

# VIEILLE GARDE

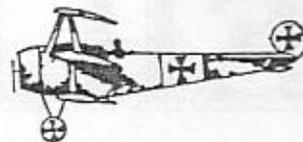
Numero 12 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 15 FF

Europa



*BALKAN FRONT*  
*(GRD)*

## EDITORIAL



Paris, le 15 Février 1997

Tout d'abord malgré le retard inhérent à la parution du fanzine permettez-moi de souhaiter à tous les lecteurs une bonne et heureuse année 1997, pleine de jeux et de chance au dé !

Dans ce numéro **Grégory Anton** s'attaque à un des monstres sacrés du wargame : la série **Europa** à travers l'exemple de *Balkan Front*. Cette série lancée en 1973, court toujours, presque sans refonte du système et va bientôt s'attaquer au Pacifique et à la Première Guerre Mondiale, sans même achever l'Horreur Totale Monstrueuse dans son Obscénité (comme aurait dit le Maître HPL) j'ai nommé le Grand Europa... une maison d'édition attirée, un magazine particulier, plusieurs fanzines (dont Carnets de Guerre), des milliers de passionnés, tel est le culte rendu à ce phénomène du wargame...

Savoir si ses mécanismes sont encore valides aujourd'hui fait partie des vastes débats dont l'Académie s'occupera un jour mais qui font déjà et depuis longtemps les délices des adeptes et détracteurs du système.

Le... ensuite le début des chron... **Didier Rouy** - pape de la période... vraiment se déployer sur au mois... passer un aperçu clair des diffé... solution à l'Empire. Les forum... et 17 réagissent aux forums lan... ident, mais sachez que si le ch... a fait les choux gras du Vg11... le cas. Enfin la suite... deuxième période vous renseignera sur... année de Avalon Hill dans les années 80.

Comme mentionné dans le dernier numéro, l'Académie était présente à la **Convention Nationale de Jeu d'Histoire de Vincennes**. L'événement est de taille surtout pour les figurinistes qui y déploient une grande messe dont ils ont le secret - notamment cette année une colossale reconstitution de la bataille de la Moskowa avec pleins de participants - . Côté jeu sur carte, grâce à un championnat sur Austerlitz (v2) et des démos de AWE la face était sauve. Il faudrait véritablement une manifestation identique consacrée aux jeux sur cartes, wargamers de tous les pays unissez-vous !

Enfin signalons un ouvrage paru récemment dont certains auront reçu un avis par courrier : *Bonaparte en Italie* de **Stéphane Béraud**. Vraisemblablement rédigé par un wargamer, ce petit livre synthétique présente de façon très claire la campagne de 1796-97 menée par Bonaparte en Italie du Nord, une trentaine de cartes, des tableaux d'effectifs et organigrammes permettent de

comprendre un événements qui remonte maintenant à exactement 200 ans. Des Encadrés et un glossaire final précisent certains aspects de la stratégie et du mythe Napoléonien ; un must.

Vous pouvez commander l'ouvrage directement chez l'auteur pour 115 FF :

**Stéphane BERAUD** 12, rue du Docteur Kurzenne  
78350 JOUY EN JOSAS

Finalement un petit rappel sur le **tournoi SPQR** qui aura lieu le **WE des 5 et 6 avril 1997**, contactez dès maintenant **Thierry DRETZEN** 91, Rue JP Bourquard 78500 Sartrouville.

Le prochain numéro est prévu sur *Rossiya 1917* de AWE avec en plus les rubriques habituelles. A bientôt...

Luc

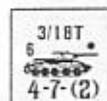
### QUIZ

Félicitations à **Arnaud BOUIS** qui a trouvé le quiz précédent et donc a gagné un exemplaire de VG11. Les réponses du précédent quiz sont: 1 - Cross of Iron (AH), 2 - GEV/Ogre (SJG), 3 - Landships! (CoA). Un numéro gratuit attend le premier à trouver.

1

2

3



### SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 14 : Balkan Front

Page 15 : Chroniques Napoléoniennes

Pages 16 & 17 : Forum

Page 18 : Polemos du W.C.

Pages 19 & 20 : La saga du Wargame  
L'Académie du Wargame

# BALKAN FRONT

*Balkan Front*, le jeu d'initiation à la série *Europa* ?

## Fiche technique:

Éditeur: GRD (réédition grandement améliorée de *Marita-Merkur* de GDW).  
Concepteur: John M. Astell  
Sujet: Les opérations militaires dans les Balkans de novembre 1940 à l'été 1941.  
Échelles:  
- 1 hexagone = 25 km  
- 1 tour = 15 jours  
- Les unités vont du bataillon à la division  
Remarque: Fait partie de la série *Europa*

Dans le numéro 4 de *VIEILLE GARDE* la série *Europa* arrivait en tête d'une enquête sur les jeux les plus appréciés. De ce fait, *VIEILLE GARDE* ne pouvait attendre plus longtemps pour publier une étude sur un jeu de cette série devenue mythique.

Il n'existe en effet aucun bélliludiste, ou presque, qui n'a jamais entendu parler de cette série. Malheureusement, cela ne signifie pas qu'elle soit aussi pratiquée que nous pourrions le supposer. Pourquoi ? Parce que pour beaucoup les jeux de cette série apparaissent inabornables. Ainsi, les récits de campagne sur *Fire in the East / Scorched Earth*, confrontant les forces allemandes aux soviétiques de 1941 à 1944, font tout à la fois rêver, par le degré de précision atteint par ces jeux, et trembler en raison du gigantisme d'une pareille campagne à l'échelle *Europa*. Autre écueil souvent évoqué pour justifier la marginalité de la série dans notre milieu, la complexité des règles.

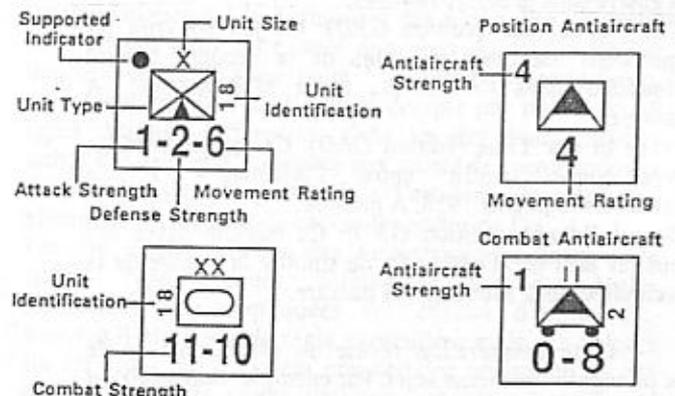
Pour autant, cette série est-elle vraiment inabordable ? Est-ce que tous les jeux qui la composent sont aussi impressionnants et complexes que ce qui est dit et répété ? Pour tenter de répondre à ces questions je vous propose d'étudier au cours des quelques pages suivantes le jeu *Balkan Front*, en résumant les questions précédentes par l'interrogation : *Balkan Front*, le jeu d'initiation à la série *Europa* ?

Afin de vous offrir une étude cohérente, je vous propose d'aborder cette question en deux temps. D'abord, nous étudierons la série *Europa* dans son ensemble. Au cours de cette analyse il conviendra de faire ressortir les forces et les faiblesses de celle-ci, en expliquant son objet et surtout ses mécanismes. De cette façon, il nous sera possible d'appréhender pour quelles raisons elle est parvenue à rassembler un nombre impressionnant d'amateurs, souvent assez passionnés pour négliger la pratique d'autres jeux. Une fascination prouvée par l'existence d'un grand nombre de revues consacrées à cette seule série et que peut lui envier tous les autres systèmes de jeu actuels, à la notable exception de la série des *Squad Leader / Advanced Squad Leader*. Ce faisant nous serons amenés à examiner la complexité *réelle* de la série *Europa* en la comparant à l'image qui lui est attachée. Enfin, comme cette étude se veut aussi objective que possible, nous devons également nous pencher sur les problèmes qui affectent la série.

Cette première étape passée, il sera alors temps d'aborder *Balkan Front* lui-même avec ses originalités.

## La série *Europa*

La série *Europa* a pour première caractéristique la longévité. En effet, si son premier jeu (*Drang Nach Osten*) date de 1973, une époque où notre loisir privilégiait les jeux aux mécanismes simples, la sortie de nouveaux jeux se poursuit encore. Mais cette longévité n'est pas seulement anecdotique puisqu'il s'agit d'une des conditions indispensables à l'accomplissement du but ultime de la série: la simulation de toute la Seconde Guerre Mondiale, sur le théâtre d'opération européen et nord-africain, à l'échelle de la division. Si la série ne comptait qu'un jeu pour atteindre cet objectif (comme *War In Europe*) cette condition ne serait pas cruciale, mais *Europa* veut arriver à ce résultat en rassemblant toute une collection de jeux homogènes capables, chacun, de simuler d'une manière parfaitement autonome une campagne particulière de la guerre. L'avantage de cette démarche est de permettre aux concepteurs de proposer une simulation qui intègre toutes les particularités de la campagne en question autour d'un cadre de règles communes à la série. De cette manière, le jeu couvrant la guerre d'Espagne peut avoir des règles politiques pour les différentes factions en présence, celui sur la campagne de France en a pour représenter le mode d'utilisation « particulier » des chars français, celui sur la campagne des Balkans peut distinguer les vitesses de mobilisation des différentes régions de Yougoslavie suivant leurs inclinaisons politiques, etc. Autant de particularités qui ont leur importance sur la campagne étudiée mais qu'il serait ardu d'inclure dans un seul jeu couvrant l'ensemble du conflit, sous peine d'obtenir un livret de règles dépassant les 300 pages !



Donc, cette série se caractérise par un tronc commun de règles, complété par des règles propres à chaque jeu qui permettent de faire ressortir les faits saillants qui ont marqué la campagne étudiée.

Voici à ce jour quels sont les jeux qui appartiennent à la série *Europa* et ceux qui sont prévus :

- **Fire in the East**: Ce jeu couvre la campagne de Russie du 22 juin 1941 à la fin mars 1942. Réédition du premier *Europa*, *Drang Nach Osten*. Une nouvelle édition à la GRD est prévue.
- **Scorched Earth**: Ce module de *Fire in the East* permet de prolonger la campagne de Russie jusqu'à décembre 1944. Réédition de *Unentschieden*. Une nouvelle édition à la GRD est prévue.
- **The Urals**: Ce module de *Fire in the East* étend la zone d'opérations jusqu'aux monts Oural.
- **Balkan Front** (édition GRD): Ce jeu couvre les opérations militaires dans les Balkans entre novembre 1940 et l'été 1941. Réédition de *Marita-Merkur*.
- **Narvik**: Ce jeu couvre la campagne de Norvège lors de l'hiver 1940. Il devrait être réédité par GRD dans les prochains mois.
- **Their Finest Hour**: Ce jeu couvre les opérations militaires de l'été 1940 qui auraient pu mener à la chute de la Grande-Bretagne.
- **Fall of France**: Ce jeu couvre la campagne de France de 1940. *Their Finest Hour* et *Fall of France* devraient être réédités en un seul jeu par GRD dans les mois à venir.
- **Western Desert**: Ce jeu couvre la guerre du Désert de la Libye à la Palestine.
- **The Near East**: Ce module de *Western Desert* étend le théâtre des opérations à la Turquie, l'Irak et l'Irak.
- **Torch**: Ce jeu couvre la campagne d'Afrique du Nord qui mit un terme à la présence des puissances de l'axe sur le continent africain..
- **First to Fight** (édition GRD): Ce jeu couvre la campagne de Pologne de 1939. Réédition de *Case White*.
- **Second Front** (édition GRD): Ce jeu couvre les campagnes d'Italie, de France et d'Allemagne de juillet 1943 à mai 1945.
- **A Winter War** (édition GRD): Ce jeu couvre la guerre qui opposa les forces soviétiques aux troupes finlandaises au cours de l'hiver 1940.
- **For Whom the Bell Tolls** (édition GRD): Ce jeu couvre, principalement, la guerre d'Espagne de 1936 à 1939. « Réédition » de *Spain and Portugal* qui n'était qu'un module de *Fall of France* proposant une invasion hypothétique de l'Espagne par l'Allemagne en 1940.
- **War in the Desert** (édition GRD): Cette simulation propose la réédition de *Western Desert*, *The Near East* et *Torch* en un seul jeu ; ce jeu couvre donc l'intégralité de la guerre dans le désert 1940-43.
- **The Naval War** (édition GRD): Ce jeu couvrira les opérations maritimes au cours de la Seconde Guerre Mondiale (dans l'Atlantique et la Méditerranée). A paraître.
- **Peace in our Time** (édition GRD): Ce jeu couvrira un hypothétique conflit entre l'Allemagne et la Tchécoslovaquie en 1938. A paraître.
- **Grand Europa** (édition GRD): Ce module devra lier tous les jeux de la série afin de simuler la totalité de la Seconde Guerre Mondiale. A paraître.

Cette énumération révèle un grand nombre de jeux partageant un même sujet. Par exemple, *Balkan Front* est la réédition de *Marita Markur*. Cela s'explique par un changement de standards, notamment graphiques, depuis

que la série a quitté le giron de *GDW* pour être éditée par *GRD*, une société dédiée à la seule série *Europa*. Les cartes sont ainsi devenues plus détaillées et les pions plus clairs. Mais au-delà de ces modifications sur la forme, ces rééditions reflètent le souci du détail apporté à ces jeux par les différents concepteurs. La sortie d'un nouveau jeu est toujours l'occasion de présenter des ordres de bataille tenant compte des toutes nouvelles découvertes dans le domaine. La série est d'ailleurs reconnue comme la plus fiable dans notre milieu pour ce qui est des ordres de bataille présentés.

En outre, chaque sortie permet de constater les dernières modifications apportées aux mécanismes de base de la série. En effet, l'une des réussites de ce système est de parvenir à évoluer au fil du temps. De ce fait, *Europa* n'est plus tout à fait un jeu hérité des années 70 !

Par ailleurs, une bonne part de la popularité de ce système s'explique par ces changements dans les règles. Effectivement, ces derniers sont souvent issus des réflexions des joueurs eux-mêmes, exposées dans les revues spécialisées. De cette façon la série parvient à avoir une image participative pour tous ceux qui désirent s'y investir. Réfléchir sur la manière d'améliorer le jeu n'est pas vain puisque son idée pourra être intégrée à la série. Cette philosophie d'adaptabilité des règles a aussi entraîné un grand nombre de « règles maison » parmi ses fidèles. Bref, la plupart des amateurs réfléchissent sur les différentes façons d'améliorer *Europa* et cette attitude est encouragée par les actions des principaux responsables de la série.

D'un autre côté, il me faut admettre que cette politique de réédition est quelque peu frustrante pour les grognards. Ces efforts dans des rééditions rendent en effet bien incertain le terme de la série. Elle a désormais plus de 20 ans mais son but ultime, simuler toute la Seconde Guerre Mondiale, est encore bien loin d'être atteint ! Ainsi, un jeu comme *Second Front* fut attendu pendant plus de 10 ans ... ce qui aura eu le mérite de nous mettre à la place de Staline réclamant l'intervention anglo-américaine !! Ce terme est d'autant plus incertain que, malgré ces nouvelles éditions, la série ne possède toujours aucune règle économique, politique et même navale acceptée de tous. Voilà pourquoi « Un jour peut-être ... » est le dicton des Européistes.

D'autre part, comment accepter d'acheter un jeu qui couvre exactement la même campagne que celui que l'on possède déjà ? Certes, les cartes et les ordres de bataille ont évolué mais les mécanismes du jeu sont essentiellement les mêmes. D'aucun diront que ces rééditions sont davantage motivés par des questions financières que ludiques, je vous laisse juger...

Après avoir exposé la philosophie générale de la série *Europa*, voici venu le temps d'en examiner les fondements, autrement dit ses mécanismes. Pour ce faire, et afin d'éviter une approche purement descriptive, je vous propose de les examiner en évoquant d'abord les points forts, puis les défauts.

## Les points forts de la série *Europa*

*La série Europa a pour objet de simuler la Seconde Guerre Mondiale. Une période où le couple infernal fut celui du char et de l'avion, mais où, plus généralement, la spécialisation des différentes unités combattantes se manifesta d'une manière inégale jusque*

là. Or, la plus grande réussite de la série repose sur son succès à retranscrire ces phénomènes.

a) Une séquence de jeu privilégiant les unités mécaniques.

La séquence de jeu de la série *Europa* est la suivante:

- Phase initiale
- Phase de mouvement
- Phase aérienne
- Phase de combat
- Phase d'exploitation

La phase initiale est en grande partie une phase administrative où les joueurs réparent leurs unités, reçoivent leurs renforts, vérifient leur ravitaillement, construisent forts et aérodromes, etc. Lors de la phase de mouvement ils déplacent leurs unités terrestres. Au cours de la phase aérienne les unités aériennes agissent à leur tour. Bien sûr, les combats terrestres se résolvent pendant la phase de combat. Enfin, les unités mécaniques ont droit à un second mouvement en phase d'exploitation.

Il est à noter que la sortie de *Second Front* a apporté une révolution à cette séquence puisque la phase aérienne a disparu, les missions aériennes sont désormais menées à la demande au cours des autres phases. Ce changement concerne pour l'instant seulement *Second Front* et *For Whom the Bell Tolls* mais il devrait *a priori* également s'appliquer aux nouvelles parutions de la série. Comme cette modification est postérieure à la sortie de *Balkan Front* nous ne ferons que l'évoquer. Pour en savoir plus nous vous renvoyons à l'excellente lecture du *Carnets de Guerre* n°6.

Ainsi, cette séquence nous révèle que les unités mécaniques (c'est à dire celles qui sont sur véhicules, chenillés ou à roues) ont deux phases par tour pour dépenser leur potentiel de mouvement. Quand on observe, en outre, que celui-ci est généralement de 8 à 10 points, contre seulement 6 pour la plupart des unités dites « à pied », on conçoit immédiatement l'avantage dont elles jouissent. Elles peuvent se déplacer de 20 points de mouvement par tour contre seulement 6 ! Certes, ceci est compensé par un coût du mouvement plus important dans certains types de terrain (forêt, marais, montagne, etc.) mais dans la plaine il s'agit d'un atout considérable.

Disposer d'une telle capacité de mouvement n'a pas pour unique intérêt de se déplacer dans la série *Europa*. Plus une unité a de points de mouvement, plus elle peut mener de débordements (*Overrun* dans le texte). Les débordements sont une forme particulière de combat qui a lieu lors des phases de mouvement et d'exploitation. Dans ce cas, un assaillant qui parvient à rassembler une force totalisant un potentiel de combat au moins 10 fois supérieur à celui des occupants de l'hexagone visé élimine les défenseurs et occupe l'hexagone. Comme ce type de combat consomme des points de mouvement les unités mécaniques sont plus disposées que les autres à en mener, d'autant plus que le prix, en points de mouvement, leur est moins élevé que pour les unités « à pied ».

Le dernier avantage des unités mécaniques consiste à se mouvoir plus aisément au milieu des Zones de Contrôle (ZdC) ennemies. Dans la série les divisions exercent une ZdC dans les 6 hexagones adjacents. Cette ZdC n'est pas rigide dans le sens où les unités ne doivent pas arrêter leurs déplacements lorsqu'elles y pénètrent, par contre en sortir, et plus encore quitter une ZdC pour entrer dans une autre, coûte des points de mouvement. Mais ce coût est réduit pour les unités mécaniques.

De tout ceci il ressort que les unités mécaniques bénéficient d'un traitement particulier afin de représenter leur caractère d'unités d'élite dans une armée. Elles combattent davantage, grâce à la règle des débordements, elles sont le plus souvent à la pointe des attaques, du fait de leur potentiel de mouvement, et elles sont capables d'infiltrer le dispositif adverse pour y former des poches. Des rôles que ces unités remplissaient effectivement lors des campagnes historiques. La série *Europa* parvient ainsi à simuler la spécificité de ces unités d'une manière souple et sans accumuler les règles spéciales. Nous allons maintenant constater que l'un des fondements de la série consiste justement à faire ressortir la fonction particulière de chaque type d'unité.

b) La mise en valeur de la spécialisation des différents types d'unités

L'échelle de la série *Europa* est de:

- 25 km par hexagones,
- deux semaines par tour de jeu et,
- la division est la taille officielle des unités employées.

Officielle, car dans les faits il y a souvent davantage de régiments, et même de bataillons, que de divisions sur la carte. Pour preuve, au début de la campagne de *Balkan Front* les forces italiennes comptent 8 divisions pour 10 régiments / brigades et un bataillon. Et cela n'a rien d'exceptionnel. La guerre dans le désert se fait le plus souvent avec, au mieux, des brigades tandis que la guerre d'Espagne commence sans la moindre division sur la carte. A l'inverse, il existe des situations où les limites d'empilement (3 divisions, 3 autres unités plus 2 unités d'artillerie, soit un total de 8 pions) apparaissent insuffisantes. C'est le cas de jeux au front étroit, comme *Fall of France*, ou lorsqu'il faut faire un effort dans un secteur précis du front.

Néanmoins, « en moyenne », nous trouvons des empilements rassemblant deux divisions et deux à trois unités de taille inférieure par hexagone. En somme, nous jouons avec des corps d'armée. Aussi, à quoi bon avoir tous ces bataillons et régiments ? En fait, chacune de ces unités apporte sa touche personnelle à l'empilement, car elles ont toutes leurs caractéristiques et leurs fonctions. Le rôle du joueur consiste alors à gérer au mieux la complémentarité de ses unités en formant des empilements qui maximisent l'utilité de chaque pion.

Ce que je veux dire est que la série *Europa* offre aux joueurs un grand nombre de types d'unités. Mais, contrairement à nombre d'autres jeux, ces types d'unités n'ont pas pour seul objet d'ajouter une touche historique aux ordres de bataille. Chaque type d'unité a ici des caractéristiques qui le distinguent des autres. Par exemple, ce n'est pas dans cette série que vous pourrez assimiler une unité du génie à une unité d'infanterie. De cette façon, un jeu comme *Second Front* ne compte pas moins de 58 types d'unités différentes. Cela va des traditionnelles unités blindées et d'infanterie aux unités de commandos et de parachutistes en passant par l'artillerie de siège, les pionniers, les sapeurs ou encore les unités de D.C.A.

Lorsque je fais mention des caractéristiques uniques de chaque type d'unités, n'oubliez pas des règles fastidieuses et compliquées sur chacun d'entre eux. Souvent il n'y a pas de règle particulière mais des valeurs sur les pions qui imposent une certaine utilisation de ces unités. Ainsi, les unités statiques ont des potentiels de mouvement réduits qui empêchent de s'en servir comme fer de lance lors d'offensives, à l'inverse les unités de

cavalerie ont des potentiels de mouvement élevés, etc. Parfois la spécificité du type de l'unité n'est qu'anecdotique (donc en règle optionnelle), comme le remplacement gratuit d'une unité disciplinaire par tour. Néanmoins, certaines spécialisations font l'objet de règles plus fouillées car elles ont un impact très important sur le cours des parties. Dans ce cadre j'ai déjà évoqué les avantages dont bénéficiaient les unités mécaniques, mais il y a également les capacités blindées et antichars, les fonctions du génie et de l'artillerie.

#### Armor/Antitank Effects Summary

	AECA	AECD	ATEC
Less than 1/7	0 (0)	0 (0)	0 (0)
1/7 up to 1/2	+1 (0)	-1 (0)	-1 (-1)
1/2 up to full	+2 (+1)	-2 (-1)	-2 (-2)
Full	+3 (+1)	-2 (-1)	-4 (-4)

#: Combat die roll modifier during clear weather  
 (#): Combat die roll modifier during poor weather  
 AECA: AEC in the attack; AECD: AEC in the defense

#### Les capacités blindées et antichars:

Chaque type d'unité a une capacité blindée en attaque (AECA), une capacité blindée en défense (AECD) et une capacité antichar (ATEC). Celles-ci peuvent être entières, de moitié, nulles ou neutres selon l'équipement de l'unité et son mode d'utilisation. Ainsi, une unité de chars aura des capacités entières dans ces trois catégories car elle dispose de blindés, une unité antichar n'aura une capacité entière que dans le domaine de l'antichar et sera nulle pour le reste, l'artillerie sera neutre dans les trois catégories, etc. Ces capacités permettent d'obtenir des modificatifs au dé lors de la résolution des combats de +3 à -4. Comme les combats se résolvent avec un dé à 6 faces de tels modificateurs ont un réel impact sur leur issue.

Pour comprendre comment jouent ces capacités il faut savoir que chaque unité à une taille mesurée en équivalent régiment (une division a une taille de 3 ER, un régiment en a une de 1 ER, un bataillon de 1/2 ER). Après, tout est une question de proportion entre les unités qui ont une capacité et celles qui n'en ont pas, en excluant du rapport celles qui sont neutres. Voyons un exemple:

- Nous sommes l'attaquant, donc nous voulons connaître notre AECA, le bonus au dé pour utiliser des blindés lors d'un assaut. Notre force est composée d'une division blindée (3 ER aux capacités entières), deux divisions motorisées (un total de 6 ER neutres), un régiment blindé (un autre ER à capacité entière) et deux régiments d'artillerie (2 ER neutres). Donc, au total sur les 12 ER présents seuls 4 vont être pris en compte dans la proportion (les 8 autres sont neutres). Sur ces 4 ER tous ont une capacité entière, donc le bonus est maximum: +3 au dé. Il est intéressant de noter qu'il ne peut y avoir plus de deux fois plus d'ER neutres que ceux ayant une capacité entière ou de moitié, l'excès étant considéré comme ayant une capacité nulle. Par exemple, si notre force comptait également un régiment de D.C.A. motorisé (un ER neutre), le rapport aurait été de 4 ER avec une capacité entière sur un total de 5 ER. Donc, le bonus au dé aurait chuté à +2. Il s'agit d'un cas typique où la composition des empilements a son importance, puisqu'un régiment supplémentaire, qui apporte son potentiel de combat et/ou un effet particulier (comme chasser

d'éventuels avions adverses en appui terrestre lorsqu'il s'agit de D.C.A.), peut faire perdre un bonus au dé.

- Le cas du défenseur est similaire, si ce n'est qu'il calculera son AECD, sa capacité à utiliser ses blindés défensivement, si l'attaquant à une AECA inférieure à 1/2, sinon il calculera son ATEC, sa capacité à utiliser ses armes antichars.

Cela peut paraître compliqué à première vue mais ça ne l'est pas. Relisez calmement les quelques lignes précédentes et vous ne pourrez que l'admettre. En réalité, il ne faut pas plus de trois ou quatre combats pour parfaitement comprendre comment cela fonctionne.

#### Les fonctions du génie:

Dans la plupart des jeux de la série il y a trois types d'unités du génie: les sapeurs, le génie et les pionniers.

Les sapeurs représentent des troupes d'assaut. Aussi leur principale caractéristique est d'offrir un +1 au dé du combat auquel ils participent s'ils représentent au moins 1/7 des ER engagés. A noter que leur potentiel de combat est doublé quand ils montent à l'assaut d'une ville ou d'une fortification.

Les pionniers ont pour leur part des valeurs de combat ridicules. En fait, leur fonction est de construire des fortifications, des aérodromes, de réparer ports, voies ferrées ou encore aérodromes.

Enfin, le génie est un mélange de pionniers et de sapeurs puisqu'il a les capacités de construction des pionniers mais aussi la possibilité d'offrir un +1 au combat.

Ces caractéristiques rendent ces unités aussi uniques que cruciales car elles seules ont ces différentes capacités. Comme en plus les remplacer est difficile, compte tenu d'une règle qui fixe un quota sur leur remplacement par mois, un joueur qui les aura exposé en première ligne risque de s'en mordre les doigts lorsqu'il n'aura plus les moyens de construire forts et aérodromes.

#### Les fonctions de l'artillerie:

Les unités d'artillerie sont un autre type d'unité crucial dans la série *Europa*. Toute unité a besoin de soutien pour combattre à son plein potentiel, sinon ses valeurs de combat sont réduites de moitié. Or, le soutien est une denrée rare. Seules les divisions et les unités d'artillerie peuvent en fournir aux unités avec qui elles sont empilées. Il existe également des unités avec du soutien intrinsèque mais elles sont marginales et elles ne peuvent pas fournir de soutien aux autres unités. Cette importance du soutien apparaît tout particulièrement dans des jeux mettant aux prises des armées soit très étendues, guerre soviéto-finlandaise, soit sans grandes formations, guerre d'Espagne, soit les deux, guerre du désert.

En outre, les unités d'artillerie ont la possibilité de s'empiler plus facilement que les autres unités, puisque sur les huit pions que peut compter un hexagone deux ne peuvent être que des unités d'artillerie. Les unités d'artillerie peuvent dès lors gonfler la puissance d'une défense comme aucune autre unité.

Enfin, ces caractéristiques particulières des unités reposent sur une recherche historique indéniable. Les ordres de bataille offerts par la série sont souvent cités en exemple. Et pour cause, ils sont souvent le fruit d'années de recherches par des « professionnels ». Ainsi, les unités sont toutes identifiées par leur numérotation historique. Si bien que dans des jeux aussi impressionnants que *Fire in the East / Scorched Earth*, qui comptent des milliers de pions, chaque bataillon de canons d'assaut et même de

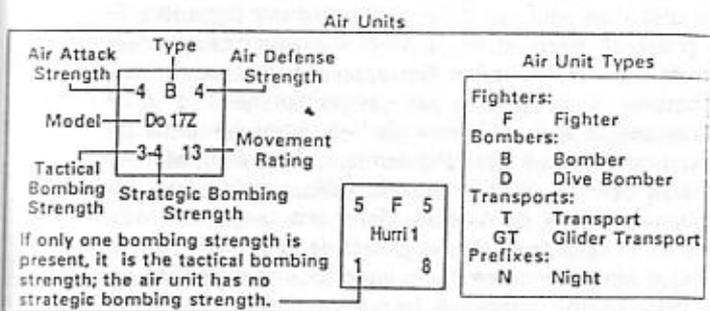
cyclistes (!) est présent avec son numéro. Ce souci du détail historique est frappant lors de la lecture des revues anglo-saxonnes consacrées à la série, car nombre de rédacteurs s'interrogent davantage de la présence ou non de telle unité à telle campagne ou des valeurs qui lui ont été attribuées que de la pertinence des mécanismes de la série. Cela fait partie intégrante du folklore attaché à la série *Europa*.

De tout ceci il transparait que si la série *Europa* n'a pas privilégiée le côté «flash» de ses pions, ceux-ci arborent les traditionnels symboles OTAN et les valeurs Attaque - Défense - Mouvement, il s'agit pourtant des jeux offrant le plus de saveurs historiques à leur utilisateur, et ceci ne se limite pas aux unités terrestres.

### c) Un système aérien hors du commun

Le dernier point fort que je souhaite développer ici est la manière dont la série *Europa* traite toutes les opérations aériennes. Nous sommes en effet bien loin des jeux des années 70, voire même de certains jeux beaucoup plus récents, où l'effort aérien se retrouve résumé par l'emploi de points aériens si abstraits et génériques qu'ils semblent sortis de nulle part. La série *Europa* propose pour sa part de véritables pions pour chaque groupe d'une quarantaine d'avions. Ces groupes ont des valeurs de combats aériens (en attaque et en défense), de bombardements (tactique et stratégique) et un rayon d'action qui dépendent du modèle d'avion qui compose le pion. Il y a ainsi des pions pour les Spitfires britanniques, les Me 109E allemands ou les pitoyables CR 42 italiens.

Nous retrouvons donc, dans le domaine aérien, le même souci du détail historique que j'évoquais précédemment dans le domaine terrestre. Mais à nouveau, cet effort n'est pas gratuit car la série nous propose des mécanismes pour faire ressortir les caractéristiques des différents modèles d'appareils.



Au cours de la phase aérienne le joueur peut faire avec ses avions des transferts d'une base à l'autre ou des bombardements, il n'y a pas moins de 11 missions de bombardements différentes dans *Balkan Front*. Les appareils de transport peuvent transporter des unités ou du ravitaillement sur une base amie, ou même les parachuter. Quant aux chasseurs, ils peuvent escorter les autres missions lors du tour du joueur ou intercepter les missions adverses pendant le tour ennemi.

En raison de la diversité des missions qu'il est possible d'effectuer, chaque type d'appareil a son type de mission privilégié. Les chasseurs sont bien sûr le plus souvent en mission d'escorte et d'interception mais, comme certains d'entre eux (tels les Me 110C) ont de notables capacités de bombardement tactique, ils pourront, à l'occasion, faire quelques bombardements, notamment sur les terrains

d'aviation où ils jouissent de bonus. Les bombardiers voient leur cible dépendre de leurs valeurs et des impératifs du moment. Par exemple, les Stukas, à la valeur de bombardement tactique élevé, sont appréciés pour couper les voies ferrées, attaquer les bateaux adverses ou apporter de l'appui (offensif ou défensif) aux forces terrestres. Des bombardiers aux capacités stratégiques sont avantageusement employés contre des cibles stratégiques comme les ports ou les villes, où ils peuvent faire des bombardements de terreur.

Pourtant, malgré la diversité des missions offertes, il faut reconnaître que 80% des missions consistent à faire de l'appui aux forces terrestres. Aussi, il n'est pas rare de voir une masse impressionnante d'avions rassemblée sur un seul hexagone lorsque les forces terrestres attaquent un hexagone crucial, comme une ville telle que Belgrade dont la prise signifie la reddition de toutes les forces yougoslaves.

Pour autant ce système aérien est probablement le plus détaillé pour un jeu de cette échelle, dont l'action est essentiellement terrestre. Par exemple, lorsqu'une mission aérienne se fait intercepter, les intercepteurs peuvent choisir d'engager l'escorte (s'il y en a) ou les bombardiers, ce qui a des conséquences sur la résolution des combats aériens; les chasseurs en mission de bombardement peuvent également choisir de jeter leurs bombes pour rejoindre l'escorte de la mission, etc.

Bref, le système aérien est complet et il contraint les joueurs à faire de multiples choix. Mais aussi, la série est parvenue à créer des liens étroits entre les opérations terrestres et aériennes. Parfois la prise d'une ville s'explique surtout par le souhait de capturer une base aérienne bien située; les unités du génie doivent rester au contact des unités de pointe afin de construire des bases aériennes au plus près de la ligne de front, qui permettront d'assurer la suprématie aérienne même sur les unités les plus avancées; etc.

Donc, s'il me fallait résumer les qualités de la série *Europa* je dirais qu'il s'agit d'une série de jeux où les recherches historiques sont indéniables, et le plus souvent irréprochables. Mais surtout, les mécanismes de la série mettent parfaitement en lumière, qui plus est d'une manière souple et agréable, les spécificités de toutes les unités engagées par les belligérants. Ce faisant, ils font ressortir les différences entre les armées engagées au cours de ce conflit mondial, différence qui expliquent souvent en grande partie l'issue des différentes campagnes.

## Les défauts de la série *Europa*

*Cependant, la série Europa n'est pas exempte de tout reproche. Régulièrement, lorsqu'on la pratique, ses lourdeurs et de ses simplifications apparaissent. Même si cela n'enlève rien aux qualités évoquées plus haut, ces problèmes révèlent l'âge de certains mécanismes de la série.*

### a) Une résolution des combats archaïque

J'évoquais dans la partie précédente tout le soin que le joueur doit apporter à la constitution de ses empilements afin de maximiser les bonus au combat et la complémentarité des unités les composant. Mais il me faut maintenant admettre que, régulièrement, la quête du joueur consiste surtout à trouver un quelconque bataillon

Ground Combat Results Table														
Die Roll	Odds Ratio												Die Roll	
	1:4	1:3	1:2	1:1	1.5:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1		9:1
-1	AE	AE	AE	AE	AE	AE	AH	AR	AS	AS	HX	DR	DR	-1
0	AE	AE	AE	AE	AH	AH	AR	AS	EX	HX	DR	DR	DH	0
1	AE	AE	AE	AH	AR	AR	AS	EX	HX	DR	DR	DH	DH	1
2	AE	AE	AH	AR	AR	AS	EX	HX	DR	DR	DH	DH	DE	2
3	AE	AH	AR	AR	AS	AS	HX	DR	DR	DH	DE	DE	DE	3
4	AE	AR	AR	AS	AS	EX	DR	DR	DH	DE	DE	DE	DE	4
5	AH	AR	AS	AS	EX	HX	DR	DH	DE	DE	DE	DE	DE	5
6	AH	AS	HX	DR	DR	DR	DH	DE	DE	DE	DE	DE	DE	6
7	AR	AS	HX	HX	HX	DH	DE	7						
8	AR	HX	DR	DH	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	DE	8

disponible sur la carte pour lui apporter le point manquant pour passer de 2,99/1 (qui se résout à 2/1) à 3/1. Effectivement, les combats n'ont rien d'aléatoire dans leur résolution, à l'exception bien sûr du jet de dé. De ce fait, tout est fait pour que le joueur cherche à engager les forces nécessaires à l'obtention du rapport de force qu'il juge correct, mais pas plus. A quoi sert en effet d'engager une division supplémentaire si nous savons, par avance, qu'elle ne changera rien ? Cela ne vous rappelle-t-il pas de vieux classiques comme *Les Dernières Batailles de Napoléon* !?!

Ce faisant, les jeux *Europa* conviennent parfaitement à des comptables, capables de maximiser à la fois les rapports de force et les bonus au combat engendrés par les caractéristiques des unités. Loin de moi l'idée que ceci ne peut pas être intellectuellement passionnant, mais je dois avouer que cette «prise de tête» n'est pas très *fun* (désolé, je n'ai trouvé aucun équivalent français!). Le contraste est frappant lorsqu'on compare cette résolution des combats, quelque peu fastidieuse, à celle de l'excellente *Operational Combat Series*, de *The Gamers*, où les joueurs ne peuvent jamais être absolument certains de l'issue de leurs combats, en raison de l'incroyable incertitude qui y existe.

Certains joueurs pour corriger cette lourdeur ont introduit des règles de «brouillard de la guerre». Personnellement j'y suis opposé car j'estime que cela gâche une grande part du plaisir de la série, à savoir combiner au mieux ses différents types d'unité pour faire face aux moyens de son adversaire. Il s'agit très certainement d'une question de goût mais, en tout état de cause, il convient de reconnaître que la résolution des combats est lourde. Est-elle pour autant réaliste ?

Malheureusement, les questions des rapports de force et des valeurs de combat invariables des unités ne sont pas les principaux problèmes. En fait, la TRC utilisée est directement issue des années 70 avec des résultats DE (Défenseur éliminé), DR (Défenseur recul), EX (Échange), etc. Les autres résultats n'en sont que des variantes: HX (Demi Échange), DH (Défenseur éliminé pour moitié). On y retrouve même la destruction automatique en cas de repli en Zdc ennemie et l'absence de pas de perte; une unité est soit à plein effectif, soit détruite (exception, les divisions ont souvent une face réduite). Ainsi, outre la possibilité de prévoir raisonnablement l'issue des combats, ces derniers souffrent de ne pas provoquer de pertes aux deux parties. De ce fait, il n'y a rien de surprenant à voir, lors des premiers mois d'une campagne de Russie, les pertes soviétiques se compter par centaines alors que celles des forces de l'Axis se comptent sur les doigts des deux mains. Certes, par la suite comme le soviétique reconstitue ses

forces, les ratios de pertes s'équilibrent, mais il n'empêche que la série ne parvient pas à simuler l'érosion que subit une armée, même victorieuse. Il existe de multiples règles non-officielles pour corriger ce biais, vous en trouverez par exemple une excellente dans le *Carnets de Guerre* n°4, mais il ne s'agit pas du seul problème de la série.

#### b) La difficulté à simuler des percées

L'une des réalités de la Seconde Guerre Mondiale que la série parvient difficilement à simuler est la réalisation de grande percées au sein du dispositif adverse. A mon sens ce problème provient principalement de l'impossibilité des unités à faire plus d'un combat par tour. Certes, j'évoquais plus haut la possibilité de faire des débordements, mais ce n'est pas une solution car, pour pouvoir en réaliser, il faut disposer d'un rapport de force d'au moins 10/1 entre deux hexagones. De ce fait, l'une des stratégies défensives les plus efficaces est de constituer une double ligne non débordable. Pour ce faire, il suffit d'établir deux lignes d'empilements ayant chacun la valeur de combat maximum que peut rassembler l'adversaire dans un hexagone, divisée par dix, plus un. Ainsi, l'assaillant ne peut pas déborder la première ligne lors de sa phase de mouvement, il devra l'attaquer uniquement lors de la phase de combat. En supposant qu'il parvienne à l'éliminer, il ne pourra pas progresser de plus d'un hexagone à ce tour car la seconde ligne empêche ses unités mécaniques de faire des débordements, donc de s'enfoncer dans la défense. Seul problème, cette stratégie est très «consommatrice» de troupes, donc son usage doit être réfléchi. Pour cette raison les parties de la série *Europa* se transforment souvent en une grande bataille d'attrition où les deux camps, chacun à leur tour, attaquent la ligne adverse sans réaliser de résultats spectaculaires.

Néanmoins, ne voyez pas derrière cette série des jeux statiques. Souvent ils sont sauvés par les thèmes abordés qui autorisent une plus grande liberté de manoeuvre. La plupart des jeux permettent en effet de jouer à des campagnes où l'un des deux camps n'a pas les moyens, ou ne les a pas longtemps, d'établir une ligne de défense aussi étanche qu'il le souhaiterait. C'est par exemple le cas des forces polonaises dans *First to Fight* qui, après quelques tours, sont trop réduites pour continuer à opposer une résistance tenace.

La série corrige également ce problème en introduisant régulièrement des tours de surprise en début de campagne. Ces tours permettent à l'assaillant de jouer deux fois de suite sans la moindre intervention adverse. Des tours dont il profite généralement pour semer autant de chaos que possible dans le dispositif ennemi. Ce qui empêche par la suite son adversaire d'établir la ligne défensive dont il

pouvait rêver. En fait, certains se proposent de résoudre ces difficultés en introduisant une seconde phase de combat au terme de la phase d'exploitation ou, plus couramment, d'assouplir les règles de débordement. Ces derniers pouvant alors avoir lieu à des rapports inférieurs à 10/1, mais leur issue ne serait plus la destruction automatique des défenseurs.

De toutes les façons, il existe un autre frein à la réalisation de percées: l'impossibilité d'amener avec soi du ravitaillement pour assurer la survie des troupes lancées sur les arrières de l'ennemi. Le problème du ravitaillement est la dernière question que je souhaite aborder sur la série *Europa*.

#### c) La question du ravitaillement réduit à sa plus simple expression

Le ravitaillement dans la série *Europa* est à la fois très important et peu détaillé. D'un côté, des troupes sans ravitaillement combattent et se déplacent beaucoup moins efficacement; dans certains jeux, ceux couvrant de longues périodes, elles peuvent même disparaître. D'un autre côté, la question du ravitaillement se limite à pouvoir tracer «une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement». Cette ligne a certes des limites en longueur, mais une source peut le plus souvent ravitailler un nombre illimité d'unités. De ce fait, dans *Second front*, lorsque les alliés disposent d'un grand port en Europe, ce qui constitue une source de ravitaillement pour leurs forces, ils pourront y ravitailler *toutes* leurs troupes. Vous avez déjà entendu parler des problèmes d'essence rencontrés par l'armée de Patton en France ou des choix, arbitrés par Eisenhower, pour ravitailler soit Montgomery, soit Patton ? Ils apparaissent difficilement dans ce jeu.

Dans la série, vos unités sont soit ravitaillées, soit non-ravitaillées. Le juste milieu, celui qui vous contraint de faire des choix parce que vous avez du ravitaillement mais en nombre insuffisant pour tout le monde, n'existe que dans quelques jeux.

Il s'agit des jeux couvrant la guerre du désert et la guerre d'Espagne où les unités, pour agir à leur plein potentiel, doivent dépenser des points de ravitaillement, bien évidemment fournis en nombre limité. Ce concept permet de parfaitement simuler les périodes de combats intenses entrecoupées de pauses, où les deux belligérants reconstituent leurs stocks, qui caractérisent tout conflit de plus de quelques semaines. Si ce système ne fut pas généralisé à tous les jeux de la série c'est en grande partie dû à la lourdeur de la gestion que cela implique. Donc, dans les autres jeux, sous réserve d'être à portée de ses sources de ravitaillement, les unités peuvent combattre normalement. Un phénomène quelque peu abstrait mais qui, somme toute, fonctionne. Il s'agit certainement d'une concession à l'histoire pour ne pas entraver la jouabilité.

Un problème qui se pose tout de même avec ces règles de ravitaillement aussi abstraites, est qu'elles empêchent les unités d'en transporter elles-mêmes, ce qui leur permettrait de faire des mouvements d'encerclement, par exemple, sans craindre de devoir résister à une contre-attaque à demi-puissance. Seuls les jeux du front russe ont des pions camions qui peuvent remplir cet office de transporteur de ravitaillement, mais cela demeure marginal. Dans la plupart des cas, les unités isolées n'ont pour seul recours que le ravitaillement par voie maritime ou aérienne.

Donc, la série accuse son âge dans bien des domaines: une TRC digne des années 70, un système qui a bien des difficultés à simuler la fluidité de la Seconde

Guerre Mondiale et un ravitaillement traité d'une manière assez abstraite. Pour autant, la force de cette série, comme je le mentionnais dans ma présentation, est de changer avec le temps et d'être ouverte à toutes les propositions. Aussi, il ne fait aucun doute pour les amateurs de la série *Europa* qu'elle saura évoluer pour se mettre au goût du jour. Déjà, avec l'arrivée de *Second Front*, le système aérien a été revisité pour le rendre plus interactif. Donc, chaque nouvelle sortie de jeux peut être celle qui modifiera tel ou tel point du système que je viens d'évoquer.

*Au terme de la première partie de cette étude, on s'aperçoit que la série Europa tire sa richesse du souci du détail qui l'habite pour retranscrire la spécificité des différents types d'unités. Pour autant, j'ai essayé de faire apparaître que la série s'appuie sur des mécanismes simples qui ont d'ailleurs pu être assimilés grâce à la pratique d'autres jeux, puisqu'ils remontent aux années 70. Cependant, si ces mécanismes sont simples, leur usage ne deviendra optimal qu'avec de la pratique tellement il existe de relations entre eux. En fait, la difficulté de la série ne provient pas tant de sa complexité intrinsèque mais plutôt de la diversité des types d'unité à manier, voire des particularités introduites par les règles spéciales propres à chaque campagne.*

*Un jeu d'initiation à cette série doit donc à la fois compter relativement peu de types d'unités différents et proposer une campagne où les règles spécifiques demeurent limitées. L'objet de cette seconde partie consiste à savoir si Balkan Front satisfait à ces conditions.*

### **Balkan Front : l'initiation**

*Balkan Front* est le jeu de la série *Europa* qui couvre les opérations militaires dans les Balkans de Novembre 1940 à l'été 1941. Pendant cette période l'Italie se lança dans une aventure militaire périlleuse, face aux forces armées grecques, dont elle parvint à s'extirper grâce à une intervention bienvenue de l'Allemagne au printemps 41. L'Allemagne profita de sa venue sur ce théâtre d'opération pour mener une guerre éclair en Yougoslavie qui venait d'adopter un gouvernement pro-allié.

Pour simuler la campagne, *GRD* fournit une carte et demi qui couvre la zone d'opération, de la Crète à Vienne et de Tarente à Sofia. Les 700 pions fournis sont aux standards de la série, version *GRD*, et représentent toutes les forces armées grecques et yougoslaves de la Seconde Guerre Mondiale et les forces italiennes, allemandes, hongroises, bulgares et britanniques qui participèrent, ou auraient pu participer, aux campagnes étudiées.

Cette rapide présentation terminée, reprenons le cours de notre étude afin de savoir si *Balkan Front* est bien le meilleur jeu pour s'initier à la série *Europa*. En fait, parmi les différents jeux de la série seul *A Winter War*, peut-être aussi *First to Fight*, pourrait être en compétition avec *Balkan Front*.

*A Winter War* offre l'avantage de n'avoir qu'une carte, comme *First to Fight*, et moins de pions à manipuler que *Balkan Front*. C'est d'ailleurs le nombre de pions qui rend *First to Fight* moins envisageable comme jeu d'initiation, quoiqu'il ne soit pas impossible de débiter avec lui. Mais le problème de *A Winter War* est son faible intérêt. Le soviétique est incroyablement plus puissant que le

finlandais et, bien que ce dernier bénéficie de nombreux avantages en cas d'attaque, il n'aura guère l'occasion de les exploiter compte tenu de ses faibles moyens. En outre, des concepts aussi fondamentaux que les capacités blindées et les opérations aériennes ne peuvent pas être approfondis dans ce jeu. En effet, les blindés sont rares sur ce théâtre d'opération, et lorsqu'il y en a le terrain et la météo sont tellement mauvais qu'ils empêchent les joueurs de les exploiter. Quant à l'aviation, le finlandais n'a d'autre option que d'envoyer ses deux seuls groupes aériens le plus loin possible des forces communistes, tellement son infériorité numérique est manifeste (9 groupes de chasseurs soviétiques font face à un seul groupe finlandais par exemple). Enfin, la victoire, en points de victoire comme géographiquement, ne peut pas échapper au joueur soviétique.

A l'inverse, la situation offerte par *Balkan Front* est l'une des plus intéressantes de toutes celles proposées par la série. C'est d'ailleurs ce que confirme un sondage réalisé parmi les abonnés aux *Carnets de Guerre* où *Balkan Front* arrive en tête des jeux de la série *Europa*. Par ailleurs, *Balkan Front* permet au néophyte de découvrir les rouages de la série par étape. La campagne débute par le conflit italo-grec où l'absence de blindés, l'étroitesse du front et les faibles moyens aériens en présence lui permettent de découvrir aisément les bases des systèmes terrestres et aériens de la série. Au printemps, avec l'intervention allemande, le front s'élargit considérablement et les forces en présence se multiplient, ce qui lui permet alors de découvrir les atouts dont jouissent les forces blindées (... et leurs limites lorsqu'elles se heurtent aux montagnes et/ou à des forces préparées à les recevoir) et d'approfondir ses connaissances dans le domaine aérien. En outre, tout au long de son apprentissage, il découvrira le nombre considérable d'options que lui permet d'explorer ce jeu.

Ce jeu a l'avantage, comme en fait la plupart des jeux *Europa*, de laisser le joueur maître de ses choix, comme le serait le chef militaire d'une pareille campagne. Il peut choisir de privilégier tel axe d'attaque plutôt qu'un autre, de porter ses efforts sur un certain type d'unités adverses, d'économiser ses propres forces, abandonner ou tenir à tout prix les différentes zones géographiques sous sa responsabilité. Néanmoins, comme tout chef militaire, il n'est pas seul juge des meilleures actions à entreprendre. Il existe pour chaque option retenue un coût, ou un gain, en Points de Victoire qui représente les implications politiques ou sur d'autres fronts des choix réalisés. Par exemple, tout au long de la partie le joueur de l'Axe sera pressé, par une hémorragie de P.V., afin que ses opérations dans les Balkans s'achèvent au plus vite, la campagne de Russie n'attend pas !!

Avec la fin de cette étude je vais justement essayer de vous donner quelques conseils pour vous aider à dominer du mieux possible les conditions de victoire. Ce faisant, nous passerons en revue les principales règles particulières propres à cette campagne et j'espère convaincre, cette fois les grognards, que *Balkan Front* est non seulement le jeu d'initiation à la série mais aussi l'un des plus intéressants à pratiquer.

#### a) La position de l'Axe

Souvent les jeux de la série *Europa* souffrent de conditions de victoire déséquilibrées. Ainsi, il n'y a rien de surprenant à voir un joueur polonais triompher au terme d'un *First to Fight*, même s'il ne lui reste plus un pion sur la carte. Je ne parle pas de *A Winter War* où une victoire finlandaise m'apparaît tout simplement impossible !

*Balkan Front* n'échappe pas à cette règle, pour le moins originale, de la série puisqu'il sera très difficile de gagner avec les forces de l'Axe, sans que cela soit tout de même impossible.

Ce qui suit est le scénario idéal pour une victoire des fascistes:

- 1 - Les forces grecques, insouciantes de la menace allemande, se concentrent sur la menace italienne et s'enfoncent en Albanie.
- 2 - La Yougoslavie rejoint le camp allié.
- 3 - L'Allemagne intervient et écrase la Yougoslavie avant qu'elle n'est achevée sa mobilisation.
- 4 - L'Allemagne s'enfonce en Grèce par la frontière yougoslave qui est à peine gardée puisque la plupart des forces grecques sont profondément en Albanie.
- 5 - Les alliés engagent le corps expéditionnaire britannique dans le nord de la Grèce pour arrêter la progression germanique. Il ne parvient qu'à la ralentir mais se fait étriller.
- 6 - Les allemands occupent Athènes, les forces grecques sur le continent se rendent et ce qui reste des britanniques se replie en Crète.
- 7 - Les alliés, dans le but de protéger la Crète, engagent la *Royal Navy*. Elle subit de lourdes pertes du fait de bombardements aériens d'autant plus meurtriers qu'ils ne rencontrent aucune opposition dans les airs.
- 8 - Le reste des forces alliées est soit détruit, soit évacué en catastrophe après une brillante opération aéroportée allemande sur l'île de Crète.
- 9 - Les fascistes ont gagné !

Cela ressemble à s'y méprendre à un récit historique de la campagne, pourtant je vous assure qu'il s'agit simplement de la meilleure façon de gagner. Le seul problème est que votre adversaire connaît lui aussi l'histoire et ne fera donc pas les mêmes erreurs.

Or, les conditions de victoire n'en tiennent pas compte. Vous marquez en effet principalement des points pour détruire des unités britanniques, des unités aériennes (toute nationalité) et la flotte britannique. En outre, la capture d'un gouvernement vous rapporte également des points (cela a aussi l'avantage de détruire les unités restantes de la même nationalité), ainsi que le contrôle de toutes les villes sur le continent à la fin de la partie. A l'inverse, la perte de troupes (allemandes, italiennes, hongroises et bulgares) vous fait perdre des points, comme le fait de poursuivre les opérations trop longtemps (vous a-t-on déjà parlé d'un petit moustachu qui crie *Barbarossa, Barbarossa !*). Plus accessoirement, la capture de la Crète offre quelques points, comme faire des bombardements de terreur.

Comme votre adversaire ne va probablement pas laisser la frontière gréco-yougoslave dégarnie et comme il n'engagera le corps britannique et la *Royal Navy* qu'en cas d'absolue nécessité, la victoire est loin d'être acquise. Car, vous l'aurez noté, si la destruction de troupes grecques ou yougoslaves peut vous aider à soulager vos nerfs, ne comptez pas dessus pour gagner des points ... tout au plus en perdre en cas d'échanges ou de contre-attaques.

Cependant, il existe à chaque étape de la campagne des règles d'or pour minimiser les risques de défaites. Ce sont ces règles que je vais essayer d'énumérer maintenant.

*Première phase: Le conflit italo-grec (novembre 1940 à mars 1941).*

La principale priorité du joueur de l'Axe pendant cette période est de limiter ses pertes, si coûteuses en P.V.



A cette fin, je vous conseille d'adopter une attitude passive. N'attaquez qu'au tout début de la campagne lorsque le joueur grec couvre sa frontière avec de faibles forces et seulement si une opportunité se présente. Par la suite le joueur allié devrait bénéficier, dès le mois de décembre, d'une supériorité suffisante pour vous empêcher d'établir le moindre plan offensif, en raison des faibles forces que le *Duce* vous a confié. Éventuellement, les blindés peuvent être envoyés le long de la côte, puisqu'il s'agit du seul secteur où ils pourront utiliser leurs capacités blindées, le reste de la frontière étant couverte de montagnes. De toutes les façons, comme la frontière gréco-albanaise n'est traversée que par deux routes, une offensive victorieuse italienne n'aboutira nulle part. A peine la plaine de Trikkala atteinte, les forces italiennes se retrouveraient hors de portée de ravitaillement des ports albanais.

En fait, cette stratégie passive devrait aller jusqu'à se traduire par un repli en territoire albanais. Le but de cette manoeuvre est d'y attirer les forces grecques, afin qu'elles ne puissent pas contester l'avancée allemande du printemps par la frontière yougoslave. Ce faisant, la ville de Kastoria devra être abandonnée, ce qui se traduira par la perte de P.V. Comme la défense de cet hexagone de terrain dégagé au milieu de montagnes est impossible avec les moyens à la disposition des italiens, il ne doit y avoir aucun remord à cet abandon. A l'inverse, laisser une garnison sur l'île de Corfou (Kerkyra) est une option envisageable puisque la chasser, même la contenir, mobilisera des forces grecques non-négligeables.

Enfin, il faut éviter à tout prix d'avoir à demander à l'Allemagne l'envoi de troupes en Albanie. Cette assistance a en effet un coût prohibitif. Tout au plus, l'Italie demandera une division allemande si les forces grecques sont suffisamment performantes pour menacer les ports albanais dont dépend tout le ravitaillement et l'arrivée des renforts sur ce front.

En tout état de cause le joueur de l'Axe ne doit surtout pas se laisser tromper par son rôle d'assaillant historique. Tout s'oppose en effet à ce que l'Axe puisse sérieusement menacer la Grèce: le ravitaillement n'est pas capable d'arriver jusqu'à Athènes, l'hiver s'installe après un tour de combat et les forces initiales ne sont pas appropriées ni quantitativement, ni qualitativement. Il n'y a, par exemple, qu'une division de montagne au début de l'invasion alors que le théâtre d'opérations est couvert de montagnes. Aussi, cette stratégie défensive m'apparaît la seule voie envisageable en attendant l'intervention allemande.

#### *Deuxième phase: 1 - L'invasion de la Yougoslavie (avril 1941).*

La question yougoslave est l'une des plus importantes de la partie, et à plusieurs titres. D'abord, la seule voie ferrée qui peut apporter du ravitaillement jusqu'au coeur de la Grèce passe par ce pays. Ne pas la contrôler signifie ne pas pouvoir approcher Athènes, pour peu que les alliés aient établi une ligne de résistance.

Ensuite la Yougoslavie peut se révéler une importante source de P.V. pour l'Axe. Des P.V. pour la destruction de sa flotte aérienne assez conséquente et, éventuellement, pour la capture de son gouvernement.

Enfin, une invasion de la Yougoslavie permet à l'Axe de disposer d'une force d'intervention plus importante. Une force dont une partie pourra demeurer pour combattre la Grèce, notamment les trop rares divisions d'infanterie de montagne.

Malgré l'importance de la Yougoslavie dans l'issue de la partie, son «alignement» est très aléatoire. En fait, les

forces allemandes interviendront, si le joueur de l'Axe le souhaite, au premier tour de beau temps de 1941. Cependant, il lui est possible de faire pression sur le gouvernement yougoslave pour qu'il se joigne à son camp avant cette date. Cette pression peut alors tout aussi bien aboutir sur une Yougoslavie dans le camp de l'Axe (28% de chance) que dans celui des alliés (58% de chance), voire même neutre (14% de chance). L'issue de la pression sur la Yougoslavie est donc très incertaine mais l'Axe a toutes les raisons de la faire. Seul un résultat de stricte neutralité lui est vraiment défavorable car son territoire demeure alors inviolable. Cet aspect aléatoire est parfaitement historique puisqu'à l'époque les événements se sont joués à très peu de choses.

Si la Yougoslavie se range du côté de l'Axe, et plus encore si elle reste neutre, le joueur de l'Axe devra s'interroger sur l'opportunité de déclencher une intervention allemande, qui par elle-même a un coût en P.V. Cela dépendra des défenses grecques établies entre le nord de la Grèce et Athènes mais, le plus souvent, cette intervention devient malvenue. Il est à noter qu'un tel positionnement yougoslave annihile tout espoir de victoire pour l'Axe; en P.V., tout au moins, car une Yougoslavie alliée à l'Italie devrait parvenir à envahir la Grèce.

Si par contre la Yougoslavie se joint aux alliés, l'invasion allemande est obligatoire et son succès dépendra beaucoup de son état de mobilisation. Celle-ci débute dès que le pays se décide pour l'un des deux camps suite à une pression allemande. Pour cette raison le joueur de l'Axe doit attendre le dernier moment pour faire pression sur la Yougoslavie sous peine d'avoir à la combattre en pleine possession de ses moyens. Aussi, la pression a généralement lieu soit lors de la première quinzaine de mars, soit lors de la deuxième quinzaine de ce même mois, selon le degré de confiance que l'on accorde à la météo, dont dépend la date d'intervention allemande.

L'issue de l'invasion elle-même ne fait guère de doute car toutes les frontières yougoslaves sont menacées. Les forces de l'Axe sont en effet basées en Italie, en Albanie et en Allemagne, mais aussi en Hongrie, en Roumanie et en Bulgarie. De plus, même si une armée yougoslave complètement mobilisée est notable, elle ne peut faire jeu égal avec une armée allemande au sommet de sa puissance.

Néanmoins, le joueur de l'Axe doit faire attention à ne pas sombrer dans le piège de la facilité. Son principal objectif doit bien sûr être la prise de Belgrade, dont la chute entraîne la reddition de tout le pays, mais aussi la destruction de l'aviation yougoslave. Tout cela en un minimum de temps et de pertes. Un atout considérable pour les forces de l'Axe, en plus d'avoir à faire à une armée qui n'aura probablement pas achevé sa mobilisation, est de disposer d'un tour de surprise qui lui permet de jouer deux tours de suite. L'idéal est évidemment de réduire la Yougoslavie en seulement deux tours, un pari loin d'être irréalisable.

Afin de capturer le plus sûrement Belgrade je vous conseille d'orienter vos opérations du tour de surprise vers l'isolation de cette ville. Pour cela, il «suffit» d'occuper toutes les voies ferrées menant à la ville. Une tâche facilitée par la proximité de la frontière roumaine de Belgrade (3 hexagones!). Ensuite, lors du tour régulier, il sera temps d'attaquer la ville puisque les yougoslaves auront leurs valeurs de combat réduites de moitié.

Cependant, ce plan, comme tous les plans, peut connaître un impondérable qui le fera dérailler, comme par exemple un résultat de Pas d'Effet lors de l'assaut de la ville. Aussi, il convient de prendre quelques dispositions pour ne pas se

faire surprendre par des contre-attaques yougoslaves. Première règle, évitez les régiments isolés. Groupez toujours vos forces en empilements de taille suffisante pour résister aux attaques. Deuxième règle, limitez la mobilisation yougoslave en occupant un maximum de régions. En fait, ce conseil est surtout valable pour la Slovénie et la Croatie dont les italiens peuvent occuper en un seul tour toutes les villes par une utilisation optimale des règles de transport ferroviaire (cf. le *Balkan Express* décrit dans le *Carnet de Guerre* n°3). Troisième règle, mieux vaut attendre un tour pour capturer Belgrade que de l'attaquer dans de mauvaises conditions sous peine de transformer cette ballade militaire en fiasco. Vous devez en effet minimiser vos pertes.

Ceci dit, il ne fait aucun doute que la question yougoslave ne durera pas longtemps. De ce fait, dès le tour de surprise une partie des forces d'invasion allemandes doit se diriger vers la Grèce, notamment les divisions de montagne et un corps de panzers.

#### *Deuxième phase: 2 - L'invasion de la Grèce (avril 1941 à l'été 1941).*

Le seul et unique objectif est la capture d'Athènes. Plus vite cette ville tombera, plus vite la résistance alliée sur le continent s'évanouira.

Pour aller plus vite il est avantageux de lancer les forces allemandes en Grèce par la frontière yougoslave en suivant la voie ferrée Sofia-Athènes. Lorsque les bulgares interviendront ils seront capables de s'occuper de la garnison de la ligne Metaxas, en prenant soin de la tourner. Il convient bien sûr de limiter les pertes lors de cette offensive mais, contrairement à la situation yougoslave, il ne faut pas hésiter à prendre des risques si cela peut raccourcir la campagne. Tout prolongement de celle-ci a rapidement un coût assez important.

Enfin, la dernière option concerne la Crète. Faut-il l'envahir ? Dans le jeu sa capture rapporte quelques P.V., mais tout dépend en fait des défenses alliées qui y sont basées. Les seules forces de l'Axe qui peuvent y intervenir sont en effet les parachutistes, et quelques *marines*, qui perdent tout espoir de triomphe si les alliés ont massés plus de deux divisions sur l'île.

#### **b) La position des alliés**

##### *Première phase: Le conflit italo-grec (novembre 1940 à mars 1941).*

Au cours de ce conflit les alliés sont en position de force. D'abord, ils jouissent d'un avantage numérique conséquent mais, surtout, les troupes dont ils disposent sont en grande partie parfaitement adaptées au type de terrain où se déroulent les combats. Effectivement, la plupart des divisions grecques sont de l'infanterie de montagne. Néanmoins, les forces grecques ne pourront pas immédiatement profiter de leur avantage puisque, pour se concentrer sur la «menace» italienne, il leur faut dans un premier temps compléter la garnison de la ligne Metaxas. Cette dernière devrait toujours être composée des moins bonnes troupes à la disposition des alliés car, jusqu'à la fin de la partie, cette ligne fortifiée ne jouera aucun rôle important.

Au cours de ce conflit le joueur grec doit mettre autant de pression que possible sur les forces italiennes. Pour cela il doit attaquer encore et encore pour provoquer des pertes, qui sont autant de P.V. Ce faisant, il progressera en Albanie ce qui le conduira rapidement à faire un choix très important: jusqu'où doit-il aller ?

Il existe essentiellement deux options au joueur grec, soit il suit l'attitude historique des alliés et tente de chasser les

italiens d'Albanie, soit, craignant une intrusion germanique en Grèce, il organise un réduit défensif le long de la rivière Spherklios.

La première option est très difficile à réaliser car, si les forces italiennes initiales sont ridicules pour envahir la Grèce, elles sont suffisantes pour résister à la poussée grecque surtout qu'elles vont rapidement être renforcées. Aussi, le joueur italien devrait pouvoir établir une solide ligne défensive bien avant que les grecs aient atteint Tirana.

Le choix de la seconde option doit être pris très tôt, fin décembre ou, au plus tard, début janvier, car le chemin de la Spherklios est long. D'autant plus long que ce repli sera entravé par la présence des ZdC italiennes. Mener un tel repli se révèle souvent être un délicat exercice de style car il ne faut pas aller trop vite, pour ne pas abandonner tout le nord du pays, ni trop lentement, afin d'être dans les temps derrière la Spherklios. Le plus difficile avec cette option est de cesser les attaques sur les italiens à un moment où ils sont encore faibles, mais à long terme je pense que ce choix est rentable.

Enfin, il faut profiter de cette période pour se préparer à l'invasion allemande. Les forces allemandes passeront soit par la ligne Metaxas, peu probable car le terrain y est très montagneux et la ligne fortifiée n'est pas ridicule, soit par la frontière yougoslave. Comme les règles vous contraignent à maintenir une garnison dans la ligne Metaxas il est inutile d'en faire plus. Par contre, il faut profiter de cette période pour fortifier les quelques avenues d'attaques à travers la frontière yougoslave. De même, la voie ferrée Sofia-Athènes devrait être détruite au nord de la Grèce afin de gêner les transferts ferroviaires allemands lorsque la Yougoslavie sera tombée.

##### *Deuxième phase: 1 - L'invasion de la Yougoslavie (avril 1941).*

Pour être franc la situation yougoslave est sans espoir. Il n'y a rien d'étonnant en effet à ce que le joueur allié ne touche les pions yougoslaves que lors du placement initial et pour un tour de mobilisation.

La seule chose à faire est d'étoffer au maximum la défense de Belgrade. Pour cela il convient d'y placer un maximum de forces, sans oublier de la chasse et de la D.C.A., mais aussi essayer d'empêcher votre adversaire d'isoler cette ville. Les voies ferrées menant à Nis ou Sarajevo sont celles qui peuvent se révéler les plus difficiles à occuper par l'allemand, donc tentez d'y établir des forces pour le gêner davantage.

Afin de faire dérailler le *Balkan Express* en Croatie je vous conseille de concentrer vos forces initiales de Croatie, à Zagreb par exemple, pour qu'elles ne soient pas débordables.

Enfin, si vous disposez d'un tour de jeu avec les yougoslaves, attaquez. Perdues pour perdues vos troupes doivent tenter de faire des pertes aux forces de l'Axe. Profitez-en également pour étoffer la garnison de Belgrade qui ne sera jamais assez puissante.

##### *Deuxième phase: 2 - L'invasion de la Grèce (avril 1941 à l'été 1941).*

Bien évidemment tout va dépendre du choix réalisé lors du conflit italo-grec. Si le grec a tenté d'aller visiter Tirana, il n'aura pas grand chose à opposer à l'allemand et la campagne s'achèvera aussi vite que dans la réalité par la chute d'Athènes.

Par contre, avec la deuxième option, les choses n'ont rien à voir. Il y aura ainsi une ligne défensive le long de la Spherklios. Il s'agit d'une position naturellement forte

composée, à une exception près (où il faut construire un fort), d'hexagones de montagnes situés derrière une rivière et elle est suffisamment étroite, 3 à 4 hexagones de large, pour empêcher les forces de l'Axe de profiter de leur supériorité numérique. Cette position sera complétée par une forte garnison à Patrai pour protéger le Péloponnèse et une position de repli à hauteur du canal de Corinthe.

La constitution de cette position ne doit pas empêcher le positionnement de troupes plus au nord pour ralentir la progression allemande, voire italienne. L'objectif étant ici que les meilleures forces allemandes, leurs troupes mécaniques, soient rappelées avant d'avoir atteint la Spherklios.

Une fois ainsi établi, le rôle du joueur allié est de tenir le plus longtemps possible. Il est probable, mais pas certain, que l'Axe finira par percer et atteindre Athènes. Il vous suffit, au vu des conditions de victoire, de retarder au maximum cette échéance et de causer quelques pertes dans le processus pour que la victoire vous revienne.

Néanmoins, les forces de l'Axe peuvent vous réserver de bien désagréables surprises. D'abord, dès leur arrivée en jeu il vous faut vous méfier des parachutistes allemands. Ceux-ci peuvent en effet arriver n'importe où. Cependant, si votre dispositif est celui que je viens d'évoquer ils auront trois principales zones de saut :

- Le canal de Corinthe: un saut dans ce secteur couperait le ravitaillement de vos troupes à Patrai.

- Athènes: un saut réussi sur cette ville raccourcirait considérablement la campagne puisque tous les grecs sur le continent se rendraient.

- La Crète: un saut parfaitement réalisable à partir des bases d'Albanie et qui peut rapporter quelques P.V. De plus, les alliés n'ont aucun moyen de la reprendre si elle tombe.

Une garnison à Athènes permet de limiter deux de ces risques: elle protège Athènes elle-même, ensuite elle peut mener une contre-attaque pour libérer le canal de Corinthe. En ce qui concerne la Crète il faut y maintenir au moins deux divisions pour éviter tout danger. D'ailleurs, le joueur allié dispose de deux divisions dans son arsenal qu'il ne doit surtout pas engager: les divisions britanniques. Les unités britanniques ne doivent pas en effet mettre le pied sur le continent sous peine de devenir une cible prioritaire pour les forces de l'Axe en raison de leur valeur en P.V. si elles sont détruites. En outre, établir une solide garnison en Crète vous assure que vous n'aurez jamais à engager la *Royal Navy*, une autre cible privilégiée de l'Axe, pour la protéger. Enfin, cela offre l'avantage de ne pas avoir à maintenir des chasseurs sur l'île. Ceux-ci pourront donc aller sur le continent et plus particulièrement à Athènes où ils seront à même de gêner les bombardements de terreur sur cette ville.

Il est à noter qu'aucun chasseur allié de cette époque n'est à la hauteur des Me 109E allemands, aussi il serait bon qu'ils s'en tiennent à l'écart. Si besoin ils retourneront en Crète, ou même à Alexandrie, si les chasseurs allemands deviennent omniprésents. Voici fini les conseils généraux aux joueurs. Bien sûr, à chacun d'en retenir ce qu'il souhaite et de s'adapter aux conditions particulières de la partie en cours.

## CONCLUSION

*Avec ces conseils vous aurez noté le faible nombre de règles particulières à prendre en compte (la ligne Metaxas, l'engagement des nations balkaniques, etc.). Donc, Balkan Front constitue bien un excellent jeu d'introduction à la série Europa, d'autant plus que le nombre de types d'unités différents reste limité à moins d'une trentaine. En outre, Balkan Front est le seul jeu de la série à offrir des scénarios en dehors de la campagne. La série est en effet connue pour vendre un jeu comme Fire in the East, avec 6 cartes et 3000 pions, avec un seul scénario ! Ainsi, il y a ici un scénario sur le seul conflit italo-grec et un autre débutant avec l'intervention allemande. Ces deux scénarios sont les moins intéressants car ils sont complètement biaisés par des conditions de victoire inadaptées, ils peuvent par contre servir d'initiation. A l'inverse, un scénario sur l'assaut de la Crète et un autre sur une attaque initiale plus puissante de l'Italie sont intéressants à jouer. Enfin, un scénario met au prise les forces italiennes à celles de la Yougoslavie dans un conflit hypothétique, ce qui donne un jeu particulièrement intense et équilibré.*

*Enfin, Balkan Front, de par les événements qu'il couvre, est un excellent jeu pour les grognards. Ils ne se trouveront pas en effet cantonnés dans un seul rôle, celui de l'attaquant ou du défenseur, tout au long de la partie comme dans de trop nombreux jeux. Ici l'initiative sera d'abord aux alliés, avant de basculer chez les forces de l'Axe. D'autre part, les joueurs ont à faire des choix qui auront des répercussions jusqu'à la fin de la partie: Doit-on pousser l'italien jusqu'à Tirana ? Doit-on faire pression sur la Yougoslavie ? Doit-on faire intervenir l'Allemagne ? Bref, Balkan Front est un jeu particulièrement riche. Pour cela il devrait plaire à tout joueur qui désire comprendre ce qui s'est passé sans être obligé de faire les choix historiques.*

Bon jeu à tous,

Grégory ANTON

Remerciements à Vincent BARA et Denis SAMUEL.

## BIBLIOGRAPHIE

- Fire & Movement n°75, Sept 91 (pp. 17-21)
- Europa Magazine (sélection):
  - n°16 (pp. 15-37): Notes du concepteur, errata, récit de partie.
  - n°17 (pp. 5-7): Règles optionnelles (vivement recommandées).
  - n°18 (pp. 8-10; 31-36): Notes du concepteur, discussion sur conflit hypothétique italo-yougoslave.
  - n°22 (pp. 19-30): Règles simplifiées.
  - n°26 (pp. 32-35): De nouvelles conditions de victoire.
- Carnets de Guerre:
  - n°2, sept 94 (p9) Analyse du scénario Assaut sur la Crète.
  - n°3, dec 94 (pp. 10): Balkan Express.
- Casus Belli n°64, oct 91 (p27)
- JdS n°69, avril 93 (pp31-34)

# CHRONIQUES NAPOLEONIENNES : Simuler l'Empire

## Avant-Propos.

Le Premier Empire est la période la plus jouée avec la Seconde Guerre Mondiale. On y trouve toutes les échelles, toutes les complexités, toutes les valeurs aussi. Je me propose de retracer en de courts articles les principaux jeux que l'on trouve encore sur le marché, en allant du moins vers le plus complexe. Ce choix est souvent arbitraire, et je choisirai dans chaque catégorie les jeux parmi les plus récents avec pour référence les jeux plus connus mais moins facilement trouvable. Les jugements n'engagent, évidemment, que moi.

*Emperor's First Battles* (DG), *Borodino* (Games USA), *L'Armée du Nord* (CoA), *1807* (CoA), *Marengo* (Gamers) et *La Corogne* (CoA) seront ainsi successivement analysés.

## Première échelle : Emperor's First Battles

Petit jeu de Decision Games datant de 1995, il retrace les deux batailles d'Austerlitz et de Iena-Auerstaedt, avec pour ce dernier couple la particularité d'avoir une seule carte pour les deux batailles, avec passage possible de l'une à l'autre. C'est à ma connaissance un des rares jeux où toute la carte est couverte, je ne parle pas du désastreux Iena d'International Team, a loooooong time ago. L'échelle est globalement celle de la brigade, voire du régiment, et le jeu se rapproche assez du célèbre 4 dernières batailles de Napoléon. Dans le même ordre d'idée, *Leipzig* de *Clash Of Arms* y ressemble assez, mais *EFB* est truffé de petits "plus" qui pimenter le système. Ces petits plus ne sont pas un ensemble hétéroclite d'effets interarmes, charges de 3 hexs en ligne droite (ce qui ferait 1500 mètres à cette échelle, comme ça s'est déjà vu...), mais deux grands nouveaux éléments : la disruption et l'élan.

La disruption représente globalement la désorganisation d'une unité. Elle se bat moins bien, bouge moins vite, et une deuxième disruption l'élimine. C'est souvent le résultat d'un bombardement précédant le corps à corps, puisque le bombardement se produit avant le mouvement. Moins complexe que les notions de désorganisation, il fonctionne très bien et reproduit assez bien, à mon avis, les flottements dans les unités un peu abîmées, ayant besoin de temps pour se remettre en bon ordre. Pendant le corps à corps certaines unités, en attaque, ajoutent au dé leur valeur d'élan, globalement de 0 (infanterie banale) à 3 (cuirassiers). L'unité utilisée pour ce calcul sera éliminée en premier si des pertes surviennent. Un peu risqué donc de mettre ses unités d'élite devant, mais ça fait partie du jeu.

Ajoutons dans les points positifs la présence de chefs à rayon variable avec la possibilité de se désengager ou de s'enfoncer de ZOC en ZOC dans les lignes adverses, une carte et des pions agréables (480

en tout, marqueurs et deux batailles compris) et on a fait le tour des bons côtés.

Dans les points négatifs, une trop grande puissance des commandants en chefs, pouvant commander directement tous ceux qui sont dans leur rayon (6 pour Napoléon !), quelques imprécisions de règles, une ou deux inexactitudes d'ordre de bataille, bref pas grand chose. Sauf...

Sauf que les lourdes artilleries de 12 ne sont pas dans ce jeu des canons gigantesques difficiles à trainer, mais des mélanges de Panzers et de canons d'assaut particulièrement meurtriers. Ces diaboliques unités d'artillerie peuvent pilonner l'ennemi avant de bouger, puis se déplacer pour venir au contact, puis ajouter leur valeur de corps à corps, la même que la valeur de bombardement, à toute mêlée de la phase suivante, et tout ça dans le même tour. Ajoutons que les grosses 9-3 (le Français en a 5 à Austerlitz et 6 à Iéna, le Russe 1 et le Prussien 1 aussi) peuvent éliminer l'ennemi facilement et le disrupter à tout coup. Bref, bonjour les trous, que ces démons élargissent ensuite largement au contact. Moralité, à Iéna, les français n'ont plus d'adversaire à 10 heures du matin, et Davout contre-attaque pour désintégrer Brunswick vers midi.

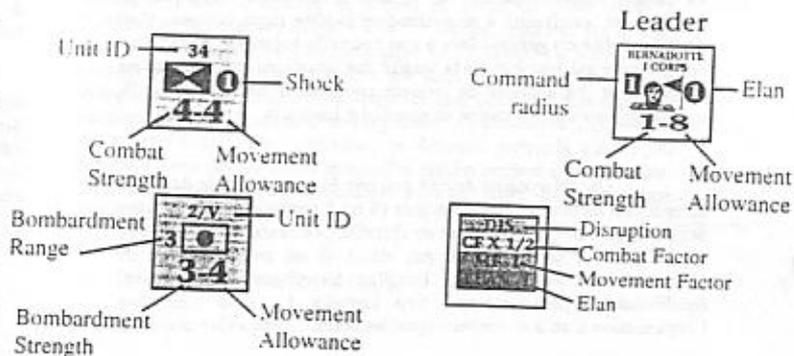
En fait, il suffit de modifier légèrement la règle pour que la partie redevienne bien équilibrée. Disons qu'une unité qui bombarde ne peut pas bouger pendant ce tour et l'affaire est jouée. A vous bien sur d'en modifier d'autres.

En bref, ces deux jeux ont pour mérite d'être empaquetés en deux heures, tout en étant avec les plus dont je parlais assez réalistes et intéressants à jouer. Et puis avouez que vous vous languissez d'un jeu dont le livret de règles est de 8 pages, dont au moins 5 que vous n'avez besoin que de survoler...

La prochaine fois, on complique par *Borodino* de Games USA. Vous allez voir qu'aujourd'hui j'ai été gentil...

Didier ROUY

## SAMPLE COUNTERS



## Réactions, réactions...

LE DERNIER NUMERO DE VIEILLE GARDE CONTENAIT DEUX TYPES DE REFLEXIONS D'ABORD SUR LA PLACE DU CHAMPIONNAT DANS LE WARGAME FRANÇAIS ; UN PEU TROP POLEMIQUE ET GRATUIT, IL N'EN SERA PLUS QUESTION, SEUL UN TEXTE DE STEPHANE MARTIN EVOQUANT UN MODELE DE CHAMPIONNAT A ENCORE DROIT AU CHAPITRE (ET ENCORE PARCE QU'IL N'EST PAS FRANÇAIS !). LA DEUXIEME REFLEXION EVOQUAIT LA PROGRESSION CROISSANTE DU WARGAME SUR ORDINATEUR ET LES RISQUE DE DETRONAGE DU WARGAME SUR CARTE, DEUX ACADEMICIENS : VINCENT BARA ET STEPHANE MARTIN NOUS DONNENT LEUR AVIS... ENFIN EN GUISE DE CONCLUSION SUR LE CHAMPIONNAT 96, STEPHANE MARTIN NOUS EXPLIQUE LES RAISONS DU "PROBLEME CHAMPS DE BATAILLE" VU DE LA PART DU CONCEPTEUR DU JEU.

### Compétitions et tournois: une solution parmi d'autres ?

Au vu des multiples commentaires publiés dans le numéro 11 de *Vieille Garde*, le dernier championnat de France de wargame semble avoir suscité de nombreuses réactions.

Je ne me glisserai pas dans ce débat « franco-français », en revanche, je me permets ici de vous parler d'un tournoi que nous avons récemment organisé au sein de notre club en Belgique (Compagnies d'Ordonnance à Charleroi) et dont certains aspects sont à même de constituer des solutions pour des compétitions de plus grande envergure.

Il s'agissait d'un tournoi pour figurines basé sur la règle « DBA ». Etant donné qu'il y avait 16 inscrits, nous avons installé huit tables de jeu. Sur chacune de ces tables étaient mises face à face deux armées qui se sont historiquement affrontées. Les membres du club disposant désormais ensemble de plusieurs milliers de figurines représentant des armées de nombreuses époques différentes, la variété était au programme: une armée hittite contre une armée assyrienne, des Perses contre des Macédoniens, des Séleucides contre des Ptolémées, des Croisés contre des Arabes, un affrontement entre deux armées de Condottieres, des Samourais face à des Coréens, etc... Etant donné que ce tournoi débutait à 14 heures et s'achevait à 18 heures et au vu du format de la règle DBA, chaque joueur a pu disputer (sans stress) 4 matchs, à chaque fois sur une table différente et donc avec une armée différente (entre chaque match, si les joueurs changent de table, chaque armée demeure elle sur la même table...). Le tout s'est déroulé dans une très bonne ambiance et malgré une règle (DBA) dont l'essentiel tient sur à peine quatre pages, ce tournoi a dans l'ensemble réussi à récompenser les meilleurs joueurs sans que le hasard n'ait pu placer l'un ou l'autre compétiteur à une place vraiment indigne de sa valeur. Le succès a été tel que le couvert sera remis ce printemps avec quelques nouvelles armées disposées sur les tables. Pour être tout à fait complet (et honnête), je tiens à préciser que nous avons calqué l'organisation de ce tournoi sur ce qui se pratique déjà assez régulièrement au club « Red Barons » de Gand.

Ce genre de compétition permet surtout de satisfaire deux critères essentiels:

-Tous les affrontements proposés sont « historiques »... (ex: pas de Romains contre des Croisés...)

-A chaque nouvelle partie, sur la base d'une règle identique, un joueur est confronté à une situation inédite (tout comme l'est dans la réalité un général face à une nouvelle bataille). Les joueurs ont en outre été heureux de la variété des situations qui leur ont été proposées et ont apprécié de pouvoir commander des armées qu'ils n'avaient jamais eu l'occasion de manipuler jusque là...

Un tel système devrait pouvoir être transposable dans une compétition de plus grande envergure (4 ou 5 parties en 2 jours) avec des pions (ex: *SPQR*, *Champs de Bataille*, *Ancients*, l'un ou l'autre « quad game », un jeu inédit, etc, etc...). Il est même possible de proposer un ensemble de batailles historiques (suffisamment équilibrées et pas forcément trop connues...) mais sans que l'organisation n'ait à en communiquer les noms... (pour éviter que des

petits fûtés s'entraînent pendant quinze jours à apprendre par coeur les « ouvertures payantes »... - Napoléon n'a jamais eu l'occasion de répéter cinq ou six fois la bataille d'Austerlitz. avant le 2 décembre 1805...)

Stéphane Martin

### POLEMIQUE...ordinateur ou figurines ?

Parmi les idées reçues circulant dans le milieu du jeu d'histoire, il en est une bien intéressante qui veut que nos confrères figurinistes soient les plus « accros » à l'histoire. Ne trouve-t-on pas chez eux les règles les plus réalistes et précises, et qui n'a pas à l'esprit cette quasi-image d'Epinal du joueur pestant devant une figurine au ceinturon peint en marron foncé alors que la tenue de campagne 1809 comportait un ceinturon noir à la boucle argentée...

Pourtant un provincial isolé comme moi à une vision bien différente des choses. De mon point de vue le milieu européen des figurines ressemble plutôt à une masse de joueurs avides de compétitions (et de trophées en tout genre), pratiquant des systèmes conçus spécifiquement dans cette optique, jouant des armées surtout conformes aux goûts et ambitions de leur propriétaire. Aussi peut-on s'interroger sur la place de l'histoire chez eux, on est quand même proche de la science-fiction : des français de 1806 affrontent des prussiens de 1815 sur un terrain imaginaire...okay, les uniformes des figurines ressemblent beaucoup aux tenues des soldats de l'époque.

Pourtant (deuxième et dernier), grand passionné d'histoire, je me convertis peu à peu aux figurines car au delà (de ces idées reçues ?) de ce schéma, cette autre partie de notre hobby renferme de petites merveilles. De nombreuses règles - trop souvent américaines -, et leurs suppléments/extensions sont axées sur la reconstitution plutôt que la « simulation-compétition » et proposent des systèmes génériques permettant de simuler toutes les batailles d'une même période. Le mot « toutes » n'est pas innocent car en se procurant les ordres de batailles - mais malheureusement trop difficiles à trouver actuellement -, on peut avoir accès à des affrontements jamais traités, ou de façon médiocre il y a 15 ans, sur carte ou support informatique. Quelques talents de bricoleurs donnent de plus de prodigieux résultats au niveau visuel.

Mais au fait, pourquoi suis-je en train de vous parler figurines ? Peut-être en réponse à la colonne de Pascal Da Silva parue dans le VG11 qui s'y inquiétait de l'influence grandissante du support informatique parmi nos jeux préférés. A mon humble avis nos bons vieux jeux sur carte n'ont aucun soucis à se faire, et s'ils devaient craindre quoi que ce soit, la menace viendrait plutôt des figurines...

Vincent Bara

## L'avenir à l'informatique: oui, mais...

Si l'on s'en réfère à bon nombre de récents commentaires, l'avenir semblerait bien compromis pour le jeu « sur carte » et ce pour le plus grand profit du wargame sur ordinateur.

Pour toutes les raisons déjà évoquées un peu partout (économie de place, arbitrage infallible, gestion automatique d'une foule de données, etc...), je suis moi-même un amateur de longue date de cette forme de notre hobby. Je tiens toutefois à mettre quelques petits bébémols à l'enthousiasme actuellement suscité par les logiciels de simulation.

1) La variété des périodes et des thèmes historiques n'atteint pas encore la richesse de ce qui est proposé sur cartes et pions. Hors la seconde guerre mondiale, la période post 1945, la guerre civile américaine et l'épopée napoléonienne, on dénombre peu de produits vraiment crédibles. Mais l'avenir invalidera peut être ce constat actuel.

2) Les wargames informatisés se contentent encore un peu trop systématiquement de n'être que de formidables gestionnaires d'énormes bases de données. Ainsi, pour le moment, on voit proliférer des logiciels s'apparentant directement à quelques « monster games » sur carte des années soixante-dix dans lesquels on flattait certains joueurs (...mais aussi en écoeurant beaucoup d'autres) en les gratifiant de détails, de tables et de chiffres tout en leur permettant de tout gérer sans véritable limitation dans leurs capacités à commander, à contrôler et à coordonner leurs unités. A présent, tous ces détails sont, dieu merci, gérés par l'ordinateur mais, contrairement à ce qui s'est produit durant les quinze dernières années dans divers jeux sur cartes (1), le wargame informatisé n'intègre encore que beaucoup trop rarement des facteurs aussi essentiels que les problèmes du « C3i ». En guise d'exemple quasi-caricatural, on peut citer la série « Battleground » où les joueurs ont à gérer des ordres de bataille jusqu'au niveau du régiment mais sans limitation ou presque quant aux capacités de commandement.

3) Omnibus par la nécessité de proposer un adversaire « machine » pas trop crétin, les concepteurs de wargames informatisés demeurent à peu près incapables de produire des jeux stratégiques d'une richesse et d'un réalisme comparables à ce qui est proposé dans quelques grands classiques sur cartes et avec pions: *Empires in Arms*, *World in Flames*, *Europa Universalis*, etc...

4) On peut regretter que le wargame informatisé soit encore un peu trop systématiquement, tout au moins en Europe, joué en solitaire contre une machine (pas souvent très futée d'ailleurs). Espérons que le développement des jeux praticables en réseau pourra casser ce stéréotype.

Néanmoins, parmi les produits sans cesse plus abondants qui garnissent nos disques durs, quelques logiciels explorent des voies intéressantes et sur lesquelles les jeux sur cartes et avec pions ne peuvent que difficilement s'aventurer.

-*Close Combat* (Microsoft) propose un système de résolution de combats tactiques en temps réel dans lequel le joueur se contente, tout comme dans la réalité un chef de compagnie, de donner des ordres à ses unités. Ces dernières agissent et réagissent alors de manière autonome et réaliste. Dommage que la réalisation générale ne soit pas toujours à la hauteur des ambitions avouées de ce logiciel.

-*Panthers in the Shadows* et *Tigers on the Prowl* (HPS) proposent également un système d'envoi d'ordres à des unités disposant d'une certaine autonomie d'action. La séquence de jeu est ici plus classiquement divisée en tours. Hélas, l'extrême aridité de la présentation éloigne ces jeux du succès auprès d'un « grand public » qui leur préfère (non sans raison) la convivialité des *Steel Panthers*.

-*American Civil War* (Interactive Magic) ne se contente pas d'être le gestionnaire d'une base de données prenant en compte une foule de détails qui rendrait assez indigeste tout équivalent utilisant le seul support du papier et du carton, il confère en outre, un peu à l'image de « *Close Combat* », une autonomie d'action aux divers formations évoluant sur le terrain. Quand vous demandez à Grant de capturer Richmond, il organise lui-même son action sur cet objectif en fonction de ses divers capacités de commandement et des moyens qui lui ont été donnés.

En guise de conclusion et d'éventuel pari sur l'avenir, rêvons à des logiciels dont l'équipe de conception pourrait s'enrichir de l'une ou l'autre personnalité du jeu sur cartes: Richard Berg, Mark

Herman, Joe Miranda, Dan Essig, etc... ou encore à des adaptations informatisées et praticables en réseau de jeux tels que *World in Flames*, *Empire in Arms*, *Grand Siècle*, *SPQR*, *Kolin*, etc, etc, ...

Stéphane Martin

(1): un processus de modernisation duquel je me permets d'exclure, histoire de mieux préciser mon propos, divers séries aussi prestigieuses qu'hélas encore un peu trop lacunaires quant aux problèmes de « C3i »: *Europa*, *La Bataille*, *Operationnal Combat Serie*, ...

## Champs de Bataille: laisser le temps au temps

Ces quelques remarques pour prendre la défense de *Champs de Bataille*:

1) Ce jeu était peut être encore un peu « jeune » pour être utilisé dans une manifestation aussi exigeante que le championnat de France

2) Si cette simulation peut continuer à bénéficier d'un bon suivi dans « *Vae Victis* », on peut espérer qu'une version 1.1 (avec le supplément « Haute Antiquité » proposé dans un futur jeu en encart ?) mettra au net tous les ajustements nécessaires à la mise au point final de ce jeu.

3) *Champs de bataille* a été initialement conçu en tant qu'adaptation de la règle DBA (et non DBM) au jeu avec hexagones.

Avec l'utilisation des règles DBM, la surface de jeu proposée dans « *Vae Victis* » peut certes apparaître quelque peu étriquée. Ceci dit, personnellement, j'utilise volontiers les cartes jointes dans les boîtes *SPQR* et compagnie de chez GMT ainsi que leurs pions (y compris les phalanges « double dimension » moyennant quelques petits ajustements de règles). Le tout, employé avec les listes d'armées DBM de chez WRG et des effectifs à 400 ou 450 points, fonctionne très bien. Il serait d'ailleurs peut être intéressant que « *Vae Victis* » puisse un jour nous proposer une carte de plus grande dimension.

4) A l'impossible, nul n'est tenu: *Champs de Bataille* déforme certes certaines réalités proposées dans la règle DBM (ex: certaines échelles de distances, empilement des pions remplaçant les unités disposées sur plusieurs rangs de profondeur,...). Ceci dit, pour l'essentiel, à joueurs, armées, dispositions initiales et lancers de dés égaux, les résultats d'une partie « DBM » et d'une partie « *Champs de Bataille* » produisent des résultats assez similaires et en tout cas beaucoup moins contrastés que ceux pouvant exister entre de multiples autres règles (entre autres exemples: il n'est pas rare que deux règles traitant de la même période proposent des portées de tirs variant du simple au double...)

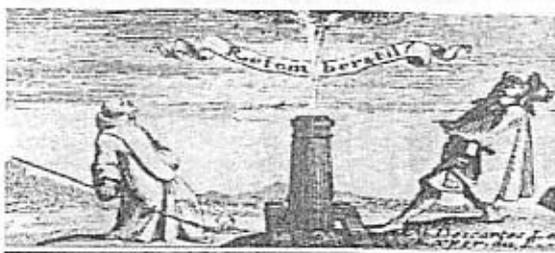
5) Tout comme la règle « DBM », *Champs de Bataille* peut être utilisé aussi bien pour des tournois que pour des scénarios (ou des campagnes) historiques (moyennant l'ajout de quelques petites règles destinées à mettre en évidence certaines spécificités de ces batailles: commandement, météo, arrivée des renforts,...)

6) Pas d'illusion excessive toutefois. Lorsque j'ai conçu la toute première version de *Champs de Bataille* il y a déjà de cela trois ans, je voulais bénéficier d'une règle à la fois simple et efficace pour la résolution de batailles « d'avant la poudre à canon » alors que je ne disposais pas encore de figurines. A présent, ayant fait l'effort de me constituer plusieurs armées de plomb et ayant en outre accès à l'utilisation de plusieurs milliers d'autres (belles) figurines via le club dont je suis membre, je dois reconnaître que *Champs de bataille*, ses hexagones et ses pions de carton me sont devenus un peu moins indispensables. Je peux donc supposer que cette réaction doit être identique à celle vécue par d'autres joueurs possesseurs de figurines et de la règle DBM. En revanche, je demeure persuadé que ce jeu constitue l'une des premières passerelles viables tendant à prouver que « figurinistes » et « boardgameurs » peuvent jouer dans la même catégorie ...

Stéphane Martin

# POLEMOS!

La chronique polémique du Wargame Club



## DISCOURS SUR LA PESANTEUR.

**L**A première fois qu'on entend demander pourquoi un morceau de bois jeté en haut dans l'air, retombe toujours, on pense avoir fait à la question, en disant : *C'est qu'il est pesant.* Et l'on ne

### LE WARGAME QUANTIQUE, OU L'ON TRAITE L'INFLUENCE DE LA RELATION D'HEISENBERG DANS LE JEU D'HISTOIRE.

Un rappel pour ceux qui auront quitté les bancs d'école il y a bien longtemps: la relation est la suivante :  $\Delta p \Delta x \geq h$  où  $h = 6,6 \cdot 10^{-34}$  (système M.K.S.A.) qui relie l'extension spatiale d'une particule ( $\Delta x$ ) et le spectre de sa quantité de mouvement ( $\Delta p$ ). Elle signifie entre autre que l'on ne peut définir complètement la position et l'énergie d'une particule.

Cette relation met un terme au déterminisme de la mécanique classique Newtonienne où l'on connaît avec précision toutes les caractéristiques d'un corps: position, énergie, vitesse, accélération etc..

Assimilons les unités combattantes de notre wargame à des corpuscules, et comparons la simulation historique (donc les lois qui régissent leur interaction) à la science physique.

Force est de constater que le wargame, et spécialement la catégorie des jeux de plateau, est aujourd'hui engoncé dans des formules d'une précision toute newtonienne. La lourdeur et la complexité des règles, la précision des jeux atteint des sommets: toutes les caractéristiques sont connues, le contrôle de la simulation est absolu. L'apprenti général se trouve dans une position incroyable de connaître ses effectifs mieux que le général historique, compte tenu des recherches. Résultat: on est Dieu le père et l'on dirige avec une précision incroyable le mouvement et les attaques de chacun. Les mécanismes sont connus, écrits, et chacun en connaît les limites. Les trajectoires sont finement étudiées, les attaques calculées au plus juste. Ainsi donc, le stratège en est amené à compter les javalots de la quatrième cohorte de véliote de la 14ème légion ou à orienter la tourelle de son T34. Dans un jeu tel que *Squad Leader*, le calcul de la trajectoire est vital, aucune unité ne devant se trouver à découvert en fin de tour sous peine de subir la phase de tir de préparation de plein fouet.

Une parade à ce déterminisme a été de complexifier les processus de manière à rendre les mécanismes de simulation plus obscurs: la résolution des combats dans des jeux de la trempe de *SPQR* est un exemple. Il faut pas moins 3 ou 4 jets de dés pour simuler le combat entre deux cohortes, en partant du jet de javalot jusqu'à la retraite. Les jets de dés introduisent la dose d'incertitude indispensable au rendu du «brouillard de guerre». Paradoxalement, plus l'on introduit de brouillard de guerre (jet de dé), plus on gère de paramètres, qui eux sont quantifiés de manière très précise. Le moral, la force, la

qualité et les munitions des troupes sont connus. Il devient évident qu'alors, le montage d'une attaque se résume à un compte d'apothicaire, il est possible de quantifier la probabilité de réussite d'une attaque, ce qui tout de même est un comble.

Le wargame est pourtant quantique par essence! Nul général n'a jamais pu savoir où et dans quel état étaient ses unités, il n'en avait qu'une vague idée. Pour exemple, le général Mc Clellan a toujours sous-estimé ses forces et surestimé l'adversaire dans un rapport de 1 à 2.

L'armée est donc composée d'une multitude de particules. Les hommes sont dotés de caractéristiques physiques que l'on doit pouvoir gérer comme telles. Les unités (quantum), ont un moral (énergie potentielle ou énergie de masse,  $E=mc^2$ ), une position dans des hexagones (orbites, niveau d'énergie), et une force, un élan ( $p$ ). Il doit être possible de gérer chacun de ces paramètres de manière probabiliste sans en connaître l'intégralité.

Si, contrairement aux particules, les unités ont bel et bien une position définie dans l'espace, la connaissance qu'en a le commandant en chef est loin d'être aussi précise et c'est là que l'on retrouve la mécanique quantique!

La vue de dessus du champ de bataille ne correspond jamais aux renseignements connus en réalité par le général dont on tient le rôle. Différentes solutions sont pourtant mises en oeuvre actuellement, elles peuvent sortir la simulation historique de son ornière.

La première apparue est le jeu de plateau sans hexagones, où les positions des troupes sont gérées par zone. Avalon Hill semble être un des seuls éditeurs de wargame à s'être lancé dans l'aventure. La réflexion devient réellement stratégique, l'esprit est libéré du comptage d'hexagones et des changements de vertex. Cela dit, les troupes sont encore gérées traditionnellement et les incertitudes de position sont réduites à néant, l'échelle est limitée au niveau stratégique.

Une seconde solution est apparue avec les jeux de carte qui constituent un stade plus avancé dans l'abstraction du jeu de zone. Le jeu *Eagles* divise le champ de bataille en plusieurs zones, qui même si elle ne sont matérialisées n'en existent pas moins: ailes, centre et réserve. Les jeux de carte offrent cependant une incertitude complémentaire sur la quantité des troupes et leur qualité par le biais du tirage au sort des unités entrant en jeu. Cette solution est toutefois un peu trop radicale à mon goût. L'abstraction atteint sa limite, le jeu ressemble plus à la bataille qu'à un wargame.

Une troisième solution est apparue sous la forme des jeux sur ordinateur. La machine gère le mécanisme de résolution des combats, le moral, les pertes et même les mouvements. Attention toutefois, car bien des jeux ne sont que des transpositions simples des jeux de plateau. La vue de dessus à la «Dieu le père» est encore là, les hexagones subsistent, les qualités de troupe sont affichées lorsque l'on clique dessus. La puissance de l'ordinateur permet de plonger encore plus dans le détail: les pertes sont comptabilisées à l'homme prêt, l'expérience quantifiée à l'unité sur un échelle de 100! (*steel panthers*) Où est l'intérêt pour la simulation? Et l'on entend encore se plaindre des joueurs de ne pas avoir suffisamment de détails sur les mécanismes de combat: on veut les tableaux de résultat, le coût des terrains! Mais quel stratège bâtissait son attaque à l'aide du tableau des résultats et du coût des terrains?

Le prototype du jeu que je qualifierai de quantique ou encore de brownien(!) est *Close Combat*. La vue de dessus persiste mais les hexagones ont disparu, les unités mènent leur vie et peuvent ne pas obéir aux ordres, les mouvements sont relativement flous, seuls les objectifs sont définis. On approche de la simulation parfaite. Le seul hic est la faiblesse de l'ordinateur qui n'arrivera jamais au niveau d'un adversaire humain et l'impossibilité de voir pâlir son adversaire en direct.

Une dernière solution est le jeu par correspondance, qui je pense approche de la perfection. Les différents intervenants sont isolés, seulement en contact avec l'arbitre. Seul ce dernier dispose de la vue de «Dieu le père» et distille les informations comme bon lui semble. Là encore, quelques hic, les parties sont très longues, et l'on ne peut toujours pas voir la tête de son adversaire lorsqu'il se fait capturer ou refouler derrière les montagnes.

Il reste à trouver le système de jeu sur plateau qui rétablisse le brouillard de guerre comme toute simulation digne de ce nom doit être capable de faire.

Eric Teng

# LA SAGA DU WARGAME

## 2 - LES GRANDS ANCIENS

### The Avalon Hill Game Company

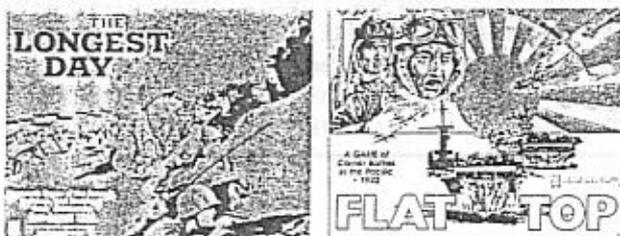
Au cours de la décennie 80, Avalon Hill reste le premier producteur de wargames à travers trois axes principaux. D'abord en diversifiant largement ses produits : extension des jeux de plateau "familiaux" comme *Conquistador* (82), *Civilization* (82), *Britannia* (88) ou *Kremlin* (89), production de jeux de rôles (rachat de *Runequest*) et de F&SF et sortie régulière de bons wargames devenus des classiques. Egalement en continuant sa politique de rachat/réédition de bons jeux d'autres firmes (OSG, Battleline, SPI...). Enfin en se lançant dans la production de jeux sur micro-ordinateurs. Un fait notable, AH est le seul producteur rééditant ses anciens jeux et garantissant sur le long terme leur disponibilité. Nous allons passer en revue les séries ou jeux marquants de l'époque.



Avalon Hill s'est fait une spécialité d'éditeur de jeux sérieux destinés à devenir des classiques. Il est simple de citer des titres à succès.

Au niveau stratégique : *War & Peace* (80) et *Empires in Arms* (86) sur la période napoléonienne, le second étant une réédition d'un jeu australien de **Australian Design Group** ; *Guns of August* (81) sur la Grande Guerre...

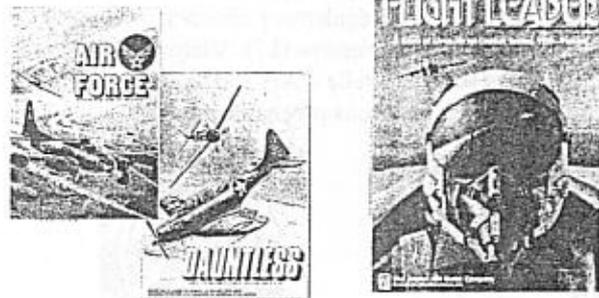
Côté opérationnel : *Gettysburg* (88), 3ème réédition du jeu ; *Longest Day* (80) sur la campagne de Normandie, seul réel monster publié par AH ; *Struggle of Nations* (83) et la réédition de *Napoleon at Bay* (83), jeux napoléoniens de la série Zucker - voir TSG dans un épisode précédent de la Saga - ...Egalement *PanzerGruppe Guderian* (82), la réédition du célèbre jeu de SPI ou *Flat Top* (82), édité précédemment par Battleline.



Au niveau tactique, trois thèmes ressortent : le contemporain, les combats aériens et la deuxième Guerre Mondiale (principalement *Squad Leader*).

Des jeux contemporains comme *Firepower* (84) et *MBT* (89) conçus par Craig Taylor spécialiste de l'échelle ; ou avec inspiration cinématographique comme *platoon* (87).

Des jeux aériens tels *Air Force*, *Dauntless* et *Sturmovik* qui sont des rééditions de *Battleline* (voir épisodes précédents de la Saga), *Knights of the Air* (86) ou *Flight Leader* (86) et même combinés contemporain-aériens comme *Tac Air* (89) ; ces deux derniers jeux ayant été conçus par le capitaine Morgan, spécialiste militaire du domaine.



La série *Squad Leader* est bouclée par *GI, Anvil of Victory* (1982) qui rajoute l'intégralité de l'armée US mais il manque encore les italiens et le Pacifique. GI modifie sensiblement l'ensemble des règles, préparant une refonte générale du système. En 1985 sort un classeur contenant la compilation de toutes les règles, revues par Mac Namara et Don Greenwood - Gourous de Squad - c'est *Advanced Squad Leader (ASL)* avec sa première extension *Beyond Valor*. Rapidement les extensions vont se succéder *Paratrooper* (86) sur les paras US en Normandie, *Yanks* (86) sur l'armée US, *Partisans* (87) sur les combats de partisans en Europe, *West of Alamein* (88) sur la Guerre du Désert avec toute l'armée anglaise, *Hollow Legions* (89) sur les alliés mineurs du début de guerre..., pour arriver à couvrir aujourd'hui tout le théâtre européen, le désert et le Pacifique avec quasiment tous les protagonistes et une multitude de cartes.



L'aspect figurine n'est pas oublié avec ASL Deluxe : *Streets of Fire* (86) - front Est - et *Hedgerow Hell* (88) - Front Ouest - qui proposent des cartes avec de plus gros hexagones pour étaler pions et figurines.

AH participe au renouvellement des concepts de wargames avec de nouveaux types de cartes, l'absence de pions ou les jeux solos.

Le concept de jeux avec cartes découpées en zones et non en hexs est habilement exploité pour les batailles de la Seconde Guerre Mondiale: *Storm over Arnhem* (82), *Thunder at Cassino* (88), *Turning Point : Stalingrad* (89). Les combats ont lieu par zones avec une pile en attaque et une en défense, les mouvements s'effectuent par impulsions, le tout étant facile à utiliser et bien conçu.

Un autre concept de jeux avec cartes au lieu de pions, bien avant Magic et consorts. *Up Front* (83) sur les combats tactiques en Europe 39-45, puis *Banzai* (84) pour le Pacifique.

Les jeux en solitaire - proposés par tous les éditeurs à la même époque - sont également abordés : *Patton's Best* (86) et *Raid on St Nazaire* (87). **Victory Games**, plus ou moins sous la tutelle d'AH sortira d'excellents jeux solos, nous en parlerons prochainement.



Enfin des jeux sur micro-ordinateurs sont proposés dès 1980, mais vu la puissance et les graphismes de l'époque, ils restent peu développés : *B1*, *Midway*, *North Atlantic* et *Nuke War* pour l'année 1980, *Dreadnought* (86) et d'autres...

Sur la décennie, **Avalon Hill** reste une compagnie largement dominante, assez conservatrice mais qui épanche son innovation au sein de **Victory Games** et son équipe.

*A suivre...*

## L'ACADEMIE DU WARGAME

### Nouvelles Nominations

Deux nouveaux Académiciens viennent grossir les rangs de notre belle Académie :

n° 22 : **Claude Renaud**, né en 1959, il joue depuis 17 ans et a débuté le wargame sur *la Guerre des Ducs de J&S* n°1. Il aime bien les jeux napoléoniens et surtout les jeux subtils (qui a dit *Empires in Arms* ?). Pour lui l'Académie doit donner des éléments de réflexion pour le wargame français. Elle doit être garante d'un bon esprit du wargame et d'une certaine éthique. Elle doit être au dessus des partis dans un réel esprit de neutralité pour accueillir toutes les tendances.

Il est nommé académicien de droit, notamment pour son action comme organisateur du Championnat de France de Wargame et co-créateur de l'ACPW en 1993. Il est également co-auteur de *Kursk* (Eurogames) avec Laurent Garbe.

n° 23 : **Grégory Anton**, né en 1972, son premier wargame fut *Okinawa* de International Team. Pour lui l'Académie du Wargame peut instaurer une certaine dynamique dans le monde du wargame en mettant en contact éditeurs et joueurs, professionnels et amateurs. Il est nommé Académicien suite à son étude sur *Balkan Front* paru dans ce numéro, mais Grégory est également fondateur de *Correspondant XVII* devenu *Europage France*, dont le but est de jouer par correspondance notamment aux jeux de la série *Europa*. *Europage France* est l'éditeur de *Carnets de Guerre* où Greg collabore activement.

### Vie de l'Académie

Les repas se succèdent au rythme d'un tous les deux mois, celui de décembre a réuni 20 personnes dans une pizzeria du XIIIème, le prochain aura lieu début mars... Pour y participer contactez le QG de l'Académie dans le XIIIème.

En attendant le serveur sur Internet, une *Mailing List* de l'Académie a été lancée, pour s'y inscrire m'envoyer un e-mail ([lolivier@mygale.org](mailto:lolivier@mygale.org)).

Cette ML Académie permet aux cyberwargameurs de converser virtuellement sur leurs sujets favoris : jeux, thèmes, tendances. Actuellement 22 personnes sont inscrites dont un italien, un allemand et deux québécois.

**Vieille Garde**, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 8, Rue Emile Deslandres 75013 PARIS - Abonnement 75 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles, Hors Série n°1 Index des articles francophones depuis 1980 : 60 FF - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - Ont contribué à ce numéro : Grégory ANTON, Vincent BARA, Stéphane MARTIN, Luc OLIVIER, Didier ROUY, Hervé SENUT, Eric TENG - Tiré à 100 exemplaires - E-Mail : [LOLIVIER@mygale.org](mailto:LOLIVIER@mygale.org)