

VIEILLE GARDE

Numero 33 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

Fire in the Sky *The Great Pacific War* 1941-1945



EDITORIAL

Paris, le 15 mai 2006

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

Malgré l'annonce du dernier numéro, *Borodino 41* ne fera pas l'objet d'une étude *Vieille Garde*. Le système est rapidement présenté comme annexe de la saga du Wargame de ce numéro mais cela n'ira sans doute pas plus loin... En effet, même si la situation est très intéressante et le système tactico-opérationnel valable, les problèmes et interprétations de règles nous ont fait renoncer, c'est dommage...

L'étude de ce numéro porte sur *Fire in the Sky* qui est certes plus stratégique mais dont les règles sont largement plus claires et le jeu plus agréable à jouer. Cette simulation de la Guerre du Pacifique moins connue initialement que *Empire of the Sun* de GMT est en train de percer et ses qualités commencent à être reconnues. Avec des tours alternés, rien de caché et peu d'interactions, c'est un jeu parfait pour jouer par *Cyberboard* ou mieux encore, *Vassal* : une partie étant bouclable en un temps raisonnable par correspondance.

J'en profite pour parler de *Vassal* qui est en mon sens un énorme atout pour les wargameurs isolés qui disposent d'une liaison internet haut débit. *Vassal* est un logiciel qui permet de partager en temps réel un scénario de jeu. Il faut que le scénario ait été créé par un joueur qui va dessiner la carte et les pions comme dans *Cyberboard*. *Vassal* permet alors à deux joueurs de partager l'interface du scénario, chacun bougeant les pions à son tour, l'adversaire bénéficiant d'un rafraîchissement de l'écran presque instantané. Avec une liaison téléphonique gratuite comme l'ADSL ou Skype, les deux joueurs sont presque aussi bien qu'en étant face à face. Certes le temps de jeu est légèrement plus long mais il est possible de sauver une partie pour jouer un jeu en plusieurs fois et cela permet à des joueurs à plusieurs centaines de kilomètres de distance



de partager un jeu en temps réel. Par rapport à *Cyberboard* où chacun joue à son tour et où il faut rejouer les actions ennemies, voir envoyer de nombreux fichiers pour gérer l'interactivité, avec *Vassal* tout est réglé facilement.

<http://www.vassalengine.org> pour le moteur et de très nombreux modules.

Ainsi le prochain numéro verra sans doute une étude sur *This Accursed Civil War* de GMT et certainement les rubriques habituelles.

Luc, Maître de Capoue

QUIZ

Le quiz précédent n'a pas été trouvé et il est donc remis en jeu. Une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 18 : *Fire in the Sky*

Pages 19 à 20 : La saga du
Wargame

Fire in the Sky

Faut-il être Stratège ou logisticien ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Multi-Man Publishing (2005)

Concepteur : Tetsuya Nakamura

Développeur : Adam Starkweather

Sujet : La Guerre du Pacifique 1941-1945

Echelle pions : Régiment/Brigade, division, armée pour le terrestre

2 porte-avions, 2 cuirassés ou une flottille de croiseurs ou de destroyers pour le naval
une cinquantaine à une centaine d'appareils pour l'aérien

Echelle carte : 900 kilomètres par hexagone

Echelle temps : Un tour de jeu dure trois mois (sauf le 1^{er} tour : 1 mois)

Temps de jeu : Entre une demi-heure et une heure par tour, soit entre huit et douze heures pour la campagne complète.

LA GUERRE DANS LE PACIFIQUE

Fire in the Sky est le premier représentant d'une nouvelle série de Multi Man Publishing prévue pour publier des jeux non américains. Ainsi ce premier volume présente la vision japonaise de la Guerre du Pacifique 1941-45.

Fire in The Sky est paru à la fin des années 1990 au Japon et y fut apparemment très populaire. Sous la houlette de Adam Starkweather et avec le soutien de Vincent Lefavrais – un Français –, MMP l'a traduit et adapté pour le public américain. Le jeu permet de simuler stratégiquement la Guerre du Pacifique entre 1941 et 1945 en 16 tours de trois mois, sauf le mois de décembre 1941 qui représente à lui seul le premier tour. Le théâtre chinois et l'URSS ne sont pas représentés, le jeu s'intéressant au Pacifique et à l'Asie du Sud-Est.

Le jeu est remarquable à double titre, d'abord il permet de simuler relativement rapidement l'ensemble du conflit avec quand même de nombreux détails et peu d'approximations en gérant finement la logistique de guerre, mais surtout il est bien équilibré et permet aux deux camps d'avoir leurs chances : d'un côté le Japon peut tenter une victoire rapide, de l'autre l'Allié doit élaborer une vraie stratégie pour mettre à genoux le Japon. La victoire reviendra donc au meilleur stratège doublé du meilleur logisticien, mais pour gagner faut-il être un meilleur stratège et monter le meilleur plan de victoire ou être un excellent logisticien et bien gérer les moyens disponibles ?

Les concurrents directs

On pense bien sûr tout d'abord au récent card-driven de Mark Herman chez GMT Games *Empire of the sun*, un peu plus détaillé et qui offre une vision tout « américaine » du conflit. Plutôt qu'un concurrent de *Fire in the Sky*, il vaut mieux prendre ce jeu comme une version « jouable » et dotée de mécanismes au goût du jour (notamment par le biais des fameuses "cartes à jouer") de l'exhaustif *Pacific war* du même auteur paru chez feu Victory Games il y a déjà 20 ans. De fait les deux jeux sont complémentaires et deux achats obligés pour les passionnés du sujet.

Autre jeu récent, *The Great Pacific War* (Avalanche Press) reprend le système de John Prados *Third Reich* (lui-même issu du vénérable *Third Reich* d'Avalon Hill) auquel il peut être couplé. Cependant son système de jeu n'est pas forcément adapté à la simulation du théâtre Pacifique. Du côté des « grands anciens », on peut citer le vénérable *Victory in the Pacific* de Avalon Hill, qui fut un hit en son temps mais porte désormais lourdement son âge à tous points de vue. Il reste néanmoins un petit jeu agréable et rapide à pratiquer à défaut d'être une simulation rigoureuse. Le seul jeu français disponible sur le sujet est *Typhon sur le Pacifique*, jeu en solitaire publié dans le *VaeVictis* n°40. Dans la catégorie des jeux monstres on se contentera de citer *USN Deluxe* (réédition Decision Games d'un encart *Strategy & Tactics*), le best-seller *World in flames* (qui permet de jouer la guerre sur les théâtres européens et du Pacifique), ou encore le mythique et titanique *War in the Pacific* de SPI qui fait

l'objet actuellement d'une réédition à prix d'or. Pour une revue détaillée et exhaustive des jeux sur la guerre du Pacifique, il est conseillé de se reporter au très bon dossier publié dans le Frog of War News n°4, pages 21-27.

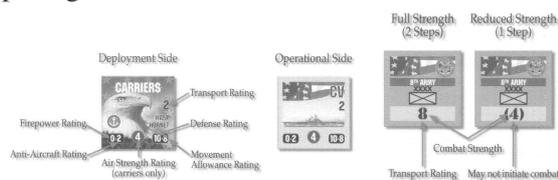
DE L'ABSTRACTION DANS LES MECANISMES Des fleurs, des lions et des aigles...

Le matériel présenté est de bonne qualité avec une seule carte (32"x22") et quatre planches de pions, ce qui en fait une simulation résolument jouable. Il se focalise principalement sur le Pacifique et l'Asie du Sud-Est ; avec une carte s'étendant de l'Inde aux Iles Hawaï et de l'Australie aux Aléoutiennes. De larges hexagones quadrillent la carte, représentant 900 km chacun. Le fond de la carte est une vue satellite avec l'océan et les masses terrestres bien découpées, agrémenté de masses nuageuses. La plupart des hexagones terrestres contiennent une base qui indique l'empilement terrestre autorisé (de 4 à 8 points, soit l'équivalent d'une division ou d'une armée), la taille de la base aérienne (et sa valeur de DCA) ainsi que le nombre de navires pouvant y être basés. Pour les Alliés, les seuils d'empilement navals et aériens augmentent chaque début d'année à partir de 1943 alors qu'ils restent fixes tout au long de la partie pour les Japonais. Chaque belligérant dispose d'une base principale – *Home Base* –, deux pour le Japon, d'où arrivent les renforts et les remplacements, d'où vient le ravitaillement et où les navires vont se désactiver en fin de tour. Ces quatre hex sont la Côte Ouest pour les USA, les ports de l'Océan Indien pour le Britannique et Kure et Yokosuka pour le Japon. Attention, le Néerlandais n'a pas vraiment de base principale mais de toute manière il n'a que très peu de moyens et sera rapidement éliminé. Les bases principales alliées présentent la caractéristique d'être situées hors-carte. Elles sont connectées à une base sur la carte (Pearl Harbor pour les USA, Bombay pour le Royaume-Uni) mais aussi reliées à des hex d'entrée en bord de carte : 3 pour les USA, 2 pour leur allié. Ce qui offre un éventail de déploiement assez large à leurs unités, toute la partie ouest de la carte pour les USA par exemple.

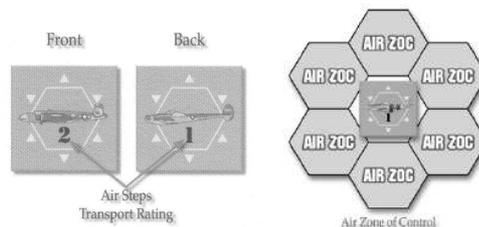
Trois bases alliées sont des hex de ressources pétrolifères, il s'agit de Singapour, Brunei et Surabaya, trois hex hautement stratégiques et dont la conquête rapide va être vitale pour le Japon.

Enfin, quelques hex terrestres ne représentent qu'un lieu de passage sans base comme la Birmanie ou la plaine du Gange. Notons d'abord qu'il y a assez peu d'hex, ce qui présente clairement les points stratégiques de ce théâtre

d'opération et ensuite, que de nombreux hex ne disposant pas de base, ne sont que des points de passage d'unités navales.



Les unités terrestres varient du régiment à l'armée avec une valeur de combat qui donne également le coût de transport maritime. Le dos du pion indique une perte qui pourra être remplacée. Tant qu'elle est retournée, l'unité ne pourra plus attaquer, seulement se défendre. Chaque unité navale représente quelques navires majeurs – cuirassés (BB) et porte-avions (CV ou CVL) – ou une flottille de mineurs : croiseurs (CL ou CA) et destroyers (DD). Le recto présente un sympathique dessin illustrant la nationalité : fleur pour le Japonais, aigle pour l'Américain et lion pour l'Anglais ; ainsi que de nombreuses caractéristiques comme la force d'attaque, la DCA, la valeur de défense, les points de mouvement, la taille en points de transport et, pour les porte-avions, la force aérienne. Le verso de l'unité navale présente une photo d'époque des navires et les mêmes valeurs, il indique que l'unité est active en phase opérationnelle.



Les forces aériennes terrestres sont schématisées par des points aériens colorés par nationalité, de valeur 2 au recto et 1 au verso. Ils sont interchangeables et projettent une zone de contrôle qui bloquera les mouvements dans les hex adjacents. Tous ces pions d'unités sont de grande taille, ce qui se conjugue bien avec les grands hex. Cependant, des pions de taille normale auraient été à notre avis plus appropriés, vu que les hex peuvent être bien remplis et surtout occupés par les deux camps. Ainsi il n'est pas rare lors d'opérations amphibies, de voir se côtoyer sur un même hex stratégique plusieurs Task Forces dans chaque camp ainsi que les unités terrestres et aériennes occupant la base, ce qui entraîne une certaine confusion. Le graphisme des navires surprendra sans doute au premier regard, mais se marie bien avec la carte. Une aide de jeu est disponible par camp indiquant le placement initial et les renforts, ainsi que les

principaux tableaux. Une autre aide de jeu en couleur est utilisée lors des batailles et permet de positionner les différentes unités pour faciliter la résolution des combats. Le livret de règle fourni est clair, avec de bons exemples mais il est conseillé de récupérer la dernière version des règles (1.1 qui intègre une foultitude d'éclaircissements) sur le site web de MMP : <http://www.multimanpublishing.com/IGS/prodfits.php>. On peut aussi y télécharger un exemple de jeu détaillé ainsi que le module Cyberboard du jeu. Autres liens indispensables sur la toile : <http://www.neilrandall.com/consims/fits.htm> pour le module vassal et <http://talk.consimworld.com/WebX?13@135.Takeb0wIOYc.6@.1dd06bde/3732> pour le fil de discussion consimworld.

Les concepts principaux du jeu

Pas de rapports de force mais des brouettes de dés

La boîte de jeu fournit 10 dés, 5 pour chaque camp. On comprend que l'on va lancer beaucoup de dés et que le hasard va avoir son rôle à jouer tout au long de la partie. Pas de table de combat donc mais un lancer de dé par unité engagée et la règle du « hit » s'applique à tous les combats – hors naval – sur un 5 ou un 6. Divers modificateurs apportent des malus ou des bonus au dé, poussant les joueurs à optimiser leurs chances de succès, par exemple par le ravitaillement des armées amies tout en coupant celui de l'ennemi.

Les Task Forces

Pas de jeu sur la guerre du Pacifique sans Task Forces (TF) et *Fire in the Sky* ne déroge pas à la règle. Durant la phase d'opérations, les unités navales se déplacent obligatoirement au sein de Task Forces qui regroupent de 1 à 4 pions navires maximum plus une unité terrestre ou aérienne transportée. Durant la phase de combat, le joueur détermine pour chaque Task Force engagée si elle est de surface (ou de bombardement si on traduit littéralement) ou aéronavale. Une Task Force de surface permet aux unités terrestres et aériennes la composant de pouvoir débarquer durant la phase de combat et à ses unités navales d'établir le contrôle maritime (permettant le ravitaillement) et de fournir du support au combat terrestre. Tout porte-avions faisant partie d'une Task Force transforme obligatoirement celle-ci en Task Force aéronavale, il n'est donc pas conseillé de mélanger porte-avions, cuirassés et unités terrestres au sein de la même force car une TF aéronavale ne peut pas exercer de contrôle naval

et ne permettra pas de débarquer, de bombarder ou de bloquer une action navale ennemie.

Il est également important de retenir qu'une TF ne peut accompagner qu'une unité navale ou aérienne. Ce qui signifie que pour protéger plusieurs unités il faudra plusieurs TF. Ce n'est pas obligatoire car il suffira d'avoir une TF, même d'un seul navire, pour le contrôle naval, par contre sans escorte, un transport est très vulnérable aux sous-marins et aux avions et un débarquement en territoire ennemi sera impossible...

Les points de remplacement terrestre

Les marqueurs de remplacement terrestres permettent de reconstituer à pleine force une unité réduite. Leur coût est gratuit et chaque joueur peut en placer autant qu'il le souhaite durant sa phase de renfort sur ses bases principales. Ce ne sont pas des unités de combat, leur seule utilité est de recompléter une unité amoindrie, en les transportant durant une phase de déploiement ou la phase opérationnelle, soit dans l'hex de l'unité, soit dans un hex adjacent relié par une route.

Les Zones de contrôle aériennes (ZdC) et le ravitaillement

Les unités aériennes sont parmi les pièces les plus importantes du jeu. Elles sont notamment les seules à exercer une zone de contrôle (ZdC), dans leur hex et les six hex environnants. Ces ZdC bloquent les mouvements ennemis, que ces mouvements aient lieu en phase de déploiement, de réaction ou en phase opérationnelle. Durant la phase de déploiement, une unité située dans une ZdC ennemie peut bouger normalement mais doit s'arrêter immédiatement si elle pénètre à nouveau une ZdC et ne bougera plus de la phase. Durant les phases opérationnelles et de réactions, l'unité qui débute ou y pénètre peut avancer encore d'un hex avant de s'arrêter ; ce qui permet d'attaquer l'hex contenant l'unité aérienne exerçant la ZdC. Vu la taille des hexs et le peu de couloirs de progression possibles vers l'ennemi, on comprend que leur positionnement sera éminemment stratégique.

Les lignes de ravitaillement sont aussi coupées par les ZdC ennemies, sauf si une unité aérienne amie est présente, mais il existe toujours la possibilité de ravitailler un hex via le contrôle maritime, pour les combats terrestres uniquement. Car une ligne de ravitaillement n'est vérifiée que dans 3 cas : pour le transport du pétrole japonais, avant les combats terrestres et pour le calcul des PV en fin de tour, si l'Australie est coupée des USA. La ligne doit relier l'hex à ravitailler à sa base principale, le long d'une chaîne de bases amies éloignées au maximum de 2 hex chacune. On

remarque là-aussi l'importance stratégique des ZdC aériennes.

Des mécanismes stratégiques mais abstraits

La séquence de jeu

Créer une simulation stratégique de la Guerre du Pacifique suppose de faire des choix, surtout si le concepteur désire conserver un jeu simple et rapide à jouer. Certes il faut faire ressortir le côté désespéré de la situation japonaise mais en gardant le jeu intéressant pour les deux camps. L'auteur y arrive plutôt bien en proposant un haut niveau d'abstraction et des mécanismes qui s'apparentent parfois à un jeu de réflexion pur comme les Echecs ou le Go. Ainsi la séquence de jeu est divisée en un tour de jeu japonais, suivi d'un tour de jeu allié. Les deux étant quasiment identiques à l'exception de la gestion de la guerre économique. D'un côté le Japonais doit préserver sa flotte de transport, simulée abstraitement via les points de capacité de marine marchande (*Merchantmen Pool*), et faire des réserves de pétrole pour sa flotte de guerre, de l'autre l'Allié va engager massivement ses sous-marins pour détruire du tonnage nippon. Les bombardements stratégiques aériens sont simulés abstraitement et par une éventuelle règle optionnelle. Chaque tour de joueur présente une phase de renfort, suivie de deux phases de déploiements stratégiques entourant une phase opérationnelle.

Japanese Player Turn

The Japanese player is the Phasing Player.

- Transport Phase
- Reinforcement Phase
- First Deployment Phase
- Operational Movement Phase
- Allied Reaction Phase
- Air Commitment Phase
- Combat Phase
- Return to Base Phase
- Second Deployment Phase
- End Phase

Allied Player Turn

The Allied Player is the Phasing Player.

- Economic Warfare Phase
- Reinforcement Phase
- First Deployment Phase
- Operational Movement Phase
- Japanese Reaction Phase
- Air Commitment Phase
- Combat Phase
- Return to Base Phase
- Second Deployment Phase
- End Phase

Un résumé complet de la séquence de jeu est disponible sur le lien suivant : <http://www.grognard.com/info1/fireinthesky.doc>

La phase de transport japonaise

Au début de chaque tour, le Japonais peut rapatrier jusqu'à 4 points de pétrole de chacun des hex de ressource qu'il contrôle et qui est relié au Japon par une ligne de ravitaillement : soit maximum 12 par tour s'il contrôle les trois hex. Cela lui coûte un point de transport pour chaque point de pétrole. Mais, donnée importante, le nombre de points de pétrole transportés ne doit pas dépasser la moitié de la capacité de transport japonaise. Cette capacité de transport débute à 30 points et elle diminue au cours du jeu sous les attaques des sous-marins alliés. Le Japon va peu à peu être étouffé et sa marine de guerre devoir rester l'ancre au port. Car le pétrole est bien le nerf de la guerre pour le Japonais, sa flotte de surface en ayant un besoin impérieux pour pouvoir bouger durant la phase opérationnelle et réagir après celle de l'adversaire. Une règle offre néanmoins au nippon la possibilité à partir du tour 10 de faire bouger ses navires gratuitement s'ils sont basés sur un hex de ressource pétrolifère.

La guerre stratégique alliée

Elle est à sens unique et consiste pour le joueur allié à réduire drastiquement la capacité de transport japonaise, les effets des bombardements stratégiques alliés étant retranscrits par la maigreur des renforts japonais. Une règle optionnelle est néanmoins proposée, accélérant la fin de partie, voir paragraphe sur les règles optionnelles.

Pour le joueur japonais la guerre stratégique se limite donc à placer/enlever durant sa phase de transport des flottilles de destroyers dans la boîte d'escorte de convois au coût d'un point de transport par pion DD.

La phase de jeu alliée démarre par une phase de guerre économique où les sous-marins US vont attaquer la flotte marchande japonaise. Le nippon peut tenter de réduire la force d'attaque alliée en engageant ses destroyers d'escorte, au coût d'1/2 point de pétrole par destroyer. Il lance un dé par destroyer engagé, chaque hit neutralisant pour le tour un point de sous-marins alliés. Ceux-ci attaquent ensuite, chaque hit éliminant non seulement un point de transport courant japonais mais aussi un point de la capacité totale de transport japonais. Cette capacité de transport ne pourra donc que décroître au fur et à mesure de la partie. Lorsque des unités transportées sont coulées, des points de transport sont également perdus, nous en reparlerons plus bas. A chaque

tour durant la phase de renfort, les points de transport japonais sont réajustés au maximum de la capacité de transport. L'Allié a un bonus de +1 au dé pour ses attaques sous-marines dès le début 43 et sa flotte de sous-marins augmente en conséquence au fil de l'avancée du jeu de 2 pts à chaque début d'année, passant ainsi de 2 pts en décembre 41 à 8 début 45 où la flotte marchande japonaise ne devrait plus être que l'ombre d'elle-même.

L'Allié a deux possibilités pour utiliser ses points de sous-marins, soit durant les phases opérationnelles en attaquant les Task Forces ennemies, soit durant la phase de guerre stratégique. La majorité du temps, l'utilisation stratégique est la plus efficace avec comme but de réduire à 0 le transport stratégique nippon le plus vite possible. Mais, surtout en début de jeu et lorsque des Task Forces ennemies se promènent sans DD, il peut être valable de les attaquer.

De son côté, le Japonais va être rapidement lourdement pénalisé par la diminution de sa flotte marchande. Il faudra rapidement, dès la fin de la phase offensive, engager des DD en escorte de convois et ne pas lésiner sur les moyens.

La phase de renforts

Les renforts sont strictement historiquement, il n'y a pas de phase de production et de construction dans *Fire in the Sky* mais certaines unités détruites ou endommagées peuvent revenir en jeu : les unités terrestres éliminées et les navires endommagés sont à nouveau disponibles gratuitement pour leur camp deux phases de renfort plus tard, ce qui avantage le défenseur car il gagne un tour par rapport à l'attaquant. Les unités navales lourdes – les porte-avions japonais et les cuirassés des deux camps – sont définitivement retirés du jeu, une fois éliminés, et les porte-avions japonais endommagés reviennent en jeu sans leur aviation. Il faudra alors avoir prévu de garder en réserve des unités aériennes dans un pool spécial pour reconstituer les escadrilles embarquées. L'aéronavale japonaise est donc extrêmement fragile et son engagement doit toujours être mûrement réfléchi. Enfin, chaque joueur a la possibilité à la fin de son tour de disperser des unités navales ou terrestres (*disbanded*), c'est-à-dire de les retirer de la carte. Elles reviendront en jeu lors de la phase de renfort suivante, ceci permet certains redéploiements stratégiques en défense à moindre coût de points de transport. Il faut noter que les limites d'empilement ne s'appliquent pas durant cette phase de renfort, par contre il faudra les respecter à la fin de la première phase de déploiement.

Le déploiement stratégique

Les phases de déploiement stratégique permettent les déplacements terrestres et les rebasages d'aéronefs et de navires. Ils permettront aux forces terrestres et aériennes d'agir et aux navires d'être à portée de l'objectif pour la phase opérationnelle ; ou bien de se rebaser à portée de l'ennemi après la phase d'opération. La limite aux déploiements est le nombre de points de transport de chaque camp. Le Japonais débute avec un nombre important mais comme on l'a vu, ses navires de transports décroissent assez vite. Inversement l'Américain verra le nombre de ses transports augmenter au cours du jeu. L'Anglais dispose d'un nombre constant, plutôt faible (6 points), qui lui permettra, comme dans la réalité, de jouer un rôle mineur de nuisance. Notons que le Japonais ne dépense pas de points de pétrole lors des déploiements et qu'il n'y a pas de combat possible. Deux points importants sont à souligner, d'abord il y a rarement assez de points de transport pour tout faire, il faudra donc faire des choix, ensuite il faut penser à garder quelques points pour la deuxième phase de déploiement afin de réorganiser la défense face aux réactions ennemies potentielles.

Lors de la première phase de déploiement, les unités peuvent se déplacer gratuitement d'un hex, d'une base amie à une autre base amie, même contesté, pour les navires et avions ou n'importe quel hex relié par voie terrestre pour les troupes terrestres. Ce « *One-hex deployment* » est fondamental, d'abord parce qu'il est gratuit et surtout car c'est le seul moyen pour une unité terrestre d'attaquer une base ennemie sans débarquer.

Le corollaire est l'impossibilité d'amener par transport naval des troupes et aéronefs dans une base amie si une unité ennemie est présente. Il faudra alors monter une véritable opération amphibie avec tous les coûts et risques associés.

La phase opérationnelle

La phase opérationnelle permet d'agir offensivement et de déclencher des combats terrestres et aériens, et des opérations navales et amphibies. Les points de transport ne servent plus que pour transporter troupes et avions démontés – qui ne serviront donc pas pour le combat –, par contre les Japonais devront consommer leur précieux pétrole pour leurs navires d'escorte/de soutien.

De nombreuses contraintes sont à prendre en compte pour gérer au mieux les opérations.

Tout d'abord les portées des différentes armées : les unités terrestres qui doivent débarquer ne doivent pas partir à plus de quatre hexs de leur

cible et doivent avoir une base amie dans les deux hex tout en évitant les ZdC aériennes ; les unités aériennes doivent être dans l'hex ou adjacentes pour agir et enfin les unités navales doivent être à portée de mouvement – entre 4 hex pour les vieux cuirassés et 8 hex pour les DD, CL et CV rapides. Egalement important à prendre en compte, les Task Forces ne peuvent transporter qu'une seule unité terrestre ou aérienne quelle que soit sa taille : par exemple une armée ou une division mais pas deux régiments. Ensuite, les limites d'empilement sont rudes, surtout sur les atolls où une seule division peut stationner. Enfin, les combats sont très aléatoires et il faudra prévoir de contrôler la mer, si c'est possible et rameuter le maximum de support naval et aérien.

Comme l'ennemi peut réagir à demi portée avec ses navires et que les unités aériennes ont des zones de contrôle bloquantes, il faudra agir avec circonspection et en planifiant. Quelques parties seront nécessaires pour exploiter parfaitement les mécanismes, certes simples, mais particulièrement abstraits. Il faudra être un bon logisticien autant que bon stratège.

La bataille sur terre, sur mer et dans les airs

Contrairement à d'autres jeux sur le Pacifique, il n'y a pas d'opérations successives avec tirage de la réaction ennemie basée sur un éventuel niveau de renseignement. Dans *Fire in the Sky*, tout ennemi à portée peut réagir – en payant du pétrole pour le Japonais – et aucun camp n'est surpris. Par contre malgré ces abstractions, les règles de bataille, surtout aéronavales et navales, sont assez précises. Les batailles ont lieu dans le même hex à l'initiative de l'attaquant. Une aide de jeu permet de placer les unités concernées dans différentes cases suivant les cas : points aériens, Task Forces aéronavales ou de bombardement, navires au port, aéronefs basés dans l'hex ou arrivant d'un hex adjacent et enfin navires exerçant le contrôle maritime. La bataille se déroule en différentes phases : sous-marins contre escorte, puis avions entre eux pour la supériorité aérienne, DCA, bombardements aéronaval, puis terrestres, batailles navales, débarquements puis combats terrestres.

La phase de combat

C'est la partie la plus complexe et la plus détaillée du jeu, qui suit une séquence à respecter scrupuleusement sous peine de s'emmêler les pinceaux mais qui se mémorise finalement assez vite. Elle est précédée d'une phase d'engagement aérien où le joueur en phase décide si ses avions

attaquent dans leur hex, ou à longue distance depuis un hex adjacent, les avions du défenseur ne pouvant intervenir que dans leur hex. La phase de combat proprement dite est ensuite subdivisée en deux types de segments : celui des attaques sous-marines puis un ou plusieurs segments de batailles.

Le segment d'attaque sous-marine

Chaque joueur peut dépenser des points de sous-marins disponibles pour attaquer les Task Force ennemies, c'est à dire des navires activés durant la phase d'opérations ou des unités terrestres ou aériennes transportées durant cette même phase. Les navires au port ne peuvent être ciblés et une seule attaque peut être effectuée contre chaque Task Force. Jusqu'à deux DD de chaque Task Force ciblée ont droit à un jet de dé de lutte anti sous-marine, chaque hit annulant l'attaque ennemie. Il est donc vivement recommandé de placer au moins un pion destroyer par Task Force, d'autant plus que leur absence donne un bonus de +1 au jet de dé d'attaque soit une chance sur deux de toucher la cible. Sans compter que les unités transportées sont plus faciles à toucher, +1 au dé, cela donne par exemple 2 chances sur 3 de réussite contre une armée terrestre convoyée sans escorte ! Enfin si un porte-avions ou une unité aérienne amie est dans l'hex, chaque DD a un bonus de + 1 pour sa lutte ASM grâce au bénéfice des avions patrouilleurs. Notons pour finir que l'Allié souffre de malus pour ses attaques sous-marines en début de partie, ceci pour simuler probablement les problèmes de torpilles défectueuses.

Les segments de bataille

Il y a un segment pour chaque hex contenant des forces opposées. Chaque bataille est donc résolue entièrement avant de passer à la suivante. Voici la séquence détaillée de chaque segment :

1. Transfert des unités sur le tableau de bataille
2. Phase de combats aériens :
 - round de combat air-air
 - détermination des cibles au sol
 - round d'attaque au sol
3. Phase de combat de surface :
 - rounds de combat de surface
4. Phase de combat terrestre :
 - débarquement amphibie
 - arrivée des remplacements
 - round de support terrestre
 - vérification du ravitaillement
 - round de combat terrestre

Tableau de bataille



5. Phase « administrative »

Une phase de « retour à la base » conclue tous les segments.

Transfert des unités sur le tableau de bataille

Les unités de chaque camp sont placées sur l'aide de jeu et un marqueur « Bataille » est placé sur l'hex. C'est le moment où chaque joueur doit déterminer le type de ses Task Forces (aéronavale ou de bombardement), sachant qu'une Task Force ne peut être scindée, ni plusieurs regroupées. Les TF ont été créées au départ du port, dans le même hex, et doivent rester ensemble pour la bataille.

Les combats aériens et aéronavals

Chaque joueur détermine son total de points aériens en cumulant ses unités aériennes basées au sol et sur porte-avions, puis lance un nombre de dés équivalent afin de réduire le total ennemi. Cette phase est simultanée sauf au tour 1 où l'Allié est surpris. A noter qu'aucune perte effective n'est enregistrée à ce moment, juste une diminution des forces d'attaque aériennes. On compare ensuite le total des deux camps, le plus élevé acquiert la supériorité aérienne voire la suprématie aérienne si le total de l'autre camp est

nul. En cas d'égalité chaque joueur lance un dé, le plus élevé obtient la supériorité aérienne.

L'attaque au sol

Chaque point aérien restant peut maintenant frapper la base ennemie ou une Task Force. Les cibles ont droit à un jet de DCA, chaque hit annulant l'attaque d'un point aérien. Les points ayant réussi à franchir cet ultime barrage peuvent enfin attaquer soit un des navires ou une des unités transportées de la Task Force ciblée, soit les avions au sol, soit les navires au port, soit fournir du support terrestre si la cible était la base ennemie. L'attaque au sol fait en général « très mal », un bonus de +1 étant attribué dans les cas suivants : attaques japonaises du tour 1, en cas de suprématie aérienne, contre les unités à l'ancre ou transportées. Les attaques aéronavales alliées peuvent même être dévastatrices, les unités navales japonaises brillant par leurs médiocres défense anti-aérienne et valeur de défense (d'encasement), alors que leurs homologues alliées sont plutôt bien pourvues de ce côté-là. Lorsque le défenseur dispose d'avions au sol en défense dans la base, il est conseillé de les détruire en priorité, d'abord car ils exercent une ZdC aérienne toujours gênante, ensuite et surtout, car ils bénéficient deux fois à la défense : d'abord

par leur support terrestre comme pour l'attaquant et ensuite comme protection car tout point d'avion survivant en défense dans la base occasionne automatiquement un hit à l'attaquant. Ces avions représentent donc la priorité absolue, même devant des CV ennemis, sauf si le but de l'opération était justement d'attirer ces CV...

Une précision car cette règle est souvent mal appliquée, lors d'attaques au sol de forces aériennes ennemies, il faut cibler chaque pas aérien et non pas lancer autant de dés que de points aériens disponibles en attaque et éliminer un pas ennemi par hit. Les attaques au sol deviennent alors beaucoup moins faciles car des hits pourront ainsi ne servir à rien et à contrario des unités ennemies rester intactes.

Les combats navals

Ils ont lieu entre Task Forces de surface, les Task Forces aéronavales étant donc à l'abri des gros canons, et de fait ne peuvent être ciblées que par les avions ennemis. Préalablement à la résolution des combats, chaque joueur doit déterminer quels navires il affecte au contrôle maritime, qui représente la lutte pour l'établissement du ravitaillement terrestre et la possibilité de débarquer des unités. Dans les faits seules ces unités navales se battront entre elles, les autres apportant du soutien terrestre à leurs unités d'infanterie si le contrôle naval est acquis sinon elles seront ignorées.

Les rounds de combats navals procèdent de la manière suivante : le joueur qui n'a pas la supériorité aérienne aligne ses navires et l'adversaire place ses unités, chacune faisant face à une unité ennemie, le surplus d'unités de l'un des deux camps pouvant être affecté à son gré. Le joueur disposant de la supériorité aérienne a donc l'avantage de pouvoir choisir ses cibles.

Chaque camp peut choisir de se retirer au début de chaque round, dans ce cas ses unités ne combattent pas et seuls les navires ennemis plus rapides que leur adversaire déclaré, peuvent leur tirer dessus.

Les salves sont résolues simultanément en lançant un dé pour chaque navire, en comparant sur un tableau la valeur d'attaque de la valeur de défense de la cible, si celle-ci est touchée, deux dés sont lancés auxquels on ajoute la valeur d'attaque, si le total est supérieur la cible est coulée, sinon elle n'est qu'endommagée et reviendra en jeu deux phases de renfort plus tard multiplié par le nombre de hits.

Les rounds se succèdent jusqu'à ce qu'un seul camp ait des unités dans la boîte de contrôle maritime, les unités ennemies placées en soutien terrestre doivent décamper, ainsi que

d'éventuelles unités à débarquer, et seront à nouveau disponible lors de la prochaine phase de renfort de leur camp.

Les batailles sont globalement assez sanglantes pour la marine, sauf si un des deux camps refuse le combat.

Les débarquements

Pour débarquer ses troupes il faut avoir le contrôle maritime dans l'hex, donc assurer une escorte suffisante de cuirassés et/ou de croiseurs pour remporter l'éventuel combat naval. Les débarquements ne peuvent s'opérer qu'à 2 hex maxi d'une base amie, ce qui oblige aux « sauts de puce » historiques. Impossible donc de débarquer à Pearl Harbor sans avoir pris Midway pour le Japonais ou de lancer l'opération Olympic/Coronet (invasion du Japon) sans être passé préalablement par Iwo Jima ou Okinawa. Mais les débarquements ne sont pas que des actions offensives, ils servent aussi beaucoup en défense, pour renforcer une ou des unités amoindries avec des pions de remplacement ou des troupes supplémentaires. Ainsi renforcer une unité réduite sur une île, même sans réaction ennemie, peut requérir une large part des précieux points de transport disponibles pour le tour.

De plus pour débarquer l'unité ne doit pas avoir été réduite par des hits obtenus par des avions ou sous-marins durant le transport. Des hits qui ne suffisent pas pour réduire l'unité ne servent à rien mais peuvent se cumuler entre sous-marins et aéronefs et causent quand même des pertes de navires marchands au Japonais.

Les combats terrestres

Le joueur détermine d'abord le soutien apporté par les avions, c'est à dire les points aériens restant après le combat air-air et le barrage de la DCA, et/ou les navires : valeur d'attaque des navires des Task Forces de bombardement non placés en contrôle maritime. Un dé est alors lancé pour chaque point, avec un éventuel et *importantissime* bonus de +1 si le camp a la suprématie aérienne, et qu'il a engagé du support aérien. Ce bonus n'est disponible que si des avions sont engagés et que l'attaquant a obtenu la suprématie. Si aucun camp n'a engagé d'aéronefs, l'attaquant n'aura pas le bonus pour son support naval. Il faut donc penser à emmener des CV pour toute opération importante. A noter que le support terrestre ne peut infliger plus de hits à l'ennemi que le nombre de points de force de la ou des unités amies engagées dans le combat terrestre.

Ensuite les joueurs vérifient si les unités sont ravitaillées, 3 cas peuvent se produire :

- si un joueur a le contrôle maritime il est ravitaillé, l'adversaire non sauf s'il est dans une *Home Base*,
- si aucun camp n'a le contrôle maritime, on vérifie les lignes de ravitaillement respectives (chaîne de 2 hex maximum entre chaque base amie, reliant l'hex en question à une *Home Base*),
- les bases principales sont toujours ravitaillées

Le seul effet de l'absence de ravitaillement, mais non des moindres, est de n'obtenir un hit que sur un 6 au dé.

Chaque camp lance donc un dé par facteur de combat ami, les hits obtenus sont ajoutés à ceux apportés par le support et le défenseur obtient automatiquement un hit pour chaque pas aérien basé à terre. On compare enfin les résultats et seul le défenseur peut prendre des pertes : soit son ou ses unités terrestres sont réduites, soit elles sont éliminées si le différentiel est supérieur à sa force plus les hits qu'il a infligé à l'attaquant.

Ces combats terrestres sans table de résolution des combats, sont donc très dépendants du hasard. Certes sur l'ensemble du jeu les probabilités s'équilibrent mais il faudra quand même tenter d'optimiser les chances sur chaque combat. Il faut bien sûr obtenir le maximum de bonus au dé: suprématie aérienne et coupure du ravitaillement ennemi, mais aussi le maximum de dés de soutien, sachant qu'ils sont limités par la force de l'unité terrestre et que c'est elle qui décidera souvent du succès du combat. Il arrive ainsi régulièrement que les conquêtes d'atolls qui historiquement prenaient en moyenne une semaine, se prolongent sur six mois. Même avec un énorme soutien, 20 dés par exemple, une division de Marines peut ne pas arriver à détruire du premier coup une brigade japonaise, car elle ne génère pas de hit. Exemple concret vécu sur les Gilberts : 4 hits de soutien naval US obtenus, seulement 1 hit de combat terrestre US généré annulé par un hit de défense japonaise (6 au dé), ce qui entraîne un seul pas de perte nippon et Tarawa qui résiste...

Ainsi sauf chance insolente ou fort différentiel, il faudra du temps pour conquérir un hex, d'autant plus qu'il est souvent facile de renforcer des troupes entre deux tours, moyennant des points de transport. Néanmoins, l'attaque est favorisée car il est impossible de subir des pertes autres que navales. De plus, obliger le défenseur à continuellement se renforcer va lui coûter de précieux points de transport, et de pétrole pour le japonais. Les attaques les plus efficaces seront comme historiquement, délivrées par les Japonais lors des deux-trois premiers tours et les Alliés à partir de fin 43.

La phase administrative et de retour à la base

Les navires rentrent au port dans leur *Home Base*, les unités terrestres sans opposition terrestre ennemie prennent le contrôle de la base (toute unité aérienne adverse est alors éliminée) et les autres unités sont replacées dans leur hex. Attention car toutes les unités navales retournent à la *Home Base*, même si elle est à l'autre bout de la carte. Lorsque le camp est en défense, près de ses bases, c'est peu gênant, par contre lorsque la bataille se déroule loin, il faudra penser à garder des points de transport pour approcher une réserve lors de la deuxième phase de déploiement ou subir la contre-offensive ennemie sans réagir. De même l'approche initiale pour agir lors de la phase opérationnelle sera extrêmement coûteuse pour monter, par exemple, un débarquement face à une défense ennemie renforcée. Ainsi la portée des navires à partir de leur *Home Base* fixe souvent la stratégie du camp : pour les Américains par exemple, le Pacifique central versus la Nouvelle-Guinée et les Philippines.

Il est important de noter que le contrôle de l'hex change avant la deuxième phase de déploiement. Il est donc possible au cours de la 2^{ème} phase de déploiement, si le joueur a gardé des points de transport, de renforcer une base conquise de haute lutte durant la phase de combat, par des unités aériennes gardées en réserve. Un bon gestionnaire de ses points de transport et de ses effectifs saura user et abuser de cette possibilité afin de consolider ses positions et d'user/bloquer l'adversaire. A noter toutefois qu'une règle optionnelle interdit de déployer des avions dans une base nouvellement capturée ...

Les règles optionnelles

Il y a comme souvent dans ce type de règles « à boire et à manger ». Voir à ce sujet l'article suivant qui indique selon son auteur quelles règles sont indispensables ou inutiles :

<http://www.kyth.org/Granite/index.php?name=News&file=article&sid=33>

Selon le développeur du jeu il y a une règle optionnelle qui devrait être intégrée dans les règles de base, celle qui prend en compte l'effet des hits multiples en ajoutant +1 au dé de dommage pour chaque hit subi à partir du 2^{ème}. Les autres règles qui peuvent ajouter un peu de chrome ou de piment durant les parties nous semblent les suivantes :

- le bombardement stratégique : si les Alliés disposent d'une base à 4 hex maximum du Japon, un dé par point de transport disponible peut être lancé durant la phase de guerre économique, chaque

hit réduit le stock de pétrole japonais d'un point.

- Semper Fi : les deux divisions de Marines US ont un bonus de +1 au dé pour les combats effectués à la suite d'un débarquement
- Les torpilles Long Lances : durant le 1^{er} round d'un combat de surface, les DD et CA japonais ont une puissance de feu égale à 2 (au lieu de 0 et 1)
- Tokyo Express : une Task Force japonaise composée seulement de DD et de CA tire en premier lors des rounds de combat de surface

Il existe d'autres règles, un peu trop longues à résumer ici qui simulent par exemple l'action des kamikazes, les pilotes d'élite japonais, les améliorations technologiques du radar et du sonar, le décryptage allié des codes nippons, etc...



LA GUERRE EN ASIE ET DANS LE PACIFIQUE Scénarios et calcul de la victoire

Le problème de simulation de la Guerre du Pacifique, et *Fire in the Sky* n'échappe pas à la règle, est que le Japonais s'amuse au début, pendant que l'Allié subit, puis c'est rapidement l'inverse... Deux scénarios sont proposés, le premier qui couvre toute la guerre en 16 tours et le second, qui dure 15 tours et débute au tour deux. L'intérêt du second est d'abrégé le jeu et de donner une bonne base de départ au Japonais, qui, d'après le concepteur, n'est pas assuré en débutant au tour 1 de parvenir à un bon résultat historique. Malheureusement cela revient à abrégé le, déjà bref, moment de plaisir du Japonais et réduit les plans possibles.

La victoire repose sur la capture de points de victoire ennemis sans tenir compte des pertes. Les points de victoire sont acquis par la capture de bases ennemies – entre 1 et 5 points – et par le blocage de la ligne de ravitaillement entre l'Australie et les USA pour le Japonais.

- 5 VP** Pearl Harbor, Kure, Yokosuka
- 3 VP** Singapore, Manila, Calcutta, Bombay, Brisbane
- 1 VP** toutes les autres bases

Enfin, le Japon perd des points s'il n'a pas capturé Manille et Singapour avant le tour 4. Arrivé à 20 points de victoire, le Nippon gagne une victoire immédiate, idem pour l'Allié quand le seuil de -1 est atteint. Sinon, à la fin des 16 tours, si le compteur est encore positif, le Japon l'emporte, à 0 c'est un match nul. On peut récupérer sur le net un tableau donnant différents niveaux de victoire relatifs à chaque tour, utile pour vérifier à tout moment son positionnement par rapport à

Niveau /Tour	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Jap Ultimate	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Jap Crushing	18	N	N	N	N	N	19	18	17	16	16	15	14	12	10
Jap Decisive	17	19	N	N	N	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8
Jap Substantial	16	18	19	19	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	6
Jap Marginal	15	17	18	18	18	17	16	15	14	13	12	11	8	5	2
Draw	14	16	17	17	17	16	15	14	13	12	10	9	5	2	0
US Marginal	12	14	15	15	15	14	13	12	11	10	8	7	4	1	N
US Substantial	10	12	13	13	13	12	10	9	9	8	6	5	3	0	N
US Decisive	7	10	11	11	11	10	8	7	6	5	4	3	2	N	N
US Crushing	4	8	9	9	9	8	6	5	4	3	2	1	1	N	N
US Ultimate	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1

N = condition de victoire non utilisée

l'Histoire et pour déterminer aussi l'issue d'une partie qui ne pourra être menée à son terme.

Le Japon : gagner vite... ou mourir lentement

Le Japon peut tenter une victoire rapide en étant très offensif et chanceux face à un Allié amorphe... sinon il lui faudra occuper un périmètre cohérent et le bétonner, puis jouer la montre. Comme historiquement, le Japon n'a aucune chance de vaincre militairement les Alliés, d'ailleurs dans les règles il est mentionné que même une victoire en terme de jeu correspond quand même à une défaite militaire nipponne... Mais ce qui nous intéresse est la manière de gagner le jeu en remplissant les conditions de victoire. Il faudra donc soit atteindre les fameux 20 points, soit ne pas descendre en dessous de 0. La fin des règles présente des conseils de jeu pour le Japonais qui sont extrêmement pertinents et utiles pour débiter mais peuvent être largement détaillés et commentés. Nous allons présenter deux plans possibles avant de voir comment finir en beauté.

Les stratégies « Banzai »

Vous êtes joueur, un battant ou pressé, ne disposant que d'un après-midi ou d'une soirée pour conclure la partie ? Il vous faut alors tenter le tout pour le tout afin de remporter une victoire automatique en peu de tours. Les stratégies adéquates sont très risquées, très tributaires du hasard, ont peu de chances de réussir face à un adversaire expérimenté et leur probable échec compromet irrémédiablement une défense efficace face à des Alliés revanchards. Mais quoi de plus savoureux que de remporter une victoire difficile ?

Pour gagner vite, il faudra un plan très cohérent et parfaitement planifier la logistique des points de transport et de pétrole. Nous n'allons pas entrer dans ce niveau de précision pour ne pas gâcher le plaisir de jeu mais donner des orientations et pistes de réflexion.

Pour atteindre 20 points, il y a d'abord les bases faciles à capturer car situées dans un court rayon du Japon ou peu défendues comme l'Indonésie, le Siam et la Micronésie. Ensuite, il y a les points stratégiques indispensables – pétrole, situation géographique – comme l'Indonésie, la Nouvelle-Guinée, voire les Aléoutiennes ou obligatoires pour éviter de perdre des PV comme Singapour et les Philippines. Avec ces objectifs, l'auteur des notes de fin de règles arrive à 17 points au bout de quatre tours : Singapore, Manila, Brunei, Surabaya, Rabaul, Gilberts, Bangkok, Rangoon, Wake, Leyte, Lae, Hollandia et Attu. C'est assez ambitieux mais pas impossible en planifiant bien car l'Allié n'a pas trop de moyens pour s'y opposer.

Enfin, et c'est là que les affaires se compliquent, il faudra choisir un axe de conquête pour les 3 points manquants, car malheureusement il n'est pas possible d'attaquer partout en même temps. Les choix possibles sont de pousser vers l'Est, le Sud ou l'Ouest. Chacun de ces choix, en cas de succès, donnera la victoire mais l'Allié s'y opposera très vigoureusement avec une montée en puissance de plus en plus sérieuse. Notons que le succès est quand même hasardeux car les points de logistique seront notoirement insuffisants et surtout, tout miser sur la victoire et échouer signifie une défaite assurée !

La poussée vers l'Est revient à la capture de Midway et Pearl Harbor. Ce n'est pas le plan le plus facile et l'Allié sera certain de l'objectif, de plus il réagira facilement car sa Home Base est proche. Ce plan peut être une feinte pour réussir ailleurs mais le Japonais n'a pas vraiment la logistique nécessaire pour des diversions. De plus le hasard peut décider au tour 1 de placer la flotte de CV de Halsey soit à Wake (pas bon pour le Japonais), soit à Pearl Harbor (le Japonais va pouvoir casser du porte-avions US !). Quoi qu'il en soit, une importante bataille aéronavale aura forcément lieu, préalable indispensable au débarquement à Pearl Harbor, et le Japonais n'a pas intérêt à répéter Midway sinon il peut directement appliquer les conseils défensifs du paragraphe "Mourir pour l'Empereur" ...

Comme dit l'auteur des notes c'est à essayer une fois pour voir mais pas très réaliste... et surtout très risqué.

La poussée vers le Sud revient à soit capturer l'Australie, soit couper la ligne entre les USA et

l'Australie. En clair, si Port Moresby tombe, l'Australie est très vulnérable, sinon l'axe Guadalcanal (Salomons), Espiritu Santo (Nouvelles Hébrides), Nouméa (Nouvelle Calédonie) ou Elice, Samoa, Fidji est visé. La capture, puis l'installation d'avions à Espiritu Santo ou Fidji, par exemple suffit pour couper la ligne et gagner. Ce plan est plus réalisable que le précédent et, de plus, il est loin des bases des deux camps donc les efforts logistiques seront conséquents pour tous. Par contre, comme les deux camps s'accrocheront pour chaque île, comme historiquement ce fut le cas sur Guadalcanal, il faudra être efficace et ne pas lésiner sur les moyens. Il n'est pas sûr qu'il soit possible de s'acharner à la fois sur Port Moresby et sur Guadalcanal si l'Allié s'accroche aux deux mais avec les deux options : Australie ou Nouméa, l'Allié est quand même obligé de défendre les deux.

La poussée vers l'Ouest correspond à l'attaque du Sud Est asiatique avec la capture de la Birmanie, Ceylan et l'Inde : donc *banzai* sur l'Anglais. L'intérêt est de passer par la voie terrestre donc d'éviter de dépendre entièrement du pétrole, l'inconvénient est que les combats terrestres sont toujours hasardeux et peuvent s'éterniser alors que le timing est plus que serré. De fait il faut faire tomber un objectif par tour, faute de quoi le Britannique peut se ressaisir et envoyer suffisamment de renforts pour bloquer toute percée japonaise vers l'Inde. De plus, en monopolisant l'effort japonais d'un côté, cela laisse l'Américain libre de s'emparer rapidement du Pacifique central. A réserver donc à ceux qui n'ont pas froid aux yeux !

A titre d'exemple, afin de bien comprendre la témérité de cette stratégie, voici la traduction d'un plan pour la poussée vers l'ouest récupéré sur consimworld :

Operation GOGO-3 – The right hook, aka The Packer Sweep

Ce plan cherche à mettre K.O. les Britanniques en Inde et à gagner la guerre avant la phase de renforts alliés du tour 4. Il est plutôt risqué et vraiment pas recommandé aux joueurs prudents. Le timing est serré, vous devez :

Au tour 1, détruire l'unité aérienne US à Luzon, débarquer à Singapour et réduire l'armée anglaise, et prendre Surabaya (autant pour prendre la place que pour liquider les navires néerlandais et éviter qu'ils causent des pertes de PT et de pétrole aux tours 2 à 4).

Le tour 2 doit voir la chute de Singapour et Rangoon. Vous DEVEZ prendre les deux !

Au tour 3 Ceylan est capturée et une armée va de Rangoon à Burma.

Le tour 4 voit la capture de Calcutta et Bombay. Jeu, set et match !

Dans le cas contraire, vous aurez à faire face à l'armée anglaise détruite à Singapour, à toutes les unités navales disponibles AINSI qu'à la flotte arrivant d'Angleterre (et normalement disponible au tour 14, règle 17.6) et alors vous êtes cuit !

Un dernier conseil à ceux qui vont tenter une stratégie « banzai » : au 1^{er} tour il est certainement préférable de ne pas envoyer l'Amiral Nagumo et sa flotte de porte-avions aller couler de vieux cuirassés qui ne représentent pas au final une grande menace, mais de frapper un grand coup ailleurs ...

Jouer pour ne pas perdre

Vous êtes prudent et/ou vous disposez de beaucoup de temps pour conclure votre partie, par exemple en jouant par e-mail, vous êtes aussi méthodique et organisé ? Alors votre meilleure chance est sûrement de tenter de jouer la montre en planifiant une stratégie de blocage.

Certes les 20 PV ne seront jamais atteints et la partie durera certainement les 16 tours prévus, mais l'Allié peut être frustré de sa victoire malgré sa colossale puissance militaire.

L'idée est quand même d'être offensif les premiers tours de jeu pour capturer des points de victoire et monter un périmètre de défense solide. 14-15 points de victoire est un bon score à la fin du tour 4 : Singapour, Manila, Brunei, Surabaya, Rabaul, Gilberts, Bangkok, Rangoon, Leyte, Lae et Hollandia, par exemple. Les Aléoutiennes semblent un peu lointaines, leur seul avantage étant d'éloigner la menace ennemie et de faire perdre du temps à l'Américain. Cependant il ne faut pas hésiter à pousser jusqu'à Dutch Harbor si l'adversaire reste passif, il s'en mordra les doigts en perdant plusieurs tours pour reconquérir ces objectifs. Par contre il faudra impérativement garnisonner rapidement Paramushiro car une fois prise par les Américains elle est impossible à reprendre et il s'agit d'un vrai pistolet pointé sur le Japon (à 3 hex ...). Wake est également un peu excentrée pour être inclus dans le périmètre. Une fois la ligne principale de défense capturée, il faudra y installer la garnison maximale autorisée terrestre et aérienne. Il faudra également placer une bonne flotte de réaction à Truk. Par contre à la question de savoir s'il faut réagir régulièrement avec la flotte quitte à être toujours en rupture de stock de pétrole ou la garder pour la bataille finale, la réponse n'est pas tranchée... Certes réagir à chaque attaque alliée n'est pas possible, mais il semble que repousser un débarquement ou du moins neutraliser une partie du support naval, obligé de combattre en mer plutôt que de soutenir le débarquement, permet de faire perdre du temps

à l'ennemi. Une menace de réaction, c'est-à-dire une flotte bien positionnée et du pétrole en quantité, peut suffire pour obliger l'américain à engager une escorte démesurée limitant le nombre de débarquements, même si au final la flotte ne réagit pas. Vers la fin, lorsque l'ennemi s'approche vraiment du Japon, il sera certainement nécessaire de sacrifier la flotte, nous en reparlerons.

Enfin, attention aux dégâts de la guerre stratégique alliée qui vont rapidement grever les possibilités de transport stratégique. Il faut absolument engager des DD en escorte dès le tour 6 lorsque les sous-marins alliés passent de 2 à 4, deux DD semblent raisonnables. Au tour 10, 6 points de sous-marins sont disponibles, passer à 4 DD semble un minimum. Escorter les Task Forces japonaises avec un seul DD n'est pas forcément gênant, car cela laisse de la place pour les CA ou BB meilleurs en DCA et de plus, cela peut inciter l'Américain à engager des sous-marins pour couler des navires de guerre qui ne serviront alors pas contre les navires marchands.

Mourir pour l'Empereur ...

Vous n'êtes pas allés bronzer sur les plages hawaïennes ou australiennes ? Alors vous allez devoir faire face au rouleau-compresseur américain afin d'éviter à tout prix que le Yankee ne foule le sol de la mère-patrie.

Le périmètre défensif est en place et bien étanche et une flotte de réaction suffisamment menaçante pour obliger l'ennemi à se concentrer avec suffisamment de pétrole en réserve, c'est bien mais ce n'est pas suffisant... Il n'est pas possible de rester en défense dès le tour 5 sous peine de voir l'ennemi s'organiser tranquillement, il faudra quand même créer des points de friction ; l'idée étant de faire perdre du temps aux Alliés. Chaque tour perdu à renforcer une unité terrestre réduite ou ré-attaquer une base qui refuse de tomber est un point noir dans le timing hyper serré des Américains. Deux options sont possibles : soit vous avez gardé un minimum de peps offensif, dans ce cas la Mélanésie - Guadalcanal et/ou la Nouvelle Guinée - sont des lieux parfaits pour bloquer l'Allié quelques tours, soit vous préférez jouer la réaction et il faudra réagir aux actions ennemies comme par exemple un débarquement aux Gilberts qui entraînera une réaction navale, voire un renforcement terrestre si la base n'est pas tombée immédiatement. Dans les deux cas, il faudra donc jouer finement le rôle de la tortue car, des tours 5 à 10 en gros, il serait impensable de lâcher trop vite du terrain. Il est même conseillé de contre-attaquer pour faire perdre du temps aux Alliés mais subtilement car au jeu de l'attrition



Situation au début du tour 1 et plans des deux camps

l'Allié gagne. L'idée est de faire gaspiller à l'Allié ses points de transport, car même s'il semble en avoir beaucoup, il en manque toujours pour mener plusieurs offensives de front. Gaspiller des points de transport en l'obligeant notamment à reconstruire des unités réduites dans une base ennemie ou ramener des unités navales dans une base lors de la deuxième phase de déploiement pour pouvoir réagir avec.

Malheureusement ce jeu de la montre ne va pas empêcher l'Allié de s'approcher du Japon et de réduire le nombre de points de victoire nippons. Il peut être intéressant à partir du tour 10 de placer une flotte dans une zone de pétrole pour réagir gratuitement mais cela dépendra des actions ennemies. Par contre il sera fondamental de toujours garder un périmètre étanche avec une garnison terrestre et des ZdC aériennes : heureusement les renforts aériens sont nombreux. Enfin lorsque l'ennemi sera proche du territoire national, il sera temps de sacrifier la flotte, ce qui peut permettre de gagner un tour et éviter la défaite. Dans tous les cas, les derniers tours seront tendus mais avec une bonne défense, l'ennemi aura du mal à progresser régulièrement et sera incapable de passer le score de PV en dessous du 0 fatidique. Attention quand même à surveiller les points de transport disponibles car, avec un américain chanceux et peu de DD en escorte, le nombre peut atteindre 0 et empêcher le redéploiement de troupes pour assurer le périmètre défensif, dans ce cas la fin est proche... Dans tous les cas, le jeu du Japonais est assez subtil car la période de gloire dure assez peu et la victoire subite est plutôt rare, il faudra alors serrer les dents et perturber le jeu US. Des réactions bien senties, des garnisons stratégiquement placées et un peu de chance seront susceptibles de faire perdre suffisamment de temps à l'Allié pour le frustrer de sa victoire...

L'Allié : gérer l'offensive...

Si le Japonais gagne en 4 tours, l'Allié sera principalement spectateur et malchanceux... Passé ces débuts délicats, la victoire reposera alors sur ses épaules. Il faudra être efficace et agressif, en évitant éventuellement les bastions japonais. D'un côté l'Anglais grignote, de l'autre l'Américain envahi massivement. Les débuts seront laborieux surtout si le Japonais a évité la perte de sa flotte à Midway !

Tout d'abord limiter les dégâts

Face à la déferlante japonaise il y a un certain nombre d'actions à effectuer afin de tenter de la ralentir, tout en restant très prudent car l'Allié est

très fragile en début de partie et la moindre erreur peut être fatale.

Après la frappe japonaise du premier tour, il faudra compter les survivants et placer les quelques garnisons aux points les plus stratégiques comme Guadalcanal, Gilberts, Wake, Port Moresby, afin de forcer le Japonais à engager des moyens conséquents pour s'en emparer. Il n'est absolument pas question de contre-attaquer mais juste de gagner du temps. A part les flottes anglaises de Singapour et néerlandaises, qui sont condamnées de toute manière, il ne faut surtout pas gaspiller les quelques navires américains, sauf évidemment si la défaite est en vue : capture de Pearl Harbor, Sydney ou Nouméa par exemple. Dans ce cas, naturellement, il faudra tout jeter dans la bataille. Autrement, à moins que le Japonais s'intéresse trop aux îles Hawaï, une flotte de réaction avec des CV basés à Nouméa semble une bonne idée. Avec un CV au départ et un CV en renfort aux tours 2 et 3, il est possible de contrer le Japonais à partir du tour 3 en groupant tout et en les plaçant stratégiquement au sud car c'est là que la menace est la plus forte.

Notez que les Néerlandais n'ont pas vraiment de Home Base, Surabaya permet seulement de rebaser la flotte après un combat réussi mais pas de faire revenir des éventuels renforts qui sont alors perdus, ni des navires endommagés ou qui auraient fuit un combat.

Globalement, les cinq premiers tours de jeu il faudra jouer plutôt défensif car les moyens sont très faibles. L'idée est de bloquer l'ennemi pour l'empêcher d'atteindre les fameux 20 points. Suivant la stratégie choisie par le Japonais ce sera plus ou moins facile. A partir du tour 3, Il ne faudra pas hésiter à accepter des batailles navales et aéronavales si elles ne semblent pas trop déséquilibrées car les pertes sont beaucoup plus douloureuses pour l'ennemi qui a quasiment toute sa flotte dès le départ, contrairement à l'Américain qui a une montée en charge impressionnante.

Plutôt Nimitz que McArthur ?

Une fois l'orage passé, il est temps de penser à la reconquête et cela le plus rapidement possible car les tours gagnés à ce moment-là sont précieux arrivés aux portes du Japon.

Le tour 6 (Jan-Mars 43) est une bonne base de départ pour commencer la grande offensive, bien sûr ce n'est qu'une indication, face à un Japonais qui joue la tortue, il faudra commencer plus tôt. Au tour 6, les capacités aériennes et navales des bases sont doublées pour l'Allié, ce qui permet de masser plus d'avions que l'ennemi sur les points de friction comme la Mélanésie, la saturation

Tableau récapitulatif des points aériens terrestres et aéronavals (par tour et cumulés)

Tour		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Renforts en avions																	
US	CV 4	4	4	4	0	0	0	0	4	4	8	0	4	4	4	0	0
	CVL 2	0	0	0	0	0	0	0	4	2	2	0	0	0	0	0	0
	Carriers	4	4	4	0	0	0	0	8	6	10	0	4	4	4	0	0
	AIR	24	8	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	Total																

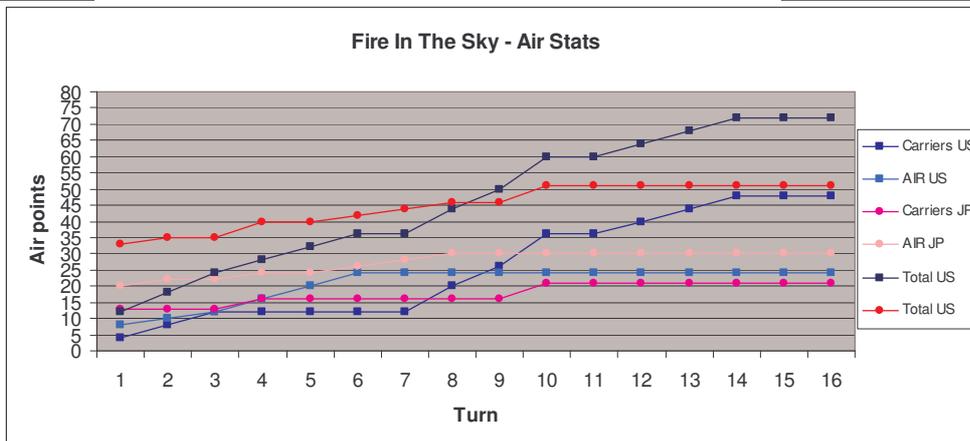
BR	CV 2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
	CVL 1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Carriers	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
	AIR	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Total																

JP	CV 4	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	CV/CVL 3	3	0	0	3	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0
	CVL 2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0
	Carriers	13	0	0	3	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	AIR	30	20	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Total																

Total		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
		4	8	12	12	12	12	12	16	20	28	28	32	36	40	40	40
		0	0	0	0	0	0	0	4	6	8	8	8	8	8	8	8
		4	8	12	12	12	12	12	20	26	36	36	40	44	48	48	48
		8	10	12	16	20	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
		12	18	24	28	32	36	36	44	50	60	60	64	68	72	72	72

		0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4
		0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5
		2	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
		2	5	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	11	11	11

		8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
		3	3	3	6	6	6	6	6	6	9	9	9	9	9	9	9
		2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4
		13	13	13	16	16	16	16	16	16	21	21	21	21	21	21	21
		20	22	22	24	24	26	28	30	30	30	30	30	30	30	30	30
		33	35	35	40	40	42	44	46	46	51	51	51	51	51	51	51



permettant seule de réduire l'aviation ennemie sans engager ses précieux CV.

Bon l'ennemi est stoppé et ne pourra pas gagner par victoire automatique, c'est bien mais ce n'est pas suffisant, il faut maintenant passer en dessous de la barre des zéros points de victoire, ce qui sera long et douloureux. Premier choix : Nimitz ou Mac Arthur ? C'est-à-dire faut-il foncer vers le Japon à travers le Pacifique central : Gilberts, Marshall, Mariannes, Okinawa et l'archipel japonais ou faire le tour par la Nouvelle Guinée et les Philippines ?

La question est intéressante mais n'a pas de réponse tranchée (quoique ...), certes l'option Nimitz semble séduisante, toutes les bases à capturer sont dans les 8 hexs de Pearl Harbor, c'est-à-dire à portée de la flotte sans avoir à la déployer, ce qui permettra de consacrer tous les points de transport aux troupes terrestres et aux aéronaves. L'inconvénient est que le Japonais va très vite deviner le plan et pourra mettre tous ses moyens pour le contrer, de plus certains tours de nombreux points de transport US ne serviront à

rien (mais ils peuvent être utiles si la règle optionnelle de bombardement stratégique est utilisée ...).

D'un autre côté l'option Mac Arthur n'est pas vraisemblable toute seule car tenir les trois bases de Nouvelle Guinée peut nécessiter de nombreux tours,

ensuite il faudra capturer Truk, Palau, avant d'attaquer Leyte et Manille. A partir de Hollandia et pour les Philippines, le rayon fatidique de huit hexs est dépassé, ce qui va entraîner des coûts de déploiement pharamineux. D'abord car il faudra engager principalement des armées à huit points de force, puis payer pour l'ensemble des unités navales. C'est tout bonnement impossible car inversement, le Japonais sera rapidement à quatre hexs, soit la distance de réaction des navires basés au Japon.

Le plus crédible sera certainement de choisir le Pacifique central comme axe principal d'attaque mais en allouant tous les points de transports et supports en excès à Mac Arthur pour reprendre la Nouvelle Guinée et les Philippines, voire l'Indonésie si elle est peu défendue. Dans tous les cas, même avec un plan précis et minuté, les impondérables du jeu feront qu'il vaut mieux être flexible et profiter des opportunités. Ainsi il est courant de passer un an et demi pour capturer Lae ou Rabaul, puis les bases suivantes sont

quasiment abandonnées par le Japonais qui doit redéfinir son périmètre défensif avec une pénurie de moyens à sa disposition. La stratégie historique de bypasser les points les plus forts après avoir éradiqué l'aviation est valable à deux titres, d'abord elle évite d'y passer 2-3 tours pour sa capture et surtout elle bloque une unité japonaise qui ne pourra pas revenir en jeu pour tenir une base menacée, sauf en la "débandant". Certes cela ressemble à une recette de jeu mais vu le peu de troupes disponibles c'est une tactique à ne pas négliger. Enfin, il faut vraiment garder à l'esprit chaque tour le nombre de points à prendre pour gagner et réajuster les offensives en fonction des aléas des invasions en cours. Est-il possible de gagner sans envahir le Japon est une bonne question. Elle dépendra de la rapidité de la reconquête, souvent l'invasion de l'archipel nippon est l'offensive de la dernière chance avec ses 5 points par base...

« Guerre de tranchées » pour les Tommies

Sauf si le japonais a tenté « la voie indienne », il est plus que fréquent de voir le théâtre d'opérations anglais se limiter à une guerre de tranchées dans les zones de Rangoon et de Bangkok, une longue et peu palpitante guerre d'usure que les Britanniques ne pourront débloquent qu'avec l'arrivée de renforts massifs consécutifs à la chute du III^e Reich. L'Anglais doit s'accrocher à Rangoon si c'est possible, puis à chaque hex s'il doit reculer. Les moyens sont très faibles pour être offensif : peu de troupes, peu d'aéronefs et seulement 6 points de transport par tour, ce qui ne permet de débarquer qu'une division ; par contre ils permettent de gêner le Japonais en l'obligeant à reconstituer ses armées régulièrement et en grignotant peu à peu son aviation. Vers la fin, l'Anglais peut s'autoriser une offensive limitée avec, par exemple, un débarquement sur Singapour, soit directement, soit indirectement sur l'hex de Malaisie (ce qui peut permettre de regrouper 2 divisions). En surprenant le Japonais, cela peut rapporter 3 PV mais c'est assez aléatoire et il vaut mieux conjuguer cette offensive avec un débarquement US sur Iwo Jima, Okinawa ou le Japon.

Dans tous les cas, le jeu de l'Allié est assez plaisant car la tension des premiers tours disparaît assez vite, faisant place à une débauche de moyens permettant à partir du milieu de partie de choisir les endroits à frapper. Ce qui est frustrant c'est que malgré ces énormes moyens la victoire est loin d'être sûre, surtout en perdant trop de temps lors des premières parties. La gestion optimale des moyens et l'expérience des

mécanismes permettront d'éviter trop de pertes de temps mais attention au Japonais retors ! Point de dilettantisme dans le jeu de l'Allié donc, l'énorme supériorité des moyens étant un mirage conduisant tout droit à la défaite. Un bon guide vers la victoire est d'avoir toujours au moins un ou deux tours d'avance sur la progression historique et de lancer deux offensives par tour si possible dès 1943, le Japonais n'ayant pas les moyens de s'opposer aux deux.

Conclusion : 1-0 pour le Japon !

Sans être le jeu de référence en la matière, il faut reconnaître que MMP a réussi un tour de force en nous proposant un jeu simple mais passionnant tout en conservant une historicité très correcte. Néanmoins il faudra bien une ou deux parties pour maîtriser l'abstraction des mécanismes conçus par un cerveau extrême-oriental.

A la question initiale faut-il être plutôt stratège ou logisticien, la réponse est naturellement un peu des deux mais vu les mécanismes et le degré d'abstraction, le logisticien aura quand même le beau rôle.

En conclusion *Fire in the Sky* est un wargame à conseiller à la fois au passionné de la guerre du Pacifique, car c'est un beau et bon jeu, ainsi qu'à celui qui ne veut avoir qu'un seul jeu sur le sujet, car il est moins cher, plus simple et plus jouable en solitaire que son « concurrent » actuel sur le marché, *Empire of the Sun*.

Un mini-scénario « La bataille du Pacifique Sud », se jouant sur une partie de la carte (et centré sur les opérations autour de Guadalcanal et Port Moresby) du tour 3 au tour 6 est téléchargeable sur consimworld :

<http://talk.consimworld.com/WebX?233@135.ZWLLbXFEQte.742753@.1dd06bde/3769!enclosure=.1dd10742>

Un scénario très tendu, idéal pour l'initiation et rapidement joué.

Des marqueurs de contrôle, non fournis dans la boîte mais pourtant très utiles pour identifier l'appartenance des bases conquises et reconquises, peuvent être téléchargés ici :

<http://talk.consimworld.com/WebX?233@135.m5dFbP85Oed.16@.1dd06bde/3457!enclosure=.1dd0e5f3>

Luc Olivier, Amiral de la flotte du Pacifique
Pascal Valentin, Tête brûlée de la VMF 214

BIBLIOGRAPHIE

Vae Victis #67 Mars-Avril 2006 – pp 46-47

Against the Odds vol IV n°2 Dec 2005 – pp 27-28

LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

Annexe 5 : People's War Games

BLACK SEA * BLACK DEATH

Année : 1982

Concepteur : Jack Radey

Développement : David Bolt

Editeur : People's War Games

Nombre de joueurs : 2 à 4

Thème : BS*BD simule l'opération Gory/Morsky, c'est-à-dire la tentative faite par les Soviétiques, début février 1943, pour prendre Novorossisk par un débarquement amphibie, prolongé par une attaque à travers les montagnes pour s'emparer d'Anapa. Ce qui aurait coupé la ligne principale de ravitaillement de la 17^e Armée allemande dans la zone Kuban-Taman.

Echelle : BS*BD est un jeu opérationnel :

- La carte représente, à 800 m l'hexagone, la région autour de Novorossisk d'un côté – une zone côtière apte aux débarquements – et de l'autre, la zone montagneuse derrière la baie Tsemesskaya ; zone occupée par la 47^e armée soviétique face à la 73^e DI allemande.

- Les pions sont à l'échelle du bataillon ou même de la compagnie. Pour l'Axe, ils représentent la 73^e DI allemande et quelques Kampfgruppen et unités isolées, des batteries de points fortifiés de la Kriegsmarine. Pour les Soviétiques, les unités représentées sont la 47^e armée (318^e DI et 3^e Corps), les 83^e et 255^e Brigades de Marine, le 90^e Régiment de Parachutistes et quelques batteries côtières et unités diverses. L'aviation est également présente à raison de quatre avions par pion, ainsi que la marine soviétique : croiseurs, destroyers, mouilleurs de mines et barges de débarquement.

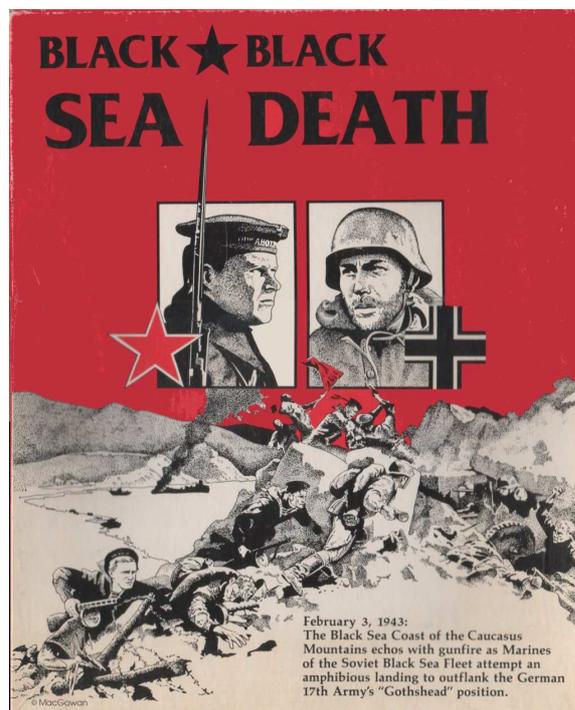
- Un tour dure un jour découpé en deux impulsions AM, une PM et deux de nuit, avec de nombreuses phases.

Scénarios : Quatre scénarios sont proposés : deux simples pour apprendre les règles aériennes et les techniques de débarquement, un plus complexe sur les deux premiers jours et le dernier sur l'ensemble de l'opération en neuf jours et demi.

Temps de jeu : De ½ à 20 heures suivant les scénarios.

Matériel : Une carte de format standard, 600 pions et un set d'aides de jeu.

Autres jeux de la série : *Aachen* (PWG-1983), *Borodino 41* (CoA-1995) et *Operation Spark* (CoA-1997)



Présentation générale : BS*BD représente une des meilleures réussites de People's War Games et il est parfaitement représentatif des jeux publiés par cette compagnie. La lecture des règles montre tout l'esprit du jeu. Jack Radey, l'auteur, pimente les règles de notes et pointes d'humour, et explique que le but du jeu n'est pas de gagner mais de s'amuser et de refaire le mieux possible la situation historique. Les règles en elles-mêmes sont très complètes et pas du tout classiques. Elles nécessiteront du temps pour bien les comprendre. L'auteur, en effet, écrit ses règles comme se passe la réalité : il n'y a pas de règles arrangées pour rendre le jeu jouable mais plutôt pour simuler le mieux possible la réalité.

L'ensemble des unités combattantes a été classé en différentes catégories suivant leur mode de déplacement et leur type de combat. Ainsi pour la quinzaine de terrains représentés sur la carte, il existe cinq types de mouvement : à pied, à cheval, en engin tracté, en engin à roue et tiré par un cheval ; entraînant des coûts de terrain différents par unité, car toutes les unités ont le même nombre de points de mouvements. Pour le combat, on trouve les catégories : personnel, armes lourdes, véhicules et véhicules blindés qui influent sur le transport maritime, les protections du terrain et les bonus et capacités de combat.

Le tour de jeu est assez complexe à maîtriser avec les joueurs pariant sur le nombre d'attaques de

l'impulse ce qui, ajouté au résultat d'un dé détermine le camp attaquant qui va disposer d'un nombre précis de points de mouvement suivant la période du jour : matin, après midi et nuit et le nombre d'impulses consécutifs du même camp. Les points de mouvement servent, certes, à déplacer les unités suivant le terrain et le type de déplacement de l'unité, mais ils permettent également de donner l'assaut. Cette gestion des impulsions est déjà un jeu dans le jeu et devra être bien appréhendé par les deux camps.

Il existe différents types de combats : les bombardements d'artillerie, les tirs d'armes directes comme les armes d'infanterie mais aussi les canons et tirs antichars, et enfin les assauts, plus radicaux mais passablement aléatoires.

Comme il n'est pas possible de présenter l'intégralité du jeu en si peu de place, voyons en quelques exemples.

Le débarquement est un excellent exemple. C'est un des moments les plus passionnants du jeu. Les joueurs ont le choix entre deux types. Le débarquement de jour, très risqué et très dur, et celui de nuit, le plus courant. Lorsque le Soviétique déclare une tentative de « Night Landing », il a l'initiative pour la nuit qui est divisée en 4 *Naval Quarters* et 6 *Naval Impulses*. Le Russe va diviser ses forces navales en missions : bombardement, soutien ou transport, et les répartir dans les deux boxes symbolisant les zones navales : Western ou Central. Ensuite, il charge ses troupes dans les navires affectés au transport, un tirage sur une table indiquant à quel moment de la nuit les missions vont s'effectuer. Les navires arrivant sur le plateau de jeu peuvent alors bombarder les troupes ou les batteries côtières ou s'approcher de la côte pour y débarquer les troupes de Marines et autres.

L'Allemand va tenter de s'y opposer par les tirs précis de ses batteries côtières et 88. Les navires touchés retourneront au port, tandis que les autres pourront débarquer leurs troupes.

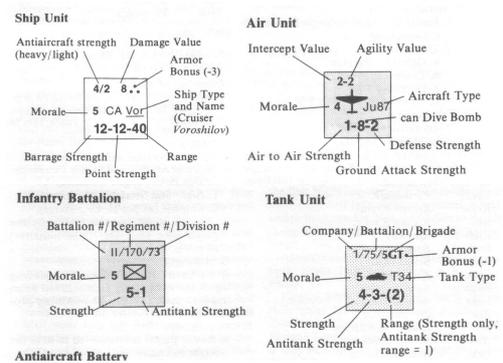
Les défenses allemandes étant cachées hors carte, le premier débarquement russe risque souvent de se solder par de lourdes pertes, voire même un échec complet – toute la force de débarquement étant repoussée ou coulée –, mais les canons allemands repérés risquent alors, la fois suivante, d'être neutralisés par l'artillerie de marine, permettant une opération plus réussie.

Autre exemple d'ambiance : les parachutages. L'auteur précise qu'il avait le choix entre

complexe et simple et a choisi simple. Le joueur prend le pion à parachuter et le lâche de 50 cm au dessus de la carte. Il arrive là où il tombe et s'il est retourné, c'est qu'il est *disrupted* !

Conclusion : Pour gagner, le Soviétique devra réussir son débarquement et prendre les villages et villes de la zone côtière avec ses unités amphibies ; tandis que, sur le front montagneux, la 47^e armée aura pour mission de crever le front et s'emparer des passes, des sommets et des villes de l'intérieur des terres. L'Axe, pour sa part, devra contenir l'ennemi, d'un côté et le rejeter à la mer de l'autre.

Le jeu de campagne est plutôt long à jouer, mais se prête très bien au jeu à quatre. Certes il faudra investir du temps dans la compréhension et l'assimilation des mécanismes, mais même vingt ans après sa sortie, il ne peut qu'être recommandé. Sa réédition en cours par Last Stand Games en P500 par GMT est naturellement une bonne idée.



L'ACADEMIE DU WARGAME

Académicien n°34 : **Pascal Valentin**, né en 1968, joue depuis 23 ans mais avec une interruption entre 1993 et 1999. Il a débuté sur *La Campagne de Russie* paru dans *Jeux & Stratégie* n°21. Il aime particulièrement les jeux stratégiques et grand stratégiques WW2, Napoléoniens et Sécession, ainsi que les jeux solos. Il n'a pas une idée très précise de l'Académie du Wargame car il n'y a jamais mis les pieds et n'a pas le costume ! Par contre il voit Vieille Garde comme laboratoire de dissection des entrailles d'un jeu. Il est nommé Académicien suite à l'étude sur *Fire in the Sky!* publiée dans ce numéro. Son titre est **Tête brûlée VMF 214**.

Bienvenue à l'Académie !

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 :** Philippe Germain, Luc Olivier, Pascal Valentin, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires -. **Site Web :** [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie) **email :** panzer@free.fr

