

VIEILLE GARDE

Numero 13 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 15 FF



WORLD IN FLAMES
GLOBAL CONFLICT: 1939-1945

Paris, le 15 Avril 1997



L'étude sur *Rossiya 1917*, prévue pour ce numéro paraîtra dans le suivant, suivant une procédure désormais classique. VG 13 présente donc une superbe étude sur *World in Flames* 5ème édition. Ce jeu, qui est apparu comme un standard sur le stratégique 2ème GM au fil de ses éditions successives, méritait largement une étude ; l'ampleur du sujet a pu en effrayer plus d'un mais **Jérôme Carrié** a relevé le défi, et le résultat lui vaut son admission à l'Académie. D'autres études sont encore possibles sur WIF, notamment sur la 6ème édition, j'encourage donc les futurs académiciens...

Ce numéro contient également la suite des chroniques napoléoniennes, le désormais classique forum et la suite de la Saga qui présente les activités de GDW dans sa meilleure période.

Pour les bonnes nouvelles de l'Académie voir la dernière page, mais déjà reprenez le WE de l'académie du 19/20 Juillet durant les semaines de l'Hexagone (les trois dernières semaines de juillet à Commercy en Lorraine),

ainsi que l'adresse du site WEB de l'Académie :

<http://www.internovae.com/histofig>

Ce site superbement créé et administré par Emmanuel Desanois et son équipe se veut comme un ralliement de tous les clubs et acteurs français du jeu d'histoire (simulation, belliludie, wargame) sur Internet. Il est possible et recommandé de participer notamment en insérant la page de son club ou de son fanzine, voire même, pour nos éditeurs favoris, en proposant leurs produits.

Contactez **Emmanuel DESANOIS**

Résidence La Renaissance II - 8, rue Littré
30000 NIMES
desanois@cnuusc.fr

Signalons également un nouveau confrère, le fanzine intitulé **Le Caneton Stratégique**, dont le but est de soutenir la compétition. Edité par l'AJH-ACPW, ce premier numéro contient notamment la nouvelle version des règles de *Champs de Bataille*, une réflexion pour gagner avec le Français à *Fall of France* (GDW), ainsi que l'état des compétitions de l'ACPW en cours...

Il est recommandé de s'abonner en masse pour que le numéro deux voie le jour.

Thierry DRETZEN

91, rue JP Bourquard 78500 SARTROUVILLE
75 FF pour trois numéros (chèques à l'ACPW).

Enfin, suite à plusieurs demandes, notamment d'académiciens, il est lancé dans les pages de *Vieille*

Garde un concours d'idées pour l'organisation d'un système de classement et de tournois dans l'absolu sans références à un quelconque existant... Thierry nous propose sa propre réflexion dans le forum de ce numéro. Le but de ce concours d'idées n'est pas de concurrencer l'existant mais de collecter les avis et idées de tous les volontaires pour tenter de développer de nouveaux projets.

Vous êtes tous invités à collaborer, les réponses - de préférence courtes - seront publiées dans le zine et les meilleures propositions étudiées de près et positivement critiquées.

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

Luc, Prince du Koweit

QUIZ

Félicitations à **Frédéric SCHAAFF** qui a trouvé le quiz précédent et donc a gagné un exemplaire de VG12. Les réponses du précédent quiz sont: 1 - *Battle for Stalingrad* (SPI), 2 - *Borodino 41* (CoA), 3 - *The Russian Campaign* (AH). Un numéro gratuit attend le premier à trouver.

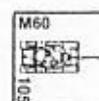
1



2



3



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 15 : *World in Flames*

Page 16 : Chroniques Napoléoniennes

Page 17 : Forum

Page 18 & 19 : La saga du Wargame
Polemos du W.C.

Page 20 : L'Académie du Wargame

WORLD IN FLAMES

La simulation ultime de la seconde guerre mondiale ?

Fiche technique

Editeur : Australian Design Group

Concepteurs : Harry Rowland et Greg Pinder

Sujet : la Seconde Guerre Mondiale

Echelle : - 1 hex = 90 kms

- 1 tour = 2 mois

- unités : corps d'armée

Remarque : le jeu en est à sa sixième édition

0. SOMMAIRE

1. INTRODUCTION ET PRESENTATION
2. ANALYSE DES REGLES ET DEROULEMENT DU JEU
3. CONSEILS STRATEGIQUES ET EVALUATION DE LA VERSION 6
4. CONCLUSION

1. UNE GUERRE VRAIMENT MONDIALE

Australian Design Group (ADG) a publié fin 1996 l'édition "finale" de *World in Flames* (WiF). C'est l'occasion de faire un panorama complet sur ce grand wargame? de ses origines à nos jours.

Cet étude est destinée en priorité à ceux qui ne connaissent pas ce jeu et qui s'interrogent devant cette grosse boîte en se demandant si les 400 F à déboursier en valent la chandelle. En deux mots, *WiF* est-il facile à apprendre ? est-il aussi intéressant qu'on le dit ? correspond-il à vos aspirations ludiques ?

Ecrire un article exhaustif sur *WiF* est une gageure. C'est pourquoi, j'essaierai de vous donner les clés pour décider d'une éventuelle acquisition. En fait, j'espère vous convaincre d'acheter cette petite merveille. Cependant, il ne s'agit pas d'une analyse complaisante. Je me dois de rester fidèle au vieil adage "qui aime bien chatie bien" en vous présentant également les points faibles de *WiF*. Les vétérans du jeu qui ne partagent pas mon avis trouveront là de bonnes occasions de débats passionnés.

Depuis sa sortie en 1985, *WiF* a fait l'objet de 6 éditions. J'ai choisi de centrer mon propos sur la 5ème édition pour évaluer à chaud en fin d'article l'édition "finale", celle-ci étant très récente.

World in Flames fait partie de cette race à part des jeux stratégiques sur la seconde guerre mondiale. Comprenez par là que vous êtes par exemple Staline et que vous devez conduire les destinées de l'URSS de 1939 à 1945. Vous êtes maître de toutes les décisions politiques

(déclarations de guerre...), économiques (production des forces...) et militaires (commandement des opérations aériennes, terrestres et navales).

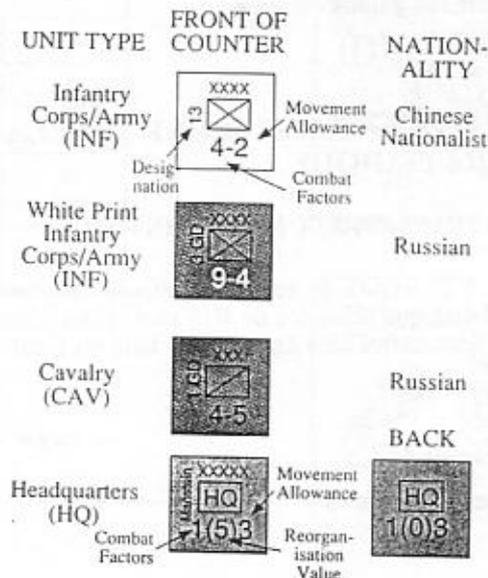
Ce thème fait naturellement rêver et a séduit de nombreux joueurs au travers de trois systèmes :

- *Third Reich/Rising Sun* (Avalon Hill)
- *WWII European Theater/Pacific Theater* (TSR)
- *World in Flames* (Australian Design Group)

Ces systèmes ont tous trois connu de multiples améliorations depuis leur sortie. *World in Flames* est, de l'avis général, le plus réussi, même si ses deux concurrents ont chacun conservé quelques redoutables atouts.

Les unités : saveur historique et diversité

Simuler le second conflit mondial à l'échelle du corps d'armée et par tours de 2 mois suppose bien sûr une bonne dose de simplification, sous peine de rendre le jeu ingérable. Le risque est d'aboutir à un ordre de bataille abstrait composé de pions représentant des "facteurs" aériens sans identité, des "facteurs" navals anonymes, des unités terrestres sans personnalité et aux caractéristiques identiques.



WiF évite cet écueil en nous proposant un ordre de bataille simplifié mais avec une réelle saveur historique. Par exemple, chaque unité de porte-avions représente 2 porte-avions dont les noms sont indiqués sur le pion avec les dates historiques de mise en chantier, de lancement et de destruction par l'ennemi, le cas échéant. Chaque unité aérienne représente un type d'appareil, par exemple un P-51D Mustang. Chaque unité terrestre représente un corps ou armée spécifique, par exemple le corps blindé britannique WDF qui désigne la Western Desert Force (les forces du Général O'Connor qui ont mis en débandade la 10ème armée italienne pour s'emparer de la Cyrénaïque). La qualité des pions est de tout premier ordre, tant du point de vue conception graphique (magnifiques couleurs et camouflages pour les avions) que du point de vue production. C'est un vrai régal pour les yeux et cela rend le jeu très attractif.

Les cartes : une perspective mondiale

ADG a innové dans ce domaine en proposant d'emblée dans la même boîte l'Europe et le Pacifique. Chaque théâtre fait l'objet d'une carte remarquablement agencée. Les deux cartes sont reliées par des lignes bleues ou marrons qui représentent les connections maritimes ou terrestres entre les océans et continents. L'échelle de la carte Pacifique est deux fois plus importante de façon à intégrer la zone des combats dans un même format que la carte Europe. C'est là un point fort du jeu de permettre de jouer sur une surface réduite l'ensemble du conflit.

Sur le plan graphique, les cartes sont sobres mais agréables. Cela tient aux "hex dots" qui sont des points qui remplacent les hexs maritimes. Par ce procédé, la carte reproduit moins l'effet habituel de la grille et gagne en esthétique.

Les règles : bon sens et logique

Les règles sont certes conséquentes (35 pages), ce qui est inévitable pour un jeu de ce type. Cependant, elles sont dans l'ensemble bien rédigées, claires et logiques.

En effet, les règles suivent dans l'ordre la séquence de jeu, ce qui facilite la lecture et la recherche. Elles comportent très peu d'exceptions et de règles spéciales.

Cela dit, l'idéal pour débiter est de se faire expliquer le système. C'est à la fois plus sympathique, plus reposant et cela fait gagner du temps.

2. MECANISMES D'UNE SIMULATION STRATEGIQUE

2.1 PRINCIPAUX MECANISMES

A la lecture de ces observations, vous en déduisez peut-être que le succès de *WiF* tient à des pions dernier cri, deux cartes bien agencées de tous les théâtres et une

règle claire. Vous n'y êtes pas, même si c'est déjà beaucoup.

Le succès phénoménal de *WiF* tient à une fabuleuse intensité de tous les instants dans le déroulement de chaque partie. La recette miracle repose sur six ingrédients fondamentaux :

- l'initiative
- le temps (qu'il fait)
- le choix du type d'impulsion
- l'essoufflement progressif des armées
- le système naval
- la planification des constructions

L'inter-action originale de ces mécanismes est à l'origine d'un suspense très prenant.

L'initiative

Chaque tour de 2 mois débute par une phase d'initiative. Chaque joueur jette un dé (modifié). Le vainqueur a l'initiative et décide qui jouera le premier. En général, il choisit de débiter lui-même.

La météo

Ensuite, un jet de dé détermine, en fonction de la période de l'année, les conditions climatiques dans les différentes zones (au nombre de 7) des deux cartes.

Plus le temps est globalement mauvais, plus les probabilités que le tour soit bref augmentent. Cela reflète le fait qu'il est difficile de conduire autant d'opérations en hiver ou en automne qu'en été. A l'inverse, un temps clémente a tendance à allonger fortement la durée du tour. Ainsi, un tour de Juillet/Août compte en général 5 à 6 impulsions (c'est à dire 5 à 6 phases de mouvement/combat pour chaque camp) contre 2 à 3 seulement pour un tour de Janvier/Février. Il s'agit là de moyennes car il n'est pas exclu qu'un tour d'hiver se prolonge de façon inattendue tandis qu'un tour d'été peut, à la surprise générale, tourner court. Les aléas de la guerre, Mon Général.

DIE ROLL	ZONE	GAME TURN						
		J/F	M/A	M/J	J/A	S/O	N/D	
1	ARCTIC CIRCLE	SW	W	M	C	M	SW	
	ARCTIC	SW (5)	W (5)	C (1)	C (1)	M (5)	W (5)	
	TEMPERATE	W	M	C	C	M	W	
	MEDITERRANEAN	W (1)	M (0)	C (1)	C (1)	M (0)	M (1)	
	SUB-TROPICAL	C	M	C	M	M	C	
	N. MONSOON	C *	C	MON	MON	MON	C *	
	S. MONSOON	MON	MON	C	C	C *	MON	
2	ARCTIC CIRCLE	W	C	C	C	M	W	
	ARCTIC	W (3)	C (1)	C (1)	C (1)	C (1)	W (3)	
	TEMPERATE	W	C	C	C	C	W	
	MEDITERRANEAN	M (1)	C (2)	M (1)	C (2)	C (2)	M (1)	
	SUB-TROPICAL	C	C	C	C	C	C	
	N. MONSOON	C	C	C	MON	C	C	
	S. MONSOON	MON	C	C	C	C	M	
3	ARCTIC CIRCLE	W	M	C	C	M	SW	
	ARCTIC	W (3)	C (1)	C (1)	C (1)	C (1)	W (3)	
	TEMPERATE	W	C	C	C	C	W	
	MEDITERRANEAN	M (1)	C (2)	C (2)	C (2)	C (2)	M (1)	
	SUB-TROPICAL	C	C	C	C	C	C	
	N. MONSOON	C	C	C *	MON	C	C	
	S. MONSOON	MON	C	C	C	C	M	
4	ARCTIC CIRCLE	SW	W	C	C	M	W	
	ARCTIC	SW (3)	W (3)	C (1)	C (1)	M (3)	W (3)	
	TEMPERATE	W	M	C	C	M	M	
	MEDITERRANEAN	M (1)	C (0)	C (2)	C (1)	C (1)	C (1)	
	SUB-TROPICAL	C	C	C	C	C	C	
	N. MONSOON	C	C	C *	MON	M	C	
	S. MONSOON	C	C	C	C	C	C	
5	ARCTIC CIRCLE	SW	SW	C	C	M	W	
	ARCTIC	SW (5)	SW (5)	C (1)	C (1)	M (1)	M (3)	
	TEMPERATE	W	M	C	C	C	M	
	MEDITERRANEAN	W (0)	M (1)	C (1)	M (1)	C (2)	M (2)	
	SUB-TROPICAL	M	C	C	M	C	C	
	N. MONSOON	C *	C	M	MON	MON	C	
	S. MONSOON	MON	MON	C	C	C	MON	
6	ARCTIC CIRCLE	SW	M	M	C	M	M	
	ARCTIC	W (5)	M (1)	C (1)	C (1)	C (1)	M (1)	
	TEMPERATE	W	C	C	C	C	C	
	MEDITERRANEAN	M (1)	C (2)	C (1)	C (2)	C (2)	C (2)	
	SUB-TROPICAL	C	C	M	C	C	C	
	N. MONSOON	C	C	MON	C	C	C	
	S. MONSOON	MON	M	C	C	C	C	

En pratique, cela se passe de la façon suivante. Les joueurs font progresser le marqueur tour sur un petit "track" au fur et à mesure de l'avancement du tour. Chaque case du "track" contient un chiffre. Ce chiffre est de 0 pour les toutes premières impulsions et augmente progressivement jusqu'à atteindre 4. Au terme de chacune de ses impulsions, le joueur actif jette un dé à 6. Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre mentionné dans la case, les opérations sont terminées pour ce tour. Dans le cas contraire, c'est au tour de son adversaire de jouer.

En été, le marqueur progresse d'une case à chaque impulsion. Le tour a donc tendance à durer. En hiver, il fait des bonds de 2 ou 3 cases, ce qui raccourcit singulièrement les tours.

Le choix du type d'impulsion

Lors de chaque impulsion, vous devez décider, pour chaque nation dont vous avez la charge, le type d'impulsion retenu. Vous avez le choix entre une impulsion "navale", une impulsion "terrestre" ou une impulsion "combinée".

L'impulsion "navale" vous permet de sortir en mer avec autant de navires et de sous-marins que vous voulez (autant que vous en avez). Vous pouvez également bouger autant d'unités aériennes que souhaité mais exclusivement à destination de zones maritimes ou pour frapper des navires ennemis au port.

L'impulsion "terrestre" vous permet de déplacer autant d'unités terrestres que souhaité et d'engager avec celles-ci autant d'attaques que souhaité. Ces attaques peuvent être supportées par des unités aériennes à portée. Il vous est également permis de rebaser 1 seule unité aérienne.

L'impulsion "combinée" vous permet de faire un peu de naval, un peu de terrestre et beaucoup d'aérien. Le nombre et le type d'unités autorisées à agir dans le cadre d'une "combinée" est variable suivant les pays. Ainsi, le Commonwealth a droit d'effectuer 2 mouvements navals (2 stacks) tandis que l'Italie est limitée à 1 seul.

L'essoufflement progressif des armées

Même si le tour dure très longtemps, il n'est pas dit que vos unités terrestres pourront poursuivre les opérations jusqu'à votre dernière impulsion. L'échec d'une attaque amie ou une frappe aérienne de l'adversaire conduit à retourner les unités concernées (qui se retrouvent "face-down"), ce qui signifie qu'elles resteront immobiles jusqu'à la fin du tour à moins d'être "revitalisées" par un des rares Headquarters disponibles. Lors de l'opération Barbarossa, il est assez fréquent de voir un des axes de l'offensive allemande s'enliser rapidement suite à des attaques médiocres. Après ces échecs relatifs, les opérations ralentissent puis prennent fin sur la partie de front concernée. Ce qui ne les empêche pas de se poursuivre ailleurs.

En somme, plus le tour avance, moins les deux camps ont d'unités à même d'intervenir.

Les navires ne peuvent effectuer qu'une seule sortie au cours du tour. Les avions ne peuvent effectuer qu'une seule mission, à moins d'être ravitaillés par un Headquarters. Les unités terrestres sont immobilisées au premier résultat médiocre et ne peuvent repartir qu'à l'aide d'un Headquarters. Inutile de dire que ces derniers voient très rapidement leur potentiel de "revitalisation" réduit à néant. A la fin du tour, toutes les unités (HQ, unités terrestres, avions, navires) sont remises à l'endroit ("face-up") et sont donc opérationnelles pour débiter le tour suivant.

Le système naval

Le système naval est à la fois simple et fort bien conçu.

La détection

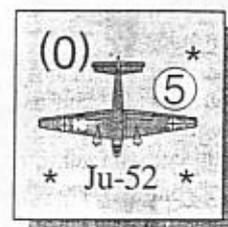
En effet, ADG a innové en introduisant les "sea-box". Chaque zone maritime contient 4 "sea-box" numérotés de 0 à 3. Une unité navale ou aérienne n'ayant pas dépensé tout son potentiel de mouvement peut, après être entrée dans la zone en box 0, monter de box. Le box 3 donne 3 chances sur 6 aux unités amies de

10.2.2 ACTIVITIES LIMITS TABLE

MAJOR POWER	COMBINED					LAND	
	NAVAL MOVES (1)	LAND MOVES (2)	LAND ATTACKS (3)	AIRCRAFT REBASES (4 & 5)	STRATEGIC MOVES (6)	AIRCRAFT REBASES (4)	STRATEGIC MOVES (6)
GERMANY	2	6	3	3	1	1	3
ITALY	1	2	1	2	1	1	1
JAPAN	2	3	1	2	1	1	2
USA	2	5	2	3	1	1	3
C'WEALTH	2	3	1	3	1	1	2
USSR	1	5	2	3	1	1	3
CHINA	1	2	1	2	1	1	1
FRANCE	1	3	1	2	1	1	2

NOTES:

1. A naval movement is defined in 10.5.2
2. A land move is the movement of one land unit - see 10.7.4.1
3. A land attack is any number of land units attacking one enemy stack - see 10.7.6.1.
4. An aircraft rebase is the rebasing of one aircraft unit.
5. In a Combined Action, any number of additional aircraft may also rebase provided that they are then turned face down.
6. A strategic move is the strategic movement of one unit on one map - see 10.7.3.



réussir une interception contre des forces ennemies en box 0. Si l'ennemi est également en box 3, les chances de se manquer ne sont que de 25%, les 2 joueurs devant jeter 4, 5 ou 6 au dé. Ce mécanisme simule de façon très réaliste le fait que des forces éloignées peuvent probablement atteindre une zone donnée mais ne peuvent pas se mettre en position d'interception faute de temps disponible pour patrouiller.

L'avantage aux porte-avions

Au cas où les joueurs se repèrent, un round de combat est initié. Le camp disposant du plus grand nombre de facteurs "air-to-sea" décide si le combat sera aéronaval ou de surface.

Les flottes de surface conservent cependant la possibilité de donner du canon en cas de résultat "surprise". Un ennemi dans le sea-box 3 est surpris si il jette un 6 (à condition bien sûr de le trouver en réussissant son propre jet). Dans le box 0, on peut être surpris en cas de 4, 5 ou 6.

La fuite

Au terme du round de combat, les deux camps peuvent choisir de rompre. Attention toutefois car cela revient à abandonner le contrôle de la zone à l'adversaire qui peut ainsi couper votre ravitaillement et bombarder tranquillement vos unités terrestres, voire "striker" votre flotte dans le port où elle s'est réfugiée. L'ensemble du système naval se marie de façon très harmonieuse avec les autres mécanismes du jeu (initiative/durée du tour/type d'impulsion). Une vraie petite perle.

La planification des constructions

Une des phases les plus intéressantes, qui intervient à la fin de chaque tour, est la production.

La difficulté de choix

La palette des unités à construire est considérable et les besoins sont immenses. Il faudrait de tout !

En matière d'unités terrestres, vous pouvez mettre en construction des blindés, des mécanisés, des motorisés, des parachutistes, des marines, des infanteries de montagne, des infanteries régulières, des infanteries de garnison, des milices, des cavaleries, des Headquarters...

En jouant avec Asia Aflame, vous pouvez également construire quelques divisions et unités de support (artillerie, antichars, DCA...).

En jouant avec Planes in Flames, vous pouvez former des pilotes et construire tous les modèles ayant connu une production historique significative plus quelques autres.

En matière navale, tous les porte-avions et cuirassés lancés ou projetés vous sont accessibles. Les unités de plus petite taille (croiseurs lourds, croiseurs légers et destroyers) sont représentés sous forme de groupes d'unités. Si vous le souhaitez, Ships in Flames intègre sous forme nominative tous les croiseurs lourds construits ou envisagés.

Progressivité des constructions

Il n'est pas possible de produire soudainement 5 unités de bombardiers. Votre production doit monter progressivement en puissance. Ce que vous pouvez produire lors d'un tour donné dépend donc de ce que vous avez produit lors du tour précédent. Pour chaque

grande catégorie d'unités (infanteries, blindés, aviation, marines, sous-marins), vous pouvez augmenter votre production d'une unité, à condition bien sûr de disposer d'un nombre suffisant de points de production.

Durée et coût de production

Chaque unité a un coût spécifique (de 1 BP à 12 BPs) et une durée de construction spécifique (de 1 tour pour les milices à 2 x 6 tours soit 2 ans pour les grandes unités navales).

Les unités produites sont disposées sur le "production track" dans leur tour d'arrivée respectif. Cela permet de visualiser aisément les renforts amis et ennemis qui viendront influencer le cours des événements.

Aléas de la production

Hélas, vous ne pouvez pas choisir de construire vos meilleures unités. L'unité construite est tirée au hasard parmi les unités du type concerné disponibles cette année là (par exemple parmi tous les chasseurs monomoteurs, y compris les échecs patents de vos ingénieurs).

La nécessité de prévoir

Harry Rowland conseille à juste titre aux joueurs de noter avant le début de la partie leur programme prévisionnel de production et de le réviser au fur et à mesure de l'avancement.

Cela permet d'éviter les états d'impréparation qui sont autant d'occasions perdues qui, le plus souvent, ne se renouvelleront pas. Notamment, le Japon doit soigneusement doser ses productions de façon à disposer de tout le matériel nécessaire lors de l'entrée en guerre contre les Alliés : porte-avions, transports classiques et amphibies, marines en particulier. L'Allemagne, par exemple, doit faire coïncider ses renforts aériens avec la date d'invasion de l'URSS.

2.2 DÉROULEMENT D'UNE IMPULSION

A présent, vous vous demandez sans doute comment *WiF* se passe en pratique? Voici un exemple vivant.

Vous êtes Churchill. On est en JF41 (Janvier/Février 1941) La France a été conquise. Les USA et l'URSS sont neutres. La Chine ferraille dans son coin contre le Japon.

La situation

Des sous-marins allemands et italiens patrouillent la plupart des zones de l'Atlantique. La flotte allemande ainsi que 2 transports et 2 infanteries sont à Bordeaux. Ces forces peuvent soit tenter un raid dans l'Atlantique pour couler des convois soit tenter un débarquement nuisible dans le secteur Plymouth /Cardiff. Heureusement, les îles britanniques sont assez bien pourvues en unités terrestres et aériennes.

Les forces de l'Axe ont éliminé votre ligne de défense au sud de Tobrouk où est encerclée votre infanterie survivante. L'Afrika Korps est à présent libre de foncer sur l'Égypte et d'atteindre en une seule impulsion (!) Alexandrie, le seul "major" port de "Méditerranée Orientale". Pour prévenir cette manoeuvre, vous ne

disposez que de 2 infanteries (1 indienne et 1 australienne) fraîchement arrivées au Caire.

La flotte italienne ainsi que 2 transports et 2 infanteries sont à Tarente. Ces forces peuvent faire tomber Malte (qui est sans défense) ou Tobrouk ou encore tenter un débarquement décisif en "Méditerranée Orientale". Compte-tenu de sa carence en porte-avions et de l'éloignement de ses forces aériennes, l'italien ne peut disposer d'aucune couverture aérienne en "Méditerranée Orientale", ce qui est une bonne chose pour vous.

Vos flottes de combat sont réparties en 2 groupes à peu près homogènes à Scapa Flow et à Alexandrie.

Jet d'initiative

Le tour débute par les jets d'initiative, dont vous sortez victorieux (ouf! Alexandrie est provisoirement sauvée). La situation étant trop délicate pour faire des civilités à l'Axe, vous décidez sans la moindre hésitation de commencer.

Le climat

Vous jetez le temps. Le résultat est exécrable, ce qui est positivement excellent. Plus le tour sera court, moins l'Axe pourra exploiter sa position favorable.

Toutefois, le résultat "Mud" (boue) en Méditerranée autorise l'Axe à tenter des débarquements. Vous auriez préféré un résultat "Winter" (hiver) mais ne soyons pas trop royalistes, même s'il s'agit de défendre l'empire.

Vous jetez un coup d'oeil sur le "track" du tour. Dès votre 2ème impulsion, vous aurez 1 chance sur 6 de mettre fin à ce satané tour. Ensuite, l'Axe aura 2 chances sur 6 de terminer le tour après sa 2ème impulsion. A partir de la 3ème impulsion, il y aura 4 chances sur 6 que le tour s'arrête à la fin de chaque impulsion. Par un petit calcul rapide, vous vous apercevez que :

-l'Axe a très peu de chances de jouer 3 impulsions ou davantage (un peu plus d'une chance sur 6)

-vous avez environ 1 chance sur 2 de jouer votre 3ème impulsion.

Il faudrait donc accomplir toutes les actions essentielles en 2 impulsions.

La mise en place des convois

Il s'agit maintenant de placer vos convois dans les zones maritimes pour acheminer les ressources d'outre-mer vers les industries britanniques. Compte-tenu des menaces ennemies, vous estimez ne pas être en mesure de protéger tous vos convois. Vous renoncez donc pour ce tour aux ressources sud-africaines et asiatiques pour vous contenter d'acheminer les ressources canadiennes et américaines. Sage décision (un tient vaut mieux...).

La 1ère impulsion alliée

Vous hésitez maintenant sur le choix de votre type d'impulsion.

Une option navale vous permettrait de parer à toutes les menaces d'un seul coup en effectuant les mouvements suivants:

-sortie de la Home Fleet avec tout le support aérien disponible dans le "Golfe de Gascogne" (pour couper la route à toute sortie de la Kriegsmarine)

-envoi de forces légères dans les 3 zones de l'Atlantique nord pour lutter contre les sous-marins

-sortie de la flotte d'Alexandrie soit en "Méditerranée Orientale" (pour rendre tout à fait irréaliste un débarquement italien en Egypte) soit en "Méditerranée Centrale" (ce qui permettrait de défendre Malte et Tobrouk mais protégerait moins bien la "Méditerranée Orientale")

L'inconvénient majeur d'une impulsion navale serait la chute d'Alexandrie (sauf décision surprise de l'Axe). Cependant, le blindé Afrika Korps se retrouverait hors de portée de son Headquarters, ce qui autoriserait une contre-attaque à l'aide des 2 infanteries du Caire et du support aéronaval de la flotte. Alexandrie serait probablement reprise avec le risque de perdre une infanterie et de voir la seconde immobilisée ("face-down").

Une option combinée ne permettrait que d'effectuer 2 mouvements navals. Au mieux, votre positionnement en Méditerranée et dans le "Golfe de Gascogne" serait non optimisé, voire insuffisant pour être réellement efficace et dissuasif. En revanche, vous pourriez déplacer les 2 infanteries d'Egypte dans le goulot d'El Alamein, ce qui sauverait Alexandrie.

Vous avez les données du problème. Que faites-vous, mon cher Premier Ministre (à part tirer sur votre cigare) ?!

La 1ère impulsion de l'Axe

La même difficulté de choix va se poser ensuite au joueur Axe. Lors de sa première impulsion, l'Italien pourrait choisir entre une impulsion "navale", ce qui lui permettrait de déployer de façon optimale ses unités aériennes, sa flotte et ses sous-marins dans toutes les zones de son choix. En revanche, aucun mouvement terrestre, combat terrestre ou débarquement ne serait autorisé, ce qui impliquerait le gel des opérations en Afrique (sauf pour les forces allemandes). Au vu du déploiement italien, le Commonwealth serait à même réagir lors de sa 2ème impulsion, par exemple en tentant de couler les transports chargés de troupes avant que le débarquement n'ait pu avoir lieu.

10.7.6.7 LAND COMBAT RESULTS TABLES

BLITZKRIEG TABLE
COMBAT ODDS

DIE ROLL	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	7-1
1	2/-	1/-	1/-	1/-	1/1	1/1	
2	1/-	1/-	1/-	1/1	1/R	1/1R	
3	1/-	1/-	1/1	1/1R	-/R	-/B*	
4	1/-	1/1	1/R	-/R	-/B*	-/1B*	-/3B*
5	-/1	-/R	-/1R	-/B*	-/1B*	-/2B*	
6	1/R	-/R	-/B*	-/1B*	-/2B*	-/2B*	
7	-/R	-/1R	-/1B*	-/2B*	-/2B*	-/2B*	

NOTES:

- Priority when choosing Land CRT:
 - Some terrain requires the Assault table (see TEC on Pacific Map).
 - Attacker's choice if he has more ARM.
 - Defender's choice if he has more ARM.
 - Attacker's choice if odds are 3:1 or better and he has ARM.
 - Otherwise Defender's choice.
- All losses expressed as Attacker/Defender.
- * - Attacker is not turned face-down.
- R - Remaining defending units must retreat.
- S - Remaining defending units that can retreat are removed from map & placed on Production Spiral to arrive as reinforcements in the following game turn. Units that cannot retreat are destroyed.
- B - 'S' result plus breakthrough (see 10.7.6.10).

ASSAULT TABLE
COMBAT ODDS

DIE ROLL	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	7-1	10-1
1	2/-	2/-	2/-	1/-	2/1	2/1	1/1	
2	2/-	2/-	1/-	2/1	1/1	1/1	1/2	
3	2/-	1/-	1/1	1/1	1/1	1/2	-/2S*	
4	1/-	1/1	1/1	-/1	1/2	-/2S*	-/2S*	-/3*
5	2/1	-/1	-/1	1/2S	-/2S*	-/2S*	-/2S*	
6	1/1	1/2	1/2S	-/2S*	-/2S*	-/2S*	-/2S*	
7	-/1	1/2S	-/2S	-/2S*	-/2S*	-/2S*	-/2S*	

En choisissant une impulsion "combinée", l'italien pourrait effectuer un débarquement éclair, c'est à dire une sortie de la flotte suivie d'un débarquement au cours de la même impulsion. Le Commonwealth a peu de chances d'empêcher le débarquement s'il n'est pas déjà présent dans la zone cible et de préférence déjà déployé en mer. Cependant, il pourrait probablement se venger sur une flotte italienne sans doute plus exposée.

En choisissant l'option terrestre, l'italien opérerait pour la poursuite des opérations en Afrique avec soit la prise de Tobrouk (si la flotte ennemie est absente) soit une progression en force vers El Alamein et Alexandrie.

2.3 DÉROULEMENT DES PARTIES

Vous l'avez déjà compris, le système *WiF* rend possibles les retournements de situation. Cela conduit souvent à des parties incroyables.

Des va et vient

Ainsi, il m'est arrivé à plusieurs reprises de connaître des allers-retours en Afrique, en URSS ou ailleurs. Une légère erreur, un ou deux résultats inattendus et le balancier peut repartir en sens inverse.

Des émotions fortes pour Churchill (one more double scotch, please)

Une des parties les plus passionnantes que j'aie vécues s'est déroulée alors que nous étions deux Alliés contre l'Axe. L'Allemagne a débuté la guerre par des campagnes assez classiques mais très réussies contre la Pologne et la France. Le joueur Allemand avait d'emblée opté pour une stratégie anti-Commonwealth en mettant l'accent sur la construction de bombardiers tactiques et stratégiques et de sous-marins au détriment de l'infanterie.

Suite à la conquête de la France, l'Allemagne a choisi de ne pas créer Vichy et a entamé dans la foulée la campagne d'Espagne. Nous avons très vite été refoulés sur Gibraltar que l'Axe a pris d'assaut à l'aide de plusieurs Headquarters, ses unités terrestres les plus puissantes et une masse impressionnante de bombardiers.

L'Italie a rapidement débarqué à l'est du Maroc espagnol pour gêner nos réserves et nos bases aériennes tandis que les unités aériennes de l'Axe patrouillaient systématiquement les abords de Gibraltar sur l'Atlantique pour couler ou repousser nos renforts.

Chaque tour donnait lieu à 1 ou 2 attaques sur Gibraltar, chacune avec 1 chance sur 6 voire 2 chances sur 6 de réussite. Nos prières ferventes et notre fighting spirit ont permis à Gibraltar de survivre miraculeusement à 5 attaques avant de tomber.

Dans la foulée de sa victoire, le joueur Allemand a négligé l'occasion de frapper notre aviation au sol en Afrique du Nord. Nous avons pu nous extirper tant bien que mal du Maroc pour débiter une retraite à travers l'Algérie qui a failli se terminer par la destruction de notre armée lorsque le temps est passé en "mud" et que la flotte italienne a débarqué des Allemands dans notre dos. Un jet de combat chanceux et la reprise de l'initiative au moment opportun nous ont tiré d'affaire. Un autre petit miracle. Notre retraite s'est finalement arrêté dans le goulot d'El Aghcila puis à El Alamein.

Pendant ce temps, L'Axe bombardait copieusement les industries de Grande-Bretagne et coulait ou endommageait de nombreux convois.

En définitive, nous avons fini par l'emporter, l'Axe n'ayant pu faire plier le Commonwealth et ayant laissé l'URSS se renforcer de façon trop importante.

Parfois, cela peut être beau de simplement survivre.

L'empire se rebiffe

En tant que britannique, je me suis offert le luxe à plusieurs reprises de déclarer la guerre à l'Italie début 1940 et d'infliger à la flotte italienne un mini Pearl Harbor avec débarquement en Sicile ou dans la botte.

La revanche de Port Arthur

En jouant le Japon, j'ai eu à subir une invasion russe de la Mandchourie en 1939. Le soviétique, ayant jeté un 6 à la première attaque décisive, m'a repoussé en Corée tandis que le Chinois m'acculait le dos à la mer !

Hiro Hito devient fou

Heureusement, j'en ai également fait voir de toutes les couleurs aux Alliés. En tant que Japonais, j'ai déclaré la guerre aux Alliés en JF 1941. Surprise totale. Pacifique vide de toute défense. Les gains ont largement dépassé les inconvénients (entrée en guerre prématurée des Etats-Unis).

Évidemment, cette manoeuvre a pu réussir car les Allemands mettaient simultanément en oeuvre une stratégie anti-anglaise avec l'attaque de l'Espagne pour s'emparer de Gibraltar, des Balkans et de l'Égypte.

Les Japonais ont réussi au cours de l'année 1941 à s'emparer de l'Inde. En 1942, j'ai pu peser le pour et le contre d'un débarquement au Koweït ou en Perse...

2.4 DAYS OF DECISION

En jouant avec *Days of Decision*, qui permet de débiter la partie en 1936 et introduit le jeu d'option politique, les possibilités deviennent réellement infinies. En fonction essentiellement de la stratégie de l'Axe, la guerre "générale" peut débiter à tout moment, aussi bien en 1937 qu'en 1942, avec des forces différentes et des Alliés différents.

Les exemples suivants (liste non limitative) témoignent de la variété des événements qui peuvent intervenir. Le Japon n'est pas obligé de déclarer la guerre à la Chine mais peut au contraire signer un traité de paix avec l'empire du milieu. Mussolini peut déclarer la guerre à la Yougoslavie. La France peut occuper la Ruhr... Hitler peut jouer les Pacifiques en désarmant... pour réarmer ensuite. La guerre d'Espagne peut ne pas avoir lieu. Si elle a lieu, il se peut qu'Hitler supporte les Républicains. Staline peut ne pas purger son armée. Il se peut que les Républicains remportent les élections américaines, ce qui renforce l'isolationnisme des Etats-Unis... Si vous ajoutez les coups d'état, cela crée une ambiance assez tumultueuse...

En ce qui me concerne, je ne peux plus me passer de *Days of Decision*, en raison de la variété et des stratégies nouvelles qu'il apporte à nos parties de *WiF*.

3. CONSEILS STRATÉGIQUES ET EVALUATION DE L'ÉDITION "FINALE"

3.1 STRATEGIES

Selon mon expérience, la victoire à *WiF* dépend de trois facteurs :

- l'appréciation juste des forces et des limites des puissances de l'époque
- l'aptitude à tirer parti des opportunités
- la capacité à planifier et à gérer

Évidemment, tout cela est plus facile à énoncer qu'à mettre en application.

Recommandations générales

Sachez profiter du meilleur tout en préparant le pire

WiF est truffé de dilemmes plus ou moins importants. Il faudrait prévoir qui va commencer le tour, si le temps sera favorable ou non aux opérations, combien de temps le tour va durer, quelles sont les attaques qui réussiront, qui va terminer le tour... Autrement dit, il faudrait prévoir à la fois la baraka absolue et la poisse totale.

Le cas typique du joueur verni est celui qui joue le premier, termine le tour à la fin de l'impulsion de son choix (le dé l'a bien écouté), reprend l'initiative (ce qui est assez peu probable lorsque l'on a effectué une impulsion de plus que son adversaire au tour précédent) et obtient les conditions climatiques idéales (le temps pourri où il faut, le temps radieux où il faut). Si en plus il joue bien et il a de la chance au combat... Cependant, n'oubliez jamais que vous pouvez être le bénéficiaire ou la victime de cette loi du hasard.

En fait, même un expert de *WiF* ne peut tout prévoir et se fait inévitablement surprendre plusieurs fois par partie par la tournure étonnante que peuvent prendre les événements. Malgré cela, il se distingue du débutant par le fait qu'il essaie constamment de se positionner pour pouvoir profiter des bonnes surprises tout en se préservant des mauvaises.

A l'opposé, le joueur moyen se place soit pour nuire à l'ennemi (c'est le cas typique de trop nombreux joueurs de l'Axe), soit pour se défendre. Il ne parvient pas à trouver le juste équilibre entre opportunisme et prudence.

Le joueur médiocre ne parvient à faire ni l'un ni l'autre (ayez pitié du pauvre gars).

Concertez-vous avec vos Alliés et arrêtez vos plans à l'avance

Ceci est valable aussi bien pour les Alliés que pour l'Axe.

L'Axe, si les joueurs, s'entendent bien, peut bénéficier pleinement d'une stratégie concertée Europe/Pacifique, contre l'URSS ou contre l'empire britannique. Bien entendu, ces questions peuvent donner lieu à de chaudes discussions.

Par exemple, le Japonais a intérêt à ce que l'Allemagne déclare la création de Vichy. En effet, l'Indochine devient une colonie de Vichy qu'il suffit au Japonais d'occuper sans coup férir (les États Unis mécontents se

rapprochent quelque peu de la guerre mais cela en vaut la chandelle). En revanche, si Vichy n'est pas créée, l'Indochine se retrouve "Free French". Une déclaration de guerre au Commonwealth devient alors nécessaire pour s'en emparer. C'est fort dommage car il s'agit d'un beau pied à terre pour foncer vers la Malaisie et la Birmanie. Mais l'Allemand ne sera pas nécessairement conciliant car déclarer Vichy France l'empêche d'attaquer l'Espagne et Gibraltar, ce qui est peut être le pivot de sa stratégie. L'essentiel est d'en discuter avant (car cela conditionne votre stratégie) et de parvenir à un compromis.

Le sujet de discussion le plus important, pour l'Axe comme pour les Alliés, est la "gestion" de la date d'entrée en guerre des États-Unis. Cette fameuse date dépend des déclarations de guerre des deux camps, de l'occupation de certains territoires et des mesures de soutien aux Alliés octroyées généreusement par Roosevelt et le Congrès. Autrement dit, les modalités d'entrée en guerre des États-Unis dépendent des éventuelles "conneries" de vos partenaires, fussent-ils aux antipodes. C'est d'ailleurs réciproque.

Conseils pour chaque camp pour la campagne historique 39-45

Les stratégies à mettre en oeuvre varient substantiellement en fonction :

- des modules et extensions utilisés (PiF, SiF, Asia Aflame, Africa Aflame, MiF)
- des règles optionnelles retenues (au nombre de 69 !)
- de l'édition de votre jeu (5ème ou 6ème avec Days of Decision I ou II...)

- des inévitables règles maison voire un pot-pourri des meilleures règles (abandonnées) des éditions précédentes. En particulier, les modules utilisés déterminent les unités disponibles dans les force pools respectifs des joueurs et par conséquent leur politique de production et leur stratégie.

En jouant sans aucun module, vous pouvez, avec certains pays, arriver rapidement au fond de votre force pool, tout au moins pour certaines catégories d'unités (plus d'unités terrestres par exemple). N'ayant plus rien d'intéressant à construire, vous êtes fortement incité à ouvrir ou à généraliser les hostilités.

Le cas de la défense de l'Angleterre est un autre exemple qui illustre ce paradoxe. Si vous jouez sans Planes in Flames (par souci de réduire le nombre de pions) et sans possibilité pour les flottes d'intercepter à partir d'un port de la zone (par souci d'éviter les règles optionnelles), le Royaume Uni devient très vulnérable à un assaut déterminé de l'Axe.

Avec Planes in Flames, les choses sont tout à fait différentes. L'Axe dispose de très peu de chasseurs ayant un rayon d'action suffisant pour offrir une couverture aérienne à la Kriegsmarine qui risque fort de se faire intercepter avant d'avoir pu débarquer la première vague d'unités.

Cela dit, il est quand même possible de donner un certain nombre de conseils avisés. Le livret de règles vous propose d'ailleurs des "players' notes" très intéressantes. Mais voici ma vision personnelle pour le début de partie.

11.5 US ENTRY CHART

11.5.2 US ENTRY MODIFICATIONS CHART 2

STATUS	
0 or less	1. Start Chinese aircraft (-1) 2. US interns French CV (-1) 3. US may occupy Iceland (-3)
1	4. Allies send resources to China (-2)
2	5. US may escort in American East Coast (-1)
3	6. Freeze Japanese assets (-1)
4	7. US may lend 5 resources to CW (-2) 8. Mass US CV production (-1)
5	9. Gift of destroyers to CW: 2 LS (-2) 10. US Lend-Lease Chinese AC (-2) 11. US may lend 5 resources to Russia (-2)
6	12. Embargo on strategic materials (-2)
7	13. Re-open Burma Road (-2)
8	14. US may repair CW Ships (-2) 15. US Lend Lease CW Ships (-2)
9	16. Gear up US production (-3) 17. Start US STR Production (-2)
10	18. US may escort in Central Atlantic (-1) 19. US Lend Lease CW AC & ARM (-2)
11	20. US closes Panama Canal (-1)
12	21. Oil Embargo: No US resources to Japan (-3)
13	22. War Appropriations Bill passed (-4)
14	23. US reinforces the Philippines (-4) 24. Netherlands Oil Embargo (-3) ¹
15	25. CW militarises Netherlands East Indies (-4)
16 or more	US may declare war on the Axis in any impulse provided Option 22 has already been chosen

NOTES FOR BOTH CHARTS:

Positive result (eg '4') means roll # or less to advance US entry into the war by 1 turn

Negative result (eg '-4') means roll # or less to delay US entry into the war by 1 turn

- = Not allowable

N/A = Not Applicable (used with Political Options provided in DAYS OF DECISION)

General War - If playing World in Flames without DOD, use these columns only.

- * Automatic 1 turn advancement/delay plus die roll
- ** Automatic 2 turn advancement/delay plus die roll
- *** Automatic 3 turn advancement/delay plus die roll

Axis - Germany, Italy and Japan

Allies - China, Commonwealth, France, Russia and the USA

ACTION	Pre-War	General War			
	'36+	'39	'40	'41	'42+
1. Japan occupies Indo-China ³	-	5	3	2	1
2. Japan launches major assault on China	-	4**	5*	1*	3
3. Japan militarizes Marshalls	-	4*	4	3	2
4. Japan conquers China	5***	5**	2**	4*	5
5. Japan demands Netherlands East Indies oil ⁴	-	1*	4	3	2
6. Japan forces closure of Burma Road	5	4	3	2	2
7. Italy declares war on CW or France	NA	3*	4	2	1
8. Axis conquers France (or installs Vichy Govt.) ⁵	4*	1*	5	4	3
9. Japan declares war on Russia	NA	1*	4	2	1
10. Germany and/or Italy declare war on Russia	NA	1*	5	3	2
11. Axis conquers Russia	-	5**	2**	5*	1*
12. Axis invades the United Kingdom	-	2**	3*	5	3
13. Axis conquers United Kingdom	-	2***	4**	1**	4*
14. Axis conquers other CW Home Country ⁶	-	3*	1*	5	3
15. Axis occupies Gibraltar, Singapore or Suez ⁶	-	1*	5	3	2
16. Minor declared in the war on Axis side ⁶	-	3	2	1	1
17. Axis declares war on: Belgium, Poland, Spain, or Turkey ⁷	NA	4*	1*	5	3
Finland, Rumania, Sweden or Switzerland ⁷	-	2*	5	3	2
Other minor ⁷	NA	2	1	1	0
18. Allies support attacked minor ^{6 & 8}	5	4	3	3	2
19. Allies declare war on Italy	NA	-3*	-5	-3	-2
20. Allies conquer Italy	-3***	-1**	-2*	-5	-3
21. Commonwealth or France declares war on Japan	-	-5*	-1*	-5	-3
22. CW or France declares war on Germany	-1*	-1*	-5	-4	-3
23. Russia controls Nazi-Soviet Pact areas (see 18.5)	NA	-5	-4	-3	-2
24. Russia declares war on Japan	NA	-2*	-5	-3	-2
25. Russia declares war on Germany	-5***	-5***	-4**	-4*	-5
26. Minor declared in the war on Allied side ⁶	-	-4	-3	-2	-1
27. Allies declare war on: Belgium, Poland, Spain, or Turkey ⁷	NA	-4**	-5*	-1*	-5
Finland, Rumania, Sweden or Switzerland ⁷	NA	-5*	-2*	-5	-3
Other minor (or Vichy territory) ⁷	NA	-4	-3	-2	-1
28. Russia declares limited war on: Belgium, Poland, Spain, or Turkey ⁷	NA	-5	-4	-3	-2
Finland, Rumania, Sweden or Switzerland ⁷	NA	-4	-3	-2	-1
Other minor (or Vichy territory) ⁷	NA	-2	-2	-1	-1
29. Japan declares war on the C'wealth, France, Netherlands or NEI - Automatic					

- 1 May only be chosen if Japan has demanded Netherlands oil (see 11.5.2) in a prior turn.
- 2 Each modification is only rolled once per game unless otherwise specified.
- 3 May only be chosen after France has been conquered or Vichy government installed.
- 4 May only be chosen if US chose an Oil Embargo (US Entry Option 21) in a prior turn.
- 5 Rolled again if Axis declare control of Metropolitan Vichy France (see 16.3).
- 6 Rolled once per CW home country, minor country or city.
- 7 Rolled once for each declaration of war
- 8 Minimum of 3 Allied land units required (excluding units of the minor itself).

L'Axe en Europe

Vous ne devriez pas rencontrer de problème pour vous emparer de la Pologne qui ne peut que vous retarder. Evitez d'utiliser votre offensive chit, qui coûte cher, et qui sera nécessaire contre la France.

Une bonne part de votre stratégie réside dans le choix de vos constructions. Il est avisé de consacrer la quasi-totalité de votre production de SO 39 à JF ou MA 40 à la chute de la France. Prévoyez notamment 1 para, 1 blindé, 1 Headquarters, tous les stukas disponibles, quelques bombardiers et chasseurs et une petite dizaine de corps d'infanterie. Pensez également à construire une paire de sous-marins supplémentaires pour tenir le Commonwealth occupé et exploiter d'éventuelles défaillances.

En ND 39, attaquez les Pays-Bas et le Danemark. Vous disposerez ainsi de deux tremplins idéaux pour fondre sur la Belgique et la Norvège. A partir de ce moment, votre flotte à Kiel doit avoir ses 2 transports navals chargés chacun d'un corps d'infanterie. Le front de l'est doit comporter la garnison minimum requise en JF 40 pour prévenir une déclaration de guerre russe qui sonnerait votre mort.

Avec l'Italie, il n'est guère recommandé d'entrer en guerre en 1939 car cela risque de mécontenter fortement l'opinion publique américaine et d'offrir un beau cadeau à ce belliciste de Roosevelt qui se fera un plaisir de vous tomber dessus 2 tours plus tôt. Par ailleurs, les Alliés ont l'avantage en Méditerranée, du moins tant que l'Allemagne n'a pas mis la pression en France.

Votre déploiement initial doit décourager toute velléité de déclaration de guerre alliée. Dosez bien les forces nécessaires sur les Alpes, à Gênes, à Tarente, en Sicile et/ou en Sardaigne et en Lybie. Basez votre flotte à Trieste ou à Tarente avec votre chasse à proximité et interdiction formelle de quitter le port (vous ne faites pas le poids contre les marines alliées). Evacuez l'Albanie en SO 39. Si possible (à vous de voir), renforcez l'Ethiopie en SO 39 avec 1 infanterie et 1 sous-marin.

Attaquez la Norvège si les Alliés ne sont pas prêts à réagir rapidement (par exemple parce qu'ils viennent de renforcer la France ou la Méditerranée). En effet, vous devez capturer impérativement Oslo et Bergen avant les Alliés. Bergen est un hex montagne accessible par un seul hexside. Autrement dit l'hex le mieux défendu à *W/F*. Et cet hex interrompt les livraisons de fer suédois durant l'hiver, ce qui peut vous occasionner une perte économique importante à peu de frais pour les Alliés.

En JF 40, capturez la Belgique en vous emparant au minimum de tous les hexs sauf 1.

Si le Français laisse une seule infanterie à Strasbourg, tentez de capturer la ville. La pression sur l'ensemble de la ligne française n'en sera que plus grande.

On pourrait disserter longuement sur la conquête de la France. La principale clef de votre succès est sans doute le choix du moment pour déclencher votre offensive "chit". Choisissez un hex non-ville avec une perspective d'exploitation et foncez : strike aérien à pleine puissance pour immobiliser les unités en défense ; attaque blindée avec 5 colonnes de décalage (grâce à l'utilisation du Headquarters "Manstein") ; blitz (évittez de jeter un 1) ; exploitation. C'est désormais le chaos dans la ligne française. Si vous tirez bien parti du coin enfoncé dans le front adverse, vous devriez être à Paris en JA 40 (en MJ si vous êtes chanceux).

Dès que vous sentez la fin approcher, il est temps de passer aux grandes décisions stratégiques. Deux grandes options s'offrent à vous :

- la stratégie classique anti-URSS

- la stratégie anti-Commonwealth qui suppose l'attaque de l'Espagne et de Gibraltar

La première stratégie, qui est la stratégie historique, tend à ignorer le Commonwealth qui jouit d'une relative quiétude en étant agressé uniquement par les sous-marins et en Afrique du Nord. L'objectif est l'URSS qui doit être conquise ou très gravement affaiblie.

La seconde stratégie vise à conquérir l'Angleterre (dans la meilleure des hypothèses) ou à transformer la Méditerranée en *Mare Nostrum*, ce qui octroie une formidable protection à l'Italie.

On peut imaginer des stratégies intermédiaires qui empruntent à chacune de ces deux grandes options. Toutefois, il faut se garder de vouloir tout faire, ce qui peut être très périlleux.

Au moment de choisir votre ligne de conduite, vous devez impérativement :

- faire participer le Japonais à la définition et à la mise en oeuvre de votre politique

- imaginer des procédés pour masquer vos réelles intentions

Dans ce second registre, vous pouvez, si vous avez le temps, renoncer à créer Vichy France pour conquérir toutes les industries françaises. Le Commonwealth sera dès lors persuadé que vous allez fondre sur l'Espagne et va agir et produire en conséquence. Il pensera plus à des navires et à des mesures de soutien américaines qu'à des bombardiers stratégiques ou une offensive en Afrique.

A l'inverse, vous pouvez créer Vichy France pour l'occuper immédiatement. L'inconvénient est que toutes les colonies françaises deviennent "Free French". Mais cela vaut le coup si vous parvenez à prendre au dépourvu Churchill. Le coup des grands exercices militaires sur certaines frontières peut laisser planer un doute horrible sur les intentions maléfiques du Führer. Votre imagination fertile étant sans limites, je vous laisse le plaisir de créer vos propres pièges.

L'attaque de la Russie doit avoir lieu de préférence en MJ 41. Si toutefois, en raison de divers échecs ou d'une stratégie résolument anti-britannique, vous n'êtes vraiment pas prêt, reportez votre déclaration de guerre à 1942. Mais frappez le premier.

Le Japon

Le Japon est, avec le Commonwealth, le pays le plus délicat à jouer. En SO 39, vous êtes en guerre avec la Chine. De 1939 à 1941, vous devez, ce qui n'est pas simple :

- capturer 1 ou 2 ressources supplémentaires en Chine et consolider votre front

- préparer vos forces à une déclaration de guerre aux Alliés

Pour pouvoir préparer cette déclaration de guerre, il est nécessaire d'en prévoir la date. Cette date dépend principalement des actions de l'Axe. Une politique très belliqueuse avec des déclarations de guerre précoces et nombreuses peut autoriser les Etats-Unis à entrer en guerre contre le Japon en début 1941. A l'inverse, une politique très "pacifique" de l'Axe associée à de nombreuses actions de soutien des Etats-Unis envers ses futurs alliés (telles que le prêt-bail) peut interdire aux Etats-Unis d'entrer en guerre avant la fin 42.

Si l'Allemagne prévoit d'attaquer l'Espagne en 1940 et de tenter un débarquement en Angleterre en début 1941 (ce qui irrite profondément les Américains), vos préparatifs devront être terminés début 1941.

Une déclaration de guerre optimale du Japon précède en général d'un tour ou deux la possibilité pour l'Américain de déclarer la guerre à l'Axe. Cela permet de bénéficier de l'effet de surprise lié à toute déclaration de guerre (Pearl Harbor...) et de s'emparer de certains territoires neutres (Indes Néerlandaises), américains (Philippines) ou britanniques avant qu'ils n'aient pu être sérieusement renforcés. Tout cela en retardant au maximum la montée en puissance de l'industrie militaire américaine.

Si l'Axe a décidé de viser en premier lieu l'URSS, le plan japonais devra prévoir au minimum un déploiement important en Mandchourie pour obliger le Russe à y maintenir des forces importantes. Une attaque de la Russie peut être envisagée. Cependant, il est un minimum incompressible de forces navales et aériennes qu'il convient de construire pour conquérir et garder les ressources vitales des Indes Néerlandaises, le "major" port de Singapour et le "major" port de Manille. A défaut, le contrôle éventuel de Vladivostok ou de villes chinoises sera insuffisant pour sauver le Japon d'une progression rapide et inexorable des Américains.

Les Alliés

Bien entendu, votre stratégie dépend en grande partie des projets de l'Axe. Mais ne rentrez pas trop dans le jeu de l'adversaire. Dès que l'opportunité se présente, bousculez ses plans en contre-attaquant sur un des théâtres. Les possibilités qui s'offrent à vous sont les suivantes :

- guerre alliée contre l'Italie en début 40
- offensives en Lybie et en Ethiopie
- guerre alliée contre la Belgique ou attaque vers le Rhin (en cas de déploiement médiocre de l'Allemand)
- débarquement en Norvège
- capture de l'Iraq et/ou de la Perse
- guerre limitée russe contre le Japon en 39
- soutien massif ou quasi inexistant des Etats-Unis en 39-40

Le tout est de ne pas se comporter comme un mouton ou comme un ordinateur en se contentant de réagir et en essayant de tout tenir. Ne suivez pas non plus l'exemple funeste des hommes politiques. Ce Chamberlain était décidément trop prévisible, une marionnette dans les mains d'Hitler. Prenez des décisions inattendues.

Si vous êtes confronté à un Allemand qui attaque l'Espagne, vous avez peu de chances de faire face partout : en Angleterre, sur les mers, à Gibraltar, à Malte, en Afrique, en Birmanie, à Singapour, à Rabaul... Si vous essayez, l'Axe pourrait bien vous faire mordre la poussière. En fonction de la situation, sacrifiez quelque chose pour mieux tenir le reste.

Si vous êtes confronté à un Allemand viscéralement anti-russe, mettez en place des forces de débarquement pour faire peser une menace permanente sur "Festung Europa". Complétez ce dispositif par un nombre important de bombardiers de tous types. Frappez les flottes de l'Axe au port. Eliminez leurs convois. Bombardez leurs industries et ressources. Mettez en place des convois à destination de l'URSS avec si besoin un corps expéditionnaire britannique à Murmansk et/ou Archangelsk.

Avec les Russes, sachez doser votre déploiement en temps de paix en fonction de la menace réelle. Si l'Axe

est très puissant, repliez votre flanc sud derrière le Dniepr. Là aussi, mieux vaut lâcher du lest et retarder une bataille inégale pour survivre et contre-attaquer plus tard. Minimisez l'impact de l'impulsion surprise allemande en déployant votre aviation hors de portée et en évitant autant que possible les "stacks" de 2 unités, qui sont très vulnérables aux "strikes" de l'aviation ennemie. Dans un premier temps, concentrez tous vos achats sur l'infanterie, la chasse et les bombardiers bon marché.

L'arrivée des Américains vous donne un réel pouvoir d'arbitrage entre les théâtres Européen et Pacifique. Profitez-en. En Europe, l'apparition des forces américaines rend aisée un éventuel assaut sur les territoires Vichy (chaque unité Vichy attaquée a 2 chances sur 3 de se rendre). Dans le Pacifique, bloquez toute progression supplémentaire du Japon en basant au moins la moitié de votre flotte à Brisbane, l'autre moitié étant à Pearl Harbor. Construisez des sous-marins pour attaquer les convois japonais. A moins de voir juste et d'avoir les nerfs solides, patientez une petite année afin d'acquiescer la supériorité aéronavale sur le Japonais. Engager prématurément votre flotte dans un engagement majeur peut vous faire perdre un temps précieux. Procédez par des raids pour harceler les convois ou pour vous emparer d'un objectif. Construire un port artificiel est souvent très utile pour pallier le manque de ports majeurs lors de votre progression par sauts successifs.

Avec la Chine, essayez de céder le moins de terrain possible. Le Japonais, qui est limité en nombre d'attaques, ne peut pas, sauf exception, vous causer de graves dommages. En revanche, si le Japonais décide de lancer un "major assault", adoptez un profil bas. Concentrez-vous sur votre survie et gardez ouverte la route birmane.

Au niveau des stratégies, on pourrait certes en dire beaucoup plus mais je vous laisse le plaisir de la découverte. Vous trouverez mille et un conseils sur les stratégies pays par pays dans les annuals 93 (édité par le Canadian Wargamers' Group) et 94-95 (édité par ADG).

3.2 FAIBLESSES DU SYSTEME *WiF*

Évidemment, tout n'est pas rose, même si l'on s'amuse bien à *WiF*. En particulier, le système charrie un péché originel : les règles relatives aux blindés.

Des corps blindés amorphes

La supériorité numérique en blindés dans un combat donne l'accès à la table "Blitzkrieg", qui permet de percer l'ennemi plus facilement. Toutefois, les blindés, en cas de succès, sont réduits à une mini exploitation d'un hex maximum en plus de l'avance après combat, et encore, si les conditions climatiques et le terrain le permettent. Lors de cette exploitation, ils peuvent être accompagnés par une infanterie. Cette règle très peu dynamique réduit les blindés à un rôle d'infanterie améliorée, plus puissante et plus mobile. Par ailleurs, on ne perd jamais de blindés en attaque (les pertes sont choisies parmi les infanteries) et très rarement en défense (chaque blindé est en général empilé avec une infanterie).

Il n'est donc pas utile de construire de nombreux blindés dont l'excédent de puissance et de mobilité ne justifie

pas l'écart de coût avec de bonnes infanteries classiques. En moyenne, les infanteries allemandes sont des 7-4 et coûtent 3 ou 4 points de production tandis que les blindés sont des 9-6. Un stratège avisé se contentera donc de construire suffisamment de blindés pour pouvoir réaliser les quelques attaques blitz nécessaires lors de chaque impulsion. Lors de Barbarossa, un bon joueur Allemand peut tout à fait se contenter de 4 corps blindés.

C'est d'autant plus vrai que les blindés sont totalement inopérants contre les hexs ville. Or ceux-ci peuvent représenter l'essentiel d'un front, notamment en Europe occidentale. Ce choix est contestable compte-tenu de la taille des hexs (la distance Paris-Bruxelles est de 3 hexs) et le nombre de villes. Si les Français arrivent par exemple à déboucher dans la plaine du Pô, celle-ci est barrée de villes (Milan et Gênes), ce qui rend inutile une éventuelle supériorité en blindés.

Le contraste est particulièrement saisissant avec les règles hyper-dynamiques et très attrayantes de Third Reich et de World War II.

Peut-être aurait-il fallu réduire les tours d'une impulsion en moyenne (le jeu est très long) pour accroître les potentialités de percée des blindés. Par ailleurs, il aurait fallu interdire aux infanteries de les accompagner lors de leurs exploitation.

Au final, l'importance des blindés est sous-évaluée dans *World in Flames*. C'est à mon sens la principale faiblesse du système.

Des ordres de bataille parfois fantaisistes

L'ordre de bataille proposé dans les différents scénarios est parfois irréaliste. Par exemple, les Allemands commencent 1936 (*Days of Decision*) avec davantage d'infanterie que les Français. Pas de souci pour occuper la Rhénanie... Cela n'affecte pas réellement l'équilibre du jeu dans la mesure où les deux pays, en effectuant les dépenses historiques et en retenant les options politiques historiques, parviennent à la situation historique en SO 1939. Cependant, *WiF* souffre de nombreuses imprécisions similaires, ce qui peut s'avérer décevant pour les joueurs qui apprécient d'abord le côté simulation historique.

Dans le même ordre d'idée, on note que les force pools des pays mineurs restent rigoureusement identiques de 1936 à 1945. Des nations comme la Pologne ou la Tchécoslovaquie sont, en début de partie, aussi puissantes que la Russie...

Un système de ravitaillement trop simplifié

Je note par exemple que toute capitale, y compris les capitales des colonies, est une source de ravitaillement illimitée. Ainsi, Tripoli ravitaille toutes les unités de l'Axe en Afrique sans que l'Italie ait besoin de contrôler la "Méditerranée Centrale". C'est un peu excessif.

Les règles de sous-marins et de convois qui se cherchent toujours

Elles ont été modifiées à plusieurs reprises et ne donnent toujours pas satisfaction.

Une palette de terrains trop peu nuancée

Il n'y a pas de terrain intermédiaire entre la montagne (défense doublée voire triplée pour les unités de montagne) d'une part et la plaine (défense normale)

et la forêt (défense normale et appui aérien divisé par 2) d'autre part.

Logiquement, ADG est confronté au type de problème suivant pour mettre au point les cartes.

Si les Vosges (par exemple) sont représentées par de la montagne, elles deviennent presque infranchissables, compte tenu des forces en présence. Si elles sont représentées par de la forêt, cela devient irréaliste car ce massif montagneux représente un réel atout contre toute attaque terrestre.

Il en résulte qu'ADG change d'avis sur la nature des hexs. Des hexs montagne autrefois plaine ou forêt surgissent un peu partout au gré des éditions.

Par exemple, la 6ème édition voit la forêt de l'ouest de la Mandchourie se transformer en une gigantesque chaîne de montagne. L'Allemagne, qui était une vaste plaine, compte désormais 24 hexs de forêt...

Il aurait probablement fallu introduire un type de terrain supplémentaire, par exemple "terrain difficile", pour représenter les régions accidentées et les contre-forts des montagnes.

Un seul step par unité

Le choix d'utiliser le côté verso des unités pour montrer qu'elles sont immobilisées n'a pas permis de créer des unités à 2 pas ("step" en anglais). Ainsi, le 1er corps blindé SS vaut 1 "step", de même que le dernier corps de milice du plus obscur état satellite.

3.3 L'EDITION "FINALE"

La 6ème édition paraît à première vue très attractive.

Deux cartes géantes

ADG propose deux nouvelles cartes très colorées réalisées sur ordinateur. Chaque carte fait à peu près la même surface que les deux cartes de la 5ème édition réunies. Cela offre deux avantages :

- des régions nouvelles (telles l'ouest de l'Inde, le sud de l'Australie...) apparaissent en hexs (et non plus en "off-map box"), ce qui est attrayant pour les joueurs qui veulent tenter des aventures (l'Axe peut réellement débarquer en Nouvelle Zélande, par exemple)

- la guerre en Europe de l'Ouest est plus intéressante en raison des quelques hexs supplémentaires que gagne le front français (qui m'a toujours paru étriqué, ce qui n'est guère surprenant à cette échelle de simulation)

Tout cela est intéressant si vous souhaitez jouer sur une seule carte (l'Europe ou le Pacifique). Mais cela rend le déploiement complet du jeu quasi impossible, à moins de disposer d'une table de ping-pong. C'est regrettable car *WiF* était le seul jeu à proposer la seconde guerre mondiale sur une surface à la portée de tous. Qui plus est, ADG en rajoute avec une carte des Amériques (de petit format heureusement), sans compter la carte plus grande de l'extension Africa AFlame (inclue dans la version Deluxe de *WiF*).

La possibilité de débarquer dans des contrées exotiques comme Madagascar (qui contient un "major" port !) ne justifie pas pour moi l'excédent de surface.

Des espaces transformés

Dans la 5ème édition, Plymouth est à 2 zones de Rome. Une flotte anglaise basée à Plymouth est donc à même de réaliser un débarquement contre Rome. Dans

la 6ème édition, Plymouth est à 4 zones de Rome, soit une distance supérieure à Plymouth-New-York (3 zones).

Toujours dans cette 6ème édition, Malte jouxte les 3 zones de la Méditerranée alors qu'elle est au centre de la "Méditerranée Centrale" dans la 5ème édition. La situation navale est complètement bouleversée en Méditerranée. L'Axe en tire les principaux bénéfices. En effet, des avions de l'Axe basés en Sicile peuvent désormais patrouiller directement dans toute la Méditerranée. L'Italien peut désormais très aisément tenter un débarquement en Egypte ou au Proche-Orient.

Les modifications de ce genre sont légions. Une bonne partie sont très discutables. Pour ma part, j'ai le sentiment d'un pas en avant pour deux pas en arrière.

Les unités en panne d'inspiration

Les planches de pions comprennent désormais dans l'édition standard une partie des pions de Planes in Flames et de Ships in Flames qui sont plus esthétiques et personnalisés.

Toutefois, plusieurs modifications me paraissent non fondées. Par exemple, les forces armées de toutes les nations comprennent désormais de nombreux corps motorisés. Or ce concept repose sur une base historique pour le moins succincte. Les Allemands ont effectivement levé des corps blindés (panzer) et des corps mécanisés (panzergrenadier). Cependant, il n'ont pas créé de corps motorisés. Le force pool de l'Allemagne comprend pourtant 13 (!) corps motorisés dont une partie sont disponibles au départ des différents scénarios.

Il est dommage qu'un jeu de simulation historique de la qualité de *WiF* fasse l'objet, après 6 éditions, de ce type de dérives.

Une durée de jeu accrue

WiF est déjà un jeu particulièrement long (mais rassurez-vous, on ne s'ennuie jamais). J'évalue la durée moyenne d'un tour à 2H/2H30 pour 2 à 4 joueurs non débutants (soit 12 à 15 heures pour une année de guerre ; moins en 1940 et davantage en 1944).

Cette durée de jeu est à augmenter de 25% environ, ADG ayant ajouté environ une impulsion supplémentaire par tour. Cette décision a été prise pour permettre aux unités de couvrir les plus grandes surfaces des nouvelles cartes (notamment en Russie).

Le dé à 10 faces

La 6ème édition introduit l'usage du dé à 10 faces. C'est là une excellente initiative. La généralisation du dé à 10 dans l'industrie du wargame est d'ailleurs une bonne chose.

On peut toutefois regretter que cela rende incompatible l'utilisation de Days of Decision (I et II), à moins de faire de savants calculs (it's not my cup of tea, though).

Un monstre

En somme, la 6ème édition transforme *WiF* en un véritable "monster game", au plus grand plaisir des fanatiques. Je recommanderais aux autres de préférer la 5ème édition qui est sans doute mieux conçue et à taille plus humaine.

4. CONCLUSION

Je voudrais terminer en félicitant ADG et Harry Rowland pour leur créativité. Même s'il y a parfois des imperfections et des erreurs, j'ai toujours eu plaisir à voir ADG aller de l'avant et innover pour améliorer *WiF*.

Dans ses designers' notes, Harry Rowland affirme que "*WiF* peut être joué d'un million de façons différentes, comme on le découvre rapidement en présence de passionnés". Et de continuer : "Mais quelle est la meilleure façon ? Y-en-at-il seulement une ? Et comment le savez-vous ?". ADG encourage clairement chacun à modeler "son" *WiF*. Harry Rowland ne se prend pas trop au sérieux et cultive son sens de l'humour. Cette modestie, en tant que concepteur de wargame, est tout à son honneur.

Je crois que l'on ne peut progresser qu'en prenant des risques et en expérimentant. C'est une attitude préférable à l'immobilisme et au conservatisme qui ne peuvent qu'être sources de désintérêt et de désaffection pour un système de jeu.

WiF n'est sans doute pas la simulation ultime de la seconde guerre mondiale mais ce système très populaire a énormément de qualités et a fait faire un progrès considérable à l'industrie du wargame. A mon sens, *WiF* représente un pas de géant dans la bonne direction.

J'espère avoir éveillé l'intérêt de ceux qui ne connaissent pas *WiF* (vous ne regretterez pas votre achat) et avoir suscité un débat auprès des vétérans.

Jérôme Carrié

BIBLIOGRAPHIE

Annual 93 (CWG)

Annual 94-95 (ADG)

F&M #47, mar 86 (pp32-45)

F&M #66, mar 86 (pp50-51)

F&M #70, Dec 90 (pp 6-15)

F&M #77, Dec 90 (pp 43-46)

CB n°35, 12/1986 (pp 88-89)

CB n°63, 6/1991 (pp96-97)

CB n°71, 10/1992 (pp82-91)

CB n°74, 4/1993 (pp100-101)

CB n°77, 10/1993 (pp96-97)

JdS n°41-42, 3/1989 (pp41-42)

J&S n°60, 7/1989 (pp30-35)

JdS n°48, 3/1990 (pp13-19)

JdS n°53-54, 1/1991 (pp 31-35)

JdS n°57, 7/1991 (pp18-20)

JdS n°71, 1/1995 (pp6-7)

Hexagones n°4, 12/1992 (pp5-6)

Hexagones n°8, 10/1993 (pp24-27)

VV n°3, 6/1995 (pp33-35)

VV n°13, 2/1997

World in Flames Classic et Deluxe

World in Flames classic "final" edition

- + Planes in Flames
- + Ships in Flames
- + Asia Aflame
- + Africa Aflame
- + Mech in Flames

= **World in Flames Deluxe "final" edition**

Guide d'achat des extensions :

Days of Decision : génial et à acquérir sans hésiter ; Days of Decision II est encore plus fun mais plus spéculatif (certains diront délirant).

Planes in Flames : absolument indispensable.

Ships in Flames : facultatif ; les réelles améliorations ne justifient sans doute pas une telle abondance de pions.

Asia Aflame : intéressant pour ajouter les divisions, l'artillerie et la DCA.

Africa Aflame : facultatif ; pour ceux qui souhaitent "embraser le continent africain dans une guerre colonialiste, impérialiste et vindicative" (dixit Staline).

Mech in Flames : facultatif ; si vous souhaitez introduire les ingénieurs de construction et les dépôts de ravitaillement

Fatal Alliances (Canadian Wargamers' Group) : une remarquable adaptation des règles de *WiF* à la première guerre mondiale avec un seul grave défaut : l'échelle "seconde guerre mondiale" de la carte, qui est complètement inadaptée.

AXIS 43 (Prereq.: (a) AXIS 7, 22 and 24 or (b) a Russo-German Non-aggression Pact is not in effect and Allied 37 has been played)

GE DER STURMER

Date: Wolfenstube Date: 22 Jun 1941

KRIEG!

Germany declares War on Russia: Stalin shocked at Nazi perfidy; Churchill ecstatic. "Let the Hun and the Bear tear each other apart": General mobilisation

Cost: 10 BPs

<p>1. Austria = -3</p> <p>2. Belgium = -1</p> <p>3. Bulgaria = +3</p> <p>4. Czechoslov. = +2</p> <p>5. Denmark = -1</p> <p>6. Finland = -2</p> <p>7. Greece = +1</p> <p>8. Hungary = -1</p> <p>9. Iraq = -1</p> <p>10. Netherlands = -1</p>	<p>11. Norway = +1</p> <p>12. Persia = -1</p> <p>13. Poland = -2</p> <p>14. Portugal = -1</p> <p>15. Rumania = -2</p> <p>16. Spain-National = -3</p> <p>17. Spain-Republic = +3</p> <p>18. Sweden = -1</p> <p>19. Turkey = -2</p> <p>20. Yugoslavia = +2</p>
---	--

	1936	1937	1938	1939+
US Entry	+1***	+2**	+4*	+1*

Effects:
The German war has now ... commenced.

Réactions sur un tournoi

Le week-end du 5-6 avril s'est déroulé une compétition des plus intéressante, en effet le jeu sur lequel se rencontraient les protagonistes n'est autre que le célèbre *SPQR*. Le bon déroulement de cette rencontre montre et démontre, s'il en était besoin, qu'il est possible de faire une compétition sur un jeu de qualité ceci sans en dénaturer les règles. L'organisateur a pris l'option de créer un système d'achat d'armée, système qui, en imposant certaines contraintes, évite de voir des armées par trop non historiques. La réussite de cette initiative ne doit pas empêcher, lors d'autres rencontres sur *SPQR*, de faire des choix différents. On peut ainsi imaginer des armées fournies aux joueurs, ou bien un autre système d'achat. En effet il me semble que ce genre de rencontre ne doit pas se scléroser au nom d'une vanité imbécile.

Nous pouvons déjà faire quelques observations sur les résultats de la rencontre. Tout d'abord l'intérêt de rassembler des joueurs est d'éviter la prolifération de sectes attachées chacune à leur interprétation des règles. Ensuite, force est de constater que les meilleurs résultats individuels sont remportés par les membres des 4 équipes. Cette domination des équipes sur le joueur isolé ne s'explique évidemment pas par la présence d'une élite regroupée au sein des équipes. Pour bien réussir dans cette compétition deux facteurs étaient importants : d'abord bien construire ses armées, ensuite les jouer en entraînement dans les conditions du tournoi. On voit bien ici comment une équipe peut être avantagée.

Il serait donc bon lors de prochains tournois qu'il soit possible aux joueurs de se réunir avant, pour échanger des vues et faire des parties d'entraînement, la compétition ne pourra qu'y gagner. Enfin toutes les compétitions peuvent trouver comme écueil, l'optimisation trop poussée par les joueurs, qui rend totalement prévisible l'issue d'une rencontre, un peu comme un final aux échecs : le grand nombre d'armées carthaginoises jouées peut nous le faire craindre. Toutefois le système de temps limité, lié aux aléas du jeu, fait qu'aucune partie n'est jouée d'avance. En effet plus une armée est bien commandée plus le joueur met de temps à la jouer, et comme il s'est avéré très dur de mettre l'armée d'un joueur prudent en déroute dans les temps, il faudra en tenir compte.

Ma dernière remarque concernera les différentes récompenses, distinguant les "meilleurs" compétiteurs, il me semble qu'il serait plus original d'adopter des récompenses qui correspondent au monde antique (couronne de laurier ou autre).

Hervé Senut, Satrape du Pont

CHRONIQUES NAPOLEONIENNES : Simuler l'Empire

Deuxième échelle : Borodino

Comme promis dans le premier article, voilà un aperçu de ce petit, dans tous les sens du terme, jeu de **GamesUSA**. Petit par la carte d'abord, format double A3. Par la quantité de matériel ensuite, puisqu'il a moins de cent pions pour l'ensemble d'une armée à tout moment sur la carte. Les originalités sont par ailleurs nombreuses, sans être toujours heureuses. La première est l'absence d'hexagones sur la carte, et bien que refusant d'entrer dans la polémique qui fait rage autour de la présence ou l'absence de ces "zones", je me dois dans ce cas précis d'élever une vive protestation. En bref, ça n'a aucun sens, parce que ces zones empêchent le déploiement des pions dans certaines orientations. Ces zones étant pour certaines allongées, un pion ne peut se tourner d'un quart de tour pour faire face à un ennemi sur son flanc par exemple. Ceci ne prend son sens que quand l'on sait que les unités principales sont des divisions d'infanterie rectangulaires gigantesques. Cette deuxième originalité fait que ces pions côtoient des pions de cavalerie, les chefs, et autres Q.G. qui eux sont plus petits et carrés.

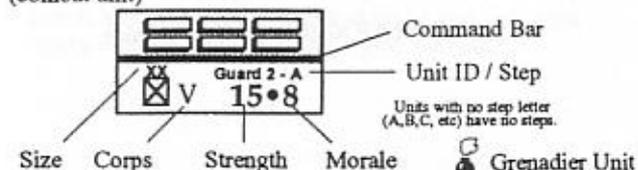
C'était une bonne idée à la base, mais elle se réalise au dépend de toute souplesse.

Ainsi une division d'infanterie en plaine ne peut pas se tourner, ce qui n'a aucun sens, dans le sens propre du terme. Ces unités représentent par ailleurs le gros de l'armée, et l'échelle fait que 20 de ces pions forment la totalité des armées russe ou française à Borodino, ce qui sera même réduit à moins de 12 pour la deuxième bataille de la série, Friedland.

Abordons le gros des ennuis, le système de jeu. Il n'était pas idiot à la base, plus de table de combat, mais un calcul par addition et soustraction d'effectif, moral et différents bonus, cavalerie, soutien d'artillerie, chefs, plus un de. Au final un résultat automatique trop peu meurtrier et surtout limite à trois pas de pertes au maximum. Ainsi un tas moyen entouré de trois cotes et par six fois plus d'ennemis ne pourra au pire écoper que de trois pertes. Les grosses unités ont jusqu'à 5 ou six pas de pertes, et on voit la limite, c'est à dire que les combats sont rarement déterminants. Un hex, oups, pardon, une zone peut demander quatre, cinq tours d'une heure chacun ou plus pour être dégagés.

Dans les bons cotes des choses, il y a la simplicité des règles, des bonnes idées comme d'attacher spécifiquement une artillerie sur une infanterie (mais ça me rappelle les panzers, en moins efficace), des pions jolis et faciles à lire, mais l'absurdité des zones rigides et ce système trop mou de combat gâche vraiment le plaisir.

INFANTRY UNIT (Most have steps) (combat unit)



Autre point positif, les tables d'activation, pour savoir qui joue quoi. Un de est lancé en début de tour et une table indique si c'est un corps français ou russe qui est active et peut bouger, ou si un corps russe ne pourra pas bouger pendant ce tour, etc. Ça a ses bons cotes, la fluidité et l'incertitude de ce qui va arriver, mais une artillerie n'appartenant pas à un corps ne peut pas tirer en face d'elle pendant l'activation de ce corps par exemple. Idée à creuser néanmoins.

Le deuxième tome de cette série, que je ne vous conseille pas d'acheter parce qu'il traite de la bataille de Friedland, semble avoir corrigé une partie des ces problèmes.

Les zones ont été mieux étudiées, d'autres règles en particulier de cavalerie ont été ajoutées, mais le gros point noir persiste, les résultats de combat sont trop peu meurtriers. Par ailleurs, rien ne peut empêcher le russe de partir en courant, et seules ses pertes sont comptées dans les points de victoire. Le jeu ressemble à une course poursuite rapide et pas passionnante.

En bref et pour conclure, ces jeux participent à l'élévation du niveau graphique global des jeux napoléoniens, reste simple et facile à mettre en place, donne une idée de comment ça se passait sans être pourtant très fidèle, est joli et vite joué, mais trop grève par quelques défauts majeurs. Je vous conseille de ne pas être trop rigide sur les frontières des zones, d'accorder des bonus supplémentaires aux rapports de force écrasants, et d'obliger l'adversaire à reculer quand il prend plus de deux

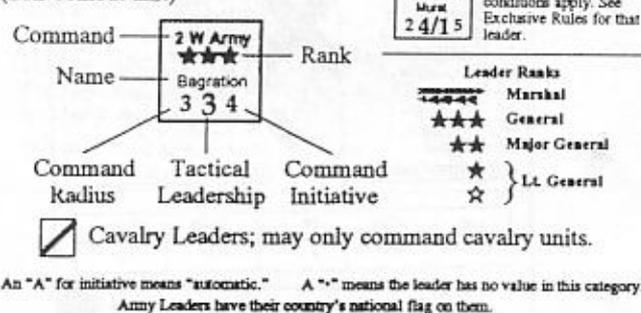
perdes, ce qui n'est pas le cas jusque là. Ainsi les unités moyennes dont j'ai parlé plus haut peuvent se faire hacher pendant trois heures sans bouger. Un test moral a été introduit dans la seconde version, mais ça ne corrige que partiellement le problème.

Bon, allez, si vous êtes fana de l'Empire il vous le faut, mais juste pour la collection. Ne découpez pas les pions, la planche est jolie et le jeu de toutes façons sans grand intérêt.

La prochaine fois on attaque un gros morceau, *l'Armée du Nord*.

Didier ROUY

LEADERS (No steps) (non-combat unit)



LE MYTHE DU CLASSEMENT DES OUARGAMEURS

Voici plusieurs années que le classement des joueurs de wargames existe, celui-ci a été mis au point par l'énergique A.C.P.W. soucieuse de permettre aux joueurs de toujours s'exprimer sur leur hobby dans les meilleures conditions possibles. Avec la parution du numéro 1 du Caneton Stratégique (fanzine édité à 100 exemplaires), les participants au dernier championnat de France sur « Champ de Bataille »* auront apprécié pour la première fois de l'histoire du Wargame en France de découvrir le premier classement « WEC »** des joueurs ainsi que l'intégralité des résultats de la compétition.

C'est un progrès sans précédent si l'on considère qu'il fallait dans le passé se contenter des résultats des compétitions, et encore, malheur au onzième, voire au quatrième, vu que seuls les résultats jusqu'aux dix premiers inclus étaient publiés ou pire des trois premiers.

Pourtant, tout ne va pas encore pour le mieux dans le meilleur des mondes de la compétition du wargame; ainsi, plusieurs remarques viendront tempérer le bilan de ce premier classement édité mais qui de toutes façons restera positif.

1° Le classement « WEC » se veut représentatif de la hiérarchie des ouargameurs participant à des compétitions, mais lorsqu'arrive la compétition, celle-ci ne se déroule que sur un seul jeu à la fois. Ainsi le Championnat de France de Wargame est-il l'occasion pour un certain nombre de joueurs de se livrer à leur discipline favorite la veille du tournoi: le bachottage (votre serviteur en fait partie...). Pourtant un problème se pose: si les participants devaient s'affronter sur une multitude de jeux différents, les résultats seraient-ils identiques? Certainement pas! Chaque joueur est en quelques sortes « spécialisé » dans tel ou tel type de jeu et bien évidemment un joueur sachant tirer son épingle du jeu sur un jeu trouvera forcément son maître sur d'autres jeux. En conclusion, cela frise le non sens que de déterminer le champion de France de wargame sur un jeu unique. A titre de comparaison, détermine-t-on le champion du monde en tennis en se contentant de le laisser jouer sur de la terre battue? Non, il doit également se battre sur le ciment, le gazon et les surfaces synthétiques et, sans un minimum de polyvalence, pas moyen de s'en tirer honorablement. Votre serviteur voit par anticipation les remarques fuser; bien sûr, il n'y a peut-être pas assez de compétitions pour l'heure sur des jeux diversifiés qui nous permettraient d'aller dans cette direction, mais dans ce cas il conviendrait sans doute d'appeler les choses par leur nom: ne parlons plus de Championnat de France de wargame, parlons de championnat sur un jeu; ne parlons plus de champion de France de wargame, parlons de champion sur un jeu. De même, le classement « WEC » n'est plus le classement des joueurs de wargames, tout au plus est-il une photographie instantanée (ou presque, car il accumule les résultats depuis plusieurs années sur des jeux différents) de la capacité de chaque joueur à s'exprimer sur le jeu choisi.

2° A priori, chaque outil mis en place et qui est inhérent à la compétition se doit de faciliter cette dernière et si possible d'inciter les joueurs à pratiquer toujours plus leur hobby (pas d'hypocrisie, c'est le désir de grimper dans le classement national). En aucun cas nous n'imaginerions utiliser un outil limitant indirectement la pratique du jeu. Et pourtant... depuis l'apparition du classement, n'existe-t-il pas chez certains joueurs soucieux de préserver leur position une certaine répulsion à jouer sur un wargame qu'ils ne maîtriseront pas totalement? ou sur un wargame au système de jeu trop aléatoire? En résumé, pour chaque joueur figurant dans le classement, le plaisir de jouer restera-t-il supérieur au risque de baisser dans le classement à cause de contre-performances? Si les joueurs en sont réduits à se poser ce genre de question, le classement WEC atteint des objectifs contradictoires.

Alors, devra-t-on purement et simplement supprimer le classement WEC? Absolument pas; le classement est apprécié des joueurs, il reste un moteur de la compétition, mais un moteur qui a, certes, quelques ratés, il convient donc d'obtenir le juste réglage afin que ses défauts de jeunesse disparaissent une fois pour toutes. Voici des propositions allant dans ce sens.

1° A l'origine de tous les maux, c'est la non prise en compte du fait que le wargame n'est pas un jeu à lui tout seul, mais une discipline, où les joueurs s'affrontent sur les jeux les plus divers (*en clair, on n'est pas aux échecs, mais le classement WEC est pourtant bien similaire au classement ELO*). Il faut enfin prendre en considération la multiplicité des jeux.

2° Dans un même ordre d'idée, il conviendrait donc d'utiliser un système qui s'apparenterait plutôt au classement ATP du tennis et qui a 2 particularités: les points sont donnés aux participants des tournois selon leurs résultats mais ne sont valables que pour un an. En clair, il n'est pas possible de s'esquiver indéfiniment si le jeu ne plaît pas, mais le plus important est que la démarche de participer ne saurait mener à une baisse dans le classement puisque on ne peut que gagner des points selon la performance obtenue. En ce sens, le classement retrouve enfin objectivement son rôle d'incitateur à la compétition.

3° Enfin, sur ces deux principes il resterait à imaginer les quotas de points que se verraient attribuer les joueurs selon leur place obtenue et selon l'importance des tournois (« l'importance » d'un tournoi étant matérialisée par sa fréquentation).

Fatalement, nous aurons sous peu un aménagement du classement des joueurs, il faut donc souhaiter que l'évolution se produira dans la bonne direction. Quoiqu'avancent certains, le wargame sur carte n'est pas en perte de vitesse au détriment de son homologue sur micro. (*niveau esthétique et résolution des situations OK, mais intelligence artificielle pas trop de soucis à avoir: en résumé, beau mais con. Ceci est un autre débat*).

Le Ouargameur Masqué of Paris

* un ouargame qui portait bien son nom...

** ou le classement OUEC ...

LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

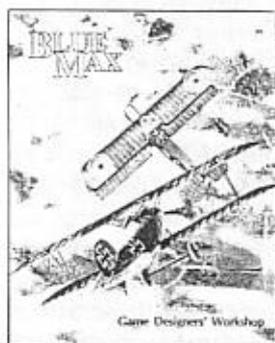
2 - LES GRANDS ANCIENS (suite)

Games Designer's Workshop

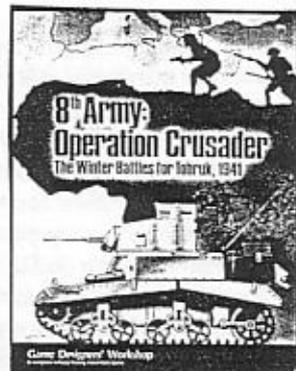
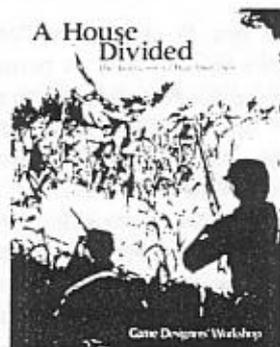
Au début des années 80, GDW est extrêmement dynamique dans la production de wargames avec des mécanismes originaux et bien réfléchis. Vers la fin de la décennie, l'épuisement est manifeste, seules quelques séries subsistent accompagnant les extensions de leurs jeux de rôles : *Traveller*, *Twilight 2000* et *Space 1889*.

GDW va concevoir de nombreux wargames, soit des jeux classiques isolés, soit de nouveaux concepts de simulation, soit encore des séries de jeux partageant les mêmes règles.

D'abord énonçons quelques jeux isolés comme *Trenchfoot* (81) sur les combats tactiques d'infanterie en 1914-18, *Red Army* (82) sur l'offensive russe de 1944, *Blue Max* (83) sur les combats aériens de la Grande Guerre ou encore *Great Patriotic War* (88) sur la guerre à l'Est. *Invasion Earth* (81) qui illustre militairement un moment de l'histoire future développée pour *Traveller*.

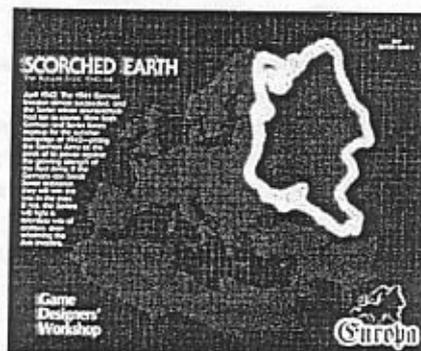


Franck Chadwick, principal créateur de GDW recherche de nouveaux concepts pour le hobby. Ainsi il présente un nouveau modèle de carte avec des boxes au lieu d'hexs. Les boxes sont reliées entre elles par des traits symbolisant différents chemins d'accès, les éléments géographiques (rivières, montagnes) coupant ces traits. L'ensemble est facile à utiliser et présente bien le découpage et compartimentage stratégique du terrain. De plus des règles simples avec types d'unités pouvant s'aguerrir et combats rapides entre lignes d'unités permettent un jeu fluide. Cet ensemble de mécanismes est utilisés pour trois jeux différents : *House Divided* (81), jeu stratégique sur l'ensemble de la Guerre de Sécession, qui sera primé et plusieurs fois réédité ; *Attack in the Ardennes* (82) sur les Ardennes 44 et *Soldier King* (82), amusant petit jeu jouable à quatre sur une île imaginaire vaguement présenté sur la période des Guerres en Dentelles.



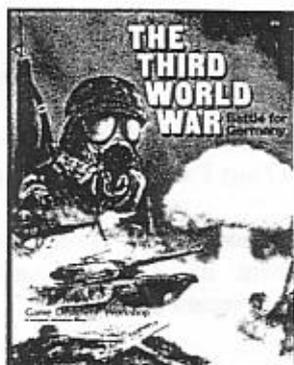
Un autre concept est également créé à la même époque, celui de jeux en double-aveugles c'est à dire avec une paire de jeux identiques : un pour chaque joueur, chacun ne voyant pas la carte et les troupes ennemies, l'interface étant gérée par des marqueurs de front et l'annonce verbale des mouvements autour de ce front : *Normandy Campaign* (83), *8th Army* (84) et *Operation Market Garden* (85) furent les trois réalisations.

La série *Europa* se poursuit et se modernise : *DNO* est réédité sous le titre *Fire in the East* (84) ; le désert est représenté par *Western Desert* (83), *The Near East* (83) et *Torch* (85) ; *Spain & Portugal* (84) utilisable avec *Fall of France* permet l'attaque de la péninsule Ibérique ; enfin *Scorched Earth* (87) est la réédition de *Unenschieden*. La suite de la série *Europa* sera ultérieurement éditée par GRD à qui GDW a cédé tous ses droits.



Enfin la guerre contemporaine est un sujet privilégié de GDW qui lui consacre quatre séries.

Une série stratégique - *The third World War* - en quatre jeux compatibles entre-eux, chacun couvrant un secteur de l'Europe ou du Proche-Orient. Le premier *The Third World War : Battle for Germany* (83) traite du front Centre-Europe, *Southern Front* (84) s'occupe des détroits turcs, *Artic Front* (85) rajoute la Scandinavie et enfin *Persian Gulf* (86) explique le tout en proposant le début du conflit en Iran avec déclenchement de la Guerre Mondiale par jeu de cartes politiques à option permettant de trier les alliés et les possibilités initiales. Le tout est agréable à jouer mais fort long.



Une série tactique - **Assault** - à l'échelle de la section et de compagnie, est centrée sur l'Allemagne et l'attaque russe. Quatre jeux et une extension sont proposés, l'ensemble étant plutôt complexe : *Assault* (83) russes contre américains, *Boots & Saddles* (84) pour les combats aéromobiles, *Bundeswehr* (86) rajoute les allemands et de nouveaux types de troupes, *Chieftain* (88) présente les armées anglaises et hollandaises.

Une deuxième série tactique basée sur *Team Yankee* (87), poursuivi par *Test of arms* (89) mais surtout développée au cours des années 90, nous en reparlerons dans le chapitre suivant.

Enfin une série tactique aérienne - **Air Superiority** - assez complexe mais reconnue comme très valable pour simuler les combats aériens contemporains, avec prise en compte de l'altitude et des caractéristiques précises des avions grâce à une fiche d'identité par type d'appareil. *Air Superiority* (87), premier jeu propose des combats depuis la Corée avec de nombreux types d'appareils mais essentiellement des chasseurs, *Air Strike* (87) rajoute l'attaque au sol, et enfin *Desert Falcons* (88) se spécialise sur les conflits Arabo-Israéliens.



Vers la fin des années 80, **GDW** est encore une compagnie majeure autant par son innovation que par la qualité de ses productions mais son activité rôliste l'emporte largement sur les simulations.

A suivre...

POLEMOS !

La chronique polémique du Wargame Club ®

Un plaisir d'esthète...

De toutes les dimensions du wargame, il en est une qui est rarement évoquée car, ne procédant pas du système du jeu lui-même, elle cède souvent la place à l'examen des techniques de simulation mises en oeuvre ou aux préoccupations relatives aux rôles du dé.

Elle mérite pourtant de s'y attarder un peu. Il est vrai que la restitution de la réalité historique, ou en tout cas sa tentative, conditionne avant tout l'attrait d'un jeu. C'est elle qui le rendra intéressant et incitera à rouvrir la boîte. Mais l'exploitation au mieux des règles, des facultés attribuées aux différentes unités et à leurs commandants, la satisfaction d'écrabouiller l'adversaire (enfin, celui que l'autre joueur représente, pas le joueur lui-même, mais ceci est une autre histoire...) sont-elles bien suffisantes pour que la fête soit complète ?

D'autres plaisirs viennent en effet avant : la photo d'une carte de qualité dans un magazine, le packaging de la boîte, les tons de la carte enfin déployée sur laquelle on pose les planches de pions encore entières pour s'attarder à en regarder les motifs... A l'évidence, le soin mis par la plupart des joueurs à défoncer avec délicatesse, voire avec un luxe d'ustensiles et de temps, les planches prédécoupées montrent bien que le souci esthétique est un élément constitutif du plaisir du wargame. Il est loin d'être suffisant et les pilons ont vu justement affluer nombre de "beaux" jeux aux systèmes mal ficelés. Mais il n'est pas loin d'être nécessaire et d'aucuns (éditeurs de boîtes ou de magazines) ont compris que l'attente était réelle.

Il arrive même que cette préoccupation esthétique aille très loin et vienne perturber la stratégie ou la tactique. Quel joueur n'a pas connu au moins une fois cette lutte contre soi-même qu'il est parfois nécessaire de mener pour disposer ses unités avant tout de manière efficace et pas seulement pour le plaisir de contempler trois corps harmonieusement répartis et positionnés ? Sans oublier cette tentation sournoise de faire telle manoeuvre "pour la beauté du geste" au détriment d'un coup plus sûr mais tellement plus fade, moins élégamment ambitieux.

Mais cela ne vaut-il pas la peine d'accepter parfois quelques défaites en échange d'une satisfaction plus secrète, mais tellement humaine, celle de flatter notre plaisir d'esthète et de lui donner quelque temps la primauté sur notre envie de victoire ? Et puis, les deux ne sont pas incompatibles et la victoire n'en est que plus jolie lorsqu'ils se produisent ensemble.

Didier DECHOUX

L'ACADEMIE DU WARGAME

L'Académie du Wargame fête, avec ce numéro 13, ses deux ans d'existence. Lancée en mars 1995 avec la parution du premier numéro de *Vieille Garde*, l'Académie a cherché à se faire adopter comme un organisme de référence, extra-tendance, du wargame Français et - pourquoi pas - européen. Aujourd'hui 25 académiciens ont été nommés - dont deux étrangers -, et 13 numéros de VG sont parus ; l'ensemble mesure le succès obtenu.

Nouvelles Nominations

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

n° 24 : **Jérôme Carrié**, né en 1964, il joue depuis 17 ans. Son premier jeu fut *la Guerre des Ducs* paru dans *J&S n°1*. Il est passionné par les jeux stratégiques - *WIF*, *WWII-ETO*, *Third Reich*, *Pacific War* - ou en aveugle - *Flat Top* par exemple -. Pour lui l'Académie est un lieu qui permet d'analyser en profondeur des jeux en dépassant le côté descriptif ; redonner de l'intérêt à certains jeux qui ont été délaissés par de nouvelles sorties et faire ressortir tout l'intérêt de tels jeux pour les Grognards. Il est nommé académicien suite à son étude sur *World in Flames* publiée dans ce numéro.

n° 25 : **Pietro Cremona**, né en 1950, il joue au jeu avec figurines depuis 35 ans - 1962 - avec des miniatures Airfix et la toute première édition de « Rules for Ancients Wars » de WRG. Depuis 22 ans - 1975 - , il pratique le boardgame avec comme début : *Waterloo*, *Afrika Corps* et *Caesar's Legions* - tous de AH -. Ses jeux favoris sont *Up Front* (AH), *Russian Campaign* (AH) et la série *Cry Havoc* (Eurogames). Dans son esprit, l'Académie est une place où l'on peut discuter de nos jeux favoris et mettre en commun nos idées. Pietro est nommé académicien suite à ses nombreuses actions pour le wargame italien et européen. Dans l'ordre et en abrégé :

1975 - Traductions de règles en italien pour Avalon Hill Italia.

1978 - Création du club 3M, le plus grand club italien jusqu'à aujourd'hui.

1979 - Débuts de WAR avec des amis du club 3M. Fanzine entièrement consacré aux wargames (à l'époque échanges de presse avec *Casus Belli* qui débutait également).

1980 - Création du tournoi permanent « TORNEO MASTERS » qui devient après deux ans le principal

moyen de rencontre et de classement pour les joueurs italiens.

Participation au lancement de la grande Convention Nationale qui réunit depuis 17 ans 2 à 3000 passionnés de jeux de simulation.

Et enfin participation à de nombreuses revues ou fanzines ainsi que lancement du TEP (Tournoi Européen Permanent) dont nous reparlerons bientôt.

Vie de l'Académie

Titre des académiciens

Pour rendre l'Académie à la fois plus conviviale et plus formalisée, il a été décidé d'introduire des titres lors des nominations de certains académiciens. Ainsi tout académicien nommé suite à une étude obtient un titre rattaché géographiquement au jeu étudié. Le titre de base est Comte et peut augmenter pour chaque nouvelle étude réalisée. Par exemple Luc OLIVIER, trois études dont la première sur *Gulf Strike* et fondateur de l'Académie est nommé **Prince du Koweït**. Hervé SENUT, co-fondateur et rédacteur d'également trois études - la première sur *Great Battles of Alexander* - est nommé **Satrape du Pont**. La liste complète des titres sera donnée dans le prochain numéro.

Vieille Garde sur Internet

Grâce à Emmanuel DESANOIS, l'Académie est désormais présente sur le *World Wide Web* d'Internet où peuvent être consultés les buts de l'Académie, la liste des académiciens et l'ensemble des études publiées dans VG. L'adresse est <http://www.internovae.com/histofig>.

Ce serveur présente également *Vae Victis*, *Dogfight* ainsi que des revues de figurinistes et tout un travail de présentation du jeu d'histoire au sens large.

Premier WE de l'Académie

Un WE de jeux spécial Académie est prévu les 19 et 20 juillet 1997, lors des semaines de l'Hexagone (du 14 au 27 juillet) ; il s'agira d'une grande partie en aveugle des *Quatre Dernières Batailles de Napoléon*, vieux SPI belge.

Ce WE coûtera 300F (logé + nourri), mais il faut prévoir pour le trajet 3 h par autoroute ou par la SNCF ligne Paris-Strasbourg, descendre à la Gare de Commercy. Toute personne qui est intéressée (appartenant ou non à l'Académie) pourra me contacter.

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 : Jérôme CARRIE, Didier DECHOUX, Luc OLIVIER, Didier ROUY, Hervé SENUT - Tiré à 100 exemplaires - E-Mail : LOLIVIER@mygale.org INTERNET : <http://www.internovae.com/histofig>