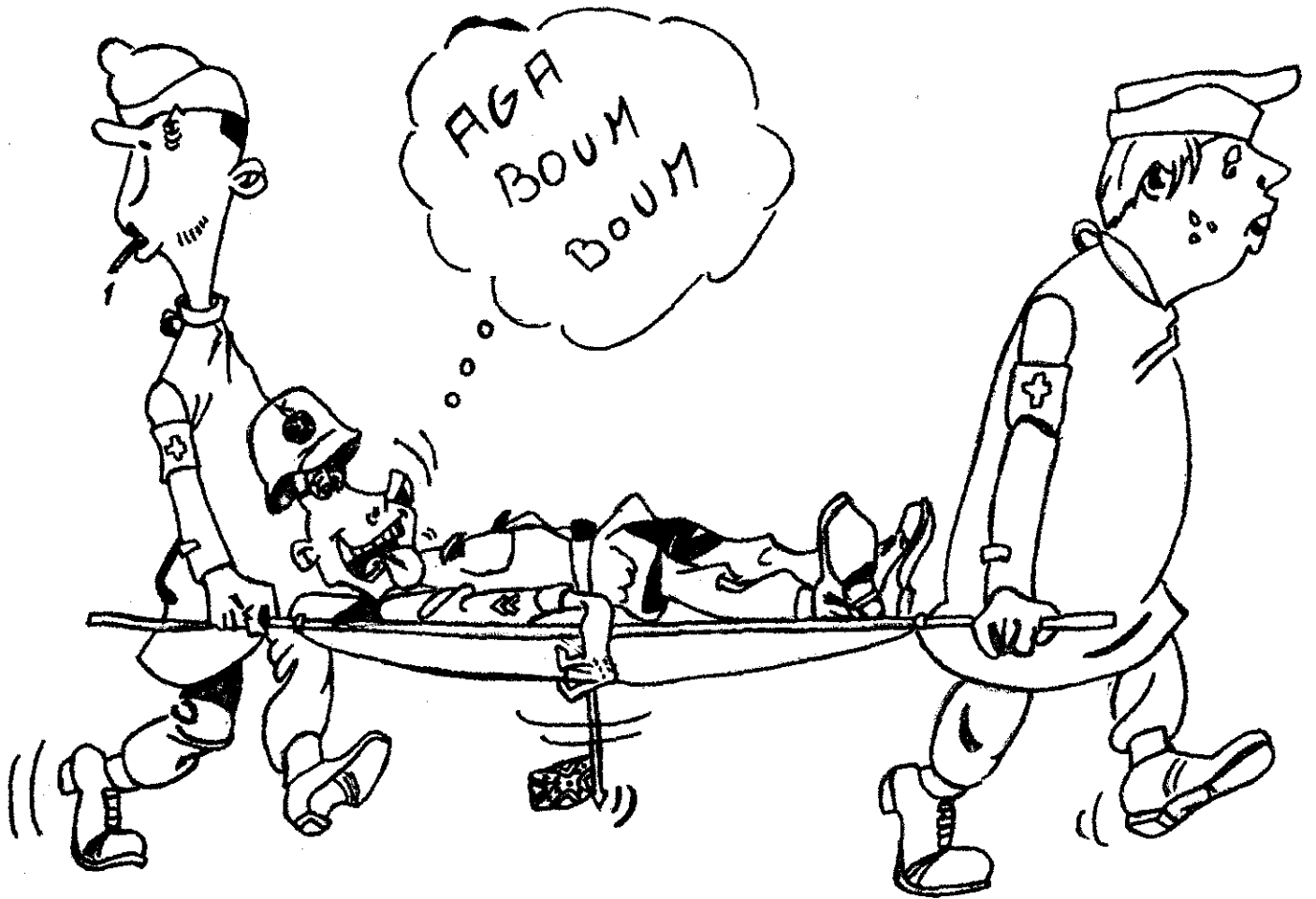
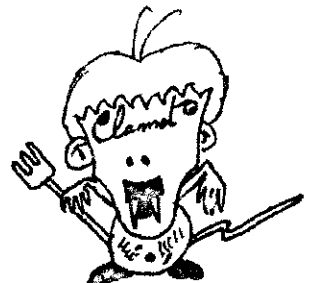


« delenda carthago ! »

N° 2



Le vrai visage
de
Lee Clamski ???



CECI EST LE DEUXIEME NUMERO DE "DELENDIA CARTHAGO!

TENEZ-VOUS BIEN !!!!!

EDITORIAL N° 2:

Sais-tu, cher lecteur, que celui qui a écrit ces quelques lignes est une andouille et un raïf ? Si tu ne le savais pas, te voilà au comant!!!! Eh oui, moi, Thierry Plume, titulaire de nombreuses distinctions honorifiques, Saint-homme et dévoué serviteur de Sainte-Farzina (N.D.L.R. 'P.P.N.'), je me suis fait attrapé au piège tendu (on les soupçonne mais je ne citerai pas de noms) par les abominables hommes des zines et je cite, Michaël Li Hén art et Pietro Faillersi!!!! Laisse-moi te conter mes mésaventures:

"Un doux matin de notre bel automne, tout chatoyant de couleurs vives : mélange des bruns, rouges et ocres... je reçus un met qui est d'habitude exquis, c'est-à-dire, le Chantecler N° 9. Je me réjouissais déjà de lire la délicieuse prose de Francis Bido qui hante généreusement les pages de ce rossignol de la Diplomatie Postale ... (N.D.L.R. Si après cela, Francis n'a pas la larme à l'œil ...!) Directement, comme tout bon joueur de Diplomatie Postale, je me suis rué sur les pages de résultats avec angoisse: en effet, la date limite de rentrée des mouvements avait été fixée au 5 Octobre... Or nous étions le 2 à peine (N.D.L.R. : Francis: "seulement!!!!") Tout de suite l'émotion me prit à la gorge ... Serais-je en faute ?

Bref, que vis-je ? Eh bien je retournais au point de départ et il n'y avait aucune constructions ("et Mardi les gars")... Saint Dieu de Saint Dieu murmurais-je ... qu'est-ce que ce de Bido a encore trafiqué ?

Enervé et pressé, je décidais alors de lui écrire et la lettre fut rapidement (trop) postée. Je laissais là l'horrible torchon en me disant que je le lirais à tête reposée...

Plus tard, sortant de mon antre, je vis passer mon ennemi privilégié c-a-d Lee Clanski... Je l'appelle, on s'interroge, il téléphone et nous voilà éclairé.

C'est ainsi cher lecteur, que je me suis fait couillonné!!!!!!!

Je jurais, mais un peu tard qu'on ne m'y reprendrait plus....

En tout cas, la moralité de cette histoire c'est qu'il faut se méfier des gallinacés ... N'empêche que j'ai eu une bonne lecture... Le faux Chantecler N° 9 était GENIAL !!!!!!!!

Félicitations donc aux horribles falsificateurs!

PLUMEAU :

Rappel:

Le Club de Wargames "The Scots Greys " se réunit les deuxièmes et quatrièmes samedis de chaque mois de 10H00 à 18H00 au Foyer Culturel d'Auvérais-Sambreville, parc communal à Auvérais ...

Avis aux amateurs

-On vient d'apprendre à la rédaction grâce à notre envoyé spécial à Bruxelles, Patrick Pauvre D'avoir, qu'une centaine de ces "culs-terreux", de "sabotiers attardés et bûgots", de "ceux qui sont en voie de disparition" se dirigent sur la capitale pour "régler son compte" au Liesnard suite à l'article pour le moins étonnant de celui-ci paru dans le très honorable dippy-zine Shant-e-clair qui Ougrée mal gré a été très peu diplomate à ce sujet. Espérons que le Liesnard s'en sortira vivant (c'est qu'il a plus d'un tour dans son sac le monstre...) et que ces gens respectables s'en retournent chez eux plus calmement que l'orsqu'ils sont venus!!!!

-On apprend de source peu sûre que des fluctuations très importantes ont eu lieu à la bourse de Wargame-city; en effet, d'après le Coq d'Or qui chante faux, le Liesnard Or est coté à 10.8 Frs belges alors qu'il était à 19.87... Par contre, la Couronne Bidoise passe de 10.6 à 13.9 !!!

A quoi cela est-il dû ? D'après l'éminent spécialiste des comptes et factories, le Professeur Claudius Turquinius Aventinus: "A l'augmentation du prix du Sanglier bien sûr !"

Pourtant ce n'est pas l'avis du fameux Professeur Dorémifasol-labé qui dit : "C'est faux! C'est à cause du Liesnard qui a eu une indigestion causée par l'absorption d'un trop grand nombre de sangliers... Faute de grives, les gens se jettent sur le Poulet d'où ..."

Malgré cela, nous avons la joie d'annoncer que le Korus Thierry-tien se porte très bien (24.56) et que le Dragonia Kurlandien flotte toujours !!! (ah ah ah !).

Prochain cours de la Bourse en Novembre.

-On vient d'apprendre que le jeu en cours de fabrication intitulé "Chassez le Liesnard" a été victime d'une saisie par le Parquet de Nanur. Selon l'avis officiel et je cite, "ce jeu est un danger permanent et parapsychologique sensio-temporellement calomniasique et inopportun pour l'éventuel acheteur encore jeune d'esprit et totalement inconscient des strabismes eclectiques que ce jeu pourrait provoquer sur lui".

Il est donc interdit sur les circuits officiels de distribution. Peut-être le verra-t-on un jour sur le marché de la drogue avec l'opium et le haschisch...

Nous espérons toutefois que l'inventeur, Lee Clamski, sera remis en liberté provisoire. Il paraîtrait que ce dossier avait des relations avec l'affaire Graindorge... Affaire à suivre donc!

-On nous demande de publier l'avis suivant:

" Je dispose de la traduction plus ou moins complète des règles du jeu AIR WAR ... Celui qui est intéressé est prié de ne contacter personnellement ou d'écrire à la rédaction de ce torchon . D'avance merci. Signé : Michel ~~Clamski~~ Labbé

-Je rappelle que nous disposons à la rédaction des règles adaptées du jeu SPI'Spitfire ! Même adresse ... la rédaction.

-Il est intéressant de faire remarquer qu'on dispose aussi des règles de "Wellington's Victory" mais qu'elles ne sont pas encore dactylographiées... Patience donc...

Nous avons des nouvelles à propos des parties de Diplomatie mais il manque encore des joueurs... Allez! Inscrivez-vous! Il faut que toutes les parties soient commencées au numéro 3!

D'autre part j'annonce une partie de DEBILITE dont le Chantecleriste a bien voulu m'envoyer les règles que je tiens à la disposition des intéressés...

Cette nouvelle partie s'intitulera "Crac!Boun!Hue!". Maître de jeu, Thierry Plume! (Waow!!) Avis aux amateurs...

Les amateurs sont priés de ne demander les règles s'ils ne les connaissent pas déjà. Merci de répondre nombreux à mon appel!

Encore une autre nouveauté qui est le fruit de non imagination débordante... Cette variante s'intitule "INFLUENZA".

J'espère qu'elle n'est pas trop déguelasse et qu'elle est jouable! Je crois qu'elle peut être intéressante... C'est à voir...

Ses règles abominables figurent à la page suivante.

Je serai encore le G.M., la liste d'attente est encore vierge! Alors, avis aux ~~amis~~ amateurs!

ENFIN ! Une partie qui démarre...

Partie de Diplomatie Classique

"MARINES"

Grand Maître: Daniel Clanot, 172 rue F. Sarteel, 5700 Auvelais

Date limite des envois: le II NOVEMBRE.

Allemagne: Francis Bido, 12 square S. Allende 4200 OUGREE

Angleterre: Charles Szigetvari, 8, rue des Chaineux 4600 CHENEVE

Autriche: Max Féron, 25 bis rue des Aubépines, 5101 ERPENT

France: Thierry Plume, 8, place de la gare, 5700 AUVELAIS

Italie: Michel Labbé, 124, rue St Donat, 5002 St SERVAIS

Russie: Denis Clanot, 172, rue F. Sarteel, 5700 AUVELAIS

Turquie: Michel Liesnard, 415, avenue de Tervuren, 1150 BRUXELLES

C'est une partie qui promet!!!! Attachez vos ceintures!!!!

Je rappelle que les autres listes d'attente sont:

Diplomatie Classique "GROSSE BERTHA" (D. Clanot, P. Cherville, M. Féron, E. Biourge, T. Plume ...)

Encore deux S.V.P.

Variante "Ambiguïté II" ("Casse-tête chinois")

-(Daniel Clanot, Max Féron, Michel Labbé...)

Encore quatre S.V.P. !!!! Un petit effort...

Ce bas de page est dédié au minable soudoyé et non assisté par la toute grosse sidérurgie Liégeoise en faillite et des capitaux étrangers !!!!!!! Vous voyez qui je veux dire.....

Nouvelle variante: "INFLUENZA "

- Règles: 1) Toutes les règles de la Diplomatie Classique s'appliquent à cette variante sauf celles qui suivent:
- 2) Chaque pays possède une arme secrète: la bombe bactériologique... Chaque pays en a trois exemplaires et elle ne peut être employée qu'une seule fois (Une fois par bombe)
- 3) Dans chaque bombe , on trouve une éprouvette contenant une variété de bactéries virulentes suivantes:
- Bactéria Liesnardinensis Suffocae
 - Bactéria Bidorinensis Chantecleris
 - Bactéria Turquinensis Clavorum
- La première bactérie paralyse immédiatement une armée pendant 4 saisons. Elle est très virulente et le seul vaccin connu est l'ingurgitation de 50 L de bibine... La bactéria Liesnardinensis Suffocae n'y survit pas!
- La deuxième bactérie est tout aussi virulente mais ne s'attaque qu'aux flottes qu'elle immobilise durant 4 saisons. Le seul vaccin connu est l'ingurgitation de 20 L d'encre pour ruban de machine à écrire et de 600 Frs de cotisations impayées!
- La troisième bactérie est très destructrice... Son effet terrifiant est le suivant : Charge folle de l'armée vers la mer où elle se noie ou son écrasement contre un rocher (faneux certainement) . Si c'est une flotte, c'est le contraire... Le seul vaccin connu est la lecture ininterrompue de 40 pages de Pourquoi Pas ? et ce avec le sourire.
- 4) Chaque pays dispose au départ des 3 vaccins . Ils se trouvent chacun dans un comptoir national différent (sauf la Russie)
Si un pays perd un comptoir ~~national~~ non national (ouf!) , il perd un vaccin et par conséquent n'a plus ses armées immunisées contre la bactérie correspondante.
- 5) Pour qu'une armée puisse pénétrer dans la province où il y a une armée conteninée, il faut que son pays ait encore son comptoir national correspondant à la maladie. Si cette condition est remplie, l'armée est immunisée. L'armée qui la supporterait doit remplir les mêmes conditions.
- 6) Liste des vaccins et de leur situation par pays:

.Angleterre:	1er vaccin à Edimbourg
	2im vaccin à Londres
	3im vaccin à Liverpool
.France:	1er vaccin à Marseille
	2im vaccin à Paris
	3im vaccin à Brest
.Allemagne:	1er vaccin à Kiel
	2im à Berlin
	3im à Munich
.Italie:	1er à Naples
	2im à Rome
	3im à Vebise

.Autriche-Hongrie: 1er à Budapest
 2im à Vienne
 3im à Trieste
 .Turquie: 1er à Ankara
 2im à Constantinople
 3im à Smyrne
 .Russie: 1er à Moscou
 2im à Sebastopol
 3im à St Petersburg

- 7) A n'importe quel moment du jeu (pdt les saisons de mvts), un pays peut lancer l'une de ses bombes (ou toutes) dans un rayon de 4 provinces étrangères autour de son pays. Il doit spécifier de quel type de bombe il s'agit.

ex: Bombe "L" / "B" / "T"

On écrit l'ordre de cette façon :

ex. ALL ° "L" - A Aut, Vie

Cela veut dire que l'Allemagne lance une bombe "L" (bactériâ Liesnardinensis) sur l'armée autrichienne occupant Vienne.

Par conséquent, l'armée de Vienne est immobilisée pendant 4 saisons sauf si Budapest est toujours autrichienne...

ex. Ital ° "B" - F Tu, Ion

Cela veut dire que l'Italie lance une bombe "B" sur la flotte Turque en mer Ionienne..

Si Constantinople est toujours turque, la Flotte est immunisée sinon elle est immobilisée 4 tours.

- 8) Si un comptoir à vaccin est perdu, même récupéré, il est considéré comme n'ayant plus de vaccin.
 9) Tout pays peut proposer à un autre de lui fournir du vaccin; pour cela, il faut que le pays occupe le comptoir à vaccin du demandeur et que le premier cité soit relié par une chaîne d'armées ou de flottes adjacentes à son comptoir national ayant le type de vaccin demandé.
 10) Une chaîne de plusieurs nationalités peut se former pour fournir le vaccin au demandeur. Ces armées ou flottes convoient le vaccin...
 Le transport d'un vaccin à travers une chaîne est un convoi !

ex: A Vie C vaccin N° 2 -A Boh C vaccin N°2-

A Mun C vaccin N° 2 - A Berlin C vacN°2-

A Prusse Dem(car Berlin n'a plus de vaccin.

Dem signifie Demandeur.

Fin ! Ouf! C'est long... J'attends les "comments"

COIN DE LA CRITIQUE...JEUX...COIN DE LA CRITIQUE...JEUX...

Cher petit lecteur... Ce qui va suivre sort de la plume (d'oie) du fameux et non moins fantastique Président de notre club favori (Waow!) "The Scots Greys", je présente Michel Labbécocasse, non, Labbénol, ...non, Labbétise... non, Je m'en excuse;;; Le Curé!

Ainsi soit-il...

"Kroll et Prummi"...

-Quelque part dans l'univers...

Un vaisseau de transport Kroll s'enfonce dans les espaces interstellaires, accompagné de deux croiseurs. But de la mission: coloniser une des planètes du système stellaire jaune communément identifier ... WX456789GH34LKL5460...67YTUHGAXZT5!

Soudain, le transporteur disparaît, volatilisé. Il vient d'être atteint de plein fouet par cinq fusées. C'est l'oeuvre de l'escadre Prummi BZX 3 composée de trois croiseurs et de neuf chasseurs. Les deux vaisseaux Kroll s'échappent en entrant dans l'Hyperespace...

Les empires Kroll et prummi se livrent à une lutte sans merci. Il s'agit pour eux de coloniser le plus de planètes possible, seul moyen de survie pour l'un comme pour l'autre.

Une carte très jolie représente la portion de l'univers où se déroulent les combats. Chaque joueur dispose de 2 bases spatiales mobiles, huit croiseurs, vingt quatre chasseurs, quatre transporteurs et douze bases de colonisation.

Les planètes colonisables sont regroupées selon un code de trois couleurs et apparaissent alternativement.

Seuls les navires de transport peuvent s'approcher des planètes et y déposer une base. Ce sont elles qui déterminent la victoire et non le nombre de vaisseaux détruits!

A la fin de la partie, on attribue 4 points par base de colonisation déposée p moins un point par coup reçu...

Toutes les unités (sauf les bases spatiales) peuvent entrer dans l'hyperespace (sorte de quatrième dimension). On les retire alors et on peut les replacer sur la carte n'importe quand et n'importe où!

"Kroll et Prummi" est un jeu simple mais qui permet de passer de bons moments et parfois de mauvais...

Durée du jeu (pour personnes habitués) : 3 Heures.

Si le règlement vous intéresse, vous pouvez vous le procurer sur demande au club!

Bises, Le curé.

PETITE DEVINETTE...

Qu'est ce qui aime les blondes (jupe mauve surtout), qui va attraper une incisive dans le nez et qui se fait chaque ramassé par le Rédacteur en chef de D.C. quand il se met en tête de jouer à Charge! Niak! Niak! Niak!

????????????????????????????????

Et maintenant, la parole est laissée au plus ~~bs/2/~~ hum! intelligent, je cite Lee ~~Walters, D'Arpian, Clamski!~~
Nous vous avons promi de proposer "SPITFIRE" par correspondance..
Et bien, relâchez vous en les babines!

"SPITFIRE" par correspondance?????????

-Dans le D.C. N°1, je vous ai présenté ce jeu de tactique aérienne en vous précisant, moyennant quelques modifications, qu'il pouvait se jouer par correspondance...

Voyons cela de plus près:

- "Combat result table (tableau des résolutions de combats)

Ben oui! Il y a le problème du dé. Plus le chiffre obtenu est élevé, moins il y a de dégâts. Voici ce que je propose:

a) On considère que le résultat du dé est toujours "2".
On se réfère donc à la ligne 2 du "Die Roll" pour connaître les résultats. Cette méthode est rapide mais à mon avis trop facile, aussi une deuxième proposition est bienvenue...

b) On distingue trois catégories de pilotes:

1) Les "As" : réf. colonne des Die Roll = '1'

2) Les "chevronnés": Réf. colonne des DR = '2'

3) Les "bons pilotes": Référence : '3'

Il en va de même pour les mitrailleurs arrières des bombardiers. On notera au passage qu'aucun pilote n'est donc considéré comme un petit con taré parfaitement débile qui aurait mieux PÂT d'apprendre à nager...

(N.D.L.R Nous excusons ce petit ex-cursus pour prévenir le lecteur qu'il n'est pas sain de laisser lire ce genre de prose, que dis-je, "léproserie" à de jeunes enfants... Ce petit c... de Clamski est givré depuis qu'il travaille à "AIR WAR" avec le curé...)

Pour cette distinction, on peut admettre que le chef d'escadrille est un As, le second un "chevronné" et les deux autres de bons pilotes....

Comment rédiger ses mouvements???

1) Rappeler ses anciennes positions comme suit:

Avion "A" : ap 302I S, CS 8, MS 14, (T 2), CP 7

c-à-d :

ap= ancienne position (pour un Spitfire I)

cs= current speed (vitesse courante)

MS= maximum speed (vitesse max. possible)

T= trial (hex. qui reste à parcourir au prochain tour et ce en ligne droite)

CP= climbing-progress (montée de l'avion)

2) Mouvements:

Sur la charte: CS 8-10 (0 Pts), MS 14, CP 7-II (4pts)

Sur la carte: I930 N - I927 N (Turn I927 NE) -

2I26 NE (6pts)

Soit 4 pts (charte) + 6 Pts (carte) = 10 Pts qui est la vitesse autorisée par le current speed...

COIN DE LA CRITIQUE...JEUX...COIN DE LA CRITIQUE...JEUX...

Ce jeu, ne comportant pas de trop de pièces n'est pas fastidieux et permet de livrer bataille (postale) contre plusieurs adversaires à la fois sans perdre trop de temps. En tout, il n'y a que 8 avions sur la carte ...

S'il y a des amateurs... Qu'on se le dise!!!!

Daniel Clapot est déjà sur la liste d'attente mais il se sent bien seul! Il y a bien parmi vous un wargamer qui possède "Spitfire"!

LE COURRIER DES LECTEURS...LE COURRIER DES LECTEURS...LE COURRIER

Note: J'ai reçu du courrier après la petite bombe de D.C. sur le marché du Dippyzine... Exhaltations, surmenages, menaces, cris de joie, remarques insidieuses mais jamais d'hurllements de colère ni de traces de sang ou de postillonnage! Bref, le succès. La pilule D.C. est bien passée par le bon trou et il semble qu'elle n'~~AVAIT~~ PAS TROP MAUVAIS GOUT.

Trêve de bla-bla, on fera Mieux!!!!!!!

En attendant, l'article de critique du jeu Charge! a suscité plusieurs lettres. Je profite de cette rubrique pour publier en partie la lettre de Charles Turquin, co-inventeur de ce jeu. Elle permettra au lecteur de noter quelques conseils tactiques importants! Prenez en de la graine et hardi donc! J'ai aussi apprécié la prose de Charles (toujours) Szigetvardi qui me soutient moralement et matériellement (mais on a toujours pas reçu le fric!)... Vous suivrez donc avec intérêt quelques extraits de sa prose...

Enfin le mot du Président et sa courte réponse à Charles Turquin.

Attention... I,2 Charles c'est à toi, On tourne!!!!!

"... La petite bafouille présente sera plutôt vague et confuse car il est 2 heures du matin (NDLR Tiens?) et je suis vanné (NDLR: Ah!). Ce ne sera donc pas un prodige d'humour et d'élégance épistolaire. Je n'en tiens à l'essentiel. Mais c'est l'intention qui compte, non? (NDLR: Si!)

Merci pour ton coin de la critique et pour les commentaires élogieux au sujet de Charge! Tant qu'à faire, je ne permets ici quelques explications.

a) Il ne faut pas exagérer l'efficacité des obstacles naturels dans Charge! En fait, pour le joueur qui a compris le truc, le jeu est très mobile et les obstacles n'arrêtent guère les mouvements. Quelques moyens: -ne pas aborder un obstacle de Front sans avoir concentré une supériorité écrasante (en canons surtout).

-mieux encore: venir à bout des obstacles en les enveloppant d'assez loin. Par la suite, on resserrera l'étau par une attaque concentrique et ça tombe comme un fruit mûr... (NDLR: Sproach!!!!!! Hi Hi Hi)

"... -erreur classique: il ne faut pas trop concentrer au début du jeu. L'idéal est de garnir divers points avec (NDLR: de la choucroute ????) par exemple 2/3 des forces (NDLR: mais pour avoir des forces... la choucroute rien de tel!) et en gardant l'autre tiers comme réserve. Au début de jeu, il faut harceler l'adversaire, essayer une ou deux attaques (diversions, pénétrations d'essai), tout en cédant du terrain à l'autre sur d'autres points. L'adversaire passe la rivière et avance? Ce n'est pas un drame. Dans certains cas, il peut être avantageux de le laisser progresser et s'enfermer dans une direction peu utile. Il faut pratiquer une défense mobile, consentir des replis, fixer un maximum de pièces adverses en n'utilisant qu'un minimum d'unités rapides (cavalerie), harceler, menacer, refuser le combat. Ainsi on épargne d'autres unités qu'on peut concentrer soudain dans une direction imprévue, pour une attaque en force (3 canons avec escorte ...)

-Il faut attirer l'adversaire sur certains points pour l'obliger à se dégarnir ailleurs. Par les "trous" de son dispositif, infiltrer de la cavalerie sur ses arrières, en jouant à fond sur les capacités de mouvement rapide de la cavalerie. Disloquer le système ennemi avant d'engager une grosse bataille!!! Tout est dans la MANOEUVRE!!!!!!

-Pour la rivière, il est facile de s'installer au début de jeu en "tête de pont" pour une progression rapide. Ou encore, on masse des forces sur une colline, face à une boucle de rivière. L'adversaire ne sachant pas si l'attaque va porter droit devant, à gauche ou à droite, aura du mal à empêcher le franchissement!

b) Je déconseille un coup de canon détruit une case fortifiée car cela renforce justement la capacité de résistance des forteresses et fausse l'équilibre du jeu. Peut bien se dire que le coup de canon est symbolique: cela représente un bombardement massif de toute une batterie, nivelant une face de la fortification. Peut pas imaginer cela comme un seul boulet!

c) J'encourage la création de nouvelles cartes, avec ou sans rivières. Willy Hendrickx et moi en possédons une douzaine, très variées. Avec le système Charge, nous avons joué à Waterloo, la Marne, la guerre d'Espagne, l'invasion de la Belgique 1914, et un tas de batailles imaginaires... La carte commerciale n'est au fond qu'une carte classique d'initiation.

d) Encore un truc! Laisser progresser le gros des unités adverses dans une certaine direction qui l'éloigne fort de son Etat-Major, puis réussir à se placer entre ce gros de troupes et le dernier cité et foncer comme la foudre sur ce malheureux. On freine le corps de combat ennemi avec 2 à 3 unités (combat retardateur... Evidemment, on ne planque pas son Etat-Major n'importe où! Faut le protéger!

"..."

Voilà, je remercie Charles car ce que tu dis est très vrai. En fait, sans prétendre quoi que ce soit, je suis tes conseils depuis le début mais sans le savoir...

(suite page suivante...)

"... Je ne vais pas ici parler de tactiques (car on ne peut divulguer ainsi des trucs!!!) . Je regrette d'avoir écrit un peu trop vite cet article car je n'ai pas eu le temps de le figoler , de le compléter... Tu viens de le faire pour moi...
Encore merci!

Plumeau .

Je profite de cet interstice pour signaler que 'Delenda Carthago' ne coûte que 20 Frs et que l'on peut s'abonner en versant la somme de 200 Frs au compte CGER N° 001-0823908-66 avec la mention "Abonnement D.C. . MERCI!!! Vous ne le regretterez pas!

De Charles Szigetvari...

" ...non moins illogique est de prétendre qu'une unité d'artillerie puisse tirer par dessus un obstacle... aussi j'ai pensé instaurer une LOS (line of sight) qui apporterait au jeu une nouvelle dimension qui limiterait un peu la puissance offensive et défensive de l'artillerie (que je trouve exubérante!)...
"... Ne pourrait-on pas transformer la grille de Charge! en grille hexagonale (même au risque de compliquer le jeu ?) ?

Merci Charles et je repose la question à l'autre Charles...

Je retiendrai aussi son "Hé! Hé! pas mal du tout ton dippizinet"

Quant à mon Président qui m'a écrit une très belle lettre avec un chèque de cent mille balles...

"... Abonnez vous à Delenda Carthago, le zine le plus fantastique, le plus merveilleux depuis qu'il publie des lignes écrites de mon auguste main..."

"Ainsi que (cela ne vient pas de moi ! Si si Francis..."

"Le sieur Bido et son Chantecler va-t-il avoir un concurrent valable ? ..."

Merci Michel!!!!!! Merci! On va lui en foutre plein la vue à ce suppot de la sidérurgie Liégeoise ...

Très cher lecteur, je vais t'apprendre une chanson digne d'être chantée!!! C'est le chant AUVELAISIEEN!

Tu DOIS savoir qu'AUVELAIS est la capitale de la Basse-Sambre et commune PILOTE de l'entité Sambreville (c'est pas comme Ougrée Hein! Bido va...)

Cocoricooooo donc et du haut du clocher...

"Gn'a qu'à Auvélais mes djins qu'elle vie ès belle, gn'a qu'à Auvélais où nos esto contins... C'est nosse terre da nos, nos ouchasn, nosse moëlle... C'est l'coeur di nosse patelin di nosse printemps... Trallallalala... Ainsi de suite!

(N.D.L.R. Je parie que le Bido , en lisant cela est en train d'essayer de se souvenir des paroles de "Valeureux Liégeois"!

Niak! Niak! Niak !

Cher lecteur, ceci est la dernière page de D.C. Sincères condoléances... Je dois toutefois te donner des nouvelles du Club ! Alors ouvre tes yeux ! Ferme ta bouche ... ET LIS !

NOUVELLES DU CLUB "THE SCOTS GREYS"...NOUVELLES DU CLUB

-Tout d'abord, nous ne sommes pas encore assez nombreux pour plusieurs parties en parallèle... Nous avons des membres mais ils viennent très irrégulièrement! Toujours les 4 compères c-à-d Daniel, Denis, Michel et Moi (Thierry pour les intimes)! Voilà le boulot déjà accompli:

- Diplomatic classique
- Charge!
- Spitfire
- Kroll et Prummi
- Zargo's Lords

Nous avons joué aussi à une partie d'introduction (scénario 2: "Hougomont") à Wellington's Victory ! Ce jeu est plus qu'intéressant mais son énorme carte (1,5 X 1,0 mètre) et ses innombrables jetons (2000) mais ramené à des proportions plus soutenables (environ 700) oblige à trouver un local accessible seulement aux membres et rien qu'aux membres.

Je trouverai bien un moyen de mettre une grande table chez moi ... mais il faudra que j'engage un combat acharné avec ma mère ce qui promet...

En attendant, tout seul, je joue à terre comme un enfant au scénario long... Je suis au 33ièm Tour (sur 50) et j'enregistre 60 % de pertes... Les Prussiens viennent à peine de déboucher mais les Français sont en train de passer à savon ce qui reste de l'armée anglaise et hollandaise! C'est passionnant mais long... environ 3/4 d'heure par tour!

Daniel Clamot et Michel Labbé sont sur "Air War". La traduction est finie (100 pages dactylographiées) et ils se préparent à se foutre des baffes...

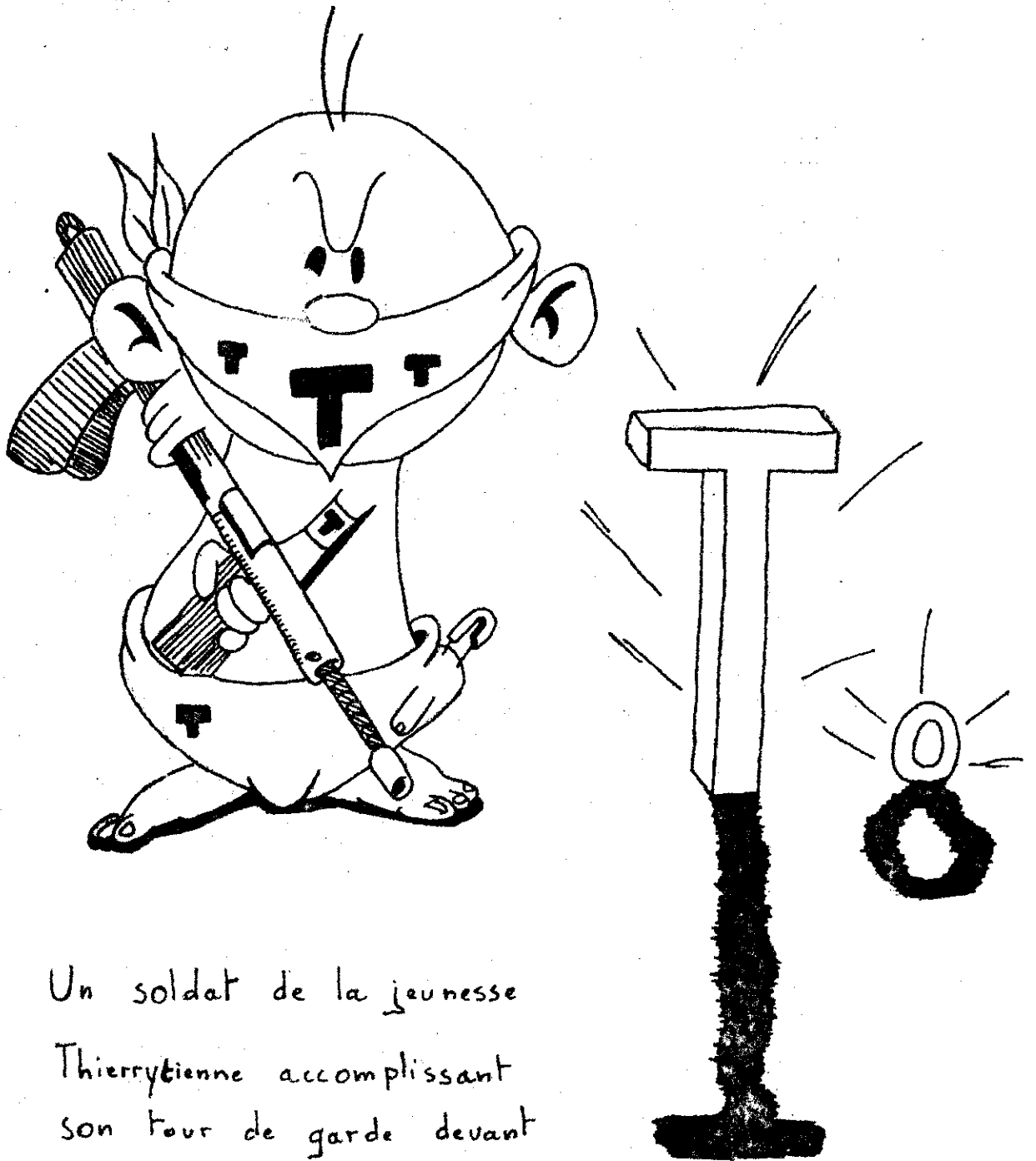
Daniel Clamot a acheté le jeu "Napoléon et le secret de Waterloo"... Jeu intéressant mais que Daniel n'a pas eu le temps d'étudier et de nous présenter les règles... Bientôt j'espère, on pourra s'y adonner!

Nous aimerions nous attaquer aussi à un autre grand jeu de club... "War in Europe" par exemple... La Convention est faite pour se renseigner... On verra là-bas.

Je rappelle que notre prochaine réunion aura lieu le 10 Novembre de 10H00 à 18H00 au local (foyer culturel, parc communal à Auvellais). Prière aux membres de venir! Les gros bras du Wargame Belge sont invités à venir une fois aussi!!! Il suffit de prévenir...

Voilà, au D.C. N° 3 de Novembre!

Plumeau.



Un soldat de la jeunesse
Thierrytienne accomplissant
son tour de garde devant
Le T.O.⁽¹⁾ d'or

(1): T. : Thierry 1^{er}, empereur de Thierrytie

O. : Organisation, 1^{ère} qualité de Thierry 1^{er} (HEX!)

Clément