

# VIEILLE GARDE

Numéro 1 \* Parution irrégulière \* Bulletin officiel de l'Académie du Wargame \* 5 FF

## EDITORIAL

Paris, le 15 Mars 1995

Wargameurs, bonjour !

Voici le premier numéro de **Vieille Garde**, Fanzine consacré au Wargame ou « jeu de simulation stratégique et tactique ». Ce journal représente la tentative d'un petit groupe de passionnés pour s'exprimer sur un sujet qu'il affectionne, et qu'il va tenter de faire partager au lecteur. La formule Fanzine, quoique limitée, nous a semblé la plus pratique pour communiquer tout en restant simple ; ayant réuni quelques avantages tactiques nous sommes optimistes quand à sa survie.

Pour être le plus clair possible dans nos intentions, commençons par définir ce qui constituera le corps de notre Zine. Un Wargame est un "jeu de guerre", c'est à dire la simulation à l'aide d'une carte et de pions, d'un événement guerrier réel ou imaginaire ; simulation qui fait appel pour sa pratique, plus à la réflexion et à la connaissance historique, qu'au hasard.

Cette définition rapide, qui peut sembler trop simple ou trop large mais qui nous suffit pour l'instant, explicite nos orientations générales. Pour nous les jeux de *Science-Fiction* et d'*Heroic-Fantasy* font partie de la grande famille des wargames, ils auront donc leur place dans nos colonnes. Enfin nous préférons toujours réfléchir et comprendre la logique des jeux, plutôt que d'aider à la vente ou analyser trop superficiellement une simulation. Ce Zine est né à la fois d'une insatisfaction ressentie face à certains articles de magazine - trop commerciaux ou pas assez précis -, et d'un enthousiasme pour le jeu, notamment exprimé dans la création de l'Académie du Wargame (voir le dos de la revue).

Nous espérons publier régulièrement un numéro de **Vieille Garde**, car le principe retenu est assez simple. Un exemplaire sera toujours court, composé d'un article majeur sur un jeu proposé par un membre (ou futur membre) qui aura retenu l'attention de l'équipe de test, ici *Gulf Strike*.

Auquel s'adjoindra une autre rubrique : soit la brève analyse d'un jeu ou d'un de ses aspects, soit la compilation de renseignements ludiques. Dans ce numéro vous trouverez, par exemple, le début de la *saga du Wargame*. Le numéro prochain traitera de *Siege of Jerusalem* (A.H.), comme article principal et verra la suite de notre saga.

Ce journal est celui de ses lecteurs, n'hésitez pas à nous contacter pour polémiquer ou vous renseigner, sur l'orientation générale du Zine ou sur le contenu de quelque article ; une colonne débat sera alors ouverte.

Réfléchir et jouer, telle sera notre Tactique... alors bonne lecture et bon jeu.

Luc

## SOMMAIRE

Page 1 : Editorial

Page 2 à 10 : Gulf Strike

Page 11 : La saga du Wargame,  
Vol. 1

Page 12 : L'Académie du Wargame

# GULF STRIKE

*Peut-on réussir une offensive face à l'américain?*

## FICHE TECHNIQUE

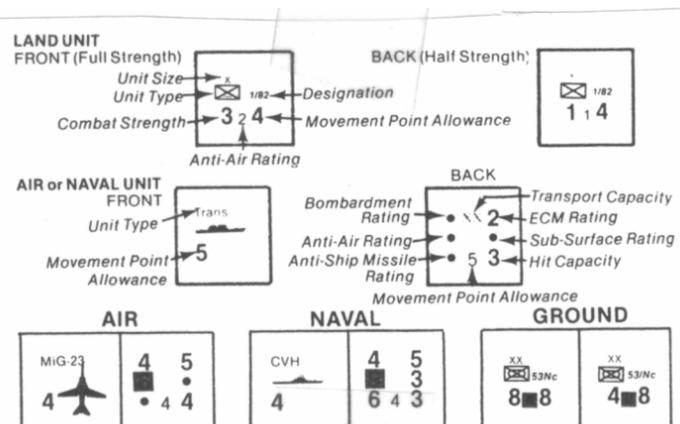
**Editeur :** Victory Games (1982-86-90)  
**Concepteur :** Mark Herman  
**Développeur :** Bob Ryer  
**Sujet :** conflits modernes aéronavals et terrestres dans le golfe Persique  
**Echelle carte :** carte opérationnelle 1 hex=28km; carte stratégique 1 hex=280km  
**Echelle pion :** une unité terrestre va de la division au bataillon  
 une unité aérienne représente de 10 à 28 avions  
 une unité navale représente un petit groupe de vaisseaux  
**Echelle de temps:** 1 tour=2 jours

## INTRODUCTION

**Gulf Strike** (GS), par sa pertinence et son réalisme, a connu plusieurs éditions suivant l'évolution politique de la région; nous évoquerons ici la troisième édition (1990) et ses 7 scénarii. GS traite de la situation militaro-politique dans le Golfe Persique, en fonction des décisions hypothétiques ou réelles prises par ses riverains (surtout l'Iran et l'Irak, mais aussi l'Arabie Saoudite et les petite états: Koweït, Qatar, Bahrein, Emirats Arabes Unis) et des interventions extérieures offensives ou défensives (d'un côté l'expansionniste soviétique communiste, de l'autre les défenseurs capitalistes de la liberté - surtout celle du pétrole - les USA et les pays de l'Europe Occidentale principalement, ou le monde entier contre Saddam Hussein dans le dernier scénario).

La boîte comprend une carte stratégique très vaste -océan indien jusqu'à l'URSS, Afrique orientale jusqu'à l'Inde- composé de "méga hexs" pour gérer les interactions principalement aéronavales, et 4 cartes opérationnelles (une cinquième petite carte fournie dans un numéro de "The General" de 1991) intégrées sur la carte stratégique. Ces 4 cartes déroulent le théâtre d'opération: péninsule arabique, une large portion de l'Irak et la totalité de l'Iran: avec notamment ses frontières russes et irakiennes. Beaucoup de pions (plus de 2000) présentent tous les protagonistes de façon précise: ainsi l'ordre

de bataille terrestre, aérien et naval complet des différents pays arabes, la Rapid Deployment Force américaine, renforcée du VII corps et des alliés, pour reprendre le Koweït en 1991, et plusieurs armées russes avec leurs éléments de support, sont fournis principalement à l'échelle de la division et du régiment (brigade), voire du bataillon pour quelques forces spéciales (avec possibilité d'éclater quelques divisions en l'équivalent régimentaire). Le pion aérien représente entre un (pour les avions de détection) et une trentaine d'appareils (avions de combat de transports et hélicoptères). Le pion naval symbolise un bâtiment majeur (cuirassé ou porte-avion) et son escorte rapprochée, ou un ensemble de navires d'escorte et de support. L'ensemble de ces pions est agréable à manipuler avec beaucoup d'information au verso.



Un épais livret de règles, bien construit, explique les méthodes de déplacement et de combat et les "à-côté". Un petit livret propose des exemples et fournit les aides de jeu nécessaires au bon déroulement, deux autres livrets donnent les extensions 2 et 3 pour les scénarii 6 et 7 respectivement, avec les règles supplémentaires. En tout, 7 scénarii sont proposés et séparables en trois périodes, en fonction de la situation politique de leur époque de conception : d'abord les cinq premiers de 1983, créés peu après la révolution Iranienne et en pleine guerre Iran/Irak. Cet épisode fait d'ailleurs l'objet du petit scénario d'initiation n°4 et ne concerne que les deux protagonistes. Le premier scénario suppose la victoire de l'Iran sur l'Irak, et la poursuite de l'offensive à travers toute la péninsule arabique pour étendre la révolution, heureusement les Etats Unis vont intervenir pour calmer tout cela. Les deuxième et troisième scénarii proposent une invasion de l'Iran par son voisin septentrional communiste, ici encore les USA viennent gâcher ce joli programme. La variante apporté par le troisième scénario réside dans la présence de l'irakien toujours englué dans sa guerre, et qui va gêner l'iranien, n'ayant vraiment pas besoin de cela pour se défendre contre le russe. Le cinquième scénario prétexte une guerre en Ethiopie pour permettre de tester les règles aéronavales et la carte stratégique, il a été prévu pour l'initiation et ne va pas plus loin. La seconde période (scénario 6) concerne la "non-guerre" des tankers de 1986, qui est proposée en parallèle du conflit Iran/Irak. Initialement assez creux et très long, il est agrémenté par des options "non historiques" qui permettent de plus intéressants développements (principalement des gains territoriaux au départ). La troisième période (scénario 7) traite de la "guerre du Golfe", elle est intéressante pour comprendre et revivre des événements "héroïques", mais est par contre tout à fait stupide pour le joueur irakien. Ces deux derniers scénarii furent conçus comme des outils de compréhension d'une situation - ce qu'ils sont parfaitement - et sont moins intéressants car fortement déséquilibrés ou sans possibilités réelles d'action (à quoi sert une superbe armée si elle n'a pas de ravitaillement pour attaquer ?). Les trois scénarii valables (1,2,3) présentent le même déroulement: l'agresseur s'amuse jusqu'à l'arrivée de l'américain qui calme le jeu; tout l'intérêt pour l'attaquant réside dans

l'obtention d'un maximum d'acquis territoriaux avant le coup de massue qui va globalement stopper l'offensive. Donc pour nous la question principale de l'intérêt du jeu est de savoir si l'offensive est possible et à quelles conditions ?.

Dans une première partie nous aborderons le problème stratégiquement, pour définir des objectifs en fonction des conditions de victoire et du temps disponible, puis dans une deuxième partie nous observerons les tactiques à mettre en oeuvre pour obtenir les objectifs définis, en fonction des règles.

## LA PREVISION STRATEGIQUE

### Conditions de victoire

Pour analyser l'équilibre du jeu, il faut s'intéresser aux conditions de victoire, qui, avec les moyens disponibles vont décider de la stratégie à mettre en oeuvre.

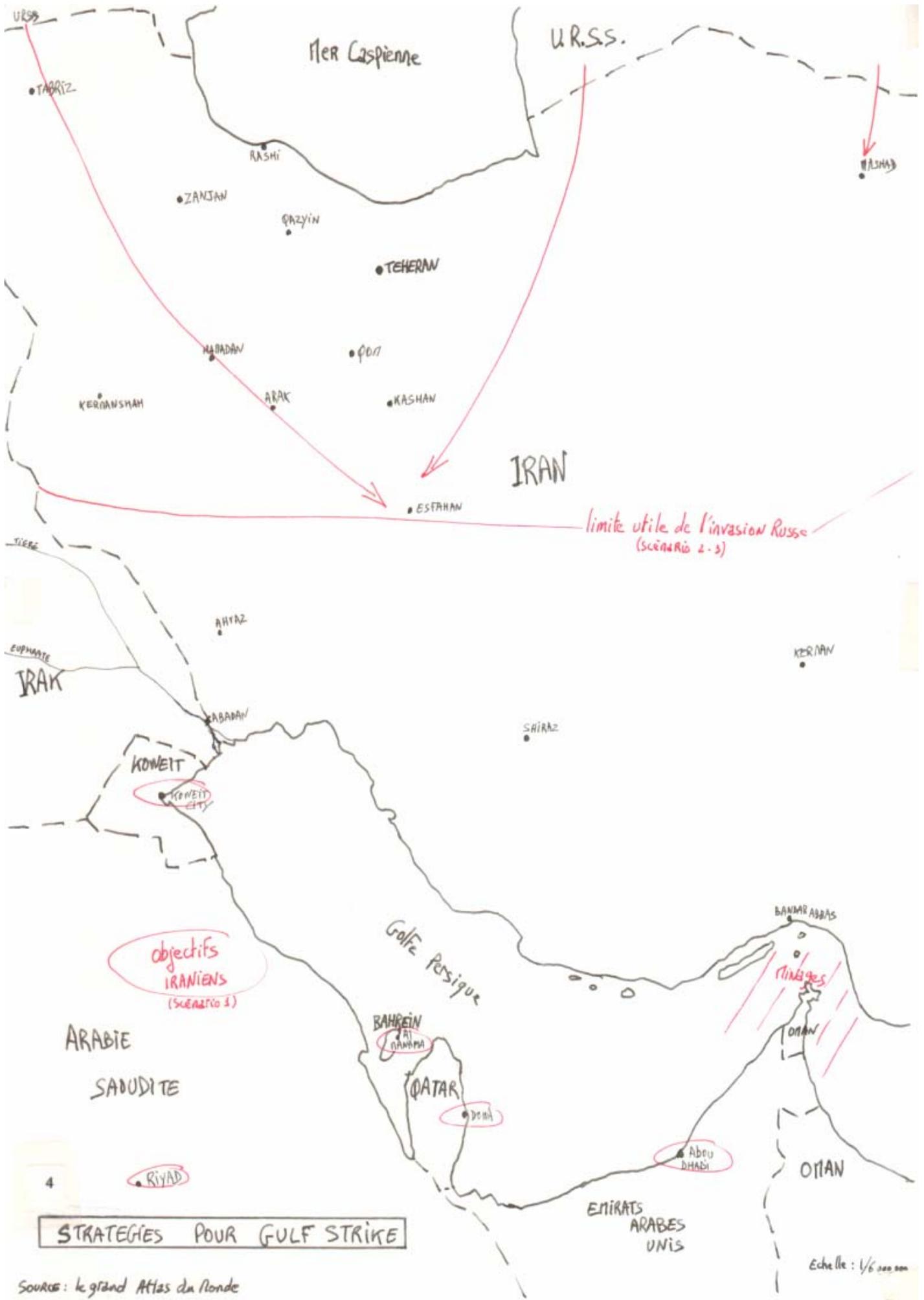
Dans les trois scénarii retenus, il faut capturer et tenir un nombre précis de villes, puis pour une meilleure victoire ou éviter la défaite, contester l'hex stratégique J09 du détroit d'Ormuz (toujours l'intérêt pétrolier). Ce deuxième objectif dépend principalement d'un minage de la zone par le russe avec ses bombardiers et sous-marins, soit par une offensive aéronavale, soit par ruse (début de partie ou diversion), et a très peu d'influence par ailleurs sur le reste de la partie. Le premier objectif (capture des villes) va donc retenir toute notre attention.

### Stratégie du premier scénario

Dans le premier scénario, l'iranien doit tenir au moins trois des cinq capitales arabes (l'Irak est hors jeu, devenu précédemment militairement Chiite) à la fin de 15 tours ; l'américain arrivant réellement au tour 7. Donc l'Iman dispose véritablement des six premiers tours pour s'emparer de trois villes : lesquelles choisir ?

**Koweït City** : Evidemment c'est la première cible, un ou deux tours suffisent, mais il faut faire attention à ne pas bloquer l'ensemble de l'armée (surtout blindée) et utiliser trop de précieux ravitaillement.

**Riyad** : Prenable mais pas évident, le Saoudien, bien qu'aillant une petite armée, est coriace et la ville est dans un coin de la carte, dur à atteindre et à ravitailler. Il faudra y consacrer au moins une armée blindée (3 Divisions et son support) et avoir fini absolument avant le tour 7.



Source : le grand Atlas du Monde

**Al Manamah** (capitale du Bahrein) : Une attaque combinée hélicoptère et amphibie peut s'emparer dès le premier tour de l'île, à condition d'éliminer les unités aériennes et navales locales (composé de saoudiens et d'unités du Bahrein), et de prévoir quelques dépôts pour réaliser les attaques. La ville sera très dure à reprendre ultérieurement.

**Doha** (Qatar) : Cette ville est beaucoup plus éloignée des bases de départ, il est possible de s'en emparer en y envoyant une armée blindée qui suivra la route cotière ; le problème sera le même que celui évoqué pour Riyad. En fait, sachant qu'il suffit de trois villes pour gagner (évidemment une victoire marginale, mais une victoire tout de même !), l'iranien devra décider de porter l'effort sur Riyad ou Doha, mais s'attaquer aux deux s'expose à diviser ses forces et multiplier les lignes de ravitaillement, ce qui devient rapidement gênant quand la contre-attaque s'organise.

**Abu Dhabi** (Emirats Arabes Unis): La ville semble un peu loin pour être rapidement conquise, et à moins d'avoir un adversaire très endormi ou stupide, elle sera rarement atteinte (ou alors le Dieu de la Chance est avec vous).

**Côté arabo-américain**, la stratégie est, au départ, essentiellement réactive. Tant que l'américain est absent, il faut prier Allah et serrer les fesses : la défense de Riyad est possible et dépendra de la pression qu'y mettra Khomeiny, Koweït City et Al Manamah sont malheureusement perdues. Doha n'est pas évident à défendre mais peut éventuellement être reprise terrestrement quand les USA entrent en scène. Leur arrivée marque véritablement le déclin de l'attaque Chiite car l'aviation et les commandos US peuvent réellement couper le ravitaillement et neutraliser les attaques aériennes, interdisant toute offensive ; en clair le jeu est gagné ou perdu à la fin du tour 7.

### Stratégie des scénarii 2 & 3

La situation est totalement différente au départ car **l'attaquant soviétique** a véritablement les moyens de ses ambitions : 4 armées puissantes, soutenues et ravitaillées attaquent une faible armée clairsemée. Seuls deux avantages sont en faveur de l'iranien : d'abord le terrain très montagneux qui gêne le mouvement (principalement cantonné aux routes), puis l'intervention américaine qui commence au deuxième tour et se fait rapidement sentir

(toutefois la première division n'arrive qu'au tour 16, le scénario durant 30 tours). Le russe doit capturer au moins 11 villes sur 17 pour gagner (dont Téhéran) ; en regardant la carte attentivement, on s'aperçoit que sur la carte A (carte nord) d'où démarre l'attaque, il s'en trouve une douzaine ; il est donc possible de gagner sans s'aventurer trop au sud (là où les américains sont très puissants). L'armée d'Afghanistan ne sert pas à grand chose, trois armées vont donc se partager le travail. Elles seront aidées par 3 divisions aéroportées largables pratiquement n'importe où, et qui peuvent tenter de prendre trois villes ou soutenir une attaque mécanisée : le choix dépendra des villes sélectionnées par le russe. Dans tous les cas, il faut un assaut puissant et massif, et ne pas hésiter à utiliser intensivement les munitions et l'aviation, car le temps joue toujours contre l'offensive (renforcement de l'intervention US). Une fois que 11 ou 12 villes sont prises (plus facile à dire qu'à faire !), il est temps de former le hérisson autour des conquêtes car le ravitaillement risque d'avoir du mal à passer ; et il y aura peut être une contre-attaque terrestre américaine (assez hypothétique, vu les faibles moyens terrestre des USA, mais possible suivant les rescapés iraniens).

En début de partie, **l'iranien** n'a quasiment rien à faire : mettre les milices dans les villes, faire écran avec ses quelques blindés et protéger ses avions pour d'éventuelles attaques "juteuses" (dépôts de ravitaillement principalement). L'arrivée de **l'américain** peut seule arrêter le soviétique, en le forçant à garder ses dépôts et grouper son aviation. Stratégiquement, ce sera toujours une course contre le temps mais l'équilibre ludique semble possible.

### Stratégie navale

Globalement le jeu montre clairement la supériorité américaine sur la zone, le seul problème est le temps que prend sa montée en puissance : au début, il n'y a qu'un porte-avion fort vulnérable aux *Backfires* (Tu 26), le reste (jusqu'à trois P.A. et leur soutien) n'arrivant qu'au fur et à mesure (principalement aux tours 7 et 15). En dehors de cette puissante technologie aérienne, la flotte russe est minable et aura bien du mal à survivre jusqu'à la fin du jeu; son seul intérêt est de faire peur à l'américain le plus longtemps possible, car cela lui neutralise une grosse partie de sa puissance de feu : les Tu 26 et les sous-

marins sont assez valables dans ce rôle. Il faut rappeler ici le minage de l'hex stratégique J09 (Déroit d'Ormuz) qui est assez facile à effectuer en début de jeu.

Côté américain, une fois la menace russe éliminée : destruction des aérodromes trop rapprochés, par B 52 et aviation embarquée (donc repli des Tu 26 en URSS), ratissage des sous-marins, élimination ou neutralisation des unités de surface (quelques attaques bien menées...), l'aviation embarquée se révélera très utile: d'abord car les avions sont puissants, puis parce qu'ils ne consomment pas de ravitaillement (missions gratuites, trois fois par tour).

Il faut bien garder à l'esprit que l'arme aéronavale n'est pas une fin en soit, mais sert à aider (ou gêner) l'action terrestre. Elle seule peut gagner le jeu, grâce à la bonne utilisation des moyens, étudiée maintenant.

## LA COMPLEXITE TACTIQUE

### Séquence de jeu

Le tour de jeu représente deux jours de combats au cours desquels de nombreuses inter-actions aéro-terrestres vont se dérouler pour permettre aux joueurs d'atteindre leurs objectifs. Le tour commence par une éventuelle intervention de pays étrangers (événement aléatoire) ; ensuite les joueurs vont assigner un ordre à leurs unités. Les unités terrestres pourront bouger normalement ou par réserve sous le contrôle des QG, tandis que les avions choisiront une mission de protection/interception ou un mode plus offensif pour bombarder ou chasser les avions ennemis du ciel. Ces choix sont importants car le tour est long, et une aviation mal employée peut manquer au moment crucial, nous en reparlerons en étudiant l'aviation. Trois phases d'actions se succéderont, au cours desquelles les deux camps feront agir leurs troupes, avions et bateaux ; sachant que seuls les avions pourront éventuellement faire plusieurs actions durant le tour (une seule action pour les arabes riverains, deux pour le russe et jusqu'à trois pour l'américain). La première phase d'action est réservée aux mouvements principaux de l'attaquant, la deuxième phase

permet de manoeuvrer les réserves, et la troisième fait agir le défenseur.

L'initiative, importante pour gérer la bataille, c'est à dire jouer le premier, pourra changer suivant les pertes subies par l'assaillant (généralement vers le milieu de partie).

## ABBREVIATED SEQUENCE OF PLAY

### Strategic Stage

Global Political Phase

Global Military Phase

### Unit Assignment Stage

### Initiative Determination Stage

### First Action Stage

First Naval Movement Determination Phase

First Movement Phase

*First Initiative Segment*

*First Reaction Segment*

First Combat Phase

*First Reaction Close Air Support Segment*

*First Initiative Close Air Support Segment*

*First Assault Segment*

### Second Action Stage

Second Naval Movement Determination Phase

Second Movement Phase

*Second Initiative Segment*

*Second Reaction Segment*

Second Combat Phase

*Second Reaction Close Air Support Segment*

*Second Initiative Close Air Support Segment*

*Second Assault Segment*

### Third Action Stage

Third Naval Movement Determination Phase

Third Movement Phase

*Third Reaction Segment*

*Third Initiative Segment*

Third Combat Phase

*Third Initiative Close Air Support Segment*

*Third Reaction Close Air Support Segment*

*Third Assault Segment*

### End Stage

## L'importance du ravitaillement

Rapidement, le joueur va se rendre compte de la toute puissance du ravitaillement, car s'il est inutile pour se mouvoir, il est par compte indispensable pour combattre sur terre et dans les airs : sans "supply" pas d'attaque. Donc l'attaquant va devoir protéger sa ligne de dépôts apportant le précieux ravitaillement sur le lieu du combat, tandis que le défenseur s'efforcera de couper cette ligne. Il faut absolument se mettre dans l'esprit qu'une unité non ravitaillée n'a pas le droit de combattre et perd un point de force par tour. Cette constatation va représenter le premier casse-tête d'une offensive, bien avant la qualité et quantité des troupes à engager. La protection des lignes utilisera, au fur et à mesure de leur allongement, la majorité des moyens de l'assaillant (unités anti-aériennes, avions, troupes d'assaut doté de DCA) ; alors que cette même élongation fera le bonheur du défenseur qui n'aura qu'à éliminer un dépôt ou mettre la ligne de ravitaillement hors portée (par des unités ou leurs zones de contrôle, des commandos ou une interdiction aérienne) pour stopper net et éteindre une offensive ennemie. Les seuls moyens d'écartier la menace sont de garnisonner l'ensemble de la ligne - il ne reste alors que peu de troupes pour attaquer -, et détruire l'aviation ennemie : nous en

parlerons plus bas ; mais c'est très difficile voire impossible face à un américain ou un russe. Il reste la possibilité de ravitailler par air en larguant des dépôts, mais c'est assez compliqué et peu sûr car les transports ou hélicoptères sont très vulnérables : ce n'est qu'un palliatif local.

Le deuxième problème du ravitaillement est qu'il se consomme. Chaque joueur dispose d'un potentiel initial, légèrement réalimenté chaque tour, qu'il va utiliser pour attaquer (au sol ou en l'air) ou se défendre. Evidemment tout coûte très cher, par exemple, une attaque iranienne avec deux divisions et leur soutien (un régiment d'artillerie et un bombardement aérien de trois escadrilles) coûtera entre 13 et 23 points suivant le type d'attaque (de normale à intensive). Sachant que l'Iran dispose de 80 points au départ et en gagne 20 par tour, qu'il est doté d'autre part de plus d'une dizaine de divisions et d'une quinzaine d'escadrilles, on peut imaginer le tableau !. L'Irakien et les pays arabes sont aussi mal lotis et seuls les russes et américains auront plus de possibilités (l'américain car il a peu de troupes terrestres et que son aviation embarquée est gratuite, le russe car il est militairement puissant). Donc le casse-tête logistique est bien réel, et peut facilement faire perdre le jeu.

## La puissance aérienne

### FORMATIONS EFFECTS TABLE

	Division		Brigade or Regiment			Other		COMBAT EFFECT	MP to ENTER	MP to LEAVE	TERRAIN MP COST MULTIPLE
	ARMOR/ MECH	OTHER	ARMOR/ MECH	INFANTRY	ARTY	ANY SIZE	FORM				
SP Cost	3	2	1	1	1	1	<b>MC</b>	×1	1	0	×1
ZOC/City	L/F	F/-	L/F	F/-	None	None		Unit may declare combat.			
SP Cost	5	3	2	2	2	2	<b>HA</b>	×2	2	0	×2
ZOC/City	L/F	F/-	L/F	F/-	None	None		Unit may declare combat.			
SP Cost	7	4	3	3	3	3	<b>DA<sup>1</sup></b>	×3	4	2 <sup>4</sup>	×4
ZOC/City	L/-	L/-	L/-	L/-	None	None		Unit may declare combat.			
SP Cost	1	1	0	0	0	0	<b>T<sup>3</sup></b>	×¼	1	1	×½
ZOC/City	None	None	None	None	None	None		Unit may declare combat.			
SP Cost	2	1	1	1	2	1	<b>HD</b>	1 col	2	1	×2
ZOC/City	L/F	F/-	L/F	F/-	None	None		Unit may not declare combat.			
SP Cost	6	3	2	2	3	2	<b>DD<sup>2</sup></b>	3 col	4	1	P
ZOC/City	F/F	L/-	F/F	L/-	None	None		Unit may not declare combat.			
SP Cost	0	0	0	0	0	0	<b>R</b>	×¼	1	1	P
ZOC/City	None	None	None	None	None	None		Unit may not declare combat.			

**MC:** Movement to Contact. **HA:** Hasty Assault. **DA:** Deliberate Assault. **T:** Travel. **HD:** Hasty Defense. **DD:** Deliberate Defense. **R:** Reconstitution. Infantry units include infantry, military police, airborne, airmobile, and engineer units. **L:** Locking Zone of Control. **F:** Fluid Zone of Control. **None:** No Zone of Control. **(-):** No Zone of Control into or out of a city hex.

L'aviation a un beau rôle dans ce jeu comme réellement dans la guerre moderne, car elle frappe vite, loin et fort. Malheureusement les appareils sont assez vulnérables et leur utilisation coûte cher en ravitaillement. Les règles permettent à l'aviation d'effectuer de nombreuses missions offensives comme défensives, donc vont occasionner des choix pour le joueur. Quelle proportion faut-il placer en interception au début du tour ?, faut-il que chaque aérodrome ait son intercepteur ?. Une bonne proportion est de mettre au moins un tiers en défensive, mais cela va dépendre des ordres de bataille des deux camps et des choix initiaux. Le premier vrai choix repose sur la possibilité ou non de rechercher la supériorité aérienne totale, c'est à dire détruire intégralement l'aviation ou les bases ennemies. Entre pays riverains, la chose est possible, ce sera une question de saturation, sachant que celui qui a le plus d'appareils pourra déborder toutes les défenses ennemies ; mais c'est assez coûteux (en avions et en ravitaillement) et un peu hasardeux (le hasard des combats, et surtout la possibilité de réparer les appareils en dépensant du ravitaillement). En présence des grands, ce sont eux qui vont décider : l'américain pourra s'y résoudre, mais progressivement suivant sa montée en puissance ; le russe sera moins efficace, mais pourra essayer contre l'iranien. Si un camp réussit à annuler l'aviation ennemie, il a virtuellement gagné car il pourra frapper n'importe où dans les meilleures conditions. Trois points sont importants à noter quand à l'aviation :

- D'abord, l'importance de la détection, car à moins d'avoir des détecteurs avancés (AWACS et Tu 126 principalement) il est pratiquement impossible d'intercepter un agresseur non directement menaçant, car le temps de détecter et faire partir l'intercepteur, l'adversaire a déjà fini sa mission. Seul un détecteur avancé voit l'ennemi assez tôt pour permettre une réaction. Donc il sera très dur de défendre autre chose que son propre hex, sans un intercepteur bien placé et il n'y en a pas beaucoup en jeu (la CAP est plus efficace, nous en reparlerons avec le naval).

- Ensuite, la possibilité de saturer la défense ennemie, qu'elle que soit sa valeur, si l'on dispose de plus d'appareils ; car chaque avion ne peut intercepter qu'une seule fois par phase, même s'il est victorieux et technologiquement plus efficace. Cette

tactique est très valable si l'on dispose d'une majorité d'appareils, à condition que leur rayon d'action soit suffisant (car les bases ont une capacité maximale de trois avions et ne sont pas forcément proches du front) et que l'on ait assez de ravitaillement à dépenser.

- Enfin, la relative inefficacité des appareils, jointe à la vigueur de la DCA. Il suffit d'avoir peu de chance pour que même la meilleure attaque n'ait pas le résultat escompté, entraînant une dépense excessive en ravitaillement pour un résultat nul, sauf éventuellement des pertes aériennes subies. Evidemment, le problème est universel mais il relativise la valeur de la supériorité aérienne. Celle-ci va surtout résider dans la menace provoquée par la possibilité d'une action, et par la mission d'interdiction, qui gêne le mouvement et le ravitaillement et dont le succès est garanti.

Finalement, il faut mentionner les différences technologiques qui peuvent atténuer ou accentuer la supériorité aérienne, naturellement ces différences vont jouer en faveur des grandes puissances dont on retrouve encore le rôle primordial (mentionnons quand même l'AWACS saoudien).

L'arme aérienne apparaît essentielle pour aider l'action des troupes (destruction de points de forces, soutien direct offensif ou défensif) mais coûte cher et son succès n'est pas garanti.

### **Le combat terrestre**

Nous arrivons enfin au point crucial pour gagner le jeu ; il faut tenir à la fin du jeu les cités objectif, ce qui se fera principalement par le combat. Les assauts dépensent beaucoup de précieux ravitaillement et sont assez peu mortels, le défenseur ayant souvent le choix d'abandonner un vaste terrain au profit d'une économie de troupes. De gros rapports de force défavorables lui feront cependant perdre des hommes, car chaque niveau de résultat, sur la table de combat, signifie un hex de retraite ou un pas de perte pour une unité. Sachant que la retraite est limitée à trois hexs pour l'élite, deux pour les réguliers et un pour la milice, le reste doit être perdu en hommes. Les seules méthodes rapides pour réduire un ennemi sont le bombardement aérien, qui enlève des points de force, et l'encercllement qui oblige le défenseur à céder des troupes. Nous avons déjà évoqué le problème aérien, voyons comment réussir une attaque

## GROUND COMBAT RESOLUTION TABLE

DIE	ATTACKER-DEFENDER STRENGTH COMPARISON														
	1-4	1-3	1-2	-2	-1	0	+1	+2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1
1	3/0	2/0	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	0/2
2	2/0	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	0/2	0/3
3	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3
4	2/0	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	1/2	1/2	0/2	1/3	0/4
5	2/0	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	1/2	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4
6	1/0	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	0/3	0/3	0/4
7	1/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	0/3	0/4	0/4	0/5
8	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/2	0/3	1/4	0/4	0/4	0/5
9	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/3	0/3	1/4	0/4	0/5	0/5	1/6
10	1/1	1/1	1/1	0/1	1/2	1/2	0/2	1/3	1/4	1/4	0/4	0/5	0/5	0/6	0/6

Determine the combined attacking strength and combined defending strength involved in the combat. Refer to the column that most closely reflects the comparison of attacking and defending units (use the column further to the left when the strength comparison is identical to no column heading) and roll one die, applying modifiers as listed in the following summary. Results are expressed as Hits inflicted on the attacker/defender. Attacks at less than 1-4 ratio are treated as 1-4. Attacks at greater than 8-1 are treated as 8-1. Modified die rolls greater than 10 are treated as 10.

terrestre. Le premier soucis est de réunir de gros moyens à l'endroit voulu (un minimum de 2-1), et surtout d'y appliquer le maximum de modificateurs-bonus au dé (blindés contre non blindés, génie, artillerie, support aérien), le choix du type d'attaque dépend souvent des points de mouvement et de ravitaillement disponibles. Dans tous les cas mieux vaut se limiter à un faible nombre d'attaques (car elles coûtent cher), mais bien soutenues et vigoureuses ("hasty attack" ou mieux "deliberate attack"). Si on a le temps et les moyens, l'idéal est de réduire l'ennemi par bombardement, puis de le "finir" au contact (car on ne peut pas entièrement détruire une unité terrestre sans combat au sol).

Le rôle des troupes de réserve peut être crucial pour soutenir défensivement un combat ou exploiter un succès offensif, en permettant de réattaquer immédiatement (dès la deuxième phase d'action). Cet avantage est limité par le nombre de QG, chacun plaçant une division en réserve. Ce nombre de QG est bien entendu faible, ce qui restreint l'exploitation (il n'est pas possible d'avoir, par exemple, un corps ou une armée de réserve).

Enfin, il faut garder à l'esprit que le déplacement est gratuit ; il est donc toujours possible de faire peser des menaces sur l'ennemi (l'aire de jeu est vaste) à condition évidemment d'être ravitaillée, sinon votre armée fondra sous l'oeil réjoui de votre adversaire. Là aussi une élimination complète est impossible, d'où une possibilité d'infiltration de "commandos mort-vivants", mais facile à contrer et peu efficace.

Le rôle des vrais commandos est plus intéressant mais exclusivement américain, ils vont être utiles pour couper le

ravitaillement ou détruire des bases et dépôts ; mais ils sont seulement un "plus" car peu nombreux et rapidement dépensés (cependant correctement utilisés ils peuvent ruiner une offensive pour quelques tours).

Il faut enfin souligner que l'on est loin de la "blitzkrieg" mécanisée traversant la carte en un tour, d'abord le terrain le permet peu (seul le mouvement routier est rapide, et quand on sort des montagnes c'est pour tomber sur du marais!), puis il faut adopter le mode "travel" (mouvement stratégique) qui peut se traduire par "cible facile pour l'ennemi" et qui ne permet pas réellement d'attaquer. Finalement le combat, bien que favorisant les retraites/avances après combat (sachant que l'ennemi véritablement coriace *peut* rester en "acceptant" les pertes), ne permet pas une réelle exploitation, car les réserves sont limitées et les troupes, même mécanisées ne bougent qu'une fois. Ces hypothèses de jeu apparaissent réalistes lorsque l'on observe les péripéties des offensives de la guerre Iran/Irak, mais paraissent frustrantes pour simuler la guerre moderne mécanisée.

### L'aspect naval

La marine est l'élément le moins important du jeu, sauf peut-être pour l'américain, ou lors du scénario sur la guerre des tankers (scénario 6). Si l'on veut réellement sentir les actions navales, il vaut mieux jouer à "5th Fleet" du même éditeur. Dans tous les cas, la flotte est liée à l'aviation, donc finalement au service du terrestre.

Il faudra surtout éviter de laisser trainer ses bateaux, une fois repérés - sauf très puissants, c'est à dire américains - ils sont condamnés à mort. Les sous-marins russes peuvent jouer un rôle intéressant en début

de partie, mais ils survivront peu aux Orions (P 3), hélicoptères et sous-marins ennemis. Les flottes riveraines sont plutôt symboliques sauf peut-être l'iranienne, et seront rapidement soit inutilisées, soit détruites. Pour les combats, il faut surveiller les portées des missiles mer-mer et air-mer et espérer avoir de bons dés, car les combats navals sont généralement rapides et définitifs (surtout pour le russe).

Les portes-avions américains (jusqu'à trois en jeu) sont véritablement impressionnants par le nombre et la qualité des appareils transportés : d'excellents chasseurs (F 14), des avions d'attaque au sol (A 6, A 7), des chasseurs de sous-marins (S 3, SH 3), des appareils de guerre électronique (E 6) et même un appareil de détection rapproché (E 2), tout cela attaquant gratuitement jusqu'à trois fois par tour. Il faut évidemment éviter de se les faire détruire, principalement par les *Backfires*, seuls capables de couler (pratiquement à coup sûr) n'importe quel navire en restant hors de portée de détection. Les autres menaces sont moindre grâce à la CAP, qui intercepte automatiquement les avions ennemis à un hex autour du porte-avion, et aux nombreux missiles mer-mer dont disposent avions et bateaux.

## CONCLUSION: SUPER AMERICA FRAPPE ENCORE

Le gros problème de GS provient de la prévisibilité de l'issue du jeu, en fonction des moyens disponibles et des possibilités de réaction de l'ennemi. Au bout de quelques parties, une fois la tactique bien assimilée, donc les erreurs stupides évitées, on peut pratiquement prévoir l'évolution d'une bataille, en fonction de l'accessibilité des objectifs (et donc de la ligne de ravitaillement qu'il faudra mettre en oeuvre et défendre), des moyens militaires notamment aérien (et surtout logistique) dont on dispose; et de la vitesse de réaction de l'américain (véritable maître du jeu): son intervention signifiant généralement la fin de l'offensive sous sa forme dynamique. L'aspect stratégique devient rapidement "plat", cependant le jeu reste intéressant par son étude de la guerre moderne (aspect tactique) et l'intervention du hasard toujours présent dans un D10 (combats aériens et navals surtout).

Le jeu peut reprendre tout son intérêt stratégique en confiant chaque pays important ou groupe de pays à un joueur. Il faut développer des règles d'attitude et des objectifs politique spécifiques, pour transcrire l'état d'esprit des différents protagonistes. Le jeu deviendra plus long à jouer (déjà qu'une partie peut prendre une cinquantaine d'heures!), mais pourra remplir complètement son rôle d'outil de compréhension géopolitique.

Terminons en signalant l'existence d'un "sister game" du même éditeur, appelé **Aegan Strike** qui simule l'attaque, par le russe, des détroits turcs et quelques conflits mineurs en Méditerranée orientale. On retrouve le même système sur un autre théâtre, il serait intéressant de voir si les conclusions sont les mêmes.

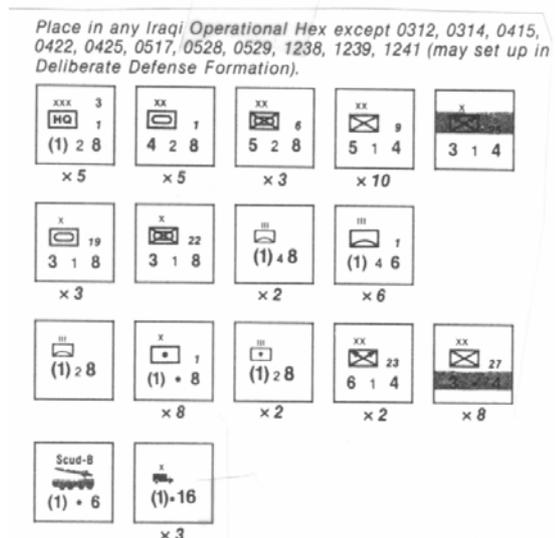
## BIBLIOGRAPHIE

**Fire & Movement** #40, mars 1984 (pp 14-15)

**"Victory insider"** #1 dans **The General** Vol.20-6

**Le journal du stratège** : du n°13-14 de janvier 85 au n°31 de novembre 86 (nombreux articles, scénarii, présentation d'unités)

**Casus Belli** : n°21 (1984), 47 (1988), 59 (1990), Hors-série 13 (1994)



# LA SAGA DU WARGAME

## I- INTRODUCTION GÉNÉRALE

Le *wargame* ou *jeu de guerre* est probablement aussi ancien que la guerre elle-même. On peut suivre son origine à travers des jeux à thème guerrier comme les Echecs ou d'autres jeux classiques. Sous sa forme actuelle, le wargame découle plus directement des "*Kriegspiele*" utilisés par l'Etat-Major allemand à la fin du XIXème. Mais pour la brièveté et la clarté de notre exposé, nous le délimiterons simplement au jeux contemporains civils, en excluant les jeux avec figurines et les simulations non essentiellement guerrières comme les jeux politiques ou diplomatiques.

Un "*jeu de guerre*" est un amusement pour profane, se déroulant sur une carte et avec des pions ; la simulation des actions étant expliquée et recréé par des règles et tableaux. Le wargame est conçu comme un modèle historique ou non historique, d'un "*fait guerrier*". L'échelle peut aller du duel, simple lutte entre deux individus, jusqu'à la guerre totale qui fait combattre des peuples entiers, en intégrant tous les niveaux possibles de conflit, de la bataille précise à la Campagne militaire. Quelque soit l'ampleur, le but reste toujours le même, revivre la lutte entre deux ou plusieurs camps. Le jeu pourra chercher son inspiration dans un fait réel de l'histoire (de la préhistoire aux guerres actuelles), mais aussi dans le futur (Anticipation ou Science-Fiction) ou dans un passé imaginaire (HeroiF-fantasy) ; pour nous c'est encore la guerre qui est simulée.

Ainsi notre petite histoire du wargame commence en 1952, avec la publication de **Tactics** par un certain Charles Roberts, qui quelques années plus tard (1958) créera **Avalon Hill Company** pour éditer **Tactics II** (une amélioration de son jeu précédent), **Gettysburg**, **Waterloo**, **Stalingrad** et quelques autres. Une vingtaine de jeux seront publiés en 10 ans, à raison de deux par an, ce sera commercialement un assez gros succès. En 1969, le mouvement s'étend avec le lancement de **SPI** (Simulations Publications, Incorporated) : le wargame se met en place, et pourra se développer au cours des années 70.

Cette courte vie du Wargame que nous allons narrer, comprendra cinq parties. Nous observerons le développement du wargame américain, au cours de ses trois périodes principales (70,80,90), formant les trois premiers chapitres. Puis nous irons observer la situation européenne, et le cas français, à travers les deux derniers chapitres. Une conclusion tentera de faire le point sur l'actualité du jeu et quelques annexes présenteront les séries les plus célèbres.



### BIBLIOGRAPHIE

- Duccio VITALE : *Jeux de simulations, wargames* (Le temps des jeux, M.A. Editions, Paris 1984, 255 p)
- Tom SLIZEWSKI : *Game collector's guide Volume 1, Wargames* (Panzer press, Thornton 1989, 140 p)
- Jeux & Stratégie n°1 : Wargames, Dieu que la guerre est jolie! pp 57 à 61 (1980)
- Fire & Movement, Strategy & Tactics, Moves, The Grenadier : *très nombreuses références*

*suite au prochain numéro...*

# L'ACADEMIE DU WARGAME

Les jeux appelés "wargames" ou "simulations", appartiennent à la catégorie des *jeux de réflexion*, dont le but est d'obliger le joueur à utiliser son cerveau pour comprendre, maîtriser et gagner, aussi bien contre l'adversaire que contre le système de jeu. La qualité et l'intérêt des wargames publiés, joint aux nécessaires compétences des joueurs les pratiquant (réflexion, patience, endurance et volonté...) démontrent l'existence et la réalité d'un "*homo wargamus*" (si l'on nous pardonne un tel barbarisme), fruit de l'évolution.

Cette simple constatation nous conduit à proposer la création d'une "**structure d'étude du wargame**", ayant pour vocation de "*réfléchir sur les jeux eux-même à travers leur pratique assidue*". "Disséquer" des wargames pour en observer l'équilibre et l'intérêt à partir des règles, de la réalité historique de la simulation et des conditions de victoire : voilà qui peut donner un sens "plus profond" à la pratique de la simulation. Cette structure, nous choisissons de la baptiser "**Académie du wargame**", dans son sens propre de "*société de gens de lettres, savants et artistes*". Elle pourrait suivre un ensemble de règles simples et reposer sur deux piliers. Un groupe de réflexion formé par tous les académiciens se réunissant, en totalité ou par partie, pour discuter ou jouer sur des thèmes précis. Et un élément de liaison formé par un bulletin officiel présentant les études 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 de rédiger une étude valable sur un wargame précis, qui sera publiée dans le bulletin de liaison. Si l'étude est approuvée par l'ensemble des académiciens, le nouveau venu est désormais membre à vie. Le règlement peut prévoir des grades en fonction du nombre et de la qualité des études publiées par un même académicien, et tout un ensemble régulier ou extraordinaire d'événements propres à l'Académie (assemblées, manifestations, débats, conventions intergalactiques...).

L'étude demandée pour l'adhésion doit être basée sur la connaissance réelle du jeu, et non sur un simple aperçu des règles. Cette étude pourrait comprendre une introduction, présentant sommairement le jeu et ses règles

principales, avec une question à étudier développant une problématique. Puis plusieurs parties qui passeraient au crible la simulation et répondraient à la question posée en introduction, et enfin une conclusion ouvrant le débat, toujours possible au sein d'une Académie. Ce discours qui peut paraître "sérieux", ne doit pas faire oublier que le but est quand même de se distraire, et que l'humour peut égayer l'étude (on est tout de même là pour s'amuser !).

Evidemment on pourra nous reprocher l'aspect "scolaire" du procédé, mais il est temps de dépasser les critiques de jeux simplement publicitaires, ou trop superficielles, laissant une impression de manque de sérieux et si affligeantes. Ce qui nous intéresse réellement est de développer une "*scolastique du wargame*" en reconnaissant le travail déjà effectué par d'autres - il pourrait exister des membres de droit - et les efforts actuels de chacun: *ne rien imposer, simplement proposer*.

Certes, on nous rétorquera que de telles structures de réflexion existent ou ont déjà existé, comme par exemple les fameux séminaires SPI de la fin des années 70 aux USA, ou la production de la plupart des bonnes revues américaines ou françaises. Mais il nous semble 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 n'est pas encore formé, et le but de l'Académie est plutôt d'analyser précisément des jeux ou systèmes de jeux, à l'aide de rencontres ou études, que de critiquer les réalisations et réalisateurs.

Cette Académie a la capacité d'exister vu la qualité du Wargame en France, mais elle se créera uniquement par la volonté du nombre. Ce premier numéro propose *ma propre étude* sur Gulf Strike, c'est à vous lecteurs de juger, à travers sa valeur, de mon appartenance à l'Académie et de la validité de l'outil créé.

**Vieille Garde, Bulletin Officiel de  
l'Académie du Wargame**

Pour tout renseignement :  
Luc OLIVIER, 128, Rue de Rennes  
75006 PARIS (45 44 04 73)