

VIEILLE GARDE

Numero 24 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

Small Wars : les campagnes coloniales du XIXème siècle



*First Afghan War
Sun Never Sets
French Foreign Legion
(Decision Games)*

EDITORIAL

Paris, le 15 septembre 2002

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

Deux points importants vont marquer mon éditorial. Le premier est l'ensemble des problèmes administratifs qui ont occasionné quelques loupés dans le recensement des abonnés, l'envoi du dernier numéro et le renvoi de chèques trop anciens. Ce problème est dû à la bicéphalie de l'administratif qui a régit *Vieille Garde* ces deux dernières années : de loin, je m'occupais de l'aspect rédactionnel, tandis que de près Grégory Anton, recevait la maquette, l'envoyait aux abonnés et gérait la comptabilité. Depuis mon retour en France, j'ai repris l'intégralité de l'administratif mais la rigueur n'ayant jamais régné sur l'Académie, le changement de poste c'est fait de façon assez désorganisée et la phase de ralliement n'a pas apporté de réussite totale aux tests de réorganisation... Pas d'inquiétude, tout devrait s'arranger dans les prochains tours.

Le deuxième point important est la liste des nominés du *Charles Roberts Award* visible sur Consimworld.com : **2001 Charles S. Roberts Award Winners.**

Vae Victis, notre flambeau national du jeu d'histoire, y figure dans trois catégories :

- **Best Modern Era Boardgame** avec *Yom Kippour*, *Vae Victis* #37.
- **Best Magazine-Published Boardgame** avec *Vae Victis France 1940*.
- **Best Professional Wargame Magazine** avec *Vae Victis*.

Même si au final, *Vae Victis* ne gagne aucune récompense, il est intéressant de noter que notre revue francophone a la côté de l'autre côté de la Mare...

L'étude de ce numéro 24 est consacré à plusieurs jeux de Joseph Miranda partageant des règles communes sur le thème des campagnes coloniales du XIXème siècle. En



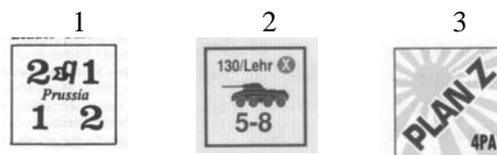
tout 14 scénarios sont proposés au travers de trois jeux, la simplicité et l'exotisme transparent de ces productions pour le plus grand bonheur du joueur. Certes ces jeux ne sont pas des productions récentes, mais elles furent largement diffusées à leur époque et *Sun Never Sets* est toujours disponible auprès de **Decision Games**. La dernière page fait le point sur l'Académie du Wargame avec un rappel sur ses buts et objectifs et la liste des nobles Académiciens avec leurs titres.

Le prochain numéro verra sans doute une étude sur *Hannibal* de **Avalon Hill** et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

Luc, Prince du Transvaal

QUIZ

Personne n'ayant proposé de réponse pour ce quiz spécial jeux divers, il est remis en jeu. Une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 17 : *Sun Never Sets*
First Afghan War
French Foreign Legion

Pages 18 & 19 : La saga du Wargame

Page 19 : Polémos

Page 20 : L'Académie du Wargame

COLONIAL BATTLES OF THE 19TH CENTURY

First Afghan War

Sun Never Sets

French Foreign Legion

Des mécanismes de petite guerre ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Decision Games

Concepteur : Joseph Miranda

Développeur : Joseph Miranda

Echelle carte : .

Echelle pion : Bataillons, régiments et groupes de guerriers

Echelle de temps : un tour de jeu dure de deux semaines à deux mois.

LA PETITE GUERRE SELON MAITRE MIRANDA

Joseph Miranda, le prolifique créateur de jeux de **Decision Games**, est célèbre pour ses séries de jeu partageant un système de règle commun. *Colonial Battles of the 19th Century* ne fait pas exception à la loi. Le système de règles permet de recréer toutes les “petites guerres” coloniales du XIX^{ème} siècle entre les puissances coloniales d’un côté et les locaux natifs de l’autre.

La série a débuté avec *First Afghan War* simulant les mésaventures anglaises de 1849 à 1851 en Afghanistan, paru en Mar-Avril 1996 dans *Strategy&Tactics* 179. Avec exactement les mêmes règles, *Sun Never Sets* paraît en boîte en 1997. SNS propose de revivre trois campagnes coloniales de l’Empire Britannique dans le Zoulouland, en Chine et au Soudan. Quelques années plus tard, en Nov-Dec 1999 pour le numéro 200 de S&T, *French Foreign Legion*, annoncé dès le premier jeu de la série, est enfin publié. FFL s’intéresse à quelques campagnes coloniales françaises ayant engagé des unités de la Légion Etrangère : l’Algérie, le Tonkin et le Dahomey.

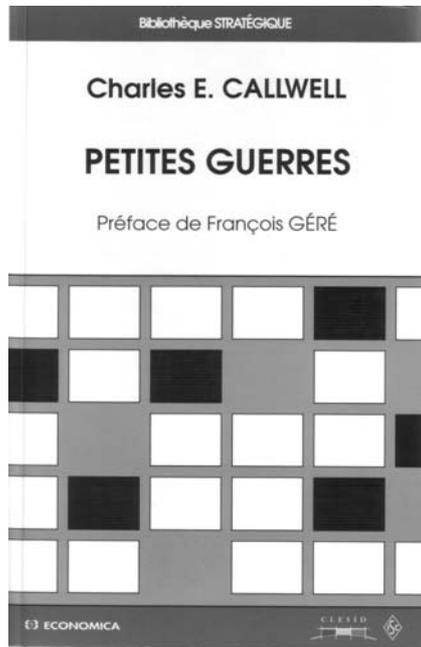
D’autres scénarios sont prévus ou ont été réalisés et seront peut être publiés un jour par Decision Games sur les campagnes de l’armée russe en Asie centrale, des Anglais en Birmanie ou contre les Cafres, voire des américains contre les indiens des plaines du mid-west.

La principale caractéristique du système est de traiter des « petites guerres », c’est à dire des conflits limités entre armées occidentales et peuplades locales. « *Pratiqument, cette*

expression (petite guerre) convient à toutes les campagnes autres que celles dans lesquelles les deux adversaires sont des troupes régulières. Elle s’applique aux expéditions faites par des soldats disciplinés contre des sauvages et contre des races semi-civilisées, aux campagnes entreprises pour étouffer des révoltes, à la guerre de guérillas dans toutes les parties du monde où des armées organisées luttent contre des adversaires qui ne se risquent pas contre elles en rase campagne. Ainsi cette expression s’étend à des opérations très diverses dans leur étendue et dans leurs conditions ». Cette définition est celle fournie par Charles E. Callwell, un général anglais du 19^{ème} siècle, qui a participé à de nombreuses campagnes coloniales. Son livre *Petites Guerres* paru en 1899 en Angleterre, traduit et republié récemment chez Economica (1998, Paris, 390 pages) est particulièrement intéressant pour comprendre le phénomène de la petite guerre, ses caractéristiques principales et les tactiques pour la contrer, le tout bien expliqué techniquement avec des exemples. Il servit de manuel à l’armée anglaise pour les questions de contre-insurrection au début du 20^{ème} siècle.

Ce livre est agréable à lire après quelques parties du jeu de Miranda, car Charles Callwell, même s’il traite de la petite guerre au sens le plus large possible, présente néanmoins les campagnes coloniales comme exemple privilégié de ce type de guerre. Ainsi en vingt-huit chapitres, il explique la petite guerre sous son angle théorique : les causes, les différentes catégories, les objectifs, puis sous son angle stratégique : organisation des armées, lignes de

communication, guérilla, enfin sous un angle tactique : formations, fortifications, feintes, attaques, défenses, poursuites et retraites, rôle de l'infanterie, de la cavalerie, les chameaux, l'artillerie, les mitrailleuses, les embuscades, les attaques de nuit. Le tout de façon très académique et très détaillée, émaillé de nombreux exemples concrets de campagnes coloniales du 19^{ème} siècle sur tous les continents.



La question se pose alors de savoir si les mécanismes du jeu sont pertinents et en accord avec les enseignements du livre de Callwell ? C'est ce que nous allons voir dans cette étude en décortiquant les rouages du système de jeu de Miranda pour les mettre en parallèle avec des chapitres du livre. Il est à noter que le jeu gagne à être pratiqué avec toutes les règles optionnelles. Cela ne complique pas excessivement la simulation tout en l'affinant beaucoup. Pour cette étude, l'ensemble des règles a été utilisé, voire même quelques règles supplémentaires glanées sur le Web.

UNE MECANIQUE SIMPLE MAIS PRECISE

Les composants

A travers les trois jeux, la série a gardé le même standard de carte et de pions. La première impression dégagée est celle de l'exotisme avec des troupes aussi variées que des Chinois, des Zoulous, des Amazones, des Arabes... et des paysages aussi divers que la jungle du Dahomey, la vallée du Nil ou les montagnes de la frontière de Chine.

L'échelle des cartes varie suivant la campagne simulée, mais les éléments de terrain sont toujours les mêmes et, sans être magnifiques, mettent bien en relief les caractéristiques du territoire représenté. Les réseaux routiers et hydrographiques avec les villes majeures – les forteresses – et les villages, ainsi que les massifs montagneux ou forestiers compartimentent la carte et permettent de monter rapidement une stratégie adaptée aux conditions de victoire.

Campagne	Jeu	Echelle	Taille en hexs
The First Afghan War	FAW	15 miles /hex	29 x 35
The March to Peking	SNS	4 miles /hex	29 x 15
The Zulu War	SNS	5 miles /hex	20 x 20
The River War : Sudan	SNS	20 miles /hex	29 x 30
The Wars in Algeria	FFL	30 km /hex	29 x 35
Tonkin : Invasion of North Vietnam	FFL	15 km /hex	25 x 35
Dahomey	FFL	10 km/hex	21 x 14

Les pions représentent l'équivalent de bataillons ou inférieurs pour les unités terrestres, ; des navires de ligne, des canonnières et des transports pour les unités navales ; ainsi que des chefs accompagnés de leur état-majors pour le commandement.

Les unités de combat présentent cinq valeurs en plus de leur désignation historique et elles n'ont qu'un seul pas. Le dos présente le drapeau du pays et sert pour l'application du brouillard de la guerre. Le type d'unité indique l'arme parmi les dix-sept possibles comme l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie ou les chariots de ravitaillement...

La force de combat sert pour calculer les rapports de force. Le type d'arme détermine la colonne qui sera utilisée lors des combats, il indique le type de fusil, l'arme blanche, le type de canon ou de mitrailleuse en dotation dans l'unité. Pour les armes d'infanterie cela va du mousquet primaire jusqu'au fusil se chargeant par la culasse à un ou plusieurs coups. Pour l'artillerie, on trouve des canons napoléoniens se chargeant par la gueule, des fusées et différents types se chargeant par la

culasse. Pour les mitrailleuses, il y a des Gatlings et des mitrailleuses entièrement automatiques

La valeur de mouvement permet de calculer le mouvement de la troupe, il varie naturellement suivant le type d'unité. Enfin le facteur de moral varie de Vétéran à Ligne, Recrue et Fanatique. Ce facteur est pris en compte lors des tirs et des ralliements et il est très important, sans doute plus que la force de combat.

Les chefs ou QG sont une des pièces maîtresses du joueur car leurs bonus sont très appréciés pour réussir un mouvement ou un combat, ravitailler ou rallier des troupes. En plus de leurs noms historiques et d'un petit dessin indiquant si le leader est le chef suprême de l'armée, trois valeurs sont présentes. Le facteur tactique qui est utilisé lors des combats et des ralliements. Le facteur stratégique qui sert lors des mouvements, des reconnaissances, des tentatives d'assimilation et des ravitaillements sur le terrain, ainsi que le facteur de mouvement pour se déplacer.

Divers pions d'aides de jeu sont utilisés dont les marqueurs de colonnes pour garder les unités hors-carte, les désorganisations, les sièges, les fortifications de campagne et les atrocités dont nous parlerons plus loin.

La séquence de jeu

Le tour de jeu est assez simple, logique et classique. Chaque joueur joue à son tour et il n'y a pas de mouvement d'interception ou de réaction pendant le tour ennemi, à part une petite règle d'embuscade qui permet d'attaquer une colonne ennemie qui arrive adjacente.

Après un tirage d'événement aléatoire et l'arrivée des éventuels renforts, l'ensemble des troupes bouge, puis combat, teste son ravitaillement, et enfin effectue les ralliements nécessaires.

Les événements aléatoires

Le tour de chaque joueur commence par une phase d'événements aléatoires, très Mirandienne avec tirage sur une table propre à chaque camp. Elle permet de gérer de nombreux événements politiques ou stratégiques, comme des entrées en guerre de puissances voisines, des tempêtes, des tremblements de terre, des épidémies, des arrivés de renforts conditionnés par le niveau de points de victoire, etc.

Il faut noter que la plupart du temps l'effet de la table n'est pas crucial : soit elle ne déclenche aucun événement, soit elle provoque un événement mineur qui ajoute simplement au folklore. Il peut se produire cependant un événement majeur qui déstabilise un des deux camps, comme une intervention étrangère, ou un événement qui prend une ampleur insoupçonnée

par exemple une capacité de déplacement moins rapide suite à une tempête, justement le tour où il fallait aller vite, mais c'est assez rare et à anticiper. Évidemment, un bon stratège étudiera la table d'événements aléatoires avant de commencer un scénario et en prévoira les éventuelles conséquences dans ses plans de campagne, mais sans en surévaluer l'importance.

Naturellement, Callwell n'évoque pas cette table dans son livre, mais on la sent présente à travers tout l'ouvrage dans les interventions politiques, les ruses et tout ce qui représente la « friction » d'une campagne, militaire ou non.

Les renforts

Les renforts sont gérés de manière très différente suivant le camp. Ainsi le camp colonial peut disposer, très classiquement, suivant les scénarios de renforts programmés qui interviennent à un tour précis, voire de renforts contingents qui sont déclenchés par un événement aléatoire si le joueur a un déficit de points de victoire par rapport à son ennemi. Le Colonial peut également disposer de points de remplacements pour reconstruire des unités anéanties. Le Natif, pour sa part, n'a pas de renforts précis programmés, il tire chaque tour sur une table de renforts qui va éventuellement fournir des renforts ou peut entraîner une désertion de troupes. La seule exception au tirage du dé est un événement aléatoire qui détermine directement le niveau de renforts. Le dé peut être modifié par des paramètres du scénario, comme des villes demeurées amies, et surtout par la différence de niveau de points de victoire des deux camps.

Table de renforts du Natif

Dé	Résultat
7+	Soulèvement
4-6	Renforts
2-3	Rien
1-	Désertion

Modificateurs

Le Natif a 5 points de victoire ou plus que l'ennemi : +1

Le Natif a 10 points de victoire ou plus que l'ennemi : +2

Le Colonial a 10 points de victoire ou plus que le Natif : -1

Modificateurs additionnels du scénario.

La taille des renforts ou des désertions est propre au scénario joué. Elle peut varier de 2 dés à une seule unité de renforts en irréguliers ou réguliers parmi le pool disponible, c'est à dire les troupes initialement disponibles ou détruites

préalablement. Enfin, les renforts peuvent apparaître dans toute forteresse, village ou kraal ami à raison d'une unité par hex ; éventuellement dans d'autres endroits spécifiés pour chaque scénario. La règle semblait indiquer qu'il fallait une unité présente dans l'hex pour que la case soit considérée comme amie. Un mail de l'auteur précise que cette règle est valable pour les points de victoire mais pas pour les renforts natifs qui peuvent arriver dans toute forteresse, village ou kraal non détruit ou non occupé par l'ennemi. La nuance est très importante pour la stratégie de guérilla du Natif.

Sur cet aspect aléatoire des renforts natifs, Callwell semble d'accord. Il insiste beaucoup sur l'arrivée de renforts consécutifs à une victoire amie ou à un prolongement des hostilités dans le temps.

Le renseignement

En jouant la règle optionnelle de brouillard de la guerre et de recherche du renseignement, le jeu gagne fortement en réalisme. La règle interdit d'observer les piles et unités ennemies et fait intervenir les chefs et la cavalerie pour assurer les reconnaissances. Chaque chef peut effectuer une reconnaissance par tour, reconnaissance qui peut également être provoquée par un événement aléatoire. Ainsi un chef, n'importe quand durant son tour, désigne une colonne n'importe où sur la carte et jette un dé. S'il est inférieur à sa valeur stratégique, il peut inspecter la pile, sinon, il ne se passe rien sauf sur un 6, qui permet au défenseur d'inspecter une pile ennemie. Cette règle de renseignement simule de façon simple et élégante tous les mécanismes d'obtention du renseignement de l'époque : reconnaissance, indicateurs, espionnage... Elle est fondamentale pour éviter de foncer dans un piège ou pour localiser une puissante armée à détruire. La cavalerie, chamellerie ou infanterie montée qui s'avance adjacente à une pile ennemie peut également connaître la composition de l'ennemi, sauf s'il dispose d'un nombre supérieur de facteurs de combat de cavalerie ou unités montées.

Callwell juge l'acquisition du renseignement fondamental pour vaincre et y consacre un chapitre entier. Ces conclusions vont bien sûr plus loin que le jeu, qui demeure simple, mais l'esprit y est bien rendu.

Les mouvements

Durant sa phase de mouvement, le camp concerné va bouger l'intégralité de ses forces. Chaque unité ou pile d'unité qui veut se mouvoir est appelée une force et doit d'abord tirer sur la table de

mouvement. Suivant le dé, éventuellement, modifié par le bonus stratégique d'un chef, la force peut rester sur place ou bouger de un à trois fois le potentiel de mouvement du moins rapide de la force. Sur un résultat final de « 6 », une unité est perdue par attrition. Une force peut lâcher des unités durant son mouvement mais ne peut pas en récupérer. Une fois, le mouvement engagé, la force dépense ses points de mouvement avec un coût de terrain différent suivant le camp. Le Natif est chez lui et connaît la région, il se déplace donc plus facilement que les envahisseurs étrangers. Un chef n'est pas obligatoire pour bouger, mais il est utile pour réussir son mouvement, voire pour aller plus vite. Ainsi la table donne deux chances sur six de ne pas bouger, ce qui est complètement annulé, par exemple, par un chef de valeur stratégique deux. Il est intéressant de noter que le chef n'a pas besoin d'accompagner la force, il suffit qu'il soit présent au départ.

Table de marche

Dé	Résultat
1 - 2	Rester sur place
3 - 5	Marche
6	Marche forcée + attrition
7	Marche forcée
8 +	Course effrénée

Modificateurs

Valeur stratégique d'un chef présent dans l'hex (doit être le commandant en chef, s'il est présent dans la force).

Résultats :

Rester sur place : La force ne bouge pas du tour.

Marche : La force peut bouger de sa capacité de mouvement.

Marche forcée : La force peut bouger de deux fois sa capacité de mouvement.

Course effrénée: La force peut bouger de trois fois sa capacité de mouvement.

Attrition : Une unité de la force est éliminée (pas un chef ou une flotte, mais éventuellement un chariot de ravitaillement).

Il faut noter que l'empilement est illimité dans un hex ou dans une force. Vu l'échelle du jeu, ce seront les problèmes de ravitaillement qui limiteront éventuellement la taille des forces. Enfin les règles optionnelles rajoutent la possibilité d'attaquer durant le mouvement, voire de tomber dans une embuscade de l'ennemi. Cette attaque en marche est fondamentale pour éviter qu'une simple unité ennemie ne bloque une armée entière durant un tour complet, même si elle cause une dépense supplémentaire en points de

mouvement et favorise la défense. L'embuscade est beaucoup moins utile car, si elle permet au défenseur de devenir momentanément attaquant, elle ne donne pas de bonus au combat et entraîne une bataille générale qui est rarement favorable au Natif, sans artillerie et peu de fusils. Si le Natif dispose d'une énorme armée, il pourra bouger et attaquer durant son tour. Bien sûr, la règle s'applique également au Colonial qui peut en profiter. Cela est moins réaliste, et il serait plus malin de proposer une table spéciale d'embuscade en fonction de la force native, qui occasionnerait des pertes et désorganisations ennemies directement, suivant le terrain. Enfin il existe une règle de zone de contrôle qui oblige une force à dépenser un point de mouvement pour venir adjacente à un ennemi et qui gêne les reculs consécutifs aux combats.

Callwell évoque longuement les problèmes de mouvement pour les forces coloniales. Comme elles sont généralement en nombre inférieur, elles doivent agir rapidement et efficacement en recherchant le contact et la destruction de l'ennemi ou en s'emparant des objectifs définis stratégiquement. L'armée coloniale aura intérêt à combattre plutôt qu'à manœuvrer grâce à des colonnes multi-armes composées d'infanterie, de cavalerie, d'artillerie et de génie. Pour l'approche, il faudra sans doute plusieurs colonnes, mais elles doivent être suffisamment proches pour se regrouper ou se soutenir au besoin. Du côté du Natif, il faut au contraire faire traîner et délayer l'offensive ennemie, grâce notamment à des troupes plus rapides et souvent plus nombreuses. Ces délais doivent également permettre d'augmenter la taille de l'armée par l'adjonction de renforts levés au fur et à mesure.

Le génie

Le génie est exclusivement traité dans les règles optionnelles, mais son rôle est crucial. Généralement le Colonial dispose de la plupart des unités de sapeurs, mais dans quelques scénarios, le Natif en est également doté. Le génie permet de faciliter les mouvements pour traverser les rivières, la jungle et la montagne. Au lieu de bouger, il peut construire des fortifications de campagne qui aident à la défense et restent dans l'hex tant qu'elles ne sont pas détruites en combat ou que toutes les forces amies quittent l'hex. Enfin face à des fortifications de campagne ou une forteresse, il peut déclencher un assaut de sapeurs. Cet assaut peut détruire la fortification de campagne ou momentanément annuler le bonus ennemi donné par la forteresse, en cas de contre-mine, le génie attaquant est désorganisé.

Table d'attaque de sapeurs

Dé	Résultat
1-	Contre mine
2-3	Pas d'effet
4-6	Défense percée

Modificateurs

Génie vétéran en attaque : +1

Génie ligne en attaque : 0

Génie recrue en attaque : -1

Génie en défense non désorganisé : -1

Ces avantages sont énormes pour un malheureux pion et ont été critiqués par nombreux joueurs sur internet. C'est évidemment une simplification du rôle des pionniers, mais valable vu l'échelle du jeu. La conclusion est qu'il faut évidemment en associer un à chaque colonne importante et déclencher des assauts de sapeurs avant d'assailir une citadelle. L'utilisation des fortifications de campagne est moins évidente vu qu'il faut agir vite. Elles peuvent servir de forts pour raccourcir les lignes de communication, mais cela oblige à l'établissement de garnisons et donne des cibles à l'ennemi.

Callwell évoque l'intérêt des troupes du génie notamment dans la construction de fortifications de campagne appelées Zeribas et y consacre un chapitre entier. La première utilité est d'assurer une défense immédiate contre les embuscades ennemies : l'armée se fortifie régulièrement à la romaine. La deuxième utilité est d'établir des dépôts intermédiaires pour le ravitaillement. Vu l'échelle stratégique du jeu, la validité du concept est assurée mais plutôt de façon intrinsèque.

La guérilla

La guérilla représente un facteur important de la petite guerre car c'est le mode de combat privilégié de certaines troupes natives. Les unités désignées comme étant des guérilleros peuvent disparaître dans des villages pour réapparaître dans d'autres, n'importe où sur la carte durant n'importe quel tour ultérieur. Ces mécanismes simulent la fluidité des unités capable de se noyer dans la population comme « un poisson dans l'eau ». Une bonne gestion de ces guérilleros, associée à l'arrivée opportune de renforts dans quelques villages proches d'une citadelle ennemie faiblement défendue ou d'un convoi apportant du ravitaillement au front, peut causer des sueurs froides au Colonial. Cependant en l'absence de règles sérieuses pour gérer les combats de guérilla dont par exemple les embuscades déjà évoquées, leur action restera marginale. Pour les contrer, le joueur colonial devra quand même prévoir des garnisons aux endroits stratégiques de la carte et

surtout ne pas hésiter à détruire les forteresses, kraal et villages par des atrocités, voire l'assimilation ou le fair-play. Toute unité peut générer automatiquement une atrocité durant la phase de ravitaillement. L'atrocité ravitaille automatiquement l'unité, mais neutralise toute capacité future de ravitaillement et interdit aux renforts ou guérilleros natifs d'apparaître. Quant à l'assimilation pour les Français ou le fair-play pour les Anglais, il faut un chef présent qui réussit un dé inférieur à son facteur stratégique et le lieu devient ami éternellement sauf atrocité.

Callwell consacre un chapitre entier à la guérilla et la contre-guérilla. Les mécanismes évoqués sont un peu trop précis pour la simplicité du jeu, mais n'entrent pas en contradiction avec les règles. Notons que la plupart des scénarios proposés s'intéressent à la phase de conquête du pays, pas à la gestion des révoltes subséquentes.

Le ravitaillement

Avec des tours de un ou deux mois, le ravitaillement est une variable importante à considérer. Chaque tour de jeu comprend une phase de ravitaillement durant laquelle chaque pile teste ses approvisionnements. Une pile peut être automatiquement ravitaillée si elle est à portée d'une source de ravitaillement, sinon elle doit fourrager. Les sources de ravitaillement sont principalement les forteresses non saccagées par des atrocités et les chariots de ravitaillement qui sont consommés au cours du processus. Le Colonial débute chaque scénario avec quelques chariots et en récupère de nouveaux chaque tour. Le principe va être de gérer correctement ces chariots en gardant les colonnes à portée ou en regroupant les effectifs dans une large force. Le problème sera comme historiquement de garder un flux régulier de ravitaillement en faisant parvenir vers l'avant les chariots de renforts arrivant dans les ports ou bases arrières.

Les flottes maritimes ravitaillent également automatiquement ainsi que certains points désignés dans le scénario, comme le chemin de fer ou des bords de carte. La distance maximale entre la source et l'unité est donnée par le scénario, mais dans tous les cas elle est très faible, bien que doublée sur la route. Il faut se rappeler qu'on est dans des contrées hostiles et souvent pauvres, le ravitaillement est donc un souci constant. Le ravitaillement automatique ravitaille toutes les unités à portée sans notion de taille maximum d'armée, ce qui a été critiqué, mais semble plausible vu les faibles effectifs engagés par le Colonial. Quant au Natif, il dispose rarement de chariots de ravitaillement et dépendra des forteresses, s'il est statique avec une grosse armée

ou du fourrage s'il veut se déplacer. Le fourrage permet à une pile de se ravitailler suivant le terrain et un dé sur une table. Le résultat est le nombre maximum d'unités qui sont ravitaillées, ce nombre est souvent plus important pour le Natif que pour le Colonial. Les unités non ravitaillées deviennent désorganisées ou disparaissent si elles sont déjà désorganisées. Un des chefs présents peut appliquer son bonus stratégique au dé. Suivant la situation de l'ennemi, le terrain occupé, la taille de la force et le bonus du chef, le Colonial peut se permettre d'économiser ses précieux chariots et de tenter de fourrager. Au pire, il y aura quelques désorganisés mais la phase de ralliement suit juste après. Ce schéma est valable s'il est volontaire et non imposé, car le mieux est quand même de garder une noria de chariots disponibles ou de s'emparer régulièrement de forteresses intactes. La politique de la terre brûlée qui consiste à détruire forteresses, villes et kraal par des atrocités est valable pour les deux camps. Le Natif obligera l'ennemi à compter d'avantage sur ses chariots ou à séparer ses forces en petites colonnes. Le Colonial forcera l'ennemi à se disperser et évitera les levées de renforts sur ses arrières. Une des grandes stratégies du Natif sera de laisser l'ennemi s'enfoncer profondément dans le territoire en pratiquant une politique de terre brûlée et de tenter d'intercepter les convois de ravitaillement faiblement escortés pour gêner et affaiblir les forces d'invasion.

Callwell traite en détail de ces problèmes de ravitaillement, principalement pour le Colonial au cours de deux chapitres, un sur les approvisionnements et un autre sur les lignes de communications. Les conseils proposés sont un peu trop tactiques pour le modèle retenu mais sont intéressants, comme par exemple la nécessité de protéger les chariots de ravitaillement lors de combats, les calculs de taille des colonnes pour les approvisionnements et l'organisation des lignes de ravitaillement. Globalement aucune remarque vraiment négative ne peut être retenue, au contraire le problème des approvisionnements en munition qui pourraient constituer une limite du système : comment trouver des obus d'artillerie en fourrageant dans la brousse ? n'en est apparemment pas un car, avec des effectifs faibles et une consommation toujours raisonnable, aucun exemple de manque de munitions, statistiques à l'appui, ne peut être trouvé historiquement.

Les navires

Deux types de flottes sont présentes dans le jeu : les flottes maritimes à l'usage exclusif de la puissance coloniale, et les flottilles fluviales,

canonnières ou transports, disponibles pour les deux camps suivant le scénario. La flotte maritime peut transporter des unités, les ravitailler et bombarder des hexs côtiers. Elle est généralement très puissante, voire indestructible, mais d'un usage assez limité quand l'action se déplace vers l'intérieur. Les flottilles fluviales sont par contre assez pratiques car les fleuves sont de magnifiques voies de communications : le Nil ou les fleuves tonkinois en sont d'excellents exemples. La flottille fluviale peut être équipée de canons ou mitrailleuses, être blindée, transporter des troupes et du ravitaillement et dispose d'un mouvement illimité, le long d'un fleuve bien sûr. C'est donc un élément important de la stratégie offensive du Colonial dont nous reparlerons en deuxième partie dans les scénarios concernés.

Callwell consacre un chapitre entier à la puissance maritime, mais plutôt sous un axe géostratégique. Il fournit malheureusement très peu d'exemples d'utilisation de canonnières, à part au Soudan.



Les combats

Les combats ont lieu durant la phase de combat qui suit le mouvement, mais peuvent également se dérouler au cours du déplacement d'une force, grâce au combat en marche ou à l'embuscade. Chaque force attaque individuellement même si plusieurs sont adjacentes, cela simule l'absence de communications de l'époque. Au sein d'une colonne, l'attaquant peut garder des unités hors de la bataille et le défenseur qui dispose de plus de points de cavalerie que l'attaquant peut refuser le combat en reculant. Une armée native en montagne ou jungle peut également refuser le combat. Dans les deux cas, les unités désorganisées ne peuvent éviter la bataille et toutes les troupes qui évitent sont désorganisées sur un « 1 » au dé. Le combat suit une procédure relativement évoluée qui donne une saveur tactique au système sans l'alourdir outre mesure. Ainsi se déroulent quatre phases successives : d'abord l'initiative est tirée entre les deux camps à

l'aide d'un dé incrémenté du bonus tactique du meilleur chef ou du commandant en chef, s'il est présent. Le plus fort l'emporte et en cas d'égalité on relance. Celui qui obtient l'initiative aura l'énorme privilège d'infliger en premier les pertes à l'ennemi et de voir seulement les survivants répliquer. La seconde phase est utilisée pour les tirs d'artillerie, la troisième pour les tirs d'infanterie et la dernière pour les corps à corps. Chaque phase se déroule dans l'ordre et seules les unités concernées agissent. Ainsi un Zoulou face à un Anglais, se fera bombarder par l'artillerie, puis fusiller par l'infanterie et, s'il n'a pas eu l'initiative, percer par les baïonnettes avant de pouvoir à son tour infliger des pertes. Cette séquence de combat retransmet assez bien les engagements coloniaux où quelques centaines de soldats entraînés et bien armés pouvaient repousser avec de lourdes pertes des dizaines de milliers d'ennemis équipés de lances et de sabres. Lors de chaque phase, on regroupe les tireurs par type d'armement et niveau de moral, ce qui indique la ligne de la table de combat à utiliser. Puis, le joueur roule un dé par groupe, modifié par le niveau de moral, le terrain occupé par le défenseur et éventuellement le bonus tactique d'un chef. Le terrain ne joue que pour le défenseur et un chef ne peut soutenir qu'un seul groupe de combat. Le résultat donne un chiffre qui est le nombre d'unités ennemies détruites et d'unités ennemies démoralisées. Si le chiffre est entre parenthèses, seuls des démoralisations sont infligées. Si un camp subit plus de 50% de ses points de force en pertes et démoralisations, il perd la bataille et recule de deux hexs sauf s'il est dans une forteresse. Si les deux subissent une défaite ou qu'aucun ne perd, il y a un match nul. Le recul qui s'effectue à travers des zones de contrôle ennemi provoque des désorganisations supplémentaires, le camp vainqueur peut occuper l'hex abandonné, voire un deuxième hex pour la cavalerie. Cette procédure de combat permet de donner une dimension plus tactique au jeu, tout en lui gardant un rythme rapide. Il faut noter que les modificateurs au dé sont déterminants, notamment un chef, des vétérans durant toutes les phases et des fanatiques au corps à corps, ainsi que le terrain du défenseur. En examinant la table, on s'aperçoit immédiatement de la puissance des pertes provoquées par l'artillerie et les mitrailleuses face aux pertes infligées en corps à corps. Dans les scénarios où le Natif est équipé de lances, le Colonial n'a pas grand risque à créer plusieurs colonnes bien armées, par contre face à des armées natives dotées de canons et mousquets, méfiance...

Callwell fournit de bonnes indications sur les stratégies à mettre en œuvre pour la bataille au cours de quatre chapitres. Pour les considérations tactiques des différentes armes, il s'étale sur une quinzaine de chapitres. Pour lui, la puissance coloniale doit aller vite, foncer capturer ses objectifs et détruire les forces ennemies car plus la campagne dure, plus l'ennemi se renforce et les forces amies s'épuisent. Il doit à la fois adopter une stratégie agressive, et à la fois être tactiquement sur la défensive en évitant de se faire prendre par surprise. Il faudrait attirer l'ennemi rapidement dans une bataille générale en simulant la faiblesse, mais éviter de l'encercler en lui laissant une porte de sortie car s'il ne peut plus fuir, il risque de se défendre jusqu'à la mort au lieu d'être détruit dans la retraite. Inversement le Natif doit faire traîner la campagne en évitant les combats grâce à un positionnement en jungle ou montagne, puis regrouper une forte armée pour frapper une colonne ennemie affaiblie, loin de ses bases, ou harceler l'ennemi par des actions de guérilla.

Evidemment ces conseils sont peu évidents à mettre en œuvre avec un jeu aussi simple. La notion de ruse et de surprise, bien qu'existante à travers le brouillard de la guerre, marchera peut être la première fois qu'un scénario est joué mais sera évité lorsque les deux camps connaîtront les forces et faiblesses de l'adversaire. Dans le même ordre d'idée, les très nombreux conseils tactiques ne sont guères exploitables comme la formation en carré opposée à la formation en ligne avec des tirailleurs ou l'utilisation rapprochée de l'artillerie pour éviter d'effrayer prématurément le Natif. De même l'auteur s'épanche longuement sur les différences entre la petite guerre et la guerre moderne à l'Européenne. La seule leçon utile pour le jeu, qui a déjà été évoquée, est de former des colonnes multi-armes où chacun à son rôle. Ainsi l'infanterie forme le gros des troupes, de bon moral, et bien armée. La cavalerie est bien représentée par des règles spécifiques de reconnaissances ou d'écran, la possibilité de refus d'un combat et de poursuite sur deux hexs. L'artillerie cause de lourdes pertes en étrillant l'ennemi au début de la bataille. Enfin le génie a ses propres missions longuement évoquées plus haut.

Les sièges

L'attaque d'une forteresse avec le -3 au combat est toujours une affaire sérieuse et l'action des sapeurs est déterminante pour réussir un assaut. En cas d'absence de sapeurs ou avec des troupes trop faibles face à une puissante garnison, il est possible de mettre le siège à la forteresse ennemie.

Il suffit qu'une unité de combat reste un tour complet adjacente pour poser le marqueur siège. L'intérêt d'un siège est de bloquer la garnison qui perd son ravitaillement automatique, doit engager le combat pour sortir et sinon s'expose à fourrager sur une table assez dure. Elle a quand même le droit de recevoir une unité de renfort chaque tour. Il est évident que les règles de siège sont un peu simplistes mais comme c'est un événement relativement peu fréquent, le compromis est satisfaisant. Callwell n'évoque même pas la possibilité de sièges car l'artillerie et la valeur des troupes doit suffire à enlever rapidement un ouvrage ennemi.

Les ralliements

Les combats, l'absence de ravitaillement et certains événements aléatoires peuvent provoquer des désorganisations parmi les unités de combat. Une unité désorganisée a sa capacité de mouvement divisée par deux et elle perd son bonus de moral pour les combats. Si elle subit un autre résultat de désorganisation, elle est éliminée. Durant la phase de ralliement, le joueur peut tenter de rallier chaque unité désorganisée en roulant un dé sur une table, le facteur tactique d'un chef peut s'appliquer à une unité précise chaque tour. Il est à noter que les mauvaises troupes peuvent profiter de cette tentative de ralliement pour désertir et disparaître du jeu.

Table de ralliement

	1 -	2	3	4	5	6 +
Vétéran	E	E	R	R	R	R
Ligne	E	E	R	R	R	R
Recrue	D	E	R	R	R	R
Fanatique	D	E	R	R	R	R

Modificateurs

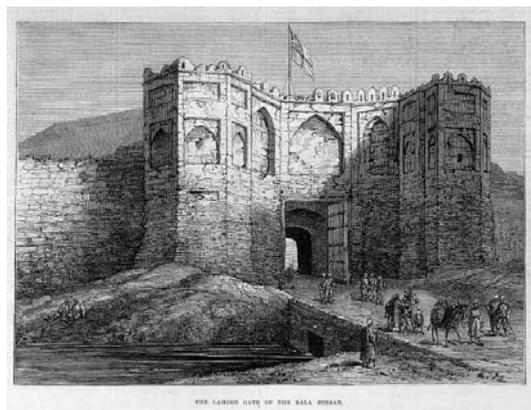
Valeur tactique d'un chef pour une unité précise

Résultats

R : Ralliement.

E : échec, l'unité reste désorganisée.

D : Désertion, l'unité est éliminée.



LES CAMPAGNES COLONIALES DU DIX-NEUVIEME SIECLE

Typologie des campagnes

Callwell dresse une typologie des campagnes coloniales suivant le type d'objectif et le type d'adversaire. Pour lui, il faut remonter à leur origine pour les différencier, et elles peuvent être divisées en trois catégories.

La campagne de conquête et d'annexion contre un pays extérieur, qui dispose souvent d'une armée : par exemple l'invasion de l'Algérie en 1830 ou la première guerre d'Afghanistan de 1849. L'objectif est purement territorial et la puissance coloniale s'installe dans le territoire conquis.

La campagne entreprise pour réprimer des insurrections et révoltes, qui est souvent la conséquence de la conquête et de l'annexion. Elle sera généralement longue, pénible et sauvage : par exemple la rébellion Abdel kader de 1840 à 1844 ou les guerres indiennes du mid-west américain. Les objectifs sont à la fois territoriaux pour contrôler physiquement le pays, mais également moraux pour briser la résistance ennemie par des actions dures comme l'assassinat, le pillage ou la destruction.

La campagne entreprise pour venger une insulte ou obtenir réparation, voire pour rétablir l'ordre ou renverser une puissance dangereuse. Elle est souvent proche de la première catégorie mais généralement moins extrême car l'objectif est plus localisé, sauf si la guerre dégénère : par exemple la campagne de Chine franco-anglaise de 1860 ou la guerre contre les Zoulous de 1879. L'objectif sera plus moral que territorial car la puissance coloniale attend principalement des concessions du vaincu, plutôt qu'une annexion totale, la Chine en fut un excellent exemple.

Conditions de victoire

Tous les scénarios sont basés sur des points de victoire cumulables par chaque camp suivant les pertes ennemies et les forteresses capturées, plus éventuellement certaines actions précisées dans le scénario. Cela correspond tout à fait aux objectifs territoriaux et moraux de Callwell.

Certains points de victoire sont comptés au fur et à mesure et jouent sur des événements du jeu comme les renforts natifs ou les secours exceptionnels coloniaux, cependant la plupart se décomptent en fin de jeu. Les points attribués à chaque camp varient suivant les scénarios, mais le total pour gagner est toujours le même. A la fin du scénario, on soustrait les points de chaque camp et celui qui est positif gagne un certain niveau de

victoire. Si un camp dépasse l'autre de 75 points de victoire, il gagne instantanément. De même, les joueurs peuvent arrêter le scénario à tout par un traité, la victoire est alors calculée normalement.

0-10 : Match nul

11-30 : Victoire locale

31-50 : Victoire de la campagne

51+ : Victoire impériale.

Certains joueurs ont contesté les conditions de victoire principalement basées sur l'occupation des citadelles de la carte, comme avantageant trop le Colonial. Il est vrai que dans tous les scénarios les points de victoire attribués pour les forteresses dépassent largement ceux octroyés pour les pertes occasionnées. Avec une armée plus efficace, le Colonial peut s'emparer plus aisément de points géographiques précis, souvent proches des zones de départ et facilement accessibles par routes. Ainsi le Colonial a souvent plus de chance de gagner un scénario, d'abord par ce qu'il est militairement plus fort et qu'ensuite, il lui suffit de s'emparer rapidement des forteresses ennemies, puis installer une bonne garnison qui est automatiquement ravitaillée et bénéficie du terrain favorable. Le Natif est souvent condamné à perdre avec très peu d'actions possibles : détruire ses propres citadelles et grouper une armée unique pour risquer la bataille finale. Il est vrai que souvent historiquement, le Natif avait très peu de chances, voire aucune, de vaincre la puissance coloniale, mais il est toujours possible d'équilibrer un jeu par ses conditions de victoire. Ce qui, malheureusement, est rarement le cas dans les scénarios proposés. Il est vrai qu'en proposant des conditions de victoire similaires entre scénarios, l'aspect série avec stratégie similaire est renforcé et permet une réflexion globale, mais il faudrait quand même plus d'équilibrage. L'auteur, pris à partie sur le Web, a proposé d'ajouter pour tous les scénarios, 3 points de victoire par village contrôlé. Cette mesure va dans le bon sens en forçant le Colonial à s'éparpiller sur l'ensemble de la carte, mais elle est rarement suffisante car il faudrait que, par défaut, tout village non occupé par le Colonial soit contrôlé par le Natif, ce que l'on peut ajouter comme corollaire. Cette règle a également l'énorme avantage de placer l'initiative et l'obligation de résultat dans les mains de la puissance coloniale, ce qui change de la technique habituelle où le Colonial occupe rapidement tous les points de victoire en détruisant les Natifs qui traînent au milieu, puis attend la « faible » contre-attaque ennemie.

De même pour prendre en compte la dimension du temps, il faudrait attribuer des points de victoire, collectés chaque tour par le Natif, pour

des objectifs contrôlés, par exemple 1 point de victoire par forteresse et ½ par village, de manière à inciter le Colonial à prendre des risques en se dépêchant. Ces considérations n'empêchent pas la plupart des scénarios d'être amusant à jouer et gagnables par les deux camps, mais le Colonial est plutôt avantagé...

Callwell consacre un chapitre entier aux objectifs d'une campagne. Il étudie trois cas : celui d'un pays qui a une forme définie de gouvernement, il faut alors s'attaquer à sa capitale et à son armée, celui d'un pays sans capitale, ni armée, il faut alors détruire tout ce qui a de la valeur, comme le bétail ou les moissons, pour forcer l'ennemi à se rendre, enfin la répression des rebellions, qui passe par la fermeté et la douceur simultanément.

Analyse chronologique des scénarios

Algeria Scenario 1 : On to Algiers (May/June 1830-July/August 1831 : 8 tours)

French Foreign Legion

Scénario assez court mais pas terriblement équilibré, même largement en faveur du français car, historiquement, il s'est contenté d'occuper quelques villes côtières certainement plus pour des raisons politiques que militaires...

Stratégie française

La frange côtière peut être découpée en trois tranches, d'est en ouest : Oran, Alger et Constantine. Chacune sera envahie par une colonne et suffisamment de moyens pour s'emparer de toutes les forteresses du secteur. Le plus simple est de faire trois colonnes homogènes en infanterie, artillerie, cavalerie, génie et ravitaillement, mais avec plus d'unités d'infanterie pour la colonne d'Oran car il y aura plus de forteresses à occuper. Le commandant en chef, de Bourmont, ainsi que la flotte seront placés avec la colonne d'Alger car il y aura un combat à réussir dès le premier tour. Au placement initial, chaque colonne est positionnée adjacente à une forteresse côtière : Oran, Alger et Bône, ce qui évitera tout mouvement et permettra une attaque immédiate.

Les colonnes d'Alger et de Constantine doivent pouvoir s'emparer de toutes les forteresses de leur secteur en 2-3 tours sans pertes. La colonne d'Alger peut alors laisser une garnison de 2-3 bataillons dans chaque forteresse et partir aider le secteur d'Oran. La colonne d'Oran, avec 4 forteresses à conquérir a le plus de travail, mais en huit tours et avec l'aide de renforts du secteur d'Alger, l'affaire est dans le sac. Evidemment dans ce secteur, il faut laisser au moins quatre

bataillons dans chaque forteresse capturée. Le plus fastidieux sera d'organiser les convois de ravitaillement car l'ennemi aura certainement rasé les forteresses par atrocités. Même si huit tours semblent courts, c'est amplement suffisant pour tout écraser et gagner une victoire majeure. Pour finir, il faut noter que la frange côtière ne ravitaille pas automatiquement, elle permet de débarquer des wagons de ravitaillement qui eux, ainsi que les forteresses non pillées, ravitaillent automatiquement à condition d'être à portée.

Stratégie turque

Malheureusement la situation est sans espoir. Le Français est très fort et très nombreux. De plus le placement initial condamne les unités d'artillerie, isolées dans chaque forteresse, et les meilleures troupes, sûres de périr à Alger au premier tour... Le reste des troupes initiales doit être concentré dans la forteresse la plus inaccessible : Bel Abbès est un bon choix car elle est située dans une zone contenant trois autres forteresses et proche du Maroc qui peut éventuellement intervenir. La seule chance pour le Turc est de jouer la montre en retardant au maximum le Français. Il faut se rappeler que les routes n'existent pas et que le ravitaillement ennemi sera long à transporter. Donc, raser (faire des atrocités) toutes les forteresses dès le tour un, sauf celle choisie comme réduit, y laisser une unité pour retarder l'ennemi et replier le reste dans le réduit choisi initialement. Toutes les troupes disponibles comptent car, comme Alger est certainement tombée au tour un, les renforts n'ont pas le bonus de +1 sur la table et n'ont qu'une chance sur deux d'arriver. Il faut donc regrouper le maximum de troupes dans le réduit et y attendre le Français qui peut arriver avec des effectifs réduits et échouer dans son attaque (on peut toujours rêver !). S'il n'est pas venu avant le tour 7, il peut être intéressant de bouger l'armée entière pour attaquer Oran. Avec une unité de génie et quelques canons disponibles, la ville a des chances de tomber si la garnison est faible. En cas de chute de la forteresse, la victoire française sera moins forte. Cette option est encore renforcée en cas d'intervention de l'armée marocaine si les deux armées sont regroupées.

En résumé, la victoire apparaît impossible car le placement initial est mauvais, les renforts trop faibles (beaucoup de pions sont disponibles mais la plupart resteront hors-jeu), l'ennemi trop puissant et les conditions de victoire favorables au Français. C'est un scénario à essayer une seule fois.

Algeria Scenario 2 : Desert Hawks (Sept/Oct 1840-July/August 1844 : 24 tours)

French Foreign Legion

Ce scénario de 24 tours, est intéressant pour les deux camps et plein de possibilités, mais plutôt favorable au Français. C'est le seul scénario de guérilla, contre-guérilla de l'ensemble des campagnes fournies. Il faut absolument jouer la nouvelle règle qui donne 3 points de victoire par village ami, en supposant que par défaut, tous les villages sont algériens, même sans occupation physique de la case.

Stratégie française : search & destroy

Lors de l'invasion initiale de 1830, les troupes françaises se sont contentées d'occuper trois forteresses de la bande côtière, dix ans plus tard, il faut occuper le reste du pays et chasser Abdel Kader, le grand chef arabe, qui mène la rébellion. Pour gagner, il faut occuper au moins les 2/3 des forteresses et villages de la carte, ce qui suppose de placer des garnisons partout. Au début du jeu, l'objectif sera de conquérir toutes les forteresses ennemies : Oran, Mostaganem, Mascara, Sidi Bel Abbes et Medea. Ensuite, il s'agira d'occuper un maximum de villages, de façon méthodique car le temps n'est pas une denrée rare. Le mieux est de suivre une logique de tâche d'huile, c'est à dire, de s'étendre autour des forteresses avec un bataillon en poste dans chaque village, sauf ceux près de l'ennemi, qui en recevront plusieurs. La limite logique de l'occupation française semble être le désert.

Dans le même temps, il faut constituer une colonne mobile avec la cavalerie, au moins 8 points de canons et les mulets pour transformer l'infanterie en unités montées. Cette colonne volante va traquer Abdel Kader. L'idéal serait de monter deux colonnes mobiles car l'ennemi est rapide et le terrain vaste, mais c'est dangereux car son armée est puissante, à moins qu'il ne se sépare.

L'objectif est bien sûr de détruire rapidement l'armée ennemie sans trop de pertes pour pouvoir occuper un maximum de territoire, ce qui est plus facile à formuler qu'à exécuter...

Stratégie arabe : hit & run

Enfin un scénario avec de l'action pour le Natif ! Même si le Français n'a pas capturé toutes les citadelles en 1830 (on ne sait pas comment il a fait vu le scénario précédent !), elles devront être détruites par atrocité et faiblement défendues, plus pour gagner du temps que pour les garder. Le mieux est de laisser une unité dans chaque forteresse, puis de grouper toute l'armée en une

ou deux colonnes mobiles en attendant l'opportunité de frapper une faible colonne ennemie. Face à une vraie armée, il suffira d'éviter le combat grâce aux règles d'évasion et à une nombreuse et rapide cavalerie. Comme l'ennemi laissera fatalement de nombreuses et faibles garnisons, les raids devraient être nombreux et fructueux.

Les moyens de jouer la guérilla existent et sont disponibles, mais il faut garder à l'esprit que le but du jeu est principalement territorial, il faut donc gêner l'installation française, voire en fin de jeu, tenter d'attaquer une ou deux forteresses, plutôt que de tenter de tout casser. Dans tous les cas, il est difficile de décrire une stratégie valable sur 24 tours.



March to Kabul (Feb 1839 – Jan 1840 : 12 tours)

The first Afghan War – Scenario 1

Le scénario est assez intéressant pour les deux camps, mais plus facile pour l'Anglais qui pourra jouer sur une méga colonne, toujours ravitaillée. En cas de bataille générale, l'Anglais gagne en groupant toutes ses colonnes, mais c'est plutôt serré.

Stratégie anglaise

La stratégie est assez simple, il faut tout grouper en une colonne, avec les renforts de mars, à Peshawar. Puis descendre par la route avec de nombreux chariots de ravitaillement, capturer

toutes les forteresses et poser le Shah à Kaboul. Le placement initial fournit également la forteresse de Shirkapur sur le bord Est de la carte, elle abritera une garnison minimale pour éventuellement lancer une diversion, voire mener une offensive si le Beluchistan se révèle en faveur de l'Anglais.

Stratégie afghane

Une solution est de réduire toutes les forteresses par des atrocités pour gêner l'Anglais, puis se réfugier dans les montagnes pour attendre une opportunité. Le problème est que le terrain limite fortement la taille des armées. Les forteresses ne sont pas des endroits intéressants pour se défendre car l'Anglais dispose de sapeurs qui annulent le bonus et il peut mettre assiéger la place, ce qui bloque le défenseur jusqu'à la mort. Les montagnes, surtout dans les passes, sont beaucoup plus intéressantes pour se défendre car le bonus n'est pas annulable pour l'Afghan et l'Anglais n'en bénéficie pas par règle spéciale du combat en montagne. Un point positif pour l'Afghan est que chaque forteresse capturée par l'Anglais procure un D6 de renforts, ce qui permet de constituer une armée imposante à Ghazni après la chute de Kabul. Dans tous les cas, la partie sera dure et pratiquement la seule chance de succès est que l'Anglais se sépare en plusieurs colonnes, tandis que l'Afghan regroupe l'ensemble de ses troupes dans une seule armée pour un combat décisif.

Rebellion and Retribution (Nov 1841 – Dec 1842 : 14 tours)

The first Afghan War – Scenario 2

Ce scénario est beaucoup plus intéressant pour les deux camps que le précédent. Il est également beaucoup plus équilibré, voire même à l'avantage de l'Afghan suivant les événements tirés.

Stratégie afghane

Dès le début du jeu c'est l'hiver qui gêne les mouvements - malus au dé -, et les concentrations de troupes : fourrage divisé par deux. Très rapidement et simultanément, il faut détruire les Anglais isolés et capturer une forteresse centrale faiblement défendue, Ghazni est la proie idéale. Une armée principale sous le commandement de Akbar Khan doit absolument capturer Ghazni au premier tour pour être ravitaillée. Un bouchon de 4-5 unités s'installe au Nord de Kaboul pour initier un siège, tandis que 4-5 cavaliers fanatiques détruisent la garnison de Bamian pour un bénéfice de 2 points de victoire ! (PV). La garnison de Kaboul va certainement évacuer la

ville pour éviter l'attrition du siège et va certainement détruire la forteresse par atrocité. Il sera certainement possible de rattraper la garnison qui se replie avant qu'elle atteigne Jalalabad et lui infliger des pertes sévères : gain de PV. Le bouchon mis en place au Nord de Kaboul peut ralentir l'ennemi en gênant son passage, puis en refusant le combat par son mouvement plus rapide. De leur côté, les Baloutchis, alliés des Afghans, peuvent occuper tous les villages du Balûchistân pour un gain de 4 PV/tour.

En trois-quatre tours, toute l'action offensive doit être finie et beaucoup de PV accumulés. Il faut maintenant placer des bouchons dans les passes et installer l'armée principale dans une forteresse – Kaboul ou Ghazni – pour attendre la contre-offensive. Si l'Anglais n'a pas de chance ou est frileux, les PV accumulés doivent suffire pour gagner.

Stratégie anglaise

Après les succès de l'année précédente qui ont conduit à la capture de la partie vitale de l'Afghanistan, les meilleures troupes ont été remplacées par des locaux et les effectifs affaiblis. Face à un ennemi puissant et nombreux, il faudra certainement abandonner Kaboul si elle est assiégée et grouper toutes les forces du Nord à Jalalabad.

Les troupes de Kandahar doivent protéger Kalat-i-Ghilzai, éventuellement Ghazni si elle n'est pas tombée, sinon au moins la menacer. Faut-il nettoyer le Balûchistân ? Oui si l'ennemi ne se tourne pas vers le sud et si les Baloutchis se contentent d'engranger 4 PV/tour.

Une fois toutes les troupes réunies à Jalalabad, il faudra attendre le printemps, puis suivant le niveau de PV ennemis et les troupes survivantes, lancer la contre-attaque. Deux événements aléatoires sont critiques pour le succès de l'entreprise. D'abord la possibilité de rallier les Baloutchis, ce qui libérerait toutes les troupes du sud. Et surtout l'événement « Orders from the Colonial Office – Rescue Mission Dispatched ! » qui fournit une armée complète – plus de 15 unités – si l'ennemi a plus de 10 PV d'avance. Avec cette armée de secours, qui est arrivée historiquement, tout devient possible et la chute de Kaboul est inéluctable. Comme l'événement a une chance sur six de se produire, sur 14 tours, les chances sont élevées : c'est cette perspective qui doit motiver l'Anglais...

March to Peking 1860 (12 tours)

The Sun Never Sets

Ce scénario est largement en faveur des alliés franco-anglais, mais le Chinois peut avoir sa chance suivant les événements aléatoires et le gain de l'initiative au bon moment.

Stratégie Alliée

Dès le début, il faut faire une colonne française et une colonne anglaise, puis prendre systématiquement toutes les forteresses. Les quatre du bord de mer – Taku South, Taku North, Pemtang et Tangku – peuvent être prises en deux tours par les deux colonnes qui en capturent une par tour. Puis les deux colonnes convergent vers Tien Tsin pour l'assiéger ou l'attaquer, après une reconnaissance préalable pour éviter un désastre. Après la chute de la forteresse et l'accumulation d'un ravitaillement suffisant, les deux colonnes foncent sur Pékin qui doit tomber facilement.

Stratégie Chinoise

L'ennemi est nombreux et puissant, il est sûr de gagner face à de multiples petites garnisons ou armées isolées, malgré la présence de nombreuses forteresses pour protéger ou ravitailler. L'idée est de défendre une forteresse avec toute l'armée et tous les canons disponibles. Si l'initiative tactique est gagnée, la colonne alliée peut être anéantie en deux rounds. La meilleure forteresse pour un tel piège est Tien Tsin ou éventuellement Pékin. Le gros problème est que les règles optionnelles ruinent cette stratégie car l'Allié n'est pas obligé d'attaquer mais peut assiéger, voire négocier, il faut donc prévoir le ravitaillement : au moins deux chariots. En cas de siège, il faudra attaquer et donc brûler beaucoup d'encens à Lao Tseu pour gagner l'initiative tactique.

The Zulu War 1879 (14 tours)

The Sun Never Sets

Ce scénario assez équilibré avec de la réflexion pour les deux camps. Vu que les deux camps disposent d'une bonne armée, une bataille générale peut être voulue par les deux camps, elle devrait se terminer à l'avantage de l'Anglais mais avec seulement 3-4 pions survivants. Comme l'armée zoulou rapporte 80 points de victoire, cela donne une faible victoire anglaise à condition d'occuper quelques kraals zoulous.

Stratégie anglaise

Il faut le plus rapidement possible rapatrier les colonnes un et quatre pour fusionner les quatre

colonnes en une seule pile avec 3-4 chariots de ravitaillement, puis foncer sur le premier kraal. Toute colonne zoulou qui n'est pas l'armée entière doit être liquidée. Il faut terminer chaque tour sur un kraal qui, en étant pillé par atrocité, fourni le ravitaillement de toute l'armée. Dans le nombre de tours, il y a juste le temps de piller tous les kraals et d'occuper Ulundi, voire un ou deux autres kraals si l'armée zoulou est toujours puissante.

Stratégie zoulou

Une bataille générale donne une faible défaite donc il faudrait pouvoir liquider quelques colonnes isolées pour affaiblir l'ennemi. La colonne 1 est possible à détruire si elle n'arrive pas à se dégager, sinon la 4 mais à condition de préparer l'opération dès le placement initial. Une fois la super colonne anglaise en mouvement, il faut peut être regrouper toute l'armée sur un kraal et attendre l'Anglais pour la bataille finale. Si elle a lieu assez tôt et est très meurtrière, peut être que des renforts ultérieurs pourront permettre une destruction totale de l'ennemi. Le Zoulou ne peut pas compter sur le harcèlement et la guérilla, car l'Anglais ne vit pas du fourrage. Notons enfin qu'il faut éviter de jouer la règle optionnelle de capture des armes telle qu'elle est proposée car si le Zoulou capture des armes il peut tirer facilement sur des colonnes de 10 ou 13 (deux ou trois pions suffisent) et devenir très meurtrier.

Sudan Scenario 1 : Jihad (Jan/Feb 1883-March/April 1885 : 14 tours)

The Sun Never Sets

Scénario intéressant pour les deux camps car la victoire est loin d'être acquise pour l'Anglais. En fait la réaction anglaise dépend des renforts contingents.

Stratégie anglaise

Les troupes égyptiennes initiales risquent de disparaître rapidement car elles sont un mauvais moral – R – et sont positionnées n'importe où. Avec l'arrivée des renforts anglais, il faut faire une grosse colonne par base de départ et repousser le Mahdi vers le sud jusqu'à Khartoum. Dans tous les cas, la partie sera rude.

Stratégie mahdiste

Beaucoup de moyens sont disponibles mais peu de chefs sont présents. Au début, il est facile de prendre toutes les forteresses. Puis, avec l'arrivée des colonnes anglaises, il faudra se replier en bon ordre en détruisant tout (atrocités) et en jouant sur la supériorité en cavalerie pour éviter les combats.

Sudan Scenario 2 : Khartoum (Jan/Feb 1884- Jan/Feb 1885 : 7 tours)

The Sun Never Sets

Version courte du scenario précédent.

Tonkin : The invasion of North Vietnam, 1884- 85 (Feb 1884-Jan 1885 : 12 tours)

French Foreign Legion

Scénario intéressant pour les deux camps, peut être à l'avantage du Vietnamien mais plus simple à appréhender pour le Français.

Stratégie française

Avec les trois chefs disponibles, le Français peut constituer trois colonnes équilibrées en force, avec l'artillerie plutôt dans la première colonne. Le premier objectif est de nettoyer rapidement les forteresses qui sont dans le Delta : Hung Hoa, Son Tay, Hanoï, Bac Ninh et Haïphong. Trois-quatre tours suffisent pour le travail et il faudra laisser dans chaque forteresse, entre 3 et 8 points de force de garnison. Le deuxième objectif est d'aller chercher les points de victoire manquants sur la frontière chinoise : Lang Son, That Khé et Cao Bang, voire occuper des villages si la règle supplémentaire de points de victoire est jouée. Si la Chine est en guerre, il vaut mieux une grosse colonne avec tout ce qui n'est pas en garnison, sinon il faut laisser deux faibles colonnes de réaction dans le Delta et organiser une colonne avec toute l'artillerie qui partira à l'attaque. Il faudra faire attention à ne pas se laisser entraîner dans une large bataille très meurtrière avec l'ensemble de l'armée vietnamienne, en utilisant les règles de reconnaissance. De plus il faudra se méfier des infiltrations de guérilla qui, regroupées dans une colonne, pourraient attaquer une forteresse du Delta. En résumé, il faut prendre son temps pour limiter les pertes et se méfier de la frontière de Chine.

Stratégie vietnamienne

Le camp vietnamien est intéressant à jouer car il dispose de moyens honorables, mais la stratégie est plus délicate. Il faudra éviter la bataille rangée avec le Français à moins d'avoir toute l'armée rassemblée. Même dans ce cas, la bataille sera sans doute perdue mais les pertes françaises peuvent être prohibitives. Les forteresses du Delta sont intenables et doivent être détruites dès le premier tour par atrocités. Les forteresses de la frontière chinoise peuvent servir de piège surtout

si les Chinois sont amis. Les unités de guérilla sont utiles pour mettre la pression car, comme il est permis maintenant de les faire apparaître sur des villes amies mais pas occupées par une unité amie, il est possible de générer des unités dans le dos de l'ennemi. Attention cependant pas plus d'une unité par village et par tour. Avec les forteresses détruites qui ne ravitaillent plus et la guérilla présente alentour, le Français aura du mal à être offensif. Si, de plus, une forte armée sino-vietnamienne menace Haïphong vers la fin du jeu, la panique est possible. En résumé, ne pas hésiter à détruire des forteresses, à grouper une puissante armée et à sacrifier des unités de guérilla pour faire courir l'ennemi. Et surtout, être patient pour profiter des opportunités, comme un mouvement raté, un ravitaillement qui n'arrive pas...

Dahomey, 1892 (April-Sep 1892 : 6 tours)

French Foreign Legion

Scénario intéressant pour les deux camps mais plus facile pour le Français. Il est très rapide à jouer, moins de deux heures, et met en œuvre très peu de troupes, dont les fameuses amazones du Dahomey.

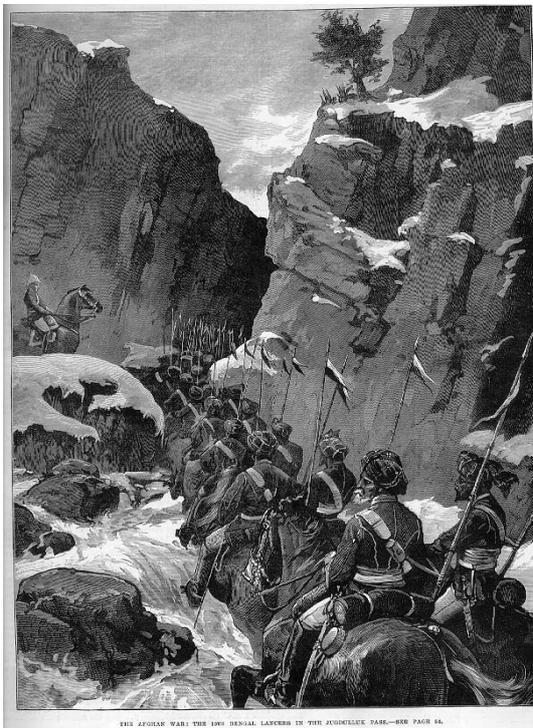
Stratégie française

Avec deux chefs, il faut faire deux colonnes. La première, sous le commandement de Dodds, comprend l'artillerie et les unités de vétérans. Elle part capturer les deux forteresses lointaines directement en suivant la route. Tous les villages rencontrés où la colonne s'arrête sont rasés mais sans perdre trop de temps. Il faut être à Abomey au cinquième tour maximum pour s'emparer de Kana au tour six. Il ne faut pas hésiter à attaquer en marche mais attention à la grosse bataille avec l'armée régulière ennemie. La deuxième colonne doit laisser des garnisons à Whydah et à Porto Novo et détruire tout ennemi s'approchant. Si aucun ennemi n'est présent, il peut être valable de raser tous les villages à portée, évidemment en laissant des garnisons suffisantes dans les forteresses, et d'aller rejoindre la colonne un. Côté ravitaillement, la première colonne prend les deux chariots initialement disponibles et après se débrouille sur le terrain. Le timing est serré si le Dahomeyen joue bien mais la victoire est jouable.

Stratégie dahomeyenne

Comme d'habitude avec le natif, il fut jouer tout en finesse... comme par exemple, éviter la grosse armée juste devant la colonne ennemie qui se fera détruire pour rien et entraînera la perte de nombreux points de victoire. Avec trois chefs,

douze réguliers (6 fusils et 6 lances) et cinq irréguliers arrivant en renforts, les moyens sont plutôt faibles, même si le Français est peu puissant. Le Dahomey est loin de disposer de la puissance du Zoulou. Le placement va d'abord viser à ralentir le Français en plaçant une lance sur chaque village de la route qui traverse la jungle (5 villages), puis viser à exercer une menace sur les deux forteresses côtières et sur la ligne de ravitaillement. Une lance à Grand Popoe (autorisé par un errata) et un chef (Migan) à Soleite sont suffisants. Le but du chef sera d'accueillir les renforts entrant en jeu et aux environs des tours 3-4 de s'avancer vers les deux citadelles françaises pour menacer. Le reste de l'armée, deux chefs et six fusils, va se placer dans la citadelle d'Abomey et attendre l'ennemi pour la bataille finale. Si, avec un peu de chance, les Français sont ralentis et désorganisés par de mauvaises marches, un manque de ravitaillement et des événements aléatoires, la victoire est possible. De plus l'assaut brutal et coûteux des forteresses ou la longueur d'un siège vont gêner l'ennemi, surtout s'il faut se scinder en deux pour occuper les deux citadelles. En résumé, de la finesse, de la réflexion, de la menace et surtout une gestion du temps efficace car six tours est un délai très court pour le Français.



Sudan Scenario 3 : Omdurman (March/April 1896- Nov/Dec 1898 : 16 tours)
The Sun Never Sets

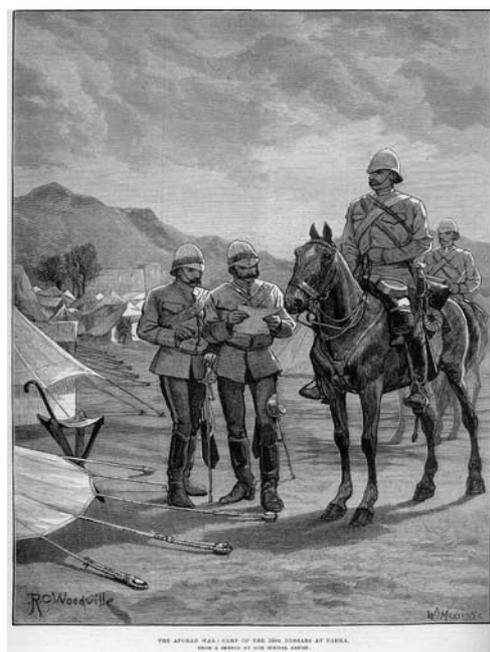
Scénario le plus moderne avec des armes technologiquement puissantes, l'arrivée du chemin de fer pour simplifier les problèmes logistiques et du télégraphe pour améliorer les portées de commandement. Il est intéressant pour montrer la fin de l'artisanat colonial et le début de la guerre industrielle.

Stratégie anglaise

Le camp anglais est puissant et moderne, il dispose de bons canons, de bons fusils et du chemin de fer qui ravitaille automatiquement les unités autour au fur et à mesure de sa construction. Il faudra être méthodique avec Kitchener : prendre toutes les troupes et construire le rail vers Berber, puis Suakin et enfin Khartoum. Si l'ennemi se rapproche de Wadi Halfa, il sera nécessaire revenir avec toute l'armée instantanément par le rail. Le problème en s'éloignant vers le sud est de réparer les coupures en détachant le génie ferroviaire avec quelques troupes. Au fur est à mesure de l'arrivée des renforts, il faudra augmenter l'armée principale pour risquer, à la fin, la bataille pour Omdurman et Khartoum.

Stratégie mahdiste

Le Mahdiste n'est pas très simple à jouer car, même s'il dispose d'une armée nombreuse et puissante, ce sera dur de battre l'anglais. Le mieux est de l'éviter et de couper son rail par de nombreux petits détachements. Les forces principales se regroupent au début pour tenter de détruire l'anglais ou l'attendent à Khartoum pour la bataille finale.



CONCLUSION : UN BON MODELE DE PETITE GUERRE

Le système des campagnes coloniales du XIXème siècle a produit un ensemble de scénarios historiques, certes souvent déséquilibrés, mais intéressants et très originaux. Sur l'ensemble des scénarios proposés, seuls quelques-uns sont totalement injouables pour le Natif, la plupart présentant plutôt un challenge pour les deux joueurs. La question initialement posée était de savoir si le modèle proposé par Miranda était validé par le livre du général Callwell et représentait bien les mécanismes de petite guerre. La réponse est un oui franc et massif. Même si le niveau d'abstraction du jeu est assez élevé et ne simule pas toutes les finesses décrites par le livre, aucune n'est en contradiction avec le modèle retenu. Pour finir, on peut seulement espérer que **Decision Games** va continuer à proposer des scénarios basés sur le même système. Le processus est en cours comme l'a écrit Bob Ferguson sur ConsimWorld en novembre 2000 : « *Right now, I have 3 variants to Sun Never Sets in the hands of Decision: the Boxer Rebellion, 1st Ashante War 1873 (W Africa) with 8x11 map and the Abyssinian expedition of 1868 which uses the map from Command's Lion of Ethiopia, of all things. I submitted them last year so I'm not sure what the delay is but I do know I'm not sending anything else until they get published, most likely in F&M. Once that happens, I'll send them 2d Afghan War. I also designed Persia and 3d Burma more for my own historic interest than anything else as their commercial value would be miniscule and Egypt 1882 which is competitive but requires a 16x24 map.* »

Bibliographie

FAW

Moves 89 (Nov-Dec 1996) pp15-22
BROG Vol II n°24 (Winter 1996/97) p13

SNS

Vae Victis 17 (Nov-Dec 1997) p54
Perfidious Albion n°96 (April 1998) pp2-5
Perfidious Albion n°97 (Sept 1998) pp28-29
BROG Vol II n°28 (Summer 1998) pp10-11
Vae Victis 23 (Nov-Dec 1998) pp15-16

FFL

Fire & Movement 126 (Winter 201) pp30-37

LA SAGA DU WARGAME

Les années 80

5 - les compagnies mineures ou Third World Companies

Le terme de "Compagnie du tiers-monde" fut consacré par les magazines américains pour qualifier les très mineures sociétés de création de jeux. Ces compagnies furent mineures par leur durée de vie ou la mauvaises qualités de leurs produits et leur faible célébrité. Souvent les jeux furent moins bien testés avec des règles trop simples (ou manquantes!) ou trop compliquées (ambiguës ou tordues), mais souvent aussi leurs qualités graphiques laissaient à désirer (noir et blanc ou pions en papier). Lorsque le jeu était vraiment bon, il a souvent été réédité soit par une plus grande compagnie - souvent Avalon Hill -, soit par une nouvelle société ressemblant fortement à l'ancienne. Nous allons les lister rapidement et brièvement, plutôt pour épuiser le sujet que pour leur intérêt réel.

Cette liste malgré de nombreuses recherches n'est certainement pas exhaustive. De plus la majorité des compagnies sont américaines, australiennes ou canadiennes, les sociétés anglaises, sauf erreur dans la liste, seront étudiées au cours du chapitre sur l'Europe.

Les compagnies très petites : un ou deux jeux

Souvent la compagnie s'est créé autour d'un titre qui a assuré le succès de la boîte auprès de son public mais n'a pas continué son activité.

Argon (81), **Aulic Council Publishing** (83) connu pour *Mohaws*, sur les guerres franco-indiennes, **Borealis** (83), **3C Publishers** (82-83), Leonard Millman et **Creative Wargames Workshop** (79) célèbre pour *Junta* qui fut réédité par West End Games et traduit en français par Jeux Descartes, **Enola Games** (82-85), **Game Forms** (82) avec *Combat* un jeu tactique Seconde Guerre Mondiale,

Good Industries (86-90) avec les très bons **Ancients** sur les batailles de l'Antiquité et du Moyen Age, étudié dans *Vieille Garde* et **King of Kings** plus stratégique, les deux réédités par 3W, **Grenadier Games** (82), **Icarus** (83), **Judges Guild** (82), **Millenium** (82), **Mings Enterprises** (81) avec son seul mais excellent jeu *Texas Revolution*, **NMS Games**(82) connu pour ses suppléments en plastique pour les jeux stratégiques navals *War at Sea* et *Victory in the Pacific* d'AH, **On Target Games** (81) célèbre pour B17 - *Queen of the Skies* racheté par Avalon Hill, **Phoenix Games** (80) connu pour *Streets of Stalingrad*, le monstre tactique sur l'assaut

allemand d'octobre-novembre 1942 qui va connaître sa troisième édition en 2002, **Sartore and Assoc.** (86), **SGS** (87), **Vigard Games** (84) et **Wilder** (83).

LESS THAN 150 COPIES REMAIN!

Streets of Stalingrad is a company-level simulation of the 2-month battle in and around the city of Stalingrad in the fall of 1942. Each game contains:

- Game storage box featuring a full color painting by H. Stehn, a German war artist.
- Two four-color game map sheets detailing the city of Stalingrad and surrounding terrain, screen using air recon photos taken from the period of the battle.
- Mini-unit counter sheets for a total of more than 2,700 large 5/8" units, using the actual military symbols of the German and Russian armies in 1942.
- 48 zip-lock bags, with labels, to store the units.
- Four-color Terrain Effects Chart highlighted by photos of the actual terrain.
- Twelve scenarios making 308 twelve different games. Each player has his own scenario cards, with victory conditions.
- Eight map cards using a reduced game map to indicate placement of the units for each scenario. These map cards are based on actual situation maps of the battle.
- Two basic rule books: a copy for you and your opponent. Important rules are highlighted and there are many examples of play.
- Advanced rules book with designer's notes, and historical commentary booklet with a history of the battle as well as unit and leader biographies.

All remaining copies are in the possession of the original printers/publisher in the project, **Simon & Schuster** (postage paid) to:

Ed Sznarski, RD 2, Box 137 Swanson Road, Wilkes-Barre, PA 18702.

"East Front aficionados will want to add it to their collections for its information content alone... I heartily recommend Streets of Stalingrad to anyone with an interest in the topic..."
— Gary Charbonneau/ Fire & Movement #23

"If you're going to shell out for a monster, but you want something that you can sit down with and begin playing within an hour, this is it. It's fast and it's fun... you'll certainly get your money's worth... SOS—Physical Quality: Excellent. Playability: Quite good, even with its size. Playing Time: The shorter scenarios, covering limited portions of the map, can be played in several hours. The campaign game is a major event for several weeks of play. Overall: Worth having and worth playing..."
— 1st Issue, Richard Berg's Review of Games

Les compagnies ayant publié plus de jeux

Moins connues que les compagnies présentées au cours des chapitres précédents, certaines firmes eurent cependant leurs heures de gloire ou ne se sont pas consacré uniquement aux wargames mais ont publiés des jeux grand public ou des jeux de rôles.

The Falklands War

Naval Conflict in the Missile Age

Each game comes in a handomely illustrated book-like box.

- A 22" x 24" three-color map showing the South Atlantic
- 224 front- and back-printed die-out counters
- A 16-page rule book, including players' and designer's notes
- 2 combat table and chart sheets
- 2 dice
- 2 ziplock bags for unit storage

Ask for it at your local hobby store or send check or money order to:

P.O. Box 2247, Dept. B Northbrook, IL 60062

Include \$1 for Postage (Illinois residents please add 6 1/2% sales tax)

\$14.00

Close Simulations

Centurion Games (83) - 4 jeux, **The Citadel** (82-84) - 5 jeux, **Close Simulations** (83-85) - 7 jeux, **Dwarfstar Games** (81) - 6 jeux de SF ou fantastique, **Eon Games** (79-82) - 4 jeux de plateau dont *Cosmic Encounter*, traduit par Jeux Descartes, **FASA** (81+) plus connu pour sa série *Battletech*, jeux de plateaux et jeux de rôle, **Game Shop Inc - Nova Games** (1979-90 ; Manchester, Connecticut) lancée avec *Angola*, un jeu stratégique sur la guerre Civile dans cette partie de l'Afrique, en tout 9 jeux dont la fameuse série *Aces of Aces* qui a connu beaucoup de succès en simulant des duels aériens avec seulement deux livrets présentant l'action comme vue du cockpit de l'appareil, *Battles for The factories* et *Fire on the Volga* qui furent des rééditions de *Streets of Stalingrad*, **Game, Theory & Design** (83-84) - 6 jeux dont 4 napoléoniens opérationnels faisant partie de la série *1 hour wars*, **Historical Concept** (81-84) - 4 jeux, **ICE** (81+) surtout fameux pour son jeu de rôle sur le monde de Tolkien, **MB** (84) le géant du jeu grand public a conçu des jeux de guerre simples mais appréciés : *Axis&Allies* sur la Seconde Guerre Mondiale, *Fortress America* sur une invasion contemporaine des Etats-Unis et

Shogun sur les luttes médiales du Japon, **Panther Games** (85-86) compagnie australienne ayant publié *Warlords*, *Trial of Strength*, considéré par certain comme le meilleur jeu opérationnel sur le front de l'Est et *Shangai Traders*, plutôt un jeu de plateau, **PaperWars** (79-80) - 2 jeux dont le célèbre *Gallipoli* sur l'opération des Dardanelles, **Phoenix Enterprises** (82-83) - 5 jeux, **Quaterdeck Games** (Oceano, California 81-87) - 9 jeux dont cinq de Jack Greene, designer très connu pour ses simulations navales comme *Ironbottom Sound* ou *The Royal Navy*, en 1986, Quaterdeck Games importe des jeux japonais de **Hobby Japan** : *Malaya&Burma*, *Pacific Fleet*, *Leopard II*, *Yamato* et *Incredible Victory*, **SGP** (84) - 3 jeux, **SSG** (80-82) - 5 jeux, **Vanguard Games** (80-88) - connu pour la série opérationnelle de John Schettler sur le front de l'Est, reprise par *Clash Of Arms* : *Winter Storm*, *The Last Victory* et pour *Pas de Calais*, invasion hypothétique du Pas de Calais au lieu de la Normandie en 1944, **Wotan** (85-89) - 3 jeux basés sur les récits des chevaliers de la Table Ronde

ACE OF ACES

WINNERS COMBAT GAME

NEW! POWERHOUSE SERIES
AVAILABLE AT ORIGINS '81

ACE OF ACES

POWERHOUSE SERIES

The second game in the line of Ace of Aces is based on the First World War era. The Powerhouse Series gives Allied air forces planes vs. their German counterparts. Illustrations are of a Sopwith Triplane vs. a Fokker D VII, and as well the rotary engine, all power planes can be used using the advanced rules. Also, the Powerhouse Series is played on the Money Series. You can "fly" over 1918 in the Sky or the 20th in the Canal!

Les compagnies japonaises

Au début des années 80, le monde du wargame dépasse la sphère anglo-saxonne pour envahir d'autres pays développés. Nous parlerons de l'Europe dans un chapitre ultérieur, voici dont rapidement un tour des compagnies japonaises. **AdTech** (85-87) - 11 jeux, **Hobby Japan** (83-87) - 11 jeux dont *Bitter End* sur le front de l'Est et *Malaya&Burma*, **NipponSn** (84) - 1 jeu, **Rising Sun Simulations** (85) - 2 jeux, **Tsukuda** (82-86) - 11 jeux.

Phoenix Enterprises, Ltd. presents

REMEMBER GORDON!
THE BATTLE OF OMDURMAN

340 die-cut counters, 12-page rulebook, one 10-sided die, 22x34 map
Order from: Phoenix Enterprises, Ltd., P.O. Box 81192, Chamblee, GA 30366
Includes Bonus: Full of Khartoum

L'ACADEMIE DU WARGAME

Retour sur l'Académie...

En 1995, il y a sept ans maintenant, l'Académie du Wargame voyait le jour avec pour but de "*réfléchir sur le Wargame et les jeux eux-mêmes à travers leur pratique assidue*". Depuis beaucoup d'eau a coulé sous les ponts et il est temps de rappeler les principes généraux et les buts fondamentaux de cette noble institution.

L'Académie du Wargame suit un ensemble de règles simples et repose sur deux piliers : un groupe de réflexion formé par tous les académiciens se réunissant, en totalité ou partie, pour discuter ou jouer sur des thèmes précis ; et un élément de liaison, Vieille Garde, présentant les Etudes réalisées, le programme des événements et assurant la liaison entre les membres.

Pour être académicien, rien de plus simple, il suffit de poser sa candidature auprès du bureau et rédiger une Etude valable sur un wargame précis. Si l'Etude est approuvée par l'ensemble des académiciens, le nouveau venu est désormais membre à vie et son Etude est publiée dans Vieille Garde.

Il apparaît que poser comme finalité d'une association, précisément la réflexion sur le jeu, est inédit et mérite d'être tenté. De plus une telle entité n'a aucune volonté hégémonique : le bureau est très éthéré, et le but de l'Académie est plutôt d'analyser précisément des jeux ou systèmes de jeux, à l'aide de rencontres ou Etudes, que de critiquer les réalisations et réalisateurs.

Cette Académie a la capacité d'exister vu la vigueur du Wargame en France et le nombre de joueurs motivés, mais elle se développera uniquement par la volonté du nombre. Les vingt trois numéros déjà édités et les 30 Académiciens nommés illustrent le travail réalisé en sept ans.

Liste des Académiciens de l'Académie du Wargame

- N°1 : Luc OLIVIER, Prince du Koweït
- N°2 : Hervé SENUT, Satrape du Pont
- N°3 : Yves JOURDAIN
- N°4 : Théophile MONNIER
- N°5 : Laurent HENNINGER
- N°6 : Olivier CHANRY
- N°7 : Laurent GARBE, Duc d'Eckmühl
- N°8 : Bruno de SCORRAILLE, Comte de Séville
- N°9 : Frédéric SCHAAFF
- N°10 : Franck ABELLARD-PAROT
- N°11 : Didier ROUY
- N°12 : Frédéric BEY, Consul de Rome
- N°13 : Marc BRANDSMA
- N°14 : Nicolas PILARTZ
- N°15 : Xavier JACUS
- N°16 : Stéphane MARTIN
- N°17 : Franck STORA
- N°18 : Henri GAUTIER, Comte de Memphis TN
- N°19 : Vincent BARA, Comte de Pennsylvanie
- N°20 : Patrick DAUGE
- N°21 : Michel JEUNECHAMP, Légal d'Argentoratum
- N°22 : Claude RENAUD
- N°23 : Grégory ANTON, Comte du Péloponnèse
- N°24 : Jérôme Carrié, Petit Père des Peuples
- N°25 : Pietro Cremona
- N°26 : Stéphane Parrin, Régent de Sibérie
- N°27 : François-Stanislas Thomas, Ataman du Kentucky
- N°28 : Louis Capdebosq, Prolétaire de l'Espace
- N°29 : Philippe Germain, Tribun de la Xème Légion
- N°30 : John Kula

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 1, Rue des Reculettes 75013 PARIS - Abonnement 15 E pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Philippe GERMAIN, Luc OLIVIER, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 50 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP ://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie) **email** : panzer@free.fr