HISPANIA

Une nouvelle simulation d'Azure Wish qui traite en totalité d'un thème jusque là peu abordé : l'histoire de l'Espagne de -320 jusqu'en 1100. Un grand jeu que peut se comparer à son précurseur, BRITANNIA, bien qu'il lui soit supérieur sur pratiquement tous les plans.

HISPANIA est un jeu prévu pour 4, opposants plusieurs peuples qui, successivement, envahissent la péninsule ibérique : des Carthaginois jusqu'aux Almoravides, il passe beaucoup de monde : ainsi se succèdent, entre autres, les Romains, différents barbares (Vandales, Suèves, Alains, Wisigoths), les Francs, les Byzantins, les Arabes...

Le matériel fourni consiste en 1 carte en couleur de 80 x 60 cm, 640 pions grand format magnifiquement colorés, 1 livret de règles très claires, 4 aides de jeu, des feuilles de marque, plusieurs dés à 10 faces.

La carte (une vue de l'Espagne et du Portugal par satellite) est originale et attirante, bien que relativement peu lisible. Cependant, l'aide de jeu fourni les renseignements parfois peu perceptibles sur cette carte.

Les pions, par contre, sont de toute beauté: grands, très lisibles, et magnifiquement illustrés de la silhouette d'un guerrier des différents peuples qu'ils représentent.

Au niveau du système de jeu, on retrouve une carte divisée en provinces, des peuples qui combattent tour à tour, des armées qui s'affrontent en lançant des dés, des invasions mineures ou majeures, des personnages historiques (Roland ...) etc ... Il y a bien quelques règles qui font couleur locale (cavalerie, chevaliers, châteaux forts, religions) mais, globalement, cela ressemble beaucoup au fameux BRITANNIA.

En fait, HISPANIA est une totale réussite, et loin d'être une pale copie de son frère grand-breton, il le renouvelle complètement. En effet, la profonde originalité du jeu n'est pas dans ses règles, mais dans sa mise en oeuvre, qui montre que l'auteur a beaucoup réfléchi sur son jeu, et a réussi à conserver les principes fondamentaux de BRITANNIA tout en corrigeant certains de leurs effets pervers.

En effet, BRITANNIA est un jeu qui a un gros défaut : certains joueurs peuvent s'y ennuyer ferme toute une partie du jeu. Pour peu qu'un mauvais jet de dé handicape une invasion majeure, qu'un autre joueur néglige de faire place nette où il faut et quand il faut, le principe de sain balayage du terrain par de nouveaux envahisseurs n'est plus maintenu et si un peuple sédentaire résiste trop bien, toute la mécanique se grippe.

Bien sur, BRITANNIA reste jouable, mais c'est bien souvent le même qui s'amuse...

La cause du déséquilibre réside essentiellement dans le système de renfort. Un peuple qui occupe de nombreux territoires reçoit de 2 à 3 pions par tour en renfort. Il va donc renforcer ses frontières, de manière encore plus avantageuse en zone montagneuse, rendant ainsi difficile l'arrivée des envahisseurs suivants. Difficile ne signifie pas impossible, bien sur, mais cela signifie que l'invasion suivante peut très bien échouer complètement.

Je ne prétend pas retirer aux peuples installés le droit (et les moyens) de se défendre; je considère que cette résistance ne doit pas empêcher l'envahisseur suivant de s'installer confortablement afin qu'il puisse avoir un rôle actif dans le reste de la partie.

Ce problème n'a semble-t'il pas échappé à l'auteur d'HISPANIA. Cela aurait été d'autant plus gênant que le nombre de grosses invasions y est important (Carthaginois, Romains, Wisigoths et Arabes sont tous censés envahir la péninsule complètement).

L'auteur a mis en place un système de collecte de revenus plus important qu'à BRITANNIA. Compte tenu des différences de règles (il faut 4 points de revenus pour avoir une armée nouvelle, au lieu de 3 à BRITANNIA), le potentiel global de recrutement à HISPANIA est de 40% plus élevé que celui de BRITANNIA. Si tout le monde pouvait recruter normalement (c'est à dire, comme à BRITANNIA, proportionnellement au territoire occupé), les Romains resteraient bloqués sur les côtes par les Carthaginois, et les Wisigoths ne céderaient pas devant les Arabes.

Heureusement, l'auteur d'HISPANIA a utilisé plusieurs systèmes qui obligent les peuples envahisseurs à dégager le terrain pour laisser la place aux nouveaux arrivants :

∗ Au début du jeu, les Ibères (comme les Belges de BRITANNIA) se font écrabouiller avant d'avoir pu utiliser leurs possibilités de recrutement. Les autres peuples sur la carte ne sont pas très puissants.

∗ Les Carthaginois ont une possibilité de recrutement préétablie (comme les Romains à BRITANNIA ou dans ce jeu). De plus, ils gagnent des points en faisant sortir des armées par le Nord de la carte (Hannibal...). Cela les affaiblit tout en leur procurant des points de victoire. En outre, au bout de quelques tours, ils ne recrutent plus et disparaissent (Delenda Est Carthago). Résultat, l'Espagne est encore très fragmentée en de multiples petits peuples à l'arrivée des Romains.

∗ Les Romains d'HISPANIA ont eux aussi une capacité de recrutement préétablie et disparaissent au bout de quelques tours, laissant la place à un petit nombre d'Hispano-Romains.

∗ Les Vandales doivent sortir de la carte vers l'Afrique pour marquer des points et s'éliminent donc d'eux mêmes.

∗ Alains et Suèves sont en trop petit nombre pour avoir une position hégémonique et en tirer des renforts importants.

∗ Les Wisigoths, et ensuite les Arabes, envahissent bien la totalité de la péninsule, mais d'une part les règles les poussent à soumettre les autres peuples plutôt qu'à prendre leur place, et d'autre part, ils ne recrutent pas en fonction du nombre de provinces qu'ils possèdent mais en fonction des châteaux qu'ils créent (très chers à construire et qui existent en nombre limité)

∗ Les Byzantins ne sont pas très forts et la moitié de leur revenu part en taxe pour le Basiléus (dixit les règles...)

∗ Les Almoravides arrivent deux tours avant la fin et ne posent donc pas de problèmes.

Et comme si tout cela ne suffisait pas, l'auteur a trouvé un système original pour éviter la formation de royaumes indéboulonables : **il les balkanise.**
A un certain tour, les Arabes sont remplacés par 4 pays (Saragosse, Valence, Grenade, Séville) joués par 4 joueurs différents.
Ce système est conçu de manière à éviter les « magouilles ». Le joueur Arabe est le dernier à choisir les zones qui formeront le royaume de Séville dont il héritera, constitué par les provinces non distribuées aux trois autres royaumes.
De ce fait l'Arabe n'a pas intérêt à freiner son développement, car plus il sera puissant, plus le royaume de Séville le sera. En outre, les points de victoire le poussent à monter le plus au nord possible (un bonjour à Charles Martel vers 632...) et à détruire le plus possible d'unités chez les autres joueurs.

Ajoutons à tout cela deux variations spatio-temporelles :

L'auteur ne s'est pas senti obligé, comme dans BRITANNIA, de faire des tours d'une durée fixe (elle est de 75 ans dans BRITANNIA). Les tours simulent des durées plus ou moins importantes en fonction des événements qui s'y déroulent. Du coup, pas de temps morts ...

La carte d'HISPANIA est plus découpée que celle de BRITANNIA. De ce fait, les peuples sédentaires disposent en général de 4 à 5 régions, et pas uniquement en zones montagneuse. Un tel peuple peut ainsi avoir de vrai possibilités d'action et n'est pas obligé d'attendre plusieurs tours sans rien faire afin d'atteindre le plafond de son armée ou de jouer son existence à quitte ou double sur une attaque risquée. La jouabilité est donc bien meilleure, même si la durée du jeu est par suite un peu plus longue.

Petit plus fort appréciable : les joueurs peuvent aussi utiliser des pions événements, rajoutant ainsi un parfum d'incertitude et de surprise qui manque totalement à BRITANNIA.

Lors d'une partie, il est très agréable de constater qu'il règne lors de chaque tour une véritable tension, du fait de fréquentes grandes invasions ou de par la lutte incessante de tous les peuples qui s'agitent en permanence dans les plaines et sur les pentes des montagnes de la péninsule.

Quel que soit le parti qu'un joueur prend, chaque tour d'HISPANIA est intéressant pour lui, même lorsque son peuple le plus important n'est pas en jeu.
De plus, même si ce peuple majeur n'est pas à la hauteur, rien n'est totalement perdu et les «brillants seconds » peuvent même faire pencher la balance du bon coté.

Enfin, comme pour renouveler encore plus le jeu (mais est-ce vraiment nécessaire), un système optionnel de mises en points de victoire permet de faire varier l'attribution de certains petits peuples d'HISPANIA entre les joueurs, permettant ainsi de multiples combinaisons de tactiques et de stratégies avec le même camp.

J'ai pu tout particulièrement apprécier le coté « couleur locale » du jeu, qui s'avère une excellente approche de cette Histoire d'Espagne qui, sommes toutes, nous est encore peu familière.
J'oubliais : l'auteur de ce jeu « Européen », Andreas Steding, est un lointain descendant des envahisseurs Wisigoths...

Auf Wiedersehen... ou plutôt .. Hasta Luego !

Pierre Leclerc

FICHE TECHNIQUE

HISPANIA est un jeu pour 4 joueurs pour la période -320 à 1100 dans la péninsule Ibérique.
Matériel: de très grande qualité, en abondance. Très esthétique.

Conclusion: un excellent jeu, bien conçu et passionnant, qui plaira à tous les amateurs de jeu d'histoire.