

Song of Drums & Shakos: ouverture de boîte.

Attention ce titre est mensonger... Et, pour la première fois sur le comptoir jeux, c'est d'un wargame dont il va s'agir! Song of Drums & Shako est jeu de simulation historique (plus connu sous l'appellation "wargame") de Sergio Laliscia édité par Ganesha Games. Ici point de points, de symboles ONU, de stratégie au long court. Song of Drums & Shako est un jeu de figurines destiné à simuler des escarmouches à l'époque napoléonienne.

Escarmouches et époque napoléonienne ne sont pas les deux premiers mots que les joueurs stratèges associent immédiatement. Généralement, ce sont les batailles qui sont simulées et ce sont des centaines de pions ou figurines qui s'agitent sur les tables lors des affrontements du XIX^e siècle. L'originalité de Song of Drums & Shako est qu'il ignore les batailles pour se concentrer sur des petites actions en marge : exploration par des éclaireurs, combats d'arrière garde, ravitaillement, escortes... A cette échelle, le jeu donne 1 figurine = 1 homme, et une escarmouche se résume à la confrontation d'escouades d'une dizaine d'hommes chacune.

Ca donne quoi côté technique?

D'un point de vue pratique, hormis le 1 figurine = 1 homme, les règles ne donnent que peu d'indications sur l'échelle à utiliser. L'échelle de base semble être pour des figurines de 15mm (généralement des figurines en plomb: en fait, elles sont en métal blanc type Antimoine-Etain-Aluminium-Zinc et non en plomb toxique), avec une échelle de 1cm pour 1m, mais le livret donne aussi les correspondances pour les figurines de 20/25/28mm (ie figurines en plomb et en plastique) et 40mm. Aucune indication sur la soclage n'est également donnée, alors faites ce qui vous plaît et vous semble le plus esthétique (personnellement soclage carré: 15*15mm² pour les piétons, 15*30mm² pour les cavaliers). Pour la surface de jeu, la taille conseillée en 15mm est de 60*60cm², une taille raisonnable qui justifie le choix de cette échelle.

Et le côté pratique?

Le jeu s'organise au tour par tour. Un joueur possède l'initiative et commence le jeu. Il va devoir alors activer ses personnages un par un dans l'ordre de son choix. L'activation permet au soldat activé d'agir: bouger, tirer, recharger, donner des ordres si c'est un officier, poser une échelle, y grimper... Pour activer un personnage, le joueur jette un, deux ou trois dés à 6 faces au choix. Un succès sur un dé permet de faire une action donc trois succès = trois actions. Pourquoi ce choix? C'est une des astuces de la règle. Si lors d'un lancé, un joueur obtient trois échecs, son tour s'arrête et son adversaire prend la main. Il y a donc une partie prise de risque pour simuler l'héroïsme qui, sans sa part de chance, ne serait rien qu'un acte désespéré. Une fois une figurine activée, elle exécute le nombre d'actions correspondantes puis le joueur choisit une nouvelle figurine qu'il active jusqu'à épuisement de ses personnages. L'activation d'un officier permet de faire agir les hommes sous son commandement en groupe.

L'issue d'un combat se décide en confrontant le résultat d'un jet de dé de l'attaquant et du défenseur majoré ou minoré en fonction de différents critères liés à la situation (à couvert, la distance, la motivation...), à l'équipement (armement, porte drapeau...) et au type d'unité (infanterie, cavalerie, vétéran, novice...). Simple mais efficace!

Il faut noter aussi que chaque troupe possède des attributs ou valeurs propres et que chaque pays possède également quelques particularités: les britanniques sont courageux, les français savent motiver les hommes, les russes ne reculent jamais...

Chasseur, Dragon et Garde-Frontière Autrichien 1805 (figurine Heroika 15mm)

Comment se fait la mise en place?

Le livret de base comporte des scénarii et plusieurs sont disponibles sur internet. Une autre façon de jouer et d'utiliser le générateur de scénario contenu dans les règles. Les joueurs choisissent les soldats qu'ils désirent jouer en fonction des listes présentées elles aussi dans le livret de règles: Autriche, Angleterre, France, Russie, Prusse. Un livret d'extension existe également et complète les listes d'armées et introduit de nouvelles règles. Les troupes d'un joueur sont présentées sous la forme de points: une escouade compte environ 400 points. Plus un personnage est « puissant », plus il coûte de points mais, moins un joueur a de personnages, moins il a d'actions possibles... Aux joueurs de trouver le meilleur compromis.

Difficile de vous éclairer d'un avis car, pour le moment, je me suis contenté de lire les règles. Leur présentation est claire et donne envie de jouer. Ici tout est facilement assimilable. J'aime les listes d'armées qui permettent de mettre quelques particularités pour « personnaliser » les troupes: novices, hésitants, effrayants... Les possibilités de jeu semblent énormes. On imagine même pouvoir jouer en mode campagne. Le système « Echec d'activation fait perdre la main » promet des parties pleines de rebondissements. Vous aurez un résumé en images, d'ici bientôt...

J'ai choisi d'acheter le livret sous sa forme électronique (un fichier .pdf) et pour 8€ je ne regrette pas mon achat. Le format papier existe pour une somme un peu plus élevée. Si vous choisissez la forme numérique des règles, le paiement s'effectue par Paypal. Attention, le lien cliquable pour accéder à la règle, se trouve directement sur la page facture Paypal. Cliquez avant de fermer cette page. Dans le pire des cas (j'ai testé pour vous), un mail depuis le site et Mr Andreass Sfiligoi (un des auteurs du jeu) vous répondra rapidement. Note au passage: n'oubliez pas (non plus) de choisir la version française des règles.

Song of Drums & Shakos est un jeu de simulation histoire avec figurines à l'échelle de l'escarmouche de:

Auteur: Sergio Laliscia d'après les règles d'Andreass Sfiligoi

Editeur: Ganesha Games

Nombre de joueur: 2-4

Age: dès 10 ans (si accompagné d'un adulte)

Durée: 45min - 1h30

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le jeudi 22 mars 2012

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13264-song-of-drums-amp-shakos-ouverture-boite-wargame-simulati>