

VIEILLE GARDE

Numéro 36 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$



A Victory Lost (MMP)



EDITORIAL

Paris, le 15 août 2007

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

Un long délai s'est écoulé depuis la parution du dernier numéro, justifiant encore et toujours l'irrégularité de la parution du fanzine... Normalement une étude sur *Friedensturm - Marne 1918* de Hexasim est en cours et aurait dû être prête au printemps. Elle aurait même dû sortir en même temps que le jeu et même éventuellement être incluse dans la boîte du jeu. Les aléas divers en ont décidé autrement, mais l'étude viendra certainement en son temps.

L'étude de ce numéro aurait également dû être prête beaucoup plus tôt, mais avec plusieurs personnes engagées dans sa rédaction et quelques tests de coordination ratés, les retards se sont accumulés. *A Victory Lost* est un excellent jeu, les avis sont unanimes : les *Charlies* (Charles Robert Award) gagnés récemment en sont un clair témoignage. Mais ce n'est pas un jeu simple à jouer : certes les règles sont très simples et les mécanismes vite acquis, mais l'aléatoire du tour de jeu et la dynamique de la situation sont complexes à appréhender. Cette étude est assez courte, justement à cause de la brièveté des règles et de l'aléatoire de la situation, mais il y a quand même des tactiques & stratégies qui se dégagent et sont intéressantes à détailler. Je remercie Christophe Gentil-Perret, Germain Gaschet et Philippe Germain pour leur relecture et amélioration du texte initial.

La petite taille de l'étude nous a permis d'inclure, fait assez rare, quelques notes de Labs, c'est-à-dire des présentations brèves de jeux ayant fait l'objet de tests du Laboratoire de l'Académie. Trois minis jeux de Counter Strike Games sont ainsi présentés.

Côté nouveautés du PBL (Paysage Belliludique Français), deux points intéressants à développer : La sortie de deux livrets mêlant wargame et histoire dans une nouvelle collection de Histoire & Collection/Vae Victis. Le but de ces petits ouvrages est de présenter une période historique en détaillant son aspect militaire et les jeux s'y rapportant avec moult schémas et photos de simulations. Le premier numéro, écrit par Philippe Naud et Frédéric Borg, démystifie la Blitzkrieg. Le deuxième, de Frédéric Bey, brosse un large portrait de Rome entre la fin de la

République et la fin de l'Empire. Bien écrits et parlant de jeux d'histoire, leur lecture est recommandée, même s'ils sont trop vite dévorés...

Le deuxième événement est la sortie (enfin) du 4^e numéro de Frog of War, téléchargeable sur le Web <http://www.frogofwar.info>. Rappelons, que la partie ouverture de boîte, trop événementielle, a été retiré des numéros et sort en fiches individuelles, téléchargeables directement. Ce numéro est très riche et agréable à lire avec notamment une présentation de wargames japonais, très originale, et de nombreux scénarios et aides de jeux. Nous ne pouvons que saluer cette formidable initiative et regretter que le zine ne sorte pas plus souvent...

Ainsi le prochain numéro verra peut être une étude sur *Friedensturm - Marne 1918* de Hexasim et certainement les rubriques habituelles.

Luc, Major de Kharkov

QUIZ

Le quiz précédent a été trouvé par Serge et Jean-Michel qui gagnent donc une grosse surprise.

Les réponses étaient dans l'ordre : Salerno (WEG), The Accursed Civil War (GMT) et Operation Spark (CoA).

Un nouveau quiz est mis en jeu, une grosse surprise attend le premier à trouver ce quiz spécial Second Empire...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 12 : A Victory Lost

Pages 13 à 18 : Carnets du Labs

Pages 19 à 20 : La saga du
Wargame

A VICTORY LOST

La malchance est elle l'ennemie de la stratégie ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : MMP (2006)

Concepteur : Tetsuya Nakamaru

Développeur : Adam Starkweather

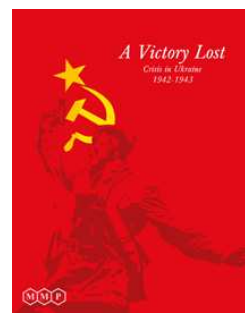
Sujet : Les combats au Sud du front russe en 1942-43

Echelle pions : Divisions et corps blindés

Echelle carte : 13 km par hexagone

Echelle temps : 10 jours par tour

Temps de jeu : Entre 3 et 8 h



INTRODUCTION : MMP DE PLUS EN PLUS FORT...

Après *Fire in the Sky* étudié dans VG 33, **A Victory Lost** est le deuxième jeu de l'IGS, *International Game Series*, de MMP conçu par Tetsuya Nakamaru. C'est une adaptation américaine de *Struggle of Army Group Manstein* paru en 2001 dans *Game Journal #4* un magazine de jeu japonais. L'équipe de conception est une parfaite illustration de ce qu'est devenu notre Hobby aujourd'hui : en plus du concepteur japonais, le développeur, Adam Starkweather est américain, le responsable des règles, Vincent Lefavrais, est français et le graphiste, Niko Eskubi, est un espagnol.

AVL vient tout juste de gagner le prestigieux Charles Robert Award 2006 dans la catégorie « Best World War II Boardgame » et dans la catégorie « Best Wargame Graphics » avec en plus le James F. Dunnigan Award pour Tetsuya Nakamaru & Adam Starkweather.

Le jeu retrace les combats entre les forces de l'Axe et les Soviétiques dans le Sud de l'URSS après l'encerclement de Stalingrad. Il débute le 17 décembre 1942 et s'étend jusqu'à la fin de la contre-attaque de Manstein au 8 mars 1943. Le seul événement historique mal simulé est l'offensive initiale de von Manstein pour libérer Stalingrad, le jeu commence alors que cette offensive, Tempête d'hiver, est en cours mais dans le jeu, l'Axe n'a aucune

raison de la poursuivre et va plutôt chercher à se replier aussi vite que possible sur des positions moins exposées.

Il faudra pour les deux camps avoir des nerfs solides pour résister au stress des tirages de marqueurs et de robustes dons d'adaptation et de réaction stratégique pour en tirer le meilleur parti. A la lecture des mémoires de von Manstein, ces capacités étaient visiblement celles de ce maréchal qui réussit toujours à sauver ses troupes pour reconstruire un front plus en arrière malgré les pressions d'Hitler pour tenir sur place. A-t-il eut de la chance ou était-il un grand stratège ? C'est la question qui se posera au joueur quelque soit son camp...

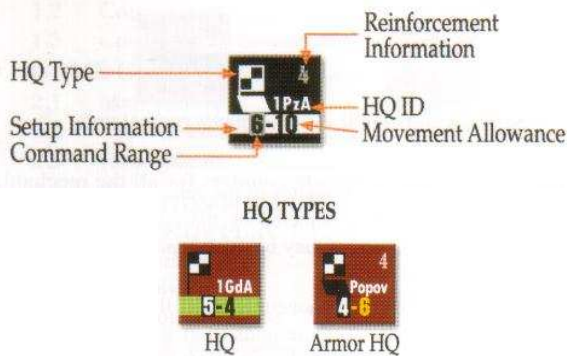
PANZERS CONTRE TANKS

Des composants dignes de ce conflit

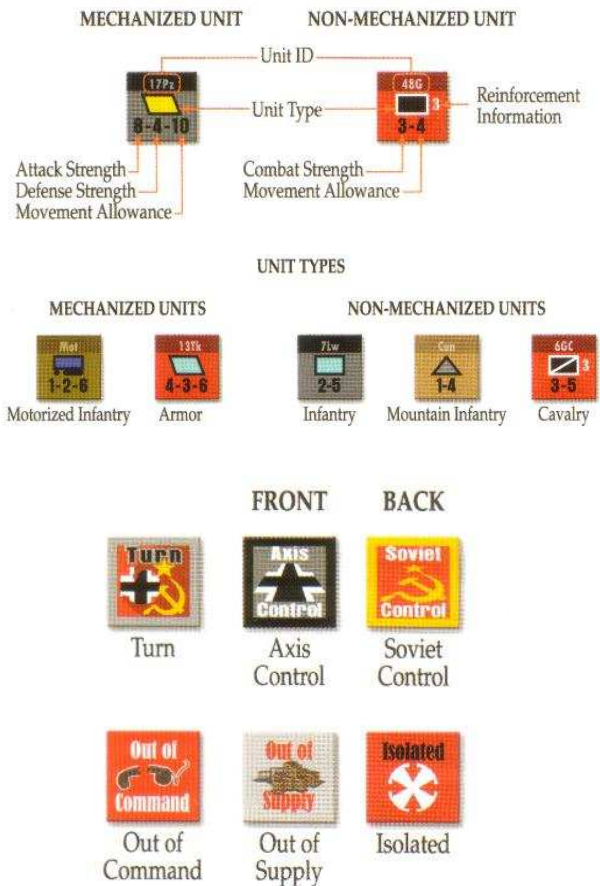
La carte représente un bout de la Russie et une portion de l'Ukraine orientale à une échelle de 13 kilomètres l'hexagone. Elle s'étend à l'est de la Volga au niveau de Stalingrad jusqu'au Dniepr à l'ouest. Au nord, elle s'arrête juste au dessus de Belgorod, au sud, elle atteint Rostov et la Mer d'Azov. Il est à noter que la poche de Stalingrad, présente sur la carte est simulée abstraitement. C'est une zone interdite aux deux camps jusqu'à la fin du tour 4, puis le Soviétique contrôle la zone. Les tons bleu pâle, bruns et blancs stimulent parfaitement l'imagination et se marient très bien avec les pions bigarrés. Le placement initial des deux

camps est pré imprimé, ce qui accélère la mise en place et permet de réfléchir facilement aux ouvertures stratégiques des deux camps. Un tour de jeu dure 10 jours et le jeu comprend neuf tours, éventuellement abrégés par une victoire automatique d'un des deux camps. Les unités représentent des QG et des divisions, exceptées pour les unités mécanisées et la cavalerie soviétique qui sont groupés en corps. Les pions sont très colorés avec des symboles tactiques allemands pour l'infanterie, l'infanterie de montagne et la cavalerie. Les unités blindées et mécanisées sont représentées par deux pions, l'un portant une silhouette de chars et l'autre un symbole tactique, le joueur choisissant le pion qu'il souhaite, mais pas les deux en même temps !

Les QG comprennent une portée de commandement et un potentiel de mouvement, ce sont des pièces indispensables pour activer les troupes. Ils ne sont pas attaquables mais si une unité ennemie devient adjacente à un QG seul, celui-ci est immédiatement relocalisé à au moins quatre hexs vers l'arrière en direction de sa source de ravitaillement hors d'une Zdc ennemie.



Les unités d'infanterie et de cavalerie disposent d'une valeur de combat et d'un potentiel de mouvement. Les blindés et mécanisés décomposent leur valeur de combat en attaque et défense en plus du mouvement. Pour les Allemands, la défense est inférieure à la valeur d'attaque, le contraire pour les Russes. Les renforts indiquent en outre leur tour d'arrivée. La couleur remplissant le symbole tactique précise l'armée d'appartenance, mais sert seulement pour le placement initial. Une fois l'action engagée, n'importe quel QG pourra activer toutes les troupes à portée.



Le livret de règle est magnifiquement imprimé en couleurs, il est très court et truffé d'exemples de jeu. Certains mécanismes sont originaux mais la plupart suivent classiquement les principes de base du jeu d'histoire, l'intérêt étant de débiter très vite une partie et de pouvoir se concentrer sur la stratégie plutôt que sur l'interprétation des règles. Ce qui est d'ailleurs frappant est que le folder du jeu sur *consimworld* est énorme mais pose très peu de questions sur les règles du jeu, se focalisant plutôt sur les stratégies et tactiques à mettre en œuvre.

Des règles simples

La séquence de jeu

Il n'y a pas de tours de jeu pour chaque joueur, le principe de base de la séquence de jeu étant le tirage de marqueurs de commandement dans un pool commun : les formations représentant des armées et grands quartiers généraux. Chaque tour, les deux joueurs vont choisir un nombre précis de marqueurs à dans une pioche, suivant les QG placés sur la carte et des contraintes précises pour chaque camp. Le tour

de jeu consistera à tirer au hasard des marqueurs du pool, puis activer le (ou les) QG correspondant(s), pour faire bouger, puis combattre les unités de combat à portée. Contrairement à la plupart des jeux basés sur un mécanisme de marqueurs d'activation tirés au hasard, il n'y a pas à proprement parler de formations.

Il est donc possible d'activer une unité plusieurs fois dans le même tour. Les joueurs vont devoir concentrer leurs QG activables sur les axes majeurs d'offensives

A noter qu'un QG ne peut activer un autre QG. Une fois tous les marqueurs tirés, une phase finale permettra de vérifier le ravitaillement, faire rentrer les renforts et tester les conditions de victoire.

Au début du jeu, le Soviétique dispose d'une douzaine de marqueurs de formations mais il doit en choisir cinq, les autres étant définitivement écartés. Un marqueur supplémentaire appelé « STAVKA » permet d'activer l'ensemble des QG soviétiques sur la carte. Au début de chaque tour, le joueur soviétique choisira trois marqueurs de formation, en plus de la STAVKA, parmi les cinq retenus initialement.

Au début du jeu, le joueur de l'Axe dispose principalement des QG des pays satellites : Italie, Roumanie et Hongrie qui ne sont pas bien terribles et ne commandent pas toutes les unités présentes sur la carte. Au cours du jeu, de meilleurs QG allemands arrivent en renforts et vont permettre de couvrir l'ensemble du front. Deux marqueurs « Manstein » arrivent en renfort, un au tour 3 et l'autre au tour 5. Ils servent à activer ou réactiver n'importe quel QG présent. Le joueur de l'Axe dispose d'un nombre de marqueurs d'activation précis à placer dans le pool, dépendant du tour de jeu : très faible au début (3), il monte progressivement (6) pour redescendre à la fin. On a là une méthode très simple mais plutôt efficace pour simuler à la fois la reprise en main du front par Manstein et la météo. La boue historiquement a arrêté la contre-offensive soviétique. Il faudra qu'il choisisse quels QG présents sur la carte ne seront pas activés ou éventuellement activés spécialement par « Manstein ».

Cette séquence d'activation aléatoire est extrêmement stressante car, elle ne permet pas de calculer au mieux sa stratégie et il vaut mieux toujours envisager le pire, comme trois activations successives ennemies sans réaction possible. Une bonne pratique sera de faire chevaucher au maximum les rayons de commandement des QG, pour faire agir plusieurs fois la même unité. De même, en fonction du tour de jeu et des marqueurs disponibles, chaque camp pourra estimer ses possibilités et utiliser au mieux les marqueurs tirés. Ainsi au début du jeu, l'Allemand, quelque soit l'ordre de tirage, aura intérêt à se replier mais il est sûr qu'une activation alternée sera toujours préférable à un tirage de tous les marqueurs allemands d'abord, suivi de l'ensemble des marqueurs russes. Sans être autant extrême, le marqueur STAVKA associé à un marqueur de formation russe, ou l'équivalent MANSTEIN avec une formation allemande seront toujours désagréables pour le camp ennemi : le fameux effet Gillette à deux lames.

Sur *Consimworld*, certains joueurs ont fortement critiqué cet aléatoire total affirmant que cela conditionnait, voire ruinait les parties. Sans tomber dans cet extrême, il faut quand même constater qu'un mauvais agencement de tirage de marqueurs peut entraîner des pertes de troupes et de terrains, évitables dans une autre configuration. La conclusion sur *Consimworld*, donc validée par un grand nombre de joueurs dont le rédacteur de l'étude, est que le hasard des tirages ne peut pas être tenu responsable de la perte d'une partie même si cela peut devenir très agaçant...

L'activation des unités et le mouvement

Les QG activent toutes les unités dans leur rayon de commandement, rayon qui peut varier de 4 à 6 hexs suivant la nationalité : 4 pour les Axes mineurs et les armées d'infanterie russe, 5 pour les armées blindées russes et 6 pour les QG allemands. Le rayon passe à travers les unités amies et ennemies mais s'arrête au premier hex au-delà d'un fleuve majeur. Jusqu'à deux unités du même camp peuvent s'empiler, la seule restriction étant l'interdiction d'empilement entre Alliés

mineurs de l'Axe. Les unités peuvent alors bouger de leur potentiel de mouvement. Les terrains clairs et difficiles coûtent un point de mouvement. Les rivières mineures ajoutent un point pour le côté d'hex, tandis que les fleuves majeurs – Dnepr, Donetz, Don et Manych – coûtent l'intégralité du mouvement de l'unité qui doit donc débiter son mouvement directement derrière. Les fleuves majeurs constituent de bonnes barrières défensives, d'abord car le commandement les franchit juste, puis parce qu'il faut une activation entière pour les traverser et enfin parce qu'ils divisent la valeur de l'attaquant par deux. De plus si une unité parvient à avancer après combat derrière le fleuve, une contre attaque peut l'éliminer si elle doit reculer de deux hex sans traverser un pont; et elle ne sera pas ravitaillée au tour suivant : le fleuve sans pont coupant le ravitaillement.

Les zones de contrôles ennemies coûtent deux points de mouvement supplémentaires en entrée comme en sortie, ce qui limite gravement les mouvements mais sans les interdire directement. Ainsi pour l'infanterie, une division allemande avec ses 5 points de mouvement pourra s'extraire d'un encerclement de ZdC ennemies d'un hex au prix de tout son mouvement, deux pour sortir, un pour aller dans l'hex adjacent et deux pour en payer la ZdC, contrairement à son homologue soviétique avec son mouvement de quatre qui restera encerclée immobile. Il n'y a pas de mouvement minimum comme dans de

nombreux jeux. Pour les mécanisés, l'unité blindée/mécanisée russe, avec ses 6 PM, pourra juste s'extraire d'un encerclement de ZdC contrairement à la division blindée allemande qui sera capable d'en quitter plusieurs avec son mouvement de 10. Ces mécanismes simples permettent de simuler aisément les capacités opérationnelles historiques des unités de chaque camp.

Il existe un mouvement stratégique qui permet de bouger deux fois plus vite sur route à condition de débiter et finir son mouvement sur la route, de ne pas la quitter ni entrer dans une ZdC ennemie. Les voies ferrées ne servent pas pour le mouvement stratégique mais seulement pour faire arriver les renforts. Les QG sont de bons candidats au mouvement stratégique car ils ont souvent une capacité de mouvement inférieure à celle leurs unités rapides.

Les batailles

Les combats suivent un rapport de force classique avec la valeur des attaquants divisée par celle des défenseurs, arrondi en faveur du défenseur. Mais ils ne sont pas obligatoires et l'attaquant peut choisir de n'attaquer que les piles qu'il souhaite. La table de combat est assez dure pour l'attaquant et il faut attendre 5-1 pour être sûr d'occasionner au minimum un résultat de recul au défenseur, voire 9-1 pour infliger une perte à coup sûr.

Les résultats se partagent entre rien, pertes et reculs. Jusqu'à 2-1, l'attaquant peut subir des pertes, au-delà le défenseur peut subir un résultat nul ou un recul de un ou deux hexs et entre zéro et quatre pertes pour le défenseur.

La plupart des unités disposent de deux pas, et les reculs en ZdC provoquent une



Designer: Tetsuya Nakamura
Developer: Adam Starkweather
Graphic Artist: Nicolas Eskubi



Combat Results Table

A Victory Lost

DIE	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1+
1	A2	A1	A1	-	-	DR	DR	DR2	DR2	1DR2	1DR2
2	A1	A1	-	-	DR	DR	DR2	DR2	1DR2	1DR2	2DR2
3	A1	-	-	DR	DR	DR2	DR2	1DR2	1DR2	2DR2	2DR2
4	-	-	DR	DR	DR2	DR2	1DR2	1DR2	2DR2	2DR2	3DR2
5	-	DR	DR	DR2	DR2	1DR2	1DR2	2DR2	2DR2	3DR2	3DR2
6	DR	DR	DR2	DR2	1DR2	1DR2	2DR2	2DR2	3DR2	3DR2	4DR2

perte par unité. Le terrain peut décaler d'une colonne à gauche pour le terrain difficile et les villages et de deux pour les villes ou diviser par deux l'attaquant s'il combat à travers une rivière ou un fleuve majeur. Il n'y a pas, par contre, de bonus de colonne ou de dé. Il est permis de reculer à travers un fleuve majeur si l'unité débute adjacente et ne pourra pas reculer au-delà, sinon elle disparaît.

Après un recul du défenseur, l'attaquant peut occuper l'hex, voire avancer d'un deuxième hex si c'est une unité blindée/mécanisée et que l'avance initiale n'a pas eut lieu à travers un fleuve majeur. Cette avance ignore les ZdC.

Avec la table de combat qui est assez dure et aucun bonus possible, il faudra concentrer de bons moyens pour obtenir un ratio élevé et surtout pour le russe chercher à provoquer le recul en ZdC. La mobilité des blindés et plusieurs activations successives sont évidemment de bons moyens d'encercler et détruire l'ennemi.

Le ravitaillement et les encercllements

Le ravitaillement est rarement un problème dans le jeu car il suffit d'atteindre une des têtes de ravitaillement du bord de carte hors ZdC et fleuves majeurs sans ponts, pour être ravitaillé. Autrement dit, il faut être encerclé par des ZdC et des unités pour être d'abord « *Out of Supply* » qui divise par deux l'attaque, puis « *Isolated* » le tour suivant, ce qui divise par deux : attaques, défenses et mouvements. Vu le faible nombre de tours, la taille de la carte et les objectifs ambitieux, il est rare d'attendre deux tours pour attaquer l'ennemi dans des conditions optimales. Plus intéressant est de faire en sorte que des unités ennemies soient hors de portée de commandement car cela leur interdit toute action. Ainsi en passant sur un QG ennemi seul ou à l'issue d'un combat, le QG est relocalisé comme expliqué plus haut. Il est ainsi possible d'isoler des unités ennemies qui, sans être coupées de leur ravitaillement, ne pourront plus agir. Il arrive souvent que des unités roumaines ou italiennes restent abandonnées derrière le front à tenir le Don dans leur position de début de jeu, tandis que l'on se bat pour Kharkov. Réussir momentanément à isoler de leurs QG des

portions de front allemands au début du jeu facilite grandement leur encerclement et inversement relocaliser le QG de d'un puissant groupe blindé soviétique les neutralise plus efficacement que de devoir détruire les unités une par une...

Les renforts

Chaque camp va recevoir des renforts au cours du jeu. Pour l'Allemand ils permettront au début de boucher les trous et gérer la crise, puis éventuellement de constituer une réserve de contre-attaque.

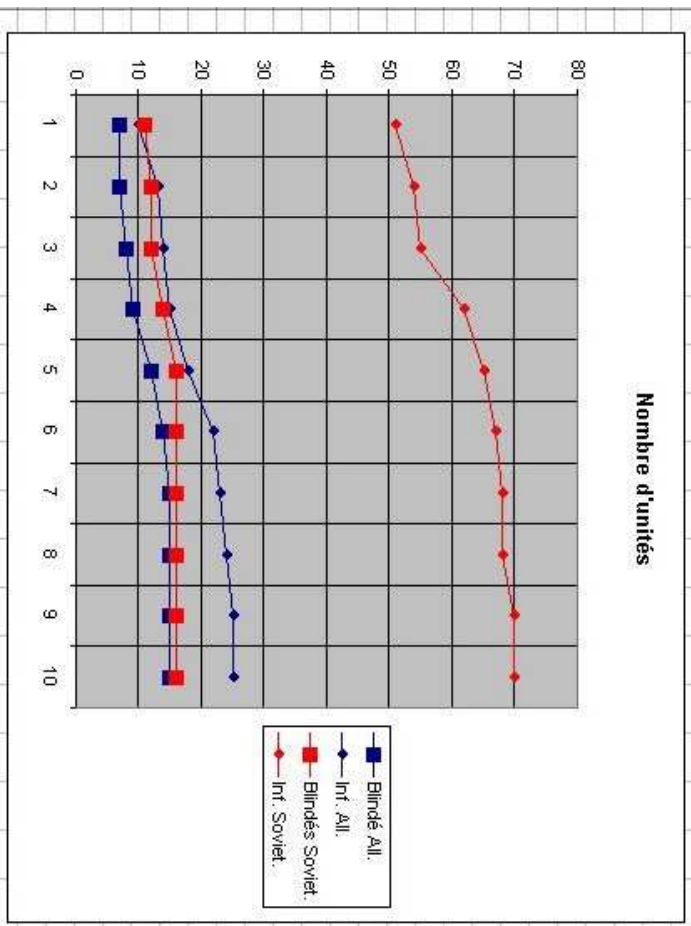
Le gros des renforts russes arrive aux tours 3 (3^{ème} armée de Tanks) et 4 (Groupe Popov). Du côté des allemands, hormis la puissante 1^{ère} armée au tour 4, de nombreuses divisions blindés rentrent en jeu les deux tours qui suivent.

La majorité de ces renforts arrive par voie ferrée mais il faut noter le cas spécial de la 1^{ère} Armée Panzer qui arrive du Caucase à la fin du tour 4 par le sud et devra passer par Rostov à l'embouchure de la mer d'Azov pour déboucher sur la carte. La 28^e Armée Soviétique arrive par l'Est à la fin du premier tour. Les autres unités soviétiques arriveront par rail et permettront de redonner du punch à l'offensive. Lorsque les unités arrivent par rail, elles peuvent utiliser le réseau ferroviaire imprimé sur la carte pour atteindre n'importe quel hex de rail depuis le bord de la carte tant qu'il n'y a pas ennemi ou de ZdC qui gêne le tracé du chemin de fer. L'Allemand doit donc bloquer au maximum les axes soviétiques. En effet, si la voie est libre rien n'interdit à un camp de traverser la carte et occuper des hex de victoire derrière le front ennemi. Techniquement une unité de renfort peut contrôler toutes les villes objectifs de la carte en un mouvement de renfort si l'ennemi n'y a pas de garnison et ne bloque pas le rail. Cette « victoire expresse » a été critiquée sur *Consimworld* et elle est certes peu crédible mais c'est aux joueurs à surveiller leurs axes, surtout que les renforts allemands entrent avant leurs homologues soviétiques.

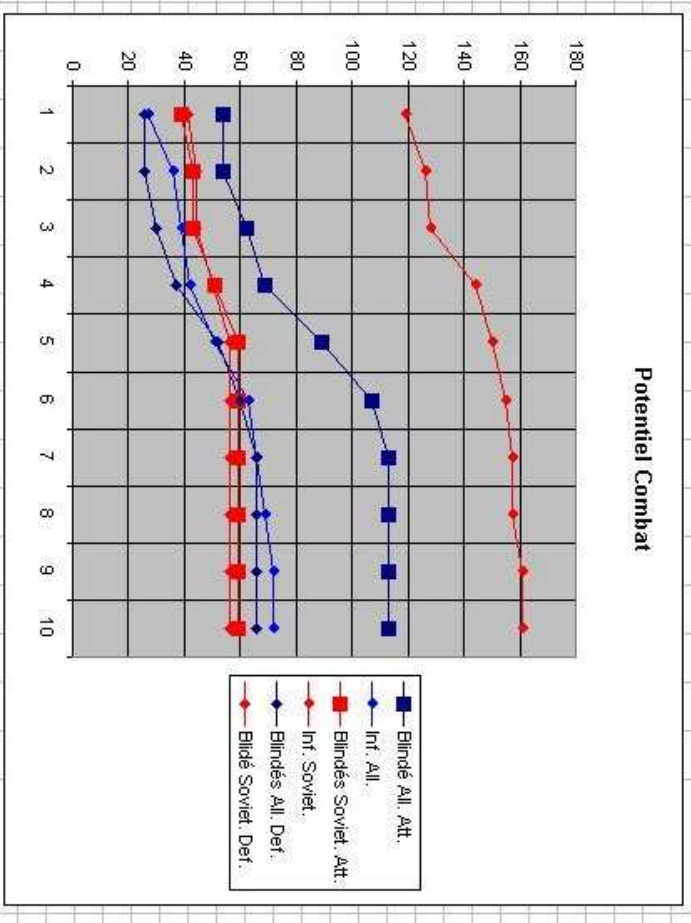
Cependant, au début du jeu, le réseau ferré ne peut être réellement mis à profit par le Russe. En effet, la plus orientale de ses deux voies de

AXE												URSS																						
Allemands Blindés		Allemands Infanterie		Hongrois		Italiens		Roumains		Total Alliés		Cumulé Blindés All.		Cumulé Inf. All.		Blindés		Cav		Inf		Cumulé Blindés		Cumulé Cav. + Inf.										
Tout	NB	ATT	DEF	NB	COME	NB	ATT	DEF	NB	ATT	DEF	NB	ATT	DEF	NB	COME	NB	ATT	DEF	NB	COME	NB	ATT	DEF	NB	COME								
0	7	54	26	10	27	10	11	10	8	8	9	10	10	11	28	29	30	7	54	26	10	27	11	39	41	3	7	48	112	11	39	41	51	119
1	0	0	0	3	9	0	0	0	0	0	0	7	54	26	13	36	1	4	3	0	0	3	7	12	43	44	54	54	126					
2	1	8	4	1	3	0	0	0	0	0	0	8	62	30	14	39	0	0	0	0	1	2	12	43	44	55	128							
3	1	7	7	1	3	0	0	0	0	0	0	9	69	37	15	42	2	8	6	1	3	6	13	14	51	50	62	144						
4	3	20	15	3	9	0	0	0	0	0	0	12	89	52	18	51	2	8	6	0	0	3	6	16	59	56	65	150						
5	2	18	8	4	12	0	0	0	0	0	0	14	107	60	22	63	0	0	0	1	3	1	2	16	59	56	67	155						
6	1	6	6	1	3	0	0	0	0	0	0	15	113	66	23	66	0	0	0	0	0	1	2	16	59	56	68	157						
7	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	15	113	66	24	69	0	0	0	0	0	0	0	16	59	56	68	157						
8	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	15	113	66	25	72	0	0	0	0	0	2	4	16	59	56	70	161						
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	113	66	25	72	0	0	0	0	0	0	16	59	56	70	161							
Tot	15	113	66	25	72	10	11	10	8	8	9	10	10	11	28	29	30					16	59	56	5	13	65	148						

Nombre d'unités



Potentiel Combat



chemin de fer passe par la poche de Stalingrad. Or celle-ci est hors-jeu pendant les 4 premiers tours.

Quant à la voie occidentale, elle débouche rapidement au milieu des lignes tenues par la deuxième armée hongroise. La possibilité pour le joueur russe d'utiliser au plus tôt cette voie dépendra de sa stratégie, en particulier de la direction que prendra la 1ère armée de la Garde, les deux armées soviétiques positionnées initialement face aux Hongrois étant trop faibles pour faire ce travail rapidement.

Les unités de chaque camp

Expéditions rapidement le cas des alliés mineurs de l'Axe, qui tiennent tout de même une majeure partie du front, leurs unités sont les plus faibles du jeu, 1-4 et un seul pas de perte. La division d'infanterie standard allemande (3-5) domine la division d'infanterie soviétique (2-4) et équivaut à celle de la garde (3-4). C'est réellement au niveau des unités blindées et des mécanisées que l'allemand va faire la différence. Tout d'abord au niveau du potentiel de mouvement 10 contre 6, ce qui leur permet de manœuvres audacieuses, infiltration, décrochage pour frapper plus loin, là où leurs équivalents soviétiques vont être rapidement bloqués par les ZdC ennemis. Ensuite en matière d'attaque, ils s'échelonnent de 6 à 9 contre 3 ou 4. Par contre, le potentiel de défense des blindés allemands n'est pas très élevé (3 ou 4). Ils vont donc souffrir en défense s'ils ne sont pas soutenus par une autre unité.

Tableau et statistiques

Sur le tableau et les graphiques joints, il est clair qu'en nombre d'unités, le Soviétique est largement en tête, même si, pour les blindés, l'Axe le rattrape en fin de jeu. Par contre, en potentiel de combat, si le Soviétique est bien placé au début de partie, il se fait rattraper avec un retournement de situation aux tours 5-6. Ce retournement est bien sensible dans le déroulement d'une partie avec notamment le nombre de marqueurs d'activations allemands à placer dans le pool et l'arrivée des marqueurs « Manstein ».

LA GUERRE SUR LE FRONT RUSSE 1942-43

Comment gagner ?

Un seul scénario est proposé, il simule l'ensemble de la campagne. Pour gagner, les deux joueurs doivent occuper des villes majeures : Rostov, Stalino, Dnepropetrovsk, Zaporozhe, et Kharkov, à 5 points de victoire (PV) chacune ; et détruire des troupes ennemies : 3 PV par division blindée allemande et 1 PV pour les divisions d'infanterie allemande et les corps blindés/mécanisés soviétiques. Les alliés de l'Axe, l'infanterie et la cavalerie soviétique ne rapportent rien. Si un camp est à +30 à la fin d'un tour, il gagne instantanément, sinon celui qui à le plus de points à la fin des 9 tours gagne.

La campagne est un véritable challenge pour les deux camps, avec successivement de l'attaque et de la défense, et sera souvent âprement disputé. Le Soviétique est très puissant au début face à un Allemand très faible : les pertes ennemies et gains territoriaux seront faciles à obtenir. Vers le milieu du jeu, l'Axe qui s'est fortement replié, arrive à peu près à reconstituer un front et commence à masser ses blindés. La deuxième partie voit généralement l'Axe passer sérieusement à l'offensive et causer de lourdes pertes à son ennemi. Le schéma est très historique et le jeu le simule parfaitement même si dans le détail les mécanismes sont assez abstraits et que le résultat peut toujours déraiser avec un camp qui écrase l'autre avant la fin.

Le Soviétique : un je tape, deux j'esquive...

Le Soviétique débute le jeu avec l'initiative. Il possède de nombreuses troupes face à un ennemi faible et dispersé. Il va falloir en profiter immédiatement pour capturer du terrain et détruire des unités ennemies. Il est possible de tenter la victoire instantanée mais ce sera dur, voire dangereux car cela risque de diluer les moyens, à moins que l'adversaire ne soit spécialement mauvais ou malchanceux.

Le joueur russe doit planifier sa stratégie : en dehors d'une hypothétique victoire instantanée, il vaut mieux se fixer quelques villes victoires

à capturer et viser la destruction des divisions allemandes. Les alliés mineurs de l'Axe sont absolument sans intérêt car ils ne rapportent aucun VP. Rostov et Kharkov sont possibles à capturer, Stalino éventuellement, par contre Dnepropetrovsk et Zaporozhe quasi impossibles car trop lointaines. Viser Rostov et Kharkov et détruire des troupes semble plus raisonnable.

Tout d'abord, il faudra choisir les cinq marqueurs d'activation à garder parmi les 11 disponibles : au départ 1GdA, 2GdA, 3GdA, 5TkA, 5ShA, 6A, 51A, 69A et en renfort 3TkA, 28A et Popov. Les QG de la Garde ayant une meilleure portée et les QG blindés allant plus vite, les QG d'infanterie seront vite oubliés. Comme seulement trois de ces QG seront choisis chaque tour, c'est une bonne idée de choisir un QG parmi les renforts. Huit QG remplissent les critères et il en faut cinq, classiquement on peut retenir les 3 QG de la Garde, la 5TkA, plus la 3TkA qui arrive au tour 3 ou Popov au tour 4. La position de chacun de ces QG va donner la stratégie initiale.

La 2GdA et la 5TkA vont agir de concert pour attaquer vers l'Ouest et le Sud pour repousser la tentative allemande d'atteindre Stalingrad et tenter d'encercler des divisions allemandes. Durant les 2 premiers tours, ces QG seront systématiquement sélectionnés. Après il s'agira de foncer très rapidement vers la boucle que forme le Donetz. Pour cela, le joueur russe ne doit pas gaspiller son temps à détruire les unités que l'allemand a éventuellement laissé derrière lui. Il est plus rapide de repousser les QG, les unités se retrouveront ainsi hors de portée de commandement et donc inactivables, la voiture balai s'en chargera. De même, plus encore que dans les autres secteurs, le Russe doit veiller à ce qu'à la fin de chaque activation, ses unités soient à distance de l'autre QG. Ainsi, en les activant 3 fois par tour, le joueur russe devrait pouvoir atteindre rapidement le Donetz tout en causant des pertes sérieuses à son adversaire.

Après, le plus dur restera à faire : la traversée du Donetz. Pour casser cette dure barrière défensive, il va lui falloir un peu de chance. Si chacune de ses activations est suivi par un mouvement allemand, il risque d'être systématiquement repoussé avant d'avoir pu exploiter. Mais plus encore, c'est d'audace dont il devra faire preuve. Pour cela, il doit profiter de sa supériorité numérique en tentant le plus grand nombre possible de franchissements simultanés et ainsi dépasser la capacité de contre-attaques allemandes.

A ce stade du jeu (tour 3 et 4), il est fort probable que le front allemand ne soit constitué que par des divisions blindées, peu adaptées à la défense. Le joueur russe a donc l'occasion unique de casser des Panzer divisions, encore peu nombreuses. A cause du terrain (fleuve), il devra attaquer à des rapports modestes, genre 2/1, mais en ayant au préalable débordé la cible, ce qui est facilité par la faible densité de la défense allemande. Les ZdC causeront des pertes lors du recul.

Atteindre Rostov avant la 1PzA qui vient du Caucase et fermer ainsi sa porte de sortie, ce qui la condamne rapidement, provoquera sans aucun doute l'abandon de votre adversaire !

La 1GdA va attaquer du Nord à travers le Don en perçant la faible défense italienne. Après la percée où faut-il aller : vers l'Est pour encercler des Roumains, au Sud pour atteindre Millerovo et passer les ponts du Donetz en direction de Rostov, vers le Nord pour détruire les forces hongroises et libérer la voie ferrée ou vers l'Ouest pour menacer Kharkov ?

Tout dépendra du plan soviétique mais l'Est n'est pas une option réellement intéressante car elle limite l'expansion vers l'Ouest. De plus détruire la 3ème armée Roumaine ne sert pas à grand-chose : les unités roumaines ne rapportent pas de PV et ne gênent pas vraiment la progression soviétique.

L'option Sud permet de concentrer des moyens importants contre la barrière défensive du Donetz. En conjonction avec les 2 GdA et 5 TkA, le joueur russe peut remporter là une victoire majeure en franchissant la principale barrière défensive allemande tout en ruinant irrémédiablement le potentiel blindé allemand.

Le principal défaut de ce plan est qu'il va permettre à l'allemand de concentrer ses Panzer divisions dans le même secteur. Il sera alors en position pour punir facilement toute unité qui franchira le Donetz. Cette concentration lui sera d'autant plus facile que les Hongrois vont pouvoir tenir quelques jours la ligne de chemin de fer critique au sud de Liski.

Foncer vers l'Ouest en éventail est une bonne manœuvre de diversion car cela va gêner l'établissement d'un front allemand en le forçant à faire le grand écart. Par contre, la 1GdA ne va pas pouvoir mener de véritable action offensive vers Kharkov sans renforts. Il sera donc utile de coupler cette manœuvre avec le nettoyage de la rive droite du Don, en particulier la zone au sud de Liski, est très intéressante car cela permettra de dégager la voie ferrée permettant aux renforts d'arriver plus vite.

Quelque soit l'option choisie, cette formation sera sélectionnée durant les 1^{er} tours.

La 3GdA fait face à de faibles Roumains. Cependant, elle a des moyens plutôt limités. Il est fort possible que le front allemand craque d'abord un peu plus au sud. Elle va donc rapidement laisser un faible rideau pour se glisser dans la brèche faite par la 5TkA pour tenter d'encercler et détruire les quelques divisions allemandes placées dans les environs puis aider les autres armées à passer les ponts du Donetz.

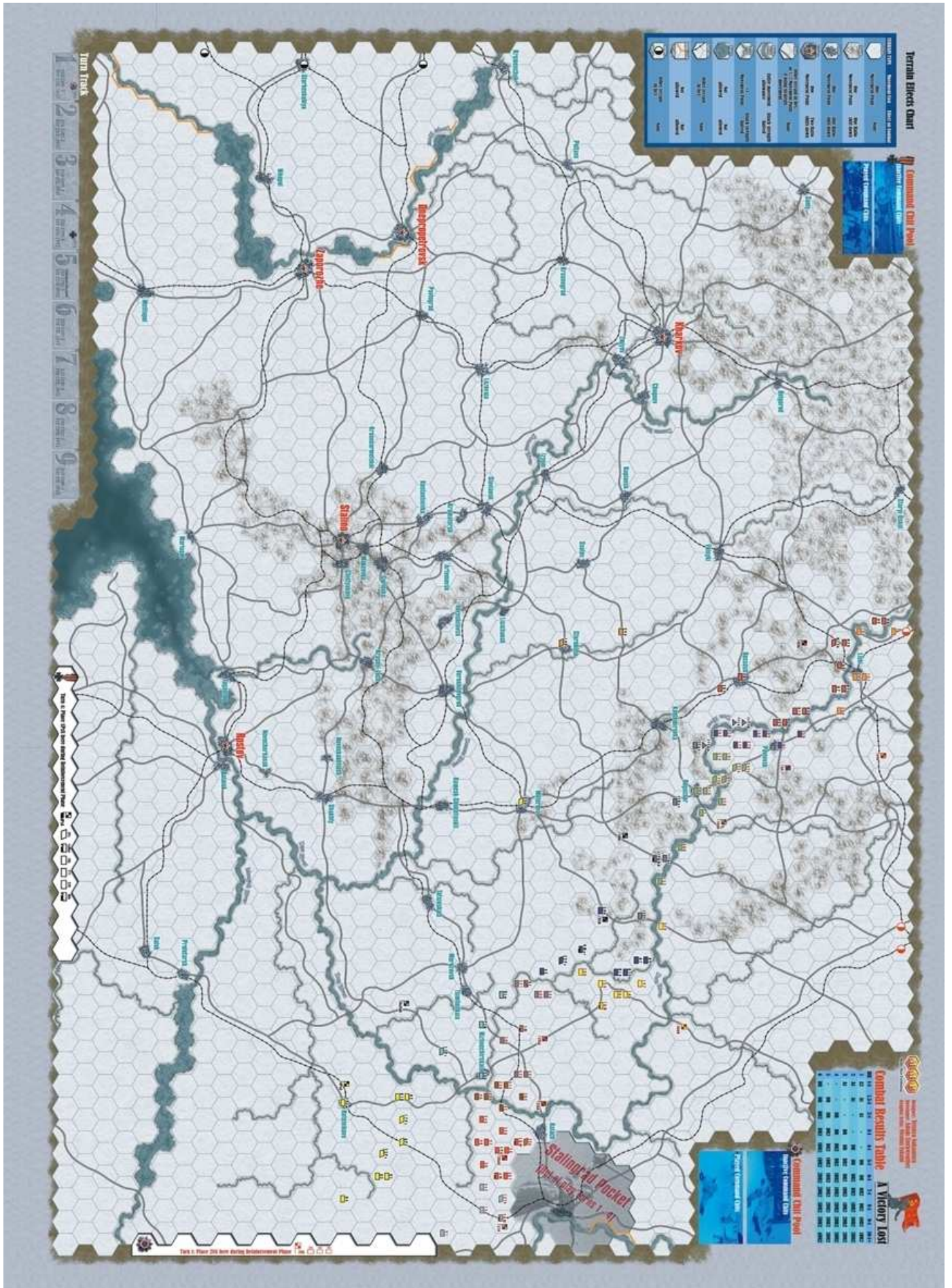
La 3TkA ou Popov arriveront par la voie ferrée, dans l'idéal, ouverte largement au delà du Don pour foncer vers Kharkov ou si le Donetz est déjà franchi, viser les autres villes victoires ou un encerclement massif d'ennemis.

Au début du jeu, avant le premier tour, après avoir choisi ses marqueurs, le Russe pourra activer gratuitement un QG, les unités à portée pourront attaquer et avancer mais sans phase de mouvement. Cette activation est gratuite préalablement à tout. Un bon candidat est le QG de la 6A pour attaquer les Italiens à travers le Don au deux endroits possibles et surtout réussir la trouée de la tête de pont de Boguchar.

Un plan possible sera de sélectionner lors des deux premiers tours, les 2GdA et 5TkA pour tenter de capturer des Allemands et foncer sur le Donetz et Rostov. Le dernier marqueur choisi sera la 1GdA pour menacer à l'Ouest et nettoyer le Nord. Au troisième tour, il faudra garder un des deux QG du sud et choisir les 1GdA et 3 GdA pour pousser au Nord et à l'Ouest vers Kharkov. A ce stade, l'Allemand doit s'accrocher au Donetz, il faut donc étendre son front pour affaiblir sa défense et tenter de capturer des ponts, même en prenant des risques.

Il est difficile de donner des directives précises au delà de ces quelques tours car avec un tour de jeu aussi aléatoire et la multitude de combinaisons résultantes tout est possible. Mais il faudra quand même choisir un axe global d'attaque et s'y tenir, surtout avec des activations aussi imprévisibles. Le Soviétique doit optimiser au maximum ses premiers tours. Certes ils dépendront des marqueurs tirés, mais il faudra pousser agressivement et encercler massivement : l'ennemi est faible, aura peu de marqueurs d'activation et surtout des unités non commandées donc immobiles. Mettre l'effort au sud ou au nord-ouest dépendra du plan retenu et reviendra à choisir deux marqueurs d'activation sur trois dans le secteur retenu. Le but est alors d'avoir le maximum d'unités dans le rayon des deux QG choisis : 1GdA et 3GdA au Nord, 2GdA et 5TkA au sud. Après le quatrième tour, il sera encore possible d'agir offensivement avec les renforts : Popov et 3TkA mais prudence car l'Axe commence à se renforcer sérieusement et la poussée sera plus dure. Il faudra encore privilégier l'enveloppement et l'étirement du front à l'attaque de front mais en protégeant les blindés qui sont fragiles et surtout rapportent des VP à l'ennemi.

Le Soviétique possède de nombreuses divisions d'infanterie, certes peu mobiles mais qui tiennent un front compact, neutralisant ainsi la capacité d'infiltration des panzers, et qui sont dures à anéantir et bloquent l'ennemi, tandis que les corps blindés et mécanisés, peu solides mais rapides, s'infiltreront entre les unités ennemies et gêneront les reculs.



Il faut également mentionner les cavaleries soviétiques : avec 5 PM elle peuvent avancer d'un hex en ZOC ennemie (sans traverser de rivière) et créer ainsi un encerclement. Il faut donc essayer de les coller systématiquement au front pour menacer l'allemand.

Au début, le Soviétique paraît avantageé car il réussit tout et l'ennemi reflue massivement mais cela ne durera pas et il faut vraiment en profiter dès le début. A cette période de la guerre, le Soviétique est encore un colosse aux pieds d'argile...

L'Allemand : un j'esquive, deux je tape...

L'Allemand débute le jeu avec de bien faibles moyens face à des hordes rouges. Historiquement Stalingrad est encerclée depuis un mois, et la contre-attaque pour ouvrir la poche patine face aux défenses soviétiques... Le front tenu, du nord au sud, par des Hongrois, des Italiens, des Roumains et quelques Allemands va rapidement éclater et il va falloir gérer la crise. Certes les renforts seront nombreux avec notamment de puissantes divisions panzers et le nombre de marqueurs d'activations va augmenter sérieusement mais les débuts vont être durs.

Tour	Nb de marqueurs
1	3
2 et 3	4
4 et 5	5
6 et 7	6
8	5
9	4

Au premier tour, avec trois marqueurs d'activation, la majorité des troupes subiront passivement leur sort : l'objectif va être de sauver des divisions allemandes nécessaires pour assurer la défense future et coûteuses en points de victoire. Les divisions mineures de l'Axe, ne coûtant aucun point de victoire, seront malheureusement souvent sacrifiées mais il faudra quand même éviter de les gaspiller. Parmi les trois marqueurs, il faudra naturellement choisir Hollidt et la 4PzA, le troisième sera un QG mineur : le R3A est un bon choix car les unités sont le plus à l'Est et il y a quatre divisions allemandes à sauver dont

une Panzer. Aux tours deux et trois, les quatre marqueurs d'activations seront certainement les quatre QG allemands : tandis pis pour les mineurs. Les mouvements allemands des premiers tours ne seront pas faciles car il faudra jongler entre un repli rapide pour sauver le maximum de troupes et garder une cohérence de front pour éviter les encerclements. Beaucoup dépendra de l'ordre de tirage des marqueurs mais il sera nécessaire d'être rigoureux et de jouer au mieux les unités activées, notamment en chevauchant les portées des QG.

Au Nord, les Hongrois et Allemands de la H2A doivent tenir le Don et la voie ferrée le plus longtemps possible, en repliant progressivement quelques troupes, dont les Allemands, pour tenir un front face à Kharkov. Au centre, les Italiens de la It8A sont condamnés, ainsi que la plupart des Roumains de la R3A, qui seront soit détruits, soit simplement ignorés par les troupes soviétiques. Les quelques divisions allemandes placées avec les Roumains, non commandées au début, seront prises en compte par un QG de renfort aussi vite que possible et devront se replier pour tenir un front en fonction des poussées russes.

Au sud, les unités de la 4PzA vont se replier progressivement pour tenir Rostov et les points de passage du Donetz. Il est très important de tenir fermement le Donetz, au moins, jusqu'au tour 5, le temps que la 1PzA arrive sur la carte et traverse Rostov.

L'Axe va devoir serrer les dents durant les trois-quatre premiers tours. Il faudra sauver le maximum de troupes allemandes, quitte à sacrifier les Alliés Mineurs. Dans tous les cas, les pertes seront forcément lourdes. Il faut être prêt à lâcher la moitié de la carte mais pas trop vite au sud, le temps que la 1PzA arrive. Il faudra également profiter de toute opportunité pour détruire des unités ennemies trop téméraires. En effet, même si le Russe paraît innombrable, les pertes finiront par se faire sentir, notamment pour les corps blindés et mécanisés. A partir du tour cinq, le moral revient mais le Soviétique est encore méchant. Cependant avec les renforts en divisions

panzer, les marqueurs Manstein et l'augmentation de marqueurs dans le pool, le Revers de Manstein sera douloureux pour l'ennemi. La victoire s'évaluera autant en fonction des pertes subies que des villes capturées.

L'Axe possède de très faibles divisions alliées et, de peu nombreuses mais solides, divisions d'infanterie allemande pour tenir un vaste front très mouvant ; puis de puissantes et rapides divisions blindées mais qui sont précieuses et souvent gaspillées en défense. La puissance du corps blindé SS en attaque, conjugué aux marqueurs Manstein, sera souvent un grand moment du joueur allemand.

CONCLUSION : UN JEU REUSSI

Tetsuya Nakamaru est vraiment un grand concepteur de jeu capable, avec des mécanismes simples, de créer des simulations captivantes. Dans le même esprit que *Fire in the Sky*, *A Victory Lost* est vraiment une peinture de la campagne. Avec des mécanismes assez abstraits, il réussit à retransmettre l'esprit et le résultat historique. Certes ce n'est pas une photo pleine de détails, à la *Enemy at the Gates* mais c'est un jeu jouable, assez rapide et captivant : une réussite!

Luc Olivier, Feld Major de Kharkov
 Germain Gaschet
 Philippe Germain
 Christophe Gentil-Perret



BIBLIOGRAPHIE

Vae Victis HS #6 – p6
 Frog of War mag #4 juin 2007 – pp33-38

Forces initialement disponibles et renforts Axe

Hollidt – 4 unités dont 1 Pz.
 R3A – 8 unités dont 3 inf et une Pz Allemandes.
 It8A – 4 unités
 H2A – 13 unités dont 3 inf Allemandes.
 4PzA – 10 unités dont 2 inf et 3 Pz Allemandes.
 Non commandés - 1 inf et 1 Pz Allemandes.

T1 – 3 inf All et 2 QG
 T2 – 1 inf et 1 Pz Allemandes.
 T3 – 1 inf et 1 Pz Allemandes et marqueur Manstein.
 T4 – 3 inf et 3 Pz Allemandes de la 1PzA.
 T5 – 4 inf et 2 Pz Allemandes et marqueur Manstein.
 T6 – 1 inf et 1 Pz Allemandes.
 T7 – 1 inf Allemande.
 T8 – 1 inf Allemande.

Soviétique

1GdA – 8 inf et 4 Tks
 2GdA – 7 inf et 3 Tks
 3GdA – 6 inf et 1 Tk
 5TkA – 6 inf, 1 Cav et 1 Tk
 5ShA – 4 inf et 2 Cav
 6A – 8 inf
 51A – 3 inf et 2 Tk
 69A – 5 inf

T1 – 3 inf (28A) et 1 Tk.
 T2 – 1 inf et 1 Tk.
 T3 – 6 inf, 1 Cav et 2 Tks (3TkA).
 T4 – 3 inf et 2 Tks (Popov).
 T5 – 1 inf et 1 Cav.
 T6 – 1 inf.
 T8 – 2 inf.

Les carnets du Labs : Algeria



Algeria est un petit jeu sympathique, rapide à jouer et assez simple paru en 2006 et conçu par Brian Train. Il a été initialement publié en DTP en 2000 par Microgame Design Group, une compagnie canadienne. L'édition en boîte est semblable à celle sous pochette. Son thème est ambitieux car il se propose de couvrir toute la Guerre d'Algérie avec des règles militaires et politiques. D'un côté le Français et de l'autre le FLN. Il n'y a pas de durée indiquée par tour de jeu, pas plus que de nombre de tours précis, le jeu est plutôt abstrait.

Les deux camps sont totalement asymétriques et ne peuvent pas être joués de la même manière. Le Français dispose d'unités militaires soit algériennes : troupes statiques et mobiles, soit d'unités du contingents français : divisions et régiments, soit d'unités d'élites : paras, légions et coloniale. Avec en plus des points d'avions, d'hélicoptères et de navires, abstraitement indiqués sur un curseur. Le FLN dispose d'unités politiques : Fronts et Cadres, et de compagnies d'infanteries. Un pion OAS sera utilisable, aléatoirement par un des deux camps quand les conditions seront remplies.

En plus d'une icône ou d'un symbole OTAN, les unités disposent d'une valeur de contact/évasion et d'un potentiel de tir. Des marqueurs de contrôle avec un drapeau du camp, de Terreur – suite à certaines opérations militaires – et de *Remote* : application du regroupement de villages comme stratégie française sont fournis.

Un Track de Niveau de Support Politique permet de noter le niveau de PSP (*Political Support Points*) de chaque camp. Ces PSP servent durant tout le jeu à la fois de monnaie pour le Français et sont perdus et gagnés par pratiquement toutes les actions du jeu : quand un camp descend à 0, il perd la partie.

La carte représente l'Algérie sans le Sahara, découpée en zones représentant des parties de Wilayas du FLN. Ces zones peuvent être urbaines, rurales ou désertiques (*Remotes*) et contiennent en plus de leur identification, sans nom malheureusement, un tableau en quatre cases : UG (*Underground*) pour cacher les unités du FLN, PTL (*Patrol*) pour placer les unités statiques françaises

et certaines unités mobiles, OPS (*Operations*) pour placer les unités françaises qui vont agir offensivement dans la zone et enfin OC (*Operation Completed*) pour placer les unités qui viennent d'effectuer leur mission. Une case spéciale indique la France où le FLN pourra placer un cadre invulnérable au Français.

Le tour de jeu comprend une phase d'événements aléatoires qui peuvent être assez critiques, sont très historiques et vont aider ou gêner un des deux camps. Une phase de renforts suit avec la collecte des AP (*Administrative Points*) pour le FLN, ces points lui serviront à acheter des unités et payer des missions, puis achat d'unités pour les deux camps et maintenance des unités françaises. La phase de déploiement permet de placer les unités mobiles françaises n'importe où sur la carte dans les cases OPS et PTL et, pour le FLN, de choisir les unités qui vont sortir de UG pour aller en OPS. La phase d'opérations est le cœur du tour de jeu et permettra éventuellement à chaque unité d'effectuer une opération parmi celles disponibles pour son camp avec pour le FLN un coût en AP et quelque fois en PSP pour le Français. Une interphase finale permet de déterminer le contrôle de chaque zone, les pertes éventuelles en avions, hélicoptères et AP du FLN non utilisés, la récupération des unités neutralisées, le repliement des unités statiques françaises et le calcul final des PSP suivant les zones contrôlées avec éventuellement un test de coup d'état si les PSP français sont inférieur à 30.

Le FLN dispose de 5 missions différentes.

- *Harrass* : permet aux compagnies algériennes d'attaquer les Français suivant la procédure standard de combat.
- *Strike* : valable dans les zones urbaines, donne des PSP qui peuvent être ajoutés au FLN ou enlevés au Français et peut entraîner des pertes amies. L'inconvénient est que les zones urbaines sont souvent bien protégées, l'avantage est que le nombre de PSP gagnés est élevé. Cette mission coûte 5 AP.
- *Movement* : permet aux unités de quitter la zone, la distance parcourue dépend d'un dé et du nombre d'ennemis en PTL.
- *Propaganda* : Un peu comme *Strike* mais pas dans le désert et maximum une mission par zone. Un Cadre placé en France peut y effectuer une *Propaganda* par tour. Cette mission coûte 1 AP.
- *Intimidation* : Maximum une par zone, permet de neutraliser des unités ennemies présentes dans la zone. Un bon résultat peut terroriser la zone. Cette mission coûte 3 AP.

C'est par une bonne combinaison de ces missions suivant les AP disponibles que le FLN pourra tenir face au Français. Dans tous les cas la victoire ne

sera pas militaire mais causée par la perte de trop de PSP français. Au début, il faudra survivre et s'étendre pour contrôler des zones, donc recruter des unités. Egalement, il faudra gagner des PSP pour avoir des AP et en même temps diminuer les PSP ennemis. Le réglage en gains amis et pertes ennemis n'est pas facile à trouver mais sera dans le long terme. Enfin, les événements aléatoires peuvent orienter ses actions avec notamment l'indépendance du Maroc et de la Tunisie qui fournissent un sanctuaire avec un Front gratuit et des coûts d'achats réduits.

Le Français dispose de 7 missions, 4 militaires et 3 de pacification.

- *Patrol* : C'est le mode standard des unités statique, son intérêt est de gêner les missions de *Strikes*, *Movements* et *Propaganda* ennemies. Il est possible de placer des unités mobiles en patrouille pour leur faire accompagner une mission de *Flush* ou de *React*.
- *Flush* : C'est la mission de bouclage et ratissage classique avec les unités mobiles dans la case OPS plus le renfort éventuel des unités mobiles en PTL dans la zone et de renforts hélicoptérés de n'importe où sur la carte. Il faudra d'abord contacter l'ennemi situé dans les cases OPS et OC, suivant la somme des valeurs de contact ami, puis les ennemis contactés sont attaqués suivant la procédure de combat classique avec tirs des deux camps simultanément. Les résultats sont des points de pertes et celui qui en subit le plus est également neutralisé. Le FLN encaisse les pertes en perdant ses unités – ce qui donne des PSP au Français –, le Français en donnant ou perdant des PSP. Le Français peut engager des avions, sans limites de nombre, chacun décalant d'une colonne à droite et les unités d'élite françaises peuvent tenter de rester opérationnelles après le combat.
- *Intelligence* : Le but de cette mission est de repérer les ennemis dans la case UG pour les faire passer en OC où elles pourront être attaquées. Elle est réservée aux unités statiques dans la case PTL et coûte un PSP.
- *React* : Ce n'est pas vraiment une mission offensive mais une réaction face à des opérations ennemies avec des troupes mobiles dans la case PTL. Les unités du FLN peuvent tenter d'esquiver et en cas d'échec, un round de combat aura lieu comme pour la mission *Flush*.
- *Civil Affairs* : Cette mission est une mission de Pacification réalisée par des

unités statiques. Elle est interdite dans les zones désertiques, et coûte un PSP mais permet de réduire les PSP du FLN. Il est possible d'augmenter les chances en payant plus de PSP et grâce à l'événement aléatoire « Amnesty ».

- *Neutralization* : Egalement réalisée par une unité statique pouvant être aidée par une unité d'élite. Cette mission permet de neutraliser des compagnies du FLN, éventuellement des Cadres et des Fronts, même dans ces cases UG. Le risque est que la mission dérape et cause des pertes en PSP français, voire terrorise la zone.
- *Population Resettlement* : Transforme la zone rurale en zone désertique en regroupant les habitants dans des villages stratégiques. La zone devient terrorisée et le FLN gagne des PSP. L'intérêt est que peu de missions du FLN sont possibles dans les zones désertiques.

Les missions du Français sont vraiment de deux types, celles militaires et celles de pacification. Les deux se conjuguent pour détruire le potentiel militaire ennemi. Généralement elles sont très efficaces en y mettant les moyens, par contre elles coûtent cher en PSP. Il faudra vraiment contrôler la zone à la fin du tour pour récupérer des PSP. La mission *Civil Affairs* est fondamentale pour réduire rapidement les PSP ennemis, surtout quand l'événement « Amnesty » est tiré.

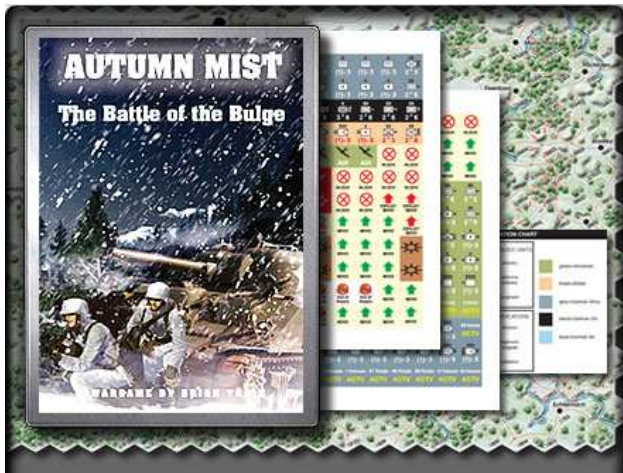
Le jeu dure un nombre indéfini de tours et s'arrête quand un des deux camps atteint 0 PSP. Si un camp dépasse les 99, les points au dessus sont otés à l'ennemi. Les deux camps débutent le jeu avec peu de troupes mais la progression est plus facile pour le Français qui n'a qu'à payer pour acheter toutes les troupes disponibles. Par contre le FLN aura une montée en charge plus rude.

Les différents tests réalisés et posts lus sur Consim montrent que le camp français est plutôt favorisé, au point que l'auteur du jeu propose de réduire le nombre initial de PSP français.

Algeria n'est sans doute pas la simulation définitive de la guerre d'Algérie, ce qu'il ne prétendait certainement pas être, mais il permet avec des mécanismes assez simples de comprendre les problématiques des deux camps et de dépasser le plan strictement militaire, classique de nos wargames, mais pas forcément pertinent dans cette guerre.

Luc

Les carnets du Labs : Autumn Mist, The Battle of the bulge



Petit jeu sympathique, assez complexe et pas très rapide à jouer, publié en 2004 et conçu par Brian Train. Il a été initialement publié en DTP en 1999 par Microgame Design Group, une compagnie canadienne.

Le jeu simule la bataille des Ardennes depuis l'attaque initiale allemande du 16 décembre jusqu'à la fin de la contre-attaque alliée le 3 janvier 1945, avec des tours de deux jours, sauf le premier qui ne dure qu'une journée. D'un côté l'Allemand regroupe la Wehrmacht, les SS et la Luftwaffe, de l'autre l'Allié réunit les Américains et les Anglais.

Les deux camps disposent de troupes variées, mécanisées et non mécanisées, au niveau de la division principalement, avec valeurs de combat et de mouvement, plus une lettre indiquant si l'unité est d'élite (E) ou de mauvaise qualité (P), sans lettre l'unité est de qualité moyenne. Une division possède entre un et trois pas. Des brigades d'artillerie et des régiments de reconnaissances sont également disponibles mais seront très vulnérables. Des QG sont présents pour commander et ravitailler les troupes. Le dos des unités indique seulement un point vert, beige ou vert de gris de la nationalité des troupes. Il est utilisé pour une règle optionnelle sur le brouillard de la guerre.

Le tour de jeu comprend une phase initiale qui permet de placer les renforts et voir les QG allemands non ravitaillés, suivant la météo. Une phase d'opération globale suit. Chaque QG d'armée ou de corps d'armée des deux camps est placé dans un bol et tiré au hasard pour agir. Quand le QG est tiré, il est activé et peut commander toutes les unités dans son rayon de commandement. Un QG de corps peut commander jusqu'à 6 divisions, mais qui ne pourront être activées qu'une fois par tour. Un QG d'armée peut faire bouger les renforts nouvellement arrivés et activer un QG de corps à portée de commandement. Le QG activé pourra faire agir des unités comme s'il avait été tiré du bol, par contre il n'agira plus du tour. Une fois tous les QG activés aléatoirement, le tour se termine sur une

phase de retrait des marqueurs de la carte. Lorsque des unités sont activées elles peuvent bouger tactiquement pour attaquer, stratégiquement si elles restent loin de l'ennemi ou recevoir un marqueur d'exploitation pour bouger après les combats. La phase de combat est assez spéciale avec le choix d'un marqueur de mission par chaque camp. L'attaquant peut choisir entre Blitzkrieg, Attaque équilibrée, Attaque frontale, Infiltration et Reconnaissance. Le défenseur a le choix entre Tenir, Défense équilibrée, Défense en profondeur, Contre-attaque, Retardement et Repli. La conjonction des deux marqueurs donne une formule qui sera utilisée pour la résolution du combat : modificateur au dé de test de perte pour l'attaquant, pour le défenseur, nombre d'hex d'avance ou de recul pour l'attaquant ou le défenseur. Suivant les choix de chacun tout est possible, sachant que seule une division n'ayant subi aucune perte peut provoquer un test de perte à l'ennemi, avec quand même un test minimum si la table le permet. D'autres modificateurs existent pour tenir compte du terrain, du support d'artillerie ou d'aviation et du statut de l'unité (élite, mauvais). Les avances et retraits sont spécifiées par la table et tout est possible suivant les choix...

Des règles spéciales existent pour tenir compte de la météo, du mauvais ravitaillement allemand, des barrages routiers alliés, de l'aviation US, des réactions anglaises, de la ligne Siegfried, de la surprise du premier tour et du génie allemand.

Le jeu dure 10 tours avec la victoire dépendant du nombre de villes possédées par chaque camp et des pertes occasionnées. Pour l'Allemand, la traversée de la Meuse et la sortie de carte donnent de nombreux points si les conditions sont réalisées, ce qui n'est guère facile.

La partie commence classiquement avec l'offensive allemande qui balaye aisément la première ligne US mais sera rapidement stoppée par les barrages routiers et les renforts américains. L'offensive viendra certainement s'échouer sur les rives de la Meuse avant d'être repoussée par la contre-offensive alliée. La victoire se jouera aux pertes subies.

L'intérêt du jeu est de se jouer assez vite pour une simulation sur les Ardennes, et de proposer des règles de combat originales même si pas forcément évidentes à appréhender. Par contre les pions trop fins et la carte très petite ne donnent pas du tout envie de jouer : une version de luxe serait la bienvenue !

Luc

Les carnets du Labs : Smokejumpers



Petit jeu sympathique prévu pour être joué en solitaire, rapide et simple, publié en 2006 et conçu par Kerry Anderson. Il a été initialement publié en DTP en 1996 par Microgame Design Group, une compagnie canadienne.

Le joueur joue un chef des pompiers qui doit maîtriser le plus rapidement possible un feu de forêt. Le jeu est assez technique et permet de comprendre le mécanisme d'un feu et les techniques d'extinction. Le concepteur du jeu est un ingénieur canadien des eaux et forêt spécialisé dans la modélisation des incendies, il connaît donc son affaire. Le joueur commence la partie en choisissant un scénario parmi les six disponibles, simulant un incendie de plus en plus dur à éteindre : conditions météo défavorables, plusieurs foyers. Puis il sélectionne une carte parmi les quatre disponibles : boisé, ville forestière, pentu avec route et rural boisé. Il est même prévu une campagne en trente jours, chacun reprenant un scénario. Le joueur dispose d'un budget en \$ pour chaque scénario et pour la campagne. Avec ce budget, dépendant de la dureté du scénario, il doit sélectionner ses ressources parmi celles disponibles.

Les équipes de pompiers (Crew) sont peu chères à l'achat, sans coût d'entretien, mais assez lentes. C'est la brique polyvalente, indispensable. Achat = 1, entretien = 0, valeur = 1 niveau de pare-feu par point de mouvement jusqu'à 5.

Les Smokejumpers, paras du feu, sont une variante des équipes de pompiers qui est parachuté au dessus de l'incendie, l'intérêt étant d'être rapidement sur la zone. Pour les parachuter il faut payer un avion de transport qui peut transporter jusqu'à 4 équipes pour 1 \$.

Les camions citernes (Tanker Trucks) sont le complément du pompier de base, le rendant plus rapide et doublant son efficacité dans une portée de cinq hexs. Achat = 1, entretien = 0, valeur = x2 pompiers.

Les Bulldozers sont très efficaces pour monter des pare-feux mais très lents. Achat = 1, entretien = 0, valeur = 4 niveaux de pare-feu par point de mouvement jusqu'à 2.

Les hélicoptères sont très rapides, peuvent transporter des pompiers et disposent d'une capacité limitée pour éteindre des feux, leur inconvénient et de coûter des \$ à chaque utilisation. Achat = 1, entretien = 1, valeur = 2.

Les Canadiens (Skimmers) sont également très rapides et puissants mais ils coûtent chers à chaque utilisation. Achat = 2, entretien = 2, valeur = 5.

Enfin les **Bombardiers à eau (Air Tankers)** sont les plus puissants en terme de capacité anti-incendie mais ils coûtent très chers et il faut les commander un tour à l'avance. Achat = 0, entretien = 5, valeur = 10.

En plus des pions du joueur, le jeu propose différents marqueurs. Des marqueurs de feux actifs et rampants, le premier étant placé lorsque le feu s'étend dans un nouvel hex, le second remplaçant le premier au tour suivant ; seuls les feux rampants peuvent être éteints par les pompiers.

Des lignes pare-feu de différentes couleurs et valeurs qui seront posées par les unités de pompiers pour bloquer la progression des flammes et éteindre les feux rampants.

Une aide de jeu présente le compte-tour en heures de midi à minuit ainsi qu'un Track pour compter les \$ restants. Une deuxième aide de jeu est utilisée pour noter la puissance du feu entre force du vent, de calme (0 mph) à fort (25+ mph) en 7 niveaux, et degré d'humidité, de 20 à 10 en 11 niveaux. Le scénario indique les paramètres de départ qui pourront changer chaque tour ; le croisement indiquant la valeur de progression des flammes dans le sens du vent, les flancs et éventuellement le dos.

Lors de la phase de progression du feu, cette valeur sera testée contre chaque hexagone. Suivant le terrain présent, chaque hexagone possède une valeur de résistance, éventuellement renforcée de lignes pare-feu de pompiers. Si cette valeur de résistance est inférieure à la puissance de progression des flammes, l'hex prend feu. La puissance du feu est soustraite de la résistance de l'hex en flamme pour donner une nouvelle puissance qui est testée sur l'hex voisin dans le sens du vent, si la valeur est suffisante l'hex s'enflamme également et l'on continue jusqu'à ce que les flammes n'aient plus assez de vigueur pour avancer ce tour.

Le tour de jeu comprend une phase de météo où le compte tour est avancé d'une heure, ce qui peut entraîner des baisses et hausses d'humidité et des diminutions de la force du vent suivant l'heure du jour. Puis un dé est tiré sur une table en fonction du scénario choisi, le résultat peut entraîner des variations de la force du vent, de sa direction ou du niveau d'humidité. Ensuite le feu grossit suivant les mécanismes expliqués plus haut, puis un tirage aléatoire de départs de feux lui succède, en fonction du scénario choisi. La phase suivante permet au joueur de manoeuvrer ses ressources pour créer des lignes pare-feu, enfin il paye pour les ressources consommées, ce qui conclut le tour. Un scénario complet dure jusqu'à 12 tours de midi à minuit, il est gagné quand le feu est éteint ou suffisamment maîtrisé pour être éteint le lendemain en étant capable de payer. Le joueur perd si le feu n'est pas maîtrisé à la fin du jeu, s'il s'étend hors de la carte, détruit un hex d'habitation ou tue des pompiers.

On ne le dira jamais assez, plus le feu s'étend plus il est dur à éteindre. Au premier tour, le feu ne démarre que d'un hex et peut être éteint facilement. Si le joueur le laisse s'étendre cela prendra beaucoup de temps et d'énergie, éventuellement l'incendie deviendra incontrôlable... Il faudra bien quelques parties pour comprendre et maîtriser les mécanismes de propagation d'un feu, choisir les bonnes ressources et prendre les bonnes décisions. Ainsi il ne sert à rien de faire des économies et d'avoir les pompiers qui mettent plusieurs tours à atteindre les flammes. Il vaut mieux un bon hélico ou des paras, voire un Canadair pour établir le barrage anti-feu dès le premier tour, face au départ de feu dans le sens du vent et sur ses flancs : ce qui permet de le bloquer net et de l'éteindre dès le tour suivant. Une fois la tactique de base acquise, elle peut être chamboulée par le hasard de la météo : vent qui tourne ou forçit et les multiples départs de feu... Ainsi pour un pare-feu imperméable, il faut prévoir la colonne suivante sur la table de force du vent avec une humidité moindre et même le changement de direction du vent d'un hex. Ce qui n'est pas toujours possible avec les ressources disponibles, d'où le côté aléatoire qui empêche d'élaborer la stratégie qui tue.

Avec quatre cartes et six scénarios, le jeu a une bonne valeur de rejouabilité, d'autant plus que les parties sont très courtes et que l'aléatoire est assez présent. Avec peu de composants et une petite carte, *Smokejumpers* est parfait pour des vacances ou un voyage.

Luc

LA SAGA DU WARGAME

Chapitre V - Le renouveau des années 90

2 - LA NOUVELLE VAGUE

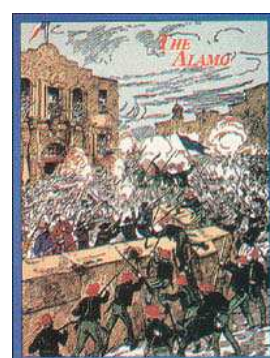
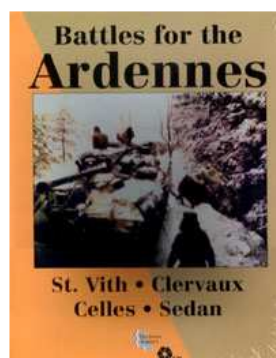
Decision Games/Cummins Entreprises (Depuis 1988; Lancaster, CALIFORNIA)

Au départ, Christopher Cummins est un employé de Keith Poulter (3W) qui s'occupe de la section *Moves* de *The Wargamer Vol2*, puis il rachète *The Wargamer Vol2* début 1988 à 3W et va l'éditer jusqu'au numéro 25, dernier paru. Sa femme Callie Cummins étant rédactrice en chef. La boîte s'appelle alors *Wargamer&Moves Magazines*.

Le nom devient **Cummins Entreprises** en 1989 au rachat de *Fire&Movement*, également à 3W. Le premier *F&M* paru étant le 59. Nouveau changement de nom de Cummins Entreprises pour **Decision Games** en 1990 avec la fin de la publication de *The Wargamer Vol2*. Le contenu du magazine est reversé dans *Moves*, l'ex magazine de SPI qui avait cessé en 1982 avec le numéro 60. Le nouveau *Moves* commencera donc au numéro 61. De plus Christopher Cummins voulait publier un magazine avec un jeu en encart en reprenant le principe de *The Wargamer Vol1*, arrêté par 3W en 1985 avec le numéro 62 au rachat de *S&T*. Finalement Decision Games va racheter *S&T* à 3W en décembre 1990 et continuer sa publication au lieu de ressortir *The Wargamer*. Jo Miranda qui était le rédacteur en chef de *The Wargamer Vol2*, devient celui de *Moves* et s'occupera rapidement de *S&T*. Egalement en 1990, DG rachète les conventions Strategicon autour de LA qui semblaient assez lucratives. Toujours en 1990, DG édite un numéro spécial, le Special Edition #1 contenant un petit jeu très simple, *Assault on Sevastopol*, pour aider à attirer de nouveaux joueurs.



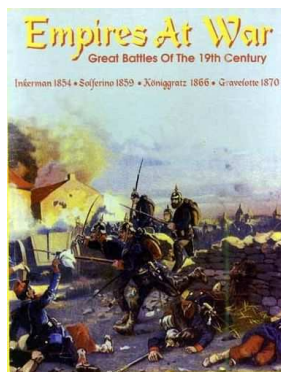
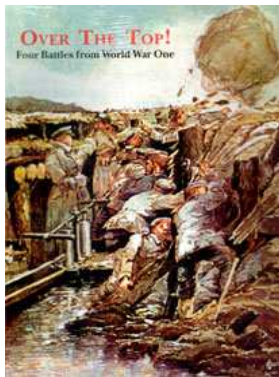
Au cours de la décennie, DG éditera ses différents magazines avec plus ou moins de régularité. En plus des jeux parus dans *S&T*, elle publiera de nombreux wargames à partir de 1992 : *Four Battles of the Ancient World* (92) étant le premier jeu paru, il connaîtra deux autres boîtes dans la série en 95 et en 2000. Notons que les jeux sortis en 1993, portaient la double marque Decision Games/Overlord ; Overlord étant réservé au jeux en boîtes et DG aux magazines, mais cela à très vite disparu.



D'un côté DG rééditera d'anciens jeux de SPI dont elle a racheté les droits à TSR ainsi que ses stocks de SPI/TSR en 1994. *Battle for the Ardennes Quad* (94), *WWI* (94), *Battle for Germany* (94), *Leningrad* (94), *The Alamo* (94), *Napoleon's Last Battles* (95), *Blue & Gray Quad* (95), *Thirty Years War Quad* (95) sont ainsi rapidement réédités sans innovations majeures, les graphismes étant simplement remis au goût du jour, pas forcément toujours avec bonheur. *Thirty Years War Quad* change une des quatre batailles proposées mais seul *War in Europe* (99), subit une refonte majeure des règles et préfigure les sorties de la décennie suivante, *War in the Pacific* (2006) notamment, dont nous reparlerons. Sous le titre *War of the Rebellion* (93), DG republie des batailles parues isolément chez West End Games (*South Mountain*, *Chickamauga* et *Shiloh*) en rajoutant une simulation inédite de *Gettysburg*. Certaines batailles d'anciens quads de SPI sont publiées dans *S&T* : *Medieval War*, *Crimean War*, *Great War in the East*. Les jeux n'étant pas édités en boîte, seules les meilleures batailles étant republiées.

Parmi les créations originales, se trouvent beaucoup de séries, parfois jumelées avec des

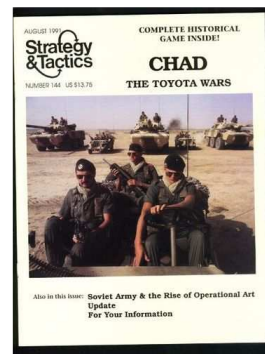
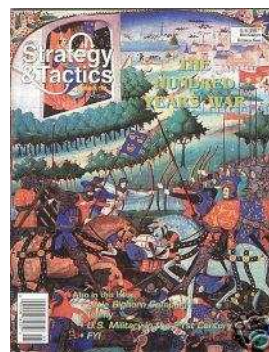
numéros de S&T, la plupart conçues par Joseph Miranda. *Rebels&Redcoats I et II* sortis en 94 et *III* sorti en 2003 simulent une quinzaine de batailles de la Guerre d'Indépendance Américaine avec peu d'unités et des mécanismes simples. *Napoleon's First Battles Quad* (93) et *Emperor's First Battles* (96) retracent de nombreuses batailles des différentes périodes de l'épopée napoléonienne avec également des mécanismes simples. *Empires at War* (93) traite de quatre batailles européennes des années 1850-60. *Sun Never Sets* (97) simule les campagnes coloniales britanniques et partage son système avec *First Afghan War* (96) et *French Foreign Legion* (2000) parus dans S&T. *Over The Top!* traite de quatre batailles de la Première Guerre Mondiale sur tous les fronts, deux S&T #186 (97) et #198 (2000) ont ajoutés quatre batailles supplémentaires avec le même système. *The Forgotten War: Korea* (97) propose trois batailles situées en Corée avec ds mécanismes assez tactiques.



Quelques jeux n'ont pas fait l'objet d'une série, nous pouvons citer *Seven Days Battles* (93) et *Antietam Campaign* (95) sur la Guerre de Sécession, *The '45* (95) sur les révoltes jacobines en Irlande et surtout *Krieg!* (96), au début un petit jeu avec des cartes simulant stratégiquement la Seconde Guerre Mondiale en Europe. Il sera largement démultiplié avec une version avancée, *Totaler Krieg!* (99), beaucoup plus riche et plus complexe mais conservant les principes de base.

Parmi les bons jeux parus dans la soixantaine de S&T publiés dans la période, il faut mentionner

les séries de Jo Miranda, comme la *Ancients War Series* parue entre 1991 et 95 (*Trajan, Roman Civil War, Caesar In Gallia et Germania*), quatre jeux stratégiques sur les conquêtes de Rome, la *War in the Imperial Ages* parue entre 1992 et 98 (*Franco-Prussian War, The Russo-Turkish War, The Austro-Prussian War et Risorgimento*), également quatre jeux stratégiques sur les guerres entre empires européens de la deuxième moitié du XIXe siècle. D'autres jeux stratégiques avec des règles proches comme *Hundred Years War* (95), *Thirty Years War* (95), *Seven Years War* (93), *Byzantium* (97), *Charlemagne* (98) ou *Xenophon: March of the 10.000* (2000). Des guerres contemporaines comme *Holy War: Afghanistan* (91) ou *Chad - The Toyota Wars* (91) sur le contrôle du Tchad dans les années 70-80 avec notamment les interventions françaises. Des jeux solos sur des débarquements amphibies dans le Pacifique avec *Tarawa* (91) et *Saipan* (93). Il y en aurait de très nombreux autres à citer ici...



Decision Games tentera l'aventure informatique en 1996 mais sans créer de jeux originaux, plutôt en informatisant certains de leurs jeux sur cartes comme *Wolfpack* (solitaire stratégique sur les attaques de convois) ou *War in Europe*. DG se lancera également dans les jeux de cartes avec *Nuts!* (98), un jeu sur la bataille des Ardennes en deux boîtes une pour le front nord, l'autre pour le sud.

La suite de DG paraîtra avec les années 2000.

A suivre...

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 76C, Rue Lecourbe 75015 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro:** Christophe Gentil-Perret, Germain Gaschet, Philippe Germain, Luc Olivier, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires -. **Site Web :** [HTTP://academieduwargame.free.fr/default.html](http://academieduwargame.free.fr/default.html) **email :** panzer@free.fr