

# VIEILLE GARDE

Numero 23 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

<p>2 32</p>  <p><b>Treaty of Easton</b>  <i>Play if British Drilled Troops are in an unbesieged fortification in or adjacent to Ohio Forks.</i>            Eliminate all unbesieged Shawnee, Mingo, and Delaware (ORANGE only) units.</p> <p>REMOVE</p>	<p>3 6</p>  <p><b>Surrender!</b>  <i>Play in place of a roll on the Siege Table. At Louisbourg, you must already have Siege 1 or 2.</i>            Capture the fort or fortress intact. Enemy player places defenders at his closest unbesieged fortification.</p> <p>RESHUFFLE</p>	<p>2 26</p>  <p><b>Western Indian Alliance</b>  <i>Play if you have fort at Ohio Forks.</i>            Place ORANGE and/or — if you have a fort at Niagara — BLUE/ORANGE striped Indian units totalling half a die roll (rounded up), or a full roll if French VP &gt; 4. Place units at their settlements. For every 1 you could place, you may instead restore 2 to full.</p>	<p>1 20</p>  <p><b>Amphibious Landing</b>  <i>Play after naval move along Amphib arrow. May not be played same year after Louisbourg Squadrons.</i>            The unit or force may land in a French-occupied or -controlled space (place Amphib marker).</p>
<p>2 36</p>  <p><b>François Bigot</b>  <i>Canadian official skims royal accounts.</i>            French player randomly discards one card. (Discarded "Surrender!" card causes Reshuffle.)</p>	<p>3 21</p>  <p><b>Louisbourg Squadrons</b>  <i>French Navy Operates Aggressively.</i>  <i>Play if you control Louisbourg.</i>            No Amphibious Landings this year. On a roll of 1-3, REMOVE, no French naval moves ever, and British may play Quiberon. (Place markers.)</p>	<p>3 62</p>  <p><b>Quiberon Bay</b>  <i>Battle Destroys French Fleet</i>  <i>Play if Louisbourg Squadrons REMOVED, if you control Louisbourg, or after 1759.</i>            French may not play Diplomatic Revolution, Victories in Germany, Troop Transports, or Regulars. Starting next season, French get 7 cards and British go first.</p> <p>REMOVE</p>	<p>3 22</p>  <p><b>Governor Vaudreuil Interferes</b>            Choose any 2 unbesieged French leaders on the map and reverse their locations. (You may not choose Louisbourg if "Louisbourg Squadrons" removal has disallowed French naval movement.)</p>
<p>3 60</p>  <p><b>Highlanders</b>  <i>If 1755 scenario, play only after 1758 or William Pitt.</i>            Place four 4-4 Highland units and two leaders, if available, at any ports.</p> <p>REMOVE</p>	<p>2 66</p>  <p><b>Acadians Expelled</b>            Place two 3-4 Regular units at Halifax. French player places a Coureurs unit at Québec or Louisbourg and restores all reduced Coureurs and Canadian Militia to full.  <i>1755 scenarios</i></p> <p>REMOVE</p>	<p>3 67</p>  <p><b>William Pitt</b>  <i>Implements Global Strategy</i>            Highlanders, Amherst, Forbes, and Wolfe are available. Draw any one Highlanders, British Regulars, Light Infantry, or Troop Transports from Discard. Starting next season, British get 9 cards. <i>1755 scenarios</i></p> <p>REMOVE</p>	<p>2 24</p>  <p><b>Northern Indian Alliance</b>  <i>Play if you control Montréal.</i>            Place BLUE and/or — if you have a fort at Niagara — BLUE/ORANGE striped Indian units totalling half a die roll (rounded up), or a full roll if French VP &gt; 4. Place units at their settlements. For every 1 you could place, you may instead restore 2 to full.</p>
<p>1 10</p>  <p><b>Fieldworks</b>  <i>Play before Battle if you have Drilled Troops.</i>            If defending, place marker — attacker shifts 1 column left. If attacking, remove defender's marker. (Marker also removed anytime owner chooses or if attackers win.)</p>	<p>3 55</p>  <p><b>French Regulars</b>  <i>May not be played if French Regulars already played this season or after Quiberon.</i>            Place two 3-4 Regular units, and, if not yet in play, Montcalm, Lévis, &amp; Bougainville at either Québec or Louisbourg.</p> <p>REMOVE</p>	<p>3 58</p>  <p><b>British Regulars</b>  <i>May not be played if British Regulars already played this season.</i>            Place three 3-4 Regular units and a leader, if available, at any ports.</p> <p>REMOVE</p>	<p>2 44</p>  <p><b>Raise Provincial Regiments</b>  <i>May not be played if Assemblies Reluctant.</i>            Within Assemblies track limits, place 4 Northern or 2 Southern Provincial units at any fortifications in their Department, or restore all Provincials of one Department to full.</p>

## Wilderness War (GMT)

# EDITORIAL

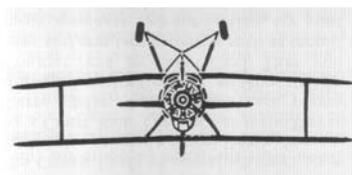
Paris, le 15 avril 2002

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

Eh non! Malgré les rumeurs pessimistes de certains, **Vieille Garde** vit toujours et poursuit tranquillement son petit bonhomme de chemin... Il est vrai que le rythme d'un unique numéro par an n'est pas violent et peut prolonger un abonnement annuel en quasi-souscription à vie, mais de bonnes raisons peuvent toujours être trouvées pour expliquer des retards. Dans le cas présent, mon retour en France et les contraintes professionnelles seront les prétextes évoqués. Par professionnel, j'entends notamment les jeux pour **Vae Victis** qui ont occupé une grande part de mon temps dédié aux wargames. Mais **Vieille Garde** n'est pas mort et j'espère bien que le rythme de parution va augmenter fortement, notamment en étoffant l'équipe de rédaction, mais plus de détails seront fournis avec le prochain numéro. Pareillement les activités de l'Académie du Wargame devraient fortement augmenter cette année.

Ce numéro 23 est dédié à *Wilderness War*, une petite merveille de GMT, basé sur un système rodé et efficace, et proposant une guerre peu connue mais passionnante. Même si le conflit simulé n'est pas d'une ampleur colossale et si les stratégies possibles ne sont pas infinies, l'équilibre de la plupart des scénarios est tel qu'il faut attendre la fin du dernier tour pour être fixé sur la victoire. De plus le système de cartes avec différentes possibilités d'utilisation enrichit vraiment le jeu d'histoire en permettant de mêler des événements politiques, économiques ou périphériques dans le cadre des actions militaires sans alourdir la simulation et en évitant de nombreuses pages de règles ou tables. On ne peut que féliciter Mark Hermann l'initiateur de la série de nous avoir doté d'une telle technologie et espérer que ce système va susciter encore de nombreux émules.

Au passage je signale que cette série comprend six autres jeux également intéressants et que j'attends avec joie toute offre d'une étude pour *Vieille Garde* sur d'autres opus de la série, tels que *Hannibal* ou *Paths of Glory*. Avis aux amateurs...



Le prochain numéro verra sans doute une étude sur *Sun Never Set* de **Decision Games** et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

Luc, Duc de Longueuil  
et de Boucherville

## QUIZ

Benoît Larose a trouvé le quiz spécial « jeux joués par Luc », il gagne ainsi le chèque de 1.000.000 \$. Bravo Benoît!

Dans l'ordre les réponses étaient : *Dien Bien Phu* (VV33), *Britain Stands Alone* (GMT) et *Invasion America* (SPI). Pour ce nouveau quiz spécial jeux divers, une grosse surprise attend le premier à trouver...



## SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 17 : *Wilderness War*

Pages 18 & 19 : La saga du Wargame

Page 20 : Polémos

L'Académie du Wargame

# WILDERNESS WAR

*Le Canada sera-il anglais ?*

## FICHE TECHNIQUE

**Editeur :** GMT (2001)

**Concepteur :** Volko Ruhnke

**Développeur :** Rob Winslow

**Echelle carte :** Système de point à point sans hexagones.

**Echelle pion :** Bataillons, régiments et groupes de guerriers

**Echelle de temps :** un tour de jeu dure six mois.

### Composants :

- 271 pions carrés, circulaires ou rectangulaires à monter sur des socles de plastique.
- Une carte en couleur de 22x34".
- 70 Cartes d'événements
- Un livret de règles de 16 pages
- Un livret de jeu de 24 pages (incluant un exemple de jeu de 6 pages)
- 2 feuilles d'aides de jeu

## UNE SERIE A SUCCES POUR UN SUCCES EN SERIE

*Wilderness War* est une simulation de la guerre Franco-Indienne ou Guerre de Sept ans en Amérique qui s'est déroulée de 1755 à 1763, et a opposé la France au Royaume Uni pour la possession du Canada. Le jeu implémente un système stratégique aujourd'hui bien rodé, basé sur deux principes fondamentaux. Le premier principe est une carte de jeu dénuée d'hexagones, mais contenant des cases reliées entre elles par des jonctions. Ces cases et jonctions sont différentes suivant le type de terrain et mettent en valeur les points stratégiques, plutôt que d'afficher simplement une grille d'hexagones dont les  $\frac{3}{4}$  ne seront jamais utilisés. Le second principe est un tour de jeu structuré autour de la pose de cartes en alternance par chaque camp, chaque carte constituant une phase d'action indépendante. Cette phase permet soit une action précise, soit le déclenchement de l'événement indiqué sur la carte elle-même. Le choix des événements simulés et des actions possibles reproduit la dynamique de la guerre de façon plus complexe et plus variée qu'avec un wargame habituel en conservant des mécanismes simples à comprendre.

Le premier jeu de cette série, *We The People*, édité par Avalon Hill en 1993 et conçu par Mark Herman, simule la Guerre d'indépendance américaine. Le deuxième jeu fut *Hannibal*, toujours édité par AH en 1996, sur la Deuxième

Guerre Punique, suivi par *Successors* sur les combats entre royaumes Hellènes, paru en 1997. *For The People* sur l'ensemble de la Guerre de Sécession Américaine fut le quatrième jeu publié en 1998. Il a connu deux éditions la première par AH et la seconde avec GMT. Enfin, le cinquième, *Path of Glory*, édité en 1999 par GMT qui a repris le flambeau de la série avec un jeu sur la Première Guerre Mondiale. Il a également connu deux éditions. *Wilderness War* est donc le sixième. *Thirty Years War* édité en 2002, toujours par GMT, est le septième et dernier jeu en date. Tous ces jeux ont connu le succès grâce à la simplicité de leurs mécanismes et la richesse des éléments simulés pour chacun des conflits.

*Wilderness War* propose des règles assez simples et il est vivement conseillé de jouer avec l'intégralité des règles avancées qui rendent le jeu beaucoup plus réaliste, sans complexité excessive. C'est un jeu rapide et présentant diverses stratégies pour les deux camps. Le rendu historique est très bon et après quelques parties, les joueurs connaîtront parfaitement le théâtre d'opération nord-américain, les caractéristiques et possibilités de chaque type d'unité et surtout la chronologie détaillée de cette guerre. Montcalm pouvait-il gagner ? Est-il possible d'imaginer aujourd'hui une Amérique francophone ? Si le Canada résiste à la vague anglaise tout est possible...

## LA GUERRE DANS LES CONTREES SAUVAGES

### Présentation physique du jeu

#### Le terrain

La carte représente une partie du Canada et des Etats-Unis. Elle s'étend, du Nord au sud, de la Nouvelle-France jusqu'au Maryland et, d'est en ouest, du lac Erié jusqu'à l'embouchure du Saint Laurent et la Nouvelle-Écosse. Cependant la partie après Québec n'est pas représentée à la même échelle, mais les points importants : Louisbourg et Halifax, ont droit à des cases spécifiques, reliées par la mer au reste de la carte. Un fond géographique, tiré certainement d'une vue satellite avec relief et massifs forestiers sert d'arrière-plan. Sur ce fond sont imprimés des cases et jonctions, ainsi que des tableaux, curseurs et aides diverses. Bien que le papier soit un peu fragile, le graphisme est correct et digne de GMT. La carte suit les standards de la série, c'est à dire sans hexagones avec des points ou cases reliées par des traits : le fameux *point to point*. Les cases représentent des zones géographiques nommées et catégorisées par un type de terrain : cultivé, sauvage ou montagneux qui va influencer sur les mouvements et les combats.

**Les zones cultivées** représentent la colonisation européenne avec ses fermes et villages. Elles peuvent contenir des villes comme Montréal, Baltimore ou New York qui sont considérées comme fortifiées et doivent être assiégées. Les troupes réglées y sont plus à leur aise et combattent mieux, tandis que les troupes auxiliaires peuvent y effectuer des raids. Enfin, la milice, qui a été levée préalablement, peut y être déployée en cas de menace. Les zones cultivées sont groupées par départements. Il y en a deux pour l'Anglais : le nord correspondant aux colonies du Massachusetts, New Hampshire, Connecticut, Rhode Island et New Jersey et le sud contenant les colonies de New York et de Pennsylvanie. Le Français n'a qu'un département celui du Saint Laurent.

**Les zones sauvages** représentent les forêts, lacs, broussailles et terres non habitées qui sont la large majorité du territoire. Quelques unes contiennent un campement indien qui pourra devenir ami suivant certaines cartes événements. Seuls les troupes auxiliaires s'y promènent facilement, les troupes réglées doivent y être éclairées et ravitaillées.

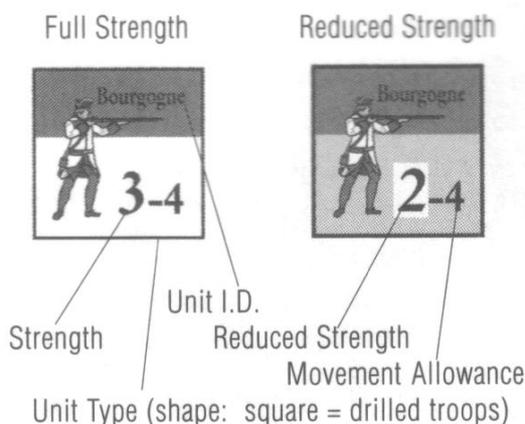
**Les zones de montagne** représentent de grands reliefs abrupts, sans chemins, ni voies d'eaux. Elles arrêtent le mouvement en cours, ce qui en fait de remarquables barrières pour voir venir un ennemi ou le canaliser.

Toutes les zones de la carte sont reliées entre elles par des voies terrestres - tout terrain ou routes -, des connections fluviales ou des lacs, éventuellement par la mer entre deux ports. Les unités pourront utiliser ces différents types de connections pour se déplacer. Les catégories de zones et leurs liaisons influencent les déplacements des troupes et conditionnent fortement la stratégie des deux camps.

Ainsi la carte peut être compartimentée en trois sections utilisables pour les manœuvres militaires. D'est en ouest, se trouvent la façade Atlantique, la vallée de l'Hudson et la vallée de l'Ohio. Des zones sauvages encadrent ces trois sections. La façade Atlantique comprend les ports anglais au sud et les zones hors carte qui continuent le St Laurent après Québec. Les Montagnes vertes du New Hampshire séparent cette zone de la vallée de l'Hudson. Cette vallée relie globalement New York à Montréal en suivant l'Hudson, puis les lacs Georges, Champlain, puis le Richelieu qui se jette dans le St Laurent. Un prolongement de cette section part d'Albany pour joindre le lac Ontario par une série de rivières et pourrait constituer une sous-section. Un vaste territoire sauvage composé des monts Alleghany succède jusqu'à la vallée de l'Ohio. Cette dernière section s'étend de la Pennsylvanie, jusqu'aux fourches de l'Ohio et Niagara par le lac Erié.

#### Les unités

Toutes les unités disposent de deux pas représentant des niveaux de pertes pour les combats et l'attrition hivernale. Chaque unité présente une valeur de combat qui peut aller de 0 à 4 et un potentiel de mouvement variant de 4 ou 6.



Pour représenter les particularités du théâtre d'opération Nord-Américain et les différentes manières de faire la guerre, sept types d'unités sont proposés, répartis en trois catégories.

**Les troupes réglées** (drilled troops) représentent les unités qui se battent de façon régulière. Ce

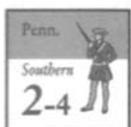
sont les soldats qui permettront de gagner les batailles mais qui ne sont pas familiers des terrains sauvages et préfèrent une logistique solide, particulièrement en hiver, et des voies de communications sûres, surtout pour la retraite. Les troupes réglées sont les seuls à pouvoir détruire des fortins, assiéger et attaquer des forts et forteresses ennemis. Inversement ce sont également les seuls à pouvoir construire un fortin ou un fort. Il suffit qu'un soit présent lors d'une défaite pour coûter un point de victoire. On peut les subdiviser en trois catégories :



**Les réguliers** (regulars) sont disponibles pour les deux camps. Ils représentent les soldats européens qui arrivent par carte événements et ne peuvent pas être reconstruits. Ce sont les unités les plus puissantes, mais aussi les moins rapides : 4 points de mouvement terrestre. Ils sont plus efficaces dans les zones cultivées et beaucoup moins dans les contrées sauvages.



**L'infanterie légère** (light infantry) est un sous type de réguliers, disponible uniquement pour le camp anglais. Ce sont des unités formées de colons mais disciplinés comme des troupes européennes. Elles ont l'avantage de disposer de 6 points de mouvement terrestre et peuvent être reconstruites.



**Les provinciaux** (provincials) ne sont disponibles que pour le camp anglais. Ils représentent les troupes coloniales levées par chaque colonie américaine, payées et armées localement. Pour le jeu, ils sont divisés en départements sud et nord, ce qui est malheureusement peu distinguable avec les différents tons de vert employés. Ces départements servent pour le déploiement initial mais n'interdisent aucun déplacement ultérieur. Généralement la discipline et l'efficacité de ces troupes est nettement inférieure à celle des réguliers. Cependant en terme de jeu, ils sont plus facilement disponibles par carte événement et plus nombreux. De plus, ils disposent d'une bonne puissance de feu et peuvent compléter harmonieusement une armée anglaise basée sur quelques réguliers. Ils ont quatre points de mouvement pour les déplacements terrestres.



**La Milice** est présente dans les deux camps sous les noms de Milice Coloniale Britannique et Milice de Canadiens Français. Les unités entrent en jeu uniquement par événements et sont placées dans des cases hors-carte représentant les différents départements. La milice ne participe pas aux activités militaires comme les autres unités mais intervient en soutien d'une unité ou d'un fortin lorsqu'un ennemi est présent dans une zone cultivée amie de son département. Les troupes n'ont pas de potentiel de déplacement et peuvent être reconstruites.

**Les troupes auxiliaires** (auxiliaries) représentent l'ensemble des unités de petite guerre, typique du théâtre d'opération nord-américain. Elles se déplacent sans problème dans les contrées sauvages mais ne peuvent pas passer sans troupes réglées dans des zones de forts ou forteresses, sauf en utilisant la règle avancée d'infiltration mais qui peut provoquer une interception (autre règle avancée). Leur potentiel de déplacement est de six. Leur mode de combat principal est le raid pour détruire des villages ennemis et semer la terreur sur les arrières, ce qui concrètement se traduit par des points de victoire. Ils ont une valeur de combat assez faible et sont principalement utiles pour le harcèlement, laissant les batailles rangées aux troupes réglées. Cependant pour éviter les embuscades et éclairer les armées régulières, il est très important de laisser au moins un auxiliaire avec chaque armée. S'il n'y a pas de troupes réglées, il faut au moins quatre auxiliaires présents lors d'une défaite pour coûter un point de victoire. Il existe trois variétés de troupes auxiliaires.



**Les Rangers** sont exclusivement présents du côté anglais et représentent des colons familiarisés avec les techniques de guérilla locale. Ils apparaissent suivant une carte événement.



**Les Coureurs des bois** sont l'équivalent français des Rangers. Malheureusement ils sont plus faibles et ils ne peuvent pas être reconstruits.



Enfin, **les Indiens** peuvent être présents dans les deux camps, suivant des cartes événements. Il faut noter qu'ils interviennent beaucoup plus du côté français et sont très utiles pour monter des raids. C'est une arme redoutable pour le camp français qui doit les utiliser intensivement car ils se déplacent rapidement et sont facilement renouvelables.

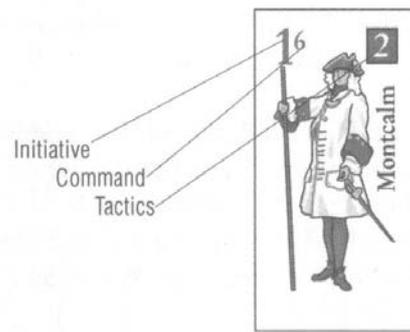
#### Tableau des effectifs

Type de troupes	Français	Anglais	Neutres
Réguliers	14*3-4 + 7*1-4	10*4- 4+17*3-4	
Infanterie Légère	0	6*2-6	
Provinciaux	0	24*2-4	
Coueurs des Bois / Rangers	8*1-6	3*2-6	
Indiens	22*1-6	4*1-6	5*1-6
Milice	4*1-0	4*1-0	
TOTAL unités/force	55/83	68/165	5/5

Ce tableau des effectifs récapitule les types et nombre de troupes existant pour chaque camp. Ces troupes ne sont pas toutes disponibles initialement : la plupart entre en jeu suivant une carte événement, et n'interviendront peut être jamais au cours d'une partie. Globalement, l'Anglais dispose quand même d'effectifs plus nombreux et surtout plus puissants. Il a notamment plus de troupes régulières et surtout des unités provinciales qui peuvent devenir nombreuses car les cartes événement les concernant sont plus généreuses. Le Français, en revanche dispose de plus d'auxiliaires indiens, qui, bien que peu puissants, sont très utiles pour les raids.

#### Les chefs

La fonction principale des chefs est de commander un ensemble d'unités pour permettre des manœuvres d'armées. Sans chef, chaque unité se déplace individuellement, ce qui est rarement efficace, à part pour monter des raids. Les chefs sont dotés de trois caractéristiques : l'initiative, la valeur de commandement et la valeur tactique.



- **L'initiative** est la valeur d'inertie du chef : plus le chiffre est grand plus elle est élevée (entre 1 et 3). Concrètement, c'est la valeur minimale de la carte action qu'il faudra utiliser pour déplacer le chef et son armée.
- **La valeur de commandement** est à la fois le rang de séniorité des chefs : le plus élevé, commande les chefs de rang moins élevé ; mais elle indique également le nombre d'unités qui pourront être commandées et déplacées avec le chef. Les chefs de rang inférieur pourront être subordonnés et déplacés en même temps que les troupes sous leur commandement. Comme il n'y a pas de limite d'empilement, il est possible de constituer de superbes armées. Le seul problème est de les disperser avant l'hiver pour éviter l'attrition. Ce niveau de commandement varie entre 2 et 7.
- La dernière valeur représente **la valeur tactique** utilisée comme bonus pour les combats, sièges, interceptions et replis avant combats, elle oscille entre 0 et 2. C'est un bonus très intéressant mais qui est malheureusement très rare et représente les chefs de grande valeur, ainsi seuls Wolfe et Montcalm ont un bonus de deux.

#### Tableau récapitulatif des chefs

Valeur	Français	Anglais
Initiative 1	4 (40%)	5 (38%)
Initiative 2	5	4
Initiative 3	1	4
Commandement 5 et +	4 (40%)	10 (77%)
Tactique 2	1 (Montcalm)	1 (Wolfe)
Tactique 1	5 (50%)	3 (23%)
TOTAL CHEFS	10	13

Ce tableau analyse l'ensemble des chefs des deux camps. Précisons immédiatement qu'au début du jeu peu de chefs sont présents sur la carte et qu'ils arriveront grâce à des cartes d'événements. Pour l'Anglais, les meilleurs chefs peuvent être longs à

arriver, voire ne pas venir du tout. Les deux camps n'ont pas les mêmes types de leaders : l'Anglais a plus de chefs et ils ont plus d'inertie, 30% nécessitent une carte 3 pour agir contre 10% pour le Français. De même, leur valeur tactique est moindre donc il faudra de plus grosses armées pour compenser. Ce qui est possible, vu que les chefs britanniques commandent globalement plus de troupes.

A la lecture de ces statistiques des unités et de leurs chefs, les forces et faiblesses de chaque camp commencent à apparaître, ainsi que les tactiques à mettre en œuvre. A condition bien sûr que les cartes événements soient favorables...

### Les mécanismes de l'action

Chaque année est découpée en deux tours de jeu, appelés saisons, répartis sur le printemps, l'été et l'automne, le reste de l'année représentant la saison hivernale où aucune opération militaire sérieuse n'est possible. Chaque saison contient une phase d'action au cours de laquelle les deux camps joueront les cartes distribuées. La deuxième saison contient, en plus, une série de phases administratives pour enlever des marqueurs, modifier des compteurs, calculer l'éventuelle attrition hivernale et les tests de victoire.

Au début de chaque saison, les deux camps reçoivent entre 7 et 9 cartes, la quantité pouvant varier suivant des événements survenus précédemment. Les deux camps partagent le même paquet de cartes contrairement à d'autres jeux de la série. A la fin du paquet, les cartes défaussées sont mélangées et resservies. Certains événements redistribuent prématurément le paquet de cartes. Concrètement, durant la phase d'action, chaque camp à tour de rôle, va jouer une carte, soit comme événement, soit comme un mouvement, soit encore comme construction. Nous verrons plus bas le détail de chaque action. Il est possible de garder une carte en fin de saison pour la jouer la saison suivante, mais cela diminue la donne future. Il est également possible de jouer certaines cartes durant l'action ennemie, comme des cartes de défense ou d'entourloupe. Enfin, certaines cartes sont définitivement retirées du jeu après le déclenchement de l'événement indiqué.

Le paquet disponible est constitué de 70 cartes : 62 utilisés pour l'ensemble des scénarios et 8 spécifiques aux scénarios débutant en 1755, puis qui ne sont plus utilisés après. Ces cartes présentent une jolie image illustrant un événement décrit en détail, quelques commentaires éventuels en dessous et surtout, un chiffre en haut à gauche dans un cercle bleu, rouge ou bicolore. La couleur

indique le camp qui peut profiter de l'événement, tandis que le chiffre présente la valeur d'activation si la carte est jouée comme un mouvement ou une construction. Evidemment les meilleures cartes sont celles avec une activation de trois et généralement elles ont également un événement intéressant. Un des nombreux dilemmes du jeu, qui fait tout le plaisir de cette série, est de devoir constamment choisir comment jouer chaque carte.

**Tableau détaillé des cartes**

No	Evènement (nombre)	Camp	Activation
1-4	Campaign (4)	FR-UK	3
5	Bastions Repaired	FR-UK	1
6	Surrender!	FR-UK	3
7	Massacre!	FR-UK	1
8	Coehorns & Howitzers	FR-UK	1
9-10	Fieldworks (2)	FR-UK	1
11-12	Ambush! (2)	FR-UK	1
13	Blockhouses	FR-UK	1
14	Foul Weather	FR-UK	2
15	Lake Schooner	FR-UK	1
16	George Croghan	UK	1
17-20	Amphibious Landing (4)	UK	1
21	Louisbourg Squadrons	FR	3
22	Governor Vaudreuil Interferes	UK	3
23-25	Northern Indian Alliance (3)	FR	2
26-27	Western Indian Alliance (2)	FR	2
28	Iroquois Alliance	FR-UK	3
29	Mohaws	UK	1
30	Cherokees	UK	1
31	Cherokee Uprising	FR	3
32	Treaty of Easton	UK	2
33	Indians Desert	FR-UK	2

34	Small Pox	FR-UK	3
35	Courier Intercepted!	FR-UK	3
36	François Bigot	UK	2
37	British Ministerial Crisis	FR	3
38	Provincial Regiments Dispersed for Frontier Duty	FR	2
39-40	Stingy Provincial Assembly (2)	FR	2
41-42	British Colonial Politics (2)	FR-UK	3
43-45	Raise Provincial Regiments (3)	UK	2
46	Colonial Recruits	FR-UK	2
47	Troop Transports & Local Enlistments	FR-UK	3
48	Victories in Germany Release Troops & Finances for New World	FR-UK	3
49-52	Call Out Militias (4)	FR-UK	1
53	Rangers	UK	1
54	Light Infantry	UK	2
55-56+68	French Regulars (2+1)	FR	3
57-59+64	British Regulars (3+1)	UK	3
60-61+63	Highlanders (2+1)	UK	3-1-1
62	Quiberon Bay	UK	3
65	Royal Americans	UK	3
66	Acadians Expelled	UK	2
67	William Pitt	UK	3
69	Diplomatic Revolution	FR	3
70	Intrigues Against Shirley	FR	2

Il est intéressant de dresser quelques statistiques à partir de ces cartes, car ce sont vraiment elles qui constituent la logique et l'armature du jeu. A travers ces cartes, le concepteur a réussi à retranscrire l'histoire de la guerre, tout en équilibrant le jeu et en le gardant intéressant pour les deux camps. Contrairement à des wargames plus « traditionnels », les pions et la carte sont là

plutôt en soutien visuel des cartes qui constituent la pièce d'œuvre de la simulation. Dans le cas de la guerre Franco-Indienne, il faut simuler la montée en puissance du camp anglais et l'engagement plus important de la mère patrie et de ses 13 colonies par rapport à l'engagement de la France. Pour chaque tableau la première valeur ne prend en compte que les 62 premières cartes, et le « + » rajoute les 8 cartes des scénarios débutant en 1755.

#### Valeur d'activation

1	2	3	TOTAL
22 + 1 (33%)	17 + 2 (27%)	23 + 5 (40%)	70

Sur les 70 cartes disponibles, 40% sont des cartes de valeur 3, ce qui représente la majorité. C'est une bonne nouvelle car les joueurs pourront tabler sur des actions plus faciles avec la main disponible. Le camp anglais est plus intéressé car, comme nous l'avons vu plus haut, c'est lui qui dispose des chefs les plus inertes.

#### Cartes par camp

FR	UK	FR-UK	TOTAL
13+3 (23%) dont 9 de valeur 3	21+5 (37%) dont 7 de valeur 3	28+0 (40%)	70

Le camp anglais bénéficie de beaucoup plus d'évènements en sa faveur ce qui est évidemment un avantage. Et surtout la plupart ne sont pas des cartes de valeur 3, ce qui diminue les choix cornéliens du joueur anglais.

#### Cartes de renforts

FR	UK	FR-UK (restauration d'unités)
7+2	12+5	8

Ce dernier tableau renforce encore les avantages du camp anglais qui bénéficie de beaucoup plus de cartes de renforts et généralement, de renforts plus puissants. Les cartes communes sont des cartes permettant de restaurer des pas de pertes d'unités présentes sur la carte.

Cet ensemble de tableaux montre clairement que le camp anglais est favorisé par les cartes, ce qui reproduit la réalité historique et le plus grand engagement politique et militaire de l'Angleterre. Même si l'Anglais est peu chanceux au cours du jeu, le poids des cartes devrait l'aider à vaincre le Français et conquérir le Canada.

### **Les mécanismes de l'activation**

Une carte qui n'est pas jouée pour son événement, peut être utilisée comme carte d'activation suivant sa valeur. Elle peut servir pour bouger des chefs et/ou des unités ou pour construire des forts et fortins.

#### **Le mouvement**

La valeur d'activation indique le niveau d'initiative du chef qui peut être déplacé avec les troupes placées sous son commandement ou le nombre d'auxiliaires – chaque indien comptant ½ - et de chef sans troupes qui peuvent agir ou encore, quel que soit le niveau d'activation, le mouvement d'une unité réglée solitaire. Trois types de mouvements sont possibles : le mouvement terrestre, le déplacement par bateau et le mouvement maritime.

**Le mouvement terrestre** correspond au déplacement de case en case en suivant la voie terrestre, c'est à dire des cases de terrain cultivé, sauvage ou montagneux, en fonction du potentiel de mouvement indiqué sur l'unité elle-même. Ce mouvement peut être restreint soit par l'armée elle-même car elle se déplace au rythme de l'unité la moins rapide, soit par le terrain : une case montagneuse stoppe net le mouvement ainsi qu'une case sauvage pour les troupes régulières non éclairées par des auxiliaires, soit enfin par une armée ennemie qui forcera au combat.

**Le déplacement par bateaux** donne un mouvement de 9 cases à toute l'armée à condition de ne suivre que des liaisons fluviales entre deux cases ou des cases de bord de lac. Exceptionnellement un portage, c'est à dire un passage non fluvial entre deux cases, est permis au cours du déplacement à condition que les deux cases soient cultivées ou contiennent un fort ou fortin. Ce mouvement par bateaux est très utile car il est plus rapide et facilement utilisable avec une carte parsemée de cours d'eau, notamment du côté français. La possession de portages est essentielle dans les calculs stratégiques, et va entraîner certaines constructions de forts, comme historiquement avec par exemple Fort William-Henry ou Oswego.

Le dernier type de mouvement, **la voie maritime**, consiste à déplacer des unités entre deux ports amis. C'est un mouvement rapide mais assez limité car il y a peu de ports et ils ne conduisent pas vers l'intérieur des terres où se situeront l'essentiel des combats. Il est plus utile à l'Anglais qui peut effectuer des attaques amphibies vers des zones précises comme Louisbourg ou Québec ou se redéployer entre Halifax, Boston, New Haven, New York, Philadelphia, Baltimore et Alexandria.

Enfin, la gestion du **ravitaillement** est essentielle pour les troupes réglées, si l'on joue les règles avancées. Il faut soit une voie fluviale reliant des cases amies, soit des zones amies, qui, si elles sont sauvages ou de montagnes, doivent contenir des constructions amies. Si la ligne de ravitaillement n'est pas continue, une armée bouge et combat normalement, mais elle ne peut rien construire, ne peut pas assiéger l'ennemi, ni reconstruire ses unités réduites. Concrètement, elle peut gêner l'ennemi, mais ne remportera pas de succès durables car le cœur du territoire ennemi est fortifié.

La bonne gestion des activations avec le choix du chef à activer suivant les cartes disponibles est essentiel dans la maîtrise du jeu et pour assurer la victoire. Deux tendances offensives sont envisageables. On peut soit grouper des troupes afin de monter de larges armées pour capturer des positions ennemies et garder le terrain. Ce seront plutôt des troupes réglées disposant d'une bonne puissance de feu et dotées de quelques auxiliaires pour éviter de se perdre ou de tomber dans des embuscades. Cela prend du temps pour assembler l'armée, nécessite de bonnes cartes pour former ou restaurer l'armée, organiser sa logistique, puis la mouvoir, gagner des batailles ou des sièges et enfin, disperser l'armée avant l'hiver. On peut soit au contraire, lancer de petites armées très rapides et mobiles, composées principalement d'auxiliaires qui ignorent les problèmes de ravitaillement et d'éclairage. Cela permet de gagner des points de victoire faciles sans chercher la conquête de territoire. Ces deux tendances sont évidemment à conjuguer pour gagner, mais l'Anglais sera plus à l'aise avec la première et le Français avec la seconde. Des mouvements ou actions défensives sont bien sûr possibles, nous allons notamment voir les constructions et leurs garnisons, mais comme souvent la meilleure défense c'est l'attaque.

#### **Les constructions**

La valeur d'activation de la carte jouée peut également servir à construire des forts ou fortins. Le chiffre indique le nombre de constructions du même type qui peuvent être bâties dans une zone cultivée, initialement amie ou contenant des troupes réglées.

**Un fort** nécessite deux activations non consécutives pour être bâti. A la première un fort en construction est placé, à la seconde le marqueur est retourné. Un fort en construction n'a aucune valeur, tandis qu'un fort construit peut contenir quatre unités et doit être assiégé pour être capturé.

**Un fortin** prend seulement une activation à construire et donne un bonus au combat. S'il est seul dans une zone, il est automatiquement capturé ou détruit.

**Une forteresse** est initialement indiquée sur la carte pour chaque ville importante. Elle n'est pas considérée comme une construction car elle ne pourra pas être bâtie ou détruite en cours de jeu. Elle peut être capturée à l'issue d'un siège et contenir un nombre indéfini de troupes.

La perte de toute construction entraîne un coût en point de victoire, mais il est toujours possible durant son tour de détruire ses propres constructions pour éviter la capture. Les deux types de construction assurent le ravitaillement des troupes réglées et permettent la retraite à partir

d'une zone adjacente pour les zones sauvages. Ces mécanismes sont très importants et retranscrivent parfaitement la logistique à mettre en place lors d'une progression d'armée. Enfin, les forts et fortins peuvent abriter jusqu'à quatre unités au cours de l'hiver, les unités en excès étant soumises à une violente attrition.

La bonne utilisation des fortifications est essentielle aussi bien en défense pour protéger un axe de défense ou une ligne anti-raid, qu'en attaque pour s'assurer le ravitaillement ou le repli. Même avec peu de cartes à jouer et des choix cornéliens entre événement ou activation, il est quand même important de ne pas oublier les constructions.

## Combat Results Table For Battles [7.0] and Assaults [9.0]

### Battle Modifiers

Commanding Leader's Tactics Rating

Exclusively Regulars/Provincials vs. Auxiliaries/Lights in Wilderness or Mountain

Exclusively non-Regulars vs. Regulars in Cultivated

Attacking in an Amphibious Landing

Attacking vs. units in a Stockade

Attacking vs. Fieldworks

Unmatched AMBUSH Card

### DRM or Other Effect

+?

-1

-1

-1

-1

1 Column Left

Doubled (before shifts), Fire First

### Assault Modifiers

Commanding Leader's Tactics Rating

COEHORNS Card

Attacker

+?

+2

1 Column Left

### Combat Strength Firing

Modified Die Roll	0	1	2	3	4-5	6-8	9-12	13-16	17-21	22-27	≥28
≤0	NE	NE	NE	NE	NE	NE	1	1	2	3	3
1*	NE	NE	NE	NE	NE	1	2	2	3	4	4
2	NE	NE	NE	1	1	2	2	3	3	4	5
3	NE	NE	1	1	1	2	2	3	4	4	5
4	NE	1	1	1	2	2	3	4	4	5	5
5*	1	1	1	1	2	3	3	4	5	5	6
6*	1	1	1	2	2	3	4	4	5	6	7
≥7	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7	8

**KEY:** # = Step loss inflicted on enemy. NE = No Effect; no enemy leader loss.

### NOTES:

If the Defender is eliminated and rolls NE for the attacker, then the Attacker overruns and may keep moving.

All Assault step losses come from Drilled Troops first.

Battles losses: Odd step losses from Drilled Troops.

Within above restrictions, no unit can be eliminated until all are reduced.

\* A natural die roll of 1 or 6, unless result was NE, causes enemy leader loss check.

Roll for each leader: killed on a 1.

## La logique du combat

Pour obtenir des points de victoire, il est essentiel de battre l'ennemi en gagnant des batailles, en capturant des constructions et en réussissant des raids.

**Les batailles rangées** sont les combats les plus courants entre deux armées. Elles sont provoquées par un mouvement d'armée dans une case contenant des troupes ennemies. Ces troupes peuvent tenter d'éviter la bataille en réussissant un jet d'esquive qui les emmène dans une case adjacente. Elles peuvent aussi intercepter l'armée ennemie arrivant dans une case adjacente avec un jet d'interception. Ces deux tests ont 50% de chance de succès et peuvent être améliorés par la valeur tactique d'un chef présent. Enfin, si la case contient un fort ou une forteresse, une partie ou l'ensemble de l'armée peut s'y réfugier transformant la bataille en siège. Si les deux armées restent sur le champ de bataille, l'action commence par une éventuelle intervention de la milice présente dans le département, si la bataille a lieu dans une zone cultivée amie. Puis les deux camps peuvent jouer des cartes événements appropriés qu'ils ont en main. Ensuite chaque camp additionne ses points de force, applique d'éventuelles modifications et jette un dé sur la table de tirs. Le résultat indique les pertes infligées à l'ennemi. Des modificateurs concernent le terrain suivant le type de troupe, la valeur tactique du commandant en chef et d'éventuels événements joués. Les pertes sont réparties suivant les types de troupes en suivant un quota précis. Le camp ayant subi le plus de pertes, l'attaquant en cas d'égalité, perd la bataille et se replie d'une case. Si l'attaquant a détruit l'ennemi sans subir de pertes, il peut éventuellement continuer son mouvement. Enfin, certains résultats de dé peuvent provoquer des morts de chef à condition que le camp ait subi au moins une perte.



**Les sièges** sont provoqués soit par un ennemi se repliant dans un fort ou une forteresse, soit par un fort ou forteresse sans troupes, car il faut imaginer que chaque fortification dispose de sa propre garnison. Les fortins, étant de simples murailles en rondins, n'entraînent pas de sièges, donnent un bonus au combat, et sont capturés ou détruits en cas de victoire. Lorsque le siège est déclenché, un marqueur 0 est posé sur la fortification. Pour capturer la position, il faudra réussir une brèche

sur la table de siège en activant le chef commandant les troupes assiégeantes, son bonus tactique s'appliquant. La réussite de la brèche dépend du type de fortification : 1 pour les forts et 2 pour les forteresses. Une fois la brèche réussie, l'assaut immédiat est possible. C'est un combat classique avec une colonne de malus pour l'attaquant. En cas d'attaque réussie, suivant les standards de bataille, la fortification capitule, et l'ensemble des défenseurs est détruit. Un fort capturé est remplacé par un marqueur «fort en construction» du camp gagnant. Une forteresse est capturée intacte mais doit toujours conserver une garnison amie, sous peine de redevenir ennemie.

## Siege Table [8.2]

Die Roll Modifiers	DRM
Besieging Leader's Tactics Rating	+?
Besieged Leader's Tactics Rating	-?
COEHORNS Card (Attacker/Defender)	+2/-2
Besieging Louisbourg	-1

Modified Die Roll	Siege Level Effect
≤0	NE
1	NE
2	NE
3	+1
4	+1
5	+1
6	+2
≥7	+2

### KEY:

# = Increase to Siege Level.

NE = No Effect.

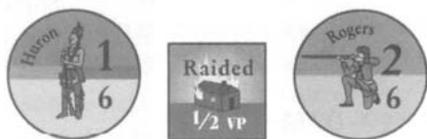
### NOTES:

Must begin Action Phase with Leader and Drilled Troops in the space being besieged. If the value reaches 1 for a fort or 2 for a fortress, the besiegers may Assault immediately. [ADVANCED: Besiegers must be in supply to roll.]

Même si on est loin de l'Europe et de sa guerre de siège, comme pour des raisons logistiques ou de défense, des forts sont rapidement construits, les sièges sont assez courants. Ils sont toujours longs, durant au moins deux actions et peuvent être sanglants. Par contre, ils rapportent des points de victoire et éliminent des troupes ennemies.

L'activation d'un bon chef, 1 d'initiative et un bonus tactique, est évidemment intéressante car elle accélère l'opération. Concrètement, avec Montcalm ou Wolfe, une brèche est toujours obtenue dans un fort. Une carte *Coehorns* est bien sûr utile, surtout en défense pour gêner un bon chef : c'est toujours une mauvaise surprise de rater une brèche à cause d'un -2 au dé. L'utilisation de la carte *Surrender* est aussi généralement une mauvaise surprise car elle abrège le siège et le rend moins sanglant, par contre, les troupes ennemies ne sont pas détruites. Comme seules quatre unités peuvent être laissées en garnison dans un fort, ce n'est pas toujours une bonne idée de laisser une défense, surtout que le fort se défend tout seul et que si l'ennemi est en masse, l'assaut sera toujours un succès. C'est une bonne tactique si une armée de secours est proche, car l'ensemble des unités amies compte pour le combat qu'elles arrivent avec le chef activé ou soit assiégées.

Enfin, il ne faut pas oublier que seules des unités réglées peuvent déclencher un siège et qu'il faut qu'elles soient ravitaillées, ça ne sert donc à rien de lancer une armée à l'aventure derrière les lignes ennemies pour capturer Boston ou Montréal, il faut y aller méthodiquement.



**Les raids** sont une des activités fondamentales du jeu, surtout du côté français, car ils peuvent rapporter beaucoup de points de victoire et obliger l'ennemi à sur-réagir. Les raids consistent à aller semer la terreur et piller les villages et fermes de l'ennemi installés sur les zones frontalières. Seuls les auxiliaires peuvent razzier des zones ennemies. Il leur suffit de terminer leur mouvement sur une zone cultivée ennemie, un campement indien allié à l'ennemi ou une zone contenant un fortin sans troupe ennemie. Un dé est alors roulé sur une table de raid, avec le bonus tactique du chef et éventuellement un malus si de la milice ennemie est présente dans le département. Le résultat entraîne le succès ou l'échec du raid avec régulièrement des pertes pour les raiders. Les risques de pertes seront plus élevés si la zone contient un fortin, si c'est un campement indien ou si la carte *Blockhouse*, valable pour toute l'année, a été jouée par l'adversaire.

**Raid Table [10.0]**

Die Roll Modifiers		DRM	
Commanding Leader's Tactics Rating		+7	
Rangers (any number present)		+1	
Militia (when more than one in Department)		-1	
Modified Die Roll	Vs. Stockade, Indian Settlement or Blockhouse	Vs. Cultivated (not Stockade or Settlement)	
<0	2	2	
1	1	NE	
2	1	NE	
3	NE	NE	
4	2	1	
5	Success, 1	Success, 1	
6**	Success	Success	
	Success	Success	

**KEY:** # = Raider step loss suffered (owner's choice), NE = No Effect.  
 Success = Place "Raided" marker; destroy stockade; if Indian Settlement, remove Indians and marker.

**NOTES:**  
 \* For any Raid, on a natural die roll of 1, roll to check for loss of each Raiding leader (killed on a 1).  
 \*\* For Raids using Stockade/Settlement column, on a natural die roll of 6, roll to check for loss of each Raiding leader (killed on a 1).

Les Indiens sont redoutables pour razzier l'ennemi, car ils sont obtenus par des cartes événements relativement courantes et ils se déplacent rapidement. Même en comptant les montagnes et détours, il leur faut généralement deux actions pour arriver sur zone. Et surtout, chaque niveau d'activation permet de mouvoir deux indiens contre un seul Ranger ou Coureur des Bois. Avec une carte 3, par exemple, six indiens peuvent partir en raid un peu partout sur la frontière ennemie.

Les raids sont surtout une arme française car la plupart des indiens seront ses alliés. De plus le Français dispose de nombreux Coureurs des Bois, disponibles dès le début du jeu, et enfin l'Anglais a beaucoup plus de zones cultivées exposées. Le Britannique inversement, avec très peu d'indiens et de Rangers, aura tendance à éclairer ses armées plutôt que de lancer des raids. Ceci dit les Rangers sont les meilleures troupes pour razzier car ils bénéficient d'un bonus au dé et ont une meilleure force de combat.

Il est très difficile de lutter contre les raids car cela peut entraîner des lignes de fortins protégés à intervalles réguliers par des garnisons prêtes à intercepter et un maximum de milices placées dans les cases hors-carte de chaque département. Les règles avancées d'infiltration permettent aux raiders de traverser la ligne de défense pour attaquer des zones en arrière mais les règles, également avancées, d'interception autorisent les défenseurs à tenter de les attraper au passage déclenchant un combat régulier.

Maintenant que nous avons analysé en détail les éléments du jeu, il est temps de se pencher sur les stratégies envisageables pour chaque protagoniste.



## HABITS ROUGES CONTRE COSTUMES BLANCS

### Les différents scénarios

Trois scénarios et un jeu de campagne sont proposés. Ils suivent globalement les mêmes conditions de victoire mais prennent la situation stratégique à des étapes différentes de la guerre.

Le premier scénario, *Early War Campaign*, couvre les premières années de la guerre (1755-1759). Il dure dix tours et il est plutôt à l'avantage du camp français. Au début du jeu, le Français dispose de moyens beaucoup plus considérables : 8 bataillons de réguliers et 9 auxiliaires contre 3 réguliers, 9 provinciaux et 2 auxiliaires anglais. Les 70 cartes sont en jeu et chaque camp commence avec 8 cartes. Le conflit qui débute avec de faibles moyens va rapidement connaître l'escalade, mais le Français est en bonne position pour gagner rapidement des points de victoire et les raids ne seront jamais autant efficaces que durant ces premières années.

Le deuxième scénario, *Late War Campaign*, s'intéresse à la dernière partie de la guerre (1757-1762). Il dure 12 tours mais la fin sera sans doute abrégée. Ce scénario est exactement l'opposé du précédent : l'Anglais débute quasiment à pleine puissance alors que le Français qui a reçu très peu de renforts s'est affaibli. L'Anglais a de très grandes chances de l'emporter à moins de perdre trop de temps ou de subir une victoire automatique française la première année. Avec autant de tours, l'Anglais va écraser littéralement le Canada français sous le poids de ses nombreuses troupes.

Le troisième scénario, *Annus Mirabilis*, est un scénario spécialement conçu pour les tournois en étant court, jouable en trois heures, et équilibré pour les deux camps. Il dure 6 tours et prend la situation vers son point d'équilibre avec une armée anglaise pas encore complète face à une armée française à plein effectif. Chaque camp devra donner le meilleur de lui-même pour gagner.

Enfin, la campagne complète (1755-1762), *The Full Campaign*, permet de rejouer l'intégralité du conflit. Ce scénario dure 16 tours, débute comme le premier scénario mais dure jusqu'à la fin du second. C'est le scénario qui permet de simuler l'intégralité du conflit, ce qui en fait le plus long mais bien sûr, le plus intéressant. Avec les règles de victoire soudaine et les multiples possibilités des cartes événements, il y a peu de chances que le scénario dure le nombre de tours maximum prévu.

### Les conditions de victoire

Pour tous les scénarios, il est possible de gagner de deux manières : soit à la fin d'un tour d'hiver en remplissant les conditions de victoire subite, soit à la fin du scénario en suivant des conditions plus simples.

Différentes actions du jeu rapportent des points de victoire (PV) comme gagner des batailles, capturer des fortifications ou réussir des raids. Démolir volontairement un de ses propres forts coûte un PV. Ces points de victoire sont notés sur un tableau situé sur la carte. Un seul marqueur indique le niveau de victoire allant de 0 à 10 pour un des deux camps. Quand un camp marque des PV, c'est comme si l'autre camp en perdait.

#### Victory Point Table [12.0]

Points	Activity
+3	Capture enemy Fortress
+2	Capture enemy Fort
+1	Capture or destroy enemy Stockade (but not in Raid)
+1	Capture Niagara
+1	Capture Ohio Forks
+1	Win Battle (not Assault) against Regulars or any stack with more than four units.
+1/2	Per Raid marker (round up) during Remove Raided Markers Phase.
-1	Voluntarily demolish fort.
-1	Commit Massacre! (card played on you)

Pour gagner une victoire instantanée, un des deux camps doit dépasser les 10 PV à la fin d'une saison hivernale. Ce nombre diminue pour le Français à partir de 1760, passant à 8, puis 5. L'Anglais peut également gagner, indépendamment du niveau des PV, en capturant tous les bastions français : Ohio Forks, Niagara, Louisbourg, Montréal et Québec, sans perdre le contrôle d'une forteresse initialement amie (comme Albany ou Boston par exemple).

Sinon, les conditions de victoire du scénario s'appliquent. En 1759, l'Anglais gagne en tenant deux bastions français, parmi Québec, Montréal, Niagara et Ohio Forks, sans perdre de forteresse initialement en sa possession. Si ce n'est pas le cas et pour les scénarios se finissant en 1762, le

niveau de PV décide du gagnant. Pour le Français, n'importe quel niveau positif suffit, pour l'Anglais il faut +1 en 1759 et +5 en 1762. En dernière possibilité c'est un match nul, qui est plutôt une victoire française.

Les règles de victoire permettent d'équilibrer les chances et de conserver un risque pour l'Anglais qui craindra souvent une victoire automatique ennemie. Capturer des citadelles ennemies n'est pas très rapide, cela demande de gros moyens et une stratégie cohérente dans le long terme. D'un autre côté, les PV sont très volatils, chaque camp peut en gagner ou en perdre facilement, il faut donc se méfier, surtout en fin de saison hivernale ou vers la fin d'un scénario où l'effet « fin du monde » peut s'appliquer. Si le Français peut baser sa stratégie initiale sur une victoire soudaine aux points, ce ne sera pas une bonne stratégie pour l'ensemble de la partie car les pertes et les gains sont assez aléatoires et les deux camps s'annulent par leurs actions. Evidemment cela n'empêche pas de lancer certaines actions pour le seul but de repasser en positif ou d'éviter la victoire automatique de l'autre camp, mais la stratégie du camp doit voir plus loin que le curseur des PV.



### **L'Angleterre : lente à démarrer mais impossible à stopper**

Le camp anglais est sans doute le plus simple à jouer et peut être celui qui a le plus de chances de gagner, mais à condition d'élaborer une stratégie à long terme et d'adopter un bon timing. C'est le camp le plus simple car le temps joue pour lui, il débute avec de faibles moyens mais son armée va grandir et ses chefs augmenter en nombre et en qualité pour finir par écraser l'ennemi par sa masse. L'Anglais, malgré ses nombreuses forces, doit toujours garder présent à l'esprit que le Français même, à priori en mauvaise posture, peut toujours remporter une victoire subite. Il faudra donc tout au long de la partie surveiller les armées françaises et monter une défense anti-raïd. Analysons sa stratégie dans le temps.

#### **1755-1757 : Le début de la guerre**

Lorsque la guerre commence, l'armée est peu nombreuse et les chefs plutôt médiocres, il n'est donc pas question de se lancer immédiatement dans une offensive prématurée. Lutter contre les attaques françaises et organiser la défense contre

les raids ennemis peut prendre facilement les trois premières années de jeu.

La première priorité est **d'organiser sa défense**. Il faut se défendre à la fois contre les armées ennemies mais aussi contre les raids. Contre les armées, il y a peu d'actions possibles à part installer un bouchon défensif aussi solide que possible dans Albany et y rapatrier toutes les troupes alentours même celles basées à Halifax. Pas d'inquiétude prématurée, la première année risque d'être plutôt tranquille pour trois bonnes raisons. D'abord le Français n'est pas sûr d'avoir Montcalm rapidement car son arrivée dépend d'une carte événement : *French Regulars*, ensuite, son armée n'est pas initialement positionnée pour l'offensive, il faudra concentrer les moyens, et enfin, il lui faut préparer sa base d'attaque et construire des fortifications pour la logistique. Un des premiers problèmes est le cas Oswego. Faut-il évacuer pour ne pas perdre de PV ? Personnellement je ne pense pas car le but est de ralentir l'ennemi. Par contre, une fois Oswego tombée, il vaut mieux raser les fortifications jusqu'à Schenectady au moins, car sinon le cadeau en PV est trop fort. Contre les raids, la lutte sera dure et va durer de nombreuses années sans être efficace à 100 %. Dans la durée, l'idéal est de monter une ligne continue de fortins ou forts, garnis toutes les deux zones de un ou deux provinciaux ou réguliers susceptibles d'intercepter un agresseur. Cela sera long car une construction de fort se fait en deux actions qui ne peuvent pas être consécutives. Et enfin, évidemment suivant les cartes tirées, le recrutement de la milice est essentiel pour gêner les raids et permettre l'intervention d'unités à la demande. Evidemment la carte *Blockhouse* est très utile, mais elle est rare et aléatoire. En deux ou trois ans, suivant les cartes tirées et l'action des armées françaises, une défense efficace devrait être obtenue contre les raids, permettant d'éviter de perdre plus de un ou deux PV par an. L'Anglais doit absolument se convaincre que les raids sont un mal qu'il doit subir stoïquement, bien sûr en luttant, mais que les moyens engagés seront forcément disproportionnés par rapport aux résultats obtenus. Il sera obligé de sur-réagir et l'ennemi le sait. La seule consolation du britannique est de se dire qu'un jour il gagnera de grandes victoires militaires et qu'il sera alors le plus fort !

La deuxième priorité est de **préparer une armée**. Prendre des coups sans trop réagir sera le lot de l'Anglais au début du jeu, cependant il faut immédiatement préparer la revanche. Initialement la plupart des moyens risquent d'être focalisés sur la défense anti-raïds, mais il ne faut pas négliger la montée en puissance de l'armée régulière car

c'est sur elle que va reposer la victoire. Evidemment il est indispensable de jouer toutes les cartes événements qui apportent des renforts, mais également, il faut éviter de perdre toutes ses troupes dans les combats. D'abord ce n'est pas une bonne idée de laisser une garnison dans un fort assiégé. Ensuite, même s'il est nécessaire d'accepter des combats pour retarder l'ennemi, il faut éviter les combats trop disproportionnés ou ceux dont la victoire ennemie serait inexploitable pour cause de saison hivernale ou de manque de ravitaillement. Enfin, il faut garder à l'esprit que l'ennemi s'affaiblira plus lors des combats car il aura forcément moins de reconstructions et de renforts. Face à Montcalm, il faut monter une grande armée avec tous les réguliers disponibles et laisser les provinciaux lutter contre les raids indiens. Cette armée sera concentrée à Albany à moins que le Français attaque par les Fourches de l'Ohio.

### 1758-1759 : La montée en charge

En supposant que le Français n'a pas déjà gagné, ce qui est assez rare quand même, il est temps de réagir vigoureusement. A ce stade de la guerre, la défense anti-raids devrait être correcte et l'armée anglaise assez puissante : c'est le moment de faire peur au Français. Il faut donc élaborer une stratégie qui se base sur le terrain et sur les conditions de victoire. Pour gagner, il faut occuper des forteresses ennemies et accumuler des PV, en fonction de la fin du scénario : 1759 ou 1762. Quatre axes sont disponibles : à l'Ouest, les fourches de l'Ohio avec toute la chaîne de fortins jusqu'au lac Erié et Niagara, au centre à partir d'Albany deux voies : l'Hudson jusqu'à Montréal et l'Oneida jusqu'à Oswego ; à l'Est, Louisbourg et Québec. L'idéal est d'attaquer sur les quatre axes pour être sûr de passer. Malheureusement, avec le nombre de troupes disponibles et le peu d'actions données, ce n'est pas possible et il faut se concentrer. L'Ouest est un chemin obligatoire sur lequel il faudra engager des moyens adéquats. Deux conditions de victoire y sont situées dont une immédiatement accessible. De plus, elles rapportent un PV supplémentaire. Au centre, il est possible de pousser sur l'Hudson, même sans atteindre Montréal rapidement, d'abord cela prépare le terrain et ensuite ça met la pression sur l'ennemi. L'attaque à l'Est est un choix délicat, car il faut d'abord faire tomber Louisbourg, puis Québec qui risque de se défendre. Si l'ennemi délaisse la forteresse maritime et que des cartes d'*Amphibious Assault* sont disponibles, l'action vaut le coup surtout si la carte *Quiberon Bay* est en main. En résumé, toujours en se méfiant des possibilités de victoire française, il faut frapper

fort sur au moins deux axes : à l'Ouest certainement et au centre ou à l'est alternativement. Avec une ou deux armées de plus de 28 points, un auxiliaire et un chef de bonus tactique 1 ou 2, l'Anglais est sûr de l'emporter même en subissant quelques revers. Un des moyens de gagner, même face à une armée ennemie puissante, est de l'attritionner. En effet, même à pertes égales, l'Anglais gagne car toute bataille épuise les ressources françaises plus rapidement. Tant que les PV français ne sont pas à la limite pour gagner, toute défaite sur le terrain qui inflige des pertes françaises est à considérer comme une victoire.

Le Français pourra commencer à douter en voyant ses raids perdre de leur efficacité et ses armées fondre littéralement face à un ennemi qui s'approche inexorablement.

### 1760-1762 : La lutte finale

Si aucun des deux camps n'a remporté de victoire soudaine, l'affaire est dans le sac du camp anglais. Aucun raid ne doit plus passer, les auxiliaires anglais campent sur les bords du lac Erié, Louisbourg est tombée et les couleurs anglaises flottent sur le Lac Champlain. Il faut juste faire attention à ne pas déclencher une victoire française en perdant des batailles inutiles, sinon, il suffit de continuer le plan choisi dans la période précédente et la victoire est sûre. Ohio Forks est tombée, Niagara, Québec ou Montréal tomberont forcément suivant l'axe retenu. Evidemment, il ne faut pas disperser ses efforts et conserver une organisation logistique cohérente et sécurisée. Enfin faites attention aux raids indiens qui pourraient être dirigés vers des fortins constituant la chaîne logistique, coupant ainsi la ligne et empêchant le siège qui déclenche la victoire.... En résumé, le camp anglais est à pleine puissance, il a tout pour écraser son ennemi.



### La France : puissante mais fragile

Le camp français est exactement l'opposé du camp anglais. Il doit agir rapidement et le plus vigoureusement possible, car il n'aura jamais autant de chance de gagner qu'au cours des deux ou trois premières années. L'armée française pourra, certes, s'accroître au fil du temps, mais cela suffira à peine à combler les pertes des batailles, et même si des renforts arrivent, il y en

aura peu. Inversement, l'armée anglaise va forcément grandir et devenir terriblement dangereuse. Pour gagner la guerre en deux ou trois ans, il va falloir une stratégie résolument offensive et de bonnes cartes ! En étant réaliste, on peut dire que le camp français n'est pas le plus avantage dans cette guerre et qu'une bonne dose de chance est nécessaire pour l'emporter. Historiquement, malgré de bons débuts, la chance française tourna rapidement au profit de la masse anglaise. Cependant même avec une chance médiocre, il faut parier sur la victoire en effrayant l'ennemi par de l'audace sans cesse renouvelée, en le rendant craintif et en le forçant à gaspiller ses cartes actions. A moins de gagner très vite, le Français devra surtout empêcher l'Anglais de vaincre.

### **1755-1757 : Des débuts prometteurs**

Afin d'accumuler les 11 PV nécessaires pour gagner, il faudra compter principalement sur les raids des auxiliaires mais aussi sur l'action de l'armée régulière. Pour donner un ordre d'idée sur trois ans, il est possible de gagner 5-6 PV avec les raids et 5-6 avec l'armée régulière. Tant que l'Anglais n'est pas organisé, il est très facile d'exécuter des raids en ne subissant que des pertes légères et gardant 33% de chance de réussite. Concrètement, il faudrait réussir 4 à 6 raids par an. Ce qui signifie le lancement d'une vingtaine de raids en moyenne. Il faudra compter sur le tirage de cartes événements qui rapportent des indiens car les 9 auxiliaires initiaux ne seront pas suffisants. Avec six cartes d'alliances indiennes en jeu, c'est possible et cela fait partie de la chance initiale du Français nécessaire pour gagner. Avec une vingtaine de raids par an, cela fait 10 par tour, soit l'utilisation de 4-5 cartes d'action, ce qui représente plus de la moitié des cartes en main. Tant que l'Anglais n'a pas organisé sa défense anti-raïd, il faut considérer que la meilleure stratégie offensive est le lancement de raids répétés, d'abord cela stresse l'Anglais et surtout ça peut rapporter gros.

Le deuxième volet offensif est l'utilisation de l'armée régulière. Comptant toujours sur la chance, il faut espérer que Montcalm va arriver rapidement car c'est le seul chef vraiment valable. Avec son niveau d'activation de 1, il permet de conserver les cartes de niveau 2 et 3 pour les raids. En attendant qu'il arrive, il faut réunir le plus de moyens disponibles à Montréal sous un chef de niveau 2, Dieskau est le meilleur. Deux options sont alors possibles : attaquer Oswego ou foncer sur Albany. Si l'Anglais ne réagit pas en abandonnant Oswego, il faut privilégier cette option car elle peut rapporter 1 ou 2 PV sur les 5 à

gagner. Une fois la ligne de fortins anglais détruite, par l'Anglais lui-même malheureusement, il sera temps de s'installer à Fort St Frédéric (Crown Point). A partir de là, commencera la construction de fortins pour attaquer Hudson Carry South, puis Albany. Le but est de capturer la forteresse ennemie, à la fois pour les PV obtenus et pour contraindre l'Anglais à s'y défendre et y perdre des batailles. Cette offensive sur la forteresse anglaise la plus accessible, si elle réussit, devrait apporter, avec la capture d'Oswego, les 5-6 points requis comme objectif pour l'armée régulière. Ces deux options seront suffisantes pour occuper les trois premières années, car l'essentiel des cartes servira plutôt pour les raids et les quelques événements intéressants à jouer.

### **1758-1759 : Un ralentissement au milieu**

Il se peut, avec pas mal de chance, que la victoire ait été gagnée au début de l'hiver 1757, dans ce cas bravo ! Dans le cas contraire, malheureusement plus courant, il faudra poursuivre l'effort face à un Anglais énervé et de plus en plus redoutable. Les beaux jours sont passés et, s'il est toujours possible de gagner, ce sera plus par une défense efficace que par l'offensive généralisée. Il faut toujours espérer une victoire automatique et continuer les raids tant que c'est possible. 2-3 PV par ans pour les raids sont envisageables. Ces points, à défaut, de déclencher la victoire, peuvent empêcher de perdre. En effet, chaque bataille ou chaque fortification perdue, coûte des PV qui peuvent faire gagner l'ennemi à la fin du scénario. Pour vaincre, l'Anglais doit capturer des zones géographiques qui sont lointaines et peu accessibles, il faut donc le ralentir au maximum. Ralentir l'Anglais sans perdre trop de PV peut tourner au grand art et il n'y a pas de recette miracle. Il faut éviter les batailles de grande ampleur à moins d'être vraiment en avantage, car les pertes seront lourdes et l'ennemi les encaisse mieux. Avec une armée de 28 points de force et Montcalm, le Français est effrayant et l'Anglais, même avec Wolfe et 35 points de force, joue la bataille au quitte ou double, à moins d'avoir une super carte événement. Cela peut durer peut être une ou deux saisons mais, l'attrition finira par avoir raison de l'armée française. En plus de cette armée, malheureusement indispensable pour occuper l'Anglais, il faut monter une armée solide dans l'Ohio, car même si Fort Duquesne (Ohio Forks) est impossible à conserver, il ne faudrait pas que l'Anglais capture trop vite Niagara. De plus, avec peu d'auxiliaires et beaucoup de terrain sauvage, le Britannique ne sera pas rapide dans sa

progression et devra construire des lignes de fortins. Une tactique énervante pour l'Anglais consistera à lancer des raids sur ces fortins sans garnison. Toujours conserver à l'esprit qu'une armée de réguliers non ravitaillée ne peut pas tirer sur la table de siège. Face un Anglais timoré, qui n'a pas eu de chance dans ses tirages de cartes ou qui a été rendu prudent par des succès français répétés, il est possible de suffisamment le ralentir pour que deux villes ne tombent pas en 1759 ou que le curseur de PV reste du côté français.

### 1760-1762 : Sauver les meubles

Après 1759, la victoire française est très improbable, bien que tout soit possible avec l'aléatoire introduit par les cartes. L'Anglais est de plus en plus fort et le Français de plus en plus faible. Les raids sont totalement inefficaces et, de toute manière, les tribus indiennes ne sont sans doute plus amies. La stratégie de ralentissement ne joue presque plus car il faut un niveau de 5 PV à l'Anglais pour gagner et toute action guerrière lui apportera sans doute des PV. Il faut détruire soit même les fortins amis encore présents sur la carte et replier les survivants de l'armée dans une place forte pour la lutte finale. Cette fin de partie est assez démoralisante et le seul réconfort est de se rappeler comment les débuts furent heureux. L'histoire se répète et tout est perdu fort l'honneur...



### Conclusion : Le Canada sera sans doute anglais...

*Wilderness War* est un excellent jeu, palpitant et agréable à rejouer grâce à l'aléatoire des cartes. Au bout de quelques parties, on touche cependant les limites du jeu en terme de stratégies disponibles pour les deux camps. Les axes d'attaques sont, comme historiques, assez restreints et le jeu de balancier entre les deux armées est inaltérable. L'équilibre du jeu est quand même bon, même si l'Anglais est plus facile à jouer et peu se permettre quelques erreurs, impossibles pour le Français. De même, le nombre de cartes et leur variété garantit l'aléatoire des parties et le plaisir de rejouer. Avec de la chance, de l'audace et une bonne stratégie, le Canada peut rester français, mais ce sera dur !



### Bibliographie ludique

Vae Victis 41 (sept-oct 2001) pp 4-5

Forums Internet sur

[www.consimworld.com](http://www.consimworld.com)

[www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com)

Remerciements à Vae Victis pour leurs images.

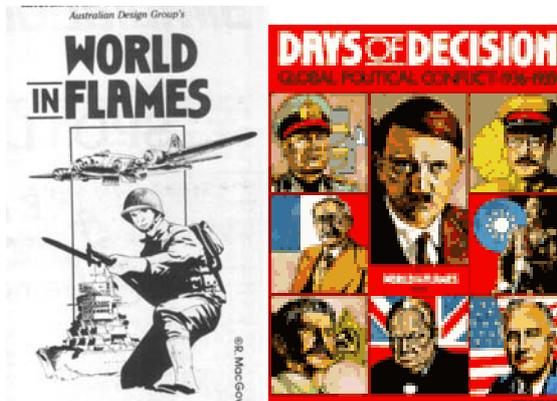
Luc, Duc de Longueuil et de Boucherville

# LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

## 4 - Les compagnies secondaires (suite)

### Australian Design Group (depuis 1983 ; Canberra, Australie)

ADG est une compagnie australienne spécialisée dans les jeux stratégiques, voir politico-stratégique. *Empires in Arms* (1983) fut son premier essai qui fut un coup de maître. Cette simulation de l'épopée napoléonienne permet de rejouer toutes les campagnes entre 1805 et 1815 de deux à sept joueurs avec des règles militaires précises, mais aussi des règles politiques, diplomatiques et économiques extrêmement complètes. Ce jeu eut un énorme succès à la fois auprès des wargameurs et des diplomates, il connut plusieurs éditions et fut racheté par Avalon Hill qui l'améliora encore. Le deuxième jeu d'ADG qui fait toujours vivre la société et représente son unique produit est *World In Flames* (1985). Conçu par Harry Rowland, WIF permet de simuler toute la Seconde Guerre Mondiale à l'échelle globale, c'est à dire sur les théâtres européens et d'Asie-Pacifique. Les mécanismes ont été améliorés et affinés au cours des différentes éditions, aujourd'hui le jeu a atteint sa 6<sup>ème</sup> édition dite Deluxe. Les différents continents ont été explorés avec des cartes détaillées et de nouvelles unités dans *Asia In Flames* (93), *Africa In Flames* (93) et *America In Flames* (98). Avec le support du **Canadian's Wargame Journal**, un magazine, WIF Annual, et différentes extensions furent développées : *Mech in Flames*, *planes in Flames* (92) et *Ships in Flames* (95). Enfin, *Days Of Decision* (90) et *Days Of Decision II* sont des extensions politiques permettant de commencer une partie de WIF en 1936 à l'aide d'un système de cartes et de curseurs. Les cartes déployées par les joueurs vont influencer les différentes nations, ce qui permettra de démarrer une Seconde Guerre Mondiale sans doute différente.



*Fatal Alliances* (92) utilise le système de règles original de WIF pour simuler stratégiquement la Première Guerre Mondiale. C'est une création canadienne éditée par ADG. *Patton In Flames* (2000) enfin, permet d'imaginer un affrontement mondial entre Russes et Américains en 1945, toujours à l'aide des même règles.

### Omega Games (depuis 1983 ; Valrico, Florida)

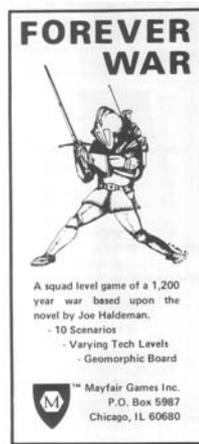
Omega Games a été fondée en 1983 par un Bill Gibbs, ancien officier d'infanterie de l'armée américaine. Ce n'est pas une compagnie pas très prolifique, elle a connu des hauts et des bas mais qui existe toujours et publie des jeux bien conçus et de bonne qualité. Son premier jeu publié fut *Ranger* qui a connu (83/85/88), c'est une simulation solo d'engagement d'unités de Rangers pour des missions variées. Il n'y a pas d'hexagones sur la carte et le joueur note ses placements et mouvements à l'aide d'un feutre sur des calques. Un deuxième jeu en solitaire s'est intéressé au front russe : *Eastern Front Solitaire* (86). Enfin, différents jeux ont été publiés sur des sujets variés comme le napoléonien : *War To The Death* (86), *Napoleon's Leipzig Campaign* (94), la Sécession : *1864, Year of Decision* (96), la Seconde Guerre Mondiale : *Carrier War* (88), *Victory In Europe* (85) ou la guerre moderne : *Air Land Battle* (85) ou *Desert Victory* (91) sur les combats en Irak en 1990.



### Mayfair Games (depuis 1980 ; Chicago, Illinois)

Mayfair games est une compagnie typique des années 80. L'extension du marché du wargame provoqué par SPI permet l'implantation de nouvelles compagnies délivrant des jeux originaux, graphiquement aux standards de l'époque. Mayfair va éditer une dizaine de wargames historiques ou contemporains entre 1981 et 1982. Les plus marquants sont : *Hue* (82) et *Jerusalem*, 2<sup>nd</sup> ed (82) des jeux de John Hill,

*Morgan's Rifles* (81) et *Sheridan's Ride* (81), *Red Star Falling* (81) et *War In The Falklands* (82). Puis entre 1981 et 1984, quelques jeux de SF basés sur des livres connus : *Dragon Riders of Pern* et *The Company War* de Karen Cherry , *The Forever War* de Joe Haldeman. Dès le début, Mayfair s'intéresse aux jeux de plateau, notamment les jeux économiques basés sur des compagnies ferroviaires : *Empire Builder* (80), *Iron Dragon* (95) ou des jeux familiaux comme *Settlers of Catan* (96). Ce créneau lui a réussi et la fait toujours vivre aujourd'hui.



## Perry Moore Publications (1980; Santa Rosa, California)

Perry Moore est un nom célèbre dans le milieu du wargame par son acharnement à concevoir des jeux sur des sujets variés et peu abordés préalablement. C'est un personnage extrêmement créatif et productif, qui présente plus d'une cinquantaine de jeux à son actif. Son principal défaut est d'être un très mauvais graphiste et de prendre très peu de soins à la qualité finale de ses produits. Les jeux sont livrés sous ziplock, noir et blanc, avec des pions à coller, découper, voire même colorier dans certains cas. Les règles et aides de jeu sont de simples photocopies souvent copiées de travers. La meilleure chose qui puisse lui arriver et de se faire racheter son jeu comme ce fut le cas pour *Operation Badr* (81), *Debrecen* (82) rebaptisé *The Last Panzer Victory* (83) par WEG, *Assault on Leningrad* (81) et *Fallen Eagles* (87) dans *The Wargamer*, *Operation Shock Troop* (94) et *Blood on the Tigris* (97) dans *S&T* ou *Landships !* (94) par CoA.

In the most epic and bloodiest of Vietnam battles, lasting over 30 days, costing over 10,000 KIA; 108 US helicopters downed involving 19 NVA AA battalions and over 100 tanks destroyed; both the ARVN and NVA forces claimed victory in the VALLEY OF HELL located inside Laos.

**VALLEY OF HELL**

Is a definitive simulation with over 260 counters, two 11" x 17" maps, battalion/companies, leaders, 57 mm, 37 mm, 23 mm AA units, flight levels and paths, gunships, "Hueys," 4 armor types, artillery, HQ, air-mobile assaults, 3 weather zones, unique initiative system (each having a sequence), 15 page rulebook! (\$6.50)

"Fascinating." —GAMER GUIDE;  
"Worth the money," —Mike Flagello, AH developer;  
"Innovative," —Henry Picard.

Also available: *Push to the Sea 1943*, color map, \$5.00; *Operation Badr 1973* (Syrian-Israeli), \$7.00; *II Corps '75*, color map, \$5.00.

Money orders only payable to Perry A. Moore.

PM Publications  
2476 Plata  
Santa Rosa CA 95401

Perry Moore a commencé à éditer ses jeux en 1980 avec 7 jeux dont cinq sur le Vietnam et deux sur la Seconde Guerre Mondiale. Son unique période de travail, qui est cependant fort riche, est le 20<sup>ème</sup> siècle, du début du siècle avec la Première Guerre Mondiale jusqu'aux conflits contemporains comme l'invasion russe en Afghanistan, en passant par la Guerre Civile Russe, la Guerre Civile Espagnole, la Seconde Guerre Mondiale, l'Indochine, le Vietnam, les Guerres Israélo-Arabe et l'invasion de la Grenade.

ENOI A GAMES, PO Box 19111, BROOKLYN, NY 11211

**STILL APPREHENSIVE??**

LISTEN:  
WELL THOUGHT OUT — THE GRENADEER RECOMMENDED TO ANYONE — WW JOURNAL  
CLEAR & CONCISE — MIKE FLAGELLO AH: ALL ARE EXCELLANT GAMES — ED MOE  
INNOVATIVE & FASCINATING — DISTINCTIVE VIETNAM GAMES — GAMER GUIDE  
VERY INTERESTING — TOM CLESON — IMAGINATIVE & CHEAP — F&M  
THE MAP WORK IS OF PROFESSIONAL QUALITY. NOT A AMATEUR SET OF RULES — AMERICAN WARGAMER



**NEW!**

GERMANY'S TANK ATTACK 1918  
A HIGHLY MOBILE WWI  
BATTLE, INCLUDES  
GERMAN AT7 TANKS.

BRITISH WHIPPET & MK IV TANKS, FLAMETHROWERS, GAS, MELES, CREW EXHAUSTION, FRIGHT —  
AT WEAPONS — AAAO USE — FIRE ARC, PLATOONS — INDIVIDUAL TANKS, OVER 188 UNITS \$6.50

DEBRECEN 1944 — THE RUSSIAN PLAN TO TRAP THE GERMAN 8TH ARMY WHICH BACKPINES  
NARROWLY — THE GERMAN'S LAST EASTERN VICTORY: OVER 189 UNITS — HUGE MAP — COMPANY &  
BATTALION — SKILL LEVELS — A "DESAR" BATTLE LASTING 4 WEEKS — DAILY TURNING 4, 8-80

PALSHIER VALLEY, 1951 — THE SOVIET ATTEMPT TO CLEAR A GERILLA STRONGHOLD  
1000 GERILLAS BATTLE A SOVIET DIVISION FOR 4 WEEKS CAUSING HIGH SOVIET LOSSES!!

QUERILLAS FORCE A SOVIET RETREAT — 100 UNITS WEAPONS GAS GUNSHIPS & 5

PM PUBLICATIONS 2476 Plata, Santa Rosa, CA 95401

# L'ACADEMIE DU WARGAME

**POLEMOS** La rubrique polémique du Wargame Club ©

## Le jeu d'histoire est-il politiquement correct ?

*Par Frédéric Bey*

En ce début de XXI<sup>e</sup> siècle, être passionné par l'histoire, *a fortiori* par l'histoire militaire, revient incontestablement à ramer à contre courant. Prenons un exemple, qui me tient particulièrement à cœur, celui du général Richepance. En effet, la Mairie de Paris vient de décider très récemment de débaptiser la rue dédiée à ce brave soldat de tradition républicaine, héros de Hohenlinden, opposant à Bonaparte – Richepance était un proche de Moreau – mais qui a « commis l'erreur » d'être envoyé par Bonaparte, en 1802, réprimer la rébellion de la Guadeloupe et y rétablir l'esclavage. Qui connaît bien Paris sait qu'au Panthéon, dans le caveau dédié à l'abolition de l'esclavage figure une dédicace émouvante à Louis Delgrès, le plus rude adversaire de Richepance à la Guadeloupe. Son rôle pour l'émancipation des esclaves et sa mort héroïque au combat de Matouba, y sont soulignés. Dans la même manière, sur les flancs de l'Arc de Triomphe, le nom de Richepance est gravé dans la pierre, au milieu de tous les généraux qui ont donné leur vie pour la République puis l'Empire. La moralité de cette histoire, d'après moi, est que la République savait jadis reconnaître les siens et inscrire dans le marbre aussi bien les noms de Richepance et de Delgrès, chacun pour leurs vertus respectives et dans des lieux différents (l'un dédiés aux exploits militaires, l'autre à l'humanisme et aux lumières de la Révolution). À l'inverse, la décision de l'actuel Maire de Paris, « dégradant » *a posteriori* Richepance de sa rue, au profit du Chevalier Saint Georges (compositeur mulâtre du XVIII<sup>e</sup> siècle) me paraît totalement indigne, en mélangeant dans un amalgame sans la moindre hauteur de vue, bonne conscience moralisatrice et pensée unique. Elle est surtout absurde et prouve que notre société s'est coupée de son passé.

Dans cette optique, le jeu d'histoire me semble avoir une vocation décapante, car il permet de regarder la réalité en face. Prenons pour exemple un des récent jeu paru dans *Vae Victis, France 40*, de Jean-Claude Bésida.

Il traite du désastre le plus complet et rapide de l'histoire de notre pays et permet de réaliser, qu'au jour de l'ouverture des hostilités, la victoire allemande était inéluctable, du fait des capacités opérationnelles et aériennes très largement supérieures de l'armée du Reich. En enrichissant la pratique de ce jeu excellent par la lecture du brillantissime « **En mai 1940, fallait-il entrer en Belgique ?** » du général Chaix (Economica, 2000), on découvrira vite les vraies raisons de la défaite alliée de 1940 : incapacité à organiser une coalition efficace (diplomatie), immobilisme de notre doctrine militaire défensive (stratégie), longue période de faibles dotations budgétaires aux armées et lancement tardif des programmes de rattrapage (politique). Le coup de grâce a été donné par l'absence, en mai 1940, au contraire d'août 1914, d'hommes de grand caractère, capables de mobiliser les énergies. Si prompt à la critique indignée de notre passé, sommes-nous aujourd'hui à l'abri des mêmes erreurs ? Certainement pas. Incapable de porter un regard juste sur notre histoire, nous fonçons, au contraire, tête baissée dans le mur. La mairie de Paris n'a pas cherché un instant à comprendre que Richepance, n'est pour rien dans la décision de rétablir l'esclavage à la Guadeloupe. Ce sont en effet quelques centaines de planteurs créoles influents, avec l'appui de Joséphine (créole elle aussi), qui sont parvenus à pousser Bonaparte à prendre cette décision. Mais c'est déjà trop analyser pour une époque qui ne reconnaît plus aucune vertu aux sacrifices de nos ancêtres. Richepance est une victime idéale : un militaire patriote, quoi de plus « stupide »... Quand sera-t-il alors quand il s'agira de traiter des sujets essentiels ! Dans cette optique, on interdira peut-être un jour **France 40**, car il comprend quelques pions SS, ou on bannira un jeu sur les Croisades car il magnifie la guerre sainte contre l'Islam.

Non, le jeu d'histoire n'est pas politiquement correct, car il nous donne le moyen de réfléchir et de comprendre des événements, *en les remplaçant dans leur contexte exact*, alors que l'on ne nous les présente plus que sous forme d'icônes caricaturales (je vous avouerai à ce sujet, que parcourir le manuel d'histoire de mon fils me fait souvent froid dans le dos). Les joueurs d'histoire sont déjà peu nombreux, prenons garde qu'ils ne soient pas bientôt pointés du doigt, comme l'ont été les rôlistes, il n'y a pas si longtemps. Vive l'Histoire, et longue vie au jeu d'Histoire.

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