

# Les Leçons d'Alpha

## Préambule

Ces leçons forment un guide destiné à gagner des victoires à Full Metal Planet.

Ce document s'adresse à aux joueurs connaissant déjà les règles de FMP et ayant assimilés les notions importantes du jeu. Les règles ne sont pas expliquées et un minimum d'expérience est requis pour l'optimisation de ces leçons et la compréhension des concepts exposés.

Les leçons qui suivent s'appliquent idéalement en utilisant :

- le logiciel FMP 2.3.7 FR de JM Leroy [Full Metal Program](#)
- le site de Jean Michel Davout [Secteur Ludodeliria](#)
- pour des parties de 4 ou 5 joueurs, sur carte standard, et sans limite de temps.

J'en profite d'ailleurs pour les remercier chaleureusement tous deux pour leur remarquable travail, et également, bien sûr, les créateurs de FMP Gérard Delfanti, Gérard Mathieu et Pascal Trigaux.

Ces leçons ne sont pas complètement exhaustives et ne peuvent se substituer à l'expérience, mais doivent vous accompagner dans l'apprentissage douloureux des subtilités du jeu, et vous aider à jouer la victoire.

*« L'expérience, voilà le maître en toutes choses. »  
[Jules César] Extrait de De bello Civili*

## **Leçon 1 - Préparation**

Pour beaucoup de joueurs la partie commence au tour 1. En vérité la partie commence auparavant !

La Préparation d'une partie passe par l'analyse approfondie de la carte vierge qui doit permettre de repérer les principaux sites de pose, les différentes voies de circulation terrestre et maritime, l'influence des marées sur les conditions de jeu, les zones riches et pauvres de minerais, les sites défensifs, etc.... Cette lecture de la carte est souvent difficile, même pour les joueurs chevronnés, mais obligez-vous à analyser le Monde sur lequel vous allez vous poser sous toutes les coutures, sous toutes les marées.

La Préparation passe aussi par la connaissance de vos adversaires. Grâce au [Secteur Ludodeliria](#) vous pouvez avoir accès à l'historique des parties de vos adversaires. Regardez-les! Analysez leur jeu, leurs points forts, leurs points faibles, leurs habitudes. Connaissez les afin d'apprécier leur dangerosité.

La Préparation passe enfin par votre propre conditionnement. Vous devez penser à la victoire finale dès le tour 1. Pensez y pendant toute la partie, c'est votre unique but. Celui qui remporte la victoire est celui qui a le plus de points à la fin de la partie, pas celui qui a détruit le plus de chars, ni celui qui a construit le plus de matériel, ni celui qui s'est le plus amusé et pas toujours celui qui a capturé un astronef ou joué le plus de partie.

Toutes vos actions doivent être motivées par votre unique objectif : la Victoire

*« Agissez comme s'il était impossible d'échouer. »  
[Winston Churchill]*

## Leçon 2 - L'atterrissage

### La Règle :

« Un astronef occupe quatre cases, aux conditions suivantes : laisser un passage d'au moins une case au bord du plateau ; n'occuper que des cases plaines et/ou marécages. Un écart minimum de six cases avec tout astronef déjà posé doit être respecté (l'écart se mesure de pòde à pòde). »

L'atterrissage consiste à poser son astronef. C'est un moment extrêmement important qui ne doit pas être joué à la va vite. C'est une Action Dynamique qui va conditionner toute la partie. Sans le savoir des joueurs ont déjà perdu des parties à ce moment là !

### a) Les sites de poses

Un site de pose ? Idéalement, c'est un endroit où votre astronef peut atterrir, en conformité avec la règle, avec 2 accès toujours libres à la mer quel que soit la marée, accolé à des montagnes et entouré d'immenses champs de minerais. Pas trop près des adversaires, pas trop loin non plus.

Dans la pratique toutes ces conditions n'existent pas, et vous devrez composer. Etudiez soigneusement les différents sites en vérifiant la pertinence du lieu aux différentes marées. L'Astronef est la pièce essentielle du dispositif déployé. Il faut à la fois le placer de façon à pouvoir aisément sortir ses pièces et de façon à pouvoir défendre ses tourelles. Appréciez les capacités défensives et offensives du site choisi. Vous devez avoir, impérativement et au minimum, un pòde en mer libre. La présence d'une montagne accolée à vos pòdes est un plus stratégique indéniable. A l'inverse les montagnes situées à 3 ou 4 cases de vos précieux pòdes sont des dangers potentiels. La circulation de votre barge sur la carte doit être la plus aisée possible. La présence de nombreux minerais autour de vous est importante, tant pour la construction de matériel que pour la collecte qui donne la victoire par les points. Eviter les positions trop centrales qui vous exposent à plusieurs ennemis simultanément. Ne pas, non plus, être trop isolé afin de pouvoir, militairement, intervenir, soit dans l'optique d'une conquête soit pour contrer celle de vos rivaux. Vous avez repéré les différents sites ? Bien, le plus simple est fait !

### b) Atterrir

Atterrir n'est pas une action passive mais dynamique, en ce sens qu'elle influence directement les adversaires.

L'écart avec un adversaire est d'au moins 6 cases, pòde à pòde. Par conséquent vous interdisez, par votre atterrissage, 156 hexagones autour de vous ! Et sans doute beaucoup plus, si les zones attenantes à votre site de pose ne présentent pas les conditions requises par la règle. Sur une carte standard, il y a généralement 4 à 5 sites de pose. Si vous jouez en premier il en reste plus que 3 à 4. En position deux, il en reste 2 à 3. Le troisième joueur est déjà forcé dans son choix. Quant au dernier il n'a pratiquement jamais le choix. Vous pouvez ainsi par le choix d'un site de pose interdire et/ou obliger des zones de pose à vos adversaires, et par la même interdire et/ou obliger leur stratégie.

Rappelez-vous que : Sur une carte standard, pour 4 joueurs, rectangle (23x37), c'est à dire 851 cases, il y a de facto de 624 cases qui seront interdites par la règle (156 par astronef + 23 + 37, les bords du plateau). C'est 73 % du plateau ! Si vous retirez les cases mer et récif, vous comprendrez bien que l'espace est compté et tout l'importance du raisonnement précédemment expliqué.

### c) La stratégie de la victoire

Dés le tour 1 vous devez avoir les grandes lignes de la stratégie que vous allez mettre en place pour gagner la partie. Allez-vous collecter le plus de minerais ? Vous lancer dans la conquête de tous les astronefs ? Attendre votre heure ? Etc....

Les lieux choisis par vos adversaires vous renseignent sur leurs intentions. Le joueur 2 se pose isolé près d'un grand champ de minerais. Qu'en déduisez-vous ? Le joueur 3 se pose juste à côté d'un joueur 2, débutant, alors qu'il a de la place ailleurs. Qu'en déduisez-vous ? Comment allez-vous le contrer ? Le joueur 4 se pose sur une minuscule île, loin de tout ? Qu'en déduisez-vous ? Etc....

Il n'y a pas de règle pour déterminer un plan de bataille et il n'y a rarement qu'une seule stratégie gagnante. C'est là où votre génie militaire entre en jeu. Votre capacité à appréhender les opportunités, les dangers potentiels de telles ou telles tactiques, l'anticipation des manoeuvres ennemies et votre intuition vous guideront dans ce choix difficile.

C'est **le lieu qui dicte la stratégie à adopter**, non l'inverse. Mais si l'on peut choisir le lieu on peut choisir la stratégie.

Donc posez-vous

- a) pour les caractéristiques propres de la zone
- b) pour obliger et/ou interdire les zones de pose de vos adversaires, mais aussi
- c) en fonction de vos intentions stratégiques.

*« Le grand art, c'est de changer pendant la bataille. Malheur au général qui arrive au combat avec un système. »*  
*[Napoléon Bonaparte]*

## Leçon 3 - Le déploiement

### La règle

« Vous pouvez déployer tout ou partie de vos pièces hors de l'astronef. Les transporteurs peuvent être déployés chargés. Toutes les pièces déployées doivent se trouver à un écart maximum de deux cases de tout point de l'astronef. (Exception de la barge) »

Le déploiement c'est la mise en place de votre système de défense. Même s'il est moins crucial que l'atterrissage, puisque l'on peut le corriger, c'est un moment fort du jeu qui peut faire gagner ou perdre de précieux PA.

### a) Les deux tours du déploiement

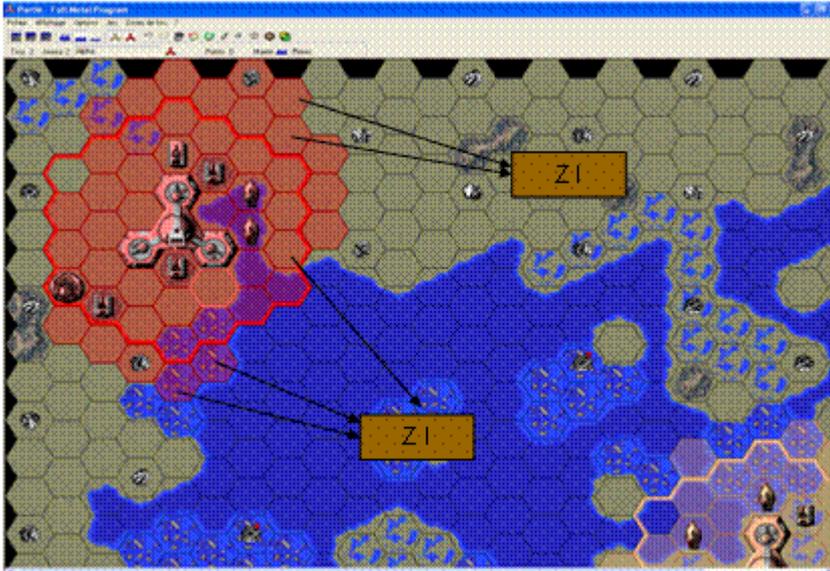
Au sens strict le déploiement correspond au tour 2. Mais à mon sens, il commence au début du tour 2 et s'achève à la fin du tour 3. Les 5 points d'actions (PA) du tour 3 sont en fait le prolongement de la phase de déploiement, qui permettent la construction d'une pièce supplémentaire ou le mouvement de pièces du dispositif de départ, pour optimiser la défense. Idéalement, une fois votre système défensif en place, vous ne le toucherez pratiquement plus et vos précieux PA ultérieurs serviront uniquement à la collecte ou l'attaque.

### b) Vous ne protégez pas un astronef mais 3 podes

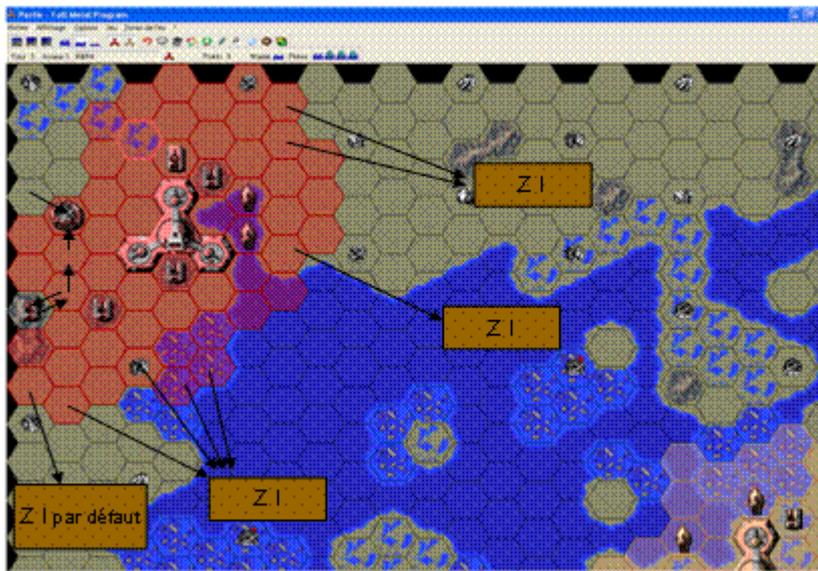
Chacun un deux doit être protégés et traités de façons individuels. Même si chacun d'eux est irremplaçables, ils n'ont pas tous la même importance, donc protégez en priorité celui qui est le plus stratégique.

Utilisez habilement les montagnes autour de vous pour créer des zones d'interdictions ou zones infranchissables (ZI). Une ZI se définit comme une zone sous le feu à 3 hexagones des attaquants qui la créent. Sauf à être face un adversaire possédant deux GT, la ZI est inattaquable et surtout infranchissable. C'est votre frontière défensive. Ci après, un exemple de déploiement sur 2 tours utilisant au maximum le principe des ZI.

## Tour 2



## Tour 3



Bien sûr les conditions géographiques ne permettent pas toujours ce type de déploiement. Mais vous pourrez certainement mettre en place autour de chaque pôle, une ou plusieurs des défenses présentées dans la leçon 6, en optimisant le terrain.

### c) Le matériel à sortir

Selon les lieux et votre environnement, il conviendra de le sortir en totalité ou avec parcimonie. Là encore c'est votre génie militaire qui intervient. Mais retenez et cogitez les évidences suivantes : sortir des pièces au moment du déploiement ne coûte pas de précieux PA. A contrario, les pièces à l'intérieur de l'astronef ne peuvent être détruites. Et enfin, vous ne connaissez pas la marée du tour 3 (même si elle très souvent normale).

Une tactique communément répandue et qui a fait ces preuves est de garder le trio infernal à l'intérieur de l'astronef. Comprenez, le GT, un char et le crabe qui transporte le tout. Si elle est alliée avec 25 PA, cette combinaison offre de grandes possibilités offensives, tout en n'exposant pas, de surcroît, votre pièce maîtresse. Néanmoins il vous faudra, parfois, sortir votre GT afin de muscler votre défense. Dans ce cas, soignez sa protection. Sa perte en début de partie vous condamne irrémédiablement.

C'est rarement une erreur de sortir ses deux vedettes, deux ou trois chars et la pondeuse prête à pondre. Ce dispositif minimal pourra, le cas échéant, être étoffé ultérieurement. Attention à votre pondeuse qui est, surtout en début de partie, une cible de choix. Pourtant ne pas la sortir serait une erreur, tant pour l'obtention de la météo que pour sa rapidité de mise en action. Il est très rarement judicieux de sortir votre barge, tant elle importante. Un PA gagné contre le risque de sa destruction est un mauvais calcul.

### d) La météo inconnue du tour 3

Gare aux terrains changeants (marais et récifs) qui vous embourbent des pièces et ruinent un début de partie que vous aviez soigneusement planifié. Le ponton peut stabiliser un point crucial de votre défense mais vous prive d'un important moyen d'attaque. A, généralement, éviter. Vous pouvez, parfois, contourner une météo capricieuse au tour 3, qui embourbe un minerais à coté de votre pondeuse, par exemple, en reportant l'utilisation des 5 PA de déploiement au début du tour 4. Mais attention, quand même à votre voisin, juste a coté, qui joue avant et qui peut disposer de 15 PA.

Un bon déploiement doit avoir créé une défense solide. Il est toujours coûteux, en précieux PA, de changer de dispositif de défense en cours de partie, aussi réussissez-le dès le déploiement.

*« On se protège des autres au lieu de se protéger de soi-même »  
[Michel Random]*

## **Leçon 4 - Le mouvement**

C'est une des notions clé pour obtenir la victoire. Sa maîtrise permet toutes les audaces offensives et améliore grandement votre rendement de collecte.

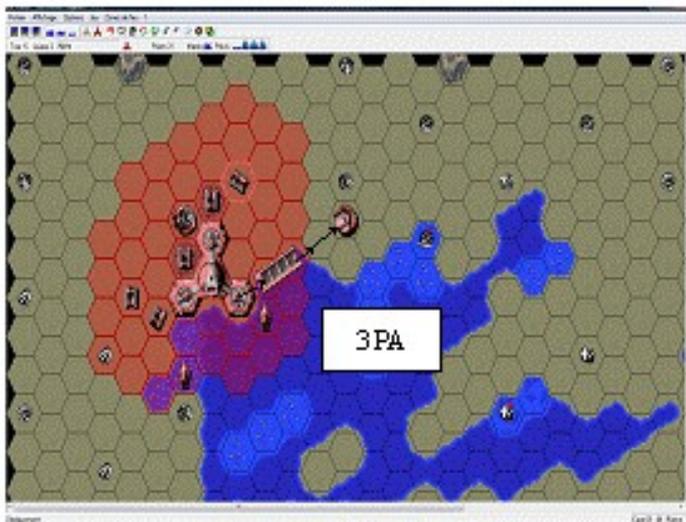
### **a) Le carburant est précieux**

Au même titre que les minerais, les PA sont une ressource dont l'utilisation conditionne la victoire. Vos PA sont le nerf de cette guerre. Sur 25 tours de jeu vous allez disposer, tout comme vos concurrents, de 315 PA. Celui qui en fera le meilleur usage obtiendra la victoire. Un mauvais emploi de vos PA amputera, proportionnellement au gaspillage effectué, vos chances de gagner. Chaque PA est précieux. Cherchez toujours les mouvements qui consomment le moins et rapportent le plus. Garder également à l'esprit que c'est sur le début de partie qu'il convient d'en faire le meilleur usage.

### **b) Les mouvements gratuits**

Il s'agit de toutes les actions qui économisent des PA. Ils sont très nombreux et se découvrent avec l'expérience mais citons en quelques-uns. Le plus célèbre est l'emploi de la barge qui avec 1 PA pour la sortir de l'astronef permet de sortir jusqu'à 4 pièces. Le meilleur rapport PA/ point de charge du jeu. En outre, de par sa grande taille, elle fait gagner un hexagone sur un parcours depuis l'astronef.

Exemple :



Sur un parcours aller/retour le gain est multiplié par deux. Dans un cas 9 PA pour ramener le minerai dans l'autre 7 PA.

L'astronef est un raccourci naturel, d'un pôle à l'autre, qui vous fait économiser au moins 1 PA.

L'utilisation du crabe pour le transport des attaquants doit être systématique. Au-delà de trois cases parcourues le crabe réduit de 50% les PA dépensés pour le mouvement.

Les transporteurs permettent souvent l'optimisation du mouvement. A chaque fois que vous les utilisez, cherchez les PA que vous allez grappiller. Profitez de chaque mouvement pour réaliser non seulement l'action voulue mais aussi une action connexe : Je vais détruire deux chars ennemis avec ma barge et deux chars, pourquoi ne pas en profiter pour ramener un minerai que je placerai en défense ? Je vais chercher du minerai avec mon crabe, pourquoi ne pas l'utiliser pour transporter une pièce et la déposer sur le chemin ? Etc....Les situations de ce style sont légions, cherchez toujours à grappiller les petits points qui feront la différence.

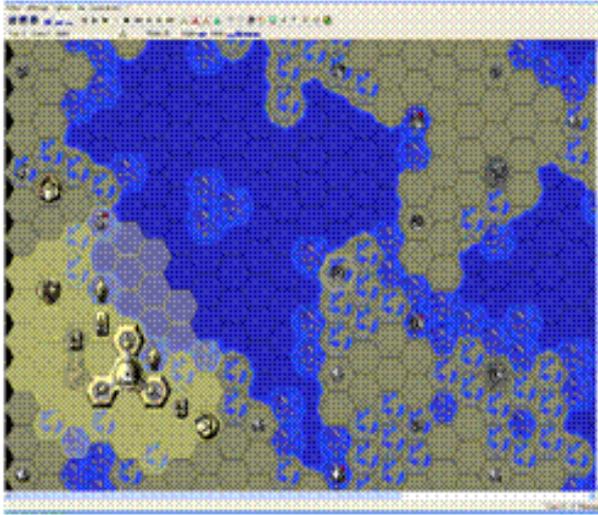
### c) Champs d'action

Le mouvement est limité par le carburant et l'espace. En conditions normales de jeu vous disposez de 25 PA au maximum. Vous devez dès que possible avoir cette capacité de mouvement. Le tour 4 n'a-t-il été créé à 10 PA pour pouvoir les économiser ? Après chaque utilisation de la réserve vous devez immédiatement la reconstituer. Sans cette capacité accrue vous limitez sérieusement votre champ d'action. Sur un tour avec 15 PA, si 5 PA sont utilisés pour des actions diverses, il vous reste 10 PA pour le mouvement soit 5 PA aller et 5 PA retour. C'est court ! Sur un tour avec 25 PA votre capacité de mouvement est doublé à 10 PA aller et 10 PA retour. C'est mieux ! En outre la réserve est une défense comme expliquée dans la leçon 6.

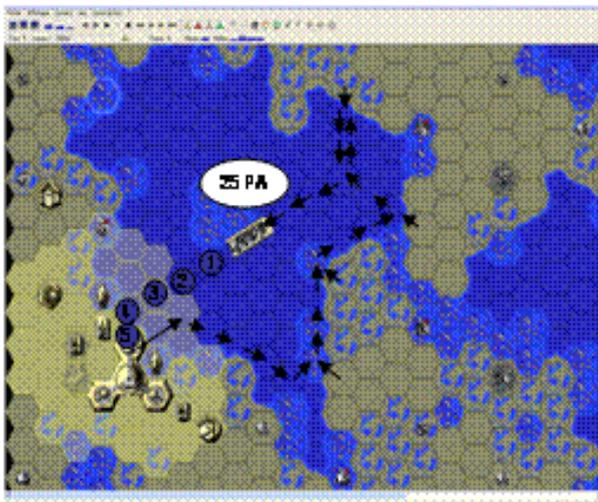
### d) La planification

Cela consiste à prévoir ses actions non pas sur le tour à jouer mais sur deux voir trois tours. La planification vous permet de décupler vos capacités de mouvements en disposant sur 2 tours de, potentiellement, 40 PA (25+15). La planification permet également de jouer sur les changements de marée afin d'optimiser votre action.

Exemple 1:  
Tour 6

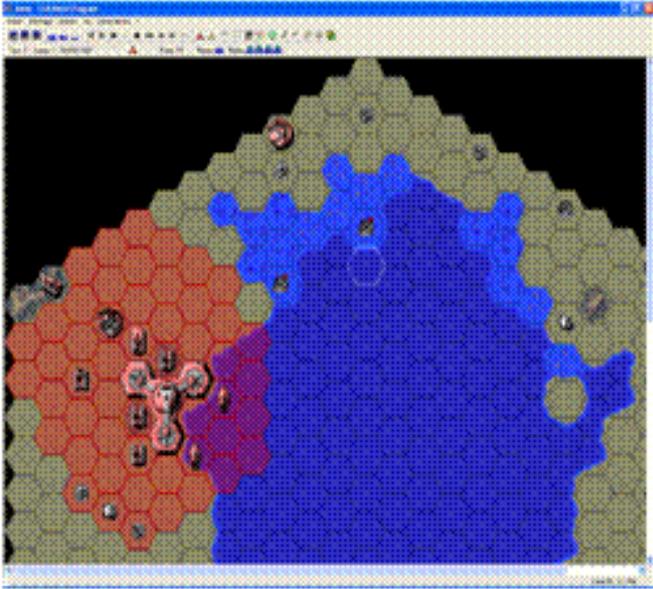


Tour 7

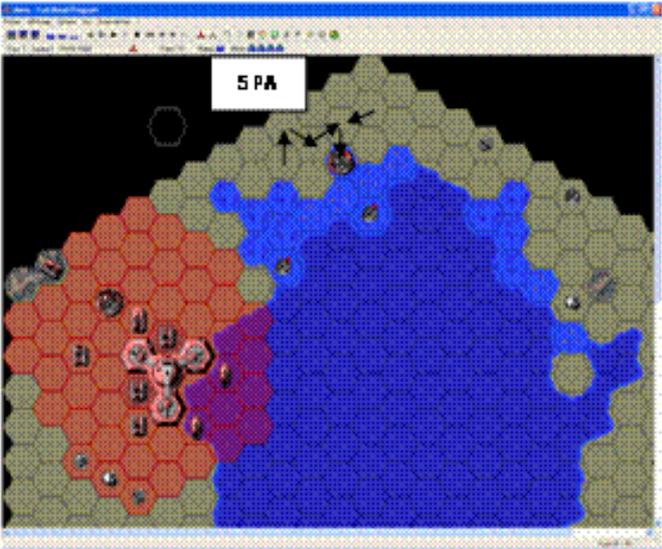


En 30 PA planifiés sur 2 tours vous réussissez la collecte de 4 minerais lointains, sans entamer votre réserve.

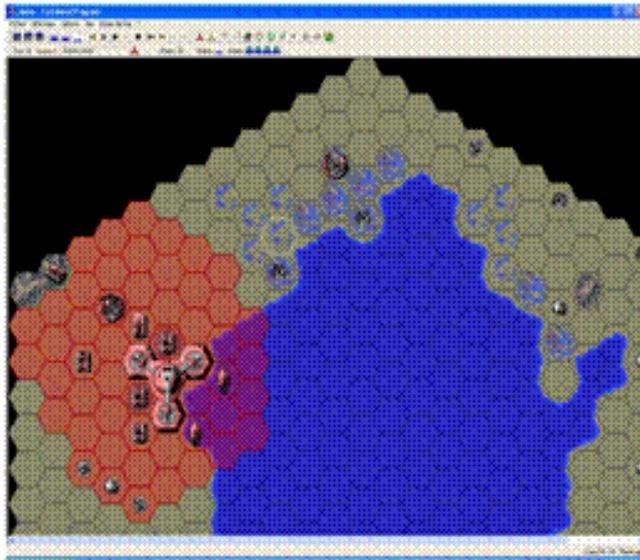
Exemple 2:  
Tour 7  
Début de tour



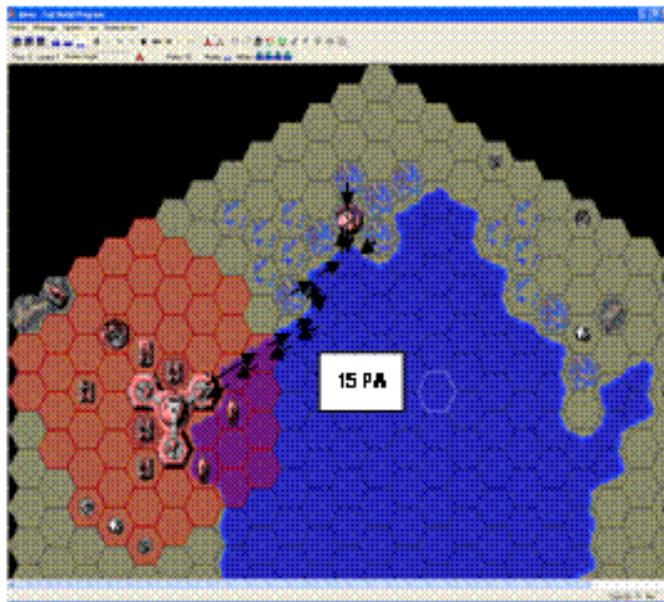
Fin de tour



Tour 8  
Début de tour



Fin de tour



La planification de votre mouvement sur 2 tours, en coordination avec la marée, vous donne 4 minerais et reconstitue votre réserve.

*« Si ton œil était plus aigu tu verrais tout en mouvement »  
[ Friedrich Nietzsche ] Les existentialstes.*

## **Leçon 5 - Le Mineritage**

Trop souvent critiqué et injustement méprisé, le mineritage est un art subtil et dangereux. Cette stratégie, bien menée, moins incertaine que la conquête, rapportera souvent la victoire.

### **a) la course aux points**

Le mineritage est une course aux points, effrénée, que vous allez mener pendant 25 tours. Si vous êtes face à un adversaire, coriace et expert dans ce domaine, qui opte pour la même stratégie, la compétition sera si serrée que chaque minerais comptera. Le début de la partie est crucial car le temps joue contre vous. En effet plus la partie avance, plus la ressource en minerais disparaît. Aussi commencez le plus vite possible la collecte, en veillant à aller chercher d'abord les minerais les plus loin de votre astronef, et de préférence en zones de contrôle (ZC) ennemies. Néanmoins, dans cette course, attention à ne pas vous laisser entraîner par votre cupidité.

### **b) les zones de contrôle (ZC)**

C'est l'espace autour de votre astronef dans lequel les minerais contenus sont plus proches de votre astronef que de ceux de vos concurrents. Chaque joueur possède sa zone de contrôle, plus ou moins intéressante, qui peut et doit être quantifiée. De l'analyse des ZC vous connaîtrez le potentiel de point de vos adversaires. Normalement, les minerais d'une ZC doivent revenir à leur propriétaire. L'idée, dans une stratégie de mineritage, est de prendre les minerais de sa ZC tout en érodant celle de ces rivaux en commençant, de préférence, par le plus dangereux aux points.

### **c) Le stockage**

C'est une tactique éprouvée qui consiste à placer les minerais dans vos zones sous le feu plutôt que dans l'astronef. Ceci empêche l'adversaire de s'en emparer et vous constitue une barrière défensive. Mais, surtout, cela vous évite d'utiliser des PA, au début de partie, pour rentrer des minerais dans l'astronef, action que vous pourrez faire ultérieurement. L'avantage est d'économiser des PA pour des actions plus utiles en gain. L'inconvénient est que ces minerais ne vous sont pas définitivement acquis. Un concurrent, au coude à coude dans une course aux points, peut très opportunément venir vous détruire deux minerais et vous priver, ainsi, de 4 points.

### **d) La balayette**

Une autre technique simple est la balayette qui permet de s'affranchir de la limite de charge d'un crabe (2 minerais) en lui faisant "pousser" devant lui les minerais qu'il ne peut plus charger. On lui évite ainsi de nombreux et coûteux aller-retour, tout en éloignant progressivement le minerais des pinces concurrentes.

### e) l'envasement

Une technique plutôt retard qui consiste à envaser des minerais pour les rendre inaccessibles à ce tour à votre concurrent direct puis, plus tard, bénéficiant de l'initiative de l'ordre de jeu et d'une marée favorable, venir les chercher au nez dudit concurrent.

### Exemple

Le joueur Rouge joue en premier et profite de ces 25 PA pour ramener 2 minerais dans sa zone sous le feu (stockage) et en embourber 2. Ainsi, ces derniers sont inaccessibles au joueur Orange et Rouge reviendra, à marée basse, tranquillement, les chercher.

Pour être un bon Minérate: **Soyez vorace** mais pas déraisonnable !

*« Un jeune général qui a besoin d'une victoire livre souvent sans motif maintes batailles sanglantes. L'avantage d'un général éprouvé, c'est qu'il n'a pas besoin de combattre pour montrer au monde l'art de vaincre. »*

*[Johann Friedrich von Schiller]*

## **Leçons 6 - La défense**

L'idée de cette leçon n'est pas de donner une recette miracle de la défense parfaite (qui n'existe pas) mais de présenter différentes notions de défense.

Tout d'abord, la défense est la base du jeu ! Sans une capacité défensive correcte, vous ne pourrez prétendre à rien et serez vite une proie tentante. Soyez conscient qu'il n'existe pas de défense infranchissable. La meilleure défense par rapport à une situation donnée est celle qui aura le moins de failles. Et inévitablement il y en aura, mais elles devront être difficilement exploitables.

### **a) Identification des cases « sensibles »**

Pour créer une bonne défense il faut avoir identifié les cases sensibles de votre dispositif. Les cases sensibles sont toutes les cases où un attaquant peut infiltrer un char et détruire un objectif important (tourelles, GT, barge ou pondeuse). Ces cases sensibles devront au fil du jeu être rendues inaccessibles soit par une défense d'obstacle (voir ci-après), soit par leur neutralisation pure et simple. Je rappelle qu'une case n'est vraiment inaccessible et neutralisée que si elle est sous le feu de 4 défenseurs. En générale toutes les cases à deux hexagones d'un pote ou de votre GT doivent être au moins sous votre feu, voir impénétrables. Dans votre défense il faut organiser les priorités : Quelle tourelle est la plus importante ? D'où viendra l'attaque ? Afin de porter vos efforts défensifs en priorité sur cet axe.

Ayez à l'esprit votre vulnérabilité avant de jouer un coup ou de regarder celle des autres.

### **b) La défense d'isolement**

Le choix du site d'atterrissage, comme expliqué dans la leçon 2, conditionne votre défense. Le site choisi peut non seulement permettre un déploiement optimum du système défensif mais également la mise en place d'une défense d'isolement. Être loin d'un adversaire est la meilleure des défenses. Si il ne peut vous atteindre vous ne risquez rien d'un ennemi. De même, si vous êtes isolé sur une petite île sur laquelle aucun débarquement n'est possible vous êtes à l'abri. Néanmoins cette défense d'isolement, trop souvent, ampute votre capacité à viser la victoire. En effet, vous ne pourrez, en étant loin, atteindre vos adversaires (pas de conquête possible) et les places isolées sont pauvres en minerais (pas de stratégie minérale possible). Aussi l'utilisation de ce type de défense n'est pas recommandée.

### **c) La défense de contre**

Une des plus répandues et des plus faciles à mettre en place puisqu'il suffit d'économiser 10 PA. Cette défense mise sur la contre-attaque potentielle que vous pourrez déclencher à votre tour de jeu. Ce Contre, peut s'exercer soit sur les unités offensives restées en attaque, soit contre l'astronef ennemi directement. C'est une défense dissuasive mais pas suffisante.

#### d) La défense d'obstacle

Les minerais sont des remparts naturels qui peuvent empêcher le passage des attaquants. En plaçant judicieusement un minerai dans une zone sous le feu et stratégique vous ralentissez ou empêchez une attaque ennemie. Attention néanmoins à ne pas occulter qu'un minerai cela se détruit libérant ainsi la case nécessaire à la destruction de votre précieuse pièce.

En témoigne ces deux exemples:

Play Tour 11 Joueur 4 [TrollhomeIII](#)

Play Tour 18 Joueur 3 [Valeria](#)

#### e) La défense croisée

Une technique judicieuse qui consiste à toujours laisser ses pièces défensives sous le feu croisé de deux voir trois autres défenseurs. Le principal avantage est d'empêcher la capture de la dite pièce, évitant par la même qu'elle ne soit retournée contre vous. Ces pièces défensives prennent tout leur intérêt si elles sont placées deux cases devant une pièce importante. Elles seront ainsi une protection qui devra d'abord être détruite avant d'accéder à l'objectif principal.

#### f) La défense de dissuasion

Vous ne pourrez empêcher un attaquant de tenter une opération contre vous mais votre système défensif, bien positionné, empêchera la perte immédiate d'une tourelle ou d'une pièce importante.

En aucun cas une action offensive directe ne doit permettre la destruction d'un pôle ou de pièces majeurs. Ainsi une attaque contre vous n'aura que peu d'intérêt pour votre agresseur. Pourquoi gaspillerait-il 25 PA pour détruire un malheureux char ? Quel intérêt aurait-il à détruire des pièces mineures si c'est pour s'exposer en retour ? Va-t-il vous attaquer si il est obligé de laisser son astronef vulnérable ? Bien sûr, vous pouvez tomber sur un furieux qui n'aura comme but que votre capture, et contre lequel ce raisonnement ne tient pas. Mais, dans l'immense majorité, les joueurs calculeront selon cette logique. L'idée importante d'une bonne défense de dissuasion est d'être trop cher en PA et/ou trop risqué pour que vos ennemis tente une attaque.

#### g) La défense par l'attaque

Il existe un célèbre adage prétendant que la meilleure défense c'est l'attaque. Vrai aussi, dans FMP, mais uniquement si votre attaque a un réel impact sur les capacités offensives de votre ennemi. Par exemple, si votre attaque détruit le seul pôle marin de votre adversaire, le privant ainsi d'accès à la mer et par retour de capacité à débarquer sur vos côtes. Ou bien si votre frappe préventive détruit le GT ennemi. Calme bien des ardeurs belliqueuses !

Evidement ces différentes défenses peuvent s'ajouter les unes aux autres. En tout état de cause vous devez constamment analyser votre défense en menant contre elle des attaques virtuelles. Vous verrez ainsi vos failles.

*« Il n'y a pas de situations désespérées mais seulement des gens désespérés. [Heinz Guderian] général allemand à l'origine de la stratégie Blitzkrieg.*

## Leçon 7 - L'attaque

Considéré par beaucoup comme la quintessence du jeu, l'attaque, même si elle procure d'indéniables frissons, n'est qu'un moyen, jamais une fin en soi. Chaque attaque doit être soigneusement préparée et ses conséquences minutieusement analysées.

*« Le bon général a gagné la bataille avant de l'engager. »  
[Sun Tzu] Extrait de L'art de la guerre.*

### a) Philosophie de l'attaque

Une attaque est toujours un moment important du jeu. Elle crée un déséquilibre dans les forces en présences qui peut donner une occasion de victoire. Et pas toujours à celui qui est à l'origine de l'attaque. Aussi avant de vous lancez inconsidérément dans une agression, mesurez-en bien toutes les implications, à commencer par la rancune de votre victime et la contre attaque et qu'elle ne saurait manquer de faire. N'oubliez pas les autres joueurs qui peuvent s'immiscer fort inopportunément dans votre duel et rafler la mise.

Une attaque ne vaut d'être déclanché que si ses objectifs présentent un intérêt. La destruction de deux chars ne présente pas d'intérêt. En revanche une tourelle, une pondeuse, une barge ou un GT sont des objectifs valables.

Si vous êtes dans une stratégie de conquête cherchez le Ko plutôt que la longue guerre d'attrition. Dans une stratégie minerate restez toujours prêt, à saisir une opportunité qui se présente, ou à contrer les ambitions d'un rival.

### b) attaque - repli

La plus commune des attaques consiste à lancer un transporteur chargé d'au moins deux attaquants sur un objectif, de frapper, puis de rapatrier le tout, à l'abri, dans votre astronef ou sur des positions défensives antérieures. Cette technique a fait ses preuves dans de nombreuses guerres d'attrition. Le principal avantage est d'empêcher une contre attaque sur les unités engagées Le principal désavantage est de limiter considérablement la portée géographique d'une attaque. En outre vous n'empêcherez pas votre adversaire de venir se venger sur votre défense. Inévitable si la défense ennemie est bien verrouillée, ce type d'attaque risque néanmoins de vous entraîner dans une longue guerre d'attrition dont l'issue est incertaine.

### c) L'occasion fait le larron

L'opportunisme est une qualité indispensable à tous joueurs chevronnés de FMP. En effet c'est, très souvent, une opportunité qui se présente soudainement qui permet de réaliser une attaque. Soyez, avec vos 25 PA, toujours prêt à la saisir, notamment quand une guerre fait rage entre deux protagonistes près de vous.

Exemples d'attaques/replis entre Jaune et Orange puis d'attaque par opportunité par Rouge.

➡ [Play Tour 5 joueur 3 jusqu'à Tour 15](#)

#### d) La Blitzkrieg

Une attaque devrait toujours obtenir le Ko de l'adversaire visé. Le KO d'un ennemi vous l'obtiendrez soit, par la capture immédiate de son astronef, la destruction/capture du GT, ou son impossibilité de contre-attaquer, et cela un seul tour de jeu. L'immense avantage est de réduire, l'adversaire à sa merci, de ne pas rester très longtemps exposé aux contre-attaques des autres joueurs, et de ne pas perdre de temps. La surprise ainsi créée vous donne un avantage décisif dans l'optique de la victoire finale. Il sera, ensuite, bien difficile de venir vous la contester. Même si, parfois, vous devrez attendre des conditions favorables pour réaliser une Blitzkrieg, que ce soit les marées ou une erreur de votre rival, cela reste la meilleure tactique d'attaque possible.

#### Exemple

Ces attaques sont des bijoux de conception, qui optimisent les failles adverses et maximise le gain en temps et en pièces adverses.

➡ [Play tour 6 joueur 4](#)

➡ [Play tour 5 joueur 3](#)

*« Nous trouverons un chemin... ou nous en créerons un. »*

*[Hannibal] Phrase historique prononcée lors de La Traversée des Alpes - 212 av.JC*

## **Leçon 8 - Trucs et astuces**

Rien d'inédit ou de révolutionnaire dans cette leçon mais des petits plus qui peuvent vous servir ponctuellement.

a) Au moment de l'atterrissage, en plus des notions traitées dans la leçon 2, vous pouvez certainement optimiser votre pose. En effet les minerais situés à deux ou trois cases de vos podes, selon les options de jeu sélectionnés, disparaissent. En optimisant votre placement vous éviterez que quelques précieux minerais ne soit brûlés par vos réacteurs. Très utile dans une stratégie minerate.

b) La pondeuse est une attaquante ignorée. La pondeuse peut devenir un kamikaze qui viendra pondre deux chars aux portes ennemis ou près d'un crabe imprudent, trop éloigné de sa base. Il est néanmoins rarement pertinent de l'utiliser ainsi.

c) La tourelle marine d'un astronef est un terrain sur lequel peut venir s'arrimer un ponton dévastateur. Pratique quand vous chercher désespérément un moyen de capturer un astronef.

d) La capture d'un astronef adverse est un moment jouissif, mais au-delà de la capture optimisez les quelques points qui restent et le crédit octroyé de 5 PA pour le protéger efficacement d'une attaque d'opportunité.

e) S'il faut se poser proche de quelqu'un, autant être à sa gauche pour garder l'initiative et être le premier à jouer.

*N'interrompez jamais un ennemi qui est en train de faire une erreur.  
[Napoléon Bonaparte]*

## **Leçon 9 - Conseils**

a) Gardez toujours à l'esprit votre objectif : la victoire

b) Faites la course aux points en tête

Pour obtenir un avantage psychologique sur vos adversaires et parce cela vous rapproche de la victoire, essayez à toute force de finir chaque tour avec le plus de points au score.

b) Comptez

Dans ce jeu il faut tout compter. Comptez, bien sur vos PA quand vous jouez. Comptez vos points et ceux de vos adversaires, pour toujours savoir qui est en tête. Comptez les points restants à ramasser par chacun, pour savoir qui peut prendre la tête du classement.

Comptez les chars, les crabes, les pontons construits par chacun, pour ne pas être surpris par les capacités en matériel ennemi et pour surveiller la réserve. Comptez le nombre de marées basses, hautes et normales pour avoir une idée des marées futures. Comptez les tours restants à jouer.

c) Aucune action n'est anodine. Un char bouge d'une case et toute la défense de votre ennemi devient soudain perméable. Un GT rentre dans l'astronef, ne serais pas pour vous attaquer au prochain tour ? La construction d'un ponton, pourquoi faire ? Interrogez-vous systématiquement sur les raisons des actes des autres joueurs. Vous y lirez ainsi les actions futures de vos concurrents.

d) Il vaut mieux une courte victoire que pas de victoire. Ne vous laissez pas prendre au piège de l'orgueil, qui pour quelques points de plus, ou pour obtenir une victoire sans partage, vous fait commettre l'irréparable. Et donne votre victoire à un rival !

e) Les tours 21 et 25 sont l'occasion de retournement spectaculaire de situations. Ne vous dégarnissez pas trop en défense et restez prêt à toutes éventualités, comme le démontre le tour 20 ci après.



[Play tour 20 joueur 1](#)

*« Le plus grand péril se trouve au moment de la victoire. »  
[Napoléon Bonaparte].*

f) Le hasard va vous attribuer une place dans l'ordre de jeu. Chaque position a des avantages et des inconvénients. Mais globalement il est préférable d'être le premier tant, pour l'initiative dans les attaques que pour la primeur des ressources minérales. Néanmoins être dernier a aussi quelque compensations puisque vous pourrez prendre des chemins qui se refermeront derrière vous, et donc pas utilisable pour une contre-attaque adverse. Dans la même idée vous pouvez poser utilisez le changement de marée pour anticiper sur la stabilité de certains terrains. En outre vous êtes le seul à pouvoir impunément rentrer, au tour 21 ou 25, tout votre matériel.

g) Ne jouez jamais précipitamment votre coup. Contrairement au jeu réel vous avez du temps devant vous. Le jeu en perd en fébrilité et en suspense mais il y gagne en stratégie. Utilisez ce temps afin d'essayer différentes solutions tactiques. Vous avez trouvé votre meilleur coup ?

Bien ! Refaites-le ! Refaites-le encore ! Et encore une fois. C'est toujours le meilleur ? Avez-vous essayé toutes les options de mouvements de toutes les pièces ? Envisagé les mouvements de toutes les pièces de vos ennemis ? Pris en compte la marée présente et future ? Très Bien ! Maintenant reprenez tout à zéro et recommencez. Contrairement au jeu réel vous avez du temps devant vous.

Avant d'envoyer votre fichier regardez votre action une dernière fois comme si vous receviez votre propre fichier. Vous pourrez ainsi voir s'il y a des améliorations possibles et en plus cela vous permet de vérifier que vous envoyez bien le bon fichier.

*« Les hommes parlent de la victoire comme d'une chance. C'est le travail qui fait la victoire. »*

*[Ralph Waldo Emerson]*

## **Leçon 10 - Les coups tordus**

Bien qu'aucune règle ne les interdise, je ne recommande pas l'utilisation des coups tordus. Leur pratique, au sein de la communauté des joueurs de FMP, vous ferait rapidement une réputation détestable et peu enviable. Mais un homme averti en valant deux, il vous faut les connaître.

### a) Le bidouillage de carte

Certains créateurs de cartes s'arrangent discrètement pour que l'ordre de jeu leur soit favorable. Rien de plus facile que d'essayer quatre à cinq versions d'une même partie pour tomber sur le résultat voulu. Difficile à détecter. A la longue on finit par remarquer les joueurs qui le pratiquent et on ne va plus sur leur carte.

### b) La phrase qui tue

A son tour de jeu, votre adversaire principal vous flingue votre crabe un peu éloigné de ses bases pour cause d'avidité de recherche de minerai. Rien à dire et pas vraiment grave puisque vous allez le reconstruire. Mais apparaît alors une petite bulle anodine avertissant, négligemment, qu'il ne reste plus qu'un crabe en réserve. Et hop! Aussitôt les deux autres joueurs construisent en urgence un crabe et vous l'avez dans le baba. Marche aussi avec les chars. Juste à la limite entre ruse de guerre et coup tordu. A vous de juger.

### c) Le prêt de GT

Certains joueurs n'hésitent pas à prêter leur GT. Moyennement fair-play lorsque cela contre votre brillante offensive longuement préparée, cela devient absolument rageant lorsque vous y perdez votre astronef. Des vétérans endurcis ont tellement été dégoûté, qu'ils ont purement et simplement arrêté de jouer suite à ce genre de manœuvre. Se pratique, heureusement assez rarement, et souvent quand un joueur commence à prendre un ascendant certain sur la victoire. Deux GT et deux astronefs en sa possession par exemple.

### d) Les dons de matériel

Dans le même esprit que le c), certains joueurs en mauvaise position peuvent, plutôt que de lutter héroïquement avec acharnement, donner du matériel à vos concurrents, de la simple pondreuse à la barge pleine de chars. Personne n'en est sorti grandi...

### e) Le défilement des tours

Sur les parties non sécurisées par mot de passe, rien de plus facile que de connaître les météo des 25 tours. Très tentant, mais c'est une mauvaise habitude à ne pas prendre.

### f) Les alliances secrètes

Elles peuvent aller du simple accord de non-agression entre deux de vos adversaires jusqu'au un plan soigneusement orchestré pour vous capturer. Son pendant est la trahison de la parole donnée, si vous êtes rentré dans ce genre de logique. Difficile à contrer. En référer à l'arbitre de partie et à la communauté qui peuvent vous soutenir face à l'infamie.

Cette leçon n'est pas à mettre en pratique.

*"En cruauté impitoyable, l'homme ne le cède à aucun tigre, à aucune hyène."  
[ Arthur Schopenhauer ]*

## **Leçon 11 - Les ruses d'Alpha**

Vous ne croyez quand même pas que j'allais vous dévoiler toutes mes ruses? Ha ha haaa!

Si vous voulez les connaître, venez m'affronter! Les leçons théoriques sont finies!

Je vous attends. Ha ha haaa!

*«Le général qui voit avec les yeux des autres n'est pas capable de commander une armée.»*

*[Napoléon Bonaparte]*

**André Ludovic, Pilote Hardi et Audacieux**  
Alpha