

VIEILLE GARDE

Numero 22 ♠ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♠ 15 FF - 4 CAN \$



Burma ocs 6
The Gamers



EDITORIAL

Montréal, le 15 décembre 2000

Chers lecteurs de *Vieille Garde*
et fidèles de *l'Académie du Wargame*

Quand je disais "parution irrégulière", il fallait comprendre parution *vraiment* irrégulière ! Ce numéro est en cours depuis plus de six mois mais a subi divers retards dû à l'immensité de l'espace nord-américain, et à différentes occupations familiales fort légitimes mais néanmoins absorbantes...

L'étude de ce numéro est la première étude franco-québécoise, fruit de la coopération francophone wargamique entre le Grand Maître de l'Académie et un grand nom du jeu d'histoire Québécois : Benoît Larose. L'étude présentée porte sur *Burma*, l'avant-dernier jeu de l'Operational Combat Serie de The Gamers,. Un jeu envoûtant, mais difficile à apprécier et très long à jouer. C'est le premier jeu de la série qui se déroule en Asie, bien loin des tactiques et stratégies de la Méditerranée ou de la Russie. L'accent d'OCS mis sur le ravitaillement est quelque fois un peu excessif et le jeu gagnerait en souplesse avec des règles quelque peu allégées. De plus et malheureusement il ne traite que de la période 44-45 et non des combats de 1942. En somme, un jeu pas forcément fabuleux mais largement digne cependant des autres opus de la série, et intéressant pour l'Académicien par ses options et possibilités. L'étude approfondit surtout le cas de la Birmanie mais la plupart des commentaires restent pertinents pour les autres jeux de la série.

Le jeu d'histoire québécois, riverain du berceau du wargame se porte bien avec une brochette de vétérans dans cette ville multimillionnaire qu'est Montréal. Mais ici comme plus au sud, on sent que le grand vent a soufflé et commence à s'essouffler... Ainsi la majorité des grognards ont entre 30 et 40 ans, sont pères de famille et disposent de peu de temps pour installer un *War in Europe* ou *Pacific War* en double aveugle avec état-major de 12 personnes. Il est bien loin le temps béni de la fac avec ses longues soirées de jeu et ses matinées de récupération sur les bancs des salles de cours...

Il faut donc s'adapter et vivre avec son temps sur des DTP prévus pour être bouclés dans la soirée ou des jeux vidéos, moins sociaux mais plus manageables.

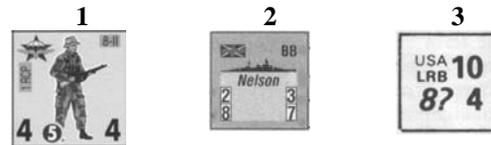
Le prochain numéro verra peut être une étude sur *The Civil War* de VG et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

Luc, Vice Roi de Birmanie

QUIZ

Nicolas Stratigos a gagné le quiz spécial « Guerre de Corée » et donc la grosse surprise, soit un abonnement d'un an à *Simulacrum* le magazine des *Wargamer's collectors*...

Dans l'ordre les réponses étaient : *The Forgotten War* (DG), *Yalu* (CG) et *Korean War* (VG). Pour ce nouveau quiz spécial "*derniers jeux joués par Luc*", une belle surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 16 : Burma

Pages 16 & 17 : Forum sur OCS

Pages 18 & 19 : La saga du Wargame

Page 19 : Polémos

Page 20 : L'Académie du Wargame

BURMA OCS 3.0

Imphal ou Mandalay?

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : The Gamers (1999)

Concepteurs:

pour la série - Dean Essig

pour le jeu - Dave Friedrichs

Échelle carte : un hex. couvre 8 kilomètres.

Échelle pion : du bataillon au régiment/brigade.

Échelle de temps : un tour de jeu représente 3.5 jours.

OCS : l'ultime frontière

Burma représente le sixième jeu de la série opérationnelle (OCS) de The Gamers prévue pour simuler n'importe quelle campagne militaire se déroulant entre 1900 et 1950. Actuellement seule la WWII a été mise en œuvre, et les prochains jeux prévus n'ont pas l'air de changer de période, mais peu importe, car il y a suffisamment de situations passionnantes pour occuper le wargameur *for ever*.

The Gamers s'est fait une spécialité de publier des jeux groupés par série : CWB, NBS, OCS, TCS, SCS. L'avantage d'une telle pratique est que les règles finissent par approcher la perfection, et surtout, qu'une fois les règles apprises et comprises pour un jeu d'une série, les autres sont facilement jouables : il suffira simplement de lire quelques règles spéciales. Ainsi pour OCS, les règles viennent d'atteindre la version 3.0 avec le septième jeu. *Guderian's Blitzkrieg* a initié la série avec la version 1.0, rapidement remplacée par la version 2.0 pour *Enemy at the Gates*, le deuxième jeu, puis elles sont restées stables pour les quatre jeux suivants : *Tunisia*, *Hube's Pocket*, *DAK* et *Burma*. La version 3.0 est arrivée peu de temps avant l'an 2000, et elle est diffusée avec *Sicily* le dernier jeu paru. Elle est téléchargeable sur le net (www.tgamers.com), et elle est facilement applicable à *Burma*.

Cette version corrige tous les bugs courants des derniers errata et surtout refond sérieusement les règles aériennes. Elle ajoute également des règles navales prévues pour *Sicily*. Pour cette étude sur *Burma*, seules les règles qui s'appliquent pour la Birmanie seront étudiées (donc pas de scoop pour réaliser une percée de panzers, il faudra attendre une étude sur le Front Russe) et il sera exclusivement question de la version 3.0.

La campagne de Birmanie n'est pas un conflit facile à simuler, pas plus qu'à affronter dans la réalité! Le terrain est atroce, le ravitaillement dur à faire parvenir et le théâtre un peu périphérique par rapport aux grands champs de bataille de l'Europe ou du Pacifique. Cependant il est passionnant pour le joueur, car il renferme de nombreuses caractéristiques

originales, comme les spécificités du combattant Nippon ou l'emploi massif de commandos alliés d'infiltration. Le jeu proposé par The Gamers simule seulement la dernière partie du conflit : l'offensive japonaise vers l'Inde en 1944, et sa contre-offensive alliée : le dégagement d'Imphal et la poussée américaine à partir de la Chine vers Mandalay. Les conditions de victoire soudaine présentent bien le challenge : pour le Japonais il faut mettre un pied dans Imphal ou s'enfoncer en Inde, pour l'allié il faut occuper Mandalay. Donc, *Imphal* ou *Mandalay*, là est la question...

Des règles opérationnelles !

Le matériel

Comme pour tous les jeux de The Gamers dont le design est conçu sur ordinateur, la qualité des graphismes est un vaste sujet de discussion entre joueurs : certains les trouvant fabuleux, d'autres atroces. Indiquons seulement que l'ensemble est facile à lire, les couleurs de la carte, sont certes un peu criardes et les symboles des pions dépassés, mais l'ensemble est propre et fonctionnel.

Les cartes

Deux cartes détaillent le champ de bataille à l'échelle habituelle de 7 ou 8 kilomètres l'hexagone. Au nord et à l'est la Chine, à l'ouest l'Inde, et au sud la Birmanie. Le relief et le réseau hydrographique sont orientés nord-sud avec une vaste chaîne de montagnes à la frontière de l'Inde, et quelques éléments de relief vers la Chine. Ce qui avec les fleuves crée de profondes vallées propices à la défense japonaise et à l'encadrement des offensives. Au centre, deux vastes fleuves compartimentent le terrain et servent de voies de ravitaillement aux armées japonaises. Le terrain de base en plaine est la jungle, avec seulement quelques trouées de terrain clair. Notons en passant que les déplacements seront fortement régulés par les routes, voies ferrées et chemins, car généralement la montagne ou la jungle coûtent l'intégralité du mouvement des

troupes à pied et interdisent le mouvement par camion. Le mouvement mécanisé/motorisé reste très marginal car seuls quelques malheureux bataillons de très faible valeur équipent les armées des deux camps. Dernière précision géographique pour le wargameur voyageur : Imphal et Kohima sont en Inde, et non pas en Birmanie.

Les pions

Les pions figurant les unités suivent le standard de tous les jeux de la série, c'est à dire qu'ils sont assez sobres dotés d'un symbole OTAN et de quelques valeurs. Ils présentent deux côtés : mode combat et mode mouvement, nous en parlerons en détail dans le paragraphe sur les formations.

La valeur de combat est utilisée pour calculer les rapports de force lors des combats.

La capacité de mouvement sert à indiquer le nombre d'hex de déplacement, suivant la classe de mouvement de l'unité et le terrain présent. La classe de mouvement est indiqué par la couleur du potentiel de mouvement. En noir, c'est un mouvement par camion, en blanc c'est un déplacement pédestre en enfin en rouge, l'unité est chenillée.

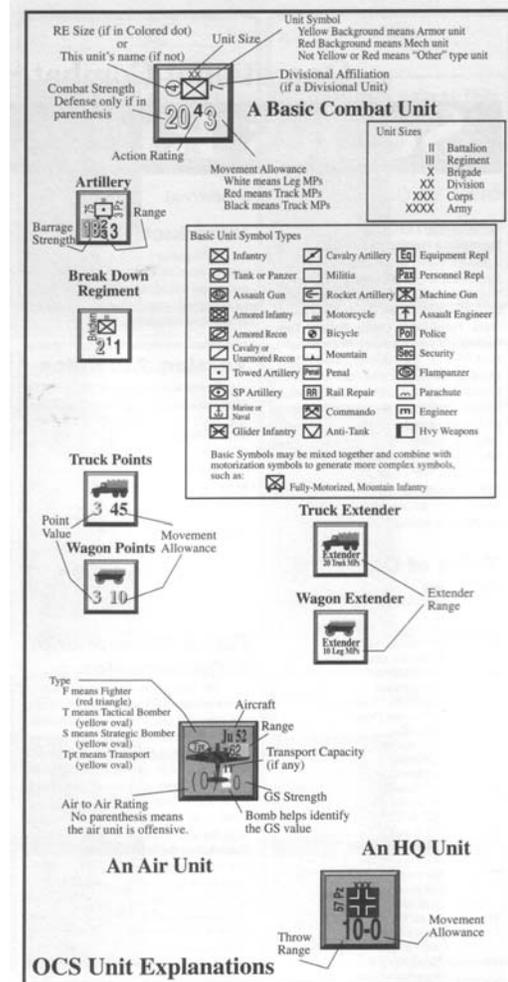
Le niveau d'efficacité varie de 0 à 5 et indique le niveau d'entraînement de l'unité. Cette valeur est quasiment plus importante que la force brute de combat. Un « 0 » indique une unité très mauvaise, tandis que « 5 » vaut pour l'élite. Ce niveau d'efficacité est utilisé pour les tests de surprise avant les combats et sert ensuite de modificateur au dé en comparant la meilleure unité de chaque camp. L'unité utilisée pour la comparaison étant la première victime désignée en cas de perte. Ce niveau est également utilisé à différents moments en cours de partie, par exemple lors des tests d'attrition. Nous en parlerons lors de chaque cas précis.

Le type de l'unité est indiqué par un code couleur ou graphique associé au pion. Ainsi la classe blindée a son symbole OTAN colorié en jaune, la classe mécanisée est coloriée en rouge, les unités motorisées ont une ou deux petites roues dessinées sous leur symbole. Ces différents types vont servir pour modifier la force de combat en fonction du terrain et d'une éventuelle combinaison interarmes.

Enfin, l'unité peut éventuellement avoir plusieurs pas de perte, suivant son équivalent régiment (RE). Ainsi un bataillon ou un régiment n'a qu'un pas alors qu'une division peut avoir jusqu'à quatre pas. L'unité présente également une désignation historique, et éventuellement un code couleur divisionnaire pour le ravitaillement et le commandement.

Les Quartiers Généraux de division, de corps d'armée ou d'armée sont des unités à part qui servent à la fois à distribuer le ravitaillement en rallongeant les lignes d'opérations, et remplissent les fonctions des unités du génie : construction, destruction et passage de rivières.

Pour *Burma*, les Japonais sont présentés exclusivement à l'échelle du bataillon avec des QG divisionnaires ou de CA. Les alliés se divisent en



bataillons, régiments et brigades tous à un seul pas de perte. Les QG sont tous de corps d'armée ou d'armée. Enfin de nombreux marqueurs servent à distinguer les modes des unités, leur état et différents marquages du jeu. Ils sont communs à l'ensemble de la série. Nous les évoquerons au cas par cas.

La séquence de jeu

L'Operational Combat Serie est, comme son nom l'indique, une série à l'échelle opérationnelle. Chacun de ses tours dure 3 jours et demi, soit une semaine tout les deux tours. Certains joueurs regrettent que le tour dépasse la journée, et il est sûr que le jeu y perd un peu de son aspect opérationnel, mais vu la durée des événements simulés (de plusieurs semaines à plusieurs années) et la longueur de chaque tour, le jeu deviendrait injouable de par sa durée.

Le tour de jeu est plutôt interactif, avec différentes phases de réaction et d'exploitation engageant les deux joueurs, mais il peut cependant présenter de longues périodes d'inaction pour l'un des deux camps. Heureusement la lecture des règles ou du dernier numéro *d'Operations* permet de combler les temps morts...

La météo

Le tour de jeu débute par la météo. L'influence du temps est assez critique pour un jeu opérationnel et va influencer principalement sur l'action aérienne, mais également sur l'état du sol et donc les mouvements. Ainsi pour *Burma*, la météo se détériore au cours du jeu entre mars et août, débutant avec un temps sec pour finir avec une pluie permanente représentant la mousson d'été. Au début les avions sont gênés, à la fin plus rien de vole. Les conditions du sol dépendent naturellement du niveau de pluie, passant de sec à très boueux... L'état du sol influe sur le mouvement des troupes mais, curieusement, pas sur le traçage des lignes de ravitaillement. Déjà que les mouvements sont très lents à cause du terrain, vers la fin les unités se traînent littéralement. Pour les autres jeux de la série, les conditions météo sont également féroces, notamment lors des hivers russes, mais *Burma* est sans doute le jeu avec les déplacements les moins rapides : peu d'unités motorisées ou mécanisées et un terrain réellement pourri.

Les actions communes

Après la météo, les deux camps tirent chacun un dé pour l'initiative. En effet, le tour de chaque joueur n'est pas fixé comme dans la plupart des jeux, ici chaque nouveau tour peut voir l'ordre de jeu modifié. Le camp qui gagne l'initiative décide de son ordre de jeu. Ainsi il sera éventuellement possible de jouer deux fois de suite ou d'alterner classiquement. Il est malheureusement impossible d'influer sur le jet de dé, mais il faudra se méfier de la position des unités et de la ligne de front en fin de mouvement, en se rappelant que peut être l'adversaire jouera deux fois juste après. Ce n'est pas calculable, mais il faut le garder à l'esprit : attention donc au fameux effet « Gillette ».

2.2 Outline Sequence of Play	
I. Pre-Turn Phase	
1. Weather Determination Segment	
2. First Player Determination Segment	
II. First Player, Player Turn	
A.	Air Unit Return
B.	Air Unit Refit
C.	Reinforcement Phase
D.	Mode Determination and Movement Mode & Movement Segment Barrage Segment (Air & Ship only)
E.	Supply Phase
F.	Reaction Movement Segment Barrage Segment
G.	Combat Barrage Segment Combat Segment
H.	Exploitation Movement Segment Barrage Segment Combat Segment
I.	Clean Up
III. Second Player, Player Turn	
Repeat the steps of the first player with the roles of phasing and non-phasing player reversed.	
IV. Turn End Phase	

Le tour de chaque joueur

Après ces quelques actions communes, chaque joueur déroule son propre tour, les deux camps suivant la même structure. La séquence va être rapidement évoquée pour donner une idée du déroulement, mais le détail sera repris aux bons endroits au cours de l'étude. D'abord le joueur peut réparer ses avions, puis il tire ses renforts, remplacements et ravitaillement. Ensuite, les troupes terrestres et aériennes sont bougées suivant leurs missions et leurs ordres (mode) avec d'éventuels overruns, puis l'état du ravitaillement est testé grâce à de très précises règles. L'ennemi peut alors réagir grâce à ses réserves. Enfin, les combats sont résolus avec barrages d'artillerie, puis combats réguliers et éventuellement exploitation pour les troupes ayant bien combattues ou gardées en réserve. L'exploitation comprend ses propre phases de mouvement, overruns, bombardement et combat, sans réaction ennemie. Le tour du joueur est alors fini avec le retrait de tous les marqueurs divers qui traînent sur ses troupes (ouf!).

Les ordres et le mouvement

Bien que OCS soit une des seules série de The Gamers qui ne comporte pas d'ordres écrits, les différents modes proposés ou imposés sont une façon subtile et bien plus simple d'arriver à un résultat semblable. Il existe des modes volontaires choisis par le joueur, et des modes involontaires imposés par le système.

Les modes volontaires

Il existe quatre modes attribués individuellement par unité au début de la phase de mouvement. Avant de déplacer chaque troupe, le joueur choisit son mode, sachant qu'un seul choix de mode est possible par tour.

Mode mouvement ou combat : chaque unité présente deux faces, l'une pour le mouvement et l'autre pour le combat. La principale différence entre les deux modes est la variation dans les capacités de combat et mouvement, chaque mode favorisant l'un des deux dans une proportion du double. Ainsi par exemple un bataillon japonais présentera côté combat, un mouvement de 3 et un combat de 2, face mouvement, le déplacement sera de 6 et le combat de 1. Ces deux modes sont plutôt des attitudes générales que des absolus : une unité en mode mouvement pourra évidemment combattre et inversement. Le choix de la face du pion sera principalement fonction de l'intention du joueur, et c'est là que l'on retrouve la notion d'ordre. Si l'ennemi est loin et qu'il faut privilégier la manœuvre, le côté mouvement sera idéal, si l'ennemi est proche et qu'il faut partir à l'assaut ou défendre une position, la face combat sera à choisir. Dans *Burma*, par exemple le côté mouvement permet de bouger de deux hexs en jungle au lieu de un dans l'autre mode. Au premier abord, ce choix de côté de pion peut apparaître comme un détail. Mais bien compris et bien utilisé, il sera un atout non négligeable, car il n'influe pas du tout sur le niveau de

qualité, qui est souvent un facteur primordial du combat, au même titre que le rapport de force initial.

Mode réserve : L'état de réserve est indiqué par un pion posé sur l'unité. Une unité en réserve peut bouger d'un quart de son mouvement durant la phase normale de mouvement, et pourra être « libérée » soit lors de la phase d'exploitation qui suit les combats, soit durant la phase de réaction ennemie. Elle sera libérée avec son plein potentiel de déplacement en exploitation, et avec la moitié de son potentiel de mouvement durant la phase de réaction du tour ennemi. Il faut noter que chaque joueur dispose d'un nombre de marqueurs *réserve* limité, et qu'il faudra donc faire des choix. Pour la Birmanie en 1944, le problème n'est pas trop critique pour le Commonwealth, mais il peut l'être pour le Sino-américain qui ne dispose que d'un seul marqueur. Notons également que l'unité ne doit pas commencer adjacente à un ennemi, et que son marqueur est perdu lorsqu'un ennemi l'attaque ou la bombarde, l'unité se défendant à la moitié de sa puissance de combat.

La bonne gestion des réserves est naturellement fondamentale, aussi bien en attaque pour exploiter ou relancer une action, qu'en défense pour renforcer un secteur attaqué. Ainsi tout l'aspect dynamique qui fait le charme de l'échelle opérationnelle se retrouve dans le jeu des réserves : il devient valable de ne pas engager toutes ses troupes d'un coup et de garder une réserve pour agir en profondeur, ou en défense de tenir une mince ligne de défense avec de puissantes réserves en renfort. Bien sûr, le bluff joue également car les attaques sont déclarées après la phase de réaction, donc un engagement défensif des réserves peut être inutile ou prématuré. Notons également que durant la phase de réaction, le défenseur peut réaliser des overruns et ainsi déranger une attaque, voire même capturer le ravitaillement que l'attaquant réservait justement pour ce combat. Même si quelquefois le jeu manque d'interaction, il faut toujours prévoir les réactions possibles de l'ennemi. De même, pour bombarder défensivement il faut que les batteries d'artillerie soient en réserve, et c'est naturellement très énervant de voir ses troupes d'assaut désorganisées juste avant l'assaut, par le bombardement d'une artillerie située deux cases plus loin.

Enfin dernier « truc », mais recommandé par Dean Essig en personne. Il est intéressant d'utiliser les marqueurs Réserve pour bouger plus vite que autorisé normalement. Comme une unité a toujours le droit de bouger d'un hex même avec un quart de mouvement, une unité en réserve bougera de deux hexs dans la jungle et les montagnes : un hex durant la phase de mouvement, et un hex pendant la phase d'exploitation en libérant la réserve. De nombreuses discussions ont eu lieu à ce propos sur le forum OCS de Consimworld,

mais la version officielle donne l'avantage au mouvement accéléré des troupes en réserve, ce qui représenterait une sorte de stratagème à la « *Ancient Wars* » de Jo Miranda.

Le mouvement stratégique : En dehors du mode mouvement, une unité peut choisir de se placer en mode mouvement stratégique. Ce mode lui permet de doubler son potentiel de mouvement en échange de la réduction au huitième de sa force de combat. Le deuxième inconvénient est d'être visible de n'importe où par l'aviation et donc pilonnable à merci. Ce mode est généralement moins utilisé que les autres, mais il a son utilité pour bouger rapidement des renforts vers le front ou exploiter une percée sans danger. Il faut noter, mais c'est pareil pour tous les modes, que l'action du marqueur va durer jusqu'à la phase de mouvement du tour suivant, donc éviter de laisser l'unité traîner trop près de l'ennemi ou à portée de ses bombardiers.

Les modes involontaires

L'exploitation : ce mode est acquis lors de combats particulièrement glorieux, suivant un résultat spécial de la table de combat. Généralement il est octroyé aux unités possédant les meilleurs niveaux de qualité et dans aucun cas, il n'est gagné si le défenseur a été pris dans une attaque concentrique. Ce marqueur permet aux unités en étant coiffé, d'agir en phase d'exploitation en même temps que les réserves libérées. Les unités en exploitation pourront donc bouger, éventuellement effectuer des overruns, puis combattre.

La désorganisation (DG) : c'est un état passager défavorable à une unité. Il est provoqué par un résultat de bombardement ou de combat, ou par un recul soit de deux cases, soit adjacent à un ennemi. La désorganisation provoque la perte de la moitié des capacités de mouvement et combat et enlève un au niveau de qualité. Heureusement, le marqueur disparaît automatiquement à la fin du tour du joueur. Désorganiser un ennemi est une bonne phase préalable à son anéantissement. L'idéal est de bombarder la défense à l'artillerie ou à l'aviation, pour obtenir un DG qui diminue de moitié sa puissance, puis nettoyer la case par un assaut vigoureux. Inversement, un bombardement défensif sur une puissante force d'attaque permet d'émousser sa puissance.

Il est intéressant de noter que certaines nationalités ont la possibilité de lancer des bombardements aériens durant la phase de mouvement (*hip shoot*), ce qui permet de réaliser des overruns plus efficaces en réduisant la défense préalablement. Le seul problème est d'observer la cible avant le déplacement de la pile d'attaquant.

Le ravitaillement

Supply Tables

Combat Supply (either side):
Attacker: 1T per step. (DAK: 2-step Brigade costs 1T)
Defender: 2T (unless 1 RE or less is defending, then defender combat supply is 1T).

NOTES: Attackers which do not have their full combat supply available cannot attack. If required to expend supply and supply is not available (even internals), defenders are x1/2.

Barrage Supply:
Pay as per the Barrage Table being used.
Do not use this for Air or Ship Units.

Fuel Supply:
1 SP per division or HQ (when the HQ pays for all non-divisionals within range) OR 1T per unit
When paid using the 1 SP method, the Fueled status lasts until the next friendly Clean Up Phase. If the 1T per unit method is used, the Fueled status lasts for the current phase only.

Units which are moving using tracked or truck MPs cannot move under their own power (except as a combat result) at all unless they are currently in a Fueled Status. Units which cannot move in one of their modes for this reason, can move in another mode if that mode uses Leg MPs. Fueled Status has no effect on a unit's ability to move using rail transport.

If a unit must be supplied from on-map supplies:

Supplied	1T per 2 RE
Unsupplied	Any unit which isn't paid for above and cannot trace.

Supply Requirements for Special Purposes

- **Transport Points:** None
- **Aircraft Units:** Air units never expend supply themselves, they are supplied when refitted.
- **Air Bases:** An air base is supplied if there is 1T available it can draw to refit air units. If 1T is expended, the air base can refit air units. Air bases so paid for can refit up to 2x their base level.
- **Improve An Air Base One Level:** 1 SP (2 SP in Very or Extremely Close Terrain). One level per turn max. Must have engineer capable unit present to do so. See also 15.1b.
- **Build a Level 1 Air Base from Scratch:** As above, but costing 2T or 1 SP instead.
- **Hedgehogs:** Build/improve one level costs 2 SPs. One level per turn max (two if engineer capable unit in hex, 4 SP total supply cost.)
- **Port Repair:** 1 SP. Must have engineer capable unit present to do so.

Le ravitaillement est un élément fondamental du système OCS. La consommation ou la présence de ravitaillement est nécessaire pour bouger, combattre ou simplement survivre. Des marqueurs représentant des approvisionnement sont fournis pour calculer les points et les quart de points (appelés tokens ou T) de ravitaillement consommés, utilisés pour créer des dépôts, ou déplacés sur la carte.

Des marqueurs de transports sont également fournis pour permettre le déplacement de ces approvisionnements. Ces moyens sont variés : avion, camion, chariot hippomobile, mule et même éléphant pour la Birmanie. Le fonctionnement est le même pour tous les types : un chiffre indique la taille en points de ravitaillement transportables de 1T jusqu'à 10 points, chaque pion étant échangeable à volonté.

Deux remarques : premièrement ces transports servent seulement pour le ravitaillement, il n'est pas possible de charrier des troupes avec, deuxièmement, le nombre de points de transports fournis initialement est définitif, ce qui signifie qu'il faut éviter de les perdre ou au contraire détruire ou capturer ceux de l'ennemi. Notons en passant, qu'il n'est pas toujours simple de détruire des points de transport et qu'une table précise en cas d'attaque le pourcentage perdu et/ou capturé. Le concepteur du jeu explique que les points de

transport représentent un déploiement et des réseaux plutôt qu'une simple concentration en parking.

Il est rare que le nombre de points de ravitaillement fourni initialement, plus ceux acquis ultérieurement, suffisent pour remplir tous les besoins. Généralement la plupart des unités motorisées ne bougeront pas tous les tours et tous les pions n'attaqueront ou ne bombarderont pas très souvent. Le manque critique de ressources nécessaires à l'attaque est un des charmes du système, mais qui est plutôt frustrant et quelquefois semble à la limite du réalisme : pourquoi avoir tant d'unités si c'est pour ne pas les utiliser ? Il semble qu'un juste milieu doit exister entre le wargame classique ou tout le monde attaque et OCS ou seuls ceux susceptible d'une action radicale sont utilisés...

La conclusion du système est qu'il faut faire attention aux dépenses et sélectionner judicieusement ses actions. Le calcul du ravitaillement intervient à trois endroits dans la séquence de jeu.



Se déplacer

Il y a deux types d'unités, celles qui se déplacent à pied et n'ont pas besoin de dépenser de points de ravitaillement pour bouger, et celles qui se déplacent en véhicule et donc consomment du fuel. Pour bouger, les unités motorisées et mécanisées doivent payer des points de ravitaillement, soit un point pour l'ensemble du tour pour toute la division, soit un T par unité pour chaque déplacement (mouvement, réaction ou exploitation). Un T par unité est la seule méthode retenue pour *Burma*, car il n'y a pas de formations motorisées-mécanisées. Comme de toute manière, seuls quelques tanks et quelques artilleries motorisées sont présent des deux côtés, le problème de consommation n'est pas majeur.

Se nourrir

Chaque unité présente sur la carte doit être ravitaillée pour survivre, la vérification de l'état de l'unité étant faite durant la phase de ravitaillement qui suit la phase de mouvement. Le cas le plus simple est qu'une ligne de ravitaillement soit tracée jusqu'à une source de ravitaillement ou une extension qui y conduit, ce qui permet un approvisionnement automatique et sans dépense de précieux points de ravitaillement. Une source de ravitaillement peut être un bord de carte, une gare (un village dans un hexagone de voie ferrée) ou un QG qui fait office de gare. Pour le Japonais dans

Burma, le fleuve Irrawaddy est considéré comme une voie ferrée avec les villages sur les rives servant de ports/gares. Pour recevoir sa nourriture, l'unité doit être placée à 5 points de mouvement (motorisés pour l'allié ou à pied pour le japonais) + un hex de cette source. Comme cette distance est souvent dépassée lorsque l'offensive progresse ou que la défense est établie en profondeur, il existe des extensions de ligne sous forme de chariots ou de camions et des QG, voir le tableau pour les détails. Pour *Burma*, la seule extension possible est celle fournie par le QG. Si le QG est trop loin, l'unité peut soit piocher dans les stocks accumulés sur la carte, suivant les mêmes règles de distance, au rythme d'un token pour 2 RE, soit la pile teste sur la table d'attrition suivant son niveau de qualité avec des risques d'être détruite.

Certaines unités comme les bataillons japonais ou les Chindits indiens peuvent tenter de se nourrir sur le terrain selon une table de fourrage, c'est souvent efficace et même en cas d'échec cela permet de gagner un tour.

Enfin dernier atout du Japonais, en début de scénario, il peut acquérir des buffles qui sont du ravitaillement sur patte. Ils peuvent être consommés comme tout point de ravitaillement pour nourrir des troupes et ont la faculté de bouger tout seuls. Le Japonais doit évidemment en récupérer un maximum et les utiliser dans les terribles sentiers de montagne à la frontière de l'Inde.

Ces différents mécanismes de source de ravitaillement, ligne de ravitaillement avec extensions et dépenses de points de ravitaillement sont souvent un peu pénibles à gérer au début, car il faut organiser sa logistique et mettre en place ses réseaux. Cependant c'est ce qui fait le charme de l'échelle opérationnelle, et permet de réellement apprécier l'organisation et les dessous d'une offensive dans le long terme, ou les rouages d'une défense en profondeur.

Les joueurs doivent vraiment, à la façon d'un état major, tracer leur schéma de ravitaillement sous forme de base d'opération, base avancée, dépôts intermédiaires. Il est vrai que de temps en temps, cela ressemble un peu à compter des haricots, surtout

lorsque comme pour *Burma*, les points alloués sont notoirement insuffisants et que le terrain est réellement impraticable pour les camions. Ainsi dans *Burma*, le ravitaillement des postes avancés du Commonwealth dans les montagnes nécessite la dépense chaque tour de quelques tokens qu'il faut apporter par camion jusqu'à l'entrée de la piste, puis charrier par mules jusqu'aux unités elles-mêmes. Le réalisme proposé est certain, mais le temps requis est un peu exagéré, surtout dans un scénario de 45 tours !

Combattre

Si tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source est suffisant pour rester en vie, ce n'est pas suffisant pour combattre. Il faudra dépenser des précieux points de ravitaillement pour attaquer ou défendre une position. En fait chaque RE ou moins consomme 1T pour attaquer, ce qui est un peu gênant pour le Japonais car ses petits bataillons payent également 1T malgré leur faible taille. En défense, le coût est de 1T par RE également, mais avec un maximum de 2T, même si 10 RE sont empilés en défense. Le coût des bombardement est calculé directement sur la table de barrage suivant la valeur de tir, il peut grimper assez vite, et coûtera en moyenne entre 2 et 4T. Le ravitaillement requis est nécessairement pioché dans un dépôt sur la carte en respectant les distances expliquées plus haut.

Notons qu'il est quand même possible de combattre sans récupérer le ravitaillement d'un dépôt, en piochant dans les stocks internes de l'unité. Chaque unité peut utiliser deux fois ses stocks internes avant de manquer de ravitaillement : *low*, puis *exhausted*. Cette pioche est autorisée seulement lorsque le ravitaillement standard n'est pas disponible. Précisons ainsi qu'il n'est pas possible d'utiliser le stock interne d'une unité en défense, si elle est à portée d'un dépôt, même si on est sûr qu'elle sera éliminée durant l'attaque. Enfin, dès que la ligne de ravitaillement est rétablie, l'unité est obligée de reconstituer ses stocks au double du coût normal.

Différentes étapes (dans l'ordre)	Distances
Source de ravitaillement	Voie ferrée (ou fleuve pour le Japonais) relié sans coupure à un bord de carte.
Tête de ravitaillement	QG en mode combat ou Ville ou village sur un hex de rail, qui prend le ravitaillement directement de la source si le rail n'est pas coupé.
Extendeur	10 Points de mouvement piéton pour 5 points de chariots. 20 Points de mouvement motorisés pour 5 points de camions. Cette étape n'est obligatoire que pour les longues distances et ne sert qu'entre une gare (pas un QG) et un QG (pas une troupe).
QG	5 Points de mouvement + 1 hex pour rejoindre le précédent (tête de ravitaillement ou extendeur). Il utilise sa distance de projection (marquée sur le pion et dépend du mode) + 1 hex vers les unités à ravitailler.
Troupe	5 Points de mouvement + 1 hex vers une tête de ravitaillement ou un QG (impossible de passer directement par un extendeur).

Le combat

A l'échelle opérationnelle, les batailles doivent être au cœur du système, en présentant des mécanismes à la fois détaillés pour apporter de la subtilité, mais pas trop précis pour ne pas tomber dans le niveau tactique. Ainsi dans OCS, les combats suivent précisément ces grands préceptes. Le combat peut avoir lieu sous forme d'overruns durant les différentes phases de mouvement, de réaction ou d'exploitation ou sous forme de combat régulier au cours de la phase de combat et de combat d'exploitation. Les principes de surprise et les différents modificateurs proposés apportent la subtilité requise.

Overrun

Un overrun est un combat effectué au cours d'un déplacement, par n'importe quelle unité qui dépense 3 points de mouvement plus le coût du terrain du défenseur. La seule contrainte est que le terrain ne coûte pas plus de 3 points de mouvement lui-même, ce qui est plutôt restrictif pour *Burma*. En fait, il reste le terrain clair (rare), le terrain difficile et la jungle mais pas les routes et sentiers de montagne. Ce type de combat n'est pas à négliger, car même s'il consomme le précieux ravitaillement, il est permis aux unités d'infanterie. Il leur fournit un combat supplémentaire dans le tour, et permet de dégager le terrain pour un autre overrun, par exemple. Un autre combat pourra avoir lieu durant la phase de combat et éventuellement d'autres overruns durant la phase d'exploitation, suivi d'autres combats durant la phase de combat d'exploitation. Les mécanismes sont donc très souples et loin de la simple séquence de jeu : mouvement-combat.

Les mécanismes de combat

Le déroulement de chaque combat est assez simple, l'attaquant teste la surprise, puis calcule le ratio et les modificateurs de combat, enfin jette 2 dés et applique les résultats du combat aux deux camps.

La surprise : L'attaquant jette deux dés pour la surprise et modifie le résultat par le différentiel des deux meilleures efficacités choisies. Suivant une table et le type de combat - overrun ou régulier -, le résultat indique une éventuelle surprise pour un des deux camps. Le cas échéant, un dernier dé est roulé, il donnera le décalage de colonnes à appliquer sur la table de combat. En cas d'attaque banzaï du Japonais, le nombre de colonnes de décalage est égal au niveau de qualité du meilleur bataillon. Ce test de surprise peut entraîner de larges variations dans le ratio utilisé pour résoudre le combat : de +6 à -6 ! Dean Essig note que cette variation dans le combat s'explique aisément par des exemples historiques, et que effectivement avec un bon entraînement, l'effet de surprise et un peu de chance, de petits groupes d'assaut pouvaient facilement battre de larges parties en défense ou, au contraire, une forte attaque mal engagée pouvait être repoussée par un petit groupe de défenseur hardis. En dehors du nombre brut d'hommes de chaque côté, la qualité des troupes et un peu de chance peuvent modifier largement le rapport de force. Dans ce sens,

il est intéressant de noter qu'il est plus facile d'obtenir la surprise quelque soit le camp lors d'une attaque overrun, ce qui est logique car il représente un assaut plus spontané, mais moins organisé, donc les deux camps ont plus de chance d'être perturbés.

Le rapport de force : Une fois la surprise testée, les deux camps calculent leurs points de force, éventuellement modifiés par leur mode, le type de troupe et l'état de leur ravitaillement. Le rapport de force, façon The Gamers, est arrondi au plus proche, ce qui signifie que 29 contre 10 donne 3-1 et non 2-1 comme dans la plupart des autres simulations. Ce petit détail est très important car il permet d'engager ses forces au plus juste, sachant de toute manière que les piles ennemies n'étant pas observables, il est impossible de faire de grands calculs mathématiques. Le type d'unité présents des deux côtés peut modifier les points de force suivant les combinaisons existantes et le terrain. Par exemple, des blindés attaquant en terrain clair sont multipliés par deux, sauf si la défense contient également des blindés ou des canons antichars, auquel cas, le multiplicateur passe à 1.5. Diverses combinaisons permettent d'intégrer la notion d'interarmes, précieuse à cette échelle. En résumé, les blindés et mécanisés sont parfaits pour attaquer de l'infanterie en plaine et inversement il vaut mieux combiner différents types d'unités en défense.

Le terrain est pris en compte directement sur la table en modifiant la colonne du ratio utilisé. Il y a quatre classes de terrain : *open*, *close*, *very close* et *extremely close*. Par exemple, un hex de montagne sera *extremely close*, tandis que une route de montagne sera *very close* et la jungle *close*. Le terrain clair sera, pour sa part, *open*. Deux dés sont roulés, modifiés par le différentiel de qualité des meilleures unités choisies de chaque camp.

Le résultat du combat est alors lu sur une table. Il peut s'appliquer à l'attaquant comme au défenseur et consiste en pertes obligatoires et/ou choix entre recul et perte, avec éventuellement un résultat désorganisé et une exploitation. Les pertes obligatoires sont à prendre en unités, celle choisie comme fer de lance disparaissant en premier. Les choix sont soit des pertes, soit des hexagones de recul au gré du possesseur, sachant qu'un recul de l'attaquant permet au défenseur d'ignorer les pertes optionnelles. Le résultat exploitation permet aux unités qui le gagne, en fonction de leur niveau d'efficacité et du résultat, d'agir durant la phase d'exploitation.

Un rapide examen de la table montre qu'il faut soit être chanceux au dé, soit atteindre de hauts ratios. A 1-1 en *open* - ce qui équivaut à 4-1 en *extremely close* -, l'attaquant à trois fois plus de chance de subir une perte que le défenseur. Il faut attendre 5-1 en *open* (20-1 en *extremely close*) pour inverser la tendance. Bien sûr, il va falloir jouer sur tous les modificateurs possibles pour atteindre de tels rapports.

Les modificateurs de combat

De nombreux modificateurs existent pour faciliter une attaque, certains jouent sur la force brute du défenseur,

d'autres décalent le ratio, d'autres enfin modifient le dé.

Le plus courant est de modifier directement la force du défenseur en le désorganisant ou en coupant son ravitaillement. Un tir de barrage préalable ou une attaque overrun peuvent préparer le terrain. Le ratio est décalé principalement par le terrain et le jet de surprise. Le dé est modifié par un bon niveau de qualité opposé à de faibles niveaux et par les hérissons - défenses préparées ennemies -. Les hérissons sont des positions défensives fournies au début du jeu ou construites en dépensant du temps et du ravitaillement, il existe quatre niveaux de construction, le niveau servant de malus au dé : par exemple un niveau 2 donnera un -2.

Le principe de l'attaque

Les combats sont une part importante d'OCS, le principal problème étant qu'ils coûtent très cher en ravitaillement. Il faut donc réfléchir sérieusement aux attaques à lancer en prenant comme principe que toutes les troupes n'agiront pas à tous les tours et que l'état normal est le mouvement et l'infiltration plutôt que l'assaut. Cela peut sembler dur à admettre pour des wargamers habitués à faire bouger et combattre tous les pions chaque tour, mais dans cette série les principes sont différents. Lesquels sont les plus "réalistes", à vous de choisir.

En fait la meilleure méthode pour liquider des ennemis est plutôt de leur couper le ravitaillement et de les voir se rendre, car l'attrition est extrêmement féroce. Il faut donc combiner quelques bons assauts décisifs, précédés de puissants tirs de barrage pour ouvrir une brèche dans la défense ennemie, puis, comme il n'y a pas de zones de contrôle, en profiter pour s'infiltrer avec moults réserves, accompagnées de quelques véhicules transportant du ravitaillement, et s'enfoncer en profondeur dans le dispositif adverse. Une fois la percée effectuée, il suffit de capturer ou détruire les dépôts, disperser les QG et les lignes de transport, pour voir les formations de première ligne se désagréger. Évidemment le problème est de survivre aux contre-attaques consécutives à la percée en étant suffisamment puissant et riche en ravitaillement avancé. Il est naturellement important de prévoir de bons dépôts de ravitaillement pour initier, puis soutenir l'offensive et penser à les regarnir, grâce à



une organisation logistique bien conçue dotée de dépôts intermédiaires et de lignes de transport en profondeur.

Il ne faut pas négliger les réserves proches, directement opérationnelles, et les réserves plus lointaines pour soutenir l'effort, une fois la percée bien engagée. Le rôle de l'aviation sera triple : d'abord en tir de barrage pour soutenir la percée, puis en interdiction pour neutraliser la riposte, et éventuellement en soutien logistique par des parachutages de ravitaillement.

Une bonne défense

Même si la défense est moins onéreuse en points de ravitaillement que l'attaque, elle coûte quand même quelques tokens pour éviter de défendre à demi-puissance. De plus, il faudra garnir les arrières du front et surtout, les lignes de ravitaillement. Si le principe de base avancée et ligne d'opération s'applique naturellement à l'attaque, dans une certaine mesure, il est également valable pour la défense. Il faut s'assurer d'avoir un bon dépôt à portée des premières lignes, avec un QG qui va tracer le ravitaillement, puis le long de la ligne de transport, des dépôts plus éloignés, susceptibles de réapprovisionner le front. Évidemment tous ces dépôts doivent être convenablement garnis, même avec des unités de faible niveau de qualité, mais retranchées dans des hérissons et suffisamment de ravitaillement pour tenir un siège. Il faut également penser à placer quelques réserves assez près du front et quelques bonnes batteries, susceptibles de placer un bon tir de barrage pour désorganiser une puissante pile d'attaquant. Rien de plus frustrant que de rater une percée parce que le fer de lance de l'attaque est désorganisé...

Comme la meilleure défense est l'attaque, même si l'ennemi est puissant et qu'il vient de percer, il vaut mieux le contre-attaquer sur des points faibles comme les flancs ou les reconnaissances avancées ou l'envelopper, plutôt que de baisser les bras et tenter de fuir. Il est souvent possible de le ralentir ou le pilonner avec quelques unités aériennes, voir l'encercler à son tour avec une percée inverse. Bien sûr, si l'encercllement devient manifeste et que le ravitaillement vient à manquer, un bon repli stratégique est à envisager, car pour les unités à pied - la majorité des forces des deux camps - le mouvement ne consomme pas de ravitaillement.

La guerre aérienne

Même si la nouvelle version des règles aérienne est mieux ficelée et plus complète, *Burma* n'est pas le jeu idéal pour en profiter. En effet, les Japonais disposent de très peu d'appareils, et les alliés vont principalement utiliser leurs quelques bombardiers pour pilonner les deux-trois piles attaquées, et leurs nombreux transports et planeurs pour larguer les Chindits, puis les ravitailler.

Les unités aériennes sont basées sur des aérodromes de différents niveaux, qui leur servent à se ravitailler et se reconstituer. Avec cette version 3.00 des règles, les bases consomment du ravitaillement pour

reconstituer les appareils. Auparavant tout était gratuit, au grand plaisir du joueur qui n'hésitait pas à faire voler tout ce qui était possible, sachant que cela ne coûtait pas de précieux ravitaillement. De plus, chaque avion qui part en mission doit être reconstitué au début du tour suivant pour agir de nouveau. Chaque niveau de base reconstitue deux unités aériennes et possède un point de flak. Il existe 2 niveaux standards, et, plus spécialement pour *Burma*, un niveau inférieur appelé *airstrip* qui permet de construire de petites pistes dans la jungle à partir de débroussaillages opérés par les commandos Chindits. Le but principal des *airstrips* est de permettre l'atterrissage des planeurs et Dakotas apportant renforts et ravitaillement.

Chaque tour, les avions, suivant leur type, peuvent effectuer une mission. Il existe trois principaux types d'appareils : les chasseurs qui escortent, patrouillent et éventuellement bombardent ; les bombardiers qui bombardent et les transports qui transportent et parachutent troupes et ravitaillement.

Il est assez rare, surtout dans *Burma*, que les chasseurs fournissent une escorte, par contre il peuvent faire des missions de CAP pour protéger des zones sensibles comme les *airstrips* ravitaillant les Chindits. Comme l'aviation Japonaise est quasi inexistante, il sera plus courant de placer quelques bombes sous les ailes des chasseurs pour aller bombarder, avec les bombardiers, les colonnes d'assaut Japonaises.

Les Dakotas, tirant ou non des planeurs, auront fort à faire pour ravitailler les commandos alliés et les troupes du Commonwealth encerclés dans Imphal. Comme de plus, deux divisions indiennes arrivent de la côte Birmane par pont aérien, il sera nécessaire de réquisitionner les avions de la "Bosse" de l'Himalaya ravitaillant la Chine, pour quelques tours durant le jeu. Nous en reparlerons plus bas.

En clair, dans OCS, les avions remplissent leur rôle d'appui opérationnel au combat, soit directement en appui, soit indirectement en protection ou ravitaillement.

Après ces considérations tactiques et opérationnelles sur les règles elles-mêmes, il est temps de passer à la réflexion stratégique engendrée par la situation et le déroulement de la campagne.



La campagne de Birmanie

Burma permet de recréer la dernière offensive Japonaise en Birmanie du nord et les opérations Alliés qui ont suivi entre mars et juillet 1944. Neuf scénarios sont fournis, soit pour apprendre les règles, soit pour se focaliser sur une partie seulement de la campagne.

On trouve ainsi six scénarios courts :

Learning scenario - Black Cats vs. White Tigers: 5 tours et très peu d'unités.

Short scenario 1 - Operation Thursday: 9 tours pour s'initier au parachutage des Chindits.

Short scenario 2 - U-Go: 10 tours pour comprendre les débuts de l'offensive Japonaise.

Short Scenario 3 - Merrill's Marauders: 24 tours uniquement sur l'offensive US-Chinois.

Short Scenario 4 - Sato's Dilemma: 11 tours sur la fin de l'offensive Japonaise.

Short Scenario 5 - Imphal: 17 tours sur la contre-attaque Britannique après l'échec Japonais.

Et trois scénarios de campagne qui débutent chacun à un moment différent :

Campaign scenario 1 - 45 tours, du 5 mars au 1^{er} août 1944.

Campaign scenario 2 - 41 tours, du 15 mars au 1^{er} août.

Campaign scenario 3 - 31 tours, 19 avril au 1^{er} août.

La campagne peut être abrégée soit par une victoire instantanée (voir plus bas), soit par une arrivée prématurée de la mousson, plutôt quand même vers la fin du jeu (quoique techniquement il suffise de 4 tours). Les commentaires stratégique de cette étude seront basés sur la campagne entière de 45 tours car elle résume tous les autres scénarios. Évidemment beaucoup de choses peuvent varier vu l'échelle du jeu et le nombre de tours.

Les alliés

Les armées Alliées ne furent pas du tout homogènes au cours de cette longue campagne et, dans le jeu, une distinction très simple et très nette peut être faite géographiquement et par nationalité. A l'ouest, se trouvent les armées du Commonwealth basées en Inde, se seront elles qui défendront Imphal et Kohima, au nord-est se trouvent les Américains et les Chinois à la frontière de la Chine avec comme tâche de foncer sur la Birmanie centrale. Chaque côté à sa zone hors-carte qui sert de dépôt de ravitaillement, de terrain d'atterrissage et d'arrivée des renforts et remplacements : pour les Américains se sera Ledo et Silchar pour les Anglais.

Les Américains auront comme importante mission de construire la route de Ledo, c'est à dire prolonger une route du bord nord de la carte vers le sud est en suivant un tracé existant et grâce à une armée d'ingénieur. L'aménagement de chaque hexagone dépend de la réussite d'un jet de dé, éventuellement modifié par les conditions météo et le nombre de régiments au travail. La plupart du temps la route progressa d'un hex par tour, arrivé au milieu de la carte A, il faudra choisir entre deux directions et surtout expulser les Japonais gênants... La

construction de la route remplit deux fonctions importantes : d'abord c'est une condition de victoire (design for effect, dites vous ?), et surtout c'est une route principale qui permet d'apporter rapidement ravitaillement et renforts. Rappelons que les routes de montagnes sont surtout propres aux mules et soldats Japonais. Notons enfin que tout le ravitaillement qui transite par la route en provenance de Ledo est diminué de moitié, pour rendre compte de l'important « impôt » prélevé au passage par les seigneurs de la guerre locaux. Dans certains cas, la voie aérienne est plus efficace... D'autant plus que durant la partie, l'Allié peut réquisitionner les avions ravitaillant la Chine pour augmenter sa capacité de transport aérien. Cela coûte des points de victoire, mais peut être nécessaire pour apporter massivement et rapidement ravitaillement et renforts.

Pour gagner, les Alliés doivent soit remporter une victoire instantanée : c'est à dire capturer et ravitailler Mandalay ou construire la route de Ledo jusqu'à son terme, soit à la fin du jeu avoir plus de points que l'ennemi ; des points sont gagnés pour les villes contrôlées et la construction de la fameuse route. Il faudra évidemment empêcher une victoire instantanée Japonaise qui consiste en l'occupation de Imphal ou Dimapur, tout deux du côté Anglais...

Examinons donc la stratégie pour chaque zone d'opération.

Les Américains

L'armée Américaine, « aidée » par l'armée Chinoise n'a pas à subir l'offensive initiale des Japonais, son objectif est donc d'attaquer dès le début du jeu et de maintenir la pression durant toute la campagne, avec comme objectif lointain Mandalay, et comme objectif plus proche de maintenir l'avance vers le sud au moins au rythme de la construction de la route de Ledo.

L'armée Américaine qui attaque à travers un terrain pourri, avec de faibles effectifs et le soutien guère efficace des Chinois, a bien peu de chance de réussir une percée face aux Japonais hautement entraînés de la 15^{ème} armée. Heureusement pour elle, les ennemis sont peu nombreux, dispersés et avec un vaste territoire à couvrir, et surtout l'Américain dispose des Chindits et des Maraudeurs de Merrill.

Chindits et Maraudeurs

Ces troupes entraînées comme de véritables commandos à long rayon d'action pourront être parachutés sur les arrières de l'ennemi pour y semer le trouble. Cette stratégie est principalement valable pour les Chindits qui sont nombreux et peuvent vivre sur le terrain. Les Maraudeurs serviront plutôt de troupes de choc pour aider l'avancée Américaine et souvent comme unités de débordement pour forcer l'ennemi au repli.

Le parachutage initial et la stratégie de guérilla des Chindits doit constituer une bonne part de la réflexion initiale du joueur allié. Sur Consimworld plusieurs théories ont été proposées, allant d'une action très en profondeur pour désorganiser les arrières de la 15^{ème}

armée, à une action plus proche des lignes pour viser l'encercllement Japonais et la coordination avec la poussée US, à même une action des Chindits plutôt sur les arrières des 15^{ème} et 33^{ème} divisions qui mènent l'offensive face aux Anglais. Cette dernière théorie n'est pas encouragée par les règles car elle coûte des points de victoire. C'est en fonction de la stratégie globale qu'il faut agir, mais la théorie la plus soutenue est celle d'un largage sur les arrières pour favoriser la désorganisation et bloquer la ligne de chemin de fer qui court du nord au sud du pays. Il faudra dès le premier tour de jeu choisir les zones d'atterrissages des troupes : deux ou trois possibles suivant les règles jouées. Ensuite le joueur forme ses convois de Dakotas et planeurs avec troupes et ravitaillement, plus l'unité du génie spécialisée dans la construction de piste d'atterrissage, puis aéroport ses troupes. Les Chindits vont alors installer leurs bases de défense, puis rayonner vers leurs objectifs. La ligne de chemin de fer sera coupée au tour 2 ou 3 sans que le Japonais y puisset grand chose, ce qui va nuire grandement au ravitaillement de la 18^{ème} division. Les Chindits auront intérêt à construire rapidement un aérodrome pour apporter du ravitaillement par air, car le ravitaillement sur le terrain n'est pas toujours très efficace et surtout ne permet pas d'attaquer. Les colonnes Chindits groupées par deux sont assez puissantes, et comme le Japonais risque d'avoir d'autres menaces à contrer et peu de ravitaillement pour attaquer, il est rare qu'un grand balayage soit mis en œuvre. Il faut rester dans les limites de la guérilla, c'est à dire nuire sans trop faire peur.

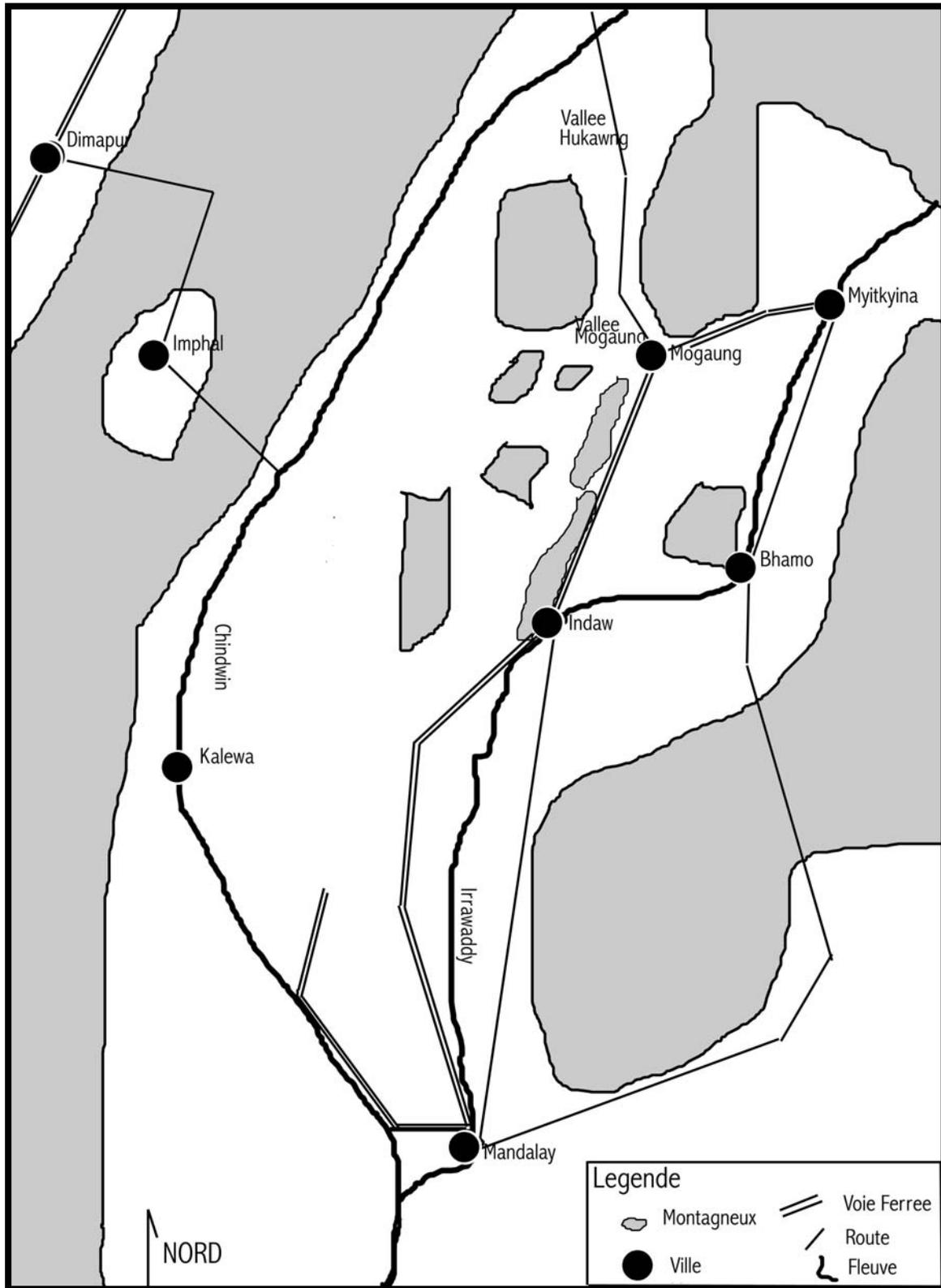
Voici directement tiré de Consimworld un plan d'attaque pour les Chindits :

Premier tour – 1 C47 de Ledo tirant deux planeurs porte le 823 Engineer et 2T, 4 C47 de Silchar tirant chacun un planeur portent 4 colonnes de Chindits (4-5-3), 1 C47 de Silchar tirant un planeur porte 2T (en tout 7 planeurs sont utilisés).

Second tour – 2 C47 de Silchar tirant les deux planeurs restant portent chacun une colonne de Chindits. Un C47 de Ledo fait un double vol et parachute 2T sur l'aérodrome qui doit être construit. Durant les phases d'exploitation et de réaction, un C47 fait deux voyages de Silchar avec des colonnes Chindits.



Carte simplifiée de la zone de jeu de *Burma*



Le but est d'atterrir aussi près possible des bases aériennes Japonaises de niveau 2 en A36.01-03, pour les capturer dès que possible, voire tenter une attaque sur Indaw par la suite. En tout, un bataillon du génie, six colonnes Chindits et 6T doivent avoir atterri à la fin du tour deux.

La route de Ledo

L'avance standard est d'un hex par tour. Il n'est donc pas nécessaire de sacrifier de nombreux Chinois pour tenter de forcer rapidement un chemin, la vallée de Hukawng étant déjà conquise, l'objectif suivant est la vallée de Mogaung avec le bouchon probable de Jambu Bum. Ici pas de recette miracle, les chars étant inefficaces, ce sont les Maraudeurs qui formeront le fer de lance avec quelques unités chinoises pour encaisser les pertes (hors la première qui revient de droit au meilleur niveau d'efficacité). Gênés par les Chindits derrière et poussés par les Américains devant, les Japonais n'auront d'autre choix que de mener un combat de repli avec inévitablement la chute de Mogaung et sans doute celle de Myitkyina. Le jeu du Japonais est de faire perdre du temps, d'autant plus qu'il récupère la plupart de ses pertes grâce aux règles de remplacement. Le maître mot US est « la route doit continuer coûte que coûte d'un hex par tour », pas de zèle mais une avance régulière.

Les Anglais

La stratégie des troupes du Commonwealth est relativement simple : contenir l'assaut Japonais, conserver Imphal, puis lorsque l'ennemi est épuisé et les renforts arrivés, contre-attaquer massivement avant la mousson.

Le Japonais est bien sûr le principal adversaire de l'Anglais, mais le terrain est également redoutable... En effet avec les montagnes et la jungle, le ravitaillement passe très mal et les mouvements sont terriblement longs. Les routes et chemins de montagnes deviennent extrêmement importants, et il faut naturellement défendre à tout prix les carrefours et axes conduisant vers le cœur de l'Inde. Au début du jeu, l'Anglais devra réorganiser son dispositif pour se rapprocher de la cuvette d'Imphal. L'idéal est de défendre les accès routiers en restant dans la montagne, mais cela n'est pas toujours possible car le Japonais est rapide et les mules lentes!

Si le Japonais attaque efficacement, rapidement Imphal sera isolée et Kohima, stratégiquement située sur la route de Dimapur, menacée de capture. Il faut donc faire des empilements les plus puissants possibles, constituer des dépôts à portée des mules sur les routes, et dans Imphal même, puis espérer tenir face aux redoutables Japonais. Deux éléments jouent en la faveur de l'Anglais : la puissance des unités du Commonwealth et la faiblesse du ravitaillement Japonais. La puissance des unités du Commonwealth s'observe dans la valeur des pions, la plupart des unités représentent des brigades qui ont donc un gros effectif et une bonne puissance de feu pour l'artillerie. Ces formations constituent des bons points d'encrages

pour y empiler de faibles bataillons qui encaisseront les pertes. Les brigades d'artillerie pourront alors intervenir pour briser une puissante attaque ou neutraliser une concentration ennemie; en surveillant bien sûr le niveau du ravitaillement car les canons sont très gourmands. Le deuxième élément est le faible niveau de ravitaillement Japonais. En effet, comme toute attaque coûte de nombreux points de ravitaillement et que le Japonais dispose de peu de ressources, seules les assauts critiques seront réalisés. Donc pas de risque d'attaques générales avec débauche de moyen. Il peut même arriver de voir le Japonais s'arrêter d'agir durant plusieurs tours pour reconstituer des stocks. Pour l'Anglais tout retard dans l'offensive Japonaise est une bénédiction, car les renforts arrivent et l'Américain agit.

La défense d'Imphal

Pour défendre Imphal, il est important d'y apporter un maximum de ravitaillement, d'abord par camions, puis une fois la route coupée, par avion. De même, lorsque les 5^{ème} et 7^{ème} division Indiennes sont disponibles, il est recommandé de récupérer les avions de la Bosse (ravitailant la Chine par le Tibet) pour assurer un pont aérien efficace et garantir une garnison minimale dans Imphal ou tenter de rouvrir un chemin. Il ne faut pas oublier naturellement de laisser une importante garnison à Dimapur, qui servira plus tard à reprendre Kohima.

Les 17^{ème} et 20^{ème} division Indiennes qui sont initialement placées au sud de la ville doivent se replier le plus vite possible, en bloquant tous les accès routiers au plus près de la cuvette. Il est important de garder dans chaque empilement une unité avec un bon niveau d'efficacité. La 17^{ème} division, formation la plus éloignée est quasiment perdue si le Japonais manœuvre diligemment.

La route de l'Inde (Kohima-Dimapur)

Kohima est une petite bourgade agréablement située à la croisée des deux seuls chemins qui mènent vers la plaine Indienne. C'est naturellement un endroit stratégique que l'Anglais va s'efforcer de tenir. Cependant si l'ennemi s'en empare, ce n'est pas une catastrophe car la route directe pour Dimapur est tellement stratégique que le moindre bataillon sera naturellement envoyé en avant dans la montagne pour ralentir l'ennemi ; et la deuxième route (chemin) est plutôt longue et dure à ravitailler. Ce qui est sûr c'est que Dimapur est très proche et que sa perte signifie une victoire instantanée du Japonais, méfiance donc!

La contre-attaque

Une fois l'ennemi arrêté et à court de ravitaillement, il est temps de contre-attaquer. L'affaire sera rude car les contraintes sont les mêmes que pour l'ennemi, c'est à dire de nombreux hexagones de montagnes, intéressants pour la défense et pénibles pour le ravitaillement. Cependant le nombre d'unités disponibles et la quantité du ravitaillement permettront à la fois de tenter des manœuvres de contournement et surtout de bombarder par aviation et artillerie, ce qui

permet d'attendrir la défense. L'objectif sera naturellement Mandalay, mais de façon plus réaliste de nettoyer les environs de Imphal et Kohima de toute présence ennemie et éventuellement de prendre Kalewa qui compte pour la victoire et se situe sur la rivière Chindwin.

En conclusion, le camp allié est intéressant à jouer car très varié, allant de la défense côté Anglais, à l'attaque pour les US-Chinois, avec notamment des raids commandos en profondeur, mais surtout le ravitaillement arrive mieux, ce qui permet plus d'efficacité des troupes et d'actions dans la durée.

Les japonais: un optimisme débridé?

Le joueur japonais dans Burma fait face au défi considérable de se battre sur deux fronts avec très peu de moyens, contre un adversaire bien équipé et souvent supérieur en nombre localement. Voici quelques pistes de réflexions pouvant aider le Japonais à formuler une stratégie de base.

Objectifs de la campagne

La campagne historique (#2) force le japonais à défendre 4 des 5 objectifs géographiques (Myitkyina, Mogaung, Indaw et Kalewa), seul le cinquième (Kohima) étant aux mains des Alliés. Chacun de ces objectifs vaut 5 points de victoire (PV) pour le camp qui le contrôle sauf Myitkyina qui vaut 20.

Bien sûr, on peut rêver et tenter de remplir les conditions de victoire soudaines en capturant Imphal ou Dimapur, mais cet exploit est tout simplement impossible à moins de faire face à un joueur Allié particulièrement inepte.

Les autres façons de faire des PV consistent à couper la route Imphal-Dimapur (1/2 PV par tour), à bloquer la construction de la route de Ledo en amont de Myitkyina (1 PV par hex) et à maintenir en fin de partie le maximum de troupes dans un rayon de 6 hexs d'Imphal, Kohima ou Dimapur (1 PV par unité ravitaillée).

Pour les besoins de l'exercice et selon toutes probabilités, les Alliés captureront au bout des 45 tours de la campagne Myitkyina, qui sera soumise à une très forte pression à cause de son importance relative pour la victoire, Mogaung, qui se trouve sur le chemin de Myitkyina et ils resteront maîtres de Kohima, puisque le Japonais aura bien du mal à s'emparer contre les forces britanniques à cet endroit et même s'il réussissait, il sera fort peu probable qu'il puisse garder cet objectif jusqu'en fin de partie. Ces hypothèses donnent donc 30 PV aux Alliés vs. 10 pour les Japonais.

À mon avis, pour espérer l'emporter aux points, le Japonais doit impérativement tâcher de s'incruster autour de Imphal avec le plus de troupes possibles pour aller chercher des PV supplémentaires (21 selon ces hypothèses – ce qui est relativement optimiste) et naturellement tenter de garder Myitkyina, ce qui sera en fait l'objectif ultime des deux camps et pour le Japonais, le plus réaliste.

Les PV reliés à la coupure du lien Imphal-Dimapur (pour le Japonais) et Myitkyina-Mandalay (qui donne des PV aux Alliés et qui sont la principale fonction des Chindits) s'annuleront mutuellement à toutes fins pratiques et ne doivent pas constituer un objectif principal.

Je propose donc au Japonais d'ouvrir le bal dans le premier quart de partie en poussant vers Imphal/Kohima et d'occuper les meilleures positions défensives dans cette région à 6 hexs ou moins de ces objectifs et ainsi forcer les Alliés à faire du nettoyage potentiellement coûteux. Parallèlement, une force anti-Chindit doit être maintenue dans la zone de Indaw pour leur faire échec et garder un minimum d'ordre sur les arrières japonais. Le gros des renforts japonais et/ou des troupes excédentaires du front de Imphal, s'il y a lieu, doit être envoyés vers Myitkyina pour bloquer les forces Sino-américaines et faire de cette ville un hérisson inexpugnable.



La rigueur de l'exécution

Pour espérer récolter les fruits de la stratégie décrite ci-dessus, le Japonais doit sans cesse se rappeler le principe fondamental du focus : toutes les actions entreprises sont au service de la stratégie. Voici quelques commentaires clés fort utiles pour éviter de dévier.

Ravitaillement

Sans revenir sur les tenants et aboutissants du système de ravitaillement de OCS (voir mon forum plus loin), il est utile de répéter que prendre le temps de bien maîtriser ces règles et les contraintes qui en découlent constitue le meilleur investissement du joueur, surtout le Japonais dans Burma. En effet, le système de ravitaillement, avec tout le respect dû au joueur Allié, est ici le principal ennemi des Japonais.

On se rend compte bien vite qu'avec le peu de nouveaux points de ravitaillement reçus à chaque tour (espérance mathématique de 1,6 SP ou presque 7T), les options sont limitées quant à l'usage des points disponibles. Par exemple, en sachant que le Japonais paie 1T par tranche de 10 pions ne pouvant tracer de ligne de ravitaillement, on peut imaginer facilement que 2T (ou 0,5 SP) seront nécessaires pour supporter les troupes dans la région de Imphal seulement. Ce qui

laisse assez pour faire des attaques avec l'équivalent de moins de 5 pas et ce, à condition que les SP se rendent au bon endroit... Il va sans dire que le Japonais doit convertir le maximum de tokens en buffles en début de partie, ces bêtes étant particulièrement efficaces pour soutenir les troupes affamées.

Bref, le Japonais doit réaliser que le meilleur rapport coût-bénéfice de ses SP est obtenu en gardant ses troupes en vie, même si un tour sur deux le recours à la table de Forage est envisageable (et même désirable pour permettre quelques attaques utiles). Il est impératif d'oublier l'usage de l'artillerie, peu efficace, à moins de situations très pointues et de laisser les bataillons de blindés là où ils sont comme garnisons sur les arrières pour ne pas gaspiller les SP à les bouger.

Manœuvre

La meilleure arme du Japonais est la manœuvre autour des positions ennemies, même en mode Réserve (qui permet d'aller plus vite en terrain difficile, faut-il le noter) pour les isoler et les forcer à se repositionner. En général, le Japonais doit tenter de déloger l'ennemi par la menace de coupure de ses arrières plutôt que par l'usage de la force brute, ce qui est beaucoup trop coûteux en SP que la manœuvre.

Tactiques

La charge Banzai peut être intéressante à condition d'avoir la chance de son côté. Je ne recommande pas d'y avoir recours sauf si on désire ajouter du folklore dans sa soirée (*sic*).

Les meilleures cibles pour les attaques sont les unités ennemies avec un AR de 3 ou moins. Les troupes de meilleure qualité risquent de présenter des malus significatifs et en conjugaison avec la surprise (qui peut aller contre vous), une attaque qui semble raisonnable peut s'avérer désastreuse. De plus, avec la perte de 1 AR pour les attaques de 6 pions ou plus, il est plus difficile pour le Japonais d'optimiser ses attaques importantes.

Puisque le Japonais cherche plutôt à survivre le plus près de Imphal possible et dans Myitkyina, toute attaque qui ne sert pas directement cet objectif devient contre-productive en faisant perdre des pas, et est à proscrire si le résultat recherché peut être atteint par la manœuvre.

Conclusion

Burma est un digne représentant de la série OCS, certes pas aussi mobile et rebondissant que d'autres opus, mais l'exotisme et l'intérêt de la situation stratégique le rendent agréable à pratiquer. Évidemment on peut reprocher les mêmes travers qu'au reste de la série OCS quand aux mécanismes opérationnels retenus, mais bon c'est un choix à prendre ou à laisser.

À la question initiale Imphal ou Mandalay, je crains que dans la majorité des parties, il faille répondre ni

l'un, ni l'autre car d'un côté, le Japonais manque de *niak* pour s'emparer du bastion anglais et de l'autre, la ville aux mille pagodes est trop loin de la ligne de front initiale pour être atteinte avant la fin du jeu. Historiquement d'ailleurs Mandalay est tombée en janvier 1945, soit cinq mois après la fin du jeu...

Bibliographie

VV 29 - nov 1999 : Ouverture de boîte (pp55-56)

VV 32 - mai 2000 : Présentation (p18)

F&M 119 - mai 1998 : Analyse en 10 pages

Operations 33 - été 1999 : Designer's preview

Operations 37 - été 2000 : Analyse

OCS: On aime ou pas!

On ne peut reprocher à Dean Essig et The Gamers de ne pas jouer cartes sur table. Concevoir des jeux, c'est faire des choix bien personnels en fonction de ses biais propres et de sa lecture des événements. En plongeant dans l'univers OCS, le joueur découvre les choix du designer et ceux-ci sont clairs et bien arrêtés. On peut être d'accord ou non avec, mais le système est ce qu'il est. Et comme certains de ces choix sont fondamentaux, on doit y souscrire ou jouer à autre chose. Cet encadré vise à illustrer les éléments les plus controversés du système de jeu.

L'estomac des armées, l'enfer du joueur

Les règles concernant le ravitaillement sont probablement l'objet d'une des plus grandes controverses à monopoliser les esprits des amateurs de jeux à l'échelle opérationnelle. L'idée de forcer les joueurs à tenir compte de l'élément crucial du ravitaillement dans la préparation des opérations n'est pas qu'une lubie d'un ancien officier de logistique (ce qu'est Dean Essig, après tout), mais une nécessité élémentaire. Personne ne saurait ne pas être d'accord avec le concept même de ravitaillement. Là où OCS erre au-delà des limites raisonnables, c'est lorsqu'il force les joueurs à non seulement manipuler des points de ravitaillement, mais à en plus en assurer le transport un par un vers le front. Et si cela s'arrêtait là, mais non, OCS prévoit divers moyens de transports (camions, charrettes, mules, voire même éléphants et buffles dans Burma) et en plus, certaines formations ne consomment que des quarts de points de ravitaillement (les tokens) avec ce que cela suppose de manipulation supplémentaire.

L'absence de points de ravitaillement empêche tout mouvement des unités mécanisées et interdit l'attaque

ou les barrages. Quant au ravitaillement général (Trace Supply), qui s'évalue de manière classique en fonction d'une ligne de communication vers le QG et vers la source de ravitaillement, il épargne la procédure d'Attrition qui peut éliminer les unités qui y sont assujetties.

Les joueurs doivent donc mettre sur pied tout un réseau de distribution de leurs points de ravitaillement vers le front, avec des dépôts principaux et intermédiaires, des pools de véhicules de transport stratégiquement placés à l'arrière pour optimiser les courses de livraisons et surtout, planifier avec attention les distances franchissables par les transporteurs pour choisir les meilleurs axes d'attaque.

Les conséquences de ne pouvoir amener les points de ravitaillement à la ligne de front ou de faire passer les lignes de communications adéquates sont telles que les joueurs doivent nécessairement articuler leur stratégie autour du ravitaillement et c'est là que l'adage "trop, c'est comme pas assez" devient à propos.

La gestion du ravitaillement dans OCS amène des effets pervers qui éloignent les joueurs des réalités à simuler, sans compter le temps qu'il faut se mettre à compter des pions de ravitaillement, des pas de pertes, des hexes et pions transporteurs pour appliquer les règles.

Dans OCS, il semble bien plus "cost-effective" pour un attaquant de monter des raids sur les arrières ennemis à la chasse des pions de camion adverses. En effet, si vous détruisez les 2 tonnes et demi de l'ennemi, ses chars seront inutiles et bien dérisoires. Avec l'absence de ZOC, il est assez plausible d'imaginer une stratégie fondée sur l'ouverture d'une brèche minuscule par laquelle des groupes rapides peuvent se faufiler et aller casser du camion à l'arrière, privant l'ennemi de ses points de ravitaillement. Les fans de OCS diront que la parade serait de ne PAS laisser les camions ou les dépôts non escortés mais je pense plutôt que cette situation est assez aberrante puisqu'en réalité, la destruction des réseaux de ravitaillement ennemi étaye difficiles à réaliser puisque les emplacements de ces réseaux étaient généralement inconnus.

En fait, si je peux bien concevoir la stratégie de couper l'ennemi de ses arrières, je crois que OCS exagère en permettant à un bataillon d'automitrailleuses de se glisser sur l'arrière d'une division pour éliminer ses transports de vivre et ainsi atteindre le même résultat que si la division avait été isolée par un corps blindé.

On dit qu'un avantage de OCS est de rendre les joueurs plus sélectifs dans leurs combats, puisque chaque combat coûte des points de ravitaillement. Si l'objectif est noble, le moyen, lui est pervers puisque le joueur se met à raisonner en fonction d'une utilisation optimale des points disponibles, ce qui peut mener à des refus de faire des attaques des bas ratio. Par contre, puisque le défenseur aussi consomme du ravitaillement en défense, on peut imaginer des

attaques bidons visant simplement à faire gaspiller des points de ravitaillement aux défenseurs.

La stratégie du trou de souris

L'absence de ZOC est un autre sujet de dissension. Bien que OCS ne soit pas unique à rayer ce concept vieux comme le wargame de son répertoire de mécanismes (les jeux de *Command/XTR* sont notoires à cet effet), j'estime que cette lacune est particulièrement mal venue dans OCS où non elle ne fait qu'accentuer la stratégie de détruire les base de ravitaillement de l'adversaire en la rendant plus facile puisque les mouvements sont peu limités par la présence physique des unités ennemies.

Hormis les théâtres d'opérations extrêmes comme dans Burma où le terrain est difficile, l'absence de ZOC dans OCS ajoute de la fluidité superflue aux mouvements à cette échelle qui devraient normalement être affectés par la proximité de l'ennemi. Il ne fait aucun doute dans mon esprit que la valeur « simulative » en souffre.

Éloge de la complexité

Finalement, les mécanismes de résolution des combats dans OCS impliquent une volatilité très importante avec le grand nombre de paramètres ou de mesures tenus en compte :

- Ratios de base
- Ratios ajustés en fonction du terrain
- DRM du différentiel AR
- Shifts de surprise
- Multiplicateurs de force pour statut, mode, ravitaillement...

L'effet net de ce système est de rendre complexe la prévision intuitive d'un résultat probable et de rendre confus la processus décisionnel des joueurs qui ne peuvent facilement évaluer les arbitrages requis par la situation (p. ex., est-il préférable d'attaquer avec un AR de 5 en terrain Close ou de faire une attaque à plus grand ratio en terrain Very Close mais avec un AR de 4?). On pourrait bien sûr arguer que cela même est l'effet recherché, c'est-à-dire de libérer les joueurs de calculs opportunistes mais en ajoutant à cette complexité les extrêmes de la distribution de 2d6, on a par moments l'impression d'être au casino et d'avoir somme toute bien peu de prise sur les événements, impression qui peut ne pas convenir à tous les joueurs.

En somme, OCS, c'est beaucoup une affaire de style, à vous de juger s'il vous convient ou pas...

Benoît Larose

LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

4 - Les compagnies secondaires (suite)

Clash of Arms (1984 ; King of Prussia, PENNSYLVANIA)

Clash of Arms, initialement appelée une division de Theatre of Mind Entreprise (TOME), fut lancée dans le but de rééditer les anciens jeux tactiques napoléoniens de **Marshall Enterprise**. Le premier jeu édité en 1984 fut *La Bataille de Auerstaedt* (2nd edition), les éléments et graphismes du jeu restaient les même, avec seulement quelques modifications dans les règles, qui conservaient leurs expressions françaises pittoresques mais rarement appropriées. L'année suivante, *La Bataille de Preussich Eylau* fut à son tour rééditée, suivie de *La Bataille de Espagnol-Talavera* (86). Les batailles de *Albuera-Espagnol* (87), *Les Quatre Bras* (91), *Ligny* (91), *Mont St Jean* (93), *Wavre* (94), *Corunna-Espagnol* (95) et *Lutzen* (97) sont des créations pures de CoA. Les premiers jeux ont même fait l'objet d'une seconde réédition en fonction des nouvelles versions de règles standards. La quatrième et dernière édition baptisée *Regulations of the year XXII* ou *Règlements de l'an XXII* qui est une refonte complète de certains principes du jeu, est même vendue séparément, alors que la version 3 est livrée avec les derniers jeux de la série.

La Bataille d'Espagnol-Talavera



La Bataille D'Albuera-Espagnol

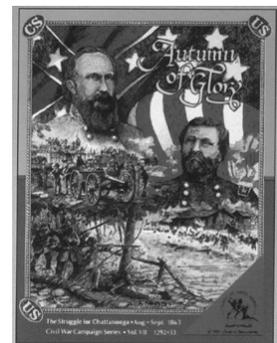


Une autre série napoléonienne, reprise d'un autre éditeur, fut celle des jeux opérationnels de Kevin Zucker comprenant *The Emperor Returns* (86) sur les 100 jours et *1807: The Eagles turn East* (95) simulant la campagne de Prusse Orientale de 1807. Différentes reprise de OSG ou originaux de Kevin Zucker et Ed Wimble, toujours sur la période napoléonienne, ont également vus le jour avec CoA: *Napoleon at Leipzig* (88), *L'Armee du Nord* (94), *1806* (97) et *Six days of Glory* (97).



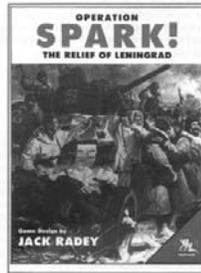
Une autre série, très prometteuse, sur les Guerres en Dentelles a également été lancée : *Les batailles dans l'Age de Raison*. Trois titres sont parus à ce jour *Kölin* (94), *Zorndorf* (96) et *Leuthen* (97), dotés de mécanismes très détaillés, assez similaires dans leurs complexités à ceux des "Batailles dans l'Age", ils sont néanmoins plus subtils dans certains détails comme le commandement ou la gestion de la fatigue des unités.

Une autre grande série est bâtie sur la Guerre de Sécession avec un ensemble de quatre jeux opérationnels présentant des unités cachées, leurs mouvements par zones et reconnaissances : *Mississippi Fortress* (90), *Marching through Georgia* (90), *Autumn of Glory* (93) and *Lee takes Command* (93). Une autre série plus petite également opérationnelle conçue par John Prados fut *The Campaigns of RE Lee* (88) et *Army of the Heartland* (96).



Sur une période plus récente : les combats sur le Front Russe, CoA a continué une série initiée par *WinterStorm* de **Vanguard Games**. Trois jeux ont été publiés, ils sont à l'échelle opérationnelle, extrêmement complexes mais dotés de graphismes très réussis: *Edelweiss* (89), *The Last Victory* (87) et *Prelude to Disaster* (91).

Sur le même théâtre d'opération, avec des mécanismes similaires à *Black Sea*Black Death* de **Peoples War Games** et par le même auteur, Jack Radey, ont été publiés: *Borodino 41* (95) et *Operation Spark* (97).



Sur les combats aériens, CoA a publié trois jeux du célèbre pilote de l'US Air force J Webster: *Achtung Spitfire !* (95) et *Over the Reich* (93) sur la deuxième Guerre Mondiale, puis *Speed of Heat* (92) sur l'après-guerre et la période moderne. De l'avis des spécialistes, ces jeux présentent un réalisme impressionnant et sont considérés comme des modèles du genre.

Côté naval, *Close Action* (97) simule très (trop) précisément les engagements navals du 18ème siècle. Tandis que deux règles de figurines sont bien écrites et complètes: *Command at sea* (94) et extensions sur la période 1939-45 et *Harpoon* 4ème édition (97) sur les combats navals modernes.

Enfin, de nombreux jeux isolés ont également été publiés, on peut citer: *King's War* (95) de Charles Vasey sur toute la Guerre Civile Anglaise, *Landships* (94) de Perry Moore sur les combats tactiques de la Première Guerre Mondiale, et enfin *Home Before the Leaves Fall* (97) de David Bolt, qui est un véritable monstre sur les premiers mois de la Grande Guerre à l'ouest.



Aujourd'hui Clash of Arms s'est associé avec **Tilsitt Editions** un éditeur français et diffuse quelques uns de ses jeux de plateaux en version US, comme *Joan of Arc* (98) par exemple.

POLEMOS ! La chronique polémique du Wargame Club®

Rien de nouveau sous le soleil...

Récemment je classais ma collection de vieux magazines de wargames, et j'ai eu envie de relire d'anciens numéros de *Moves* datant de 1972 à 1975. *Moves* fut, l'espace 60 numéros (1972-82), le forum de discussion et de présentation de **SPI**, le leader du jeu d'histoire de l'époque. En lisant de plus près quelques éditoriaux et contributions de lecteurs, je fus extrêmement surpris de constater que les problèmes soulevés au début des années 70, ressemblaient fortement à ceux qui agitent encore notre microcosme wargamique.

Ainsi le vieux débat entre jouabilité et réalisme hantait déjà les nuits de Jim Dunnigan. A l'époque où le wargame balbutiait, il était déjà question d'équilibrer les jeux et de choisir entre concevoir un jeu simple, mais pas forcément réaliste (leur meilleur exemple à l'époque était *Napoleon at Waterloo*), ou au contraire un jeu plutôt réaliste mais complexe et assez rebutant (*Bulge* de S&T 20, par exemple). En raccourci, les jeux simples (simplistes) étaient du domaine de **Avalon Hill** et les simulations plus trapues du ressort de **SPI**.

Pareillement, le problème du renouvellement des vieux joueurs et l'initiation de nouvelles classes se posait déjà ! Avec *Tactics* sorti en 1952, et **Avalon Hill** démarrée en 1958, les grognards pouvaient avoir entre 15 et 20 ans de pratique (avec certes pas plus d'une trentaine de jeux différents) et espérer passer le flambeau à de nouveaux joueurs. Il était donc question d'attirer des recrues avec des jeux simples et bien conçus et grâce à de grandes manifestations ou l'action des clubs.

Enfin, un dernier problème soulevé était celui de l'écriture des règles de jeu. Cet aspect important de tout wargame a généré des soirées entières de discussion et a entraîné des débats passionnés entre concepteurs, producteurs et joueurs eux-mêmes. Les nombreux avis essayaient de concilier diverses contradictions : les règles devant être à la fois simples, complètes et lisible tout en gardant un nombre de pages restreints.

Par contre et plutôt original, j'ai trouvé un article s'étonnant du nombre peu important de jeux sur la Guerre de Sécession : seulement 2 jusqu'en 1973. Cela a bien changé aujourd'hui...

Luc

L'ACADEMIE DU WARGAME

Prix Vieille Garde 1998

En dépit de nombreux retards dus principalement à l'éloignement, aux nombreuses activités de chacun et à la passivité des Académiciens en général, le **Prix Vieille Garde** peut cependant être décerné. Pour la troisième année consécutive, l'Académie du Wargame a décerné un prix pour le meilleur wargame de l'année.

Ce prix, destiné à récompenser les meilleures créations parues au cours de l'année de référence, a été gagné par :

Meilleure création francophone

o VV n°18 : *Rivoli 1797* (Berg, Bey, Brandsma)

Meilleure création étrangère

o GMT Games : *Invasion Sicily* (Vance Von Borries)

Certes l'attribution du Prix a subit quelques retards, et dès le prochain numéro une liste sera proposée pour les jeux parus en 1999...

Vie de l'Académie

Académicien n. 30: Suite à de nombreux services rendus à l'Académie du Wargame, **John Kula** est nommé Académicien. il s'agit du Canadien, rédacteur en chef, inspirateur et âme du fanzine *Simulacrum*. Laissons le se présenter lui même :

Je suis né en 1947, et j'ai découvert le wargame en 1969 avec 1914 d'Avalon Hill. Peu de temps après j'ai essayé Napoleon at Waterloo, le jeu d'introduction de SPI et ce fut le coup de foudre. Pendant que j'étais à l'université et jusqu'à ce que je me marie, je jouais tous les week end sauf quand je devais conduire mon taxi ou travailler (en échange de jeux) à Good Stuff Games. A cette époque, je préférais SPI pour son magazine S&T, mais Avalon Hill pour ses jeux. je jouais à peu près à tous les jeux, mais avec une préférence pour la 2ème GM et le théâtre nord-africain. Après mon mariage en 1977, j'ai naturellement moins joué, mais en 1980 j'ai commencé à faire les couvertures des boites de jeu de Simulation Canada, ce que j'ai fait pendant 10 ans pour 45 boardgames et jeux sur ordinateur; également des couvertures pour Grenadier magazine et d'autres illustrations. Durant la même période, je me suis particulièrement intéressé aux ordinateurs individuels. J'ai conçu Sieg in Afrika pour SimCan sur Commodore64 en 1984 et commencé le

développement d'un jeu sur la Bataille d'Angleterre, mais la production annuelle de SimCan augmentant, le travail graphique pour les couvertures prit tout mon temps libre. Mon fils Ian est né en 1986 et tout s'arrêta. En 1996, je suis devenu rédacteur en chef de Strategist, la publication mensuelle de la Strategic Gaming Society, j'y suis resté deux ans. Les contraintes de temps pour sortir une publication mensuelle furent probablement la principale raison de ma démission. J'ai découvert que j'aimais vraiment publier et j'ai donc décidé éditer mon propre journal, Simulacrum, sur une base trimestrielle. Cela me permet de générer plus de pages à la fois tous les trois mois avec à peine plus de travail que requis chaque mois pour une publication mensuelle. Simulacrum a démarré en 1998 et atteint aujourd'hui le numéro 9. J'ai choisi le créneau des collectionneurs de wargames parce qu'il était vide depuis que le Wargame Collector Journal de Rich Erwin, devenu Paper Wars, s'est transformé en magazine classique de présentation de jeux. J'ai également choisi ce créneau car j'ai senti que c'était le moment opportun pour commencer à rapporter l'histoire des wargames... Il y a encore beaucoup de gens alentour qui étaient là au début, mais ce ne sera pas long avant que tous les vieux grognards ne soient morts, et leurs histoires mourront avec eux. Je joue encore occasionnellement à des jeux et j'aide souvent mon ami Brian Train à tester ses nouveaux jeux. Mon jeu favori est Rommel in the Desert, suivi de près par EastFront et Beda Fomm. J'ai encore de la tendresse pour Russian Campaign, Road to the Rhine et Operation Crusader, mais je suis prêt à jouer à tout.

L'Académie du Wargame m'ouvre de nouvelles perspectives dans la publication de Simulacrum. La majorité des wargames publiés à ce jour ont été américains et ont masqué les autres jeux publiés. Ma première expérience avec un jeu non américain fut Rossyia 1917 d'AWE, je fut chagriné et honteux de découvrir que j'étais agréablement surpris. L'Académie m'ouvre une fenêtre dans ce (nouveau) monde.

Je terminerai en disant qu'en dépit de la prolifération des ordinateurs et de la facilité d'accès à Internet, je maintient qu'il y a encore une place, importante et substantielle, pour les journaux papier. Internet est comme une âme, très importante pour ceux qui la connaissent et y croient, mais en même temps très éthéré et volatile. Les journaux en papier sont le cœur.

Son titre est **Lord Protecteur de Samizdat.**

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Grégory ANTON 76, Avenue de Paris 78000 VERSAILLES - Abonnement 80 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Grégory ANTON - **Ont contribué à ce numéro** : Benoît LAROSE, Luc OLIVIER, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 70 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie) **email** : panzer@free.fr