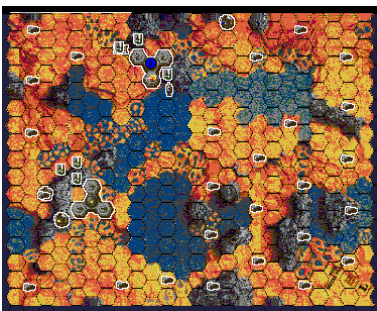


<https://www.beuselinck.fr/article44.html>

# Sh2BoxRing : ZeBeuZ se couche au 12ème round

- Full Metal Planete - récits de parties -



Date de mise en ligne : lundi 15 décembre 2003

---

Copyright © Le site de Beuz - Tous droits réservés

---

**"Chiqué !" crie la foule devant ce combat très court... Cette planète est jouée sur un petit plateau pour deux joueurs seulement. Oui, mais voilà... A deux joueurs, l'ordre d'atterrissage n'est pas seulement important : il est pré-pon-dé-rant.**

Le sort décidait que j'atterrisse en premier. Le plateau tiré des modules existants offrait 3 ou 4 sites d'atterrissages intéressants mais aucun réellement imprenable. Je choisis donc un site bien connu des joueurs de plateau classique : celui coincé entre deux montagnes qui rendent les attaques à l'est impossibles...

Il présentait plusieurs avantages : la plus grosse quantité de minerais se situait à l'est et au sud, ce qui aurait pu inciter l'adversaire à s'y poser. Et dans ce cas, la défense de mon astronef aurait été aisée.

Skrol29 en décida autrement : il atterrit à l'ouest, appauvrissant encore cette zone en minerais et se positionna à 7 cases du flanc le plus exposé de mon astronef. La partie était déjà jouée ?

Quasiment ! Deux podes étaient indéfendables mais pour le troisième, il lui faudrait recourir à ses vedettes. Néanmoins, je ne m'avouais pas vaincu : une boulette est si vite arrivée...

Je détruisis d'entrée ses vedettes sacrifiant l'une des miennes puis, tel un maçon entrepris la construction d'un mur entre nos astronefs.

Skrol29 fit deux "sortie-destructions-retour", stratégie bien connue des pilotes pour détruire sans prendre de risque. Il anéantit le mur de minerais puis une tourelle, la plus proche et la moins défendable. Il était clair qu'il ne prendrait jamais le risque de laisser son GT sorti, ailleurs que coincé entre deux tourelles et deux chars sur montagne...

Soit. Je décidais alors de bloquer l'ouest et de laisser un boulevard à l'est avec quelques pièces suaves prêtes à se faire détruire, un véritable piège à adversaire. Pas d'erreur, il n'y alla pas et se contenta de mineraiter nonchalamment... Je notais néanmoins une toute petite erreur : à un moment donné, un de ses chars protégeant le sud était embourbé.

Je mis quelques pièces en appât : une vedette, un crabe, la pondeuse mais rien n'y fit. Skroll29 ne détruisait que "sans risque" et si je relachais la pression, il mineraitait !

Mineraiter ? Il allait donc jouer la victoire aux points ? ça va pas, non !

Allez hop, perdu pour perdu, tendons un autre piège : la barge part à l'ouest rejoindre la pondeuse qui y fabrique deux chars... Sur leurs carlingues, Je fais graver "Youhouhouhou, monsieur l'ennemi, on est là".

Deux scénarios possibles :

- ▶ Skrol29, appâté, y fonce avec son couteau de boucher la bave aux lèvres
- ▶ Il continue de nettoyer mon côté ouest avec la minutie d'une femme de ménage.

Les deux options sont possibles : une barge, deux chars et une pondeuse (même si elle a déjà pondu tout ce qu'elle

pouvait), c'est quand même un sacré cadeau mais d'un autre côté faute de renouvellement, le prochain nettoyage à l'ouest exposera ma seconde tourelle ET mon GT.

Je prévoyais donc deux réponses possibles :

- ▶ Pour "femme de ménage", la barge débarque au sud à la marée haute (éventuellement appuyée par la vedette), fais des dégâts (surtout si le char "sudiste" est à nouveau embourbé) et pendant que cela attire ses canons, GT + char nettoient le nord de son astronef.
- ▶ Pour "couteau de boucher", il aurait affaibli sa défense en envoyant ses chars aussi loin : GT+char iraient nettoyer le nord tout de suite.

Il choisit "couteau de boucher" mais n'oublia pas de rentrer son char sudiste... J'aurais pu m'arrêter là et attendre à nouveau une fin certaine vers le tour 16 ou 17... Ou bien le pousser dans ses derniers retranchements. Après tout, je ne le connais pas assez Skrol29 et une erreur est si vite arrivée.

Attaque au nord et destruction de deux chars ennemis, avec les deux qu'il a envoyé au diablevauvert, cela fait quand même 4 chars inutilisables.

Mais, là non plus, il n'est pas tombé dans le piège : il trouve l'unique solution pour péter mon GT tout en conservant le sien en tout pile 15 points (ha ! ce char qu'il a rentré et lui a fait gagné le 16ème point).

Une victoire "tullamorieenne" pour Skrol29 : il a déjoué les pièges et choisi de profiter de sa supériorité due à l'atterrissage sans jamais s'exposer au danger ennemi.

Bravo Skrol29 !

*Post-scriptum :*

*Il serait bien de voir si SH2CyberDuel a révélé aussi une trop grande importance à l'ordre d'atterrissage quoique d'après la capture d'écran, l'écart entre les deux astronefs a dû limiter cet effet.*