SUR un PLATEAU

# ZARGOS

## Conseils tactiques pour un futur champion

***Voilà ! Le championnat de France de Zargos[1] est lancé ! Chaque joueur peaufine désormais LA tactique qui le mènera à coup sûr en finale. Pour en savoir plus, nous avons laissé traîner une oreille indiscrète du côté du salon des Jeux de Réflexion (voir les Nouvelles du Front). Il s'y tenait justement un tournoi parisien comptant pour le championnat...***

### Présentations

Comment reconnaît-on une partie de Zargos ? Facile : son tapis de jeu circulaire le distingue de tous les autres jeux de plateau. Et même si les cinq ou six têtes penchées sur chaque table ne laissent pas voir grand-chose de ce monde mystérieux, vous pourrez au moins entrevoir au centre le continent noir, celui qui a donné son nom à la planète et accessoirement au jeu : le fameux royaume de Zargos. C'est vers lui que se tournent toutes les convoitises car c'est lui qui donne la victoire.

A Zargos, chaque joueur prend en main la destinée d'un peuple qui combat ou se déplace de façon particulière. La conquête des différents royaumes (il y en a onze en tout) donne droit à des renforts et à des cartes de magie qui influent à leur tour sur le cours du jeu. La partie prend fin dès qu'un joueur s'empare de la capitale de Zargos et des trois provinces qui l'entourent. Cette dernière version (pour plus de détails sur les origines du jeu, voir l'encadré) a été étudiée spécialement en vue de l'organisation d'un championnat national. Le début et la fin de partie ont été nettement accélérés. Une partie dure désormais de 2 à 3 heures maximum, ce qui est rare pour un jeu qui demande à la fois des qualités de tacticien et de diplomate.

Pour terminer cette présentation sommaire, ajoutons que s'il fallait classer Zargos parmi les jeux existants, on pourrait lui trouver quatre parrains : le Risk pour la dynamique de jeu ; le jeu de rôle pour le thème et la place accordée à la magie ; le wargame pour le système de combat ; et enfin, Rencontre Cosmique pour les pouvoirs accordés à chacun des six peuples de la planète. Sacrée famille !

### Début de partie

La partie débute par une phase intense de négociations, dont tous les joueurs s'accordent pour dire qu'elle est décisive dans la poursuite du jeu. Chaque joueur se voit, en effet, attribuer au hasard une partie des provinces de la planète ainsi que des cartes de renforts et de bateaux. Ensuite, pendant dix minutes, tous les échanges entre joueurs sont permis. Par exemple : deux provinces d'un royaume contre une province d'un autre royaume, une carte de renforts contre une province avec capitale, etc.

Premier conseil : assurez-vous dès le départ la possession d'au moins un royaume complet. Ne faites pas pour autant des échanges disproportionnés (n'échangez pas une province contre 11 renforts !) et tenez compte des autres négociations en cours. La possession d'une carte bateau est décisive si vous voulez tenter un blitz sur Zargos dès le premier tour, ce qui semble être la tactique préférée de certains joueurs chevronnés.

A la fin des négociations, regardez qui sont vos voisins. Un pacte avec l'un d'entre eux serait le bienvenu. Evitez toutefois de vous allier avec le joueur le plus fort. Ce serait lui faire la courte échelle pour une victoire rapide. Evitez également d'attaquer le premier. Cela fait mauvais genre et vous isole dangereusement. Prenez votre temps et cultivez vos rapports de voisinage. A Zargos, comme dans tout jeu d'alliances, on ne peut pas gagner seul contre tous. Du moins au début...

### Milieu de partie

Le milieu de partie diffère énormément selon que les joueurs partent rapidement à la conquête de Zargos ou, au contraire, cherchent d'abord à dominer les autres royaumes. Dans tous les cas, utilisez au maximum les pouvoirs de votre peuple. Une fois que le jeu se sera focalisé sur le continent noir, il sera trop tard. En effet, dans le royaume de Zargos, les pouvoirs propres à chaque peuple sont inopérants.

Autre élément important du milieu de partie : les cartes de magie. Les cartes Vent de Glace et Vent de Tempête vous serviront à ralentir la progression des autres joueurs. Les Vents de Folie vous permettront d'affaiblir un adversaire au moment opportun. Au cours de la partie, évitez d'attaquer deux joueurs en même temps, que ce soit directement ou par l'intermédiaire des cartes de magie. Sinon, vous aurez vite une coalition sur le dos.

Dès que vous contrôlez deux royaumes, prenez pied sur Zargos. Quitte à vous contenter d'une ou deux provinces côtières, histoire de ne pas effrayer les autres joueurs. Evitez de débarquer en trop petit nombre. Les démons qui infestent le continent depuis la disparition du dernier des Grands Mages risquent de vous laisser exsangue ou pire, d'anéantir votre expédition.

Conseil vital : n'oubliez jamais le but du jeu. Plus d'une partie s'est terminée en moins d'une heure parce que des joueurs trop occupés à se combattre n'ont pas prêté attention au petit bateau venu s'échouer discrètement sur une plage sablonneuse du continent noir...

*Apprentis conquérants à l'assaut du continent noir...*

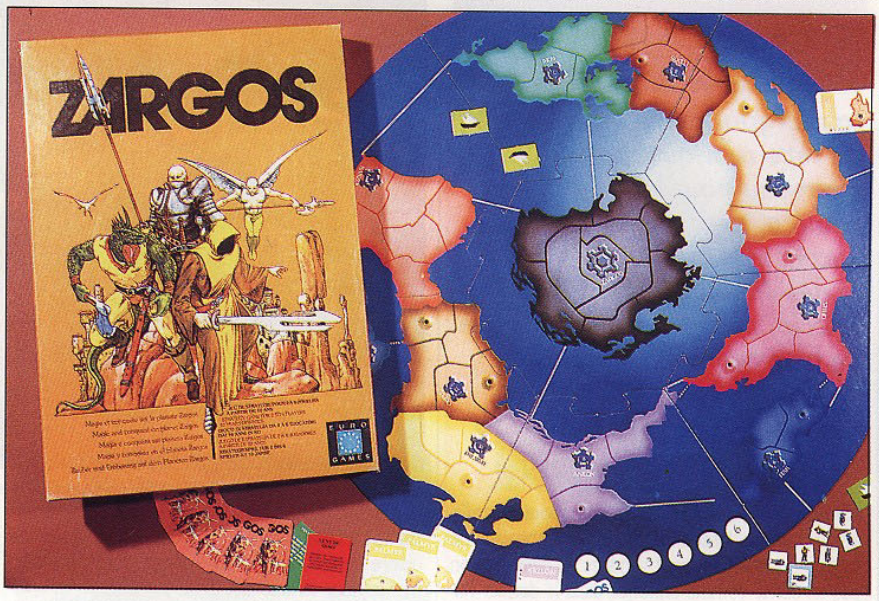
### Fin de partie

La gestion des cartes de magie devient décisive. La carte Vent de Mort, par exemple, est une carte maîtresse car elle brise les reins à toute attaque éclair contre la capitale de Zargos. Gardez-la en réserve et utilisez-la à bon escient. La carte Vent Démoniaque est aussi très puissante mais elle peut avoir un effet boomerang si elle est contrée par un Vent d'Illusion.

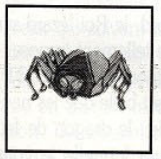
Gardez à l'esprit que ce jeu a été conçu pour un championnat. Autrement dit, chaque mouvement a son importance. Si vous laissez plus d'un tour d'avance à un joueur dans la conquête du continent central, vous risquez fort de le voir remporter la partie dans les tours qui suivent.

Le premier joueur qui s'empare de la capitale de Zargos devient Maître des Vents et, à ce titre, il prend immédiatement toutes les cartes de magie que les autres joueurs ont en main. Quand vous serez obligés de lui remettre à contrecœur vos belles cartes rouges, ne venez pas dire que l'on ne vous aura pas averti !

C'est pourquoi, quand l'apparition d'un Maître des Vents devient imminente, pensez à utiliser rapidement toutes vos cartes de magie. Défaussez-vous des cartes qui vous restent au moment de la distribution des cartes. Certaines cartes, comme le Vent de Brume par exemple, peuvent assurer la victoire du Maître des Vents s'il met la main dessus.




## Conseils par peuple



### LES ARAIGNÉES

Elles ont la capacité de se déplacer instantanément d'un volcan à l'autre. Le joueur Araignée doit donc savoir saisir les occasions que lui offrent les provinces à volcan, sans pour autant intervenir systématiquement. Sinon, il risque de provoquer un syndrome « D.T.T. » chez les autres joueurs. Fortement déconseillé. Les royaumes d'Itak et Ludos sont évidemment deux cibles privilégiées pour le joueur Araignée. Le premier parce qu'il offre la protection naturelle d'une île et le deuxième parce que sa capitale possède un volcan. Avec deux volcans chacun, Ohms et Tairo sont également des royaumes de choix, mais Palmyr ou Akilon s'avèrent souvent plus faciles à tenir.

### LES MOINES

Lors des combats, ils peuvent faire appel à la Main de Dieu. Autrement dit, ils ont le pouvoir de changer partiellement le résultat des dés, le leur ou celui de leur adversaire. C'est un peuple puissant qui ne doit pas hésiter à prendre l'offensive. Son pouvoir est d'autant plus efficace dans les combats importants qu'il s'applique à chaque round du combat. Le joueur Moine ne doit pas pour autant négliger la diplomatie car il s'attire facilement des inimitiés tenaces.

### LES CHEVALIERS

Contrairement aux autres peuples, ils ont le pouvoir d'attaquer plusieurs fois de suite. Cela leur permet d'appliquer avec succès la tactique du rouleau compresseur contre les royaumes mal défendus. Pour être efficaces et surtout rentables, de telles attaques doivent être bien préparées. Le joueur Chevalier ne doit pas hésiter à utiliser les bateaux ou les cartes Vent d'Ailleurs et Vent de Terre pour créer l'effet de surprise en s'emparant d'un royaume situé à l'autre bout de la carte. C'est encore mieux s'il fait précéder son attaque d'un Vent de Folie sur le royaume convoité.

### LES AILÉS

Comme leur nom l'indique, ils ont le pouvoir de voler. Cette facilité de mouvement leur permet d'envahir facilement un voisin distrait. Il n'y a pas de ligne Maginot possible contre des Ailés. Comme il s'applique également à la réorganisation, ce pouvoir offre au joueur Ailé une grande flexibilité tactique. Il a, en effet, la possibilité de se redéployer très rapidement et de changer ainsi de front d'un tour à l'autre. Pouvant voler aussi par-dessus certains bras de mer (en pointillé sur la carte), les Ailés ont la possibilité d'atteindre tous les royaumes – Zargos excepté – sans jamais utiliser de bateau. Le royaume d'Oz est classiquement un sanctuaire ailé.

### LES AMAZONES

Leur atout, c'est leur tir défensif au moment où elles sont attaquées. A ce propos, l'éditeur nous a confirmé qu'une erreur s'était glissée malencontreusement dans la dernière édition : il faut bien diviser le jet de dé par trois et non par deux pour calculer les pertes infligées à l'attaquant. Ce pouvoir défensif permet aux Amazones de verrouiller certaines provinces clés et de partir à la conquête de Zargos sans craindre pour autant de perdre leurs possessions ailleurs. Attention toutefois à la carte Eclipse qui annule pendant un tour le pouvoir des Amazones. Elle risque d'être très tentante pour les joueurs situés dans le voisinage.

### LES DRAGONS

Ils sont amphibies. Autrement dit, ils se déplacent sur terre comme sur mer. C'est le seul peuple à pouvoir se passer entièrement de bateau. Le joueur Dragon n'a donc aucune excuse pour ne pas être l'un des tous premiers à prendre pied sur Zargos. Il bénéficie également d'une série d'avantages tactiques non négligeables. Il peut, par exemple, placer ses renforts dans des cases mer où il a des pions. Autre exemple : le Vent de Mort ne s'applique pas dans l'eau. C'est donc un bon endroit pour accumuler des renforts en vue d'une attaque en masse.

**Yves Fagherazzi**

*avec la collaboration précieuse de Cyrille Martin de Foucaud et d'Aure, dit Timbre-Poste.*

*1) Voir l'article consacré à Zargos dans CB n° 55.*

### Une longue histoire

Au début des années 80, la société italienne International Team édite de nombreux jeux de simulation dont un wargame fantastique pour quatre joueurs intitulé Zargo's Lords. En 1988, Duccio Vitale rachète les droits des jeux de simulation d'I.T. et fonde sa propre société : Eurogames. Il décide alors de tester en profondeur les jeux avant de les rééditer. Pour Zargo's Lords, le verdict tombe : idée originale mais mécanismes de jeu inadaptés. De transformation en transformation, Zargo's Lords devient ainsi Zargos, un jeu de plateau pour 6 joueurs, qui n'a plus rien à voir avec le précédent, mis à part le thème. L'édition proposée pour le championnat est donc une version légèrement modifiée du jeu édité par Eurogames fin 1989.

N.B. Rappelons que les joueurs possédant la première version de Zargos peuvent se procurer les règles, cartes et fiches de jeu de la nouvelle version en envoyant 10 timbres à 3,80F à Eurogames Editions, BP 23, 94251 Gentilly Cedex. Attention ! Il s'agit ici de la première version du jeu édité par Eurogames et non pas du jeu Zargo's Lords d'I.T. comme ont pu le croire certains joueurs.

### Un nouvel épisode

Les joueurs de SangDragon, le prochain jeu de rôle basé sur Simulacres édité par Descartes, découvriront que l'archipel de Malienda présente de fortes ressemblances avec les îles de Zargos. Ce n'est évidemment pas un hasard et les personnages feraient bien de prêter attention aux légendes des peuples oubliés comme les Ailés ou les Araignées, dont on murmure qu'il existerait des temples enfouis au fond d'immenses cavernes.