

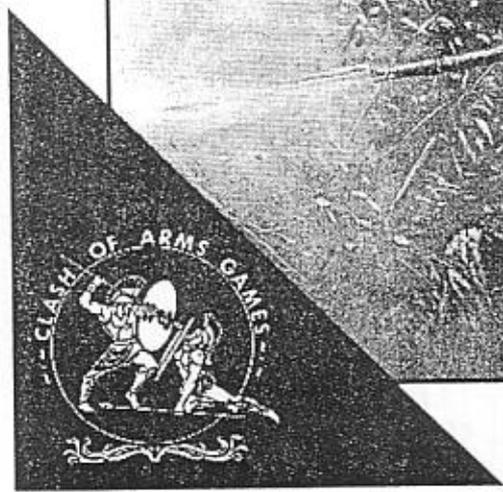
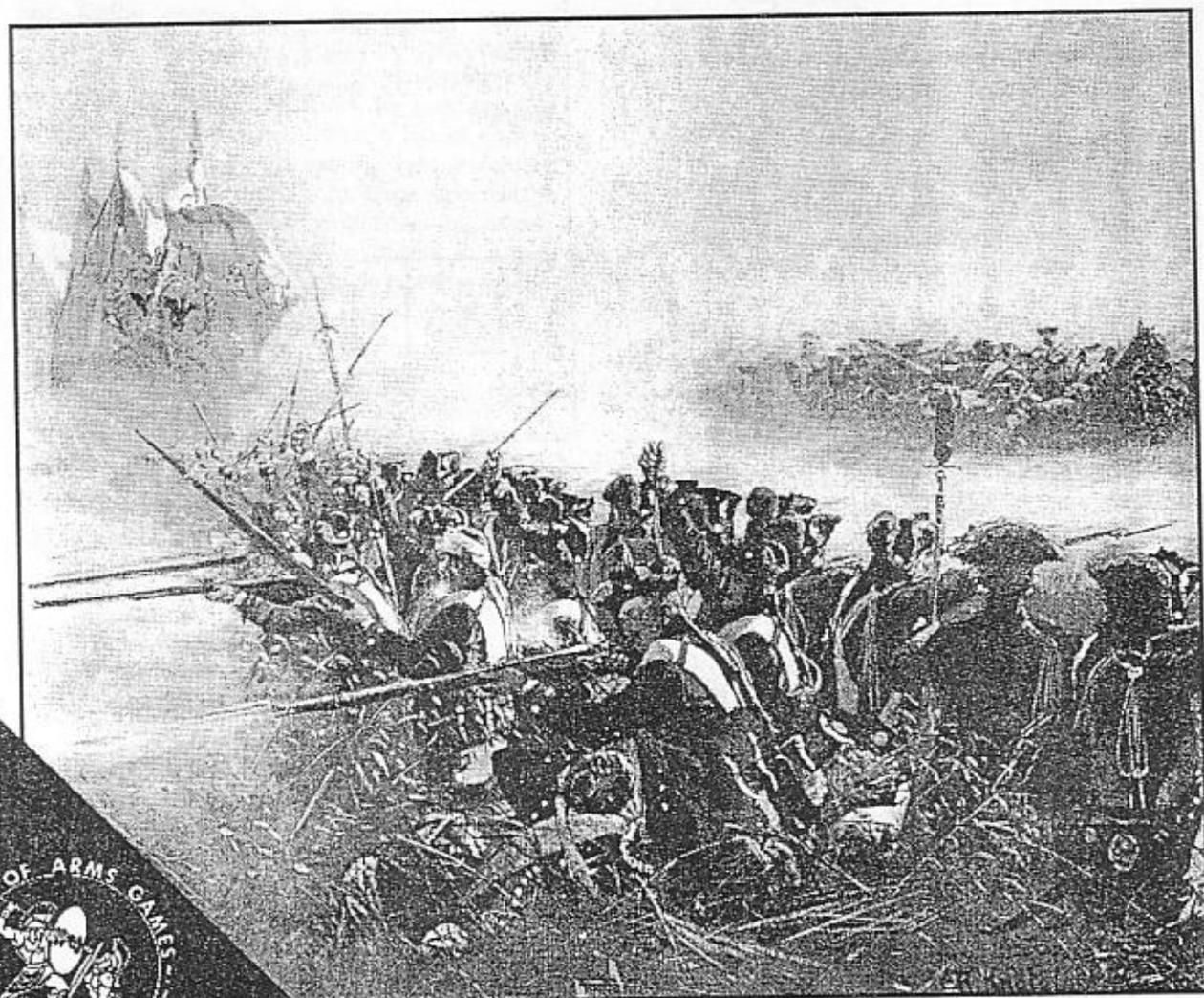
# VIEILLE GARDE

Numero 8 \* Parution irrégulière \* Bulletin officiel de l'Académie du Wargame \* 10 FF

## Kolin

June 18, 1757

## Frederick's First Defeat



# EDITORIAL

Paris, le 15 mai 1996

Publier un fanzine n'a sans doute rien d'exceptionnel, mais conserver un rythme de deux mois sur 8 numéros, en prétendant avoir une parution irrégulière, voilà qui est mieux ! "Pourvu que ça dure" comme disait la mère de Napoléon...

Ce petit commentaire pour évoquer les retards fréquents qui peuvent survenir dans la parution de notre littérature wargamique (ou belliludique pour certains), notamment le **Journal du Stratège**, pour ne pas le citer, mais aussi **Carnets de Guerre** dont le numéro 6 vient de paraître. Cet excellent fanzine traite surtout de la série *Europa*, mais il s'intéresse également à d'autres jeux moins "serials". Il n'est malheureusement disponible que par abonnement, aussi n'hésitez pas à contacter :

**Grégory Anton** - 155 bis, avenue Georges Clémenceau, 78 500 SARTROUVILLE  
Contactez-le de la part de VG.

Voici enfin l'étude sur *Kölin*. Elle sera plus utile pour la personne ayant déjà joué au moins une fois à un scénario, mais elle en demeure cependant intéressante pour appréhender le jeu.

Le forum nous est proposé par **Eric Teng**, futur Académicien, qui entame une polémique sur la réalité de la compétition dans le Wargame français. Il est suivi d'une présentation des principales compétitions "parisiennes" actuelles. Le débat de Eric est intéressant car la compétition présente une vitrine de notre Hobby et une interface avec les non-joueurs, chaque tournoi étant hautement prosélyte. De plus, la compétition fait intervenir d'autres paramètres que la réflexion stratégique pure ou l'apprentissage de l'Histoire. Comme elle touche beaucoup de joueurs et peut devenir commerciale, il est intéressant d'avoir l'avis de wargameurs chevronnés, compétiteurs ou non. Vous êtes donc cordialement invités à réagir...

Le prochain numéro devrait présenter une étude sur *The Three Days of Gettysburg* de **GMT**, la suite du forum sur les joies de la compétition, ainsi qu'un nouveau chapitre de la Saga, à bientôt...

Luc

## Errata pour l'étude de *The Civil War* parue dans VG7

L'option "Double-Joker" (paragraphe 16)

Pour tout type d'opération, chaque joueur dispose de deux jokers qui fonctionnent comme suit.

Quand un de ses chefs est tué, il n'est en fait que gravement blessé et rentre en renfort deux tours plus tard.

Ces jokers ne s'appliquent qu'une fois chacun, l'un est nominal et il faut en désigner le bénéficiaire avant le début de la partie ; l'autre est libre.

Henri Gautier

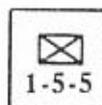
## QUIZ

Les réponses du précédent sont : 1 - Squad Leader (AH), 2 - Lion of North (GMT), 3 - War in the Ice (SPI). Un numéro gratuit attend le premier gagnant.

1

2

3



## SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Page 3 à 14 : Kölin

Page 15 : Histoire de la Prusse

Pages 16 & 17 : Bloodtree Rebellion

Page 18: Forum par Eric Teng

Pages 19 & 20 : A propos de compétitions

Page 20 : L'Académie du Wargame

# KÖLIN

PRAGUE SERA T-ELLE PRUSSIENNE ?

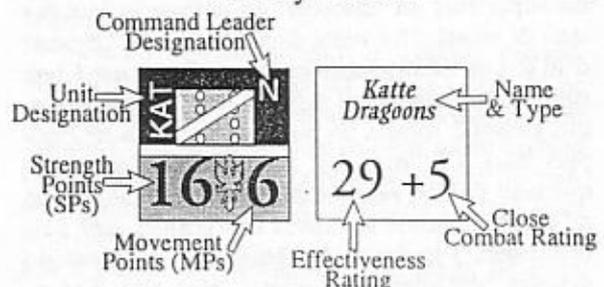
## FICHE TECHNIQUE :

**Editeur :** Clash of Arms  
**Concepteurs :** Paul Dangel & Phil Boinske  
**Sujet :** bataille de Kölin (juin 1757)  
**Echelle carte :** un hexagone égal 100 yards (91 mètres)  
**Echelle pion :** de 4 canons à 1200 hommes  
 (1 point force égale 100 fantassins,  
 50 cavaliers, 2 canons)  
**Echelle temps :** un tour vaut 20 mn

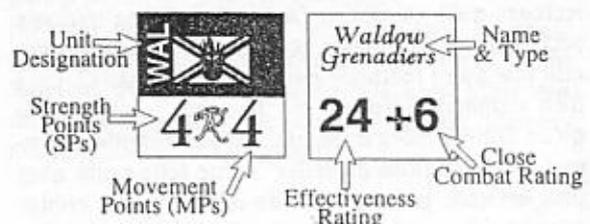
## LES GUERRES EN DENTELLES

*Kölin* se présente sous l'aspect matériel de trois cartes (environ 61 hex sur 34), 420 pions et une feuille compte-tours. Plusieurs remarques s'imposent, tout d'abord l'obligation de disposer de beaucoup de place, les 3 cartes étant nécessaire pour jouer la bataille. Toutefois, les premiers scénarios ne se jouent qu'avec la carte Est, et un scénario propose de jouer la bataille avec seulement deux cartes. Autre remarque, les pions représentant les unités ont un très beau graphisme. Par contre, le nombre de marqueurs est insuffisant, cela vous obligera sûrement à vous munir de pions externes.

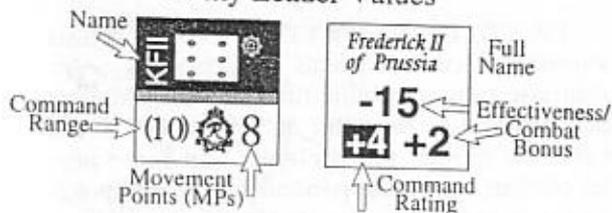
### Cavalry Values



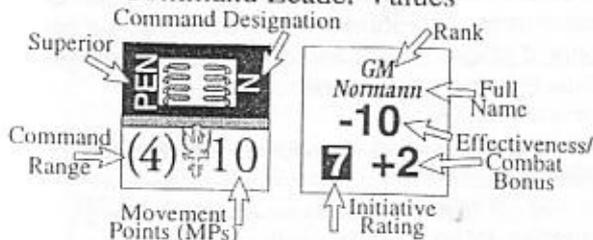
### Infantry Values



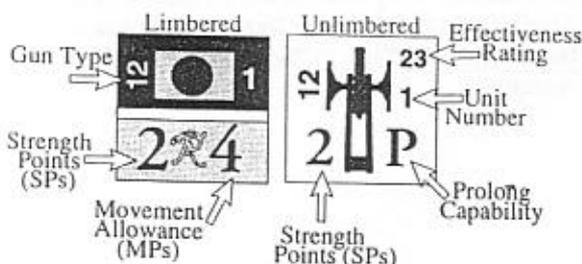
### Army Leader Values



### Command Leader Values



### Artillery Values



Voici pour l'aspect matériel du jeu, pour ce qui est des règles, elles s'inscrivent dans une série BAR (Battle from the Age of Reason). Cette série a pour objectif de simuler au niveau tactique (bataillon/régiment) des batailles de l'époque de Frédéric II de Prusse. Ceci au moyen de règles de base auxquelles viennent s'adjoindre des règles particulières à chaque bataille. *Kölin* est livré avec la version 1 des règles de bases alors que vient de sortir *Zorndorf*, avec la version 2 de ces mêmes règles. Entre les deux versions, le fond reste bien sûr identique mais quelques modifications importantes ont été apportées. Au cours de l'étude, les passages du texte *en italique* concerneront la version 2 des règles.

## LES UNITES

Commençons par la description des unités. Le pion unité comporte 4 caractéristiques : un nombre de points de force, un potentiel de mouvement de quatre pour l'infanterie à 6 et 7 pour la cavalerie, une efficacité et un bonus choc. L'efficacité indique la capacité d'une unité à conserver son intégrité physique et morale envers et contre tout. Ceci est simulé par des tests, consistant en un jet de dé 100 qui doit être supérieur à l'efficacité - modifié si besoin - pour être réussi.

### L'état moral

Cela nous amène à une autre caractéristique de l'unité pouvant être indiqué par un marqueur sur le pion, c'est l'intégrité physique ou plutôt organisationnelle, dont la perte est notée par un "disorder", et l'intégrité morale, dont la perte est indiquée par un "shaken". Une unité "disorder" voit ses capacités de mouvement, choc et tir divisées par deux, et subit également un malus pour les tests de moral. Une unité "shaken" ne peut pas initier de combat au corps à corps et subit des malus supérieurs au "disorder" en défense et lors des tests de moral. Une unité devient "disorder" à cause d'un test de désorganisation manqué, test qui à lieu suite à un mouvement difficile, comme par exemple, passer à travers un bois ou suite à un tir (voir plus bas). Ce "disorder" peut survenir automatiquement par un résultat de combat ou une charge de cavalerie, ainsi les unités chargeantes sont désorganisées à la fin de la charge. Si les façons de devenir "disorder" sont plutôt liées aux mouvements, celles pour devenir "shaken" sont proviennent exclusivement du combat et des craintes et terreurs qu'il engendre (Arès n'est-il pas toujours accompagné de Phobos et Deimos). Il existe pourtant une autre méthode pour devenir "shaken", c'est d'en demander trop à ses hommes ; c'est-à-dire qu'en étant désorganisé, un test de désordre manqué rend "shaken/disorder". Une telle unité n'est plus affectée par les tests de désordre, par contre comme les unités "shaken", elle devient sensible aux tests de moral qui peuvent la rendre "rout". Etre "rout" n'est pas un état mais une formation, très particulière il est vrai. BAR étant un système tactique, chaque unité a une orientation : un front, des flancs et un arrière. Une unité en formation "rout" n'a plus que des flancs et n'occupe qu'un seul hex. De plus, le mouvement des unités déroutées est indépendant du reste de l'armée. Les unités en formation "rout" sont identifiées par un marqueur.

## LES FORMATIONS

Passons en revue les autres formations.

**LA LIGNE** : elle est la formation reine de l'époque. Idéale pour le combat, elle allie une bonne

manoeuvrabilité à un bon potentiel de feu/choc et à une moindre vulnérabilité au feu. La ligne peut être s'étendre sur plusieurs hex, 2 pour l'infanterie et 5 pour la cavalerie. Un pion formé en ligne, est placé face à un coin d'hex

**LE CROCHET** : c'est une variante de la ligne - réservée à l'infanterie - qui permet d'avoir 3 hex de front au lieu de 2. Sur les deux hexs, seul un des deux fait le crochet (sinon cela serait un demi-cercle). Le crochet peut se faire aussi bien à droite qu'à gauche, et il est indiqué par un marqueur. La seule autre différence par rapport à la ligne est le doublement des coûts de déplacement.

**LES COLONNES** : Il en existe trois variétés, toutes bénéficient de l'avantage de coûts de terrain moitié moindres que pour la ligne, de l'inconvénient d'une sensibilité au feu accrue ainsi que d'une puissance de feu négligeable.

**LA COLONNE DE MARCHÉ** : c'est la colonne de base comme l'indique le diagramme 1. La colonne de marche peut s'étendre, comme la ligne, sur plusieurs hexs et a l'obligation de rester rectiligne. Le pion de l'unité en colonne de marche fait face à un côté d'hex et ne possède qu'un hex de front.

**LA COLONNE DE ROUTE** : elle nécessite d'avoir au maximum 4 points de force par hex - un point d'artillerie comptant pour quatre - sans avoir besoin de rester rectiligne. Elle permet, le cas échéant, de bénéficier du déplacement sur route et des règles de continuation de mouvement en fin de tour. La colonne de route se distingue de celle de marche par un marqueur.

**LA COLONNE D'ATTAQUE** : ses défauts s'ajoutent à ceux inhérents aux colonnes : une mauvaise manoeuvrabilité (test de désorganisation pour tourner) et un malus en combat face à une ligne. Ses qualités sont multiples : un bonus pour les combats contre une position de bâtiment protégé par un mur (-4 au lieu de -8), une transformation facilitée en colonne de marche avec un retour en colonne d'attaque aussi facile - pour un point de mouvement - et enfin un bonus au moral. La colonne d'attaque occupe un seul hex et se distingue d'une ligne par un marqueur.

**LE CARRE** : c'est une formation d'infanterie, quasi immobile (1 hex en terrain clair avec test de désordre à la clé), sensible au feu mais utile pour dissuader les charges de cavalerie. Elle permet de n'avoir que des hexs de front. Le passage en carré coûte la totalité des points de mouvement de l'unité, ainsi que le retour à une ligne ou une colonne de marche. Le fait d'être en carré est symbolisé par un marqueur.

**SKIRMISH** : Cette formation particulière est réservée aux unités d'infanterie légère, un bataillon pouvant se séparer en unités skirmishs de 3 points de force. Les skirmishs ont 4 hex de front et 2 de flanc, et se positionnent face à un coin d'hex. Le skirmish est parfait contre l'infanterie, car il allie un très bon potentiel de déplacement et de feu, à une capacité de refus du choc face à l'infanterie. De plus le skirmish est très peu sensible au tir. Par contre et vous vous en doutez, le skirmish n'est quasiment d'aucun secours pour le combat au corps à corps. Autre point intéressant à noter, un skirmish n'est jamais désorganisé.

**ORDRE GENERAL** : comme la formation de déroute, ce n'est pas une formation volontaire. Elle concerne uniquement l'infanterie - hors skirmish - qui se place dans un hex de ville ou de bâtiments protégé par des murs. La formation ordre général n'occupe qu'un hex, le pion est positionné face à un côté d'hex, et l'unité a 3 hex de front et 3 de flancs.

**L'ARTILLERIE** : elle a des coûts de terrain spécifiques. Il existe 3 formations pour l'artillerie : 2 servant au déplacement, les colonnes de marche et de route comme décrit plus haut, la troisième étant la formation en batterie.

**EN BATTERIE** : c'est une position statique, mais si l'artillerie est marquée d'un P elle peut bouger d'un hex par prolonge. La formation en batterie permet d'utiliser le potentiel de feu de l'artillerie, qui est positionnée comme une ligne.

Les changements de formation sont assujettis au diagramme 1, ainsi pour passer de ligne à colonne d'attaque, il faut d'abord passer en colonne de marche. Entre colonnes, le coût du changement est de un point de mouvement plus éventuellement les rétrécissements ou allongements. Par contre, le passage de ligne à colonne et de colonne à ligne est relativement cher, il nécessite un changement d'orientation de l'unité, pour lequel chaque pays a des coûts qui lui sont propres. Dans *Köln*, le Prussien paye moins cher les changements ligne/colonne que l'Autrichien. D'une manière générale le changement colonne vers ligne est moins onéreux quand il se fait avec une rotation du côté gauche, inversement pour le changement ligne vers colonne. Ceci s'explique par les méthodes de manœuvre de l'époque, pivot...

### L'empilement

Pour l'empilement voir le tableau suivant. Mais il faut cependant savoir que la cavalerie ne s'empile qu'avec de la cavalerie. L'artillerie peut s'empiler avec de l'infanterie en ligne ou en carré si l'artillerie est en batterie, sinon en colonne de marche, chaque point de force d'artillerie compte alors pour quatre.

Les régiments de cavalerie à 24 points de force peuvent rester sur un hex pourvu qu'ils soient seuls. Les plus grosses unités d'infanterie ont 9 points de force, l'artillerie en a deux.

Lors du mouvement, on peut dépasser la limite d'empilement ou interpénétrer des troupes ayant différentes formations ou/et orientations. Mais tout ceci n'est possible qu'au prix d'un test de désorganisation plus ou moins modifié.

1 Hex March Column  
to 1 Hex Line

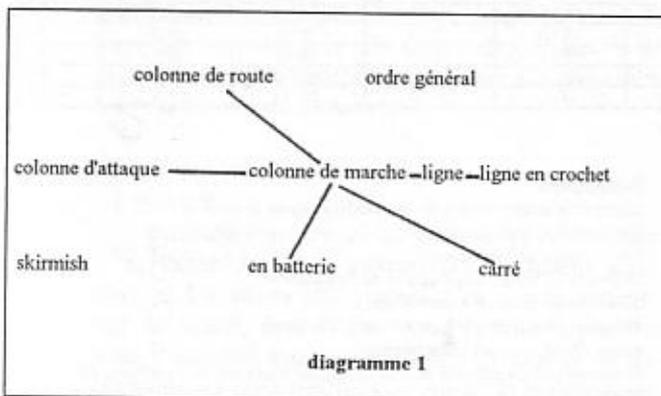
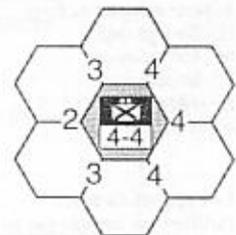


Table des possibilités d'empilement

terrain	Nombre de points de force par type d'unités		
	Infanterie	Cavalerie	Artillerie
clair	32 carré, colonne attq et marche 16 ligne (crochet)	18	8
bois/village/marais	24 colonne attq et marche 12 ligne	12	6
bâtiments protégés par murs	12 ordre général	en colonne de route	en colonne de route

## TABLE DE COMBAT-FEU

R/D	rapport									
	1-3	1-2	1-1,5	1-1	1,5-1	2-1	2,5-1	3-1	4-1	5-1
1	90-99	80-89	65-79	50-69	45-59	40-49	30-39	20-29	10-19	-
2	100+	90+	80-99	70-99	60-89	50-79	40-69	30-59	20-39	10-19
3	-	-	100+	100-109	90-104	80-99	70-94	60-89	40-69	20-39
4	-	-	-	110+	105+	10-109	95-104	90-99	70-89	40-69
5	-	-	-	-	-	110+	105+	100-109	90-99	70-89
6	-	-	-	-	-	-	-	110+	100-109	90-99
	-	-	-	-	-	-	-	-	110+	100+

### Resultat

R/D durant un feu d'opportunité ou un feu défensif la cible fait un test de désordre, sinon la cible réplique au tir.

1,2,3... point de force perdu (idem R/D si opportunité ou défensif)

- pas d'effet (sauf si 00-09)

- les unités en colonne de route qui subissent une perte passent en déroute

les rapports inférieurs à 1-3 sont traités comme 1-3 ; et ceux supérieurs à 5-1 sont traités comme 5-1

### Effets sur le moral

si le résultat du jet de dés est paire et que le tir cause des pertes un test de moral doit être fait modifié par les pertes (2 à 3 10; 4 à 6 20)

### Modificateurs

de feu défensif

+10 contre cav  
+20 contre l'inf

### de taille

-10 contre skirmish

-5 contre unité ayant 1 à 3 points de force

0 4-7 ; +10 8-11 ; +15 12-15 ; +20 16-19 ;

+25 20-27 ; +30 28+

pour chaque rapport au-delà de 5-1 +10

### modificateurs de multiple de tir

Howitzer tirant au dessus d'amis multiples divisé par 2

unité en ordre général -1 au multiplicateur

tireur prend sa cible de flanc (enfilade) +1

**Effet de terrain** (dans la seconde édition les terrains qui modifient le tir divisent par 2 le multiplicateur)

### Modificateurs de pertes

art en batterie subissant un tir à 3hexs et plus de distance

pertes divisées par 2

tir sur colonne ou carré

pertes multipliées par 1,5

## TABLE DE COMBAT AU CORPS A CORPS

	1-3	1-2	1-1,5	1-1	1,5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
10+	1D/1R	1/2R	1/3R	1/3R	-3R	-3R	-3R	-3R	-3R	-3R
9	1D/1R	1D/2R	1D/2R	1D/2R	1D/2R	-3R	-3R	-3R	-3R	-3R
8	1D/1R	1D/1R	1D/2R	1D/2R	1D/2R	1/3R	-3R	-3R	-3R	-3R
7	1D/1R	1D/1R	1D/1R	1D/2R	1D/2R	1/3R	1/3R	-3R	-3R	-3R
6	M	1D/1R	1D/1R	1D/1R	1D/1R	1D/2R	1/3R	1/3R	-3R	-3R
5	M	M	1D/1R	1D/1R	1D/1R	1D/2R	1/2R	1/3R	1/3R	-3R
4	1R/1D	M	M	M	M	1D/1R	1D/2R	1/3R	1/3R	-3R
3	1R/1D	M	M	M	M	1D/1R	1D/2R	1/3R	1/3R	-3R
2	1R/1D	M	M	M	M	1D/1R	1D/1R	1/2R	1/3R	1/3R
1	1R/1D	1R/1D	M	M	M	1D/1R	1D/1R	1D/2R	1/2R	1/3R
0	2R/1	1R/1D	M	M	M	M	1D/1R	1D/2R	1D/2R	1/3R
-1	2R/1	1R/1D	1R/1D	M	M	M	1D/1R	1D/1R	1D/2R	1/3R
-2	2R/D	1R/1D	1R/1D	M	1R/1D	M	M	1D/1R	1D/2R	1/2R
-3	2R/D	2R/1D	1R/1D	1R/1D	1R/1D	M	M	1D/1R	1D/1R	1D/2R
-4	3R/D	2R/1	2R/1D	1R/1D	1R/1D	M	M	1D/1R	1D/1R	1D/2R
-5	3R/D	2R/D	2R/1	1R/1D	1R/1	1R/1D	M	M	1D/1R	1D/2R
-6	3R/-	3R/D	2R/1	2R/1D	-1R/1	1R/1D	1R/1D	M	1R/1D	1D/1R
-7	3R/-	3R/D	2R/D	2R/1D	2R/1D	1R/1D	1R/1D	1R/1D	1R/1D	1D/1R
-8	S/-	3R/-	3R/D	2R/D	2R/1D	2R/1D	1R/1D	1R/1D	1R/1D	1R/1D
-9	S/-	3R/-	3R/-	3R/D	2R/1	2R/1D	2R/1D	1R/1D	1R/1D	1R/1D
-10-	S/-	S/-	3R/-	3R/D	3R/1	2R/1	2R/1D	2R/1D	1R/1D	1R/1D

### Resultats

#: perte de point de force

D : désorganisation

M : test de moral

R : déroute

S : réddition

-: pas d'effet

### Le rapport de force

l'artillerie ne compte pas en attaque, et vaut 1 quand elle defend seule

La valeur en point de force d'un stack est :

- tous les point de force adjacent à une unité ennemi

- la moitié des points de force seulement adjacent à un hex de flanc

d'un ennemi impliqué dans le combat (ceci pour les formation sur plusieurs hex).

Les unités désorganisées ont leurs points de force divisés par 2

### modificateurs de combat

Les piles en colonne/carré/ordre général/skirmish utilisent le bonus choc de l'unité supérieure (celle qui est devant)

Celles en ligne ou crochet font une moyenne du bonus choc des unités contribuant pour 4 points de force à la formation

dans le cas ou plusieurs piles d'unités sont impliquées on fait la moyenne du modificateur, après l'avoir calculé.

unité "shaken": -5

### Formations

Ligne d'infanterie contre de la cavalerie après le combat : +2

Carré contre de la cavalerie : +5

Carré contre de l'infanterie : -5

Skirmish en terrain clair contre de l'infanterie: -4

même chose avec un autre terrain : -2

Skirmish en terrain clair contre de la cavalerie : -6

même chose avec un autre terrain : -4

Défenseur est en colonne de marche ou de route, ou de l'artillerie en

batterie : -4

Une colonne d'attaque dans le front d'une ligne est prise en enfilade

**Cavalerie** : toute cavalerie attaquée ou défendant dans un hex de front bénéficie du bonus charge.

- légère (mouvement de 7) : +1

- moyenne/lourde : +2

- mouvement de charge/contrecharge : +1 par hex

Ces différents bonus sont ignorés après le premier tour de combat

**Enfilade** : Un ennemi occupe un hex de flanc ou d'arrière : +3 pour cet ennemi

attaquant et défenseur peuvent avoir le bonus (pas plus d'une fois).

Ce bonus ne s'applique qu'au premier tour de combat.

**Terrain** : modificateur courant +2 pour le défenseur.

**Chef** : Un chef attaquant activé ajoute son bonus choc à sa pile, de même pour le défenseur.

Chaque joueur a donc un modificateur qui s'appliquera à son jet de dés.

## LE COMBAT

### Le feu

Il existe trois sortes de tirs : le tir d'opportunité, le tir défensif et le tir normal.

**Le tir d'opportunité** a lieu quand un ennemi se déplace ou change de formation dans les deux hexs de la ligne de vue d'une infanterie, ou dans la portée minimale d'une artillerie. Il faut alors calculer la puissance de feu de l'unité. Le joueur détermine le nombre de points de force pouvant tirer, lié à la formation et à la nationalité. Puis, il multiplie le résultat par le multiplicateur correspondant aux facteurs : nationalité, type d'unité (par exemple grenadier ou skirmish) et portée du tir. Le total est la puissance de feu de l'unité. Pour connaître la colonne idoine sur la table de feu, on fait le rapport de la valeur protectrice du terrain - généralement 10 - par la puissance de feu. Ici intervient une modification entre les deux versions des règles. Dans la première, les modificateurs sont des déplacements de colonnes (exemple : cible ayant 8 points de force une colonne à droite), alors que dans la seconde ce sont des bonus au jet de dé (pour le même exemple : +10). Les 2 tables de résultats sont évidemment différentes, le tableau de la version 2 est reproduit ici.

**Le tir défensif** a lieu au moment d'un combat. Toutes les unités ayant un attaquant dans leur front peuvent tirer une fois en combinant leur feu.

**Le tir normal** est différent entre les 2 versions des règles. Dans la version 1, artillerie et infanterie peuvent tirer ensemble, alors que dans la version 2 leurs tirs sont séparés. De plus, un seul hex à la fois contenant de l'artillerie peut tirer sur une cible à 4 hex ou plus de distance.

### Le choc

Passons maintenant au choc, la procédure est la suivante. Après le mouvement, le joueur actif désigne les unités attaquantes. Ces unités font un test de moral, dont l'échec rend "shaken", puis le joueur procède aux mouvements de charge de la cavalerie - 2 ou 3 hex max. -, auxquels le défenseur peut éventuellement réagir en se mettant en carré ou en contrechargeant, s'il a une cavalerie en bon ordre et à portée. L'attaquant décide quels attaquants combattront contre quels défenseurs. Chaque combat est alors résolu comme suit : le défenseur fait un test de moral et peut éventuellement retraire, notamment skirmish contre infanterie, cavalerie légère contre lourde..., puis il procède au feu défensif, et enfin au choc proprement dit. Pour le choc, la table de combat est consultée. Les joueurs calculent le rapport des points de force du défenseur sur ceux de l'attaquant, pour obtenir la

colonne idoine. Chacun lance un dé 10 et celui du défenseur est soustrait à celui de l'attaquant, ainsi les résultats négatifs sont plutôt favorables au défenseur. Les modificateurs apportés aux dés sont suffisamment nombreux pour que le rapport de force ne soit pas déterminant dans le résultat d'un combat. Tout combat au corps à corps a une issue fatale pour un des deux camps, car après chaque résolution de choc, on relance le combat jusqu'à ce qu'un des protagonistes cède. Il faut remarquer une légère différence entre les tables de combat de la version 1 et 2, plus quelques ajouts et suppressions au niveau des modificateurs (voir tableau version 2 reproduit). Remarquons en final que le défenseur peut initier une charge de cavalerie contre un ennemi se déplaçant à une distance de 2 hex au plus, un combat normal se déroule alors.

## COMMANDEMENT ET SEQUENCE DE JEU

Je viens de vous décrire de façon sommaire tout ce qui concerne l'emploi des unités dans BAR, nous allons maintenant nous attaquer au coeur du jeu, la séquence de jeu et le commandement.

Avant ceci, une brève description des caractéristiques des chefs. Ceux-ci ont un potentiel de mouvement, un rayon de commandement, une valeur d'initiative, ainsi que des bonus de choc et d'efficacité. Les chefs d'armées ont une valeur de commandement à la place de celle d'initiative, elle sera utilisée comme bonus au dé d'initiative.

### Le tour de jeu

- |  |
|--|
| A - Test de moral d'armée (1 fois par heure) |
| B - Détermination de l'initiative            |
| C - phase d'activation de commandement       |
| - contrôle du commandement                   |
| - remise en ordre des unités                 |
| - tir  |
| - mouvement                                  |
| - combat au corps à corps                    |
| - fin d'activation                           |
| D - ralliement                               |

Le commandement est concerné par les phases B et C. Lors de la phase B, chaque joueur lance un dé qui est modifié par la valeur de commandement de son chef d'armée. Si la somme des deux dés 10 est supérieure au nombre de fin de tour - 11 pour *Kölin* -, le marqueur est avancé d'une position sur le curseur, en direction de la fin du tour. La table des tours, sur une feuille à part, est composée de colonnes représentant chaque heure, et comportant un nombre de cases qui décroît avec l'avancée

du jour. cette diminution simule la fatigue des hommes au fil de la bataille. Par exemple à midi, il y a 9 positions sur le curseur. En début d'heure, on place le marqueur sur la position 1, il avancera suite aux jets de dés évoqués ci-dessus, jusqu'en position 9. Un dernier jet de dé combiné supérieur à 11 entrainera la fin effective du tour. On remettra le marqueur sur 1 dans la colonne de midi et l'on avancera le marqueur des minutes de 0 à 20, pour indiquer le deuxième tour de midi. Trois tours feront une heure. Ensuite, les 2 dés d'initiative modifiés par le chef sont comparés, le plus fort obtient l'initiative et passe en phase C.

### Le commandement

Chaque camp présente un ordre de bataille avec une chaîne de commandement lui indiquant l'organisation hiérarchique : un commandant en chef, des chefs d'ailes, des commandants de terrain avec leurs unités attachées et enfin les unités indépendantes - cad rattachées à aucun commandant de terrain -.

Dans le cas où le jet de dés modifié est deux fois supérieur à celui de l'adversaire, un chef d'aile pourra être activé avec tous ses commandants de terrain, si bien sûr, il remplit les conditions de distance pour le commandement.... Sinon, le joueur ne pourra activer qu'un seul commandant de terrain. Il contrôle ensuite la chaîne de commandement, le commandant de terrain doit être à portée de commandement du chef d'armée, éventuellement aidé de son chef d'aile. S'il est hors de portée, il doit réussir un jet sous son initiative, en cas d'échec, son rayon de commandement est réduit à 1. Le commandant de terrain activera toutes les troupes de son commandement qui n'ont pas déjà été activées, plus éventuellement, des chefs d'aile - en incluant le chef d'armée -, des unités indépendantes et des unités d'un autre commandement, si elles sont empilées avec un chef activé. Les unités du commandant de terrain qui sont hors de son rayon de commandement sont pénalisées par une capacité de mouvement réduite de moitié et une impossibilité d'engager un combat au corps à corps. A la fin de l'activation du commandant de terrain, tous les chefs qui ont été activés sont retournés, et un marqueur "finish" est placé sur toutes les unités, indépendantes ou d'un autre commandement ayant été activées. Je vous conseille à cette occasion de vous munir d'un tableau de votre fabrication, sur lequel vous pourrez noter tous les chefs déjà activés.

Les initiatives vont se succéder jusqu'à ce que tous les commandants de terrain aient été activés ou bien qu'on atteigne la fin de tour. Lors de la fin du tour, tous les commandants de terrain qui n'ont pas été activés ont droit à une activation limitée. Leurs troupes agiront sans pouvoir bouger, *sauf les unités*

*en colonne de route se trouvant sur une route qui pourront continuer leur progression.*

### Le moral d'armée

Revenons au tour de jeu, la phase A, test de moral d'armée, a lieu à chaque début d'heure. On comptabilise les pertes de chaque camp (élimination, unités "rout", point de force perdus). Si ce total atteint un des seuils défini dans la table de moral d'armée, on jette un dé. Le résultat, éventuellement modifié, peut indiquer un nombre, il sera ajouté à l'efficacité de l'ensemble des unités de l'armée pour tous les tests de moral. Mettre le moral de l'armée adverse à un certain niveau et garder le sien à une valeur faible est un des objectifs de victoire, en plus des pertes occasionnées.

### Le ralliement

Enfin la dernière phase du tour, le ralliement, va permettre à chaque camp d'enlever les marqueurs "shaken" et "rout", à condition de réussir un test de moral. "Rout" devient alors "disorder/shaken". Le test moral, comme les tests de désorganisation, peut être modifié par le bonus d'efficacité d'un chef empilé avec l'unité. Les unités déroutées qui manquent le test de ralliement effectuent un mouvement de déroute de quatre hex pour l'infanterie et 6 pour la cavalerie. De plus, elles subissent des pertes proportionnelles à leur échec.

Pour finir, évoquons la table de résultats spéciaux, faite pour donner du piment au jeu. Tout jet de dés - tests, résultats tir ou combats, initiative - contenant un "0" entrainera un résultat spécial, favorable ou défavorable. Ceci permet de redonner sa place à l'incertitude de la guerre. Il faut noter que de nouvelles tables de résultats spéciaux pour *Kölin* ont été fournies avec *Zorndorf*.

#### DEFENSIVE FIRE COMBAT SPECIAL RESULTS (12.9)

0-4: Whites Of Their Eyes

5-6: High Crops

7-9: Premature Fire

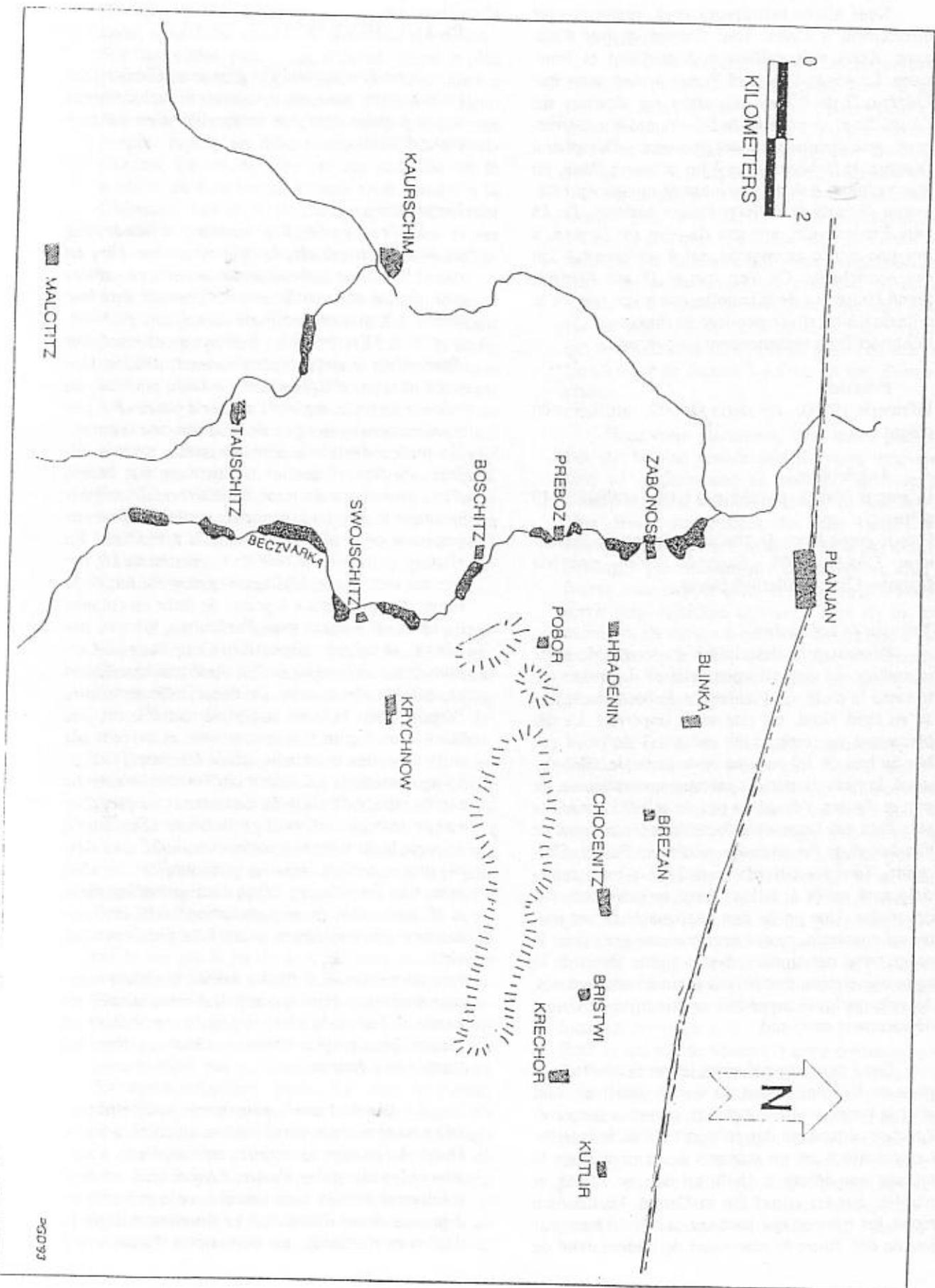
An even result causes a Leader Casualty Special Result Check

#### EXPLANATIONS

**Whites Of Their Eyes:** Defenders hold fire until the last possible moment. Add 1 to the fire multiples of all firing units and reroll.

**Smoke & Dust:** Attackers are obscured by smoke and dust. Defensive Fire is cancelled.

**Premature Fire:** Impatient defenders fire too soon. Halve (round) the fire multiples of all firing units and reroll.



## LA BATAILLE DE KÖLIN

### Résumé historique

Nous allons maintenant nous intéresser plus directement à *Kölin*. Tout d'abord un peu d'histoire, Kölin voit s'affronter Autrichiens et Prussiens. Le général en chef Prussien n'est autre que Frédéric II de Prusse qui, après ses victoires sur l'Autriche et la prise de la Silésie, projette maintenant - une dizaine d'années plus tard - d'arracher à l'empire, la Bohême. Face à lui se trouve Daun, un jeune général qui, avec une armée montée en hâte, a pour objectif de délivrer Prague assiégée. Le 15 juin, Frédéric qui, prévenu du péril par Bevern, a mis une armée en marche, est à seulement 5 km des Autrichiens. Ce n'est que le 18 que Frédéric prend l'initiative de la bataille, elle a lieu près de la ville de Kölin, située non loin de Prague.

Les effectifs en présence sont les suivant :

#### Prussien

Infanterie 19500, cavalerie 14000, artillerie 90 pièces.

#### Autrichien

Infanterie 30000, cavalerie 11000, artillerie 145 pièces.

Plus le corps léger de Nadasdy, formé par l'infanterie Croate 4000, hussards 5000, cavalerie saxonne 1700, artillerie 9 pièces.

### Terrain et scénarios

Passons à la description du terrain, la carte reproduite ici devrait vous éclairer. La route qui traverse la carte, de Planjan sur le bord Ouest jusqu'au bord Nord, est une route impériale. Le déplacement sur cette route coûte 1/3 de point par hex au lieu de 1/2 sur une route normale. Globalement, la route impériale parcourt une vallée où, de part et d'autre, s'étend un peu de relief. Le point le plus haut est l'ensemble formé par les collines de Krechor et de Prezerovsky, situées au Sud de Chocenitz. Tous les villages au sud de la route impériale sont reliés à celle-ci ainsi qu'entre eux, par des routes. Une partie non négligeable de ces routes est encaissée, ce qui peut être une gêne pour la progression des troupes. Sur la partie Ouest de la carte une rivière, aux berges parfois marécageuses, déroule quelques méandres et contrarie ainsi tout déplacement nord-sud.

Les 3 premiers scénarios tournent autour de la prise de Krechor. Il ont un intérêt didactique tant pour la bonne maîtrise tactique, que pour percevoir Krechor comme un des éléments-clé de la bataille. Le scénario 4 est un scénario de l'ensemble de la journée qui débute à 1h40, au lieu de 12h00, et n'utilise que les cartes Est et Centre. L'autrichien reçoit les troupes qui sont sur la carte Ouest par jets de dés. Entre le placement de midi et celui de

1h40, les joueurs se demandent ce qu'ont fait historiquement les deux armées !.

### PLACEMENT INITIAL ET BUT

Je ne développerai pas plus mes réflexions sur les scénarios, mais me concentrerai exclusivement sur la bataille dans son intégralité, c'est-à-dire à partir de midi.

#### Le prussien

Le Prussien doit faire tenir son armée le long de la route impériale. Le placement est plus ou moins libre avec seulement une zone de placement pour chaque commandement. Le prussien aura tout intérêt à mettre son artillerie en colonne de route, le plus à l'Est possible. Il devra pourtant éviter d'encombrer la route impériale avec l'artillerie. Une unité n'est pas obligée d'être sur route pour être en colonne de route, mais si l'artillerie y tient, il a une route secondaire qui part du bord Nord de la carte. Un groupe d'artillerie sera nécessaire pour la défense du flanc Ouest, il n'aura donc pas besoin d'être en colonne de route. L'infanterie devra pour sa majorité être en colonne de route sur la route impériale ou à côté pour être prêt à l'utiliser. En effet, rappelons le, le coût du terrain est de 1/3 par hex sur cette route. Malheureusement du fait de la limite d'empilement à 4 points de force en colonne de route, en mettant toute l'armée sur la route impériale, la colonne risque d'être trop longue. Certains commandements seront donc tout bonnement en colonne de marche. Je déconseille de mettre l'artillerie sur la route impériale, car elle est très lente, 4 ou 3 points de mouvement, et ne peut pas utiliser l'option de marche rapide réservée à l'infanterie, sa présence ralentirait l'infanterie. La marche rapide rajoute 2 points de mouvement au prix d'un test de désorganisation. Il y a de bonne chance qu'il se passe bien, mais si toutefois une unité était désorganisée, débrouillez-vous pour empiler un chef avec elle. En effet, en début d'activation le joueur actif teste pour la réorganisation, celle-ci étant automatiquement réussie grâce à la présence d'un chef.

Pour la cavalerie, il faudra laisser quelques commandements en ligne qui auront comme mission de passer au Sud de la route impériale - en évitant de piétiner leurs propres troupes -, afin de protéger les troupes en colonnes.

Le but de l'armée prussienne est d'effectuer une grande avancée vers l'Est car, en effet, la partie Ouest du champ de bataille est impropre à une attaque, tandis qu'au Centre, l'Autrichien est déjà solidement installé, notamment avec la présence de 2 grosses unités d'artillerie. Le Prussien, malgré la différence d'effectifs, est contraint à l'attaque s'il

veut gagner. Le problème d'effectif fait que l'armée autrichienne peut potentiellement déborder le Prussien à l'Est et à l'Ouest. La solution pour le Prussien consiste à s'ancrer sur un des bords de la carte, empêchant ainsi le débordement par ce côté. Sur l'autre côté, plus faible, il devra refuser le plus possible le contact. Le Prussien doit donc aller à l'Est, car le terrain et l'absence d'infanterie ennemie dans ce secteur peut permettre, grâce à une avancée rapide, un débordement de l'armée autrichienne. La clé de cette attaque par l'Est est le contrôle de Krechor et du bois situé derrière - la Chênaie -. Les objectifs initiaux prussiens seront donc : la prise de Krechor par Hulsen et ses grenadiers, puis l'installation d'une ligne d'infanterie devant le bois.

Kate et ses hussards devront franchir le cours d'eau qui prend sa source à l'abord Est de Krechor pour aller se perdre au bord Nord-Est de la carte, ceci afin de chasser toute présence autrichienne sur le flanc gauche. Remarquons ici que le commandement de Kate est vital pour le Prussien, car ce sont ses seules unités de cavalerie légère, bien qu'elles n'aient de légère que le nom. Cette cavalerie peut permettre de prendre un avantage décisif. En effet, c'est la seule qui sait efficacement lutter contre les hussards de Nadasdy, car toute cavalerie légère peut esquiver le combat face à une cavalerie lourde. Aussi sans Kate tout espoir de grand mouvement tournant serait compromis.

La partie de l'armée concernée par la protection du flanc Ouest devra se mettre plus à l'Est que Chocenitz. Cette aile sera presque exclusivement composée de cavalerie, nous verrons pourquoi plus loin. L'artillerie, quand la route sera dégagée, devra pour sa majeure partie faire route vers Krechor. Le Prussien bénéficie de deux avantages de commandement. D'abord tous ses chefs peuvent être à portée de commandement de Frédéric, grâce à la présence des routes, donc le joueur Prussien aura donc rarement besoin de tester l'initiative de ses chefs. Le deuxième avantage est encore plus important, bien qu'il soit pour grande part lié au hasard, c'est la différence de 2 entre les valeurs de commandement de Daun et Frédéric. Ceci se traduit par le fait que le jet de dé d'initiative autrichienne doit être supérieur au Prussien d'au moins trois. Très souvent le Prussien jouera en premier la plupart de ses chefs, sans réaction autrichienne. Ceci n'est pas une constante mais on peut en tirer comme règle que le Prussien doit éviter d'utiliser des commandements d'aile. En effet, il finirait ainsi plus vite son tour, car lorsqu'un joueur n'a plus de commandant de terrain à activer, le tirage du dé d'initiative ne sert que pour arriver en fin de tour. Seul le joueur ayant encore des commandants de terrain non utilisés peut agir. Pour résumer, il est intéressant pour le Prussien que l'Autrichien ne puisse pas activer tous ses commandants de terrain.

Ceci donnera le temps au Prussien de voir venir l'Autrichien sur son flanc Ouest.

### L'Autrichien

Les inconvénients autrichiens au niveau du commandement vont nous guider pour le placement de début de partie. Tout d'abord pour éviter qu'un jet d'initiative manqué - qui entrainerait un rayon de commandement de un hex maximum - soit gênant, regroupez au maximum les troupes d'un commandement autour de son chef de terrain. Ensuite pour optimiser au mieux vos activations - surtout la première -, utilisez vos chefs d'aile pour rattacher des unités de différents commandements. Ainsi, au premier tour par exemple, en activant Wied, vous pourrez activer Daun qui sera empilé sur un régiment de l'aile de Colloredo, régiment qui sans cela aurait été hors de portée de son commandement de terrain - même en cas d'initiative réussie.

Dans votre placement, vous devez penser au fait que la plus grande part de votre mouvement sera un déplacement en colonne dans le sens Ouest-Est, aussi assurez-vous que la voie est bien libre devant vos troupes. En effet l'artillerie va moins vite et certaines unités ne sont pas destinées à bouger prioritairement. De plus, un chef est fourni avec chaque aile, si vous voulez vous en servir pour rattacher une unité d'un de ses commandants de terrain à un autre, évitez que d'autres unités de ce même commandant de terrain se trouve sur votre route car n'étant pas activées elles gêneraient le passage.

Pour l'aile de Nadasdy, l'autrichien a une grande latitude de placement. Ainsi, mettez le commandement d'Hadik le plus au Sud possible, et bien à l'Est, le tout en colonne de marche pour faire route au Sud. En effet, il s'agit d'un commandement de hussards plutôt médiocre, qui ne pourra en aucun cas s'opposer au Prussien. En le laissant en retrait, vous êtes sûr que si le Prussien vient vous chercher, vous aurez du temps pour réagir. Ainsi cela vous permettra, lors des premiers tours, de ne pas être obligé d'activer Hadik si le prussien ne vient pas vous chercher. Attendez que sa cavalerie soit engagée ailleurs et rappelez-lui l'existence des hussards autrichiens.

Pour ce qui est de Morocz, l'autre commandement de l'aile de Nadasdy, positionnez ses unités au sud de la Chênaie, en colonne pour une intervention rapide si besoin. Cela peut vous sembler loin, mais gardez bien à l'esprit que le but autrichien est de gagner du temps. De plus, la cavalerie intacte fait peur, alors que celle qui, suite à des charges est "shaken", fait plutôt rire. Autrichien, vous avez un potentiel d'attaque élevé, gardez le à l'état de potentiel intact !

Pour revenir au placement initial, notez aussi que vous aurez l'opportunité de mettre quelques troupes sur route - principalement celles de Puebla -. Toute l'infanterie devra utiliser la marche rapide, pour éviter les problèmes de désorganisation inhérents à ce mode de déplacement, empilez au maximum vos troupes, un seul test et un seul chef pour récupérer. Bougez vos chefs après les unités, vous perdrez leur bonus, mais gardez toute latitude pour les placer utilement. Vous pouvez aussi placer un chef sur une unité désorganisée non encore activée, elle sera automatiquement réorganisée à son activation.

La stratégie autrichienne est surtout réactive. **Dans un premier temps, l'élaboration d'une ligne de défense entre la Chênaie et Chocenitz sera l'objectif.** Occupez l'orée du bois si possible, cela fournit une bonne protection contre le feu ennemi. Cet objectif sera rempli principalement par les commandements de Wied, Starhemberg et Sincere. Si le Prussien lance une attaque massive de cavalerie, pas de panique, vous disposez en effet d'un avantage important, celui d'avoir beaucoup plus d'unités. La cavalerie autrichienne n'est pas plus nombreuse en effectifs, mais elle est répartie dans plus d'unités, ce qui est un avantage car cela multiplie les opportunités. Comme après une charge la cavalerie est désorganisée, même avec une taille inférieure, la cavalerie autrichienne pourra attaquer les grosses unités prussiennes qui ne compteront que la moitié de leurs points de force.

## REFLEXIONS SUR LA STRATEGIE PRUSSIENNE

J'espère avoir enlevé au Prussien toute idée d'attaque initiale de cavalerie, il convient maintenant de bien mener l'attaque présentée plus haut. L'assaut frontal d'une ligne d'infanterie est possible mais s'avère coûteux. En effet, en attaquant avec de l'infanterie, bataillon contre bataillon, vous n'aurez pas un rapport de plus de 1 contre 1, rapport qui ne permet pas d'infliger de lourdes pertes alors que feux défensifs et d'opportunité peuvent être très meurtriers. Avec de la cavalerie, vous aurez un meilleur rapport de force mais les effets du feu défensif seront pire. *En effet chaque point de force de cavalerie compte double pour les modificateurs de feu et quadruple pour l'artillerie.* De plus, en attaquant une unité installée au milieu d'une ligne avec ses deux flancs couverts, celle-ci bénéficie d'un bonus moral qui rendra sa déstabilisation plus dure. Il ne convient donc pas de se jeter comme un possédé, l'écume aux lèvres, sur l'ennemi le plus proche, pour obtenir un résultat. Il sera préférable,

préalablement, d'attendrir la défense par le feu. Pour ceci le Prussien dispose d'un avantage : les grenadiers prussiens qui ont un multiplicateur de feu de 3 à deux hex contre 2 pour les autres types d'infanterie. Ces grenadiers permettent de concentrer en un seul point 36 points de feu contre 24, sachant que 4 points de force maximum peuvent tirer par hex de ligne et que jusqu'à trois unités peuvent être situées à deux hexs. Enfin, même si l'artillerie prussienne est inférieure en qualité, comme il y a plus de routes de son côté, elle a de meilleures chances d'être où il faut au bon moment. Le choc sera donc possible quand la capacité de feu du défenseur aura été réduite.

Pour utiliser au mieux une ligne de feu, il faut faire attention aux différents commandements. En effet, une ligne ne sera pas forcément composée d'unités du même commandement, cependant pour pouvoir grouper leur feu il sera nécessaire de les activer ensemble. Il faut donc qu'un des commandants de terrain soit empilé avec une unité d'un autre commandement ou se servir d'un commandement d'aile. Notons dans cette optique une autre contrainte des lignes, ne pas séparer les bataillons d'un régiment, car quand un chef est empilé avec un des bataillons, il active en même temps les autres bataillons pour autant qu'ils soient tous adjacents.

L'artillerie devra être seule dans la ligne, car elle apporte trop de modificateurs de taille sur la table de tir. Pour les mêmes raisons, la cavalerie ne devra en aucun cas se trouver dans la ligne.

Pour permettre à une ligne de tenir le plus longtemps possible, il convient de posséder des réserves en retrait qui pourront prendre la place d'une unité faiblissante. Quand deux lignes d'infanterie sont à 2 hex l'une de l'autre, le moindre mouvement déclenche un feu d'opportunité. La méthode la moins coûteuse pour s'extraire est alors de faire un mouvement arrière. Cela consiste pour une unité, non désorganisée et commandée, à reculer d'un hex et à tester pour la désorganisation avec une pénalité de +5. Dans la version 1 des règles, dès qu'une unité avait subi plus de 50% de perte, il était intéressant de l'envoyer loin derrière le front pour qu'elle récupère des points de force, mais ceci n'existe plus dans la version 2. Si vous voulez vous retirer d'une ligne sans déclencher de feu d'opportunité il faut déclarer l'unité en déroute, ceci nécessite qu'elle soit commandée et que toutes les autres unités commandées fassent un test de moral.

L'axe d'attaque prussien ne devra guère dépasser trois hexs afin d'éviter une érosion trop rapide. Le Prussien aura donc beaucoup d'infanterie qui ne servira à rien pendant les premières heures, mais elle aura le temps d'être employée ultérieurement car la bataille dure neuf heures.

## REFLEXIONS AUTRICHIENNES

Pour le secteur Ouest de la bataille, l'Autrichien a toute une "collection" de troupes qu'il parviendra bien à pousser au contact du Prussien. Il se trouve que dans cette collection, l'Autrichien dispose de nombreux skirmishs qui peuvent être utilisés très efficacement contre une ligne d'infanterie. Pour ceci il suffit de les "coller" à l'infanterie ennemie, en réussissant un test de moral, inconséquant en cas d'échec. Les skirmishs ont un multiplicateur de feu de 5 à un hex, ce qui correspond à celui des grenadiers. De plus, comme le skirmish peut refuser le combat contre de l'infanterie, celle-ci livrée à ses propres moyens n'a quasiment aucune chance de gagner. Contre de tels adversaires, faire une ligne continue n'est pas conseillé, il vaut mieux laisser des intervalles qui permettront à la cavalerie de passer pour balayer ces importuns. Le mieux étant encore de mettre la cavalerie en première ligne, ce que fera le Prussien sur son flanc droit.

L'Autrichien, pour contourner le problème de la cavalerie, devra avoir toutes les armes présentes. L'artillerie finira par rendre insupportable l'immobilisme des troupes face à l'ennemi. L'infanterie protégera des attaques frontales, tandis que la cavalerie contrera les attaques tournantes et dissuadera tout désengagement rapide prussien. En effet, même la cavalerie est modérément efficace face au skirmish, leur feu défensif étant difficilement évitable. Mais la cavalerie peut retraire de deux hexs tout en restant en ligne, cela lui coûtera quatre points de mouvement de changement d'orientation et deux de déplacement. Si ce petit jeu n'est plus possible, il reste la charge héroïque, en sacrifiant quelques unités, le Prussien peut gagner du temps pour les autres.

## LA VICTOIRE PRUSSIENNE

Le tableau est bien noir pour le Prussien. Il n'y a pas d'autre alternative qu'une victoire de sa ligne d'attaque sur la ligne ennemie qui, en lui permettant de progresser, permettra du même coup à l'aile droite de décrocher un peu plus vite et d'éloigner ainsi l'heure de la confrontation.

Le Prussien est donc pressé par le temps et il ne pourra pas longtemps différer le moment de l'assaut, qui doit se faire sur les points neutralisés par le feu. Si, par bonheur, il a pris un peu d'avance sur l'autrichien, il pourra grignoter sa ligne défensive par son extrémité. L'assaut doit être bien planifié pour avoir l'opportunité de plusieurs vagues d'assaut. Des grenadiers en seconde vague d'assaut seront des plus utiles. En effet le grenadier prussien est la seule troupe d'infanterie pouvant se déplacer en oblique sans surcoût de points de mou-

vement. Suivant la règle, pour ne pas payer un point de mouvement supplémentaire par hex, l'infanterie en colonne d'attaque ou en ligne doit alterner hex gauche et droit lors de son avance, seuls les grenadiers n'y sont pas soumis. Cette capacité, associée à une bonne qualité de troupe, permettra éventuellement de contourner la défense et d'attaquer des unités de dos. Ceci est encore facilité par le fait qu'il n'en coûte qu'un point de mouvement supplémentaire pour passer dans un hex de front ennemi. Afin éviter ce genre de désagrément, il serait bon pour le défenseur d'avoir des réserves en seconde ligne, réserves qui pourrait comprendre des éléments des trois armes.

L'attaquant peut aussi employer la cavalerie pour sa seconde vague d'assaut. L'objectif prioritaire, après la prise de Krechor, est le contrôle de la Chênaie qui obligera l'Autrichien à avoir une seconde ligne de défense perpendiculaire à la première. La possibilité de prendre la formation en Crochet aidera grandement l'Autrichien à éviter d'avoir des troupes présentant un flanc à l'ennemi.

## Les conditions de victoire

Etudions un peu les conditions de victoire. Pour gagner, le Prussien doit porter le moral de l'armée autrichienne à 20 tout en restant lui-même en deçà de ce seuil. Toutes les heures, on calcule donc les pertes de chaque armée

Pour l'Autrichien, chaque fois qu'il atteint une tranche de 50 pertes, il tire un dé sur sa table de moral. Au vue de la table qui va de 50 pertes à 300 par incrément de 50, on peut dire que pour avoir des chance de porter le moral Autrichien à 20, le Prussien devra infliger 300 pertes. Ce qui représente presque la moitié des points de force de l'armée autrichienne. La chose n'est évidemment pas aisée à obtenir. De plus, il est préférable d'atteindre les 300 pertes le plus tôt possible, car après, l'Autrichien jette le dé toutes les heures, pour un résultat minimal de cinq points de moral. Il faut donc parvenir à ce résultat au plus tard à l'avant-dernière heure, c'est à dire 20h00.

Austrian Army Morale Table						
	SP Loss Number					
	50+	100+	150+	200+	250+	300+
0	0-7	0-3	0	-	-	-
+3	8-9	4-8	1-5	0-3	-	-
+5	-	9	6-8	4-7	0-5	0-3
+10	-	-	9	8-9	6-9	4-9

L'Autrichien, pour gagner, doit empêcher le Prussien de remplir ses conditions de victoire. Il doit donc retarder le plus possible les pertes subies, tout en infligeant au Prussien. Le Prussien est beaucoup plus sensible en matière de moral d'armée. Après 75 pertes, il tire le dé tous les incréments de 25 pertes, ceci jusqu'à 200. Ce qui représente une proportion moins importante de l'armée Prussienne, comparé aux 300 Autrichiens.

Prussian Army Morale Table						
	SP Loss Number					
	75+	100+	125+	150+	175+	200+
0	0-7	0-4	0-1	-	-	-
+5	8-9	5-9	2-7	0-6	0-5	0-3
+10	-	-	8-9	7-9	6-9	4-9

Le Prussien peut éventuellement limiter ce handicap, en modifiant de un le dé, au prix de deux points de commandement de Frédéric, ce qui le met pour une heure au même niveau que Daun. La sensibilité de l'armée Prussienne fait qu'un scénario de bataille n'ira pas toujours jusqu'à son terme, le Prussien ayant perdu avant.

## CONSEILS DE FIN DE PARTIE

Ceux qui n'aiment pas le hasard ou ont les nerfs trop sensibles devront s'abstenir de jouer. En effet, les heures s'avancant, le nombre de cases par tours se réduit, laissant de plus en plus de place pour des résultats atypiques, surtout concernant les activations prussiennes. Aussi, les joueurs devront aller à l'essentiel.

Le Prussien fera bien d'utiliser intensivement ses chefs d'aile, chose à laquelle les premières heures l'ont mal préparé.

L'Autrichien devra concentrer le maximum de ses efforts sur son attaque du flanc droit prussien. Il est important d'utiliser au mieux la terrible artillerie autrichienne et la capacité de Feuerstein de grouper le tir de deux piles d'artillerie.

Sur l'aile droite, une fois que la défense est en place, il n'y a plus qu'à regarder. Pour ce qui est du commandement de Nadasy, il ne faut pas avoir peur de l'envoyer très loin au Sud-Est. Tant qu'il reste opérationnel, il empêche le Prussien de prendre ses aises.

A propos de la défaite, les jeux sont faits pour le Prussien vers les 15h. En effet s'il n'a pas infligé, 50 pertes à l'Autrichien ou ne montre pas une capacité à en faire 50 de plus dans l'heure qui suit, la victoire est compromise. Pour ce qui est de la dé-

faite Autrichienne, elle ne peut se décider que très tard dans la journée, et le Prussien n'est jamais à l'abri d'un revers malheureux.

Pour vous donnez quelques idées, voici l'estimation du résultat historique :

**Autrichien** - 9000 hommes tués

**Prussien** - 13396 tués et 3968 prisonniers

Le bilan fut lourd pour le Prussien, car tout ne c'est pas passé comme Frédéric l'aurait voulu.

## CONCLUSION

Voici le moment de conclure. Pour répondre à la question du titre, je ne pense pas que le Prussien puisse avoir une victoire si décisive que l'armée de Daun s'évapore dans la nature. Il n'en demeure pas moins qu'à un niveau tactique, le Prussien peut espérer la victoire. Le jeu est donc équilibré et l'élément aléatoire le rend intéressant à rejouer.

Il présente l'inconvénient d'être très long à jouer et le système ne se prête pas au jeu à plus de deux, ce qui aurait pu accélérer la partie. Par contre, il a l'intérêt de pouvoir se jouer en équipe. Je m'explique, avec un tel système de commandement bien ordonné, il peut être facile à un joueur de prendre la partie en cours.

J'ai beaucoup parlé de la version 2 des règles, mais soyez convaincus que le jeu garde tout son intérêt avec la version 1. La version 2 bénéficie simplement de clarifications qui sont apparues nécessaire pour régler les problèmes de règles et de réflexions nouvelles générées par l'auteur de la bataille de Zorndorf, où le feu est très important. Mais quelquesoit la version, le jeu, bien que complexe, reste passionnant, avec un système de commandement très bien pensé où le joueur doit réellement se positionner aux différents échelons de commandements.

Gilles

## BIBLIOGRAPHIE

**BROG Vol II n°14** - Spring 94 (pp 3-5)

**F&M n°98** - Jan 95 (pp 53-61)

**ZOC n°1** - Winter 95 (pp 22-23)

**Art of War n°21** - Summer 95  
(premiers errata sur le jeu)

**Canadian Wargamer Journal Vol 9, n°1**  
Fall 94 (pp 12-16)

## HISTOIRE DE LA PRUSSE

La Prusse est apparue brusquement au XVIIIème siècle pour disparaître très rapidement peu après - à l'échelle historique, du moins ! -, rappelant par là certaines figures médiatiques de notre époque. Intéressons-nous à la naissance de ce royaume. Sa gestation fut longue, vers l'an 1000 la population Prussienne est composée de Baltes païens. Du XIème au XIIème siècle, les Polonais tentent d'évangéliser - souvent synonyme de coloniser - la Prusse, c'est un échec. La Pologne, qui a d'autres problèmes, doit faire appel, au XIIIème siècle, à l'ordre des Chevaliers Teutoniques pour s'occuper de la Prusse. Ceux-ci acceptent cette mission et pour prix de leur service conservent les territoires conquis. La guerre ou plutôt la croisade est livrée sans merci, en 50 ans la Prusse est vaincue et dépeuplée, on assiste alors à un repeuplement par des Polonais et des Allemands. Pendant cette période l'ordre construira de nombreuses places fortes, ainsi Königsberg en 1254, en l'honneur du roi de Bohême Otokar. La Pologne, qui a réglé ses problèmes, assure sa suzeraineté sur la Prusse en écrasant l'ordre à Tannenberg en 1410. Au XVIème siècle, un Hohenzollern, Albert, est élu à la tête de l'ordre des chevaliers teutoniques. Au XVème siècle, les Hohenzollern, Burgrave de Nuremberg, étaient devenus, grâce à une dette financière, Grand électeur de Brandebourg. Albert passe à la réforme, la Prusse, de possession d'un ordre, devient duché. A la disparition de la descendance d'Albert, la Prusse rejoint les possessions du Grand Electeur de Brandebourg.

Les Hohenzollern traversent avec bonheur le XVIIème siècle, renforçant même leurs positions. La Guerre de 30 ans, même si elle décime la population du Brandebourg, offre des compensations lors du traité de Westphalie. L'Electorat bénéficie d'une forte immigration d'Europe occidentale en rapport avec les problèmes de religion. Enfin, la Prusse n'est plus sous la suzeraineté Polonaise. C'est au tout début du XVIII que le Grand Electeur réussit à attacher à son nom le titre de roi. En effet pour s'assurer de son soutien, lors de la Guerre de Succession d'Espagne, l'empereur lui accorde le titre de Roi de Prusse. Le second souverain est Frédéric-Guillaume dit le roi sergent, celui-ci construira un instrument militaire efficace qui pourra être utilisé par son fils Frédéric. La Prusse remet au goût du jour le service militaire obligatoire, qui permettra à la Prusse, pays relativement pauvre car ses possessions sont situées en Europe de l'Est, d'avoir toujours d'importants effectifs militaires.

Rien dans la jeunesse de Frédéric ne laissait présager sa carrière, mis à part son ascendance. En effet le jeune Frédéric, peut être sous l'influence d'une

gouvernante et d'un précepteur, tous deux Français, était plus amoureux des arts que des choses militaires. Mais peut être est ce le signe d'un caractère fort qui veut s'opposer aux volontés du père, toujours est-il que cet état de chose devait finir tragiquement. En 1730, Frédéric âgé de 18 ans tente de s'enfuir, il est pris et sera emprisonné, son comparse Katte sera exécuté. A partir de ce moment Frédéric suit un cursus militaire normal. En 1740, Frédéric monte sur le trône et se lance aussitôt dans l'invasion de la Silésie en profitant de l'avènement de Marie-Thérèse d'Autriche cette même année. Sous le règne de Frédéric, règne long 40 ans, la Prusse sera en guerre pendant 12 ans, les gains territoriaux permettront la jonction de la Prusse et du Brandebourg. Je ne développerais pas les guerres de Frédéric les historiques fournis avec les jeux de la série **BAR** étant excellents. Frédéric n'est pas resté connu seulement pour ses faits militaires, en effet l'élément militaire primordial du XVIIIème siècle est plutôt l'opposition Franco-Anglaise. Frédéric n'a pas renié sa jeunesse, il sut s'entourer d'artistes et favoriser les arts. Il fit ainsi construire le Versailles Prussien, le Château de Sans-Souci à Potsdam. Frédéric est le modèle du souverain éclairé, mais il faut y déceler une grande part de propagande. Mais tous les grands capitaines de l'histoire ont su mettre la main à la pâte pour construire leur légende, les exemples les plus flagrants étant César et Napoléon. Pour avoir une vue critique de Frédéric, reportez-vous à Voltaire. Il n'en demeure pas moins que Frédéric représente l'apogée des Hohenzollern. La Prusse après lui va peu à peu se transformer pour donner l'état allemand. La révolution Française et l'Empire seront pour beaucoup dans cette transformation. En effet après 1815 la Prusse perd des territoires à l'Est et en gagne à l'Ouest. Ceci a d'importantes conséquences, la nouvelle Prusse est plus peuplée, plus riche mais aussi plus divisée, et le l'ensemble du territoire n'est plus contiguë. Tout ceci contribue au fait que ce nouvel état ne peut plus se reconnaître dans la Prusse. Ce qui aboutira à l'Empire Allemand qui construira son unité dans la seconde moitié du XIXème. Puis l'aventurisme Allemand du XXème siècle qui aura pour conséquence de rayer quasiment des consciences la réalité territoriale de la Prusse.

Il est assez amusant pour des Français de voir comment les Allemands se réapproprient l'histoire prussienne qui pourtant les concerne très peu, un peu comme nous et Vercingétorix

Gilles

## ANNEXE II : BLOODTREE REBELLION

*Wargame de SF édité par GDW, Bloodtree Rebellion traite politiquement et militairement des actions d'une guérilla soutenue par la Fédération et les natifs Glyphs, contre le Consortium Petrochem Orionid et le 4041<sup>ème</sup> régiment de clones Mykin, dans les grandes forêts de la planète Somber. Le pion va du groupe de combat à la compagnie et le tour dure 15 jours. Conçu par Lynn Willis, il fut publié en 1979.*

La boîte de **Bloodtree Rebellion** (BtR) contient une carte en couleur de format standard, une feuille agrandissant les trois villes de la carte (Clearing, Dinnivan et Robachy Put), deux tableaux pour noter les forces cachées et remplacements, 240 pions, un livret de règles et une aide de jeu. La carte représente la zone civilisée de la planète, c'est à dire trois villes reliées entre elles par une route et entourées d'une vaste et impénétrable forêt de "Bloodtree", conglomérats d'arbres de plusieurs centaines de mètres de hauteur, propices à la guérilla. Des zones cultivées entourent les villes, et Robachy Put - la capitale - est un port maritime par où transite l'intégralité de la production locale. Les pions présentent les différents protagonistes. D'abord les Mykins, originaires de la lointaine planète Heliat, et ennemis naturels de la Fédération. Ils possèdent principalement des unités militaires pour défendre le pouvoir local. Le joueur pourra les organiser en différents échelons : du groupe de combat à la compagnie, soit pour couvrir un maximum de territoire, soit pour avoir une force offensive solide. Puis les unités du PO, le consortium qui exploite la planète. Au début, ils sont neutres mais ils s'allieront rapidement au Mykin pour protéger les villes et leurs environs, et assurer les liaisons entre cités. Du côté opposé, la Guerilla pro-Fédération qui veut chasser les Mykins et prendre le pouvoir. Très faible au début, elle s'amplifiera rapidement par un vigoureux recrutement dans les villages forestiers peuplés de colons. Enfin les Dochanivann ou Glyphs, natifs de Somber, neutres au début car leur survie est en jeu, ils deviendront progressivement anti-Mykin, au fil des exactions subies. Différents marqueurs seront utilisés au cours des phases politiques pour symboliser les engagements et actions de chaque camp, nous les analyserons plus bas.

### Le système de jeu

Le jeu se déroule en 12 tours et il est possible de finir une partie dans la soirée. Le Mykin doit protéger les axes et tenir les villes, ce qui représente une lourde tâche car ses moyens sont très faibles en comparaison de ceux toujours croissant du rebelle. Celui-ci doit capturer la capitale ou couper les routes, de telle manière que le trafic soit irrémédiablement interrompu pour au moins un tour.

La séquence de jeu commence par un tirage de marqueurs politiques pour les deux camps. D'abord dans leur pool personnel, puis dans la réserve de l'adversaire. Ces marqueurs sont de deux types : des *power bases* et des marqueurs d'actions. Les premiers serviront à contrôler les points névralgiques de chaque

ville, typiquement l'école, l'hôpital, le supermarché, le centre du gouvernement... Les seconds agiront sur le moral des populations locales et sur l'état des *power bases*, ce sont les assassinats, kidnappings, émeutes, manifs et attentats pour le rebelle, ou arrestations, exécutions et manifs pour le Mykin. Une fois posés ou joués, ces marqueurs génèrent des points politiques qui permettent de faire basculer les villes. Il faut 999 points pour rendre une ville rebelle, sachant qu'elle débute le jeu à 0. La plupart des actions politiques et militaires agissent sur ces points politiques en faveur d'un camp ou l'autre. Jusqu'à la moitié du jeu, le Mykin tient solidement les trois villes puis le rebelle parviendra à poser une base dans une cité. Elle donnera les points nécessaires pour en poser une seconde, puis les forces militaires s'agglomérant autour de cette cité, elle basculera fatalement en quelques tours. Surtout qu'à ce moment là, le Mykin aura sans doute décrété la mobilisation du parc de véhicule civil pour assurer les liaisons inter-cités. Ce schéma est surtout valable pour les deux villes extérieures. La chute de la capitale sera sans doute plus dure car le Mykin y concentrera tous ses moyens.

Une phase de recrutement permet ensuite au rebelle d'accroître ses forces. D'abord, en occupant les villages forestiers, puis en envoyant les recrues dans les sanctuaires situés en bords de carte pour devenir de vraies troupes. Il pourra finalement les regrouper en sections et compagnies. Au cours du jeu les forces guérilleros vont fortement s'accroître pour rapidement dépasser en nombre, puis en qualité, le pauvre régiment de clones Mykin, condamné à protéger ses axes et réaliser au plus quelques opérations militaires pour tenter de détruire les unités lourdes rebelles.

Des phases de mouvement et combat suivent la séquence politique, en commençant par la guérilla. Les mouvements sont très fluides car, d'un côté le rebelle dispose de larges capacités de mouvement, et de l'autre le Mykin a un déplacement illimité. Les combats sont assez sanglants mais les pertes peuvent être éponnées par les points de remplacement obtenus en "craquant" quelques unités. Ceci permet d'éviter de perdre des troupes au contact de l'ennemi, sauf si la table de combat l'oblige ou si les points de remplacement sont épuisés et que le joueur ne veut pas disperser une nouvelle unité.

Toutes les troupes du rebelle sont placées sur la carte face cachée et la seule façon de les révéler, pour le Mykin, est d'effectuer une reconnaissance. Si l'unité se révèle trop puissante cela peut déclencher un *panic fire*, très efficace militairement mais néfaste politiquement. Les **Glyphs**, natifs de la planète, sont inactifs au début mais s'engagent progressivement pour chaque *panic fire* déclenché. Comme leurs unités sont

très puissantes, le Mykin devra gérer ses reconnaissances avec soin.

Enfin chaque camp dispose de quelques unités spéciales. Le Mykin possède des chars antigrav et des hovercrafts qui tirent plusieurs fois à longue distance, des lasers prenant les routes en enfilade et des lance-fusées soutenant l'action des troupes. Le Guérillero, pour sa part, tire au hasard en début de partie ses unités spéciales, soit des espions qui génèrent l'action du Mykin, soit des engins militaires ressemblant à ceux de l'ennemi (mines, lance-fusées, antigrav, Destroyer de la Fédération...).

Le jeu est très fluide, mais la position du Mykin est assez mauvaise car la protection des axes occupe une large part de son potentiel militaire. Son action politique se résume à limiter au mieux la perte de points politique par utilisation des marqueurs tirés. Le rebelle a un rôle plus offensif, au bout de trois-quatre tours, son armée est suffisante pour commencer à occuper les campagnes autour des villes et pour obliger l'ennemi à déclarer la réquisition des civils. Les pertes initiales ne sont pas un problème pour lui, car les réserves sont nombreuses et le recrutement illimité. La partie peut être gagnée à partir des tours 7-8, si le Mykin a perdu trop de troupes pour pouvoir garantir la liberté des axes. Dans tous les cas la situation du rebelle est la plus enviable et la plus amusante à jouer.

## Conclusion

BtR est un jeu très original, doté d'un système bien pensé. Un parallèle avec la guerre du Vietnam peut être tracé et a certainement inspiré l'auteur : d'un côté un camp militairement puissant, de l'autre des renforts par recrutement et une victoire issue du politique. Le mykin n'a cependant pas la puissance de l'américain et le rebelle est plus puissant militairement qu'un VC. Le jeu politique est assez fin même si les inter-actions politiques/militaires ne sont pas assez travaillées. Enfin, le thème de SF est parfaitement en accord avec le système de jeu *Traveller* développé par GDW

Il est dommage que ce jeu ait subi le même sort que la plupart des simulations éditée par GDW à l'époque. C'est à dire une absence totale de suivi et d'errata pour résoudre les problèmes générés par l'originalité des mécanismes.

En somme, un jeu intéressant à découvrir, mais plus pour son thème et ses idées, que pour l'équilibre de sa simulation.

## PHYSICAL CHARACTERISTICS OF THE PLANET SOMBER

Star: Nu Phoenicis (F8)

Order: 5th component from primary

Solar Period: 4.1 e-years

Rotation: 21.44 hours

Inclination: 8 degrees

Orbital eccentricity: 0.2%

Distance from Earth: 45 light years

Gravity: 0.88 e-normal

Surface Water: 86%

Yearly Temperature Range,

Sea Level, 45 degrees N: 3-35 degrees C

Population, Archipelago: 73 Dochanivann, 367,000 human

Main Continent: 1.1 billion Dochanivann, 62,000 human

South Continent: 18 Dochanivann, no human

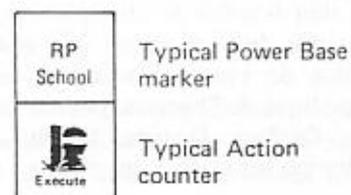
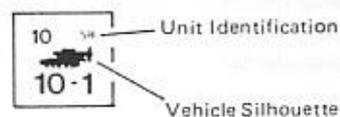
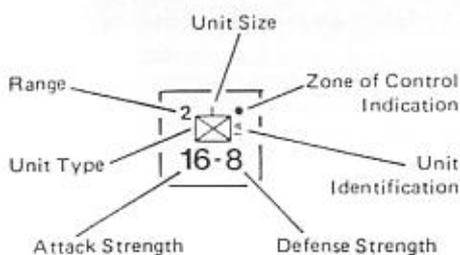
### Unit Type

	Infantry
	Heavy weapons; Glyph heavy infantry
	Light infantry, Scouts
	Garrison
	Glyph council
	Committee of Responsibility
	Headquarters
	Militia
	Civil police
	Military police
	Political police

### Vehicle Silhouettes

	Flex missile
	Laser
	Gunplat
	Hovercraft
	SRBM
	The Sand Guide

### COMBAT UNIT



## FORUM : A quand un vrai championnat de wargame ?

Le 12ème championnat de France s'est achevé sans laisser de meilleure impression que le précédent. Certes, le championnat a le mérite d'exister ; peu importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse!

Malgré le titre pompeux de "jeu d'histoire sur carte" qui aurait pu cette année rassurer les puristes, le championnat se déroulait encore une fois sur un jeu des plus simplet. Chacun se souvient de l'écran de cavalier français l'année dernière, cette année, ce fut des armées sans cavaliers ni canons, avec un joueur nordiste qui, dans le meilleur des cas était incapable de faire aussi bien que l'incompétent Big Mac.

Résultat? L'histoire et la stratégie n'ont plus leur mot à dire. Chaque action est dictée par un calcul mesquin de points de victoire sans aucune réalité historique; le jeu s'éloigne de l'histoire et se rapproche des échecs (et encore), le stratège se métamorphose en spécialiste du coup du berger, du placement optimum de la ZOC et des probabilités. Une situation initiale figée, alliée à un mécanisme simpliste et des conditions de victoire au demi point près, font que les parties s'enchaînent sans aucun suspense

Il est évident que la connaissance anticipée du jeu ainsi que de ses conditions de victoire est un atout incontestable. Chacun s'efforcera donc de soutirer le plus de renseignements possibles au jury afin d'établir la stratégie gagnante. Le pauvre joueur visionnaire, sans ces relations vitales se fera détruire au premier tour 8-0, pour peu qu'il tombe sur un joueur initié.

Ajouté à cela, le mode de calcul des points de victoire pour accéder à la finale est, lui aussi, des plus contestable. Dans les premiers tours, il est en effet préférable de rencontrer les concurrents moins bons, qui cèdent le plus de points, ce qui n'est pas du tout logique. Le gain devrait être proportionné au classement du joueur battu.

Quels sont les remèdes?

Quelles qualités ont fait de Napoléon et César de grands généraux?

Ils ont d'abord forgé une armée adaptée à leur stratégie, manœuvré et conduit la bataille sur le terrain le plus favorable, en plaçant leur armée de la manière la plus adaptée. Bien souvent le sort de la bataille était déjà jeté avant le premier coup de canon. Les manœuvres d'approche, le déploiement initial font déjà 50% de la victoire.

Ce que doit bonifier le championnat, ce n'est pas la connaissance des astuces ou une gestion pointilleuse des points de victoire, ni même une connaissance encyclopédique de l'histoire, mais le sens stratégique et tactique, l'audace, la ruse, le bluff...Au delà de la reconstitution historique, qui menée à l'extrême, donne

un résultat théorique certain - la réalité historique -, le jeu doit faire la part de ce que le commandant en chef a apporté à son armée. Ce jeu idéal doit laisser le concurrent devant les mêmes choix, le mécanisme de jeu doit pouvoir ensuite engendrer une situation réaliste et conforme à l'environnement historique.

Nous identifions les paramètres suivants:

1. **La maîtrise des techniques de combat:** peut être assimilée à la maîtrise des règles du jeu. Il est donc indispensable que chaque concurrent ait les mêmes chances d'apprentissage du système de jeu. Celui-ci doit être choisi parmi les classiques du wargame, des règles éprouvées et de grande diffusion.

2. **La constitution des armées:** pourrait être limitée à quelques options historiques payables par un certain nombre de point de victoire (achat de Grouchy à Waterloo ou vente de Blücher..)

3. **La manœuvre avant la bataille:** est quasi impossible à simuler, à moins de jouer à l'échelle opérationnelle (C.F. les jeux de K. Zucker)

4. **Le placement initial:** devra se dérouler suivant le cadre des conditions historiques au sein duquel il doit rester libre. Le plan de manœuvre doit être simulé d'une manière la plus réaliste possible mais doit cependant laisser le plus de choix possible aux joueur.

Une solution peut être de concevoir un jeu détaché d'un contexte historique particulier qui ne se prête généralement pas à la compétition: longueur du jeu, importance des forces en présence, déséquilibre des camps : par exemple, une bataille jouée sur *SPQR* avec deux armées identiques.

Cette vision serait toutefois un peu réductrice, l'aspect historique se bornerait à un respect des techniques de guerre et les combinaisons seraient limitées.

L'idéal serait d'ouvrir le champ des possibilités en autorisant l'achat d'un terrain et l'achat de son armée, chaque camp disposant du même capital.

Les modalités d'achat doivent être telles que le jeu ne se transforme pas en partie de poker sur la mise de départ, comme c'est actuellement le cas.

Rendre au stratège ou au tacticien le moyen de s'exprimer, tel est la gageure du prochain championnat.

Eric Teng

## A Propos De Quelques Compétitions de Wargame

CET ARTICLE A POUR BUT DE DRESSER LE PANORAMA DES PRINCIPALES COMPETITIONS DE WARGAMES. SERONT TRAITEES ICI CELLES, ORGANISEES POUR LA PLUPART PAR L'ACPW (ACPW : Association pour la Conception et la Promotion du Wargame. N.B. : je n'en pas fait partie...) QUI SE RECLAMENT D'UNE ECHELLE NATIONALE (MALHEUREUSEMENT ELLE N'EST LE PLUS SOUVENT QUE PARISIENNE...). SOUVENT TOUTES AUSSI IMPORTANTES, LES COMPETITIONS ORGANISEES PAR DES CLUBS (EXEMPLE : TOURNOI DE MONTGERON, ORGANISE PAR LES NAINS DE JARDINS - SIC...) POURRAIENT A ELLES SEULES FAIRE L'OBJET D'UN DOSSIER.

### LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DE WARGAME

A tout seigneur tout honneur commençons par cette compétition, qui en est actuellement à sa XII<sup>ème</sup> édition, et qui s'avère être encore aujourd'hui la plus importante et reconnue des épreuves pour le monde du wargame. Véritable "salon de l'agriculture" de notre hobby, on y retrouve chaque année une population relativement importante - 100 à 200 participants (record 230 en 1993) - qui reste cependant principalement parisienne (le championnat ayant lieu tous les ans à Paris !).

Né au tout début des années 80 et suspendu quelques années plus tard, le championnat de France a trouvé, depuis qu'il a été repris en main par l'ACPW, son rythme de croisière. Certaines mauvaises langues diront maintenant que sa formule commence à vieillir et à se "ternir", ce qui n'est pas forcément faux (cf. billet d'humeur d'Eric TENG auquel je souscris pleinement).

Son ambiance générale très chaleureuse et le fait de pouvoir y jouer environ 18H00 de wargame en deux jours rendent néanmoins cette compétition incontournable.

**Organisation :** ACPW - Claude RENAUD  
(pour les 5 dernières années)

**Formule :** Tournoi en 6 rondes (avec têtes de séries "protégées" au début) sur un week-end de 2 jours (8 rondes sur 3 jours en 1994...)

**Jeu :** Un jeu nouveau tous les ans (ex : *ANTIETAM* de XTR en 1995)

**Derniers vainqueurs :** Nicolas PILARTZ (1991, 92)  
Omar DJEDAOU (1993, 94 et 95)

### LA COUPE DE FRANCE DE WARGAME

Elle n'a pour l'instant eu lieu qu'une seule fois (1994), avec une cinquantaine de participants. Sa seconde édition est actuellement en préparation. C'est en fait une variation sur les principes du Championnat décrit ci-dessus : comme en tennis ou en foot, elle fait appel, après des matchs de sélections, au principe de l'élimination directe. Son intérêt provient de la tension nerveuse générée par des parties ou toute défaite devient fatale...

**Organisation :** ACPW - Nicolas PILARTZ (en 94)

**Formule :** Tournoi par élimination directe d'après un tableau établi par des matchs préalable de classement (formule Roland GARROS).

**Jeu :** Hasting (Causus Belli) en 1994

**Dernier vainqueur :** Frédéric BEY (1994)

### LE TOURNOI DES MAITRES (MASTERS)

Cette compétition, qui a déjà eu lieu trois fois, est censée regrouper les 16 meilleurs joueurs du classement WEC<sup>1</sup> de l'année précédente. Elle regroupe en fait les 16 meilleurs joueurs disponibles le week-end durant lequel a lieu la compétition, ce qui est loin d'être la même chose... A titre d'exemple, l'édition 1996 a eu lieu le week-end de Pâques, le tenant du titre était absent, les joueurs potentiels n'ayant été prévenus que 2 semaines avant... Sinon le nombre réduit des participants et leur niveau homogène rend les parties très intéressantes.

**Organisation :** ACPW - Nicolas PILARTZ pour les 2 dernières éditions

**Formule :** Tournoi, sur 2 jours, par poules puis par élimination directe à partir des 1/4 de finales

**Jeu :** Un jeu différent tous les ans (*Arzouf* - Délires SARL en 1996)

**Derniers vainqueurs :** Thierry DRETZEN (1995)  
Omar DJEDAOU (1994 et 1996)

### LE CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPE

Au départ simple compilation des résultats individuels des membres d'une même équipe au cours du Championnat de France, cette épreuve acquiert progressivement son indépendance. Lors de ses trois éditions, ce championnat a opposé entre 10 et 15 équipes de 3 à 5 joueurs. Cette année, la finale entre les 4 meilleures équipes a eu lieu à une date ultérieure au championnat individuel, qui avait servi d'éliminatoire. Cette innovation a permis enfin de gommer le côté factice de la compétition, les équipes étant lors de cette finale pour la première fois "face à face" (4 contre 4), pour se disputer le titre. Les méthodes d'entraînement et les stratégies choisies par les différentes équipes sont très amusantes à comparer et donnent à l'épreuve une vraie originalité.

<sup>1</sup> : Sorte d'ATP du wargame géré par l'ACPW. Il classe les joueurs grâce à une méthode proche de l'ELO des joueurs d'échec. Il a mérite d'exister mais est particulièrement mal étalonné (pas encore assez de parties enregistrées pour être vraiment fiable). C'est aussi un bon sujet pour un prochain billet d'humeur...

**Organisation :** ACPW - Christian MUNETTI en 1995

**Formule :** Sélective au cours du Championnat Individuel puis finale "face à face" entre les 4 meilleures équipes.

**Jeu :** Celui du Championnat de France Individuel de l'année

**Derniers vainqueurs :**

**Ordalie** (DJEDAOU, WEDJOWSKI, CLEMENT) en 1993

**M.A.D.** (BOISSONADE, CHAPPAZ, COHEN, PILARTZ, SOMMAIRE) en 1994

**W.C.** (BEY, BRANDSMA, DRETZEN, TENG) en 1995

## LE CHAMPIONNAT INTER-CLUBS MULTIJEU

Sa première édition, expérimentale, est aujourd'hui en cours et s'achèvera le 14 juin. La formule, très novatrice, rend cette compétition passionnante pour les participants. Les clubs s'affrontent à tour de rôle au cours de journée du type championnat de foot. A chaque rencontre, les 5 joueurs de chaque équipe ont la possibilité d'affronter leurs adversaires sur un panel de 4 jeux "homologués". Le rôle du coach de chaque club est très important, il doit répartir ses équipiers sur les différentes tables qui n'ont pas toutes la même valeur en points de victoire. L'objectif est désormais d'étendre l'année prochaine la formule à plus de clubs répartis en plusieurs divisions. C'est désormais la compétition qui présente, pour moi, le meilleur rapport qualité/ambiance/intérêt compétitif.

**Organisation :** Thierry DRETZEN

**Formule :** Championnat par journées (type foot) un vendredi soir par mois sur 6 mois. Equipe de 5 joueurs.

**Jeu :** *Bouvines* (Délires), *Raphia* (GDW), *Kursk* (Eurogames) et *Antietam* (XTR)

Clubs engagés pour l'actuel championnat expérimental **Sortilèges** (Montreuil), **Bunkers Warriors** (Boulogne), **M.A.D.**, **Ordalie** et **W.C.**

## INITIATIVES D'AVENIR

Pour terminer, citons quelques projets lancés ou à lancer qui promettent de renouveler encore le domaine du wargame de compétition :

- Le championnat de *CIVIL WAR* (Victory Games) organisé par Henri GAUTIER (ACPW), qui a su trouver une excellente formule pour permettre de pratiquer la compétition sur un jeu d'échelle stratégique, donc relativement long à jouer (parties gérées à l'initiative des joueurs avec dates limites pour "boucler" les parties).

- Les projets de championnat sur *SPQR* sur lesquels travaille Thierry DRETZEN en collaboration avec l'éditeur français ORIFLAM.

Longue vie à toutes ces compétitions, comme à celles dont je n'ai pas parlé. Le développement du wargame en France passe aussi par elles et le tissu de clubs qu'elles encouragent à constituer.

Frédéric Bey

# L'ACADEMIE DU WARGAME

## Vie de l'Académie

Le 3 Mai a eu lieu le dernier repas d'académiciens, le prochain est prévu pour le vendredi 15 juillet 19h30. Pour tout renseignement contactez l'Académie.

Mille excuses à Laurent Garbe, dans VG 7, j'ai annoncé que Hohenlinden 1800 était édité par Ludodélires, il fallait lire **Délires SARL**.

## Rappels sur l'Académie du Wargame

Pour les éventuels nouveaux lecteurs, réprécisons rapidement les buts et méthodes de l'Académie du Wargame.

Le but principal de l'Académie est de regrouper tous les wargameurs (belliludistes pour certains) qui pratiquent leur Hobby assidument, afin de discuter et réfléchir sur les tactiques et stratégies de leurs jeux favoris. Soit à travers des débats oraux, soit par des Défis où chaque camp tente de prouver la validité de ses réflexions.

Pour devenir Académicien, il suffit de rédiger une étude de 10-12 pages sur un jeu valable. Après accord du Bureau, elle sera publiée dans **Vieille Garde** et l'auteur sera nommé Académicien. Il est également possible de devenir Académicien de Droit en prouvant son action préalable dans le monde du Wargame français ou européen.

Un jeu valable est un Wargame toujours trouvable en boutique (il faut bien que les autres le testent aussi !), dont la taille et la complexité rendent possible une réelle réflexion rédigeable au travers d'une étude.

## Petites annonces :

Suite à perte, cherche copie des tables et aides de jeu de *Black Sea* \* *Black Death* de *People War Games*, et livret de règles du *Quadrigame* de SPI - *Battles for the Ardennes*. Contactez l'Académie.

**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 :** Frédéric BEY, Luc OLIVIER, Hervé SENUT, Eric TENG. - Tiré à 100 exemplaires -