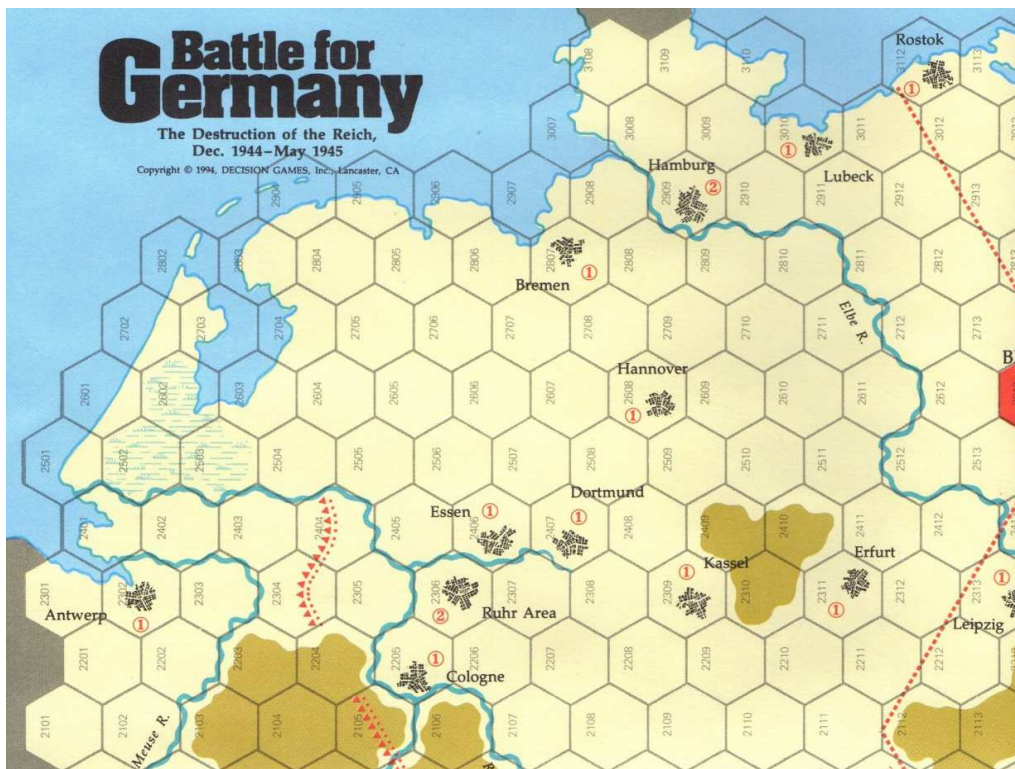
Les pions sont monoface, donc pas de réduction, élimination directe en cas de défaite.
Il y a des limites d'empilement, de mouvement (par exemple, les unités Yougoslaves ne peuvent quitter leur territoire).
Il y a des renforts, évidemment assez limités pour les Allemands et une ligne de démarcation empêchant les transferts d'unités Allemandes d'Est en Ouest et vice-versa.

Des règles très simples régissent l'évacuation de la Courlande par les troupes Allemandes et la fin de la bataille des Ardennes.



LA CARTE :

Munich, Trieste, Berlin, Vienne....on n'est pas perdu !

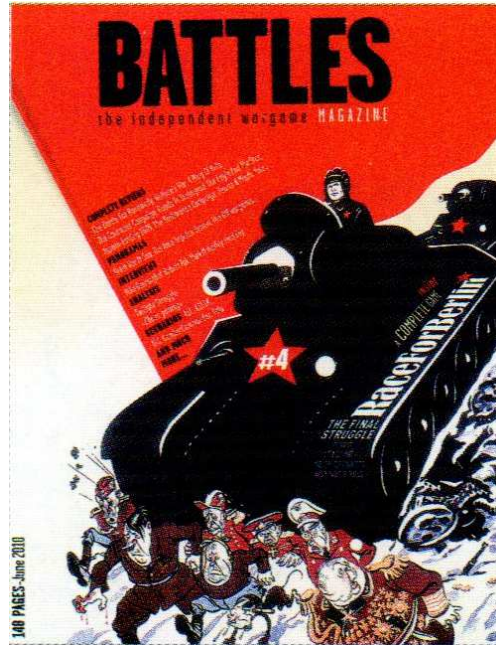


Nord Ouest du jeu

Les pions, la carte, les règles, bref tout y est, alors, qui sait, peut-être qu'un jour ce jeu sera jouable sur Assobjectif.....

Je ne maîtrise pas le copyright et droits d'auteurs, je sais que les règles sont téléchargeables gratuitement sur le site de DECISION GAMES.

Pour le côté purement technique, tout le monde aura bien compris que je le maîtrise encore moins.



En tout cas voilà un petit jeu bien sympa, original et dont les parties peuvent se jouer rapidement et dont les règles sont particulièrement simples.

Jean Galatini