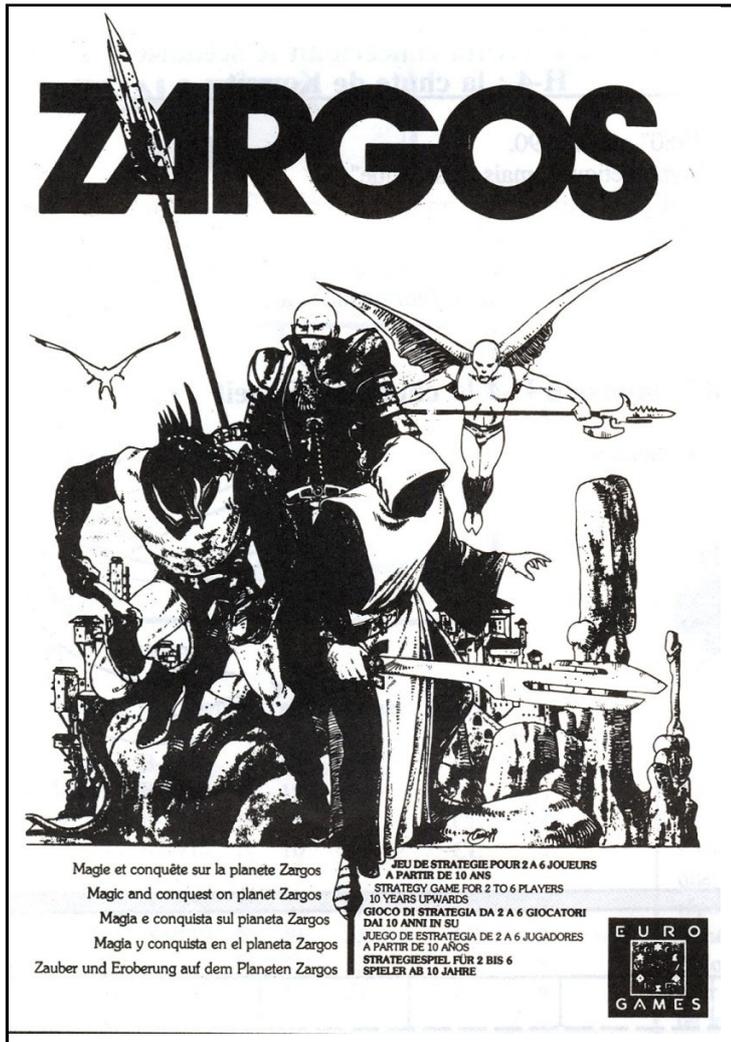


# ZARGOS



Un jeu EUROGAMES

Vous connaissiez déjà le titre ZARGO'S LORD de chez le défunt International Team, c'était un vieux jeu qui avait assez mal vieilli, eh bien réjouissez-vous car la nouvelle mouture est totalement "AUTRE". ZARGOS est devenu un jeu de stratégie et de réflexion diplomatique "grand public" autour duquel toute la famille (ou presque) peut s'attabler pour passer un bon moment...

N'hésitez pas à le découvrir, il en vaut la peine même si vous devez laisser pour quelque temps vos "panther", vos bataillons de la Garde et autres "F-111"...

Le Maître des Vents

## ZARGOS.. Exotisme

De l'exotisme garanti pour ce jeu qui se déroule à l'échelle grand stratégique (la planète ZARGOS), grâce auquel vous allez pouvoir plonger dans les délices furieusement cauchemardesques d'une guerre civile opposant pas moins de six factions/peuples aux goûts et aux pouvoirs bien différents.

## ZARGOS...Impérialisme

Du garanti puisqu'il vous faudra conquérir successivement votre royaume, les royaumes des voisins et enfin comme couronnement de tous vos efforts, l'affrontement final avec les forces démoniaques qui continuent à défendre le continent central "noir", siège du pouvoir

absolu et source de toute magie. Mais attention à vos alliés d'hier qui n'attendent qu'une faiblesse de votre part pour monter sur le trône à votre place.

## ZARGOS ...Tourisme

Un "Tour Opérateur Galactique" vous aurait sans doute vanté les charmes équatoriaux des contrées natales des Dragons, ou l'extraordinaire audace des constructions du peuple des Airs, ou encore la rude beauté des steppes où s'ébattent joyeusement les Chevaliers et leurs puissantes montures... Contentons-nous plutôt du classique dépliant technique à la "Satory" (célèbre Salon de l'Armement Français...) :

**6 peuples** : les Amazones, les Moines, les Dragons, les Chevaliers, les Ailé et les Araignées. Chacun d'entre eux a la volonté de l'emporter sur tous les autres et chacun peut user de pouvoirs bien précis...

### Les Amazones

ont horreur de ceux qui viennent les agresser chez elles et vous lardent de flèches avant même que vous n'arriviez au contact.

**Les Chevaliers** : n'ont rien compris au traditionnel système wargamique de "mouvement, puis combat, puis à vous de jouer cher ennemi !" ; ces goujats ont pris la fâcheuse habitude de vous foncer dessus et puis si vous avez eu la faiblesse de les laisser faire, ils continuent et ainsi de suite

(genre réinvention de la chevauchée gudérienne).

**Les Moines** : voilà des gens qui ont bien compris que d'avoir des relations c'est bien et s'en servir, c'est mieux ! Un résultat du dé ne leur convient point ? Un p'ti coup de fil à notre Père qui êtes aux Cieux et hop, la main de Dieu s'abat et on rejoue la musique ! **Les Ailés** : la marche à pied ? Très peu pour eux, merci ! Un coup d'aile et hop, les voilà sur les arrières de l'ennemi, sympa non ? Les Araignées : surtout occupées sous terre, mieux vaut ne point les déranger dans les cases vortex car elles surgissent alors de tous cotés en renforts.

Les Dragons : Sea, Sweet Sea ! Rien ne vaut les flots insondables pour s'approcher des côtes ad-verses et lancer des raids meurtriers...

### **ZARGOS...Ein Zystem**

Simple et frugal, ça est, dis voir ! Jouent en premier ceux (dans l'ordre du plus puissant au plus faible) qui ont le plus de points de renfort... et ce n'est point un avantage de jouer en premier très souvent... et ça ne l'est pas non plus de jouer en dernier quand l'on est trop faible ou que l'on a une situation trop exposée car alors on s'en prend "plein la g..." de tout le monde et quand c'est son tour de réagir, ben y'a plus les "moyens de sa diplomatie" (N.D.L.R. : clin d'oeil minitelique, hein Papillon ?).

Donc, c'est à vous de jouer ; simple, chaque pile ou pion a le droit de se déplacer d'une case à une autre frontalière (excepté bateaux, magie ou pouvoir particulier), c'est la phase dite "d'attaque" et quand tous les mouvements d'attaque sont finis, on résout tous les combats. Ensuite, on se fait une petite réorganisation de ses troupes (limitée à une pile qui se déplace de deux cases ou deux piles de une case) et c'est aux autres de jouer. Quand tous auront joué ce tour, alors on comptabilise les points obtenus par chacun en renfort, on distribue les

cartes royaumes et on définit le nouvel ordre de jeu tout en distribuant les cartes de magie.

J'oubliais, suis-je étourdi tout de même, de vous expliquer les combats en eux-mêmes ; là aussi c'est simple, en fonction du nombre de pions de chacun des protagonistes, on obtient le droit de lancer de 1 à 3 dés et le résultat des dés indique combien de pertes on fait à l'autre (dé divisé par 2 en plaine et par 3 si adversaire en ville).

### **ZARGOS...GrAande MAagie**

Chaque peuple qui règne reçoit autant de cartes "magie" que de royaumes possédés (pour régner, il suffit d'avoir en fin de tour possédé intégralement un royaume et ensuite d'en conserver la capitale). Les cartes reçues permettent soit de faire des hécatombes chez vos voisins (vent de folie = un dé 6/2 de dégâts par province du royaume visé ; vent de mort = tous les pions au-delà de 7 par pile dans une province = mort), soit de déplacer vos pions très loin de là (vent de Terre ou d'Ailleurs de diverses puissances) ou encore de vous aider quand vous bagarrez (un dé de combat en plus) et etc...

### **ZARGOS... alors heureuse ?**

Ouaip, ça a été bien testé, le système fonctionne et d'ici à quelques championnats, on va peut-être enfin disposer d'un système de jeu simple dans lequel tout le monde trouve son plaisir et surtout grâce auquel on parlera la même langue. Bon, ça reste simpliste pour un fana mais c'est bien amusant tout de même et hormis un ancien Champion de France de nos amis qui reste obstinément agrippé à ses bataillons de la Garde de l'Empereur (le seul : le p'ti caporal), tous les autres "castards" pris en embuscade sur ce jeu, ont payé leur dîme ludique avec enthousiasme et étaient très contents après la partie de s'être faits étripper en découvrant quelque

chose de nouveau, prêts à recommencer. C'est vous dire.

### **Attention P.A.C...s**

Quelques points de règles peuvent surprendre, je m'y suis fait coincer, je suis pas rancunier, j'vous explique : pendant vos mouvements d'attaque, vous ne pouvez aller que vers une province tenue par un adversaire, en aucun cas vous ne pouvez réarranger vos troupes, vous le ferez lors de la réorganisation ; c'est une contrainte qui rajoute une réflexion ludique. Autre point, quand vous perdez une capitale, vous devez immédiatement rendre la carte royaume correspondant mais quand vous perdez une province d'un royaume possédé, vous perdez le bonus "royaume" pour les points de renfort même si la province n'est pas occupée par l'ennemi... Ça permet certaines techniques de harcèle-ment... Encore un autre point, sur le Continent noir, votre peuple n'a plus de pouvoirs particuliers mais rien n'empêche d'utiliser la magie ! Et pour finir, pour les étourdis en situation délicate, sachez que vous pouvez mettre l'intégralité de vos renforts sur le Continent noir dès lors que vous occupez une case, pratique non

Alors voilà, comme beaucoup de joueurs nous ont parlé de leur envie "d'améliorer" le jeu... Comprenez, "compliquer", "enrichir" ZARGOS, nous nous sommes attelés à cette tâche et le résultat de nos nombreuses nuits blanches passées sur ce rude labeur vous est soumis tel quel, sans façons, ni rien d'officiel, juste pour que vous vous amusiez encore un peu plus en pratiquant ces quelques variations...

## CONSEILS DE SIMPLE BON SENS

En cet univers impitoyable et par les temps qui courent, je ne puis que vous conseiller la modestie. Pour vivre intensément, vivez en modérant vos appétits dans les premiers tours, contentez vous d'un ou deux royaumes même petits et engrangez les renforts et les cartes magie offensives. **Vous avez** un voisin agressif ? Réinventez le harcèlement ! Un pion seul qui attaque une case fait souvent plus de pertes qu'il n'en subit, surtout pour le Moine...

## REGLES SPECIALES ET LOUFOQUES

### MODIFICATIONS DES POUVOIRS

**Dragons** : En mer, autant de fois 1 chance sur 6 de faire un dé de dégâts aux troupes sur un bateau, qu'il y a de pions dragons sur cette province maritime (exemple : 2 dragons =  $2/6 = 1$  sur 3 { 1 ou 2 par exemple) de faire un dé de dégâts / s'il y avait 8 dragons, cela ferait un dé de dégâts à coup sûr + une chance sur trois d'en faire encore un autre dé6).

**Araignées** : ne subissent pas le tir des Amazones lorsque l'attaque vient par un vortex. Peuvent ramener par un vortex ou retirer à n'importe quel round de combat, autant de troupes qu'elles le désirent du moment qu'il leur en reste...

**Chevaliers** : à partir de 5/1, ils peuvent traverser un territoire adverse sans subir de pertes mais sans détruire l'adversaire (impossible d'utiliser ce pouvoir sur un territoire vortex tenu par les Araignées, sauf accord de celles-ci).

**Ailés** : peuvent éviter le combat en volant toute ou partie de leurs troupes en début de combat, à condition de pouvoir immédiatement se poser sur une ou plusieurs cases contrôlées par d'autres Ailés à bonne portée (si attaqués par les Amazones, ils subissent alors tout de même un tir). Subissent le tir des Amazones en cas de survol d'un territoire de celles-ci, sauf si celles-ci ne le désirent point ou si celles-ci sont déjà attaquées.

**Moines** : Ils ont une fois par tour de jeu général, le pouvoir d'illusion de dédoublement qui donne l'impression à leur adversaire qu'ils sont deux fois plus nombreux (en attaque ou en défense). L'effet est le suivant, on multiplie par 2 le nombre de dés à lancer, la première série représente les forces réelles et la seconde, les fuyards qui doivent se replier sur une case libre adjacente (contrôlée ou vide) ; si les fuyards ne peuvent se retirer, ils sont tout de même détruits. A noter que les Moines ne pourront pas utiliser la "Main de Dieu" pour ce combat.

**Amazones** : elles peuvent pendant les phases de réorganisation échanger tout territoire qu'elles possèdent avec un territoire d'un autre joueur adjacent pourvu qu'elles obtiennent son accord (les pions de l'un et de l'autre sont alors échangés).

### Apparition d'un HEROS

Quand un camp inférieur en nombre de dés de combat et ne bénéficiant point d'une carte magie, ni des avantages d'une ville ou forteresse résiste victorieusement à une attaque, il y a alors création d'un HEROS (il suffira d'indiquer sous un pion de valeur 1 le nom du héros au crayon de papier). Les effets du héros sont très simples mais efficaces, il rajoute une perte à l'adversaire à chaque round de combat, s'il y en a 2 il y aura 2 pertes en plus et etc... Ceci en attaque comme en défense... Néanmoins, le héros disparaît avec le pion qui le supporte. Au fait, rien

ne doit distinguer le pion du héros des autres pions et on n'est jamais obligé de le faire intervenir mais si on le fait, alors l'adversaire sait où il se trouve et on doit indiquer son action avant le premier lancer de dé et après la pose des cartes magie. Il peut arriver que deux pions héros ennemis se trouvent et soient déclarés dans deux piles adverses en conflit, il y a alors immédiatement combat entre eux deux, ça se règle à coups de dés6, chacun en lance 1 et on ajoute comme bonus, s'il y a lieu, un +1 ou +2 en fonction de la différence entre les jets de dés de combat pour ce combat des deux adversaires. Le plus gros total gagne et élimine l'autre héros. S'il y a égalité, on recommence autant de fois qu'il faudra jusqu'à victoire d'un des héros (mais sans les bonus alors). Après ce combat, le camp qui a perdu peut se retirer sans combattre sur une province adjacente libre ou amie sinon le combat a lieu normalement.

Un exemple : les Dragons attaquent les Araignées avec 7 pions dont un héros et les araignées défendent avec 6 pions dont un héros. Tous deux désirent utiliser leur héros (c'est l'attaquant qui indique en premier s'il y a présence d'un héros puis le défenseur ensuite), alors on fait le combat de Fafnir II (Dragons) contre Pholcus I (Araignées) et on note que Fafnir II a un bonus de 1 au dé puisque les Dragons frappent

avec 3 dés contre les Araignées qui défendent avec 2 dés. Fafnir II fait 5, les Dragons sifflent de joie car  $5+1=6$ , Pholcus lance son dé et fait 6... Aaaargl, c'est au tour des Araignées de tisser avec fébrilité... On recommence mais cette fois Fafnir II n'a plus le bonus et il fait 3 tandis que Pholcus I tire un 5..! Too bad ! Mort de Fafnir II et les Dragons décident de se retirer sans combattre pour organiser des funérailles nationales au défunt... Ah, si seulement tous les conflits entre pays pouvaient se régler aussi facilement, on n'a rien inventé de mieux en politique depuis ces fameux Horaces et Curiaces...

Notons que si le combat avait eu lieu, les Dragons n'auraient plus frappé qu'avec 2 dés puisqu'ils avaient perdu leur pion Fafnir II et n'auraient donc plus eu que 6 pions en attaque soit 2 dés...

**Le JIHAD** (C'est à la mode...) : Quand un peuple atteint un niveau de population inférieur à 10 pions sur la carte et que c'est son tour de jouer, il peut déclarer la JIHAD... Et ça se traduit très simplement par : Toute perte faite à un ennemi "joueur" (ça vaut pas contre les Démons) dans n'importe quel combat offensif lui vaut illico un pion de renfort sur la capitale possédée par le joueur s'il en possède une, où qu'elle soit. La JIHAD cesse automatiquement dès la fin du tour où le peuple a regagné ou dépassé le seuil de 25 pions. Mais attention, la JIHAD a des contre-parties très désagréables : Quand un joueur est en JIHAD, les autres joueurs peuvent proclamer l'ALLIANCE SACREE entre deux tours qui a pour effet de permettre à tous les joueurs qui entrent dans l'Alliance de déclencher une attaque commune avec toutes leurs forces réunies (ça se passe comme pour un tour normal mais sans phase de renforts, sans aucune magie (mais un joueur peut utiliser ses bateaux s'il en a en stock) et seuls jouent les joueurs de l'Alliance comme s'ils n'étaient qu'une seule force et uniquement pour attaquer des territoires contrôlés par le joueur en JIHAD -les pertes éventuelles sont réparties au gré du joueur qui contrôle chacune des attaques, c'est-à-dire celui qui a le plus de pions à lui dans chacune des piles

attaquantes). Il n'y aura qu'une ALLIANCE SACREE par JIHAD et ce n'est pas obligatoire mais il suffit que minimum 3 joueurs se mettent d'accord pour cela et l'ALLIANCE a lieu immédiatement avant tout autre déroulement de la partie...

**Le TREMBLEMENT DE TERRE** : Quand un triple "six" ou triple "un" sort dans un combat, il y a TREMBLEMENT DE TERRE dont l'épicentre est le lieu du combat... D'abord chaque force perd moitié de ses pions sur la case concernée et sur chaque case contiguë; ensuite, eh bien on intervertit les positions de départ en tournant autour de l'épicentre dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : Tremblement de terre dans la Cité Interdite, on intervertira les pions, ceux se trouvant en province A iront en B, ceux en B iront en C et ceux en C iront en A... Sans oublier les pertes colossales qui s'ensuivent.

On nous a proposé aussi (mais nous n'avons ni souscrit, ni testé) une variante dite "Alcool" qui nous vient tout droit de la tradition des zines pratiquant le jeu DIPLOMACY, à savoir on affecte à chaque "centre", ici ce serait à chaque cité, l'alcool de production local (un exemple au hasard, si Marseille existait dans ce jeu, on lui affecterait le pastis) et à chaque fois qu'un attaquant prend d'assaut la ville, il doit immédiatement consommer (avec modération) une petite dose de cet alcool... Le problème c'est que l'on introduit là certains facteurs complètement indépendants à la fois de l'habileté stratégique et/ou de la chance et puis c'est pas très moral tout ça, n'est-ce pas ? Mais enfin, il nous fallait bien vous informer de l'existence de cette variante "majeure" et puis vous pouvez toujours simuler avec de la grenadine ou du sirop d'orgeat... après tout..!

**TERRITOIRES BERCEAUX DE CIVILISATION** : Chaque peuple détermine avant le début de la partie une cité au départ qui fut le berceau de SA civilisation... Tout joueur qui contrôle son berceau (Areu, areu..!) reçoit à chaque tour, un renfort systématique de 3 pions

sur cette capitale en plus de ses renforts normaux... Amusant, surtout quand deux peuples revendiquent le même berceau... on les appelle les "ennemis jumeaux".

### NOUVELLES CARTES DE MAGIE :

**Halo de défense** : Retire un dé d'attaque à l'adversaire à chaque round du combat ; peut être utilisé conjointement avec d'autres cartes (en cas de Jihad et d'Alliance sacrée, si cette carte est jouée par le joueur en Jihad, lors du premier combat de l'Alliance sacrée, alors tous les combats seront affectés par ce pouvoir). {3 "Halos"}

### Manteau d'invisibilité

Il permet de retraire ses troupes avant un combat et de se retirer dans n'importe quelle case adjacente de son choix même non contrôlée, même contrôlée par l'adversaire. Les pions sont retournés et ne réapparaîtront qu'au prochain tour du joueur à l'endroit où ils se trouvent (ils pourront bouger normalement ou combattre sur place /ils subissent les effets des cartes magie comme vent de mort ou de folie ou de glace). {1 "Manteau"}

**Le Pendule d'Hypnos** : donne pour le combat en cours, le même pouvoir que l'adversaire que vous combattez (en attaque ou en défense). {1 "Pendule"}

**L'Arche d'Alliance** : Jouée avant le tour d'un joueur, elle vous unit à ce joueur pour cette période et la suivante ; il ne peut plus vous attaquer, ni vous non plus (pas de lancement de cartes de magie l'un contre l'autre). Vous pouvez de même unir deux joueurs de cette manière si vous ne désirez pas être le bénéficiaire de ce pouvoir. {1 "Arche" } .

# ZARGOS



## BONNES NOUVELLES!

Les joueurs de Zargos sont de plus en plus nombreux en France! Plusieurs tournois sont déjà organisés pour leur permettre de se retrouver et de comparer leur expérience. Les quelques conseils qui suivent visent à faciliter la tâche des organisateurs et à unifier le système d'arbitrage.

Tout d'abord, par rapport à la règle parue dans l'édition 1989, celle de 1990 apporte une modification et deux précisions. a) Pour améliorer l'équilibre du jeu, les pertes infligées par le tir défensif des Amazones sont calculées en divisant le résultat du lancer de dé(s) par 3 et non plus par 2. b) Les cartes Vent de Guerre ne s'appliquent qu'aux combats et donc pas au tir des Amazones. c) Les Chevaliers peuvent effectuer plusieurs attaques consécutives à **condition de ne pas attaquer deux fois la même province dans le même tour.**

## ZARGOS 1991: AVANT-PREMIERE !

En avant-première, nous vous proposons également les deux modifications suivantes qui sont en train d'être testées par Eurogames pour l'édition 1991:

1) Avant de commencer la partie, confectionnez un jeu de 60 cartes comportant:

- 47 cartes représentant chacune une province d'un royaume, à l'exception bien sûr de Zargos. Pour identifier chaque province, numérotez de 1 à 6 les provinces sans capitale sur le tapis de jeu (à l'aide de pastilles autocollantes, par exemple). Puis, inscrivez sur chaque carte le nom du royaume suivi du numéro de la province ou du mot "Capitale".

- 9 cartes donnant droit à des renforts supplémentaires, autrement dit attribués aux joueurs avant de commencer la partie en plus des pions auxquels ils ont droit normalement. Les cartes sont réparties ainsi: 4 cartes de 2 pions de renforts, 3 cartes de 3 pions, 1 carte de 5 pions et 1 carte de 10 pions.

- 4 cartes donnant droit à 1 ou 2 bateaux gratuits (2 de chaque).

On commence alors la partie en distribuant les cartes entre les joueurs, après les avoir bien mélangées. Chaque joueur pose un pion peuple par province qui lui a été attribuée. Les joueurs ont ensuite 15 minutes maximum pour effectuer librement tous les échanges possibles de cartes: 1 province de tel royaume contre 2 provinces de tel autre, 3 cartes de renforts contre une capitale, etc. Quand une province change de propriétaire, on change le pion peuple qui se trouve dessus. Les 15 mn écoulées, chacun reçoit ce à quoi il a droit, en tenant compte des pions déjà placés sur les provinces. Celui qui a le plus de pions commence le premier tour de jeu.

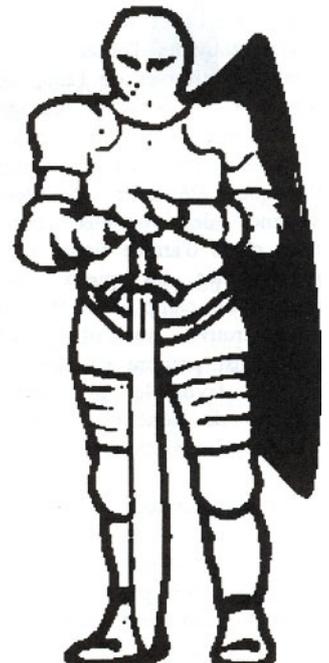
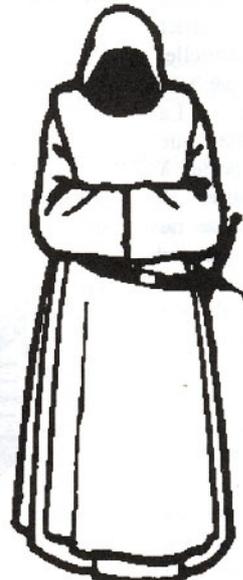
2) Le joueur qui arrive à occuper la capitale de Zargos prend toutes les cartes de magie que les joueurs ont en main (y compris les siennes). Il en choisit 5 et remet les autres sous la pile. Il sera désormais le seul à recevoir des cartes de magie (5 par tour).

Votre avis sur chacune de ces modifications nous intéresse.

N'hésitez pas à nous le faire savoir en écrivant à:

EUROGAMES, B.P.23, 94251 GENTILLY CEDEX.

A bientôt!



# ZARGOS



Magie et conquête sur la planète Zargos  
Magie and conquest on planet Zargos  
Magie e conquista sul pianeta Zargos  
Magia y conquista en el planeta Zargos  
Zauber und Eroberung auf dem Planeten Zargos

SEI DI STRATEGIA PER 2 A 4 JOUEURS  
A PARTIR DE 10 ANS  
STRATEGY GAME FOR 2 TO 4 PLAYERS  
DAS IS FÜR 2 BIS 4 SPIELER  
GIOCO DI STRATEGIA DA 2 A 4 GIOCATORI  
DAS IS FÜR 2 BIS 4 SPIELER  
JUEGO DE ESTRATEGIA DE 2 A 4 JUGADORES  
A PARTIR DE 10 AÑOS  
STRATEGISPIEL FÜR 2 BIS 4  
SPIELER AB 10 JAHRE

E U R O  
P E A  
S  
I  
A  
G A M E S

# ZARGOS

Conseils par Laurent DUMAS

## QUAND STRATEGIE RIME AVEC MAGIE :

Là encore, votre peuple n'a pas une importante primordiale mais les Amazones préviennent des surprises...

### III Le conflit à outrance

Ici, les peuples font la différence. Vous devez les connaître à fond et appliquer des tactiques différentes à chacun.

#### - Les Chevaliers :

- Placement en bout de continent avec de solides assises le plus loin possible des Amazones.

- Si les Chevaliers ont peu de renfort : faire une grosse pile puis fondre sur l'adversaire qui, s'il est affaibli, peut laisser tout son royaume.

- Si le Chevalier a beaucoup de renfort : faire de multiples piles pouvant se rejoindre pendant la charge.

- Remarques : les cartes de Vent et Folie sont souvent l'occasion de fonder un nouveau royaume, surtout si l'on possède un Vent d'Ailleurs.

#### - Les Araignées :

- placement : Itak

- Technique de jeu : copuler pour devenir très puissant ; prendre un trou dans un autre territoire, puis un second; enfin attaquer Ludos par sa capitale. Il faut cependant éviter le réflexe «insecticide» et, en début de partie, se résoudre à une attente sainte et salvatrice pour utiliser les volcans.

- Remarques : l'utilisation des Vents de transport est souvent une grosse surprise pour l'adversaire.

#### - Le Moine

- Placement : Akilon.

- Technique de jeu : le front doit être le plus large possible car le Moine pratiquera la guerre d'usure. Lancer 1 pion contre 4 adversaires peut sembler suicidaire mais c'est alors un à trois ions adverses qui disparaissent de la table de jeu. Statistiquement, il y a 1 chance sur 12 d'une perte sèche et 1/4 de perte ou échange simple...

- Remarque : vive les Vents de Glace défensifs.

#### - Les Dragons :

- Placement : Itak ou Oz

- Technique de jeu : rester dans l'eau partout où cela est possible. Razzier toutes les côtes. En mer, les Vents de Mort n'agissent pas : y mettre toutes les troupes désirées. La puissance des Dragons tient à leur nombre en mer et à leurs attaques imprévisibles.

- Remarques : Les Vents de Tempête sont un moyen d'aller plus vite d'un point à un autre ; le Raz de marée permet une réorganisation des troupes à terre.

#### - Les Amazones :

- Placement : Taïra : couverture du territoire à 4/case pour 20 troupes.

- Technique de jeu : J'y suis, j'y reste ! Le jeu de l'Amazone est de prendre une province par tour et de le garder ensuite.

- Vive les Vents de Mort qui empêchent plus de 6 troupes d'attaquer...

#### - L'Ailé :

- Placement : Banzol

- Technique de jeu : Il semble être le plus faible mais il y a une différence entre être et paraître ! Le jeu de l'Ailé est de faire des doubles lignes qui paraissent peu belliqueuses mais qui, dirigés sur un même point, deviennent vite une grosse pile de pions. Le déplacement sur 1 ou 2 cases donne à l'Ailé un avantage certain ; son vis à vis découvre ses arrières en essayant de tenir deux lignes face à l'Ailé ; s'il l'oublie, attaquez derrière le front. De plus, la réorganisation de l'Ailé est pratiquement un Vent de Brume : il peut envahir et se replacer pour conserver son territoire de base.

- Remarque : comme pour les Araignées, l'utilisation des cartes magiques de transport est souvent la bien venue.

«Le vent sous l'aile, l'eau porteuse, la prière d'espoir, la lave bouillante, le fer de guerre, l'arc et la flèche : à chacun ses préférences, et seule la loi de la jungle compte sur ZARGOS.»

## Stratégie, Course ou Diplomatie ?

A l'occasion du championnat de France de Zargos, on peut distinguer 3 styles de jeu : le combat à outrance (qui exige un bon sens stratégique et un minimum de diplomatie), la diplomatie pure (on ne combat que sur Zargos) et, enfin, la course de vitesse (1° tour : 3° couronne ; 2° tour : 2° couronne ; 3° tour, Zargos).

### I La course

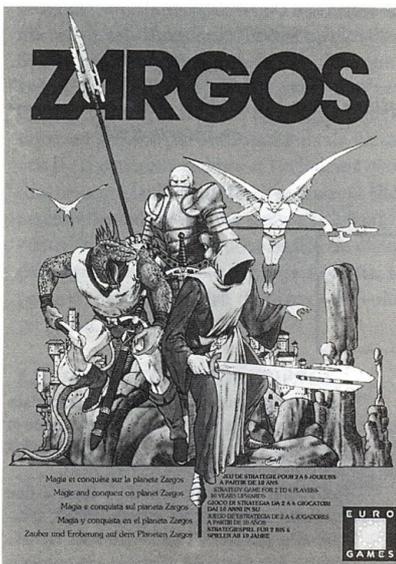
Peu importe le peuple que vous contrôlez. Les renforts sont inutiles; le seul territoire visé est Zargos. Dans ces conditions, un seul royaume (Banzol ou Kori) suffit comme point de départ : il est même souhaitable de jouer en dernier pour surprendre ses adversaires. La seule chose importante est d'avoir les bateaux au premier tour.

Si vos adversaires vous laissent les bonnes cartes (Vent de Brume, Vent Démoniaque), tout peut être joué dès le 4° tour. En tournoi, une partie fut ainsi gagnée en 35 mn ! Avis aux amateurs...

### II La diplomatie

Il faut convaincre vos adversaires et voisins de vivre en paix et de ne combattre que sur Zargos. Dans cette optique de jeu, la chance et la magie prédominent. Il faut garder les bonnes cartes et faire jouer les cartes équivalentes à ses adversaires. Il faut aussi se débarrasser des cartes utiles à un Maître des Vents.

Généralement, les parties sont longues et indécises. Une bonne mémoire est indispensable, pour garder le souvenir des cartes touchées.



# ZARGOS

Conseils par Laurent DUMAS

## QUAND STRATEGIE RIME AVEC MAGIE :

Unique en son genre, car il s'exerce sur l'ensemble du territoire français en permettant à tous les clubs (petits ou grands, provinciaux ou parisiens) de participer, le championnat sur le jeu Zargos d'Eurogames, lancé grâce au dynamisme de Marc Lefebvre et de Christophe Prost connaît un franc succès puisque pas moins de 250 joueurs s'y sont inscrits.

C'est la preuve que notre hobby est plein de dynamisme et que de grandes choses peuvent

réussir pour peu que l'on accorde un minimum de confiance aux joueurs et aux organisations qui les représentent. Nombreux sont les "championnats" et les "organisateur" qui feraient bien d'en prendre de la graine au lieu de critiquer ce qui réussit...

Merci encore à tous ceux qui ont oeuvré à la réussite de ce championnat dans lequel on peut encore s'inscrire : Championnat de France de Zargos, 10 rue du Cambodge 75020 PARIS

## De la «Guerre d'usure»

L'idée tactique est d'envoyer un pion qui se sacrifie afin de réduire le potentiel d'attaque de l'adversaire. En effet, ce pion permet de lancer une attaque à un dé de dégâts qui produira donc entre 0 et 3 pertes pour un pion perdu. Statistiquement, vous avez 50% de chances que votre adversaire ait plus de pertes que vous (4, 5, 6 sur le dé) et 84% pour lui causer au moins un pion de perte (soit un échange simple). Attention toutefois à ne pas utiliser cette technique sur les Amazones à cause de leur tir défensif qui réduirait votre stratégie à néant, ou sur les Moines toujours à cause de leur pouvoir car il vous feront retirer votre dé d'attaque réduisant ainsi considérablement les chances de gain de votre action.

Par contre, si vous êtes Moine, alors là pas d'hésitation, servez-vous au contraire au maximum de cette technique pour affaiblir vos voisins si vous êtes en mauvais termes avec eux car les chances de résultat favorable passent grâce à la Main de Dieu, de 50 à 75%...

Ce qui précède relève bien évidemment de la tactique pure, et quelques conseils d'ordre généraux ne seront peut-être pas de trop. Par exemple, est-il toujours souhaitable d'utiliser cette technique ? Y a-t-il des zones à haut risque ? Des seuils à ne pas franchir ?

Rien de bien sorcier finalement pour un joueur honnête, constatons simplement que les cases qui sont en contact avec un maximum d'autres cases d'où un risque d'être attaqué de plusieurs côtés sont celles d'où l'on lancera plus volontiers ce genre de défense (la meilleure défense est l'attaque dit-on !) afin justement d'être moins vulnérable à une attaque ultérieure.

Le harcèlement, peut opérer de deux genres en fait : c'est l'affaire d'un joueur qui désire affaiblir son voisin pour préparer une invasion majeure ou qui s'apprête à lancer un Vent de Folie, lequel sera alors considérablement plus efficace car il s'appliquera sur des territoires ayant moins de population ; autre cas, vous jouez avant un adversaire qui vous conteste un territoire et vous sentez qu'il va vous attaquer en force, alors à défaut d'une carte Vent de Glace, pourquoi ne pas abaisser son potentiel d'attaque en sacrifiant quelques uns de vos pions, de toutes manières ils seront détruits alors autant que leur perte serve à quelque chose et avec un peu de chance vous retardez ce qui alors ne devient plus inéluctable. Souvent, ce type d'attaque est une manière de montrer à un allié le soutien diplomatique que vous avez noué, en affaiblissant un ennemi commun afin de préparer l'attaque de votre allié.

En aucune manière, ne faites de cette technique la seule forme de combat utile car il ne faut pas oublier que l'affaiblissement est réciproque... A quoi servirait d'amenuiser les forces voisines, si les vôtres en sont tellement affaiblies que la moindre trahison vous serait fatale. Donc, voilà une technique à n'utiliser finalement que lorsque l'on a de bonnes réserves de pions sans lesquelles il est, ce nous semble, toujours urgent d'attendre et bien sûr, il convient de respecter les seuils, notamment celui des 4 pions fatidiques, si vous avez 6 pions il est très utile d'en sacrifier 2 dans ces conditions (car vous restez à 2 dé de combat) mais si vous avez 5 pions, n'allez pas en sacrifier 2, vous tomberiez alors à seulement 1 dé de combat sur une attaque et seriez à votre tour vulnérable à un Vent de Folie ou à une attaque du même genre.

J'oubliai le cas de l'Ailé qui doit penser à cette technique quand il joue avant celui qu'il s'apprête à agresser ; alors, il ne faut pas manquer de frapper au-delà des cases qui nous intéressent pour réduire le potentiel de contre-attaque de votre adversaire... Je m'explique, à quoi servirait de prendre un territoire important à votre voisin, si lorsque vient son tour de jouer, il vous le reprend parce que vous n'avez plus assez de forces pour le tenir ? C'est donc les réserves adverses que l'Ailé pourra ainsi utilement engager pour se prémunir de toute réplique là où ça fait mal ! Merci Urgo (Zaaargos, ton univers ImpitoyaAâble..!)

... et à bientôt pour de nouveaux coups bas

... Une co-production de L. Dumas et X.Jacus

**Nouvelles en bref :** ... l'opération de parrainage qui permettait entre autres d'obtenir des T-shirts, pins et posters zargos gratuitement vient de s'achever, elle fut un franc succès... Concernant les résultats des clubs, il se peut que quelques erreurs subsistent du fait des mouvements très importants de joueurs ces derniers temps, merci de ne pas en tenir rigueur aux membres du C.O. mais de leur signaler tout de même les anomalies notées...

### CLASSEMENT INDIVIDUEL au 1/192

1. José A-PHOK	568
2. Ludovic THOMAS	548
3. Dominique COSTE	
4. Jérôme CHARLES	520
5. Gaël DAVID	480
6. Patrick MAUBANS	476
7. Xavier JACUS	444
8. Alain DAVID	424
9. Laurent DUMAS	405
10. C. BRANCHU	404
11. A. Cyrille MARTIN	396
12. Rachid MEKAOUI	388
13. Franck AUBRY	379
14. Olivier BERTEIL	348
15. Fabrice DROUIN	345
16. L. Xavier MASSET	345
17. Y.E. LAURENCEAU	336
18. Ludovic HERITIER	321
19. Joëlle AMADO	316
20. F. LAURENCEAU	314

## POINTS DE REGLE

## Les négociations...

1 Quand ? En partie libre, il n'y a pas de moment particulier pour les négociations bien sûr, mais si vous jouez en temps limité et pour peu que la partie ait quelque intérêt notamment dans un championnat, il devient vite évident que si un tour de jeu dure exagérément du fait de la naturelle propension de certains joueurs à expliciter très longuement leurs ludiques motivations, alors le système est vicié et ne fonctionne plus. Nous vous conseillons donc dans ce cas très précis, de placer une phase de négociations unique, entre la fin de la défausse des nouvelles cartes de magie et la pose du premier pion de renfort par le premier joueur. Vous pourrez même en limiter le temps à dix minutes maximum, ce sera bien. Bien sûr, toutes les solutions que vous trouvez de vous-mêmes ont autant de valeur que nos propositions du moment qu'elles respectent la déontologie du jeu et font l'objet d'un accord unanime avant le début de la partie.

2) Quoi ? On peut tout négocier contre tout ou à peu près... Seuls les renforts obtenus par un peuple grâce à ses territoires ne sont pas négociables car ils sont obtenus par reproduction et je vois mal un dragon accoucher d'araignées... Quoique encore, dans cet univers magique... Mais enfin bref, c'est comme ça ! Les renforts sur cartes obtenues pendant la pioche peuvent donc se négocier et on peut même échanger des promesses si le coeur vous en dit encore après quelques trahisons ! Tous les goûts étant dans la nature, j'en ai même vu qui échangeait des bateaux ou/et des renforts contre des promesses, c'est dire...

Laurent Dumas

## Trucs et astuces...

Je suis venu, j'ai vu et j'ai été surpris plus d'une fois par des astuces que d'autres joueurs ont utilisées à mon détriment et à mon grand dam ; aussi ayant une âme de pédagogue sans doute, je me propose de vous en faire découvrir quelques-uns à votre tour. Oh, je ne doute pas un instant que la plupart d'entre vous, émérites joueurs, n'ayiez déjà connaissance de ces techniques, mais on ne sait jamais taquins comme j'en connais beaucoup, on en prendrait encore plus d'un à les utiliser contre de malheureux débutants que ça ne m'étonnerait pas...

Or ça donc, au palmarès des plus beaux coups, il y a l'utilisation des bateaux pendant la phase de réorganisation... Très peu y pensent, et pourtant, voilà le moyen d'assurer aisément la possession d'un territoire qui aurait perdu beaucoup de pions (je pense à des cases du continent noir essentiellement). Pensez à ce propos que le mouvement d'un bateau compte pour un point de

mouvement pour le joueur ailé et donc que celui-ci a possibilité de surprendre très loin de ses bases en cumulant le mouvement par bateau et son vol d'autant que le vol est de deux cases puisque une pile ailée pourra se déplacer de deux cases comptant pour un premier mouvement et encore de deux autres cases comptant pour le second... Attention toutefois au fait que si le premier mouvement s'achève sur le continent noir, le deuxième ne pourra pas être un vol puisqu'on y perd les pouvoirs de son peuple.

Les périodes de *combat magique* sont souvent l'occasion de surprises de taille... Que dire lorsqu'un joueur qui vient de prendre une carte Vent de Glace, joue alors un Vent de Brume et réorganise toutes ces troupes ? J'ai vu un arbitre accepter car l'une des cartes avait un «pouvoir plus puissant» que l'autre... et un autre refuser car c'était la première carte jouée qui comptait et que la réorganisation du Vent de Brume s'appliquait aux autres royaumes que celui concerné par le Vent de Glace...

Ça suffira pour cette fois, gardons-en un peu pour le prochain numéro, je vous invite maintenant à jeter plus d'un coup d'oeil sur les résultats du championnat ci joint, ils sont très explicites finalement.

Xavier JACUS

## LE TOP CLUB

1. L Chevaliers de l'Hexagone	1544
2. Damaca	1495
3. Queimada	1290
4. Stratèges et Maléfices	1253
5. Matebo	1119
6. Villejuif Games	895
7. Game	883
8. Gde. Dragon Laonnois	770
9. Game Concarneau	676
10. Cle. du Dragon Celtique	586

## Ces quelques tournois...

Nancy, Joutes du Téméraire...  
1er Xavier Jacus  
2ème Evelyne Leboucher  
3ème Gaël David

Paris, Super Tournoi (coef.5)  
1er Dominique Coste  
2ème Olivier Moysan  
3ème Eric Marchand

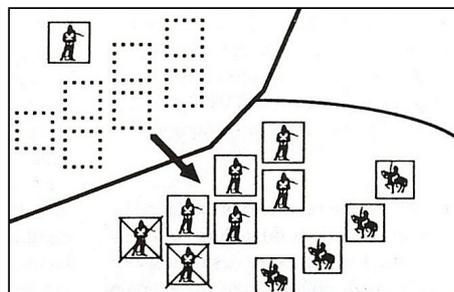
## Les Amazones



Histoire. Avant l'arrivée des Mages, le peuple des Amazones était divisé en petites tribus autonomes qui se faisaient souvent la guerre entre elles. Présentes surtout dans les royaumes de Banzol, Palmyr et Kahil, les Amazones s'en prenaient aux convois qui traversaient leurs terrains de chasse. Les Mages obligèrent

les Amazones à se regrouper et à fournir chaque année un contingent précis des meilleures tireuses à l'arc de chaque-tribu. Après quelques siècles, cette spécialisation forcée fit des Amazones des tireuses d'élite. Dès la disparition du Maître des Vents, les Amazones ont repris leurs anciennes coutumes: elles effectuent des raids éclairs et protègent leur fuite par un barrage de flèches meurtrières.

Pouvoirs. Quand elles sont attaquées, les Amazones bénéficient d'un tir défensif avant que le combat ne commence. Ce tir défensif se règle comme un combat habituel, mais le résultat des dés est divisé par 3 si elles occupent une province normale et par 2 si elles occupent une capitale. L'attaquant encaisse les pertes sans pouvoir riposter. On notera, par contre, qu'il est strictement limité à la défense. En attaque, les Amazones n'ont pas droit à un tir avant le combat. (N.B. La carte Vent de Guerre n'ajoute pas de dé an rit des Amazones)



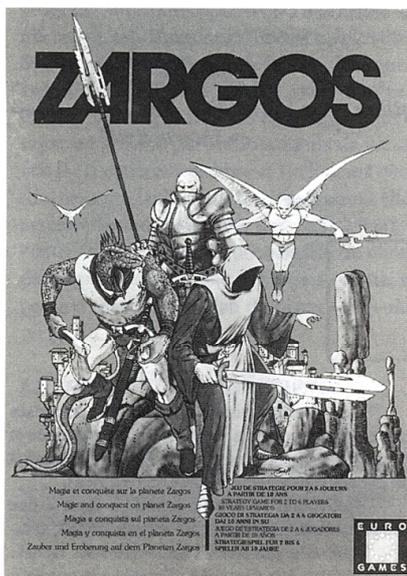
Exemple: 7 Dragons attaquent une province détendue par 4 Amazones. Avant d'entamer le combat, les Dragons essaient un tir de barrage. Le joueur Amazone lance 2 dés et fait 4 et 3. Deux pions Dragons sont éliminés à distance avant le premier round du combat. Les Dragons combattront donc à 5 contre 4. Si les Amazones avaient été sur une capitale, 3 Dragons (au lieu de 2) auraient été éliminés avant le combat.

Nombreux sont les compétiteurs qui cherchent à rejoindre une équipe ou l'autre étant de par leur position géographique isolés. De ce fait, il serait bon de connaître la composition des équipes des principaux clubs participant au Championnat tout en se souvenant que ne sont pris en compte pour le Top Club que les scores des six meilleurs joueurs d'une équipe d'une part et que d'autre part un joueur ne peut pas changer d'équipe en cours de tournoi.

## Chevaliers de l'Hexagone

(Composition)

1. David GAEL (5ème)
2. Xavier JACUS (7ème)
3. Laurent DUMAS (9ème)
4. L.X. MASSET (16ème)
5. Evelyne LEBOUCHER
6. Nicolas BRULE
7. L. et P. COLIN (frères)



# ZARGOS

La rubrique de Laurent DUMAS

## QUAND STRATEGIE RIME AVEC MAGIE :

**En guise d'éditorial :** Cette fois, ça y est, c'est bien fini, le Championnat 92 de ZARGOS s'est terminé dans un final éblouissant lors du Salon de la Maquette du Modèle Réduit et des Jeux de Réflexion. La plupart des joueurs ont confirmé leur excellence et les règlements de compte entre joueurs et équipes ont été à la hauteur des places chèrement acquises. Ce fut un beau championnat et l'ensemble des participants a été unanime pour réclamer une suite, ce qui est d'ores et déjà acquis. Nous vous indiquerons les modifications rendues nécessaires par l'eupéanisation de ce Championnat dans notre numéro de septembre. En attendant aiguiser vos stratégies et faites comme nous, rongez votre frein en espérant l'arrivée très prochaine des nouvelles races et aussi une extension de la carte (??? !!!). A bientôt, sans doute lors des Semaines de l'Hexagone pendant lesquelles les Chevaliers de l'Hexagone vont pouvoir s'entredéchirer pour connaître ceux qui les représenteront l'an prochain...

### Championnat Zargos : Clubs

CLUB	Points
Matebo	2457
Damaca	386
Game Concarneau	1749
Chevalier de l'Hexagone	1642
Queimada	1520
Startèges et Maléfices	1507
Triple Six	1269
Bluebird	1065
Villejuif Cames	1013
F.M.R.	0917

BONNET	Pierre-Yves	359	10
MASSET	Louis-Xavier	351	10
PAQUET	Stéphane	335	09
MOUSQUE	David	331	06
HERITIER	Ludovic	329	10
ALEXIS	Eric	312	10
PAULY	Boris	309	10
MANSON	Erwann	308	10
ROBIN	Adam	305	10
BRULE	Nicolas	296	10
TRAMBOUZE	Jean-Luc	294	10
COSTE	Joël	282	10
LE BRUN	Olivier	273	06
PUJOL	Christian	268	10
GOUGE	Robin	267	09
GRAVEREAUX	Henri	260	10
RACUNICA	Illia	259	10
DAVIET	Emmanuel	245	10
HUBERT	Valérie	235	08
DENIS	Hervé	220	03
CARRY	Vincent	207	10
JEAN-PIERRE	Dominique	206	09
BURTIN	Laurent	206	10
DEGEMBRE	Patrick	206	10
VERGY	Claude	203	06
BOURRELLY	Julien	200	03
THURA	Alain	199	09
PIOU	Patrick	196	06
PERRIGNON	Emmanuel	193	08
NOUAILLE-DEG.	Romain	192	09
POULAIN	Jérémie	190	10
MAZFT	Thiéiry	186	10
LEBOUCHER	Evelyne	184	06
FRANCOIS	Emmanuel	182	07
DROUGLAZET	Tristan	177	08
BEYON	Hervé	170	08
MAHE	Philippe	166	10
MOUSQUE	Pascal	165	06
BOUTBOUL	Laurent	165	08
TRINH	Rong	156	07
TRIBLE	François	155	04

MONNIER	Erwan	153	05
BASCOU	Laurent	149	07
LEPRINCE	Dominique	146	06
LE SOLLIEC	Yves	146	10
CHEREAU	Franck	144	06
LANG	Xavier	144	09
MARTINI	François	142	06
CASTELLI	Mathieu	142	10
SINIGAGLIA	Franck	137	07
SALAUN	Yann	132	07
LE BOULANGER	Eric	132	08
GUERPILLON	Christophe	131	06
DANIEL	Olivier	131	10
FARGUES	Anne-Cathy	128	10
DUFRESNOIS	Yves	124	03
DIJOUX	Christelle	118	04
POUPART	Michel	116	10
MOSSE	Romain	114	07
MARCHAND	Eric	112	03
LENOIR	Frédéric	111	07
RUSCICA	Jean-Pierre	109	08
SCHNEIDER	Christophe	108	07
CHIOCCARELLO	Antoine	106	09
QUENEZ	Emmanuel	105	04
IMBERTIE	François	102	04
MALKI	Samy	100	03
FISE	Olivier	95	04
FRANCAIS	Olivier	95	06
GARNIER	Arnaud	94	03
BOUAMBA	Steeve	92	05
VINCENT	Eric	87	05
PROST	Christèle	86	03
BREF	Yannik	84	00
EHRMANN	Patrick	84	04
LEPREVOST	Julien	80	02
ROBIN	Stéphane	80	06
MORET	Bruno	79	06
GIACOMEITTI	Fabien	78	03
FARGUES	Frédéric	78	09
AUTOUARD	Cyril	76	10

### Championnat Zargos : Joueurs

NOM	Prénom	Total N°
COSTE	Dominique	650 10
A-PHOK	José	644 10
THOMAS	Ludovic	568 10
CHARLES	Jérôme	552 10
BRANCHU	Christophe	534 10
LORENCEAU	Pierre-Etienne	530 10
MEKAOUI	Rachid	519 10
AUBRY	Frank	519 10
MAUBANS	Patrick	504 10
DAVID	Alain	502 10
DUMAS	Laurent	497 10
NUGERON	Frédéric	488 10
DAVID	Gael	480 10
MARTIN	Cyrille-André	462 10
JACUS	Xavier	444 10
LORENCEAU	Fabrice	405 10
PHILIPOT	Robert-Olivier	430 10
AMADO	Joëlle	410 10
DROUIN	Fabrice	405 10
DUMONT	Stéphane	400 10
BEDEAU	Joris	376 10
BERTEIL	Olivier	374 10
LEAL	César	362 10

FARGUES	Jacques	74	08	THEYSSET-PRO.	Antoine	40	01	VIARD	Emmanuel	14	02
DUGAS	Jules	72	02	BLIN	Cyril	40	02	COIFFARD	Sandra	14	02
GUILLON-HERY	Hervé	71	06	AMBOISE	Hervé	40	03	MARTIN	Adrien	14	02
MOUREY	Nicolas	69	09	DEFOIVE	Frédéric	40	04	ROUSSEAU	Nicolas	13	02
RODRIGUEZ	Sébastien	68	04	RABATE	Manuel	37	04	BUFHEY	Vincent	12	02
LIBRECHT	Cédric	68	05	CORVO	Daniel	36	02	HUGET	Patrick	12	02
VAROQUAUX	Fabrice	68	08	COLIN	Lionel	36	02	GALLAND	Thierry	12	02
OSANNO	Bruno	66	05	BONINI	Jean-Baptiste	35	02	BLANCHIN	Bernard	10	01
STIM-POPPER	Martin	66	06	ZACHARIE	Sébastien	34	02	BOULANGE	Christophe	10	01
VANHILLE	François	66	06	LE BOUCH	Jean-Marie	33	04	FERRARO	Sophie	10	01
DROUET	Olivier	63	02	GUERCHE	Laurent	32	01	ARISI	Patrice	09	01
SIAUGUE	Jean-Michel	63	04	OLIVIER	Marc	32	06	LHOMOY	Arnold	09	01
SAARLAINEN	Lei	63	04	LAHAD	Yann	31	04	LE POLLOZEC	Guillaume	08	01
MANROT le GOA.	Gwonc'gars	63	07	DUWAVRAN	Frédéric	30	01	BLAEVOET	Rodolphe	08	01
LAANAYA	Dounial	63	07	DALOZ	Claude	30	02	BOVI	Rémi	08	01
CHOSEROT	Sébastien	62	08	CARRIOU	Ronan	30	04	SICARD	Vincent	08	0.
CARUNET	Yannik	61	05	HEINEMANN	Patrice	28	03	CARRON	Thierry	06	01
CHATOT	Sébastien	60	05	DE ARAUJO	José	28	03	KERMORVANT	Christopher	06	01
FARGUES	Danièle	60	07	LE BRETON	Patrick	27	02	KREMAR	René	06	01
DEGEMBRE	Isabelle	59	09	L'HOMME	Philippe	27	02	LE VAILLANT	Marc	06	01
PETROWITCH	Nicolas	58	04	BARBATO	Jean-Christ.	26	02	DROLEZ	Hervé	06	01
NEVEU	Florence	57	03	MEARY	Nicolas	26	04	LARTIGUE	Sébastien	06	02
BONGIASCA	Yves	56	03	CHARDOUSSE	Jean-Philippe	24	01	LAYEN	Fabrice	06	02
MICHEL	Thierry	56	04	ALLAIGRE	David	24	02	POULAIN	Robin	04	01
LEBRETON	Laurent	56	04	GILBERT	Morgan	21	02	CANTALOUBE	Michel	03	01
GERMAIN	Pierre-Antoine	55	05	JUNOD	Pierre	21	04	BOULANGE	Frédéric	01	01
REISTER	Sébastien	55	06	CASTETS	Philippe	21	01	BAUDIN	Bernard	00	00
BARTHELEMY	Thierry	54	05	MONNN	Didier	20	01	BENDARAN	Thierry	00	00
MULIN	Maxime	54	06	OGER	Rémi	20	01	CANI	Charles	00	00
OLIGER	Cyril	54	06	GUIE	Nicolas	20	01	CARRY	Alexandre	00	00
JOCHUN	Emmanuel	53	03	ABRAN	Fabrice	18	02	HOHWILLER	Alain	00	00
MONFORT	Loïc	52	05	COLIN	Pascal	18	02	LHULLIER	Savera	00	00
BONNE I	Patrick	52	07	LOMBARD	Frédéric	17	03	MESDAG	Christophe	00	00
LE CALVE	Guillaume	50	05	BRANCATO	Jean-Patrice	16	01	MOMIC	André	00	00
PRADAT	Stéphane	48	05	BUHLER	Alexandra	16	02	PEIGNE	Fabien	OU	00
GALLAND	Patrick	47	02	BASTIAN	Christophe	16	03	RAMOND	Olivier	00	00
CROQUET	Olivier	46	05	JOLLY	Arnaud	16	03	ROCHA-PERAZZ.	Jean-Sébastien	00	00
CLAUDAUD	Philippe	44	03	QUINGUIS	Gildas	15	01	SCHNEIDER	Alain	00	00
RICHARD	Benoit	41	06	LETENNIER	Jean-Baptiste	15	01	STRAZZABOSC	Gilles	00	00
DELIGNERIS	Benoît	40	01	PEREZ	Sylvain	15	02	TEINTURIER	Vincent	00	00



### En bref...

La dernière épreuve du Championnat de France de Zargos s'est déroulée à l'occasion du Salon du Jeu de Réflexion (avril 92). Il s'agissait donc d'un événement (le championnat) dans l'événement (le salon).

Tout se déroula sans accroc dans une ambiance très conviviale. Le stand Eurogames (société organisatrice) était assez vaste pour permettre à tous de jouer dans de bonnes conditions sans interdire aux curieux de circuler et de s'initier.

Un succès à répéter l'année prochaine...