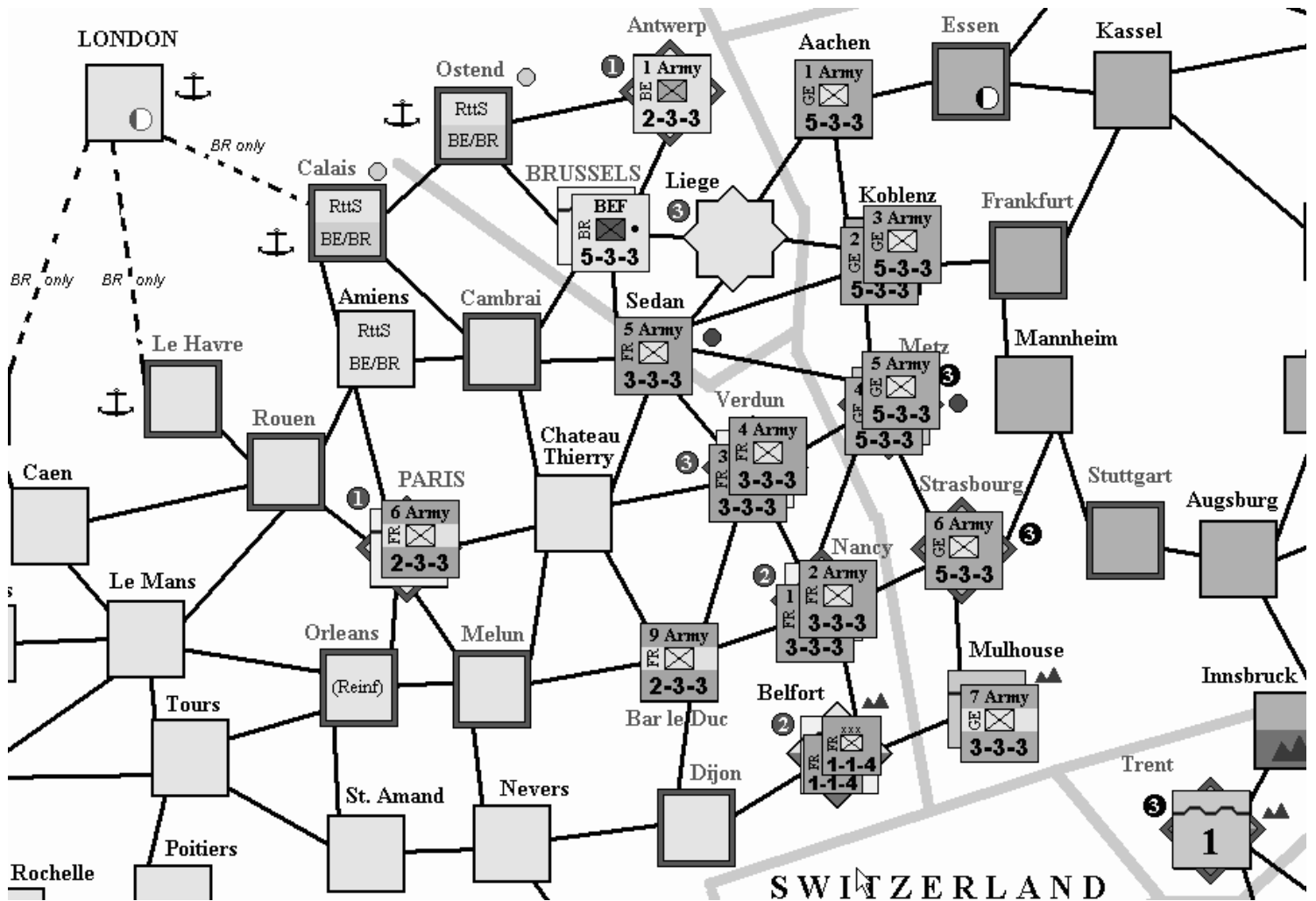


# VIEILLE GARDE

Numero 26 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$



## *Paths of Glory*

*The First World War: 1914-1918*

*GMT Games*

# EDITORIAL

Paris, le 15 septembre 2003

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

Ce numéro est le deuxième de l'année et il introduit un deuxième Académicien, ce qui représente un net progrès par rapport aux années précédentes... et un signe particulièrement flagrant que le jeu d'histoire se porte bien en France avec une bonne dose de vétérans jouant depuis de nombreuses années et persévérants dans cette difficile discipline qu'est la pratique du wargame, malgré un travail et une vie de famille toujours plus prenants.

Je suis heureux de vous présenter cette étude sur *Paths of Glory*, fruit du travail intense de **Jean-Claude Besida**, Comte de Tannenberg. Jean-Claude est un wargameur perfectionniste qui travaille depuis un an sur cette étude et m'avait demandé un délai complémentaire pour peaufiner une étude prête depuis longtemps, mais dont il voulait expérimenter de nouvelles stratégies grâce à Cyberboard. Voici donc le résultat.

Ce numéro boucle la Saga du Wargame des années 80, les annexes présentant des jeux typiques de cette période suivront dans les numéros suivants.

## Revue de presse

Parmi les magazines touchant de près le wargame, j'aimerais mentionner le fanzine **Hannibal** qui en est au numéro cinq. Ce fanzine de plus de quarante pages se voue aux jeux sur l'antiquité, principalement SPQR et consorts, il propose également de très sérieux articles d'histoire. Ainsi ce numéro présente une très longue étude sur la campagne d'Illérda, en Espagne pendant la Guerre Civile entre César et Pompée. Pour tout renseignement contactez Laurent Garbe (un Académicien) 9 ter, rue de la paix – 94 300 VINCENNES

email : [laurent-garbe@club-internet.fr](mailto:laurent-garbe@club-internet.fr)

Un autre magazine, **l'Art de Guerre**, disponible en kiosque, est également intéressant pour ses sujets très variés d'histoire militaire. Il ne parle pas du tout de wargame mais une bonne partie de ses rédacteurs sont des wargameurs.

Le prochain numéro verra certainement une étude sur *Leros* de The Gamers et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

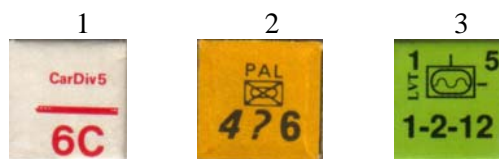
Luc, Prince du Transvaal

## QUIZ

Le quiz spécial jeux fantastiques de SPI a été trouvé par Grégory Malrait. Il gagne donc un abonnement à Vieille Garde... Ce quiz avait été proposé sur le site [www.strategikon.net](http://www.strategikon.net) et a provoqué un intérêt manifeste, étant découvert en moins de 48h.

Les pions étaient 1-War of the Ring/Middle Earth Trilogy (SPI), 2- Ragnarok (SPI), 3- Sword & Sorcery (SPI).

Voici un nouveau quiz, également diffusé sur Strategikon, une grosse surprise attend le premier à trouver...



## SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 17 : Paths of Glory

Page 18 : La saga du Wargame

Pages 19 & 20 : Polémos et  
Académie du Wargame

# PATHS OF GLORY, le retour de la Grande Guerre

## Fiche Technique

Éditeur : GMT (1<sup>e</sup> édition 1999, réimp. avec quelques modifications et règles v.3 en 2001).

Concepteur : Ted S. Raicer.

Niveau : Stratégique

Sujet : La Première Guerre mondiale (1914-1918).

Échelle de la carte : Carte en mode point par point couvrant l'Europe de Wilhelmshaven à Bassorah.

Echelle des pions : Corps et Armées.

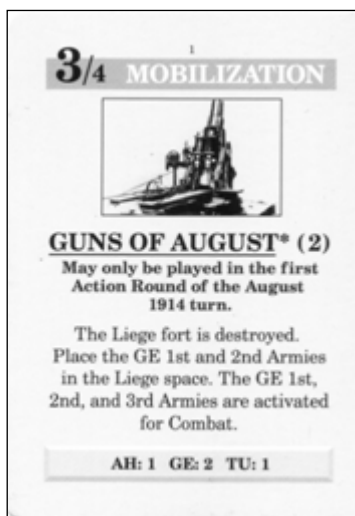
Échelle du temps : 3 mois par tour (sauf pour les premiers tours).

Matériel : 176 pions 5/8 et 140 pions 1/2, 110 cartes à jouer, 1 carte en couleur 22x34, un livret de règles de 28 pages, 2 aides de jeu cartonnées, un dé à 6 faces.

Récompenses : Charles S. Roberts Awards 1999, « Best pre-WWII era Board Game ».

Historique des règles : première révision du 10 octobre 1999, deuxième révision du 10 juillet 2000 et troisième révision du 01 février 2001. A noter l'indispensable *Player's Guide* de 50 pages, édité par GMT en 2001 avec notamment ses nouvelles cartes.

Le site [www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com) comporte la dernière version des règles en pdf, un module Aide de Camp (payant) et Cyberboard (gratuit) pour PoG, ainsi que diverses ressources.



## Introduction

A ce jour, *Paths of Glory* (PoG) est un bel exemple d'alchimie réussie entre un thème jusque là relativement peu traité (la Première Guerre mondiale) et un concept de jeu (la carte en point-to-point et l'activation par tirage de cartes à jouer) exploité avec beaucoup d'intelligence pour aboutir à une sorte de perfection ludique. Certes, ce jeu est assez schématique et élague quelque peu l'histoire, mais il s'impose en avançant des solutions de *gameplay* toujours élégantes.

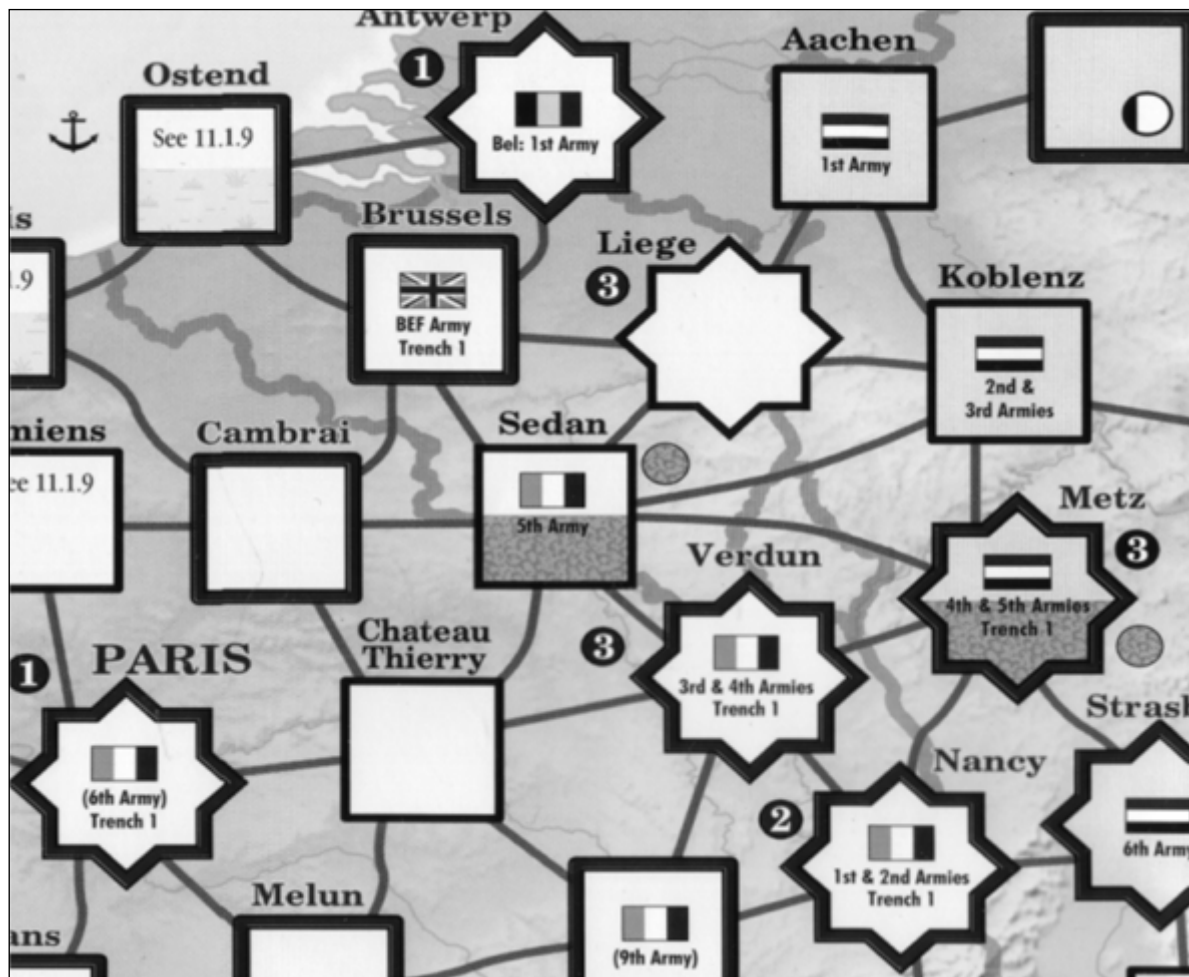
Les points forts de PoG sont à mon avis :

. l'équilibre : les deux camps ont leur chance. La dissymétrie initiale entre les Alliés et les Centraux n'est pas réhilitoire et il faut beaucoup de talent pour l'emporter quel que soit le camp.

. l'ouverture : plusieurs cours sont possibles. Bien entendu, il y a un certain nombre d'options fortement conseillées mais rien n'est écrit d'avance.

. la profondeur : le moyen terme est privilégié sur le court terme. Le travail du joueur consiste à créer peu à peu des déséquilibres dans le dispositif adverse tour après tour, jusqu'à ce que la crise éclate car ses forces seront débordées.

Et le paradoxe est que PoG arrive à ce résultat avec une grande économie de moyens : des règles brèves et assez peu de pions.



## MATERIEL

En ouvrant la boîte illustrée par Rodger B. MacGowan, on découvre le matériel suivant.

### La carte

Réalisée au format GMT habituel (22x34), la carte est dense sans être surchargée. La feuille n'est pas particulièrement résistante. L'espace figuré par la carte de jeu couvre l'ensemble du théâtre d'opérations européen de la guerre. Il va de Londres-Bordeaux à l'Ouest jusqu'à la ligne Petrograd-Caucase à l'Est et de Kiel-Danzig au Nord jusqu'à Naples-Izmir au Sud.

Un cadre spécial est réservé pour le Moyen-Orient (Near East Map), qui comprend la Turquie d'Asie, la façade du Levant, l'Egypte côtière, l'Arabie jusqu'à Médine, l'Iraq, un fragment de la Perse et la région du Caucase de Poti jusqu'à Bakou.

Le fond de carte est à dominante sobre vert pâle en Europe et jaune en Orient.

Le théâtre d'opérations est maillé par un réseau de cases connectées. Deux types de cases co-existent : les cases normales (carrés) et les forteresses, signalées par un graphisme bastionné. Certaines cases en limite de cartes sont accessibles uniquement à des unités nationales : Londres n'est accessible qu'aux Britanniques, Petrograd, Moscou, Kharkov, le Caucase uniquement à des unités russes.

Deux types de connexions existent, pour le mouvement terrestre (trait plein) et pour le mouvement par mer (de port à port uniquement). Les corps d'armées peuvent aussi passer directement de la case réserve à la carte.

### Terrain

On trouve quatre types de terrains : Clair, Forêt, Marais, Montagne et Désert.

Le **terrain clair** est très favorable à l'attaquant : il ne permet pas d'annuler la retraite, il autorise les encerclements (flank attack) et n'oblige pas l'attaquant à arrêter son avance après combat.

La **forêt** protège modérément le défenseur : annulation de retraite possible et obligation d'arrêter l'avance après combat.

La **montagne** et les **marais** sont les terrains les plus favorables au défenseur : pénalité d'une colonne en attaque, ni prise de flanc ni avance supplémentaire après combat. La carte de combat *Severe Weather* donne un bonus supplémentaire au défenseur en automne-hiver (Montagne) et printemps/automne (Marais).

Le **désert** est présent uniquement dans l'insert Proche-Orient. En termes de jeu, ce terrain présente les mêmes avantages que la forêt. Les combats y sont interdits en été. Le Sinaï souffre d'une pénalité particulière (drm de -3) jusqu'à ce que la carte *Sinai Pipeline* soit jouée.

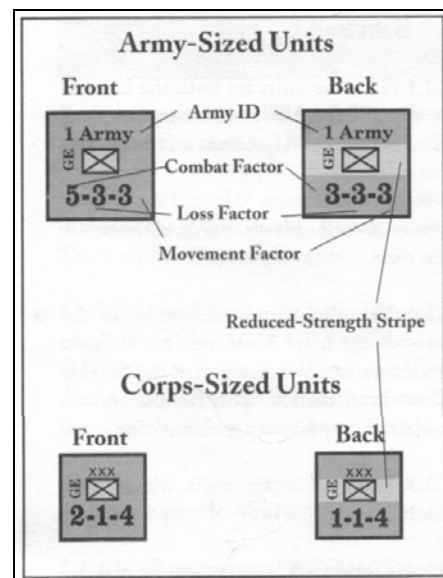
Une illusion d'optique doublée d'un modeste piège topologique existe sur la carte : comme le maillage de cases est plus dense à l'Ouest qu'en Russie, une unité peut parcourir plus d'espace de papier en dépensant moins de mouvement (moins de cases) : Minsk-Tannenberg (500 kms) coûte 5 PM, autant que Koblenz-Paris (400 kms). Les encerclements sont donc légèrement plus faciles en Russie, ce qui est accentué par une densité d'unités de combat globalement inférieure, ce qui pousse le joueur négligent à laisser plus de « trous » sur ce front.

Les autres symboles présents sont les ports (permettent d'effectuer des déplacements maritimes) et les 4 têtes de pont possibles de la *Middle-East Force* en Turquie et au Levant.

La carte comporte également un ensemble de pistes et tableaux destinés à gérer certaines fonctions du jeu : offensives obligatoires, actions jouées, niveaux de victoire et d'engagement, calendrier, unités placées en réserve. Le plateau de jeu ainsi formé est élégant et fonctionnel comme souvent chez GMT.

## Les unités

Les unités de combat se répartissent en deux catégories : les Armées et les Corps.



Les Armées sont figurées par des pions grand format. Leur poids logistique (présence de QG et d'unités de soutien) les autorisent à combattre sur une table intéressante.

Les Corps sont figurés par des pions petit format. Ils représentent des concentrations de divisions sans support logistique particulier. Ils se battent donc sur une table de combat spécifique moins avantageuse. Ils sont plus rapides que les Armées (4 PM au lieu de 3), pour la France, l'Allemagne, la GB, les Etats-Unis et la cavalerie russe (nouvelle carte du *Player Guide*).

Chaque unité de combat est identifiée par 3 valeurs.

Une *valeur de combat* (Combat Factor) qui sert à établir sur quelle colonne de la Fire Table se résout le combat. Cette valeur va de 1 (corps roumains) à 5 (armées allemandes)

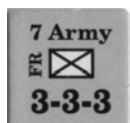
Une *valeur de pertes* (Loss Factor). Cette valeur est essentielle et jauge la résistance de l'unité au combat. Elle varie entre 1 (tous les corps), 2 (armées italiennes, russes, serbes, turques et autrichiennes) et 3 (autres armées). Lors d'un combat toutes les pertes inférieures ou égales à la valeur de pertes sont ignorées et seules celles qui équivalent ou dépassent ce chiffre sont prises en compte.

Par exemple, prenez un combat simple sur le front russe : 2 armées allemandes contre 2 armées russes. Les Russes ont de la chance et le combat est un match nul avec 5 pertes de chaque côté. Mais en réalité, c'est une victoire allemande nette, car l'Allemand ne prendra que 3 pertes (une armée réduite) alors que le Russe (dont les armées ne valent que 2 DF) sera obligé d'éliminer une armée complète (2+2) et de réduire le corps résiduel (1). Ce système est redoutable et restitue assez bien l'attrition progressive des armées. Il est rare d'éliminer d'un coup une armée entière. Cela a des implications sur la stratégie à suivre. Il faut observer une continuité dans les assauts sur plusieurs rounds successifs pour arriver à briser un front particulier.

Une *valeur de mouvement* (Movement Factor). 3 ou 4 pour les Corps les plus rapides. Un mot au passage sur ces unités qui ont deux rôles. Ils servent d'une part à « faire de la monnaie » lorsque les armées subissent des pertes – ce rôle est tout à fait essentiel car une armée qui n'a pas de corps de remplacement est définitivement perdue. D'autre part, les corps rapides sont particulièrement utiles pour boucler des encerclements et pour en empêcher en tenant certains espaces-clef à l'arrière.

## Caractéristiques des forces par nation

### Alliés



**France** Armée 3-3-3 corps 1-1-4.

Maximum de 8 armées plus l'*Armée d'Orient*. La France est modeste en attaque, mais la valeur défensive de ses armées est bonne.



**Grande-Bretagne** Armée 4-3-3, corps 2-1-4. Maximum de 5 armées plus *BEF, MEF, Allenby*.

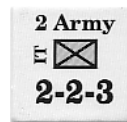
Des armées très solides et des forces suffisantes pour semer la pagaille en Orient.



**Russie** Armée 2-2-3, corps 1-1-3.

Maximum de 12 armées plus *Youdenitch*.

Nombreuses armées, individuellement faibles mais faciles à renforcer. A utiliser en piles offensives contre l'Autrichien et défensives contre l'Allemand.



**Italie** Armée 2-2-3, corps 1-1-3.

Maximum de 5 armées.

Troupes faibles, à renforcer d'urgence par des forces britanniques ou françaises.



**USA** Armée 5-3-3, corps 2-1-4.

Maximum de 2 armées.

Armées surpuissantes mais qui entrent très tardivement.



**Serbie** Armée 2-2-3, corps 1-1-4.

2 armées.

Les armées serbes sont très difficiles à déloger, une fois retranchées à Belgrade, et le corps rapide oblige l'Autrichien à garder ses lignes.



**Belgique** Armée 2-3-3, corps 1-

1-3. 1 armée.

Un appoint bienvenu. L'armée belge initiale sera empilée avec un Britannique (combat sans malus de nationalité) sur une case frontalière.



**Roumanie** Corps 1-1-3

L'arrivée de cet allié offre aux Centraux deux points de victoire faciles à prendre ; et une option peu courante au Russe : l'attaque de la Bulgarie.



### **Grèce Corps 1-1-3**

Les corps grecs peuvent rendre service dans les Balkans, par exemple pour éviter l'isolement d'unités plus puissantes aventurées loin de Salonique.

## **Centraux**



### **Allemagne Armée 5-3-3, corps**

2-1-4. Maximum de 15 armées.  
Des forces puissantes et nombreuses, sur lesquelles reposera l'essentiel de l'offensive.



### **Autriche-Hongrie Armée 3-2-3,**

corps 1-1-3. Maximum de 9 armées.  
Des forces fragiles et difficiles à remplacer ; à utiliser avec prudence en attaque.



### **Turquie Corps 1-1-3. Plus les armées *Yilderim et Army of Islam*.**

Que des corps, mais attention : la carte *Kemal* est redoutable. En *Total War*, 2 armées viennent renforcer la défense turque.



### **Bulgarie Corps 2-1-3**

Un allié mineur solide dans les Balkans. Pour aider les Turcs, conquérir la Roumanie ou tenir tête aux Français.

En début de partie, les Centraux ont 14 armées mobilisées et les Alliés 15. Mais à terme, les premiers peuvent espérer atteindre 26 armées et les seconds 39. Ce chiffre résume à lui seul pourquoi les Centraux sont dans l'obligation de prendre l'offensive immédiatement.

## **Les cartes**

Le jeu de carte comprend 110 cartes à jouer réparties en 3 paquets : Mobilisation, Guerre limitée (LW) et Guerre totale (TW). Chaque carte comporte les valeurs numériques suivantes : Opérations (ie : le nombre d'espaces qui peuvent être activés pour un mouvement ou un combat), Redéploiement stratégique (unités qui peuvent être redéployées), Remplacement (en pas de pertes pour chaque pays de sa coalition). Par ailleurs toutes les cartes sont jouables comme événements et certaines font progresser le « War Status » (WS), échelle qui mesure l'engagement des belligérants et détermine l'arrivée de nouvelles cartes. Chaque camp joue une carte à tour de rôle jusqu'à ce que les 6 actions du tour soient exécutées.

Chaque camp possède ses propres cartes, et la ventilation des valeurs d'opération des deux camps est strictement identique pour chaque période de la guerre. Les différences surviennent au niveau du contenu spécifique (renforts, cartes de combat, autres événements).

Les cartes sont illustrées, ce qui renforce puissamment l'envie de jouer dès l'ouverture de la boîte. Le *Player Guide* ajoute 20 cartes au jeu de base, qu'on peut soit ajouter simplement soit intégrer à la place de cartes équivalentes (ce qui « fait tourner » les cartes plus vite).

## **Les cartes de renforts**

Il faut jouer ses renforts au plus vite, surtout pour les Centraux qui sont en infériorité numérique. Pour plusieurs armées alliées, les renforts sont en outre un bon moyen de faire progresser le War Status.

## **Les événements majeurs**

Certains événements sont très attendus. Comme il s'agit de cartes de valeur, la tentation est grande de les jouer en opérations ou en remplacements. En WS Mobilization et LW au moins, le jeu des événements répond à deux critères : l'événement lui-même et les points de WS qu'il fait gagner. En TW, les points de WS

ne sont plus importants pour les Centraux, sauf s'ils tiennent à la Révolution Russe.

### Mobilization

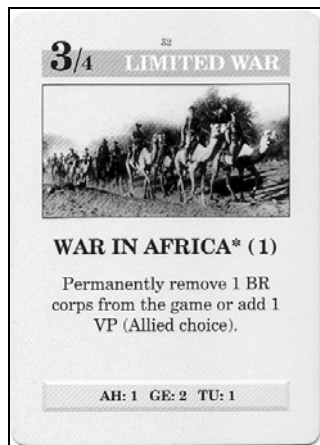
L'Allié jouera généralement sans hésiter *Entrench* le premier (à Belgrade) et *Blockade* avant l'hiver.

Pour les Centraux, la course au WS dicte tout : il faut être en LW à la fin du tour 2.

### Limited War

Alliés : Des deux cartes 5/5 (*Italy* et *Romania*), la Roumanie servira longtemps de base pour les remplacements jusqu'en TW.

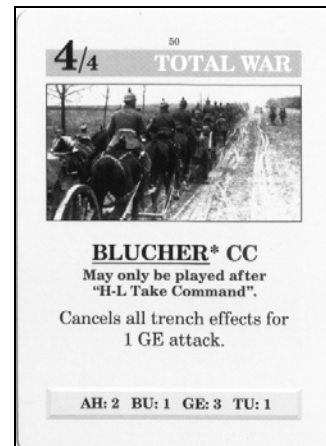
Centraux : *Rathenau* est intéressant à jouer dès que possible, car cela prolongera son effet dans le temps. *High Seas Fleet* et *Tsar Take Command* sont en revanche de bonnes cartes 4/4 à garder en jeu. *War in Africa* peut être jouée comme telle car c'est la seule 3/4 qui donne 1 point de WS.



### Total War

Alliés : Toutes les cartes faisant entrer les US sont bonnes à jouer (*14 Points*, *Zimmermann Telegram*, *Over There*). Les cartes d'Orient (*Sinai Pipeline*, *Allenby*, *Army of The Orient* et *Arab Northern Army*) seront jouées ou laissées en fonction de la situation face aux Ottomans.

Centraux : *HL Takes command* est la clef de la guerre pour les Centraux. Pour le reste, les grosses cartes de la révolution russe (*Fall of the Tsar*, *Bolshevik Revolution* et *Treaty of Brest Litovsk*) peuvent avantageusement servir en opérations ou en RP.



### Les cartes de combat

Les Centraux en ont près du double des Alliés (19 contre 11). Ces cartes sont vitales pour l'Allemagne d'une part pour vaincre à moindre frais contre la Russie (*Von François*, *Wireless Intercepts*, *Von Hutier*) et d'autre part pour briser un front Ouest retranché (*Place of Execution*, *Peace Offensive*, *Von Below*, *Blucher*, *Michel*).

En général, on garde les CC défensives spécifiques (comme *Putnik* et surtout *Kemal*) mais on se débarrasse vite des CC de faible valeur à usage unique.

D'une manière générale, l'Allié dépend moins des cartes CC que son adversaire.

### Cartes communes

*Severe Weather*, *Withdrawal*, *Air Superiority*

### Alliés

Français : *Phosgene*, *They Shall Not Pass*.

Britannique : *Hurricane Barrage*, *Maude*, *Royal Tank Corps*, *Mine Attack*, *Backs to the wall*.

Russes : *Plevé*, *Russian Guards*.

Autres : *Putnik* (SB), *Alpine Troops* (IT).

### Centraux

Allemand: *Wireless intercepts*, *von François*, *Alpenkorps*, *Flamethrowers*, *Fortified Machine Guns*, *Place of Execution*, *Chlorine gas*, *von Hutier*, *Peace Offensive*, *Mustard gas*, *von Below*, *Alberich*, *Achtung* : *Panzer*, *Michel*, *Bliicher*.

Autrichien : *Kaisertreu*.

Turc : *Liman von Sanders*, *Turk Determination*, *Kemal*.



## MECANISMES DU JEU

### Structure du tour de jeu

A part pour les premiers mois d'été, chaque tour de jeu représente une saison de temps réel. Chaque tour comporte les phases suivantes.

#### **Phase d'offensive obligatoire (MO)**

Chaque camp doit le plus souvent attaquer avec une de ses armées nationales pendant ce tour, faute de quoi il concède un point de victoire à l'adversaire. S'il n'y a pas de MO, il est plus libre d'organiser sa stratégie comme il l'entend. Sinon, il peut bâtir la séquence de ce tour autour de cette MO. Parfois (armées trop faibles) il vaut mieux renoncer à une MO pour préserver ses forces.

**Phase d'action** Comprend six rounds pendant lesquels le joueur peut effectuer une ou plusieurs des actions suivantes :

\* opération gratuite (activer une unité/pile sans jouer de carte) : quelquefois utile, mais des opérations multiples sont souvent préférables.

\* opérations en activant entre 2 et 5 cases (pour bouger **ou** attaquer avec les unités qui s'y trouvent) : c'est la base du jeu.

\* événement : renforts, entrée d'un Neutre en guerre ou événement historique. Certains événements sont très tentants mais savoir se focaliser sur l'essentiel est le principal.

\* remplacements : jouer des remplacements (une fois par tour en général) permet de se refaire après des combats particulièrement sanglants.

\* redéploiement stratégique : utile pour transporter rapidement des corps et créer la surprise.

**Phase d'attrition** Toutes les unités OOS (Out Of Supply) sont définitivement éliminées. Cette phase est redoutable.

**Phase de siège** Test pour vérifier si les forts assiégés tombent. Pour cela il est nécessaire qu'une armée ou un nombre de corps équivalent à la valeur du fort stationnent sur sa case.

**Phase de remplacement** Les joueurs remettent en jeu une partie de leurs pertes, en fonction des cartes de remplacement jouées pendant le tour précédent. Ici encore, un peu de planification est nécessaire.



### Dynamique du tour de jeu

Les tours sont ainsi très ouverts et ils auront une physionomie différente selon la phase de la guerre (Mobilisation/LW/TW) et le camp joué. En général, on assiste en début de partie à une profusion d'événements pour faire avancer rapidement le niveau d'engagement (War Status). Les Empires Centraux jouent beaucoup d'opérations au début pour exploiter leur supériorité initiale. Les deux joueurs doivent également se débarrasser rapidement de leurs cartes de Renforts au fur et à mesure qu'elles arrivent pour monter en puissance. Si des combats sanglants ont eu lieu, une carte de remplacement est jouée en avant-dernier (on réserve le dernier round pour contrer une éventuelle manœuvre de l'adversaire) pour reconstituer les pertes du tour.

Comme on ne peut pas tout faire (le nombre d'actions est limité), il est important à chaque tour de jeu de ne jouer que l'indispensable. Et de viser parallèlement l'entrée rapide des cartes les plus fortes pour accroître sa capacité opérationnelle.

Il existe pour cela plusieurs moyens :

**1/** Faire progresser rapidement le War Status.

## Corps Fire Table

(If all firing units are Corps and/or forts only)

Die Roll	Factors Firing								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
1	-	-	-	1	1	1	1	1	2
2	-	-	1	1	1	1	1	2	2
3	-	-	1	1	1	2	2	2	3
4	-	1	1	1	2	2	2	3	3
5	1	1	1	2	2	2	3	3	4
6	1	1	1	2	2	3	3	4	4

## Army Fire Table

(If ANY firing units are Armies)

Die Roll	Factors Firing									
	1	2	3	4	5	6-8	9-11	12-14	15	16+
1	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5
2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	7
4	1	2	3	3	4	4	5	5	7	7
5	2	3	3	4	4	5	5	7	7	7
6	2	3	4	4	5	5	7	7	7	7

En effet, le paquet *Mobilization* comprend (nouvelles cartes comprises) 6 cartes 2/2, 6 cartes 3/4 et 4 cartes 4/4. Soit 16 cartes pour une valeur moyenne de 2,8.

Le paquet *Limited War*, 8 cartes 2/2, 9 cartes 3/4, 5 cartes 4/4 et 2 cartes 5/5. Soit 24 cartes pour une valeur moyenne de 3.

Le paquet *Total War*, 6 cartes 2/2, 7 cartes 3/4, 9 cartes 4/4 et 3 cartes 5/5. Soit 24 cartes pour une valeur moyenne de 3,1.

2/ Jouer rapidement les CC (Cartes de Combat) : leur valeur étant souvent faible, une fois qu'on en est débarrassé, des cartes plus puissantes peuvent entrer en jeu.

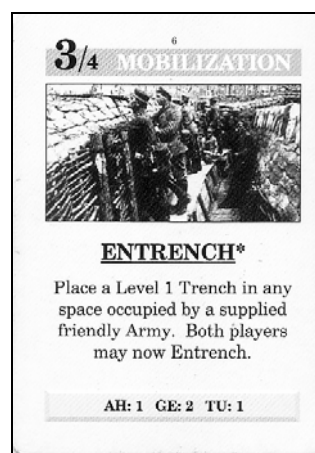
Un des choix cruciaux du jeu consiste à bien utiliser les cartes 5/5. En effet, ces cartes accordent de nombreux remplacements et permettent de vastes opérations. Mais d'un autre côté, elles permettent de faire avancer le War Status si elles sont jouées comme événement. Parfois le choix s'impose de lui-même : l'Italie ou la Roumanie n'ont pas intérêt à entrer en guerre tant que l'Autriche est encore forte.

### Logique des combats

Comme on peut s'y attendre la table des combats privilégie l'attrition, chaque camp lançant le dé sur la colonne correspondant à la somme des facteurs de combat participant à la bataille. Il n'est pas rare que l'attaquant subisse autant de pertes que le défenseur.

Deux tables existent, une pour les Corps et l'autre pour les Armées. Les nations qui ne disposent que de corps (Turquie, Bulgarie, Roumanie) sont ainsi désavantagées face aux pays qui peuvent mettre en ligne des armées.

Pour faciliter les combats, il y a quelques manœuvres possibles : jeu de CC et surtout prise de flanc (un must sur le front russe avec la carte *Wireless Intercepts*) depuis plusieurs cases adjacentes. Si la prise de flanc réussit le combat n'est pas simultané. En cas de réussite du test, l'attaquant inflige ses pertes au défenseur avant que celui-ci ne riposte – en prenant en compte uniquement les survivants du combat.



### La guerre de position : les tranchées

Que serait la Première Guerre mondiale sans les tranchées ? Le mécanisme de mise en place des tranchées par activation et lancer de dé n'est guère satisfaisant. Une armée a ainsi une chance sur deux (Français, Britanniques, Allemands) ou une sur trois (Russes, Italiens, Autrichiens) d'arriver à se retrancher. Avec un peu de malchance, il peut s'écouler longtemps avant qu'une armée se retranche. Une règle additionnelle vient heureusement amender ce point.

L'effet d'une tranchée est décisif sur les combats (-1 col pour l'attaquant, +1 pour le défenseur). Les tranchées « poussent » abondamment sur le front de l'Ouest et moins en Russie. Elles permettent de tenir un front en économisant les moyens.

Quelques cartes de combat sont absolument vitales pour faire sauter les lignes fortifiées. Il s'agit des CC *Michel*, *Blücher*, *Peace Offensive* (pour l'Allemagne), *Von Hutier* (contre les Russes), *Von Below* (contre les Italiens), *Royal Tank Corps* (pour les Britanniques) et *Brusilov* (pour les Russes contre les Autrichiens).

D'une manière générale, la prise d'une position retranchée implique trois éléments : 1/ le jeu d'une ou plusieurs CC spécifique, 2/ l'accumulation de gros moyens sur les espaces de départ, les pertes étant équitablement réparties entre attaquant et défenseur et 3/ de la continuité dans l'effort 2 ou 3 rounds de combat étant fréquemment nécessaires pour faire craquer la défense.

### La guerre de mouvement : encerchements et destruction

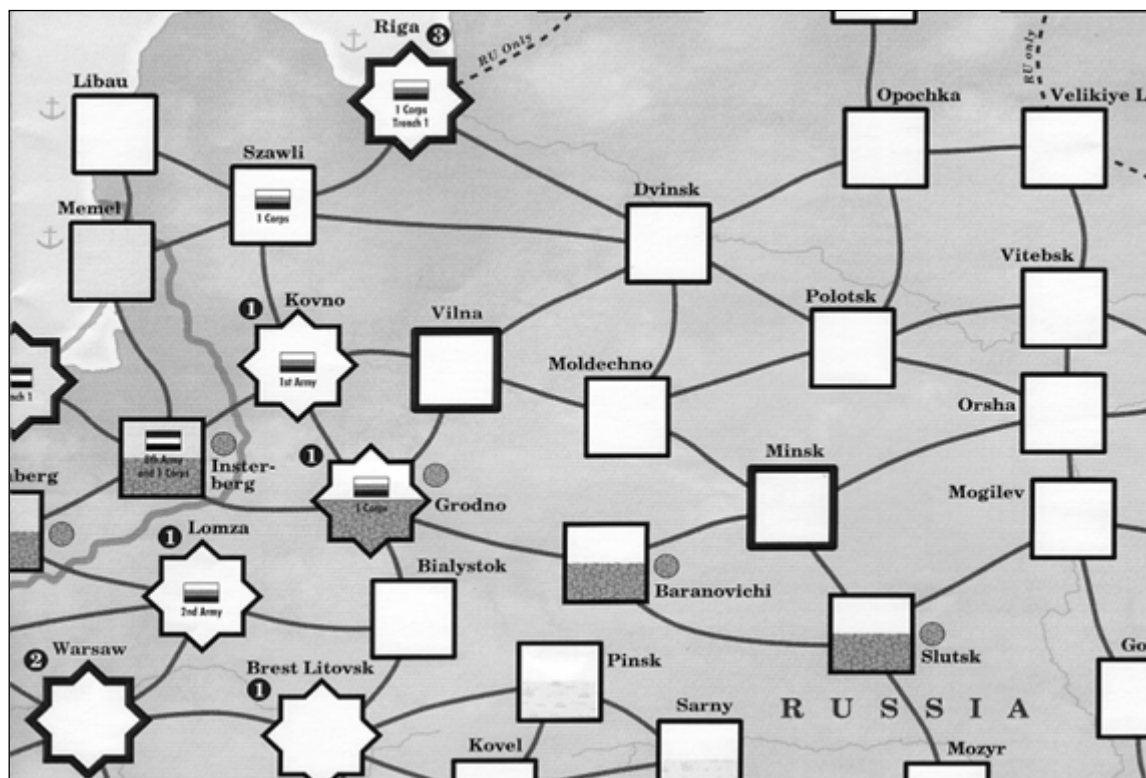
Les règles d'isolement sont drastiques : une unité non-ravitailée ne peut plus être activée et par conséquent elle doit être dégagée depuis l'extérieur sous peine d'élimination définitive. Un encerclement maintenu jusqu'à la phase d'attrition du tour est la

garantie d'une avance substantielle.

Souvent la victoire est donnée à celui qui a le mieux su gérer ses encerchements. Cela donne une coloration nettement « jeu de go » à la partie. Malheur au joueur qui oublie une faille dans son dispositif. Cela oblige à maintenir à tout prix des fronts continus.

La Russie est par excellence le terrain des encerchements réciproques (la « Dance of Death ») car il est plus difficile qu'ailleurs d'y construire un front continu. Il existe également d'autres zones à risques que le joueur aguerri saura surveiller, comme par exemple l'encercllement des forts de Lorraine par la prise de Château-Thierry – Dijon, ou encore la chute du Moyen-Orient ottoman par la prise de Trébizonde-Urfa en Anatolie. Les corps servent à garder les cases-clef dans ces zones.

La phase d'attrition est vérifiée pour les deux camps simultanément après le dernier tour allié. C'est l'atout structurel des Alliés à exploiter systématiquement en mettant en place des encerchements verrouillés au dernier round sans que l'adversaire puisse répondre.



## LES ETAPES DE LA GUERRE

### Empires Centraux

Le temps joue contre les Empires Centraux. Très puissants au début de la guerre, la balance des forces va s'éroder à leur détriment au long de la partie. Cela veut dire qu'ils doivent frapper vite et fort.

### Mobilization

L'Autriche-Hongrie est le maillon faible des Centraux : son armée est fragile et difficile à renouveler (remplacements peu nombreux). De surcroît elle doit simultanément tenir les cols des Carpates face à la masse de l'Armée russe qui arrive en Galicie, liquider la Serbie et être en mesure de contrôler les cols alpins lorsque l'Italie entre en guerre. Ce n'est pas facile. De nombreuses stratégies sont possibles, mais l'important est de sérier les priorités : en général, il faut mettre 2 voire 3 armées contre la Serbie pour en être débarrassé rapidement. Les Armées engagées en Galicie se replient en montagne et s'y retranchent. Le front autrichien sera certainement un siphon pour quelques corps allemands (via la carte *Sud Army*), voire une ou deux armées (la 11<sup>e</sup> est indiquée car elle ne coûte que 1 point d'activation lorsqu'elle est empilée avec un corps allié).

Pour l'Allemagne, le premier choix est celui du front prioritaire : Est ou Ouest. La disposition initiale des forces (seule la 8<sup>e</sup> Armée fait face aux Russes) et la carte *Guns of August* pousse logiquement pour une offensive massive à l'Ouest. Ici, il faudra essayer de prendre le contrôle de quelques cases-clefs : Bruxelles bien sûr (viser à éliminer la BEF qui ne peut pas revenir en jeu), la Belgique plus Calais et Cambrai. Les forts français de l'Est sont trop fortement défendus pour être attaqués pour l'instant. Un joueur allié qui garde son sang-froid, construit correctement des tranchées et réussit à faire monter en ligne ses armées de renforts devrait tenir bon face à cet assaut.

Le joueur Allemand s'en rend compte car ses offensives ont un rendement décroissant à l'Ouest. C'est d'ailleurs bien

souvent à ce moment-là que le front russe commence à lui poser des soucis s'il n'a pas pris quelques mesures énergiques plus tôt.

### Limited War

Le deuxième objectif de l'Allemagne est d'avancer très vite en guerre limitée puis en guerre totale. La guerre limitée lui apportera quelques soucis avec la défense de la Turquie à organiser au mieux, via quelques cartes et le transfert d'un ou deux corps allemands. Du côté des satisfactions, l'entrée en guerre de l'Italie est une étape qui peut être décisive. Si les Centraux parviennent à prendre de vitesse les Alliés en dégageant une ou deux armées allemandes avant que les renforts n'arrivent, la Péninsule est mûre pour une invasion germanique. Mais cela suppose une situation saine face aux Russes et en Serbie : les Habsbourg doivent tenir fermement tout le territoire compris entre les Carpates et Salonique. Sinon, le front des Alpes sera la goutte d'eau qui fera craquer le barrage.

### Total War

La Révolution russe est un objectif intéressant car elle libère une bonne moitié des effectifs des Centraux. Mais cela suppose que les belligérants sont embarqués dans une guerre longue. En pratique, les Centraux recherchent presque toujours une victoire automatique avant l'arrivée des Américains. Et dans ces conditions, les cartes requises pour la Révolution sont tout bonnement prioritaires pour des opérations ou des remplacements immédiats. Qui plus est, viser la Révolution russe pousse l'Allemand à jouer des cartes uniquement pour faire monter le War Status, ce qui facilite la tâche de l'Allié qui doit lui aussi faire monter ce même War Status pour obtenir l'arrivée des Américains. Pratiquement, le souci de ne pas aider l'Allié l'emportera sur les avantages d'un Russe mis hors-jeu de cette façon.

Arrivé en Total War, le joueur Allemand

Russian Capitulation Track							
God Save the Tsar	Tsar Takes Command Allowed 3+ Russian VP spaces	Tsar Takes Command	Fall of the Tsar Allowed War Status + Current CP Russian VP = 55+	Fall of the Tsar	Bolshevik Revolution Allowed CP Russian VP > Tsar Fell CP Russian VP marker*	Bolshevik Revolution	Treaty of Brest-Litovsk

\* = Or the CP controls all 7 VP spaces in Russia

aura une décision difficile à prendre : quand jouer *H-L Takes command*. Événement clef, qui détermine toutes les offensives de la fin de la guerre, il est tentant de jouer cette carte 5/5 pour ses remplacements. En fait, cet événement est si décisif – c’est l’opportunité de rompre le statu quo à l’Ouest – qu’il vaut mieux le jouer dès qu’il apparaît.

Sauf erreur majeure des Alliés à l’Ouest, la décision est plutôt à rechercher sur le front russe pour les Centraux : en consacrant assez vite 3 ou 4 armées allemandes à ce front en plus des Autrichiens, le Russe ne peut guère se défendre efficacement et généralement les Alliés occidentaux sont trop faibles pour attaquer. Dernier point : l’atout structurel des Centraux est de frapper en premier. C’est à eux que revient la charge de l’offensive. Ils doivent exploiter à fond et garder coûte que coûte cette capacité d’initiative : les Alliés finiront bien par craquer sur un front où l’autre.



### Alliés

Les objectifs du joueur allié au début de la partie sont simples : durer, endurer et chercher la faille.

### Mobilization

Son premier souci sera d’éviter un déferlement en France mais ce n’est pas trop difficile à faire. A l’Ouest, le dispositif comprend quelques tranchées belgo-britanniques dans les marais du littoral, une bonne pile française en réserve à Paris pour colmater une éventuelle percée et un corps retranché à Bar-le Duc pour éviter l’encercllement des forts de l’Est.

Simultanément, il faut s’agiter sur le front de l’Est. Suivant l’inspiration, cela revient soit à accumuler des renforts en Russie soit à gagner l’initiative en attaquant les Centraux là où ils sont les plus faibles : en Galicie contre les Autrichiens. Cette approche est souvent très pertinente, car elle oblige le joueur des Centraux à réagir, lui fait perdre du temps, et éventuellement, quelques pas autrichiens ce qui est toujours bienvenu, vu leur difficulté à les remplacer. Pour obliger l’adversaire à gaspiller des cartes de remplacement, on peut pousser le vice à n’attaquer sélectivement que des unités autrichiennes : les nombreux remplacements allemands seront perdus. Pour le reste, la période initiale doit être mise à profit pour faire entrer un maximum de renforts et faire avancer le War Status.



### Limited War

Avec la guerre limitée, l’Allié va pouvoir exercer ses talents de harcèlement à une toute autre échelle. A l’Autrichien, va s’ajouter une deuxième victime : le Turc. Bien que la guerre en Orient coûte cher en cartes d’événements et en points d’activation, elle est une partie essentielle de la stratégie périphérique allié.

Quatre portes d’entrée existent pour réduire l’Ottoman.

Le *Caucase* est la voie royale, avec Youdenitch, qui est puissant, facile à déplacer et qui peut se faire immédiatement aider par des corps russes disponibles.

La côte d'Anatolie ou du Levant, avec la **Middle East Force**, est plus difficile à attaquer, mais la MEF représente, une fois mise en place, une menace avec laquelle le Turc doit compter.

**Salonique** est relativement secondaire, mais l'intérêt de cet axe de pénétration est qu'il est à la jointure de l'empire Habsbourg et des Ottomans. C'est un bon moyen de réinjecter les Serbes dans le jeu et d'empêcher les Bulgares de prêter main forte à leurs bons amis turcs. Le problème est que l'Armée d'Orient coûte cher (en TW) pour exploiter cette porte d'entrée.

Quatrième porte **l'Egypte** et le Moyen-Orient : malgré tout le panache d'un Lawrence d'Arabie, la partie s'achèvera le plus souvent sans qu'il soit besoin de faire appel à ses services. Généralement, les positions turques en Syrie et au Levant seront évacuées sous la pression de Youdenitch au Nord.

Autre point du dispositif allié à surveiller, l'Italie. Parfois l'Allié ne sait comment se dépêtrer de l'entrée en guerre obligée de l'Italie. Les forces initiales italiennes sont tellement faibles que leur montée en ligne est plus un souci qu'un réconfort. Là, Ted Raicer me semble avoir exagéré ces faiblesses. Même si l'armée italienne n'a pas représenté un outil offensif majeur, l'entrée en guerre de ce pays a été vécue comme une catastrophe en Autriche-Hongrie. Le fait qu'il faille en ressortir à une manœuvre non historique pour tenir ce front souligne l'approximation du design pour ce point. La technique en question est tout simplement de tenir Venise avec une armée britannique complète. Cela suffit en général à solidifier la ligne de front et à châtier toute tentative de percée dans la plaine padane.

La période de guerre limitée peut aussi être un bon moment pour lancer quelques offensives prudentes à l'Ouest si l'Allemand investit lourdement son armée en Russie, en suivant la technique de la bascule qui alterne les mises en places d'offensives sur un théâtre puis sur un autre (Est/Ouest/Orient). Cette technique est le meilleur moyen de déséquilibrer les Centraux.

### **Total War**

Le simple fait que les Alliés arrivent en TW sans avoir lâché trop de VP augure très bien de l'avenir. Avec les cartes de TW, l'arsenal allié arrive à maturité, même à l'Est où l'offensive Broussilov peut très bien briser ce qui reste de l'Autriche.

En Orient, si les diverses armées n'ont pas encore réussi à emporter la décision face au Turc, Allenby sera le bienvenu pour le coup de grâce car son armée est la plus puissante sur ce théâtre.

Pour le reste, une série de cartes permettent d'annuler petit à petit les avantages des Centraux (*Independent Air Force* annule *Rathenau*, *Convoys* annule *U-boats unleashed*, *14 points* annule la possibilité d'offre de paix allemande).

Enfin de bonnes cartes viennent rendre possible une percée à l'Ouest (*Everyone into battle* annule le malus de nationalité, *CC Mine attack*, *Royal Tank Corps*, *Yanks and Tanks*, 4 renforts US et 1 britannique).

Bref, cette période signe le retour offensif des Alliés.



### **Conclusion : De PoG à BtB**

Les développeurs de wargames sont des gens astucieux à l'affût de toutes les recettes qui fonctionnent. Le succès de PoG sur un marché que l'on disait moribond en a surpris plus d'un. Inévitablement d'autres jeux se sont inscrits dans cette lignée. *Wilderness War* (étudié dans VG n°23), mais aussi *Thirty Years War*, *For the People* et *Napoleonic Wars*.

*Barbarossa to Berlin*, de Ted Raicer, est le dernier jeu de cet auteur sur le même mécanisme.

Il est intéressant de comparer *BtB* et *PoG* car on y retrouve des reprises à l'identique (même table des combats) et quelques améliorations notables (phase d'attrition désormais placée après le dernier round de chaque camp, ce qui retire un bonus pour l'Allié. Par rapport à *PoG*, ce jeu est toutefois nettement plus dirigiste pour le joueur car les priorités s'imposent d'elles mêmes. En forçant à peine les choses, on peut dire que *BtB* est avant tout un jeu dédié au front russe avec quelques événements majeurs qui surviennent à la périphérie.

Malheureusement, *BtB*, souffre d'un niveau d'abstraction trop élevé et de règles trop courtes, aboutissant à quelques situations regrettables. Ted Raicer a rédigé des règles d'une concision extrême (16 pages au lieu de 28). Mais malheureusement, cela l'a obligé à trop charger la fonction des cartes. Voici deux exemples d'apories typiques de cette impasse de conception.

1/ Les Alliés ne sont aucunement incités à chasser l'Afrika Korps d'Afrique du Nord puisqu'il leur suffit de jouer la carte « Husky » pour débarquer instantanément en Europe par le Sud même s'ils n'ont réalisé aucune concentration de forces ni base de départ au préalable en Afrique. Husky est ainsi tout à fait possible même si les Alliés ont perdu Malte et l'Égypte (pour Gibraltar, on ne sait pas, c'est hors carte).

On suppose probablement que les 8<sup>e</sup> Armée britannique et 7<sup>e</sup> Armée US se dématérialisent au milieu de l'Atlantique et apparaissent instantanément sur les côtes de Sicile et de Grèce.

2/ Indépendamment des conditions sur le terrain, les forces roumaines ne désertent la cause du Reich qu'avec la carte « Romania Defects » qui est une carte du deck allié « Total War ».

Question : Que se passe t'il si l'Armée Rouge contrôle Bucarest et toute la Roumanie mais que la fameuse carte n'est pas encore dans le jeu allié ?

Réponse : Rien du tout ; les Roumains sont priés de continuer à se battre avec

l'Allemagne jusqu'à ce que ladite carte veuille bien apparaître et être jouée.

Ces deux exemples montrent par l'absurde que *BtB* pousse un peu trop loin le système des cartes à jouer. Ce système est parfait pour donner du chrome et remplacer des pages de règles particulières. Mais si l'on confie trop d'événements aux cartes au détriment des règles et de la manœuvre sur le plateau de jeu, on risque de découpler la situation sur le terrain et le jeu de cartes. Avec à la clef des collisions parfois absurdes entre ce qui est autorisé par les cartes et la situation du terrain.

En revanche pour *PoG*, le dosage jeu de cartes/règles de manoeuvre est excellent. C'est pourquoi je pense que ce jeu est le meilleur et le plus équilibré de la série.

Il donne la plus grande liberté d'action au joueur tout en l'obligeant à respecter les grandes lignes de force de la guerre.

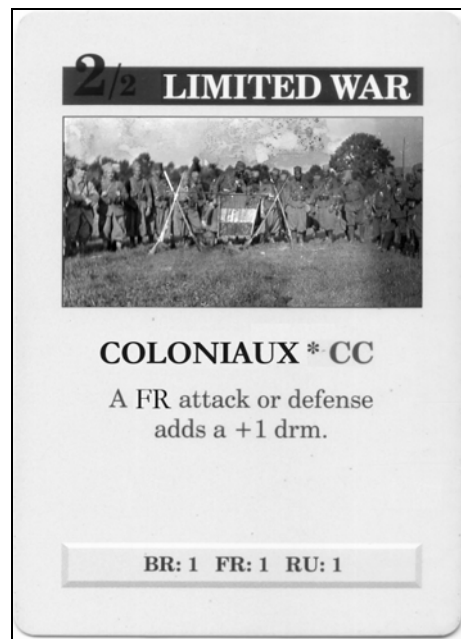
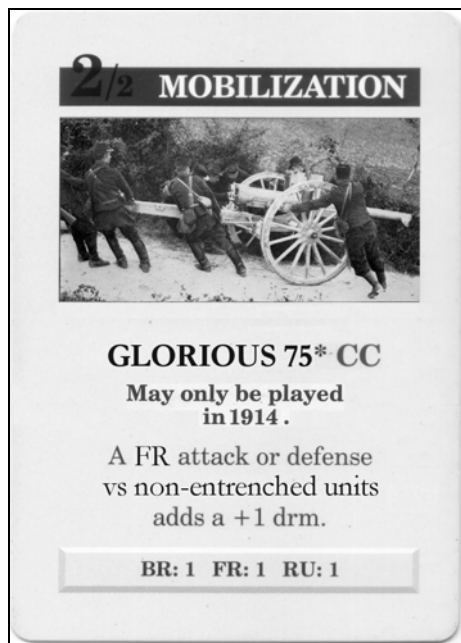
Par ailleurs, face aux jeux à hexagones qui donnent plus de pions et plus de liberté de manoeuvre, *PoG* garde une bonne dose de fog of war. Un miracle ludique, en quelque sorte.

Jean-Claude, comte de Tannenberg



*L'image de couverture de ce numéro de Vieille Garde est une capture d'écran du setup initial de la campagne avec Cyberboard, très recommandé pour le jeu par e-mail.*

## Annexe 1 Trois nouvelles cartes !



PoG est une interprétation anglo-saxonne de la Grande Guerre. La France n'y est pas très gâtée :

.Les armées alliées ont une source de ravitaillement et une seule à l'Ouest : Londres (règle 14.2.4).

.L'armée française standard vaut 3-3-3 contre 4-3-3 pour la britannique et 5-3-3 pour l'américaine, composée de soldats inexpérimentés équipés de surplus français. La *New Army* britannique (i.e. toutes les forces recrutées après la déclaration de guerre) devrait avoir des valeurs équivalentes voire inférieures à celles de l'armée française, car elle manquait de tout, notamment d'artillerie et d'officiers. La Grande-Bretagne n'avait pas de système de Préparation Militaire qui donna quantité de lieutenants de réserve bien formés à l'armée française. Rappelons aussi que les soldats britanniques (et US) n'avaient pas fait de service militaire.

.Parmi les cartes les plus infamantes, *French Mutiny* retourne l'effet des offensives obligatoires : toute unité française qui attaque sans être empilée sur une unité américaine fait *perdre* un point de victoire ! Heureusement que *They Shall Not Pass* vient sauver l'honneur.

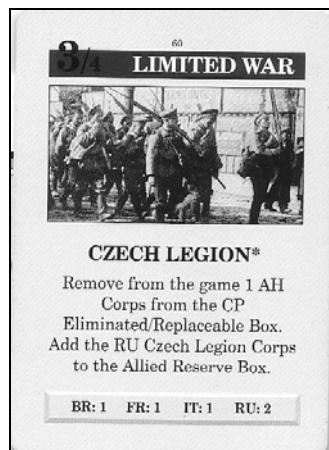
.Les 2 cartes *Landships* et *Royal Tank Corps* avantagent les BR, mais c'est la France qui aligne le plus de chars en 1918.

C'est pourquoi je propose en guise de clin d'œil final 3 nouvelles CC, utiles si vous devez faire combattre les FR : *Glorious 75* (2/2, CC\* DRM+1 pour une défense FR contre un ennemi non retranché en 1914 uniquement) ; *Colonial Troops* (2/2, CC\* DRM+1 pour une attaque FR, LW) et *Chars de Combat* (3/4, CC\* annule 1 niveau de tranchée pour une attaque FR, TW). Supprimer des Cartes alliées de valeur équivalente dans le deck initial.





## Annexe 2 Le Player's Guide



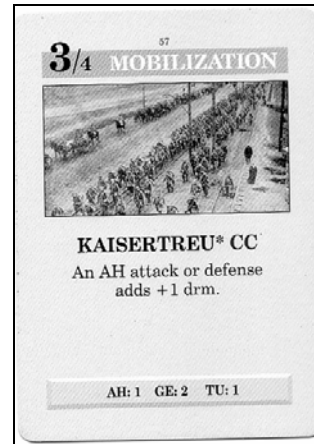
Publié par GMT en 2001, le Player's Guide de 50 pages est une mine pour le passionné de PoG. Il propose tout d'abord 20 nouvelles cartes, qui nous semblent carrément indispensables et permettent d'ouvrir le jeu. Certaines cartes renforcent quelque peu des armées un peu faibles.

Il s'agit de *Alpine Troops* (pour l'Italien), *Czech Legion*, *Russian Cavalry*, *Russian Guards* (pour le Russe), *Paris Taxis* (vous avez compris), *Achtung Panzer* (idem) et *Kaisertreu* (pour relever un peu le niveau des Autrichiens de l'armée KuK).

La carte *Polish Restoration* vient donner quelques corps à l'Allemagne qui peut avoir besoin de monnaie vers la fin de la partie.

Le deuxième intérêt du Player's Guide est de proposer des règles optionnelles qui nous semblent elles aussi indispensables : main de 8 cartes et non de 7, échange de tranchées entre Bruxelles et Strasbourg lors du setup (pour éviter un stack anglais insubmersible en Belgique - une focalisation non-historique de l'Allié sur cet espace), placement d'un corps russe à Lutsk en échange d'un corps autrichien à Stanislaw (pour éviter un encerclement trop facile de la 6e Armée autrichienne à Tarnopol), tranchées en Italie lors de l'entrée en guerre de ce pays (à mon sens la règle la plus discutable, mais il faut dire que l'armée italienne est vraiment maltraitée).

Enfin, plusieurs articles étudient de manière assez approfondie les différentes phases de la partie et les différents secteurs du front. Si cette présentation vous a mis en appétit, je vous recommande de lire ces études tactiques fouillées. Des scénarios alternatifs et des variantes historiques viennent compléter un guide vendu 25 \$ - un peu cher tout de même.



## Annexe 3 Ludographie sélective

### *Jeux stratégiques*

La Grande guerre, AWE  
Guns of August, Avalon Hill  
World War I, DG

### *Jeux opérationnels*

Tannenberg & Galicia, SPW - DG  
Ostatnija Wojna Cesarzy, Nowina (!)  
Clash of Giants, GMT  
Drive On Paris, The Gamers  
Over The Top, DG  
The Schlieffen Plan, SPW - DG  
Italian Front, SPW - DG

### *Magazines*

Reinforce the Right, S&T  
Le Matz, Vae Victis  
Serbia & Galicia, SPI/S&T  
Verdun, Vae Victis  
When Eagles Fight, Command

## BIBLIOGRAPHIE

Paper Wars #34 – March/April 2000  
Vae Victis n°29 – Nov-déc 1999  
Vae Victis n°30 – Jan-Fév 2000  
F&M #119 - 2000  
The Boardgamer Vol6 #2 – April 2001  
C3I #10 - 1999  
C3I #13 – 2001

## LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

### 7 - LES TENDANCES DE LA DECENNIE

Les années 80 marquent le passage à l'âge adulte du wargame américain. Le paysage professionnel change avec des disparitions et apparitions de nouvelles compagnies et la technologie wargamique se développe avec de nombreux nouveaux systèmes et genres.

- le **regret de la fin d'une époque** avec la disparition de SPI et des principaux initiateurs de la décennie précédente. Les commentateurs parlent des années 70 comme de d'âge d'or du Hobby : un temps merveilleux disparu à jamais. La disparition de SPI n'entraîne pas la fin du wargame malgré le choc subit. La plupart des concepteurs continue à publier des jeux pour TSR ou d'autres compagnies. Les deux magazines principaux baissent leurs tirages mais sont maintenus. Certains jeux sont rachetés par Avalon Hill, d'autres republiés par TSR. La quête pour les vieux jeux SPI commence dès 1982 au sein des collectionneurs et elle se poursuit toujours aujourd'hui.

- Le **vieillessement des joueurs et le non-renouvellement** par les nouvelles générations préoccupe déjà les Américains. D'abord pour les compagnies qui voient le marché régresser et tentent de produire des jeux simples et plus attractifs, avec des thèmes plus près du grand public : Seigneur des Anneaux, Star Wars... Puis pour les joueurs eux-même qui s'inquiètent de manquer de partenaires ou de masse critique pour faire tourner leur hobby.

- **L'explosion des jeux de rôles et le développement des nouveaux genres** segmente et diminue encore la part du wargame historique. Le jeu de rôle apparu en 1982 décolle vraiment au tournant des années 80. Certaines compagnies vont abandonner le faible créneau du wargame au profit des JdR plus lucratifs : l'exemple le plus marquant est naturellement TSR, mais Chaosium en est un autre cas. Les jeux de F&SF se développent largement et profitent de l'engouement du JdR, Cependant ils seront largement distancés par le jeu coopératif plutôt que purement guerrier.

- La **globalisation avec l'apparition de wargames d'autres pays** : Grande Bretagne déjà largement dans la course, Australie, Japon, France. Le wargame s'essouffle peut être dans son pays d'origine mais il a fait des émules dans le monde et des compagnies

locales se développent largement avec des jeux dans leur langue. Nous parlerons plus bas du cas de l'Europe, mais le Japon est très significatif d'un marché initié par les GI présents en garnison et relayé par les grognards locaux.

- Les premiers ordinateurs domestiques commencent à se vendre aux USA au début des années 80 avec les TRS-80, ZX80, Atari et IBM PC, ils permettent **l'apparition des premiers wargames sur ordinateurs**. Quelques compagnies comme SPI, SSI et AH conçoivent les premiers jeux de stratégie. Certes les graphismes sont primaires mais les algorithmes stratégiques et tactiques sont souvent bons. Les premiers jeux par correspondance assistés par ordinateurs font leur apparition: Schubel & Son - Strategic Conflict (83), Horizons End ! (84).

#### Note :

Decision Games, XTR, The Gamers, GMT, FGA, Pacific Rim Publishing et les jeux du Canadian's Wargame Journal seront présentés avec la période suivante car, même s'ils sont apparus à la fin des années 80, leur développement est plus important dans les années 90. GRD a été créé dans les années 80, mais publie principalement des aides de jeu pour Europa de GDW. Kit 5, Spain & Portugal en 1988, The Urals en 1989.

*A suivre...*



## Droit de réponse

Par Fred Bey en réponse à Antoine Thévenon

Je viens de lire avec intérêt ton Polémos du n°25 de Vieille Garde... Sur le fond, tu as fait un excellent travail journalistique. Tu as picoré des phrases un peu partout pour me faire dire à moi et à d'autres, à peu près n'importe quoi... Mon entretien auprès de Strategikon (disponible sur le site [www.strategikon.info](http://www.strategikon.info)) résumait parfaitement ma position, je n'y reviendrais donc pas en détail, tu connais sans aucun doute ma position. Cependant :

- Je n'ai pas dit que le jeu d'histoire n'était pas « politiquement correct » qu'à cause de son sujet, la guerre ou le patriotisme, et **non de sa forme** (la simulation). Parler sans tabou des Croisades ou valoriser les victoires d'un Roi de France ou d'un Napoléon n'est plus vraiment « à la mode ».
- J'ai toujours affirmé, notamment dans l'entretien réalisé avec toi, que la conception d'un jeu relevait d'arbitrages, et que l'important était de faire primer l'aspect ludique.
- Etre objectif c'est aussi analyser honnêtement le matériel disponible et pas seulement être braqué sur des sources « 100% fiables »... C'est ce que je pense avoir fait sur Bouvines, en donnant le dernier mot à Delbrück et Duby, des gens sérieux, non ? Tu peux avoir un bon OdB et faire un jeu partial et nul... Te servir justement de mes « réserves » sur Bouvines pour illustrer ton propos me semble une nouvelle manipulation maladroite pour illustrer tes propos.
- Enfin, s'il est vrai que certains évènements ne seront jamais « simulables », sinon artificiellement (effet de surprise de l'arrivée de Desaix à Marengo, piège tactique à Cannes ou à Austerlitz), un jeu d'histoire peut tout de même être objectif, c'est à dire conçu avec honnêteté et sérieux, au point que certains joueurs grognons lui reproche

un déterminisme qui fait se reproduire trop souvent le résultat historique...

En résumé, il faut certes faire la différence entre le jeu et la réalité (ce que les amateurs de Matrix ont du mal à faire), me cela ne veut pas non plus dire qu'un jeu **ne peut pas** être objectif par essence. C'est simplement plus ou moins difficile selon la qualité des sources.

Bref, je te félicite pour ta démarche polémique qui entre parfaitement dans la ligne de Vieille Garde. Je ne suis pas d'accord avec ton analyse qui me paraît plus acrobatique que rigoureuse. Tu peux, en toute objectivité, publier ma présente réponse sur Strategikon.info, je serais heureux d'en débattre en toute amitié avec toi et les habitués de ton site.

Fred

Ps : En cas de moindre doute sur le fait de savoir s'il faut ou non prendre cette réponse au sérieux, dites vous que vous êtes en train de lire Vieille Garde et pas le Monde Diplomatique...

## L'ACADEMIE DU WARGAME

Académicien n°32 : **Jean-Claude Besida**, né en 1967, joue depuis 20 ans et a débuté sur *Austerlitz* de Défieux (Jeux Descartes). Tous les jeux stratégiques et historiques l'intéressent. Pour lui : « *L'Académie doit servir d'abord à mettre en valeur les meilleurs wargames. Plus largement (et si on n'a pas peur des grands mots), l'Académie par ses contributions fait avancer la cause du jeu d'histoire dans notre pays. C'est une manière comme une autre d'aider à développer la culture stratégique en France* ». Il est nommé Académicien suite à l'étude sur *Paths of Glory* publiée dans ce numéro. Son titre est **Comte de Tannenberg**.

Bienvenue à l'Académie !

# 25 numéros : des noces d'argent !



*Gulf Strike (VG)*



*Siege of Jerusalem (AH)*



*GBoA (GMT)*



*WWII-ETO (SPITSR)*



*Grand Siècle (AWE)*



*SPQR (GMT)*



*The Civil War (VG)*



*Köln (CoA)*



*Roads of Gettysburg (AH)*



*Ancients (3W)*



*Dragonpass (AH)*



*Balkan Front (GRD)*



*WiF (ADG)*



*Eckmühl (AWE)*



*Rossiya 1917 (AWE)*



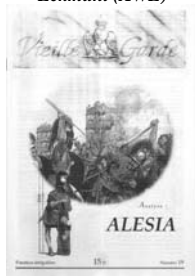
*War for the Union (CoA)*



*Rivoli 1797 (H&C)*



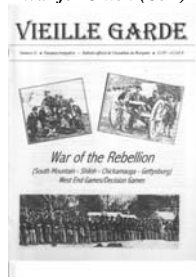
*Freedom in the Galaxy (AH)*



*Alesia (H&C)*



*Ancients War (DG)*



*War of Rebellion (DG)*



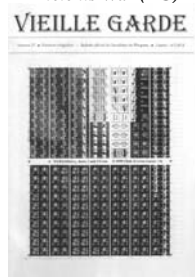
*Burma (The Gamers)*



*Wilderness War (GMT)*



*FAW/SNS/FFL (DG)*



*War Without Mercy (CoA)*

**Vieille Garde**, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 1, Rue des Reculettes 75013 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Jean-Claude Bésida, Frédéric BEY, 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)