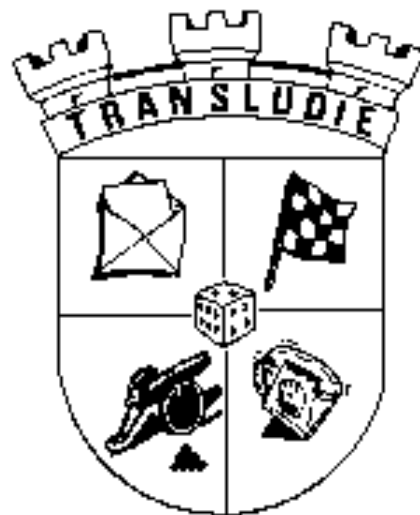


FAR PLAY



numéro 66

Chers Transludistes,

Que vous dire ? Merci !

- Merci à ceux qui sont en train de lire cette gazette là, pendant l'Assemblée Générale ! Merci d'être là bien sûr, et de faire de ce moment obligatoire (une A.G. annuelle) un plaisir et non une corvée ! Pouvoir mettre une tête sur quelques nouveaux noms de temps en temps (pas assez souvent, on ne voit guère les nouveaux à l'Assemblée !) et faire une ou deux parties acharnées sur table est un plaisir renouvelé chaque année.
- Merci à vous qui continuez à faire vivre cette association qui, si elle ne pérécite pas, n'est pas dans une santé resplendissante, la faute à la conjoncture ludique actuelle où hors le net le salut est difficile. Nous essayons de nous adapter afin de permettre l'utilisation de cet outil sans pour autant délaisser ceux qui ne sont pas équipés pour cela.
- Merci aux arbitres, même si on a de plus en plus de mal à les trouver ! On va rapidement arriver à un non démarrage de tables par manque d'arbitres, alors ceux qui hésitent encore et ont 36 bonnes raisons pour ne pas se mettre à l'arbitrage, prenez-en un sur un thème qui vous plaît même si vous n'y avez pas déjà joué, ce n'est pas très difficile et cela apporte des contacts différents avec les joueurs...
- Merci évidemment à ceux qui respectent les délais... que ce soit pour jouer ou pour arbitrer d'ailleurs, c'est une composante essentielle de la qualité de jeu. Rien de plus pénible que de se replonger dans une règle parce que l'arbitre a mis 3 mois à renvoyer un CR... mais de l'autre côté, rien de plus pénible que de relancer incessamment les joueurs pour pouvoir arbitrer dans les créneaux que l'on avait prévu lors du tour précédent... si, il y a quelque chose de plus pénible, c'est de mettre un joueur ONR ou de le remplacer : cela n'amuse aucun arbitre de faire cela, alors faisons tous un effort pour qu'ils n'aient pas à le faire. Un exemple simple : la date limite d'envoi n'est pas la date à laquelle on commence à s'intéresser à un jeu...

Voilà, petits remerciements et vous l'aurez compris aussi, petit billet d'humeur contre tout ce qui ne va pas, car s'il est préférable de remercier les gens lorsque les choses se font bien, il ne faut pas oublier de chercher à améliorer ce qui pourra toujours l'être.

SOMMAIRE

Editorial : logiquement, c'est déjà du passé (sauf pour ceux qui lisent à l'envers)	Page 1
Sommaire : vous y êtes en ce moment	Page 2
Proposition du trimestre, rappel de coordonnées	Page 3
Fiche de présentation des jeux proposés ce trimestre	Pages 4 à 8
Nouvelles du front.....	Page 8
Résultats du trimestre, par Jean-Luc	Pages 9 à 11
Les potins du Gotha ou les commentaires présidentiels sur le classement, par Bernard	Pages 11 & 12
Le Classement au 15 juin 2002, par Bernard	Pages 12 & 13
Les Inscriptions Gratuites disponibles ce trimestre, par Jean-Luc	Page 14
Propositions d'amélioration de 1830, par Jean-Pierre	Page 15
Amirauté, par Jean-Pierre.....	Pages 16 à 19
Quelques ruses	Page 20
Les sondages, par Cyril	Pages 21 à 29
Convocation à l'Assemblée Générale	Pages 30 & 31
Le Who's who du bureau de Transludie	Pages 32 à 34

**Supplément n°1 : à renvoyer à Jacques LAROQUE
avant le 9 novembre 2002**

- Inscrivez-vous sur de nouvelles parties
- Proposez-vous pour le géotage
- Dites-nous quels jeux vous souhaitez voir dans les prochaines propositions

Supplément n°2 : à renvoyer à Jacques LAROQUE

- Proposez-vous pour être remplaçant

PROPOSITIONS DE JEUX

Jeux du trimestre	Responsable de la règle	Dernière proposition
Katana	Dominique	JEU NOUVEAU !
Empire Builder	Alain	Septembre 2001
Football Manager	Jean-Luc	Septembre 2001
Montjoie	Dominique	Février 2001
La vallée des Mamouths	Dominique	Septembre 2000
Azteca	Dominique	Septembre 2000
Ambition	Alain	Mai 2001

Rappel : suite à une décision du bureau, le système de tarification des jeux à 12 & 9 €uros est abandonné au profit d'un tarif unique à **10 €uros**. Par ailleurs, la cotisation annuelle passe de 15 €uros à 20 €uros mais comprend désormais une Inscription Gratuite. Toutes ces nouveautés sont à effet immédiat et pourront bien évidemment être rediscutées lors de la prochaine Assemblée Générale.

La date limite d'inscription est le **9 Novembre 2002**

Le bulletin ci-joint est à retourner à Jacques LAROQUE
66 bd de Bapaume
80090 AMIENS
Tél. : 03 22 92 66 57
e-mail : jak.laroque@wanadoo.fr

Pour tout renseignement sur les jeux, appelez Thierry BOUGAIN : 02 51 21 06 95
e-mail : tbougain@wanadoo.fr

Pour toute communication ou article à faire passer dans le FAR PLAY, écrivez-moi :

Alain DAVID au **18, rue Claude Debussy 78960 Voisins le Bretonneux**
Téléphone au 01 30 57 36 56 (répondeur)
e-mail : david.alain@wanadoo.fr ou redacchef@transludie.com
(Le jour où vous débarquez sur internet, n'oubliez pas de me faire signe...)

Pub !

=====
Comme vous le savez peut-être déjà, les Masters de Formule Dé auront lieu
les 9 & 10 novembre prochains à Lieusaint (77).

Les circuits choisis pour cette année sont Buenos Aires et Lexington (avec 3 arrêts)
Organisés par un collectif de joueurs, ces Masters promettent beaucoup d'animations avec entre autres un dîner pour tous les pilotes (on était 200 l'an passé !) et une nuit de jeux !

Le site <http://fr.groups.yahoo.com/group/Masters-FD-2002/files/start.html>
présente la manifestation

Si vous avez accès au mail, contactez Masters-FD-2002@yahooougroupes.fr
Sinon, contactez-moi (Alain David) au 01 30 57 36 56

En espérant vous voir nombreux à Lieusaint les 9 & 10 novembre,

=====

KATANAS

Type : Stratégie et diplomatie
Nombre de joueurs : 5 ou 6
Nombre de coups : 16 (8 1/2 tours A et 8 1/2 tours B)
Origine : Tilsit Editions (Samouraï et Katana)
Thème : Lutte entre clans aux temps du Japon Féodal
Présentation :

KATANAS est un jeu de stratégie et de diplomatie qui se déroule dans le Japon du 16^e siècle, en pleine période du Sengoku (le pays en guerre), c'est à dire de la fin des guerres d'Ônin (1477) à la période Momoyama (1603). Chaque joueur incarne un puissant daimyo qui va essayer de réunifier le pays en pleine guerre civile, en s'emparant du titre de Shogun tant convoité. Le but du jeu est d'accumuler le plus possible de points d'honneur.

La carte du jeu est constituée de territoires de plaines, de montagnes et d'îles, avec des villes majeures ou mineures. Lorsqu'un joueur contrôle tous les territoires d'une même province à la fin d'un tour, il gagne des points d'honneur. Les forces militaires des joueurs sont représentées par des pions samouraïs, dont les déplacements sur la carte sont payants, en fonction du nombre d'unités et de la distance parcourue. Pour renforcer la défense des villes, il est possible de construire des châteaux.

Chaque tour de jeu est divisé en deux demi-tours A et B ; un demi-tour A est consacré principalement aux renforts, aux réorganisations et aux mouvements des troupes. Un demi-tour B à la résolution des combats. Les joueurs sont dotés de cartes de bataille avec une valeur de combat plus ou moins importante. Les cartes avec la valeur la plus grande peuvent être jouées comme une carte de Pouvoir, avec une influence sur un aspect du jeu (Complot, Justice Shogunale, Mariage Impérial, Ninja, Pirates Wako, Théâtre No, Tsunami). Il faut donc faire le choix de renoncer à une bonne carte, utile en combat, pour obtenir certains avantages ou bien gêner un adversaire. Il y a aussi les cartes de bataille munies d'une option, qui apporte un bonus certain mais au risque de la perte de points d'honneur.

A chaque fin de tour, le G.O. procède à l'attribution des charges d'Empereur et de Shogun. Le joueur le moins bien placé est nommé Empereur. Il reçoit une compensation en points d'honneur, peut vendre à son profit une charge impériale, et apporter son soutien à un autre clan par l'envoi de samouraïs impériaux. Le joueur le mieux placé devient Shogun. A chaque fois qu'il perd une bataille, il perd un point d'honneur. Il peut annuler le jeu d'une carte de Pouvoir par tour. Il bénéficie aussi d'un déplacement de troupes gratuit.

Le nombre des points d'honneur accumulés par chaque clan varie en fonction des provinces contrôlées, des charges obtenues, des cartes de Pouvoir jouées, mais aussi des résultats des combats. Par exemple, un clan victorieux dans une bataille reçoit un point d'honneur ; mais un clan ayant retraité en perd un.

KATANAS a l'avantage de se dérouler sur une carte exotique, loin des champs de bataille européens traditionnels. La diplomatie y est un élément très présent, car il n'est pas envisageable de gagner sans avoir noué des accords de coopération ou bien de non-agression avec d'autres joueurs.

Complexité du jeu : 4 / 10	Négociation : 7 / 10
Temps de rédaction des ordres : 4 / 10	Part du hasard : 4 / 10
Interdépendance : 7 / 10	Ce jeu est présenté pour la 1 ^{ère} fois par Transludie
Complexité de l'arbitrage : 4 / 10	Temps d'arbitrage : 5 / 10
	<u>PC non indispensable</u>

FOOTBALL MANAGER

Type	: Simulation et gestion		
Nombre de joueurs	: 8		
Nombre de coups	: 14 plus 2 tours 0		
Origine	: TRANSLUDIE		
Thème	: Managez votre équipe de football et soyez le plus populaire possible !		
Présentation	<p>: Vous êtes président-directeur sportif-entraîneur de votre équipe préférée. C'est le moment de montrer votre talent à la France entière pour être désigné " homme de l'année " à la fin de la saison. Evidemment, il serait bon pour cela de remporter le championnat... mais qui sait si cela sera suffisant !</p> <p>En tant que président, vous gérez les finances du club : vous signez les chèques pour l'achat des joueurs bien sûr, mais c'est le directeur sportif qui décide des recrutements. Votre rôle est plutôt de déterminer la structure générale dans laquelle le club évoluera :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Votre stade de confort moyen comporte 13 000 places assises. Avant de commencer la saison, peut-être souhaitez-vous l'agrandir en prévision des excellents résultats de votre équipe ? Mais un stade vide, est-ce vraiment bien si votre équipe se traîne en fond de classement ? Vous pouvez aussi améliorer la qualité des prestations, ce qui permettra de vendre vos billets plus chers. Des options qui sont renouvelables à mi-saison (sauf bien sûr la destruction de places déjà construites...) - Vous pouvez aussi investir dans un staff médical plus ou moins important qui permettra à vos joueurs de mieux récupérer en cas de blessure et de gérer la fatigue de votre équipe. <p>Bien sûr, tout cela coûte de l'argent ! Pour en avoir plus, vous pouvez compter sur le loto sportif mais c'est tout de même assez aléatoire ! Prévoyez plutôt de bonnes recettes aux guichets car votre budget de départ est assez serré (environ 60 000 écus) et les banques sont intransigeantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - En début de partie, votre équipe est composée de joueurs amateurs de régional 3, forts sympathiques mais incompatibles avec les grandes ambitions du club. Vous amenez avec vous un petit génie de la balle qui vous est tout dévoué, un pro qui joue sans salaire (!) au poste que vous souhaitez. Pour le reste, il va falloir acheter les joueurs pros aux enchères en concurrence avec vos adversaires, ou négocier des rachats de contrats avec ces derniers... Attention toutefois, car il faudra aussi les payer (10 % du niveau de l'enchère). <p>Enfin, en tant qu'entraîneur, à vous de diriger l'équipe : faites progresser vos joueurs à l'entraînement ou lors des stages, apprenez leur des tactiques nouvelles pour dérouter vos adversaires (10 tactiques disponibles, de la défense au jeu hollandais) et enfin composez votre équipe pour les matchs officiels ou amicaux.</p> <p>Pour cela, vos joueurs ont un poste défini (AVant, MIlieu, Defenseur ou Gardien de Buts). A vous de composer la meilleure équipe possible en respectant les nécessités de votre tactique et la fatigue des uns et des autres. Eh oui, car jouer des matchs ça vous fatigue un joueur, et un joueur fatigué perd beaucoup de sa valeur ! Enfin, si vous jouez à domicile, vous pourrez rajouter des niveaux à vos joueurs (le 12^e homme !), et vous aurez toujours la possibilité de jouer plus dur, mais alors attention à la fatigue, aux avertissements, expulsions et blessures toujours envisageables. Et là, le repos est obligatoire !</p> <p>A chaque match, vous devez aussi désigner un capitaine qui améliore le niveau de son poste et un tireur de penalty chargé de l'exécution des hautes oeuvres.</p> <p>La partie s'organise en 14 tours, chacun comportant une journée de championnat et une deuxième session remplie soit par un match de coupe (en deuxième partie de saison et à condition de se qualifier), soit par un match amical (pour remplir vos caisses), l'apprentissage d'une nouvelle tactique ou simplement le repos qui permettra à vos les joueurs de se préparer pour la suite de la saison !</p> <p>Le classement est établi en fonction de la popularité de l'entraîneur : ces points de popularité s'acquièrent tout au long de la saison de la façon suivante :</p> <p>A chaque tour, des points sont donnés en fonction du résultat des matchs officiels joués (et éventuellement de l'écart s'il est conséquent !) et du classement au championnat après la journée.</p> <p>En fin de partie, les vainqueurs et finalistes des coupes marquent des points ainsi que les trois premiers du championnat, les meilleures attaque et défense, le meilleur buteur, la gestion du stade (taille et niveau de confort) et du compte bancaire.</p> <p>Les Nouveautés: Y'en n'a pas, cela fera plaisir à ceux qui n'aiment pas les changements de règles...</p>		
Complexité du jeu	: 6 / 10	Négociation	: 3 / 10
Temps de rédaction des ordres	: 6 / 10	Part du hasard	: 5 / 10
Interdépendance	: 8 / 10	Ce jeu est proposé pour la 5 ^{ème} fois par Transludie (02/97)	
Complexité de l'arbitrage	: 3 / 10	Temps d'arbitrage	: 6 / 10 PC indispensable (avec programme de gestion)

EMPIRE BUILDER

Type	: Simulation économique		
Nombre de joueurs	: 4 à 6		
Nombre de coups	: 17		
Origine	: Adaptation de la célèbre série de Mayfair Games		
Thème	: Construction d'un réseau et « business » sur toute l'étendue du territoire des USA		
Présentation	<p>: Vous voilà à la tête d'une compagnie ferroviaire desservant l'ensemble des USA !</p> <p>Votre objectif : faire du business, beaucoup de business...</p> <p>Vous débutez avec un tout petit pécule (\$40) et deux vieilles locomotives poussives. Avec cela, il va vous falloir construire un réseau digne de ce nom et relier le maximum des grandes villes américaines. Pour arriver à ce résultat, vous devrez satisfaire vos clients et livrer les matières premières là où il y a de la demande. Au fur et à mesure de vos affaires, votre capital va fructifier et vous pourrez alors étendre progressivement votre réseau. Mais attention, vous n'êtes pas seul et vos adversaires seront là pour vous le rappeler ! L'accès à certaines villes deviendra rapidement un problème et parfois même une difficulté insurmontable... Il faudra alors vous résigner à utiliser les lignes de vos adversaires et leur payer des royalties...</p> <p>Lorsque votre réseau se sera bien développé et que votre capital aura bien fructifié, vous pourrez alors investir dans des locomotives plus performantes : celles-ci vous offriront une plus grande puissance ou une plus grande vitesse ou même les deux. Vous aurez alors davantage de chances de gagner de vitesse vos adversaires lors de certaines livraisons où la rapidité vous vaudra de confortables bonus...</p> <p>Bien qu'ayant le même thème que la série '1830', ce jeu est fort différent dans ses mécanismes. A priori, pas de modifications majeures lors de cette 4^{ème} proposition. L'inversion des phases de construction et d'utilisation est bien à l'étude, mais c'est un gros morceau...</p>		
Complexité du jeu	: 5 / 10	Négociation	: 2 / 10
Temps de rédaction des ordres	: 6 / 10	Part du hasard	: 3 / 10
Interdépendance	: 7 / 10	Ce jeu est présenté pour la 4 ^{ème} fois (09/97)	
Complexité de l'arbitrage	: 4 / 10	Temps d'arbitrage	: 6 / 10
PC <u>conseillé</u>			

AMBITION

Type	: Simulation économique		
Nombre de joueurs	: 4 à 6		
Nombre de coups	: 16 (huit mois en deux phases chacun)		
Origine	: Schmidt		
Thème	: Gestion d'une entreprise		
Présentation	<p>: Vous allez être durant huit mois le P.D.G. d'une entreprise de chocolat aux prises avec trois à cinq concurrents impitoyables.</p> <p>Chaque mois, il vous faudra embaucher (ou licencier) du personnel, acheter au meilleur cours votre cacao sur les marchés mondiaux, le transformer en chocolat et réussir à décrocher les meilleurs contrats de vente si vous ne voulez pas que votre chocolat vous reste sur les bras.</p> <p>Par rapport à d'autres jeux qui simulent la gestion d'une entreprise, le grand intérêt d'<u>Ambition</u> réside dans les interactions entre les joueurs : la phase essentielle de chaque tour (alternativement, achats de cacao ou vent de chocolat) s'apparente au poker : bluffs, étranglement d'un adversaire privé de matière première, ventes forcées à bas prix pour se procurer des liquidités, etc.</p> <p>Un jeu simple dans ses principes, mais d'une grande subtilité dans la conduite stratégique.</p> <p><u>La règle présentée lors de la 9^{ème} présentation du jeu tient la route : l'assouplissement des conditions financières du jeu fait que la partie en cours n'a vu aucune faillite. C'est nouveau à ce jeu !</u></p>		
Complexité du jeu	: 3 / 10	Négociation	: 6 / 10
Temps de rédaction des ordres	: 4 / 10	Part du hasard	: 3 / 10
Interdépendance	: 9 / 10	Ce jeu est proposé pour la 10 ^{ème} fois (novembre 1988)	
Complexité de l'arbitrage	: 2 / 10	Temps d'arbitrage	: 3 / 10
PC optionnel, mais Excel aide bien !			

AZTECA

Type	: Stratégique et diplomatique			
Nombre de joueurs	: 4			
Nombre de coups	: Une dizaine			
Origine	: Tilsit Editions			
Thème	: Lutte entre les Dieux de peuples du Mexique Précolombien			
Présentation	: <p>A l'époque où la Guerre de Cent Ans fait rage en France, d'autres peuples, de l'autre côté de l'Atlantique, sont engagés dans un véritable drame cosmique, une lutte où les dieux sont les principaux acteurs. Ici, pas de guerre de siège, pas de guerre de destruction. On pratique la " guerre fleurie ", une sorte de guerre réglementée et entendue où l'on tue le moins possible ; en effet, un prisonnier est beaucoup plus précieux, car il peut être sacrifié. Les batailles prennent fin lorsque l'une des armées a capturé dans le temple adverse la statue du dieu ennemi, qui est alors ramenée en otage dans le temple du dieu vainqueur.</p> <p>Chacun des joueurs dirige l'un des 4 grands peuples de la vallée de Mexico (Aztèques, Toltèques, Chichimèques et Tépanèques) qui se disputent le contrôle des Cités-états avoisinantes. A la tête de leurs armées, mais aussi d'un réseau d'agents commerciaux et diplomatiques, les pochtecas, ils organisent (dans le but d'amasser le plus de points de Sacrifices) des combats, des expéditions, des alliances et des soulèvements contre les Cités-états indépendantes ou les empires des autres joueurs. A chaque tour, les joueurs reçoivent aussi des cartes qui leur permettent de réaliser des actions particulières au cours des différentes phases de jeu.</p> <p>Chacun déplace ses armées en fonction de l'ordre défini pour le tour et combat tout en s'aidant des cartes qu'il a reçues. Les nouvelles conquêtes rapportent des tributs et quelquefois des points de Sacrifices. Les tributs permettent d'acheter de nouvelles armées, de nouveaux pochtecas et de participer aussi au fameux marché aux esclaves.</p> <p>Les joueurs offrent ensuite leurs points de Sacrifice aux dieux Quetzalcoatl et Tezcatlipoca. Mais si les sacrifices à Quetzalcoatl les rapprochent de la victoire, il ne faut pas qu'ils oublient d'en offrir (pour le calmer) à Tezcatlipoca, sous peine de provoquer la destruction de l'univers. La partie cesse dès que l'un des deux dieux est parvenu à sa destination. Si Quetzalcoatl réussit à gravir toutes les marches de la pyramide du Temple d'Or, c'est le joueur qui lui a offert le plus de Sacrifices qui l'emporte. Si Tezcatlipoca parvient aux Enfers, tout le monde est censé avoir perdu ! Cependant, un classement de " consolation " est établi pour les besoins de Transludie ...</p> <p>Dans un univers tout à fait dépayçant, les joueurs doivent s'efforcer de contrôler au mieux le cours des événements, tout en sachant qu'il n'est pas possible d'éliminer totalement un adversaire ; les joueurs les mieux placés ne doivent pas omettre de payer leur tribut à Tezcatlipoca, sous peine de voir finalement tous leurs efforts réduits à néant : cela conduit à égaliser les situations !</p>			
Complexité du jeu	: 5 / 10	Négociation	: 5 / 10	
Temps de rédaction des ordres	: 5 / 10	Part du hasard	: 4 / 10	
Interdépendance	: 6 / 10	Ce jeu est présenté pour la 2 ^{ème} fois par Transludie		
Complexité de l'arbitrage	: 4 / 10	Temps d'arbitrage	: 5 / 10	<u>PC non indispensable.</u>

MONTJOIE !

Type	: Stratégique et diplomatique		
Nombre de joueurs	: 6 (<i>le jeu à 5 est supprimé car bien moins intéressant</i>)		
Nombre de coups	: 8 tours A et 8 tours B		
Origine	: Tilsit Editions		
Thème	: Lutttes d'influence aux temps de la Guerre de Cent Ans		
Présentation	: <p>Entre 1337 et 1453, la France est le théâtre des ambitions de nombreux belligérants : plus de 100 ans d'histoire qui martèlent la fin des temps médiévaux. La Navarre, la France, l'Angleterre, la Bretagne, la Bourgogne, les Flandres s'affrontent pour contrôler le plus de provinces possibles à la fin de chaque tour. Chaque province rapporte 1 Point de Prétendant au Trône, sauf l'Île de France qui en rapporte 2. Le vainqueur du jeu est celui qui a accumulé le plus de Points de Prétendant sur l'ensemble de la partie.</p> <p>La carte du jeu représente le Royaume de France vers le milieu du XIV^e siècle. Elle est constituée de provinces contenant 1, 2 ou 3 villes reliées entre elles par des routes. Une ville disposant d'un port offre la possibilité de débarquer dans une autre ville côtière. Lors d'un demi-tour A, les joueurs annoncent les villes qu'ils souhaitent attaquer, achètent des cartes de bataille et de nouvelles fortifications (châteaux et forteresses). Les conflits sont résolus lors du demi-tour B suivant : chaque joueur définit un plan de bataille, à l'aide de cartes, pour chaque combat où il est impliqué. Il y a des cartes de combat, valant un certain nombre de points (3, 4, 5 ou 6) et d'autres cartes, influant sur les conditions de la bataille (Ingénieur, Félon, Signe de Dieu, Réengagement). Des Héros (Jeanne d'Arc, Jean sans Peur, Charles II le Mauvais ...) peuvent aussi faire leur apparition pour apporter un bonus.</p> <p>Chaque joueur dispose d'un budget de 18 Attaques pour l'ensemble de la partie. A chaque tour, il est libre de dépenser 1, 2, 3 ou 4 Attaques pour conduire sa stratégie. Ce nombre d'Attaques est annoncé un tour à l'avance, permettant ainsi de dévoiler l'attitude du joueur (attentiste ou agressive). A noter qu'il n'y a plus de tours de Paix ni de tours de Guerre comme dans le jeu sur plateau.</p> <p>Diverses cartes permettent de faire intervenir certaines péripéties : Ecorcheurs, Soulèvement, Aide Extérieure, Intrigue de Cour. A chaque tour il y a 1 ou 2 Evénements aléatoires : Maître des Mers, Intervention Papale, Grande Chevauchée, Confiscation, Mauvaises Saisons, Emeutes, Grandes Compagnies ... Une Intervention Etrangère se produit aussi à chaque tour de jeu : Basques, Aragonais, Savoyards, Génois, Castillans, ressortissants du Saint Empire essayent tour à tour de s'emparer d'une ville. Tous ces événements n'ont pas une influence déterminante sur le jeu mais permettent d'apporter de la variété au déroulement des opérations.</p> <p>Montjoie ! est un jeu aux mécanismes simples, où la diplomatie est très présente et où l'intérêt subsiste pendant toute la partie, puisque ce n'est pas la situation finale qui est prise en compte, mais bien l'influence développée tout au long du jeu.</p>		
Complexité du jeu	: 4 / 10	Négociation	: 7 / 10
Temps de rédaction des ordres	: 5 / 10	Part du hasard	: 4 / 10
Interdépendance	: 6 / 10	Ce jeu est présenté pour la 2 ^{ème} fois par Transludie	
Complexité de l'arbitrage	: 4 / 10	Temps d'arbitrage	: 5 / 10
		<u>PC non indispensable</u>	

LA VALLEE DES MAMOUTHS

Type	: Survie et Diplomatie		
Nombre de joueurs	: 5 ou 6		
Nombre de coups	: 14 (<i>les parties à 18 coups étaient bien trop longues</i>)		
Origine	: Ludodélire		
Thème	: Lutte de tribus préhistoriques pour la domination de la vallée des mamouths		
Présentation	<p>: Dans ce jeu qui essaye de simuler les aléas de temps très anciens, chaque joueur gère une tribu de néandertaliens qui doit d'abord assurer sa survie et ensuite essayer de devenir la tribu la plus puissante de la région.</p> <p>La carte de la Vallée des Mamouths est constituée d'une quarantaine d'hexagones représentant des plaines, des forêts, des montagnes, des volcans, des rivières et un lac. Le but essentiel du jeu est de réussir à implanter des villages sur les hex. de plaine et de forêt et des grottes dans les montagnes.</p> <p>Les tribus doivent prendre soin de se constituer des réserves de nourriture grâce à la pêche, la cueillette ou des cultures car il faut pouvoir nourrir ses femmes et ses guerriers à chaque tour, si on ne veut pas les voir mourir de faim. Il est aussi possible de chasser des animaux sauvages (loups, tigres à dents de sabre, ours, bisons, rhinocéros laineux ou mamouths), mais cela ne va pas toujours sans quelques risques !</p> <p>Une fois bien repu, on peut envisager d'attaquer les barbares de la tribu d'à côté pour leur prendre leur village ou leur grotte (sans oublier bien sûr leurs femmes !).</p> <p>Un système de cartes permet de bénéficier de certains avantages (pièges, engrais, armes ...) ou bien de provoquer des catastrophes chez les voisins (avalanches, inondations, incendies de forêts ...).</p> <p>Pour les adeptes du jeu sur table, il convient de préciser que la survie a été rendue plus facile et que les cartes événements ont été supprimées (mais remplacées en partie par des cartes d'attaque).</p>		
Complexité du jeu	: 5 / 10	Négociation	: 6 / 10
Temps de rédaction des ordres	: 4 / 10	Part du hasard	: 5 / 10
Interdépendance	: 7 / 10	Ce jeu est proposé pour la 5 ^{ème} fois (mars 1995).	
Complexité de l'arbitrage	: 4 / 10	Temps d'arbitrage	: 4 / 10
		PC inutile	

NOUVELLES DU FRONT (1) :

A propos des inscriptions : Merci aux arbitres !

NOM DU JEU	TABLES OUVERTES	NOMBRE DE JOUEURS	COMMENTAIRES
FP 65 (tables n° 1127 à 1136)	10	61	Bof bof bof...
Landquist	1	7	Ss doute un peu lourd pour être présenté souvent... Le succès ne se dément pas ! Habituel Habituel On a bien fait de le retravailler un peu ! Habituel J-Philippe Calvo va pouvoir enfin y jouer ! Trop lourd pour être un jeu phare !
TV WAR	3	18	
Superdiscount	1	6	
Formica Sapiens	1	6	
Histoire du Monde	2	12	
Black Box	1	6	
Massacre à la Bouzilleuse	1	6	
Civilisation	0		

TRANSLUDIE***TRANSLUDIE***TRANSLUDIE***TRANSLUDIE***TRANSLUDIE***TRANSLUDIE
CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX DE REFLEXION
STRATEGIQUES ET TACTIQUES PAR CORRESPONDANCE

RESULTATS DE CE TRIMESTRE

RESULTAT DE LA TABLE N° 1041 : TOUR DE FRANCE (G.O. : Christophe BAHEUX)

1) Jean-François Morcet	366 points	7/7
2) Emmanuel Triplet	241 points	5/7
3) Alain David	161 points	4/7
4) Bruno Mamez	48 points	3/7
5) Patrick Fossano	35 points	2/7
6) Olivier Bazin	0 point	NC
7) Guillaume Renault	☚ Abandon	0/7

RESULTAT DE LA TABLE N° 1054 : REGATES (G.O. : Laurent MENDIBURU)

1) Patrick Fossano	31 points	6/6
2) Christophe Baheux	19 points	4/6
3) Jean-Luc Brunet	17 points	3/6
4) Philippe Leray	15 points	2/6
5) Thierry Berthome	8 points	1/6

RESULTAT DE LA TABLE N° 1062 : 4000AD (G.O. : Pedro SALAS)

1) Jean-Pascal Nail	25 étoiles	5/5
2) Olivier Angin	19 étoiles	3/5
3) Guillaume Achard	2 étoiles	2/5
4) Sébastien Thauvin	☚ Tour 13	1/5

RESULTAT DE LA TABLE N° 1067 : LUDOPACK 2001 (G.O. : Christophe BAHEUX)

1) Cyril Brandt	19 points	7/7
2) Alain David	18 points	5/7
3) Laurent Jegouzo	9 points	4/7
4) Hervé Aguiriano	9 points	3/7
5) Jean-Marie Croquin	9 points	2/7
6) Jean-Luc Brunet	8 points	1/7

RESULTAT DE LA TABLE N° 1076 : TV WAR (G.O. : Jean-Luc BRUNET)

1) Emmanuel Triplet	11 884 points	7/7
2) Dominique Ruin	11 841 points	5/7
3) Christophe Jacquet	11 557 points	4/7
4) Alain Pouchain	10 994 points	3/7
5) Thierry Vurpillot	10 894 points	2/7
6) Patrick Rivière	10 806 points	1/7

CLASSEMENT GENERAL: LES POTINS DU GOTHA

Les potins seront cette fois très réduits : cinq parties qui rentrent, ça ne suffit pas à provoquer des bouleversements dans le classement. Il suffit de regarder le nombre de signes « = » dans la colonne Δ.

Un podium qui évolue

Christophe JACQUET, qui avait conservé d'extrême justesse la troisième place en juin est victime d'une autre troisième place (sur *TVWar*) qui le fait légèrement rétrograder. **Emmanuel TRIPLET**, lui, conforte plutôt sa deuxième place avec sa victoire à *TVWar*.

Une valeur en hausse

Seul **Jean-François MORCET** progresse notablement grâce au *Tour de France* (Jean-François se spécialiserait-il dans les victoires aux jeux de simulation sportive ?)

Un retour

A peine sorti (le trimestre dernier), **Thierry BERTHOME** entre à nouveau dans les classés avec une 62e place qui lui laisse toute la place pour progresser.

Bernard FAIVRE

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX DE REFLEXION STRATEGIQUES ET TACTIQUES PAR CORRESPONDANCE CLASSEMENT GENERAL AU 15/09/2002

PLACE	Δ	NOM	COEFF	VICTOIRES	
1	(=)	CHEVILLON Gilbert	50 / 54	0,9259	Machiav-Brit-Batiss-Apoc-Diad-F&G-Brit-Mtjoie
2	(=)	TRIPLET Emmanuel	83 / 95	0,8737	L&T-Manhattan-FM-TVWar-FM-Laser-Rob-TVWar
3	(+1)	CORNELOUP Maurice	44,5 / 56	0,7946	TV War - Emp Buil-TV War-EmpBuil
4	(=)	SEVESTRE Stéphane	82 / 104	0,7885	Apoc-Battcars-Noël-F1-Gal
5	(-2)	JACQUET Christophe	79 / 101	0,7822	Katane-TVwar-FM-SDisc-FM-Hist
6	(=)	LEFEBVRE Jean François	55 / 71	0,7746	Noël - Strategy-Noël-Dark-Lquist
7	(=)	LECLER Serge	81 / 106	0,7642	Strategy - Bat cars-Roborally-Uboote-Noël
8	(=)	BERGERET Dominique	54,5 / 74	0,7365	Red Seven - Roborally-Red Seven-Roborally-BBBox
9	(=)	HODOT Fabien	70 / 96	0,7292	Zargos - Africa-Dipl Mond-Fief
10	(=)	FAIVRE Bernard	126,5 / 182	0,6951	Sav stn - Bat cars - Emp Buil-F1-TDF
11	(+4)	MORCET Jean-François	81 / 118	0,6864	F1-F1-F7-Diplo Md-TDF
12	(-1)	GELLES Bogdan	50 / 73	0,6849	1830 - L & T - Africa-Hist world-L&T
13	(-1)	DAVID Alain	334,5 / 490	0,6827	F1-Arm-Dém-EB-BK-Rob-Noël-1830(x2)-Mamm-Sh-Pan-CEnc-Civil-Manh-Gal
14	(=)	RUIN Dominique	55,5 / 82	0,6768	Delikatessen-Ludopack
15	(-2)	BRUNET Jean Luc	239 / 358	0,6676	FM-FM-E in a-F7-SDisc-F1-Str-Delik-F7-Batt-1830
16	(=)	COLLIN Philippe	80 / 122	0,6557	Flux - Battlecars-Battlecars-Dune-Gal-Hist
17	(=)	BOUGAIN Thierry	96,5 / 150	0,6433	Sav stn-TV War-DiplM-Hworld-Str-L&T
18	(=)	EYNARD-MACHET Richard	60 / 94	0,6383	Strategy-Fief
19	(=)	NAIL Jean Pascal	197 / 311	0,6334	K&T-BI B-Kgm-Bouz-Panth-Reg-Arm-Dune-Rég-4000AD
20	(=)	LAROQUE Jacques	64 / 102	0,6275	Civilization II- Foot Manager
21	(=)	MAMETZ Bruno	86 / 146	0,589	Dune-Samouraï-Barb Kgs-Vall mamm
22	(=)	ANGIN Olivier	37 / 64	0,5781	Africa-Britannia
23	(=)	DELAVAUT Laurent	70 / 122	0,5738	TV war-Afr-Samouraï
24	(=)	BAHEUX Christophe	189 / 334	0,5659	Acquire-Jockey-FM-Labyrinthe-Katane-Dém
25	(=)	GRESLE Michel	40 / 71	0,5634	Austerlitz
26	(=)	MULLER Christian	83 / 149	0,557	Noël 665 - Barbarian Kings
27	(=)	AGUIRIANO Hervé	143,5 / 260	0,5519	Emp Builders - Armada-F&G
28	(=)	TAISNE Stéphane	66 / 122	0,541	Foot Man
29	(=)	DUVAUCHELLE J- Roger	27 / 50	0,54	
30	(+1)	BRANDT Cyril	95 / 176	0,5398	Battlecars-Superdiscount-Pack01

PLACE	Δ	NOM	COEFF	VICTOIRES	
31	- (-1)	JAUSSET Eric	35 / 65	0,5385	4000 AD
32	- (=)	CLANET Alain	40 / 78	0,5128	Laserbowl
33	- (+2)	PERROUAULT Damien	41 / 82	0,5	Dark Age
34	- (-1)	LERAY Philippe	38 / 77	0,4935	Vallée des mammouths - Dune-Rég
35	- (-1)	RIVIERE Patrick	87 / 178	0,4888	Bazaar-1830
36	- (=)	BLACHE Lilian	20 / 41	0,4878	Azteca
37	- (=)	DESCHAUME Olivier	33 / 68	0,4853	
38	- (=)	BALLE Alain	36 / 75	0,48	4000 AD-Formica
39	- (-1)	GORDI Marie Claude	51 / 114	0,4474	Dune-Batisseurs
40	- (+2)	FOSSANO Patrick	46 / 104	0,4423	Régates
41	- (-1)	COLSON Dominique	171 / 389	0,4396	Baz-Regat-Symb-Flux-Aust
42	- (-1)	POUCHAIN Alain	32 / 75	0,4267	Colons de Katane
43	- (=)	TERRADURA Yoann	52,5 / 126	0,4167	Zargos
44	- (=)	PELLARD Florent	27,5 / 66	0,4167	
45	- (=)	ZANARDI Gil	22 / 54	0,4074	
46	- (=)	MOREAU Jean-Pierre	27,5 / 68	0,4044	
47	- (=)	THIBOUVILLE Jean-Marc	70,5 / 175	0,4029	Warrior Knights-Mammouths
48	- (=)	RABAGLIA Manuel	30 / 75	0,4	Schtroumpfs noirs
49	- (=)	ROSSIQUET Christian	25,5 / 65	0,3923	
50	- (=)	DUCLAY Jean Paul	47 / 127	0,3701	
51	- (=)	MARESU David	61 / 165	0,3697	Acquire
52	- (+1)	TABARAUD Stéphane	27,5 / 76	0,3618	
53	- (-1)	THAUVIN Sébastien	32 / 89	0,3596	
54	- (=)	CLAUX Alexis	32 / 90	0,3556	
55	- (=)	TIXIER Jean Yves	18 / 52	0,3462	
56	- (=)	THUILIER Jean-Michel	24 / 70	0,3429	Uboot
57	- (=)	VURPILOT Thierry	61 / 183	0,3333	Formule 1
58	- (=)	JACQUES Stéphane	20 / 64	0,3125	Targui
59	- (-1)	RENAULT Guillaume	47 / 157	0,2994	
60	- (=)	PELLARD Marie-Claude	9 / 41	0,2195	
61	- (=)	JEGOUZO Laurent	29 / 134	0,2164	
62	- NC	BERTHOME Thierry	9 / 42	0,2143	
63	- (-1)	PERAIN Philippe	13,5 / 70	0,1929	
64	- (-1)	AYMARD Michel	9 / 49	0,1837	
NC	-	TRIPLET Dominique	28 / 34	0,8235	Foot Manager-TV War
NC	-	BERGERO Olivier	22 / 32	0,6875	Kings & Things
NC	-	LOMPECH Pascal	21 / 31	0,6774	Galaxy-Galaxy
NC	-	GENET Ludovic	9 / 14	0,6429	
NC	-	ALEXANDRE Laurent	10 / 16	0,625	Machiavelli
NC	-	DAGRON Eric	5 / 8	0,625	
NC	-	BRUN Ernst	4 / 7	0,5714	
NC	-	COUMOUL Arnaud-Pierre	8 / 15	0,5333	Germaines
NC	-	POSTEL Romuald	6 / 12	0,5	
NC	-	GANDELIN Jean-François	13 / 27	0,4815	Azteca
NC	-	SOUBIE Jean-François	16 / 34	0,4706	Noël 665
NC	-	ROGERIEUX Olivier	6,5 / 14	0,4643	
NC	-	CROQUIN Jean-Marie	6 / 14	0,4286	
NC	-	DETICHE Eric	3 / 7	0,4286	
NC	-	TURLAND Pascal	13,5 / 33	0,4091	Schtroumpfs noirs
NC	-	ALDON Patricia	10 / 25	0,4	
NC	-	ACHARD Guillaume	2 / 5	0,4	
NC	-	CALVO Jean Philippe	11 / 33	0,3333	
NC	-	MERCKLE Christophe	5 / 16	0,3125	
NC	-	MENDIBURU Lôran	12 / 39	0,3077	
NC	-	MESGUISH Mickael	4 / 14	0,2857	As des as
NC	-	DROUMAGUET Yann	1 / 5	0,2	
		BERARD Frédéric	6 / 36	0,1667	

Bonus acquis par les GO's au 30/09/2002

	Situation antérieure	Inscription FP 65	Acquis ce trimestre	Situation actuelle
Hervé AGUIRIANO	½ IG			½ IG
Olivier ANGIN	½ IG			½ IG
Michel AYMARD	4+½ IG			4+½ IG
Alain BALLE	½ IG			½ IG
Christophe BAHEUX	1 IG		1 + ½ IG	2 + ½ IG
Lilian BLACHE	½ IG			½ IG
Thierry BERTHOME	1 IG			1 IG
Régis BEGUELIN	1 IG			1 IG
Dominique BERGERET	½ IG		(+1 IG)	1 + ½ IG
Olivier BERGERO	1 IG			1 IG
Thierry BOUGAIN	1 + ½ IG			1 + ½ IG
Cyril BRANDT	4 IG	SD/FS/HdM		1 IG
Jean-Luc BRUNET	1 IG	Tv War	1 IG	1 IG
Jean-Philippe CALVO	1+½ IG	Massacre		½ IG
Alain CLANET	½ IG			½ IG
Dominique COLSON	1 IG			1 IG
Maurice CORNELOUP	1 + ½ IG	Tv War		½ IG
Alain DAVID	1 IG	Formica		0
Eric DETICHE	0		(+1 IG) +1 IG*	2 IG
Philippe DEVOUCOUX	½ IG			½ IG
Patricia ALDON/DOREY	½ IG			½ IG
Yann DROUMAGUET	0		+1 IG*	1 IG
Christine DUVAUCHELLE	½ IG			½ IG
Bernard FAIVRE	1 + ½ IG	Tv War	+1 IG*	1 + ½ IG
Jacinto FERNANDEZ	2 + ½ IG			2 + ½ IG
Patrick FOSSANO	½ IG		+1 IG*	1 + ½ IG
Guillaume FOUGNIES	½ IG			½ IG
Karel FORMANEK	0		(+1 IG)	1 IG
Christophe JACQUET	0		(+1 IG)	1 IG
Eric JAUSSET	2 IG			2 IG
Laurent JEGOUZO	1 IG			1 IG
Jean-François LEFEBVRE	½ IG			½ IG
Philippe LERAY	½ IG		(+1 IG)	1 + ½ IG
Pascal LOMPECH	½ IG			½ IG
Bruno MAMETZ	1 IG			1 IG
Loran MENDIBURU	1 IG		½ IG	1 + ½ IG
Jean-Pierre MOREAU	1 + ½ IG			1 + ½ IG
Jean-François MORCET	0		(+1 IG)	1 IG
Christian MULLER	1 IG			1 IG
Jean-Pascal NAIL	2 IG			2 IG
Philippe PERAIN	0		+1 IG*	1 IG
Damien PERROUAULT	½ IG			½ IG
Manuel RABAGLIA	1 IG			1 IG
Stéphane RACOLIN	½ IG			½ IG
Guillaume RENAULT	0		(+1 IG)	1 IG
Patrick RIVIERE	½ IG			½ IG
Dominique RUIN	0		(+1 IG)	1 IG
Pedro SALAS	½ IG		½ IG	1 IG
Stéphane SEVESTRE	1 IG			1 IG
Stéphane TAISNE	1 + ½ IG	Tv War		½ IG
Stéphane TABARAUD	1 IG			1 IG
Sébastien THAUVIN	0		(+1 IG)	1 IG
Jean-Michel THUILIER	0		+1 IG*	1 IG
France TREHOUX	0		(+1 IG)	1 IG
Dominique TRIPLET	½ IG			½ IG
Emmanuel TRIPLET	1 IG			1 IG
Thierry VURPILLOT	0		(+1 IG)	1 IG

Pensez à utiliser vos IGs dans le délai d'un an.

Rappel: ½ IG ne donne pas droit à une inscription à demi-tarif !!!!

(1IG) est attribué aux joueurs ayant ré-adhéré et n'ayant pas pris leur jeu gratuit.

+1 IG* correspond à une partie gratuite suite à une annulation de table.

Les jeux donnant 1 IG sont Berceau des civilisations, Cannonbowl, Civilisation, Dynasty, TvWar, Landquist, Laserbowl, 1830, Massacre à la Bouzilleuse, Empire in Arms, Darkage, Roborally, Empire Builders, Tour de France.

Ndlr : avec l'uniformisation des coûts, plus la peine d'attendre une inscription 'chère' pour utiliser vos IGs ! D'ailleurs, si le montant du chèque que vous envoyez (désormais multiple de 10 €uros) correspond à des IGs en votre possession, le bureau se réserve le droit de déduire vos IGs et de détruire votre chèque en contrepartie !

Petits conseils à l'usage des joueurs de Transludie...

Par Tomas Vanicek (titre de l'article par le rédac-chef !)

Hello Ladies and Gentlemen !

Les voies du Seigneur (mais non, pas toi Bernard !), étant impénétrables me voici reentré en contact avec cette vénérable assemblée que vous constituez.

J'avoue que ma surprise était grande de constater que ça fait... 20 ans ?

Enron a sombré, World Com est nettoyé, Apple existe à peine, mon ami Messier se demande comment il va rembourser 25 millions de \$ mais Transludie résiste à la fureur de la nouvelle économie en général et aux manipulations comptables en particulier (au fait si P.Rivière est toujours trésorier et si tu m'entends Patrick - tu as enfin changé ta Ferrari ? Ca faisait quand même un peu pauvre).

Vous permettez que je me désigne par Grand Ancien (Oui ? Merci.).

Je pourrais aussi m'appeler The Walking Death mais vous conviendrez que ça ferait un peu moins convivial.

Alors voilà, quand on a été pris par la passion du jeu, le vrai, celui où vos neurones s'allument comme un arbre de Noel et non ces Erstaz consistant à faire un mouvement élégant du poignet en disant "Personnel", on le garde toute la vie.

Aussi voudrais-je vous parler du jeu.

Je pensais d'abord faire une réflexion sur l'avenir du jeu sur table et par correspondance dans le cadre du monde multimédial en mettant, notamment, en relief la composante psychologique.

Mais après je me suis dit que le lecteur actuel du Far Play s'en balance certainement autant que le lecteur d'il y a 20 ans à qui on aurait parlé de l'avenir du processeur 8 bits (et j'en profite au passage pour saluer Lord Byton).

Donc non.

Dans ce cas je vais répondre à la question que vous vous posez tous - comment faire pour gagner.

Tout d'abord il faut noter qu'il ne faut jamais écouter les gens qui vous disent qu'on joue pour s'amuser et que le classement est sans importance.

Bien sur que vous n'allez pas tomber dans cette ruse au premier degré avec laquelle le vétéran guettera du coin de l'oeil votre fragilité psychologique en émettant in petto un ' Héhéhé 'Gottliebien .

Car vous, vous savez bien que c'est en ayant un 89/92 que votre amusement ne connaîtra pas de bornes.

En réalité c'est simple - faites dans l'ordre :

1) Eliminez B.Faivre.

Il faut bien qu'il y ait de l'ambiance dans un Landquist mais avec un joueur Chaotic Evil ça risquerait être un poil trop mouvementé.

2) Choisissez un jeu avec les règles d'une complexité maximale et le hasard minimal.

Tout investissement de matière grise dans l'étude des règles vous sera rendu au centuple.

Ca vous permettra de faire le coup absolument exotique que personne n'attendait (surtout pas le G.O) et devant le cri outragé de celui qui est en train de passer du statut du Duc de Normandie au statut d'un tas de ruines rappeler froidement que le § 4.3.1 vu en conjonction avec le § 12.1 est absolument formel - la Normandie a toujours été à vous.

Le fin gourmet arrivera à trouver une contradiction dans les règles dont l'emploi apporte un plaisir tout à fait particulier.

3) Soyez fidèles (pardon Christian !).

S'il arrive une bavure, un moment de faiblesse, personne n'est à l'abri - faites pénitence.

Ce n'est pas QUE l'amour du prochain qui vous anime, c'est aussi l'arithmétique.

Supposez que vous êtes 2^{ème} à toutes les grosses parties que vous jouez.

Ca vous fait un 0.8 les doigts dans le nez.

Et ce serait tout de même le diable si dans le tas il n'y aurait pas quelques 1^{ères} places.

Dune est superbe pour cela notamment avec cette possibilité géniale de gagner en couple - avec Landquist mon jeu préféré.

Un détail - si le GO fait correctement son travail avec les cartes de commerce sur Dune, vous pouvez reconstituer le paquet grâce à une diplomatie habile et à un sens de déduction qui vous est inné .

Je ne vous raconte pas les dégâts que vous faites quand vous connaissez ce qui arrive et c'est Atréides qui n'en reviendra pas.

Jouez Fremen et croyez moi, c'est le spécialiste de Dune qui vous parle.

4) Négociez.

Négociez tout et n'importe quoi.

La négociation est le nerf du jeu (celui avec le grand J) et l'élément d'adaptation principal de votre stratégie.

Avec un dur ("Ecoute mon vieux, Emerald est à moi alors je ne veux pas voir un poil de tes sorciers dans le coin") vous serez souple ("Bien sur cher ami. Avec la sagesse et la puissance dont tu fais preuve on pourrait peut-etre attaquer ensemble X ?").

Avec un souple ("Euh... je ne sais pas bien... tu m'as l'air trop fort... est-ce bien raisonnable ?) vous serez dur ("Tu fais comme tu le sens. Mais je te préviens, ma bienveillance a des limites que tu es en train de piétiner d'une manière qui pourrait etre préjudiciable pour ta santé").

Avec un retors ("Alors tu fais ce mouvement , je dis à Machin que Truc va là, on intoxique Bidule et il y a mat en 4 coups") vous serez retors au carré ("Ouais, ouais, pas de problème" et vous le laissez s'écraser tout seul contre un platane).

Avec le bavard vous serez silencieux.

Avec le silencieux... ben là vous êtes mal - vous pouvez essayer d'être silencieux aussi mais ça fait une communication un peu surréaliste, genre Bergman, malheureusement ce n'est pas avec des cris et chuchotements que vous résoudrez cette question épineuse de la Normandie qui commence à vous les gonfler.

5) Quand vous éliminez B.Faivre, faites le vite. Généralement il résiste le bougre.

Ah nostalgie !

Dites et si je revenais :)

Tomas Vanicek aka Deadshade Darkweaver , nécromancier de son état sur Everquest

P.S

Une prochaine fois, je pourrais vous parler des MMORPG et d'Everquest .

QUI C'EST QUI S'EN OCCUPE ?

Dès qu'ils ont une question à poser ou un problème à résoudre, beaucoup de transludistes ont pris pour habitude de joindre le membre du bureau qu'ils connaissent le mieux pour s'en entretenir avec lui ou lui demander de transmettre. C'est peut-être convivial, mais pas très rationnel. D'où ce résumé des questions le plus souvent posées, avec, à chaque fois, l'indication de la personne compétente. Tous les cas n'ont pas été forcément prévus, mais ceci devrait quand même limiter les erreurs d'aiguillage. Un encadré donne les coordonnées de tous les membres du bureau.

VIE DE L'ASSOCIATION :

Je n'ai pas encore payé ma cotisation (15 Euros par an, en septembre). A qui envoyer le chèque ?

Au **trésorier, Patrick RIVIERE**.

Par dérogation, si tu payes ta cotisation en même temps que l'inscription à un jeu, tu peux l'envoyer au **secrétaire, Jacques LAROQUE**.

Je viens de changer d'adresse / de téléphone. Qui prévenir ?

Les GOs de tes parties, bien sûr, mais aussi (et surtout !) le **secrétaire, Jacques LAROQUE**. C'est lui qui tiens tous les fichiers d'envoi (**Farplay**, règles de jeux, listes des joueurs d'une table...).

Je viens d'avoir une adresse mail / de changer de mail. Qui prévenir ?

C'est le **vice-président rédacteur en chef Alain DAVID** qui a concocté cette liste et qui envoie irrégulièrement un mail avec les coordonnées de chacun. Préviens-le pour qu'il informe la liste, mais fais la désinscription et la réinscription tout seul aux adresses suivantes :

à partir de l'ancienne adresse : [mailto : transludie-unsubscribe@yahoogroupes.fr](mailto:transludie-unsubscribe@yahoogroupes.fr)

à partir de la nouvelle adresse : [mailto : transludie-subscribe@yahoogroupes.fr](mailto:transludie-subscribe@yahoogroupes.fr)

*Je souhaite écrire un article dans **Farplay** (compte rendu de partie, analyse d'un jeu, controverse ludique, etc.).*

Adresse-toi au **vice-président rédacteur en chef Alain DAVID**.

Je viens de jouer à un jeu passionnant / j'ai créé moi tout seul un jeu extraordinaire. A qui en parler ?

Au **vice-président Jeux nouveaux Dominique BERGERET**.

Je suis passionné par le web. Où en est le site de Transludie. Est-ce que je peux y collaborer ?

Tu t'adresses au **vice-président Internet, Laurent JEGOUZO**. Le site : [http ://www.transludie.com](http://www.transludie.com) !

J'ai des idées géniales / des critiques virulentes à propos du fonctionnement de l'association. A qui en parler ?

C'est le boulot du **président, Bernard FAIVRE**.

DEROULEMENT DES PARTIES :

Je veux m'inscrire à un des jeux proposés. A qui envoyer l'inscription ?

Au **secrétaire, Jacques LAROQUE**

Je suis joueur sur une table. Je viens de lire les règles. Il y a des points que je ne comprends pas bien. A qui m'adresser ?

A ton GO.

Je suis arbitre sur une table. Je viens de lire les règles. Il y a des points que je ne comprends pas bien. A qui m'adresser ?

Au spécialiste du jeu. Le nom t'en est normalement communiqué en même temps que la liste des joueurs. Si ce n'est pas le cas, tu t'adresses au **vice-président Jeux anciens, Thierry BOUGAIN**.

Je suis arbitre sur une table. Comment me faire avancer les frais d'arbitrage ?

Tu t'adresses au **trésorier, Patrick RIVIERE**.

Je suis joueur sur une table. Je ne suis pas d'accord avec la manière dont le GO a arbitré le coup. Je ne comprends pas la règle comme lui.

Tu t'adresses à ton GO en lui expliquant (posément) ton point de vue. Si le GO répare son erreur (ou te convainc que tu as tort), on en reste là. Si chacun persiste dans son point de vue, tu saisis officiellement le **président, Bernard FAIVRE**, qui intervient comme « juge d'appel ».

Je suis GO sur une table. Un joueur n'est pas d'accord avec la manière dont j'ai arbitré le coup. Je ne comprends pas la règle comme lui.

Tu essaies de convaincre le joueur (ou tu ré pares ton erreur). Si le désaccord persiste (ou si la réparation de l'erreur se révèle compliquée : coup à recommencer, etc...), tu saisis le **président, Bernard FAIVRE**.

Je suis joueur sur une table. Par suite de problèmes personnels importants, je suis obligé d'abandonner une partie.

Si tu es joueur, tu avertis ton GO, qui contacte lui-même le **vice-président Remplacements, Gilbert CHEVILLON**, chargé de tenir la liste des joueurs remplaçants.

Je suis joueur sur une table. Par coup de tête / parce que je suis en train de perdre, je veux abandonner une partie.

C'est interdit. Nous ne souhaitons pas garder comme membres des joueurs qui raisonnent comme cela.

Je suis GO. Par suite de problèmes personnels importants, je suis obligé d'abandonner mon arbitrage.

Tu contactes le **vice-président Suivi des parties, Jean-Luc BRUNET**, pour voir avec lui comment transmettre le dossier d'arbitrage dans de bonnes conditions.

Je suis GO. Je n'ai plus aucune nouvelle d'un joueur. Que dois-je faire ?

Si un joueur déjà averti et relancé ne donne aucun signe de vie, il est considéré comme abandonnant la partie. Tu contactes le **vice-président Remplacements, Gilbert CHEVILLON**, chargé de tenir la liste des joueurs remplaçants. Préviens en même temps le **vice-président Suivi des parties, Jean-Luc BRUNET**, pour qu'il se renseigne sur les autres parties où figure ce joueur.

Je suis joueur. Je n'ai plus aucune nouvelle de la partie depuis maintenant six semaines. Que dois-je faire ?

Tu contactes ton GO. Si les raisons qu'il allègue sont peu convaincantes (ou si tu n'arrives pas à le joindre), avertis le **vice-président Suivi des parties, Jean-Luc BRUNET** qui gèrera la situation.

Je suis GO. Je suis arrivé à la fin de la partie. A qui dois-je transmettre les résultats ?

Au **vice-président Suivi des parties, Jean-Luc BRUNET**. Tu lui communique en même temps ta note de frais d'arbitrage et ton compte rendu des points de règle à retravailler. Jean-Luc se charge de faire parvenir chaque document à son destinataire.

Je veux donner mon opinion sur l'intérêt du jeu, la pertinence de l'arbitrage, les changements à faire, etc.

Le **VP Sondages, Cyril BRANDT**, t'a normalement envoyé en cours de partie un questionnaire à remplir. Mais rien ne t'empêche de lui envoyer des suggestions complémentaires.

Je suis passionné par les classements et statistiques et je veux participer à leur élaboration.

Adresse-toi au **vice-président Classements et statistiques Christian MULLER**. Il ne demande qu'à encourager les vocations de ce genre.

Président : Bernard FAIVRE	115, rue de Verdun	92220 Bagneux	01 46 64 32 01
Trésorier : Patrick RIVIERE.....	30 ch. de Wattignies	59330 Beaufort	03 27 67 86 01
Secrétaire : Jacques LAROQUE.....	66, bd de Bapaume	80090 Amiens	03 22 92 66 57
VP Jeux nouveaux : Dominique BERGERET.....	8 rue de la Main d'Or	75011 Paris	01 43 38 60 68
VP Jeux anciens : Thierry BOUGAIN	8 imp. Botticelli	85180 Ch.d'Olonne	02 51 21 06 95
VP Sondages : Cyril BRANDT	160, av de Nonneville	93600 Aulnay/Bois	01 48 79 13 39
VP Suivi des parties : Jean-Luc BRUNET	35, rue du Midi	94300 Vincennes	01 43 74 93 59
VP Remplacements : Gilbert CHEVILLON.....	17 dom. de l'Etang	90300 Cravanche	03 84 26 85 30
VP Rédacteur en chef : Alain DAVID.....	18, rue C. Debussy	78960 Voisins	01 30 57 36 56
VP Internet : Laurent JEGOUZO	30 avenue V Hugo	93170 Bagnolet	01 48 58 40 05
VP Cl. et Statistiques : Christian MULLER.....	139 avenue de Paris	27200 Vernon	02 32 51 34 60

Ou par mail pour tous sauf Dominique Bergeret !

Liste des responsables de jeux au sein de l'association

Si vous avez des questions sur un jeu, contactez votre arbitre. Si vous êtes arbitre, vous pouvez contacter le responsable du jeu qui pourra vous éclairer.

Nom du jeu	Spécialiste
1830	David
4000 AD	Bougain
6 NIMMT	Bougain
ACQUIRE	David
AFRICA 1880	Bougain
AMBITION	David
APOCALYPSE	Chevillon
ARMADA	Brunet
AS DES AS (L')	Brandt
AZTECA	Bergeret
BARBARIAN KINGS	Postel
BATISSEURS D'EMPIRE	Brandt
BATTLECARS	Brunet
BAZAAR	David
BLACK BOX	Rivière
BRITANNIA	Chevillon
CANNONBOWL	Bergeret
CIVILISATION	Jacquet
COCHONS DE L'ESPACE (LES)	Bergeret
COLONS DE KATÄNE (LES)	Bergeret
COSMIC ENCOUNTER	Bergeret
DARK AGE	Bergeret
DEMINEUR	David
DIADOQUES (LES)	Faivre
DIPLOMACY	Bougain
DIPLOMATIE MONDIALE	Bougain
DUNE	Muller
DYNASTY	Laroque
EMPIRE BUILDER	David
EMPIRE IN ARMS	Jacquet
FIEF	Faivre
FOI ET LE GLAIVE (LA)	Bergeret
FOOTBALL MANAGER	Brunet
FORCE 7	Bougain
FORMICA SAPIENS	Fougnes
FORMULE 1	David

Nom du jeu	Spécialiste
FORUM ROMANUM	Brandt
GERMAINS (LES)	Brunet
GROENINGHE VELT	Bougain
HISTOIRE DU MONDE	Jacquet
HOT DOG	Bougain
KINGS AND THINGS	Bougain
LABYRINTHE	Baheux
LANDQUIST	Laroque
LASERBOWL	Bergeret
LIEVRE ET LA TORTUE (LE)	Rivière
MACHIAVELLI	Bougain
MANHATTAN	David
MASSACRE A LA BOUZILLEUSE	Lompech
MONEY	Bougain
MONTJOIE !	Bergeret
NAPOLEON A AUSTERLITZ	Bougain
NOEL 665 EN FAMILLE	Sevestre
PANTHEON	Laroque
RED SEVEN	Bergeret
REGATES	Brunet
ROBORALLY	Brandt
SAMURAI	Faivre
SCHTROUMPFS NOIRS (LES)	Bergeret
SHARKS	David
STRATEGY	Brunet
SUPERDISCOUNT	Corneloup
SYMBIOZ	Bergeret
TAKE IT EASY	Brandt
TARGUI	Faivre
TOUR DE FRANCE	Baheux
TV WAR	Bergeret
U-BOOTE	Bergeret
VALLEE DES MAMMOUTHS (LA)	Bergeret
WARRIOR KNIGHTS	Muller
ZARGOS	Bergeret

Voilà. Si vous vous sentez des envies pour améliorer un jeu, n'hésitez pas à contacter le spécialiste ! Il vous cèdera peut-être sa place !

BULLETIN D'INSCRIPTIONS

NOM :

PRENOM :

Je m'inscris au(x) jeu(x) suivant(s) en tant que joueur :

-
-
-
-

En cas d'impossibilité, je choisis en remplacement le(s) jeu(x) suivant(s) :

-
-

Je suis volontaire pour géoter le(s) jeu(x) suivant(s) :

-
-

Nous remercions les joueurs qui se sont proposé pour géoter un jeu et qui n'ont pas encore été retenus.

Ce bulletin doit être renvoyé avant le **9 Novembre 2002**

à Jacques LAROQUE, 66 bd de Bapaume 80090 AMIENS (03 22 92 66 57)

Merci de ne pas oublier de joindre un chèque à l'ordre de TRANSLUDIE correspondant au total de vos inscriptions aux jeux et de votre adhésion si vous la renouvellez ! Déduisez vos IG's s'il vous plaît !

Uniquement en cas de changement :

ADRESSE :

TEL (dom.) :

Tél (prof) :

Voici les jeux (5 au plus) que je souhaiterai voir prochainement dans une proposition.

-
-
-
-

Les volontaires pour être joueur ou GO de remplacement doivent retourner ce document à Jacques Laroque avec leurs inscriptions du trimestre.

Pour chaque jeu où vous souhaitez être contacté lorsque l'on recherche un joueur ou un GO de remplacement, mettre une croix dans la case appropriée.

NOM :	PRENOM :
--------------	-----------------

GO	Joueur	Jeu		GO	Joueur	Jeu
		1830				Force 7
		4000 Ad				Formule 1
		Acquire				Galaxy
		Africa 1830				Germaines (Les)
		Ambition				Groeninghe Velt
		Apocalypse				Histoire Du Monde
		Armada				Jockey
		As Des As (L')				Kings & Things
		Azteca				Landquist
		Barbarian Kings				Laserbowl
		Batisseurs D'Empires				Lievre Et La Tortue (Le)
		Battlecars				Machiavelli
		Bazaar				Manhattan
		Berceau Des Civilisations				Massacre A La Bouzilleuse
		Black Box				Napoleon A Austerlitz
		Britannia				Noël 665 En Famille
		Cannonbowl				Pantheon
		Citizen News				Red Seven
		Civilisation Ii				Régates
		Colons De Katäne (Les)				Roborally
		Cosmic Encounter				Samourai
		Dark Age				Savage Station
		Demineur				Schtroumpfs Noirs (Les)
		Diadoques (Les)				Sharks
		Diplomacy / Diplomatie Mondiale				Strategy
		Dune				Super Discount
		Dynasty				Symbioz
		Empire Builder				Targui
		Empire In Arms				Tv War
		Evo				U-Boote
		Fief				Vallee Des Mammouths (La)
		Flux				Warrior Knights
		Foi Et Le Glaive (La)				Zargos
		Football Manager				

Je peux avoir oublié des jeux, n'hésitez pas à utiliser les cases vides !