

Extrait du Le site de Beuz

<https://www.beuselinck.fr/article53.html>

Aïniou

- Full Metal Planete - récits de parties -

Date de mise en ligne : samedi 28 février 2004



Copyright © Le site de Beuz. Tous droits réservés

Cette partie n'est pas Notulbek elle est donc tulbekpossible...

Vous y êtes néanmoins tous bienvenus :

1- ZeBeuZ (rouge)

2- Tullamore (bleu)

3- Weiki (vert)

4- Crazy Crabe (jaune)

L'atterrissage montre une certaine "polarité". D'un côté, nous avons Weiki et Crazy crabe dont la proximité risque de faire des étincelles. De l'autre Tullamore et ZeBeuZ sont à courte distance mais un peu plus raisonnable.

Si la bataille entre Weiki et Crazy Crabe est quasiment certaine, l'attitude des deux autres reste énigmatique :

- ▶ vont-ils, une fois de plus, se lancer dans un face à face destructeur ?
- ▶ vont-ils mineraiter dans leur coin ?
- ▶ ou encore jouer les charognards comme le laisse supposer leur réputation ?

Vous le saurez en lisant ici même le déroulement des opérations.

rajout 22-03-2004

Ce qui devait se passer s'est passé : alors que je m'apprêtais à tenter un coup de jarnac sur l'astronef de Crazy (débarquement lourd et neutralisation du GT crazy crabien), je décidais de retarder d'un tour mon attaque : Après tout, la marée serait identique et tout le monde était trop occupé à mineraiter...

Quelle erreur ! Alors que j'avais déjà fait le checkup du matos, embarqué les pièces dans la barge et tout et tout... Voilà que Weiki me souffle la vedette en allant détruire le GT. D'accord, la capture de l'astronef Crazien avec GT était loin d'être gagnée, mais la même capture non accompagnée du GT était suicidaire : impossible de protéger deux astronefs aussi éloignés avec un seul GT.

Je me résouds donc, avec amertume, à jouer les figurants sur cette planète jusqu'au moment où...

Weiki en envoyant son tour me reproche mon manque de combativité, à moi, ZeBeuZ de la Digging ! Incroyable et à vrai dire, provocation inconsidérée de Weiki.

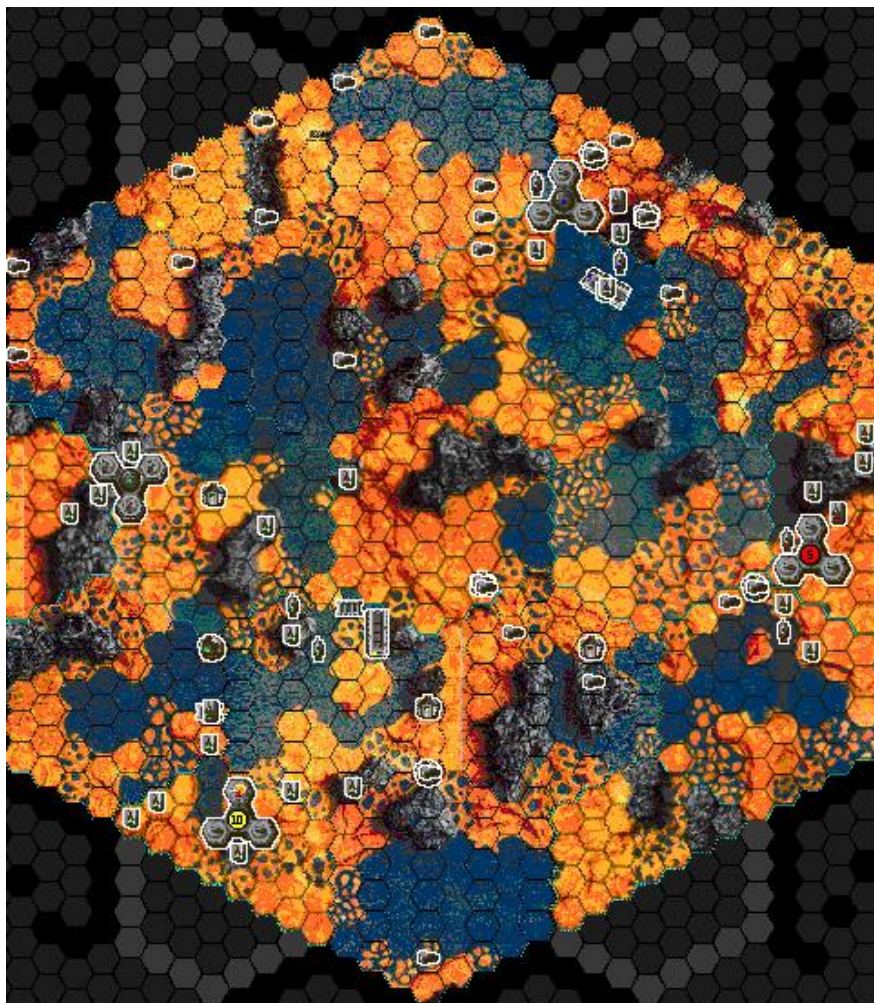
Mon sang ne fit qu'un tour et injecta rapidement mes yeux provoquant des émanations à peine perceptibles de l'odeur de sang... tel un petit malfrat de banlieue, je fis à Weiki le numéro du mâle dominant en criant "Tuveut'batr ! tuveut'batr !".

J'ai donc lancé deux chars sur un crabe dans une attaque de type "samouraï à tendance kamikaze". Un char vert en fit les frais... un seul me direz-vous ? Voilà un bien lourd tribut pour un trophée ridicule...

hé, hé, hé, je suis machiavélique : C'e n'est pas mon attaque qui va miner le moral de Weiki mais les conséquences de mon attaque. Ce petit char disparu ouvre grande la porte de la vengeance froide et sans pitié... A celui qui a envie de se venger d'en trouver la clef.

Et le Weiki pourrait bien se prendre pour un robinson en train de voir, impuissant, sa maison écrasée par les Huns venus du Nord et les Ostrogoths venus de l'ouest...

23-03-2004 : On n'attire pas les mouches avec du vinaigre : Crazy crabe a emprunté le couloir que je lui avais ouvert et a coulé la barge Weikienne. Weiki a détruit un char zebeuzien et a nettoyé également les chars BBC qui venaient de torpiller sa barge.



AJOUT DU 25/03/2004

En raison de la discussion ayant eu lieu ci-dessous et qui a eu pour conséquence d'éventer à peu près toute la suite, voici mes explications :

Tout d'abord, il est important de dire que Tullamore me connaît beaucoup trop bien et ça en devient gênant ;o)

Il est bien évident que ni Weiki ni Crazy Crabe ne pouvaient plus gagner. J'étais le seul à pouvoir encore prétendre à la victoire malgré l'avance de Tullamore et ce n'était sûrement pas en allant tapoter du canon contre lui : son flanc Est est inattaquable, quant à son flanc Ouest, il est quelques cases trop loin, j'aurais dû attendre que Weiki l'attaque une première fois pour venir profiter de la désorganisation passagère de sa défense...

Restait donc la solution que j'avais prévu :

1) attaque du petit char vert de Weiki

2) Crazy crabe en profite pour pêter la barge weikienne et isole ainsi le GT Weikien. *[C'est fait sans combine MAIS très calculé et pour t'en convaincre, je t'invite à étudier ROXYP où j'ai instrumentalisé de la même manière le jeu de shakalo : c'est le même coup !!!]*

3) Weiki laisse mes lignes avancées car il doit coûte que coûte piquer la barge de Crazy crabe pour libérer son GT (15 points pour s'approcher de la barge)

4) je reconstitue mes réserves de points

5) Crazy crabe voyant que Weiki veut lui piquer sa barge remonte un char et construit le dernier char encore disponible dans la réserve. Il peut ainsi mettre sa barge sous son propre feu et prolonger l'isolement du GT de Weiki (15 points aussi)

6) Ayant endormi la méfiance de Crazy qui a ôté sur le flanc EST un char pour neutraliser sa propre barge, je débarque sur ce flanc est de son astronef avec gt + char dans la seule position où il ne peut plus rien contre mes pièces !

7) au tour suivant, je capture son astronef, et il me reste assez pour pêter le char weikien et neutraliser ou capturer le GT Weikien.

8) A la tête de 2 GT, la capture de Weiki n'aurait plus été qu'une formalité et Tullamore aurait eu trop à perdre à venir me chartouiller les tourelles face à deux GT (devenus jaunes bien sûr) et 30 points

Malheureusement, cela ne s'est pas passé comme ça pour les raisons suivantes :

- ▶ Crazy crabe a fait l'erreur stratégique de ne pas tenir sous son feu sa propre barge pour neutraliser Weiki qui restait son plus dangereux adversaire
- ▶ Tullamore a trop souvent joué contre moi et il sait très bien que je ne fais rien gratuitement *[Weiki, tu peux étudier également KAVIAR à ce sujet si tu n'es pas encore convaincu que mon raisonnement est juste. C'est un autre exemple assez parlant où j'attaque "gratuitement" Tullamore pour mieux tenter la capture de Bekymy et cela aurait marché si psychomat avait consenti à capturer ce qu'il restait de Tullamore ;o)]*
- ▶ Compte-tenu de votre discussion, il est certain que l'effet de surprise ne jouera plus et que Crazy Crabe sait désormais très bien que mon objectif premier était son astronef. Cela se serait fait soit au tour 17 et j'aurais capturé Weiki au 20, soit au tour 19 pour ne pas avoir à le protéger du retour d'un autre pilote (selon marées). Dommage...

Aïniou

Mais c'est pas grave : c'est la spécificité du jeu par e-mail qui veut que parfois des joueurs en disent trop...

J'espère juste, Weiki, puisque Tullamore te l'explique, puisque je te le confirme, puisque c'est quasiment le même coup que ROXYP et que sur KAVIAR j'ai tenté un coup dans le même esprit (et à deux doigts d'y arriver, hein Tullamore !), que cela aura ébranlé ta conviction du départ...

Au suivant ;o)

[<](IMG/zip/ainidiou.zip "Zip - 7.6 ko")

Ainidiou.gam Voici le gam d'Ainidiou lisible sous cyberboard.