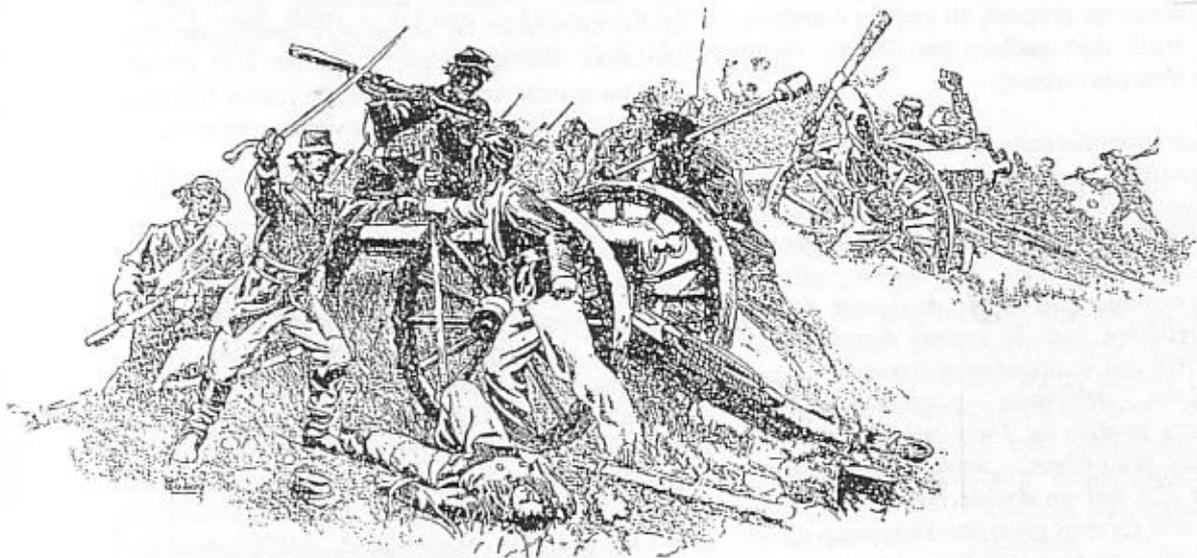


VIEILLE GARDE

Numero 7 * Parution irrégulière * Bulletin officiel de l'Académie du Wargame * 10 FF



The Civil War 1861 1865



EDITORIAL



Paris, le 15 mars 1996

Déjà un an!

L'Académie et Vieille Garde fêtent leur première année d'existence. En dernière page un bilan de l'Académie est proposé, où tous les détails sont donnés mais déjà sachez que l'avenir de Vieille Garde n'est pas menacé.

L'étude proposée dans ce numéro n'est pas *Kölin*, contrairement à l'annonce préalablement faite, mais *The Civil War* présenté par Laurent Garbe et Henri Gautier, aidés de Marc Boissonade et Laurent Boukobza. Ce changement s'explique par l'envie de donner des éléments de réflexion pour le tournoi permanent sur *The Civil War* qui va démarrer incessamment. L'étude sur *Kölin* - déjà prête - paraîtra dans le numéro 8. Cette analyse de *The Civil War* a un caractère moins synthétique - académique - que d'habitude car elle sert un double but : à la fois étudier un jeu très complet nécessitant beaucoup de pratique et de réflexion donc avec beaucoup à dire ; mais également aider les joueurs à se lancer dans le tournoi permanent organisé par l'ACPW - principalement les auteurs de l'étude -. Ce double but explique le choix du plan calqué sur la structure du livret de règles.

Trois événements sont intéressants à relever dans notre petit monde du jeu français. La parution de *Hohenlinden 1800* de Laurent Garbe édité par Ludodélire, jeu de complexité moyenne qui simule une victoire de Bonaparte. Il est doté d'un excellent graphisme et de règles intéressantes au niveau opérationnel. D'autres batailles utilisant le même système sont en préparation. La traduction de *Yom Kippour* de The Gamers par Oriflam, qui est aussi bonne et belle que la V.O. Egalement des rumeurs qui courent sur la parution prochaine de nouveaux wargames chez AWE. Ces trois événements démontrent que le marché du wargame pur existe toujours en France, malgré avis contraires et esprit chagrins.

Un autre événement - plus parisien -, nous semble utile à mentionner. Il s'agit de l'ouverture d'une nouvelle boutique de jeu dans le Vème arrondissement : **Starplayer**, rue des Carmes.

En plus des nouveautés, il est possible d'y trouver d'excellents wargames d'occasion, qu'ils soient encore disponibles ou "out of print" (même des SPI ou autres raretés). De plus le patron, Eric, est un vrai wargameur ce qui est rare. Le restera t-il, cela dépendra de la masse de cartes vendues au mois...

Le prochain numéro devrait donc voir l'étude sur *Kölin*, ainsi qu'un nouveau chapitre de la Saga, à bientôt...

Luc

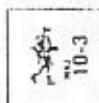
QUIZ

Bravo à Louis Capdebosq qui gagne un numéro gratuit. Les réponses du précédent sont : 1 - Empires in Arms (ADG/AH), 2 - Caesar (GMT), 3 - Freedom in the Galaxy (SPI/AH).

1

2

3



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Page 3 à 15 : The Civil War

Pages 16 & 17 : Réaction sur ETO

Pages 18 & 19 : Atlantic Wall

Page 20 : L'Académie du Wargame

THE CIVIL WAR 1861-1865

La tactique est-elle l'ennemie de la stratégie ?

FICHE TECHNIQUE

Éditeur: Victory Games (1983)

Concepteur : Eric Lee Smith

Niveau: Grand Stratégique

Sujet: Guerre de Sécession de juillet 1861 à avril 1865.

Echelle carte : 25 miles par hex (40 km)

Echelle pion : un Point de Force vaut 5000 hommes

Echelle de temps : cinq tours par an (4 mois pour l'hiver, 2 mois le reste)

CARACTERISTIQUES D'UNE "GUERRE CIVILE"

Depuis sa parution chez **Victory Games** en 1983, *The Civil War 1861-1865* a le plus souvent conquis pour longtemps les wargamers intéressés par les campagnes stratégiques. Cela tient à la profondeur du thème choisi et aux qualités intrinsèques de la simulation. Le thème de la Guerre de Sécession est très riche:

- Une guerre de 5 ans.
- Des protagonistes de la taille de grandes nations.
- Un nombre d'engagements important.
- De nombreuses campagnes sur des distances importantes.
- Un type de guerre à la charnière entre les grands mouvements napoléoniens et les combats d'attrition de 1914-18.

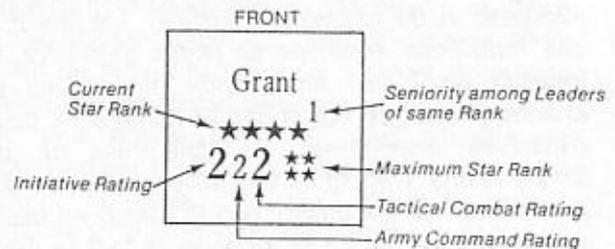
Il préfigure aussi l'affrontement des économies qui aura lieu lors des deux Guerres Mondiales. Ces caractéristiques sont très correctement rendues par la simulation.

Sur 19 tours de jeu cette guerre est représentée pratiquement dans sa totalité (juillet 1861 à avril 1865) sur une carte qui couvre l'ensemble des théâtres d'opérations depuis les déserts du Nouveau Mexique jusqu'aux plages du New Jersey.³

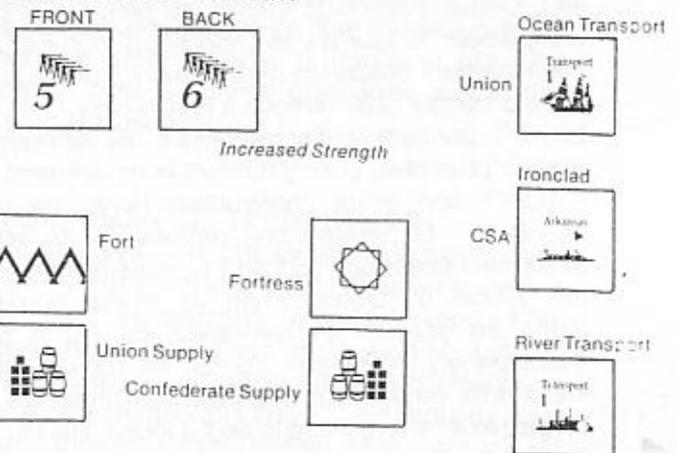
L'entrée en jeu de nombreux renforts en hommes, en navires et en chefs militaires sur toute la durée du conflit traduit l'intense mobilisation que nécessitait cette guerre à l'échelle d'un continent. Le système de concentration au sein d'armées ainsi que les mouvements ferroviaires et navals permettent de réunir des forces considérables en un endroit donné. Pourtant la bataille est presque aussi épuisante pour le vainqueur que pour le vaincu.

Mais ce qui fait le grand attrait de *The Civil War* est la constante interactivité des actions entre joueurs, grâce à un système de points de commandement (ou PC) et d'impulsions alternées de durée variable.

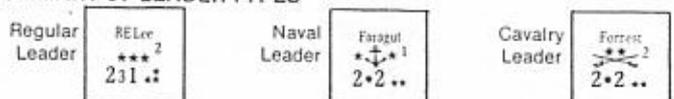
Ceci permet le plus souvent de contrer ou de contrarier les initiatives de l'adversaire ce qui implique pour atteindre la victoire de ne jamais perdre de vue ses objectifs et sa stratégie à long terme. La longueur du tour de jeu est, elle même, imprévisible créant un suspense total quant aux possibilités d'exploiter ou de contrer dans l'immédiat une situation favorable. Enfin entre deux joueurs de force équivalente les conditions de victoire équilibrent parfaitement le jeu équilibré: le Sudiste peut gagner en rendant la poursuite de la guerre électoralement intenable lors de l'élection présidentielle de 1864, en tenant Washington à la fin d'un tour ou bien "en limitant les dégâts" par rapport au résultat historique. Le Nordiste doit éviter ces deux écueils...



SAMPLE STRENGTH POINT



SUMMARY OF LEADER TYPES



Dans une première partie, nous allons étudier le système de jeu à travers une description résumée des règles. Nous indiquerons un certain nombre de Conseils tactiques et stratégiques pour permettre d'élaborer une stratégie saine dès les premières parties afin d'éviter toute catastrophe irrémédiable. Des anecdotes vécues renforceront l'importance de certains conseils. Par contre il est évident qu'il n'y a pas de stratégie gagnante prédéterminée à *The Civil War*. Le bon joueur remporte la victoire en optimisant les différents "outils" qu'offre le système de règles, en tenant toujours compte des actions de l'adversaire. Pour pouvoir faire référence à **Vieille Garde** en élaborant vos stratégies nous reprendrons l'ordre numéroté des chapitres du livret de règles.

Enfin dans une seconde grande partie, nous irons plus loin dans la réflexion stratégique, en indiquant des stratégies que la simple étude du système de règle ne rend pas évidentes, et en les étayant par une étude historique et géostratégique.

STRATEGIE ET TACTIQUES DU SYSTEME

1) LES POINTS DE COMMANDEMENT

Après avoir déterminé en secret et un tour à l'avance, l'ordre des priorités qu'ils assignent à chacun des trois grands secteurs que sont l'Est, l'Ouest et le TransMississippi, les joueurs reçoivent un certain nombre de points de commandement (ou PC) à dépenser. Ces PC seront ensuite alternativement utilisés lors d'impulsions successives de longueur aléatoire. L'ampleur de ces impulsions, évaluées en points d'initiative, est fonction de l'écart entre deux dés lancés par chaque joueur, ce qui donne le nombre de points d'initiative disponibles. Ce différentiel de dés donne le droit d'effectuer des actions au cours d'une impulsion en dépensant des PC et/ou en faisant rentrer des renforts. Si les joueurs font le même résultat aux dés, une nouvelle donne de PC aura lieu. Certains résultats identiques peuvent arrêter brutalement le tour de jeu, sinon un tour s'arrête naturellement quand les deux joueurs n'ont plus de PC à dépenser ni de renforts à faire rentrer.

Les PC permettent d'entreprendre les différentes actions possibles, principalement le mouvement, la remoralisation et la construction (forts, navires, dépôts...). La rentrée des renforts est la seule action ne nécessitant pas de PC, mais uniquement des points d'initiative. Enfin, le joueur nordiste garde en général un différentiel de PC à son avantage en fin de tour du fait de renforts plus importants, ce qui peut lui permettre d'organiser un "squeeze" c.à.d. d'être le seul à jouer ses PC en fin de tour.

Conseils tactiques

En règle générale tant qu'il n'y a qu'une seule vague de PC, avant de les jouer, il est vivement conseillé de faire rentrer ses renforts. Cette approche a l'énorme avantage d'utiliser seulement des points d'initiative et permet de voir venir. Il est conseillé de commencer, si possible, par les chefs qui seuls permettent des actions efficaces. Si la situation exige que vous commenciez par dépenser des PC, faites le au moindre coût, surtout pour le Sudiste stratégiquement sur la défensive. L'idéal est de garder le plus longtemps possible lors d'un tour, un minimum de PC dans chaque secteur tant que l'adversaire en détient encore, afin de pouvoir réagir à ses actions dans le-dit secteur.

En cas de nouvelle distribution de PC, donnez leur au moins partiellement la priorité. La priorité peut même totalement s'inverser en cas de troisième distribution, à cause du risque croissant de voir le tour s'arrêter sans avoir pu agir "sur le terrain". Par contre ne dépensez pas tout non plus, pour pouvoir réagir aux actions de l'adversaire si le tour se prolongeait malgré tout ! En bref un équilibre subtil...

Anecdote vécue

"le Nordiste : Combien de fois ai-je vu s'envoler mes beaux points de commandement sans avoir rien pu en faire." (Grimace de frustration du Nordiste, joie indécente ou perversément dissimulée par le Sudiste...!)

Conseils stratégiques

Grosso-modo à partir du tour 3, des tours longs avantagent le Nordiste qui peut atteindre plus facilement ses objectifs. Le Sudiste peut amoindrir les effets pernicieux des "squeezes" en construisant forts, fortifications et dépôts à l'avance. Même avec le risque de perdre de précieux PC, le Nordiste doit utiliser la liberté de manoeuvre que lui laisse les "squeezes" pour s'emparer des sites stratégiques qui déstabiliseront le plus le Sud dès que le jeu redeviendra interactif.

2) LES CHEFS

Ils sont l'un des éléments les plus importants du jeu. Ils peuvent être de 4 niveaux différents c.à.d. à 1, 2, 3, ou 4 étoiles (noté * dans la suite du texte), les plus gradés prenant automatiquement le commandement s'il y a plusieurs chefs dans un hex donné.

Au sein d'un même grade, un facteur de séniorité donne l'avantage aux plus anciens. Au début du jeu, le Nordiste détient le triste privilège d'avoir ses plus mauvais chefs au sommet de la hiérarchie ; heureusement un système de promotion des chefs

suite au combat, lui permet assez vite - vers le tour 3 - d'en utiliser de meilleurs. Un chef, suivant son grade, permet de déplacer de 1 à 6 Points de Force d'infanterie (ultérieurement PF), ou de 1 à 3 pour les chefs de cavalerie durant le mouvement terrestre. Un chef ayant au moins *** peut également commander une armée dotée de 6 à 25 points de force.

Chaque chef possède aussi un facteur d'inertie de commandement qui va d'excellent avec "2", comme Grant, Sheridan, Lee, jusqu'à catastrophique avec "4" pour Fremont. Ce facteur correspond au nombre de PC que le joueur devra dépenser pour activer ce chef et sa pile de troupes. Autant dire qu'il conviendra d'éviter si possible de faire appel aux plus mauvais généraux.

Les chefs ont également une forte influence sur le combat grâce à deux facteurs:

- Un facteur tactique donnant lors du combat des bonus au dé au joueur en phase ou éventuellement à son adversaire pour les plus mauvais chefs! Ces bonus se cumulent lorsqu'une armée contient plusieurs chefs.

- Un facteur stratégique qui permet aux chefs commandant des armées, de bénéficier de relances de dés pour le combat (les fameux "Re-rolls!").

Les chefs permettent aussi de remoraliser tous les points de combat se trouvant dans leur hex, grâce à leur facteur d'inertie et la dépense du nombre correspondant de PC.

Des amiraux améliorent mouvements maritimes et débarquements mais ne rallient pas.

Conseils tactiques

La promotion rapide des chefs doit être recherchée à tout prix pour le Nord dans les trois premiers tours. Vous pouvez choisir de promouvoir Grant au sein d'une armée pour qu'il en prenne automatiquement le commandement lors de sa promotion à 3 étoiles. Cela évite une dépense de 1 PA. Pour le Sud, la promotion est également à rechercher mais avec modération pour certains chefs, A.P. Hill ou Early par exemple, car leur promotion s'accompagne de perte de bonus tactique.

Il est très important de trier ses chefs au Sud comme au Nord. D'où la création d'un "Super Centre Administratif" où l'on regroupera les mauvais chefs. Exemple à Philadelphie regroupez Fremont, Halleck, Buell, Banks, Siegel et McClelland...pour le Nord. Pour le Sud, envoyez à Bonham, Polk, Huger et AS Johnston (car très lourd à gérer). La grande force du Nord est son nombre important de chefs ***, et l'apparition de chefs **** qui lui confère une très grande souplesse de commandement d'armée. Par contre, il possède peu de bonus tactiques. **Conseil:** Ne pas hésiter à utiliser Thomas, Meade, McPherson comme chefs

tactiques (ne commandant pas d'armée) et à dégrader Hooker de *** à **.

La force du Sud réside dans son très grand nombre de chefs ayant un bonus tactique, avec la possibilité de porter ce bonus cumulé jusqu'à de +6 dans 3 de ses 4 armées. Toutefois le Sud possède très peu de *** compétents. D'où l'utilité de la promotion de Hood et E.K.Smith à ***. Notez que Van Dorn doit être utilisé pour tourner autour du Nordiste et ne combattre que les faibles garnisons, mais jamais les armées ennemies.

Anecdote vécue

"Veuillez emporter "Gri-gri", "fétiches", "porte-bonheurs", "dés pipés" lors des tests de pertes de chefs. Lyon, du fait de son utilisation précoce et forcenée, finit rarement la partie ailleurs qu'au cimetière!"

Vu à la télé, euh...pardon, en combat, 5 tests successifs sur les amiraux: 2 morts, 3 blessés, aucun sur la carte pendant trois tours...

Ou bien: "En un même combat, Jackson, Longstreet tués, Forrest blessé. Où comment passer de +6 tactiques à zéro en une seule leçon gratuite...!"

Conseils stratégiques

A partir du moment où chaque secteur comprendra au moins une armée de chaque joueur, il est impératif d'y grouper un minimum de bons chefs pour bénéficier en combat du cumul de leur bonus tactique. Pour le Sud ceci doit impérativement être réalisé avant le tour 10 ou 11. Comme il n'y a souvent pas assez de chefs pour garnir efficacement chaque armée (un maximum de 6 bonus tactiques "utiles" par armée), certains chefs donnant un bonus tactique de 2 feront la navette entre les armées en cas de besoin.

Enfin, une armée avec un chef d'inertie de commandement de 3 ne doit pas rester plus d'une impulsion en face d'un chef d'armée ennemi d'inertie de 2, si il ne veut pas prendre le risque de se faire attaquer deux fois de suite sans avoir assez de PC dans ce secteur pour se réorganiser.

Si votre adversaire change de chef d'armée dans un secteur (ex: Chef d'inertie 3 remplacé par chef d'inertie 2 faites de même quel qu'en soit le prix "tactique" par ailleurs.

3) MOUVEMENTS TERRESTRES

Les unités ont une capacité de mouvement fixe, en fonction de leur type: infanterie avec 4 Points de Mouvement (ultérieurement PM), cavalerie 6 PM ou chefs seuls 12 PM. Les PF peuvent soit se déplacer individuellement en dépensant à chaque fois un PC, soit groupés sous le commandement d'un chef en dépensant les PC

correspondants à son inertie. La présence d'un chef est obligatoire pour se déplacer en territoire ennemi. (mais pas en territoire neutre, où de nombreuses actions sont possibles pour contester ces territoires). Il est permis d'abandonner sur sa route (ou de "dropper") des PF, mais pas d'en prendre au passage. Un passage en force (ou "Overrun") effectué avec un minimum de 8/1 est possible durant un mouvement. Enfin seuls les hexs de marais coûtent le double de PM.

X

Conseils tactiques

Le mouvement PF par PF ne doit être employé que dans les cas suivants:

- Pour renforcer une ville, une fortification ou une forteresse.
- Pour renforcer une armée.
- Pour couper le ravitaillement de PF ennemis.
- Pour prendre facilement des villes en territoire neutre.

Dans tous les autres cas vous risquez de vous faire "overrunner" et de vous disperser dangereusement, sans pouvoir ensuite vous regrouper à temps.

Il est impératif d'assigner des chefs à vos différentes troupes dès le tour 2, pour pouvoir mener des actions efficaces et pas trop coûteuses en PC. Une tactique intéressante est le "largage" de PF lors du mouvement d'une armée sur les différents hexs qu'elle a parcouru. Cela permet:

- d'interdire dans certains cas, le recul d'une force ennemie que vous allez ensuite attaquer et ainsi de la détruire. Veillez cependant que cette armée ne soit pas capable d'"overrunner" vos malheureux PF en mouvement de réaction ou en recul après combat.

- d'empêcher une armée ennemie démoralisée de se ravitailler, en coupant ses lignes et en l'empêchant ainsi de se réorganiser - possible uniquement quand ravitaillée -.

Anecdote vécue

"Sudistes: Attention ! Les unités et les chefs dans le TransMiss ont souvent des difficultés à franchir le Mississippi"

"Nordiste: Déplacez vos chefs par les mers et fleuves": De Cairo à la Nouvelle-Orléans par exemple".

4) LE COMBAT

Dans *The Civil War*, le combat est la continuation du mouvement. Il a lieu dans l'hex occupé par l'ennemi et sa résolution est immédiate avant tout autre déplacement. Dans l'ensemble les combats sont sanglants et rarement décisifs sur le moment. En effet les pertes sont souvent équivalentes, et deux forces non démoralisées de

taille comparable ne pourront se détruire rapidement. D'où l'intérêt de savoir comment mener des combats efficaces. Les différentes forces sont classées en trois tailles: petites (1 à 3 PF), moyennes (4 à 9 PF) et grandes (+10 PF). Une solution est d'avoir un différentiel de bonus tactiques par des chefs plus nombreux et meilleurs. Par ailleurs si votre adversaire a peu de PC dans un secteur, vous pouvez planifier plusieurs rounds d'attaque contre une de ses forces en étant ainsi sûr de l'"abîmer", celui-ci n'ayant pas les moyens de se réorganiser après chaque combat. Or un combat contre une force démoralisée donne de nombreux bonus décisifs. C'est sans doute la tactique clef de *The Civil War*; créer une différence de PC importante dans un secteur pour attaquer l'ennemi à plusieurs reprises, sans que celui-ci ne puisse supporter longtemps le choc sans perdre ses PF, ou du terrain vous donnant ainsi des PV de villes.

Enfin une armée démoralisée, même de taille importante dans une forteresse non ravitaillée, devra retraiter suite au combat si elle subit au moins un résultat "d". C'est en général la méthode utilisée pour prendre une forteresse, en particulier celle construite à Memphis qui aura du mal à résister bien au delà le tour 4.

Conseils tactiques

Le recul après combat n'étant **jamais** possible à travers une rivière navigable, évitez les boucles de fleuves.

Conseils stratégiques

Sudistes ! Évitez les pertes stupides au début du jeu, car les renforts sont rares, surtout à partir du tour 10.

Anecdote vécue

"Toujours se ménager un hex de retraite après combat. Combien de garnisons ou d'armées ont disparues englouties et noyées dans les eaux glauques du Mississippi...!"

5) LE MOUVEMENT ET LE COMBAT NAVAL

La capacité navale des deux joueurs est très différente. le Nordiste possède un avantage naval écrasant représenté par un sous-système de règles très détaillé.

Concernant le mouvement, il peut effectuer des déplacements par mer entre deux hexs qu'il contrôle grâce à une capacité générale de transport, la "sea lift capacity" qui augmente rapidement dès le tour 3. Il peut ainsi déplacer des PF isolément en partant d'un port ou transporter une armée entière dans le "dos" du Sudiste en utilisant cette capacité. Enfin un navire sur un bord d'hex de rivière

navigable bloque le mouvement des PF ennemis. Concernant le combat, le Nordiste peut effectuer des débarquements navals sur des hexs sudistes, occupés ou non, entraînant dans tous les cas un combat car tout hex ainsi envahi a un point de défense intrinsèque. Cela lui permet de créer l'insécurité sur les côtes sudistes, tout en mettant en place un blocus économique diminuant progressivement les capacités générales de réaction du Sudiste au fur et à mesure de la capture de ses ports. Le Nordiste peut combiner dans certains cas attaque terrestre et débarquement naval, ainsi une flotte importante de navires de transport et de combat fluviaux et maritimes permet au Nordiste de disposer d'une capacité d'action tactique supplémentaire permanente. La carte comprend de nombreux fleuves navigables lui permettant presque d'agir où bon lui semble. Enfin il existe une table de combat entre navires, très aléatoire en cas de forces égales.

Le Sudiste, face à cette débauche de moyens, n'a la possibilité d'agir que dans deux domaines:

- tenter de protéger ses fleuves en faisant rentrer ses quelques navires de combat fluviaux sur des bords d'hex clefs.

- lutter contre le blocus économique nordiste en faisant rentrer ses *Raiders* qui placés symboliquement dans un box simulent les actions de ses corsaires briseurs de blocus.

Ils rapportent au fil des tours des Points de Victoire (ultérieurement PV) si le Nord n'arrive pas à les couler. Enfin la construction par le Sud de forts ou forteresses en bordure de fleuve lui permet de limiter provisoirement les actions navales nordistes.

Conseils tactiques

Nordistes !

Renforcez la garnison de Fort Monroe.

N'utilisez Faragut que pour les débarquements importants. N'hésitez pas à utiliser l'armée du Potomac pour prendre la Nouvelle Orléans. Un retour rapide à l'Est est toutefois souhaitable pour éviter les contre-attaques sudistes.

Le Nordiste a intérêt à faire rentrer ses navires de mer dans:

- Washington, pour interdire un mouvement ou une attaque ennemie par les hexs 5106-5205 ou 5106-5206 en direction de Washington.

- Philadelphie, pour ne pas trop perturber Washington en effectuant des opérations navales successives à partir de son port.

Le joueur nordiste a intérêt à dispatcher tous les 10 bords d'hex dès que possible des cuirassés de rivière entre Cairo et le bord d'hex 3113, afin de fragiliser le ravitaillement de Nashville et de rendre difficile le déplacement de PF sudistes entre cette ville et Memphis. Enfin dès qu'il aura pris Memphis le Nordiste possédera une voie de pénétration

fluviale extraordinaire entre les bords d'hex 0715 et 1619 si le Sud n'a pas construit de fort à Little Rock ou Arkansas Post.

Sudistes !

Fortifiez vos côtes. Faites rentrer si possible vos cuirassés à côté des forteresses. Rentrez impérativement vos *Raiders* dès qu'ils sont disponibles.

Anecdote vécue

"Sudistes ! Pour les *Raiders*, maniaques du 12 aux dés s'abstenir !

" Nordistes ! Attention aux débarquements qui échouent . Les flottes de transport qui reviennent démoralisées arrivent souvent à Washington, ce qui démoralise tout le monde.

Conseils stratégiques

Placez 2 amiraux avec la flotte océanique et 1 avec la flotte fluviale. Vous ne pouvez pas vous permettre d'en perdre plus d'un.

La marine fluviale :

Elle est très forte, peut encaisser des coups nombreux, et doit devenir la "reine" du Mississippi. C'est un complément très efficace aux opérations terrestres à l'Ouest, surtout lorsqu'elle coupe les lignes de ravitaillement du Sud. Elle permet, entre autre, de débarquer sur les fortifications construites le long du Mississippi pour le contrôler rapidement et ainsi affaiblir plus vite la capacité de combat du Sud. En effet dans le cas où vous tenez toutes les villes bordant le Mississippi, le TransMiss est coupé du reste des États Sudistes et l'économie sudiste fonctionne comme deux "parties" séparées. En cas de réussite, utilisez votre marine pour convertir la Louisiane et l'Arkansas.

La marine océanique :

Elle est plus fragile car ses cuirassés arrivent tardivement mais polyvalente. Elle remplit deux rôles majeurs :

- La guerre économique, en débarquant sur les ports sudistes. Cette stratégie à plus long terme vise à étrangler l'économie du Sud. Les cibles de choix sont Wilmington, Mobile, Charleston, New Bern, Savannah, les ports du Texas (à ne pas oublier car indéfendables par le Sud) et "le gros morceau" : La Nouvelle Orléans"

- Le Transport stratégique, en dépensant 1 PC Navy ou Discrétionnaire. Vous pouvez déplacer un PF de l'Est dans un hex côtier déjà contrôlé par le Nord. En dépensant l'inertie d'un chef ou amiral, vous pouvez transporter de un à six points - suivant son nombre d'étoiles -, mais le "must" est de transporter une armée, en dépensant 2 PC Navy ou Discrétionnaire et en activant un amiral. Cette armée

part d'un hex côtier et arrive dans un autre hex accessible par mer et fleuve navigable contrôlé par le Nord.

6) LE RAVITAILLEMENT

Lorsque s'effectue un combat ou un passage en force sans être ravitaillé, une force est automatiquement démoralisée à l'issue de la bataille, plus précisément après avoir enregistré les résultats du combat. De plus, il est indispensable d'être ravitaillé pour la remoralisation qui, comme on l'a vu précédemment, est cruciale. Le seul autre effet du manque de ravitaillement est de réduire d'un point les capacités de mouvement.

Pour évaluer le ravitaillement il faut prendre en compte 4 notions simples: les SOURCES, les RELAIS, les CONNECTIONS et le PROLONGEMENT de ligne :

-Les **SOURCES** sont essentiellement au nombre de deux : 9 Points de Victoires (PV) de villes situées en territoire ami et interconnectées entre elles par le rail ou bien un dépôt constructible sur n'importe quel point de ville pour un coût de 2 PC. Pour les Nordistes, il convient d'ajouter le bord Nord de la carte.

-Les **RELAIS** sont essentiellement de 2 types : les voies de chemins de fer ou les 'chaînes de dépôts' de 4 hexs en 4 hexs. Pour les Nordistes, il faut ajouter les rivières navigables dans la mesure où on n'utilise pas de bord d'hex contrôlé par l'ennemi (ultérieurement appelées rivières) et l'océan.

-Les **CONNECTIONS** permettent un changement de relais, le premier avec le second ou l'inverse et sont les suivantes:

-- rail /dépôt : un hex contenant un dépôt et du rail,

-- rail / rivière : un bord d'hex avec une connection de rail ou un port imprimés sur la carte, (NB: rajouter la connection 4915 /5015 qui a été oubliée par l'imprimeur).

--rail /océan : un hex côtier contenant une ville et du rail,

--dépôt / rivière : un dépôt adjacent à une rivière,

--dépôt / océan : un dépôt sur un hex côtier,

--rivière / océan : ça coule de source !

-Le **PROLONGEMENT**, à partir du dernier relais ou de la source si elle est seule à intervenir, s'étend à 2 hexs pour le type rail, à 4 hexs pour le type dépôt, aux hexs directement adjacents pour le type rivière et aux hexs côtiers pour le type océan.

Remarque : les règles prises à la lettre

n'imposent pas une connection de rail ou une ville côtière, mais la cohérence l'impose ; aussi avons nous ajustés les règles en ce sens. À titre d'exemple le contrôle de Manassas Junction (5106) perdrait son importance si 5107 permettait de se ravitailler.

Le blocus joue son rôle lorsqu'il commence à rendre le ravitaillement de plus en plus difficile pour le Sud. C'est à dire quand, ce qui est improprement appelé *Import total* - production intérieure + *port capacity*, ajustée en fonction du pourcentage de blocus -, chute sous la barre des 100 points (voir tableau). Le coût des dépôts est porté à 3 PC, ensuite il y a un raccourcissement du rayon ravitaillable autour des dépôts puis des rails, enfin ce produit une diminution des points de mouvements. Le Plan Anaconda - étouffement de l'économie du Sud - est entièrement réalisé.

CSA PRODUCTION PLUS IMPORTS	EFFECT
99 to 90	Command Point cost to build a depot, fort or to upgrade a fort to a fortress is increased by one.
89 to 80	Entering an NSP costs 3 Commands.
79 to 70	Upgrading a fort to a fortress is increased to a cost of 5 Commands.
69 to 50	A supply line can be traced only 3 hexes to a depot instead of 4.
49 to 40	A supply line can be traced only 1 hex to a rail line instead of 2.
39 to 30	The Movement Point Allowance of all forces is reduced by 1 Movement Point.
29 to 20	Entering an NSP costs 4 Commands.
19 to 10	No Confederate NSP's may be entered.
9 to 0	The Movement Point Allowance of all forces is reduced by 1 Movement Point.

Conseils tactiques

Vous pouvez faire bon usage du fait que le ravitaillement se constate au début de la phase de mouvement pour l'attaquant et au moment du combat pour le défenseur.

Des actions indépendantes, par exemple cavalerie sur les arrières, peuvent aussi être menées. Il ne faut cependant pas que ces actions soient par trop coûteuses en comparaison de celles qui permettront de rétablir le ravitaillement.

Le Sudiste devra impérativement tenter de couper le ravitaillement des armées nordistes, à chaque fois que celles-ci s'enfonceront trop rapidement au sein de son territoire. Surveillez toujours le ravitaillement des forteresses, une catastrophe est si vite arrivée. Attention aux armées démoralisées non ravitaillées! Les dépôts sont primordiaux dans le TransMiss, pauvre en chemins de fer.

Conseils stratégiques

La coupure du Mississippi qui accélère le blocus et facilite la conquête du Sud est un des éléments-clés de la partie. Même si le Nord peut gagner autrement, cette stratégie est souvent utilisée. Le Sudiste peut l'en dissuader en fortifiant avec constance et opiniâtreté les rives du Grand Fleuve.

7) LES RENFORTS

Durant toute la partie le Nordiste possède un différentiel de renfort à son avantage. Comme, en général, il est prudent de faire rentrer ses renforts avant de dépenser ses PC, le Nordiste aura en général un écart de points en sa faveur en fin de tour, sauf redistributions et arrêt inopiné de celui-ci. La seule chose qui rétablit parfois l'équilibre en faveur du Sud est un pourcentage d'impulsions supérieur où le Nordiste joue le premier. Dans ce cas les "renforts gratuits" que consomment le Nordiste réduisent ce différentiel. C'est la raison pour laquelle le Sudiste, sauf exception, doit impérativement commencer par rentrer tous ses renforts. Ainsi dans la deuxième partie du tour, il n'aura plus l'inconvénient d'être obligé d'amoinrir sa réserve à cause des fameux "renforts gratuits".

Conseils tactiques

Seul le Nordiste peut se permettre de dépenser une partie de ses PC avant de rentrer tous ses renforts. Cette méthode est conseillée quand plusieurs distributions de PC risquent d'arrêter le tour prématurément.

Conseils stratégiques

Le joueur sudiste possède de moins en moins de renforts à partir du tour 11. Ceux-ci devront alors ne renforcer que les points stratégiquement importants, ou éventuellement les points risquant de ne plus être ravitaillés plus tard dans le tour.

8) LES CHEMINS DE FER

La capacité ferroviaire du Sud est de 4 PF jusqu'au tour 7, puis de 3 PF jusqu'au tour 12 et ensuite seulement de 2. Celle de son adversaire est de 6 PF en permanence. Le Sudiste devra donc en maximiser l'utilisation.

Conseils tactiques

le Nordiste peut envahir les villes du Tennessee, sauf Mill Springs, avec un seul PF qui pourra se déplacer, à partir du tour 3, sur l'ensemble du réseau de cet État neutre.

Conseils stratégiques

Attention, le Nordiste avec ses bateaux où en

débarquant peut s'emparer de noeuds ferroviaires vitaux: Augusta, Selma, Chattanooga, Raleigh, et ainsi interdire tout mouvement Est-Ouest de troupes.

Nordiste assurez vous la possession de l'hex 5106 (Historiquement Manassas-Jonction) pour descendre vers Richmond.

9) LES ARMÉES

Les armées permettent de cumuler jusqu'à 6 bonus tactiques, de tenter un mouvement de réaction face à une troupe ennemie venant à son contact, et de grouper de 6 à 25 PF. Et même plusieurs armées avec les chefs **** à partir du tour 9.

Conseils tactiques

La création des armées par le joueur Sudiste doit en général suivre celle des armées nordistes, afin de ne jamais être pris à contre-pied dans un secteur. Le Sudiste construira par exemple son armée du Mississippi (10 PF) à Memphis. Elle pourra en effet être appuyée très facilement par celle de l' "West" (6 PF) qu'il pourra construire à Madison dans le TransMiss. Sa grosse armée devra être construite à Chattanooga en position centrale, pour pouvoir surveiller au mieux les opérations du secteur Ouest. Enfin, dans l'Est, l'armée de Virginie (20 PF) sera créée au tour 1 par Beauregard et non par J. Johnston, afin d'éviter tout risque de destruction prématurée par une attaque nordiste en provenance de Washington.

Anecdote vécue

*"Attention aux chefs*** blessés ou tués à la tête d'une armée !*

Exemple: A la suite d'un insignifiant combat le général Grant fut blessé. Or

McClellan commandait déjà une armée. Le Sudiste vit donc arriver avec plaisir l'injustement méconnu (!) Fremont : 4 d'inertie, -3 Re-roll, -2 tactique, + 9999 dans le classement des papiers administratifs des armées !

Conseils stratégiques

Comme au "Football", chaque armée nordiste devra impérativement être "marquée" par une armée sudiste afin de ne jamais permettre au Yankee de progresser sans rencontrer de résistance. Le Confédéré devra éviter de perdre ses armées, par une trop grande attrition ou un recul impossible à travers un fleuve suite à un combat.

Uniquement dans les 2 derniers tours, le sacrifice d'une armée sudiste pourra être envisagé, afin de conserver à tout prix des villes à PV pouvant empêcher une conversion d'État et peut-être lui

faire gagner la partie. Dans ce cas, combattez en amont de la ville pour éviter de la perdre suite à un recul après combat.

10) LA CAVALERIE

Elle est vitale pour les deux joueurs car elle permet:

- de freiner une armée qui n'en possède pas elle même, par une réaction d'armée détachant un chef de cavalerie, qui effectue un écran défensif ou *screening*,
- de couper le ravitaillement ennemi,
- de convertir le rail en payant un PM additionnel par hex.

Conseils tactiques

Il est important de promouvoir les chefs de cavalerie à une * et de ne plus les faire combattre, avant d'avoir leur promotion à deux ** pour limiter les risques de mortalité.

Nordistes ! Loque Sheridan est à 3 ***, vous pouvez l'utiliser pour conquérir des villes en laissant un PF sur votre passage.

Anecdote vécue

" Pour avoir perdu le dénommé Stoneman au tour 3 ,et avoir "poiroté" jusqu'au tour 6 pour voir arriver (enfin!) Sheridan, j'invite tous les lecteurs de ce présent article à signer la pétition de l'arrivée de Wilson , non pas au tour 13, mais au tour 1.

Envoyez vos injures à M. Henri Gautier pape de Civil War

35, avenue Théophile Gautier

75016 PARIS,.....

qui se fera un plaisir de vous excommunier.....!

Bref vous ne ferez pas croire au Nordiste que la cavalerie n'arrive jamais en retard...

Conseils stratégiques

Le Sud possède un avantage évident au début de la partie notamment avec Forrest, qui dans une armée avec un chef d'inertie de 2 permet une réaction automatique. (appelée aussi "savonnette" par les "grognaards" de Civil War!)

N'hésitez pas à repérer les cavaliers nordistes. En tant que sudiste vous pourrez ainsi faire des écrans la ou ils ne sont pas.

Attention: l'avantage Confédéré disparaît avec l'arrivée de Sheridan et Wilson.

11) LES FORTS ET LES FORTERESSES

Ils donnent un bonus au combat de 1 à 2 colonnes. Les forteresses ravitaillées permettent aux troupes qui les occupent de ne pas retraiter après un combat perdu. C'est dire leur importance pour tenir une ville de valeur

stratégique. Ces 2 types de construction peuvent effectuer des tirs contre les navires ennemis passant sur les bords d'hex qu'ils contrôlent.

Conseils tactiques

Toute forteresse doit impérativement comprendre un dépôt afin de lui permettre de tenir plus longtemps. Le Sud devra construire ses forts les plus importants très vite durant les 3 premiers tours, afin de ne pas perdre trop rapidement des hex-clés.

Conseils stratégiques

Le Sudiste peut construire un maximum de 5 forteresses. Les 4 meilleurs emplacements stratégiques sont par ordre de priorité décroissante :

- 1- Memphis
- 2-Nouvelle Orléans
- 3- Richmond et Chattanooga

La 5ème forteresse pourra être construite en fonction des événements dans l'une des villes suivantes:

- Madison, Knoxville, Mobile, Fayetteville.

12) LES ÉTATS NEUTRES

Virginie Occidentale : Sudiste ! Ne vous lancez dans une campagne en ces terres reculées que dans des conditions favorables.

Missouri : Sudistes ! Sachez que la prise de Springfield au tour 1, fragilise votre défense du secteur.

Kentucky : Nordistes, N'envahissez jamais le Kentucky avant le tour 3. En effet normalement vous le convertissez plus tard très rapidement.

Anecdote vécue

Pour l'avoir envahi une fois contraint et forcé, et une autre fois sous l'effet d'une pulsion animale. (Arrrrrrghhhhhhh.....!) la conversion de l'état a demandé un investissement temps, renforts, PC hors de toute proportion. Bref, plus jamais ça !

13) LA MOBILISATION DES MILICES D'ÉTAT

Chaque État mobilise gratuitement un PF de milice après le premier hex envahi. Au total le Sud peut ainsi récupérer jusqu'à 10 PF supplémentaires. Notez que les deux états de Virginie, les Neutres, le Maryland et le Territoire Indien n'ont pas de milice.

14) LA VICTOIRE

Le Sud peut gagner le jeu par K.O bien avant les tours 17 ou 19 en prenant Washington,

sinon la victoire sera déterminée à partir du différentiel de PV entre le Nord et le Sud de la façon suivante.

Au tour 17 si le différentiel en faveur du Nord est inférieur à 50 points, les Sudistes ont gagné. Dans le cas contraire, la partie continue et le vainqueur ne sera désigné qu'au tour 19. A la fin de ce tour, un différentiel d'au moins 75 points consacre le Nord comme vainqueur, en deçà de cette limite, le Sud gagne. Il existe d'ailleurs des degrés dans la victoire pour les deux camps, non retenus en tournoi.

Le Nord marque les PV des villes capturées en territoire sudiste et neutre, plus une "prime de conversion" pour chaque état sudiste et neutre converti. Une situation typique serait la conversion des trois neutres qui rapporte 36 points, celle de quatre états sudiste qui procurerait, en moyenne, 72 points, une ville majeure (4 points) et quatre petites villes (4 PV) ; soit un total de 116 PV.

Le Sud obtient un PV pour chaque vague de PC - CP Table Use - , un PV par 25 bateaux coulés par ses Raiders et les Points des villes nordistes et neutres qu'il détient encore à l'évaluation finale. Le Confédéré, dans cet exemple, marquerait 36 points de CP Table Use et 5 points pour ses Raiders. S'il parvient à capturer la ville nordiste de XXtown, avec un total de 42 PV, cela produirait un différentiel de 74 ce qui volerait la victoire au Nordiste.

15) LE FAR WEST

Cette option permet aux joueurs de s'apercevoir que les USA ne s'arrêtent pas aux rives du Mississippi, par contre elle augmente malheureusement d'un bon tiers la place nécessaire pour jouer.

Le Far West permet de rapprocher le folklore et l'histoire en nous familiarisant avec les raids des tribus indiennes sur les forts isolés, l'intervention des Texas Rangers et la participation des indiens civilisés au conflit.

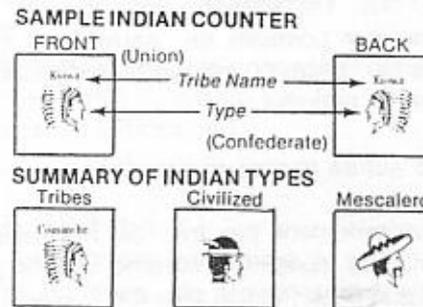
L'inconvénient de cette option, si l'on suit le livret de règle, est que l'attribution des PV ne semble pas avoir été testé, au grand bénéfice du Nordiste. Ce problème peut être réglé de la façon suivante :

1 - Accorder au Sudiste un PV de compensation au début de chaque nouvelle année (y compris 1861).

2 - Plafonner à un PV jusqu'au tour 17, puis deux PV au tour 19, le différentiel de points qui peut y être gagné. Ce plafonnement s'applique au supplément de différentiel obtenu par une éventuelle conversion du Texas.

Ces additions évitent de déséquilibrer le

jeu et rendent la lutte sauvage sur ces territoires lointains (attention à vos scalps !!).



16) LES OPTIONS CONCERNANT JACKSON, LYON ET ... LES AUTRES

Les options proposées par le jeu sont peu intéressantes. En effet chacune rompt l'équilibre de départ comme suit:

- La 16 avantage le Sud.
- La 17 avantage le Nord.
- La 18 peut être améliorée en appliquant la grille décrite non dans l'ordre proposé (East, West, Transmiss), mais à votre propre sélection pour le Sud.
- La 19 est peu jouable.
- La 20 est trop aléatoire, mais peut être amusant.

Par contre l'option "Double-Joker", inédite, décrite ci-après apparaît comme un must..!

- L'équilibre global du jeu dépend de la présence de certains chefs "irremplaçables" sur le terrain. (Grant, Sherman, Lee, Forrest)

Les perdre dans un combat est donc très pénalisant.

Nous proposons donc pour les tournois la règle optionnelle suivante:

Chaque joueur dispose:

- d'un "Joker" 2, qui lui permet de récupérer un chef tué, deux tours plus tard. Le chef est alors considéré comme gravement blessé et rentre en renfort deux tours plus tard.

- d'un "Joker" 3, qui lui permet de récupérer un chef tué, trois tours plus tard.

Pour maintenir l'équilibre, il convient de n'appliquer cette règle qu'aux seules opérations communes aux deux joueurs, les opérations terrestres.

Voici par ordre de priorité décroissante et par camp les chefs les plus importants à "sauver".

Nordiste:

Grant et Sherman
Thomas, Lyon, Sheridan.
Hancock, Wilson.

Sudiste:

Lee, Forrest

Hood, Jackson

Stuart, A.P.Hill, Longstreet

Il est bien sur possible de "sauver" un chef de moindre importance, si un objectif particulier justifie cette prise de risque.

Quelques autres petites suggestions:

--- Le ravitaillement par mer de Savannah (hex 4325) doit être considéré comme interdit pour le Nord tant que Fort Pulaski (hex 4425) n'est pas pris par le Nord.

--- Le combat Naval: Si un combat naval oppose un ou plusieurs navires sudistes à un ou plusieurs nordistes qui ne comporterait que des transports fluviaux ou océaniques, alors tout résultat "sunk" ou "damaged" obtenu contre le sudiste serait à transformer en 1 simple mouvement vers un bord d'hex libre de navires nordistes.

Ceci permet d'éviter une aberration technique et historique. Des cuirassés très manoeuvriers ne pouvaient être coulés par des navires de transport en bois peu armés et lents. Le nordiste est virtuellement obligé comme historiquement de mêler cuirassés et transports pour se frotter aux "Ironclads" de type "Virginia"

RÉFLEXIONS GÉNÉRALES SUR UNE GUERRE CIVILE

La stratégie sudiste

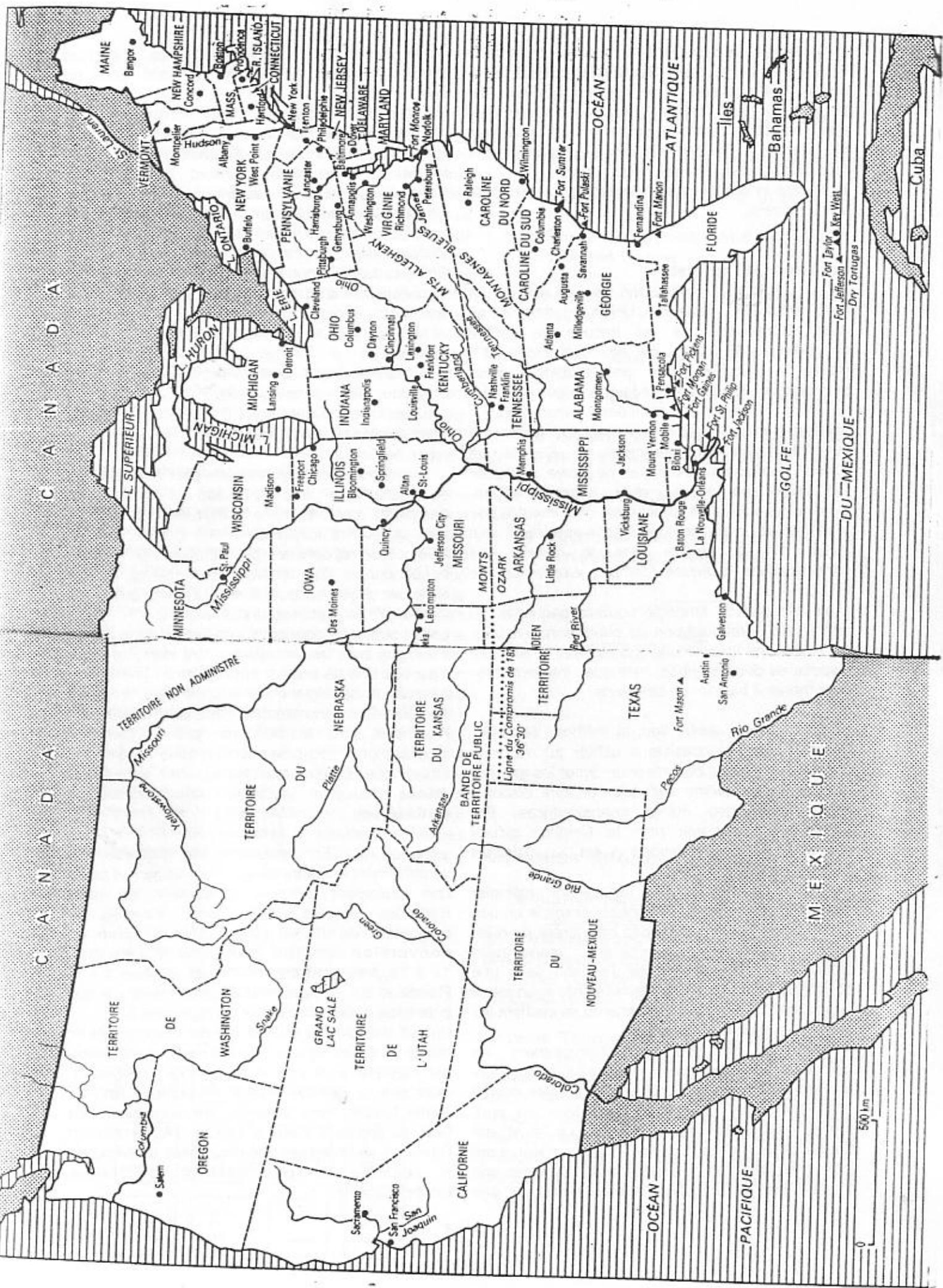
Le joueur sudiste hérite de la situation à la fois la plus simple et la plus redoutable. Simple car stratégiquement c'est à son adversaire de mener le jeu, le système reproduisant parfaitement l'énorme déséquilibre des moyens en faveur du Nord. En conséquence le Sud doit se défendre, c'est-à-dire réagir aux menées adverses à l'aide d'un système de défense mobile appuyé sur quelques forteresses. Ce qui peut paraître restrictif est en fait un exercice de haut niveau, car selon Clausewitz la défense est la forme supérieure de la guerre. D'un point de vue purement stratégique trois grandes pistes de réflexion se dégagent :

1 - En voyant l'excellence tactique des officiers sudistes au début du conflit, on pourrait croire que le Sud va écraser son adversaire par une stratégie offensive durant les deux premiers tours. En réalité, le maître-mot d'une stratégie sudiste valable est **l'humilité**. Il ne dispose que de 25 PF, 10 milices et 97 renforts en 19 tours contre 38 PF, 3 milices "théoriques" et 161 renforts !

Surveillez votre adversaire en construisant des armées les plus "esquivantes" possibles, l'optimum étant, par exemple, Van Dorn plus Forrest. En effet, il est illusoire de tenter de créer un "réduit inexpugnable", cela est trop coûteux en matériel et en soldats. Pensez plutôt en stratège au sens où Sun Tzu (VIème siècle Av JC) l'entendait, c'est-à-dire ne sacrifiez pas en vain des forces précieuses pour la défense d'un objectif géographique que vous perdrez tôt ou tard. Il vaut mieux retraiter vite et perdre une forteresse (même Memphis...), plutôt que d'y perdre une armée entière impossible à reconstruire. La gestion de vos cinq forteresses devient alors un problème crucial, construisez les vite avant qu'un étranglement économique ne les rende plus chères. Bâissez les trois premières à Memphis, Chattanooga et Richmond, ensuite tout dépend de la stratégie de votre adversaire ; mais il est évident que la Nouvelle-Orléans et Mobile doivent, au moins, comporter un fort.

2 - Ensuite se pose le problème de votre marine, à priori surclassée sans espoir par celle du Nordiste. Mettez en jeu le plus rapidement possible vos *Raiders*, les seuls capables de vous rapporter six ou sept PV sans vous coûter le moindre PC additionnel. Cela obligera le Nordiste à se torturer l'esprit pour décider s'il doit sacrifier des PC navals pour les contrer. Les *Ironclads*, eux devront attendre le bon moment pour entrer en jeu, lorsque le Nordiste dispersera ses navires pour couper les fleuves vous créez temporairement un obstacle solide en faisant rentrer un *Ironclad* (voire deux), en soutien d'une fortification. Vous pouvez aussi créer et déplacer un *Ironclad* seul, si son contrôle empêche une armée ennemie de franchir un fleuve qui borde une ville essentielle. Si vous avez bien manoeuvré, cela peut vous permettre d'acculer cette armée dans une boucle de fleuve sans possibilité de réaction. L'Alabama, près de Selma et Montgomery s'y prête parfois bien.

3 - Enfin, comme il semble difficile de conserver, des villes nordistes prises avant le tour 19, le Sud gagnera des PV en isolant Washington, plutôt qu'en l'attaquant frontalement. Mais un bon nordiste saura y parer en fortifiant toute la région entre Annapolis, York et l'hex 5304. Le fait de vouloir gagner des PV produira une pression psychologique sur l'adversaire, car il suffira de créer une menace crédible, qui ne manquera pas de perturber l'adversaire en bouleversant ses plans stratégiques et lui fera donc perdre du temps. Vous intoxiquerez ainsi le Nordiste, en le menaçant de marquer un nombre de PV tel qu'il sera forcé d'en tenir compte. Le plus bel exemple est fourni par le cas d'une grande armée nordiste - Cumberland ou Potomac - qui d'un coup



effectuerait un déplacement maritime de grande envergure. Le Sudiste devra alors réagir pour obliger cette armée à revenir, ce qui peut se traduire par un contre foudroyant en direction d'un des trois états neutres - probablement la Virginie Occidentale - où la seule menace d'une reconversion sera insupportable au Nord. Ici encore la prudence et l'humilité sont les clés de votre réussite.

La stratégie nordiste

Le joueur nordiste fait face au défi qui fut celui de Lincoln : restaurer l'Union des États de sa jeune République, ce qui impose de fait la conquête de 45 à 50% du territoire sudiste. En réalité la question n'est pas matérielle mais géopolitique, la définition de la guerre que doit faire le Nord dépend de données géographiques, militaires mais aussi économiques et même psychologiques. Contrairement au Sudiste, le Yankee ne doit jamais marquer de pause, sauf pour réorganiser ses généraux et ses bases de départ. Comme sa puissance militaire est considérable dès le départ et croît formidablement ensuite, il faut éviter de se perdre dans le dédale des considérations tactiques (combat, empilement de PF...).

Il n'existe pas de stratégie nordiste gagnante, au moins une demi-douzaine de plans sont valables. Au delà d'une idée stratégique globale, le Nordiste dispose de deux grandes méthodes intellectuelles pour mener à bien un de ces plans.

1 - En premier lieu, la méthode historico-géographique qui consiste à utiliser au mieux la connaissance de la période pour éviter les grosses erreurs. Le problème est que l'ennemi dispose, sans doute, des mêmes connaissances. Par exemple, se souvenir pour le Nordiste qu'une poussée sur Richmond est pauvre stratégiquement.

Il est, par contre, intéressant d'étudier attentivement la carte. Tout joueur nordiste un peu "géographe" saura profiter des contraintes du relief pour "piéger" son adversaire : manoeuvres tactiques subtiles pour isoler l'ennemi dans une boucle de fleuve, près de Memphis par exemple. Il faut surtout découvrir sur la carte où se cachent les faiblesses structurelles du Sud.

A l'évidence, des stratégies d'étranglement ne peuvent réussir sans tenir compte de la géographie maritime et fluviale : plutôt que de défilier devant des forteresses pour débarquer dans un port, prenez ces forteresses elles-mêmes. Le "must" est de débarquer dans un hex apparemment sans intérêt, proche d'un port défendu afin de créer une tête de pont renforçable ultérieurement par une

armée utilisant la "sea lift capacity" (l'hex 2730 : Fort Pickens, nordiste initialement, est idéal dans ce cas).

En observant la carte le joueur nordiste se rend compte que, pour transférer ses PF d'Est en Ouest, le Sudiste ne dispose que de deux grandes lignes ferroviaires transversales. Le Nord aura donc tout intérêt à les couper, la manière la plus élégante est de neutraliser avec sa flotte le fleuve Savannah sur toute sa longueur, ainsi que le Tennessee entre Paducah (hex 2312) et Decatur (hex 2718).

Enfin, certaines villes Sudistes ne tiennent que par la possession d'un ou deux hex-clés, comme par exemple :

- Madison (hex 1816) qui commande la défense de Memphis,
- Mobile (hex 2428), la clé de tout l'Alabama,
- la Nouvelle-Orléans qui protège la Louisiane, que l'on peut convertir avec des PC navals car toutes les villes de cet état sont fluviales.

2 - La seconde méthode peut être qualifiée de "gestionnaire". Elle est fondée sur l'optimisation des pertes adverses, dans la mesure où vos forces sont quasiment inépuisables. Le postulat est de jouer sur la répugnance psychologique du Sudiste à abandonner des forteresses ou de lui donner envie de plus ressembler à Guderian qu'à Lee, c'est-à-dire de le pousser à sur-réagir.

Le but sera d'attritionner l'adversaire, et de le rendre exsangue dans les cinq, six derniers tours. Le forcer à se battre là où vous le désirez est un principe de base de la stratégie qui s'applique parfaitement à *The Civil War*. Par exemple, l'attaque régulière de Richmond que le Sud ne peut décemment abandonner (5 PV !). Si possible, cette attaque doit être menée en fin de tour de manière à rendre plus difficile ou plus coûteuse la remoralisation confédérée.

En conclusion, le Nordiste est véritablement le maître du jeu. Pour vaincre, il devra non seulement associer subtilement les deux méthodes décrites, mais aussi surveiller la progression de ses PV en respectant un **plan de conversion** des états. En général vers les tours 17 à 19, il est souvent rentable de se jeter sur la Floride et sur la Caroline du Sud ; celle-ci n'a que trois villes et peut être convertie rapidement.

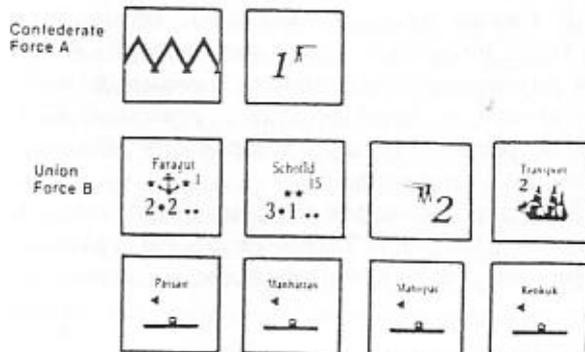
En fait une clef du succès est de toujours laisser planer un doute sur ses objectifs réels en attaquant, par exemple, à un endroit pour y fixer l'adversaire, alors que le véritable objectif est ailleurs. En bref égaliser Lincoln, sans toutefois finir assassiné ! ou bien, surpasser le Général Lee et l'Administration Davis en résolvant un des problèmes stratégiques et politiques les plus édifiants de l'Histoire Contemporaine.

CONCLUSION

The Civil War est un jeu remarquable, sur le plan ludique, mais également extra-ludique. Ainsi, l'aspect géographique est très intéressant : la perception des différents éléments géomorphologiques de l'Est et du Centre des USA, et la répartition du réseau urbain sont très bien rendus et peuvent en apprendre beaucoup au joueur-chercheur. Le tracé du réseau ferré américain du début des années 1860 souligne bien le contraste entre le Nord et le Sud. Le réseau du Nord, dense et poly-étoilé, représente bien sa haute capacité industrielle et sa force démographique. Inversement, le réseau sudiste est développé en grandes pénétrantes N-S aboutissant systématiquement à des ports. Cela reflète l'économie agricole sudiste fondée sur l'exportation massive du coton. Les liaisons E-W font cruellement défaut, élément qui se ressent dans le mouvement stratégique des troupes.

TCW est également remarquable par ses conditions de victoire. Elles tiennent parfaitement compte de la réalité politique de l'époque, autant technique que militaire. Historiquement on peut considérer que même sans 75 PV au tour 19, mais en ayant franchi l'élection présidentielle de 1864, le Nord est géopolitiquement vainqueur. Cela montre que paradoxalement, la solution de victoire pour le Sud n'est pas militaire au sens premier du terme. Il lui faut jouer sur les réactions de l'opinion publique du Nord à une mobilisation sans cesse accrue. Un parallèle est intéressant avec les USA de Lyndon Johnson et Richard Nixon, confronté au borbier vietnamien, l'opinion publique en a jugé le prix trop lourd et a refusé son soutien. Ici réside la véritable richesse de TCW : forcer le joueur à dépasser le cadre particulier du jeu pour appréhender des attitudes et situations politiques qui finalement se font écho à travers les époques.

**Laurent Garbe (ACPW),
Henri Gautier (ACPW),
Marc Boissonnade (ACPW),
Laurent Boukobza**



BIBLIOGRAPHIE

- C B n°41, Dec 1987 (p72) - Yves Jourdain
- C B n°53, Oct 1989 (p91-97) - Jérôme Discours
- Hexagones n°3, Sept 1992 (p.40-45) L.J.
- J d S n°67-68, Jan 1993 (p61-67) François Stanislas Thomas
- Carnets de Guerre n°1, Fev 1994 (p.28-32) Vincent Bara
- F&M #37, Octobre 1983 (pp 10-18)
- The Grenadier #28, Mars 1986 (pp 39-42)
- The General, Vol 26 n°6, Nov 1990 (pp 44-47) principalement sur la stratégie du Sud
- Paper Wars #20, Avril 1995 (pp 2-7)
- La Guerre de Sécession, James Mac Pherson (Bouquins, Laffont - 1991)

Destruction



Quelques informations de l'ACPW

- Le tournoi permanent sur *The Civil War* :

Les inscriptions au tournoi sont ouvertes du 30 mars au 19 avril 1996. Il se déroule en six parties complètes, chacune à boucler dans un délai de 4 mois. Contacter **Henri Gautier**, 35 Avenue Théophile Gautier - 75016 PARIS - 40 50 77 03.

- 2ème Tournoi de Wargame de l'Essonne

Il aura lieu à Briis sous Forges, les samedi 27 et dimanche 28 avril à la MJC de Briis. Des rencontres sont prévues en tournoi multi-jeux sur Arsouf (Délires 1996), Hohenlinden 1800 (Délires 1996), Fontenoy (Vae Victis n°6). Une initiation est prévue sur *Pacific War* (VG) et l'inscription est possible sur place. Contacter **Laurent Garbe** - 46 24 47 18.

REACTIONS DES LECTEURS

L'ÉTUDE SUR ETO A SUSCITÉ DE PASSIONNANTES RÉACTIONS PRINCIPALEMENT SUR LES AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE CHAQUE CAMP. LA STRATÉGIE PROPOSÉE POUR L'AXE EN PASSANT PAR LA TURQUIE A CONCENTRÉ L'ESSENTIEL DES DISCUSSIONS. NOUS AVONS REGROUPE LES DEUX PRINCIPALES ANALYSES RECUES. LEURS AVIS DIFFÉRENT, CE QUI SE RÉGLERA UN JOUR SUR LE TERRAIN. LE DÉFI EST LANCÉ...

World War II: retour en Turquie

Dans le quatrième numéro de Vieille Garde, j'ai lu avec intérêt l'étude consacrée à World War II - ETO. En effet, cette simulation a connu un joli succès au sein de mon club (Les Compagnies d'Ordonnance-Charleroi - Belgique) et a donc été assidûment pratiquée. L'une des parties jouées vit le territoire turc jouer un rôle déterminant dans le déroulement de la campagne. Or, précisément, l'étude de Luc Olivier mentionne ce théâtre d'opération et propose en outre quelques règles optionnelles permettant de renforcer les mécanismes politiques de base et tenant compte du cas de la Turquie.

Le contexte:

J'ai donc cru bon de vous faire part de quelques commentaires mettant en parallèle ces règles optionnelles avec une partie organisée au sein de mon club. Afin de bien situer le contexte de cet affrontement (amical...), un petit résumé de son déroulement s'impose. Le scénario fut pratiqué par quatre joueurs se répartissant les camps de la façon suivante: un Russe, un Alliés (Grande Bretagne + USA + France), un Allemand et un Italien (plus spécialement chargé des opérations de l'Axe autour de la Méditerranée). Le conflit débuta de manière assez classique avec une offensive allemande contre la Pologne. Mais, très rapidement, le scénario s'éloigna de la chronologie historique. En effet, en massant la plupart de ses unités face à la Finlande (en vue d'une offensive hivernale contre ce pays), le joueur russe trahissait son intention de ne pas menacer les intérêts de l'Axe à court terme. En l'absence de péril sur son front Est, le joueur allemand anticipa son offensive à l'ouest, suspendant même son assaut final contre Varsovie assiégée. Malgré des effectifs un peu moins complets que ce qu'ils auraient pu être au printemps de 1940, l'Axe poussa la France (ainsi que bien entendu la Belgique et les Pays Bas) à la capitulation dès le début du printemps de 1940.

Ces quelques mois d'avance sur le "programme historique" offraient à l'Axe une belle marge de manoeuvre pour avaler toute une série d'autres pays du continent européen. L'Allemagne renonça tout d'abord à une "Bataille d'Angleterre" en massant son aviation contre Malte qui put dès lors être soumise avec succès à un assaut amphibie italo-allemand. Le camp anglais enregistra certes quelques succès en Afrique du Nord et en Méditerranée mais sans pouvoir distraire suffisamment de forces allemandes hors du théâtre continental de l'Europe. De son côté, après une

campagne de Finlande assez fastidieuse, l'URSS ne fit rien pour intimider le camp de l'Axe. Ces derniers purent dès lors s'en donner à coeur joie en dépeçant successivement la Norvège, la Yougoslavie et la Grèce... avant de s'en prendre à la Turquie...

Et c'est ici que nous entrons dans le vif du sujet de cet article. En effet, alors que l'assaut contre la Turquie représentait bien à terme une menace directe contre les intérêts soviétiques et britanniques, le camp russe demeura encore une fois passif. En fait, depuis le début de la partie, le joueur soviétique se refusait obstinément à tenter une offensive contre l'Axe craignant, non sans raison, de subir un trop lourd handicap économique à cause de la règle qui prive l'URSS de nombreux points de ressource si elle prend l'initiative de la guerre.

Un peu affolé par la passivité russe et la perspective de voir les forces de l'Axe déferler sur le Proche Orient à partir de la Turquie, le joueur anglo-saxon parvenait à convaincre son homologue soviétique d'organiser enfin une offensive majeure contre l'Allemagne. Malheureusement pour les intérêts alliés, la mise sur pied de cette offensive s'avéra assez calamiteuse (avec, entre autres, un manque de coordination entre les deux responsables de ce camp) et le joueur allemand put facilement mettre en échec l'entreprise russe et même organiser assez rapidement une contre offensive qui propulsa ses forces au coeur du territoire soviétique dès l'hiver 1940-1941... La suite est une autre histoire. On peut toutefois ajouter que l'Axe réussira à submerger la Turquie avant de passer à des entreprises encore plus ambitieuses. Le camp soviétique continuera lui à ressentir tour après tour son déficit en points économiques déjà cité plus haut...

Des options qui pèsent lourd:

Après ce résumé, revenons en à l'article du n°4 de Vieille Garde. L'auteur semble y encourager une entreprise de l'Axe contre la Turquie. Et effectivement, avec les règles politiques de base, cette offensive peut se révéler extrêmement payante sans contrecoup majeur. D'une part, la Turquie offre à l'Axe une superbe base de départ pour des initiatives contre le Caucase soviétique mais aussi contre le Proche Orient britannique. D'autre part, les règles de base ne permettent pas de considérer l'invasion de la Turquie comme un "casus belli" qui permettrait à l'URSS de prendre l'initiative d'une guerre contre l'Axe sans handicap économique...

Par contre, avec les options proposées dans l'étude, une action de l'Axe sur la Turquie devient bel et bien un "casus belli" pour l'Union soviétique. Ce dernier

peut dès lors déclencher une offensive contre l'Allemagne sans subir de pénalité économique... Evidemment cette "nuance" transforme radicalement les perspectives de "l'option turque" pour l'Axe, la rendant nettement plus périlleuse. Si nous reprenons le compte-rendu de la partie citée ci-dessus, le joueur russe aurait probablement hésité moins longtemps à se lancer dans une opération de grande envergure contre l'Allemagne. Il faut en outre ici ajouter que l'invasion de la Turquie n'est pas forcément une partie de plaisir pour l'Axe: le Détroit du Bosphore constitue en effet un obstacle assez délicat à franchir et l'armée turque dispose de quelques arguments qui doivent être contrés par des effectifs suffisamment conséquents... Ainsi, pour peu qu'éventuellement plusieurs corps blindés allemands soient en train de croiser au coeur du territoire turc, le joueur russe dispose alors de d'une bonne marge de manoeuvre sur son front occidental...

Des bonus bienvenus

Dans son étude, l'auteur met bien en évidence le défaut majeur de "WWII": un manque d'éventail dans les options politiques. En effet, dès que les joueurs désirent sortir d'un certain cadre historique, les mécanismes de simulation ne parviennent pas toujours à éviter quelques situations à la limite du vraisemblable. Ainsi, si dans la réalité historique, une action de l'Axe avait été entreprise contre la Turquie, il est probable que l'URSS ne serait pas restée les bras croisés. Pour rester dans le même ordre d'idées, l'entrée des USA invariablement fixée au début de 1942, et ce quelque soit la situation sur le Vieux Continent, constitue une autre lacune du jeu de chez TSR - SPI. C'est précisément lorsqu'on aborde ces grandes alternatives stratégiques que le grand « rival » World in Flames offre probablement des perspectives à la fois plus variées mais surtout combinées à un "encadrement" destiné à éviter les dérapages trop fantaisistes. Dommage toutefois que, de temps à autre, plusieurs des mécanismes « opérationnels » du produit australien aient de quoi ébranler le flegme des joueurs. Voilà donc pourquoi les options proposées par l'auteur me semblent venir à point nommé pour justement pallier, au moins partiellement, les quelques carences de « WWII - ETO ».

Stéphane Martin - Belgique

« ...Ayant été un grand pratiquant de WWII, l'article du numéro 4 m'a beaucoup intéressé, surtout que j'avais envoyé un peu avant deux articles sur le jeu au Journal du Stratège ! Amusante coïncidence.... Je me permets au passage de signaler une inexactitude page 5 : « il est possible de ruser en achetant un seul pas d'unité immédiatement et en comptant après livraison, cela permet d'obtenir plus de troupes sur la carte, dès leur insertion dans le force pool ». Cette pratique est explicitement interdite par la règle 37.2

(§2) : si on construit une unité à demi-force, elle ne pourra être réparée que la saison suivant celle où elle a été placée sur la carte...

Par ailleurs, si je suis d'avoir avec le diagnostic de l'article, à savoir que les règles politiques obligent à respecter les options historiques, je suis un peu sceptique sur les règles optionnelles. Pour le casus belli de l'Angleterre sur l'Italie, quel intérêt ? Si l'Italie entre en guerre trop tard, l'Anglais aura eu le temps de renforcer la Méditerranée suffisamment pour la rendre imprenable et pour condamner rapidement la Libye, puisqu'il n'aura pas été obligé d'escorter ses convois ou de les faire passer par la route du Cap. Après 1942, l'Italie ne peut plus entrer en guerre, et si on peut discuter l'avantage qu'a tiré le Reich de cette déclaration de guerre historiquement, dans le jeu il ne fait pas de doute que la neutralité italienne soulage l'Angleterre. Donc si l'italien n'entre pas en guerre l'anglais s'en frotte les mains ! Quant au casus belli de l'U.R.S.S. il me semble que l'axe prend un risque suffisant en retardant l'attaque jusqu'en 1942 (difficile d'imaginer l'attaque de la Turquie autrement), date à laquelle l'U.R.S.S. passe automatiquement à 100 PE de revenu. A la limite en cas d'attaque de la Suède par l'Allemagne, on pourrait envisager que les norvégiens se déclarent immédiatement pro-alliés, et ce seraient alors les troupes britanniques qui chercheraient à rendre l'opération hasardeuse... La table de tension américaine supporte la même critique : c'est une bonne idée, mais la table est mauvaise. Déjà, la capitulation française laisse l'Amérique de marbre, mais surtout le résultat historique donne en décembre 41 Norvège, Danemark, Grèce, Yougoslavie et U.R.S.S. envahis, soit un total de 6 points : les États-Unis ne peuvent pas entrer en guerre !

Enfin, j'ai lu avec beaucoup d'intérêt la partie stratégique de l'article. C'est une approche très intéressante, même si je ne crois pas que cela puisse marcher. Par exemple, je ne crois pas que l'Angleterre soit gravement handicapée par la perte de l'Afrique, perte qui n'a d'ailleurs rien d'évident compte tenu des difficultés de ravitaillement de l'axe pour la Libye. Il me semble aussi que le front du Caucase est plus facile à défendre pour le soviétique qu'à attaquer sérieusement pour l'axe. Quant à la flotte anglaise, pour qu'elle soit « impitoyablement bombardée » en 1942, époque où les alliés détiennent une supériorité aérienne incontestée au dessus de la Grande Bretagne, il faut que ce soit comme dit l'article « au mépris des pertes » mais surtout, sauf incompétence du joueur allié, pour un résultat très incertain... Ce paragraphe n'engage que moi, bien entendu : ce sont des opinions, forcément non démontrables, et qui ne mettent pas en cause la qualité de l'article de Vieille Garde... »

Louis Capdebosq - Paris

ANNEXE 1 : ATLANTIC WALL

Mammoth game de la célèbre firme SPI, Atlantic Wall est une simulation opérationnelle du mois de juin 1944 en Normandie, à l'échelle du bataillon, avec un kilomètre par hex et 4 tours par jour (soit 104 tours pour la campagne). Conçu par J. Balkoski, il fut publié en 1978.



L'épaisse boîte SPI contient 5 cartes, 2000 pions, un livret de règles, un avec les scénarios (6 plus la Campagne) et deux aides de jeu. Les cartes couvrent un rectangle de 120 km de long - du Cotentin jusqu'à l'Orne - sur 50 km de profondeur - de la mer à St Lo, Caumont et le sud de Caen -, avec beaucoup d'éléments topographiques (rivières, villages, villes, bocages...). Les pions détaillent toutes les unités présentes au cours du mois de juin, au niveau du bataillon, de la compagnie, du groupe aérien ou naval. Des marqueurs permettent de noter les différents états (ravitaillement, retranchements, mise en batterie...) et de séparer pratiquement tous les bataillons en compagnies.

Le système de jeu

La campagne débute par le débarquement allié, simulé grâce à un sous-système de jeu encore plus tactique : des tours d'une heure avec différentes hauteurs de marées, des sections allemandes retranchées dans leurs bunkers et des compagnies d'assaut alliées clouées sur les plages. Les règles spéciales du débarquement sont assez simples et amusantes (pour qui a vu "le jour le plus long"), mais sans grand impact stratégique sur l'issue du jeu. Une fois que les plages sont "percées" - suivant un chiffre à atteindre -, le jeu passe en mode opérationnel avec regroupement en bataillons et tour au quart de journée. En même temps que le débarquement, ont lieu les parachutages, également au niveau de la

compagnie, ils jouent leur rôle historique de blocage et de victimes.

L'action se déroule au niveau de la journée, séparée en quatre tours, avec chacun ses spécificités en plus des actions normales des troupes terrestres. Le tour du matin voit le tirage de la météo (attention aux tempêtes pour l'allié), la livraison du ravitaillement pour la journée - le remplètement de l'artillerie et l'activation des QG suivant le nombre de points fournis par le *Mulberry* (port artificiel allié) - et la gestion de l'aviation. Il existe deux missions principales : le support offensif/défensif et l'interdiction (spécifique à l'allié) qui permet de retarder les renforts allemands. Le tour du midi n'a rien de spécifique, tandis que celui de l'après-midi permet les mouvements navals ; tous les trois jours, ils partent en Angleterre pour le ravitaillement. Leur rôle est de soutenir les troupes et de détruire les batteries côtières ; comme ils ont une portée limitée par classe de navire, l'offensive se durcira en avançant dans les terres. Le tour de nuit sert à se reposer car sinon toute troupe qui attaque est forcément désorganisée, l'intérêt réside dans la quasi-absence de support - surtout intéressant pour l'allemand -.

La séquence de jeu, en dehors de ces spécificités, est très classique (normal pour un jeu de 1978). Une phase de mouvement permet de faire agir les troupes du camp, soit en mouvement stratégique - plus rapide mais hors des Zones de Contrôle -, soit en mouvement tactique - pour attaquer l'ennemi -, soit pour une action spécifique - se mettre en batterie pour l'artillerie, se séparer en sous-unités, se reposer ou se reconstituer -. Le terrain ne marque pas le relief mais présente beaucoup de bocages qui ralentissent énormément le mouvement et aident tactiquement l'allemand. Le combat est obligatoire dans les Zones de contrôle - partout en dehors des villes, villages et fortifications -, il est basé sur un rapport de force avec des décalages de colonnes pour le terrain, les attaques combinées (blindés et infanterie sous certaines conditions) et le génie. L'aviation et l'artillerie - navale comme terrestre - augmentent les valeurs de combat des deux camps. Le combat est assez meurtrier pour l'attaquant qui devra atteindre de hauts rapports surtout face à un défenseur bien soutenu (comme l'américain par

exemple). Il se présente en pertes de pas, recul et désorganisations pour l'attaquant.

Les stratégies et tactiques

AtW est un véritable monstre par sa taille : superficie, nombre de pions et précisions des règles ; il autorise de nombreuses stratégies et demande une réelle réflexion pour les mettre en oeuvre. Seul le premier mois est simulé, c'est à dire : le débarquement et l'établissement de la tête de pont, la poussée sur Cherbourg et la coupure du Cotentin, les batailles devant Caen. L'échelle est opérationnelle car - pour maîtriser le jeu - il faut prendre en compte chaque division, les combinaisons infanterie/blindés/artillerie et le terrain ; en fixant les objectifs tactiques et un rythme de progression (pour les deux camps). Les combats sont assez précis avec une gestion obligatoire des réserves, des supports et des choix de terrains à défendre ou attaquer. Notamment pour l'allemand, il faut bien différencier les rôles de chacun : la Division d'Infanterie défend son front (un bataillon tous les deux hexs si possible), la Panzerdivision contre-attaque toute faiblesse alliée. L'allié progresse au rythme de son ravitaillement, suivant le nombre de QG activés et les objectifs fixés (mais dans tous les cas il progresse).

Au début de chaque partie l'allié devra choisir un plan parmi les trois fournis, avec pour chacun différents niveaux de victoire. Il a le choix entre l'option historique ou privilégier un côté (anglais ou américain), généralement la victoire sera décidée bien avant la fin de la centaine de tours.

De grandes options stratégiques peuvent être tentées, suivant les envies ; par exemple parachuter une division US derrière Omaha pour faciliter le débarquement, envoyer la Panzer Lehr écraser Omaha si le débarquement a faiblement marché... L'intérêt de tels monstres est justement de pouvoir essayer de tels *What-if*.

Conclusion

AtW est un jeu formidable, malheureusement un peu dur à trouver aujourd'hui. Il semble légèrement favorable à l'allié, l'allemand n'ayant pas droit à l'erreur. Mais une fois le maniement complexe d'une Panzerdivision maîtrisé, l'allemand a des possibilités de contre-attaque ou de blocage de l'ennemi. Malheureusement les règles ne sont pas toujours parfaites - beaucoup d'errata ou de modifications parues -, mais elles sont facilement adaptables et l'ensemble a un "feeling" très historique.

Atlantic Wall demeure un monument de l'histoire du Wargame et peut être avantageusement comparé à The Longest Day (AH) dont le seul intérêt est d'être toujours disponible.

Leader	1xx Replacement Commander 1	38/2Pxx 234 11(6)14	Reconnaissance (B)
Assault Company (A1) (Infantry)	BW/154/51 4(2)6	1/130/LrP MkIV 4-12-12	Tank or Tank Destroyer (B)
Assault Company (A1) (Ranger or Commando)	Assault 1(1)P	2/91xx 105 4-2-10	Artillery (A2)
Assault Company (A1) (Engineer)	Assault 1(1)P	2/LrPxx 105 4-2-10	Self-propelled Artillery (B)
Assault Company (A1) (Machine-gun)	Assault 1(1)P	14/1FJ 150 15-0-5	Rocket Artillery (A2)
Assault Company (B) (Tank: may be either Dd, Flail—F—or normal)	Assault Dd 1-1-P	715xx 8(4)6	Engineer (A1)
Air Unit	3 US 0 322 B-26	715xx 2(3)0	Strongpoint
Naval Unit	1 DD 0 US Doyle	352xx 1(2)0	Resistance Nest
GERMAN UNITS			
Infantry (A1)	1/914/352 4(2)6	1 105 1(1)0	Bombardment Strength Battery
Bicycle Infantry (A2)	1/984/275 4(2)6	12P/ISS HQ 1(1)15	Headquarters (B)
Mechanized Infantry (B)	SB/7Ar 5(2)12	3 Ge 2 14 M-109	Air Unit
Mechanized Parachute Infantry (B)	2/5/3FJ 6(3)12		
MARKERS			
Parachute Infantry (A1)	1/8JT/7Ar 3(1)6	BG	Battlegroup
Anti-tank (A2)	3F,xx 75 1(4)6	Dem	Demoralized
Machine-gun (A1)	17/7Ar 3(1)6	Out of Battery 2	Out of Battery 2

L'ACADEMIE DU WARGAME

L'Académie continue à grandir, suite à l'étude sur *The Civil War*, un nouvel Académicien a été admis (Laurent Garbe était déjà Académicien et son étude était en cours).

n°18 : **Henri Gautier**, né en 1950, a débuté sur *la Guerre des Ducs* de **Jeux & Stratégie** n°1 et donc joue depuis 16 ans. Ses jeux favoris sont *The Civil War* et *Pacific War* de **Victory Games**. Pour lui l'Académie est un excellent forum de discussion et d'approfondissement sur des jeux intéressants. Il est nommé Académicien suite à l'étude de ce numéro.

Le Bilan...

Sans vouloir entamer une campagne de propagande, il m'a semblé utile de rappeler la genèse et le chemin parcouru par l'Académie du Wargame depuis sa création.

Le développement

Après de nombreuses années de réflexion, l'Académie fut finalement lancée en mars 1995 avec la parution du numéro 1 de **Vieille Garde**, tiré à plus de 100 exemplaires. Le concept d'Académie rencontra un certain succès avec la nomination de droit des premiers Académiciens, et la formation du Bureau Provisoire. Rapidement le choix d'une association informelle (donc pas 1901) fut sélectionné car, en aucun cas, l'Académie ne se voulait liante et hégémonique.

Aujourd'hui en 1 an, 18 Académiciens ont été nommés, dont la plupart ont publié une étude ou y travaillent. La survie de **Vieille Garde** est assurée pour au moins un an d'avance en gardant la formule d'une étude par numéro car la liste d'attente pour rentrer à l'Académie est fournie. De plus, la Saga du Wargame, vu la richesse du sujet, s'étendra encore sur de nombreux numéros. Le problème n'est donc pas de remplir le zine mais plutôt de l'éditer et de le distribuer...

Le tirage du zine est passé de 50 exemplaires pour le numéro 2, à une centaine pour le numéro 6. L'essentiel des ventes s'effectue dans

les boutiques parisiennes (les trois Relais Descartes, l'Oeuf Cube, Starplayer et le Champ de Mars). Le nombre d'abonnés, qui n'est absolument pas une priorité de l'Académie, dépasse la vingtaine (merci à *Vae Victis*).

En un an, **Vieille Garde** a publié six études sur des jeux variés : trois dans l'Antiquité (*Siege of Jerusalem*, *GBoA*, *SPQR*), un sur les Temps Modernes (*Grand Siècle*), un sur la 2ème GM (*WWII : ETO*) et un Contemporain (*Gulf Strike*), ainsi que la première époque de la Saga du Wargame. L'ensemble a visiblement été apprécié par les lecteurs, vu le courrier et les réactions orales reçues. J'en remercie les Académiciens qui ont permis cela, surtout les auteurs qui ont passé souvent plus de 20 heures à écrire et paufiner une étude (après avoir passé des mois à tester le jeu).

Les actions

L'année écoulée a surtout servi à réunir et concentrer les énergies - parisiennes ou d'ailleurs - pour tenter d'organiser une synergie d'action. Le résultat est extrêmement positif mais lent car forcément pris sur le temps de loisir.

Les 18 Académiciens nommés et l'équivalent potentiel montrent que le concept est bien perçu, et que beaucoup de joueurs pensent qu'il est intéressant de réfléchir-discuter sur le Wargame.

La principale action se concrétise dans la publication de **Vieille Garde** et l'établissement d'un réseau de joueurs.

Au niveau de Paris, trois repas d'Académiciens ont permis de réunir chaque fois une dizaine de participants, autour de discussions wargamiques (belliludiques).

Le projet de **Convention-Défis** prend de l'ampleur. Sans fixer de date, la première convention devrait se tenir cette année, sans doute à Paris et sur l'ensemble d'un Week End. A suivre, donc...

Enfin, le premier **Hors-Série** de l'Académie, détaillant 15 ans d'articles en français, est en cours de finition par **Laurent Garbe**.

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 128, Rue de Rennes 75006 PARIS - Abonnement 60 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Ont contribué à ce numéro : Louis Capdebosq, Henri Gautier, Laurent Garbe, Stéphane Martin, Luc Olivier, Hervé Senut. - Tiré à 100 exemplaires -