

Le Journal du Stratège

en exclusivité
14 JEUX DEFI-DEFIEUX

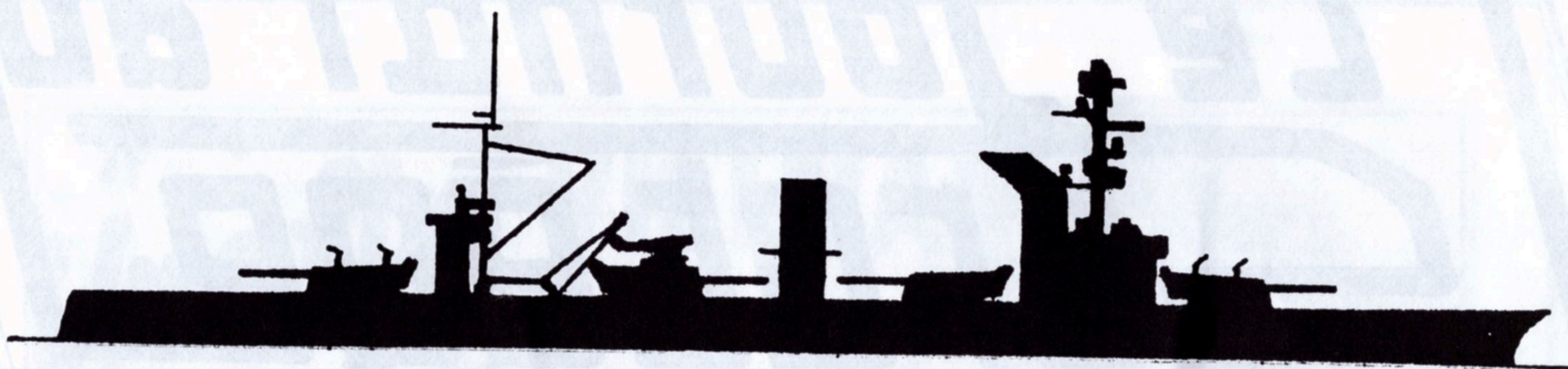
N° Double 11-12

PLAN BARBAROSSA

VALMY

- * Amiraute,P.02 à 04
(B.Marconnet et H.Bretagne)
- * Squad Leader, E.Klajnerman....P.05
- * Opération Barbarossa, X.Jacus P.06
- * Next War, H.BretagneP.07
- * Battlecars, X.JacusP.08-09
- * Panorama 84, J-P.Défieux ..P.10-11
- * Vietnam, H.BretagneP.12
- * Valmy, X.JacusP.13
- * A Propos,P.14-15
- * Hex-Echos,P.16 à 18
- * Chroniques Tactiques, P.Lejeun P.19

• N° de Commission Paritaire 66082
• Mensuel.
• Abonnements : Journal du Stratège
Rue Paul Vautier 55200 Lérrouville
• 12Francs



VARIATIONS sur AMIRAUTE

Guet-apens en mer Baltique (B.MARCONNET)

Voici les échos d'un engagement entre Soviétiques et Finlandais tel qu'il aurait pu se produire pendant l'hiver 1940 (d'après le scénario n°3 de la série "Variations sur "Amirauté").

La partie réalisée a opposé deux joueurs pour le camp soviétique et un joueur pour le camp finlandais.

Avec un peu d'imagination, ce compte-rendu peut être traité comme le récit de la bataille, par un des membres de l'état-major du croiseur lourd soviétique Kirov, comme il aurait pu la vivre. Cette narration est donc volontairement incomplète, et elle sera entrecoupée de "messages radio" entre différents responsables finlandais hypothétiques (il n'y avait qu'un joueur finlandais lors de la partie) pour permettre au lecteur d'avoir une idée d'ensemble. Les horaires de ces messages, à cause du délai de transmission, sont parfois retardés de 5 minutes par rapport aux événements qu'ils rapportent. Ceux-ci peuvent être retrouvés grâce aux numéros, correspondant au minutage cité en légende de la figure, communs à la carte et au texte.

Il faut également préciser que tous les comportements, exclamations et messages cités sont directement inspirés des agissements réels des joueurs tel que l'arbitre les a perçus comme témoin privilégié.

Extrait du journal de bord du lieutenant Ivan Andreïevitch K.... :

Il est 10 heures du matin en mer Baltique. Nous sommes au mois de Janvier et un ciel couvert s'étend à perte de vue; la mer est un peu houleuse et le vent apporte des giboulées de neige qui réduisent par instant la visibilité à une quinzaine de kilomètres.

A bord du Kirov, croiseur lourd nouvellement sorti des chantiers Baltiski de Leningrad, l'agitation est grande. L'état-major est fébrile quelques instant avant l'action car sa responsabilité est grande.

En effet, pour permettre la destruction des deux garde-côtes cuirassés qui composent le gros de la flotte finlandaise, trois mouilleurs de mines, escortés du Kirov, vont constituer un appât qui devra essayer de faire sortir les navires finlandais de leur port. Le cuirassé Marat, avec trois destroyers en escorte, suit derrière pour leur couper la route et conclure l'opération.

Sur un ordre du Kirov, les trois mouilleurs de mines quittèrent une formation serrée et, de front, très espacés, se dirigèrent vers le port de commerce finlandais qu'ils doivent bloquer. A quelque distance, entre eux et la base militaire finlandaise, le Kirov commença sa patrouille. A une quarantaine de kilomètres au Sud, hors de vue, le cuirassé Marat, précédé de ses trois destroyers, doit attendre le moment favorable. Le piège est prêt de se réaliser. Va-t-il fonctionner ?

//10 h 45 -service de surveillance des côtes à navire amiral Ilmarinen-
"DEUX NAVIRES SUSPECT S EN VUE PORT DE X... STOP IDENTIFIES MOUILLEURS DE MINES SOVIETIQUES STOP"

-Ilmarinen au service de surveillance côtière-

"VOYEZ-VOUS D'AUTRES NAVIRES STOP"

(position 1)

10 h 50 -Ilmarinen à Etat-Major Marine-

"ATTEND CONNAISSANCE EFFECTIF COMPLET FLOTTE SOVIETIQUE AVANT D'INTERVENIR STOP"

10 h 55

-surveillance côtière à Ilmarinen-

"AUTRE MOUILLEUR DE MINES IDENTIFIE AU LARGE DU PORT DE X... STOP"

11 h 05

-surveillance côtière à Ilmarinen-

"CROISEUR LOURD KIROV IDENTIFIE A 15 KM A L'EST DES PRECEDENTS STOP MOUILLEURS DE MINES COMMENCENT A POSER DES MINES STOP"

-Ilmarinen à Etat-Major-

"DISPOSITIF ENNEMI IDENTIFIE STOP APPAREIL AVEC GARDE-COTES ET TROIS SOUS-MARINS STOP"//

(position 2)

Il n'était encore que 10 heures 55 quand les premiers messages du Marat arrivèrent à la passerelle du Kirov. L'amiral, à bord du cuirassé, trépigne d'impatience et demande sans cesse des nouvelles : "Où êtes-vous ? que voyez-vous ? ..."

Le commandant du Kirov, estimant sa position un peu précaire, hésite à s'engager franchement et, après avoir entrevu un cours instant la côte vers 11 heures 00 (position 2), met la barre sur babord pour retourner dans un incognito plus sûr. Peu après, de nouveaux messages péremptaires du Marat : "Pourquoi ne voyez-vous pas encore les Finlandais ? que faites-vous ?"

En fait de voir les Finlandais, c'est le Marat que le Kirov aperçoit à 11 heures 20 minutes (position 3), alors qu'il le situait 15 kilomètres plus au Sud. Ce fut une surprise pour les officiers à la passerelle du croiseur lourd. Un échange de messages peu amènes s'ensuivit et le Kirov retourna en direction de la côte, de plus en plus étonné. En effet, il aurait dû rencontrer les Finlandais depuis quelques temps, alors que le Marat, d'impatience, remonte déjà vers le Nord, sans attendre ! L'affaire semble mal engagée.

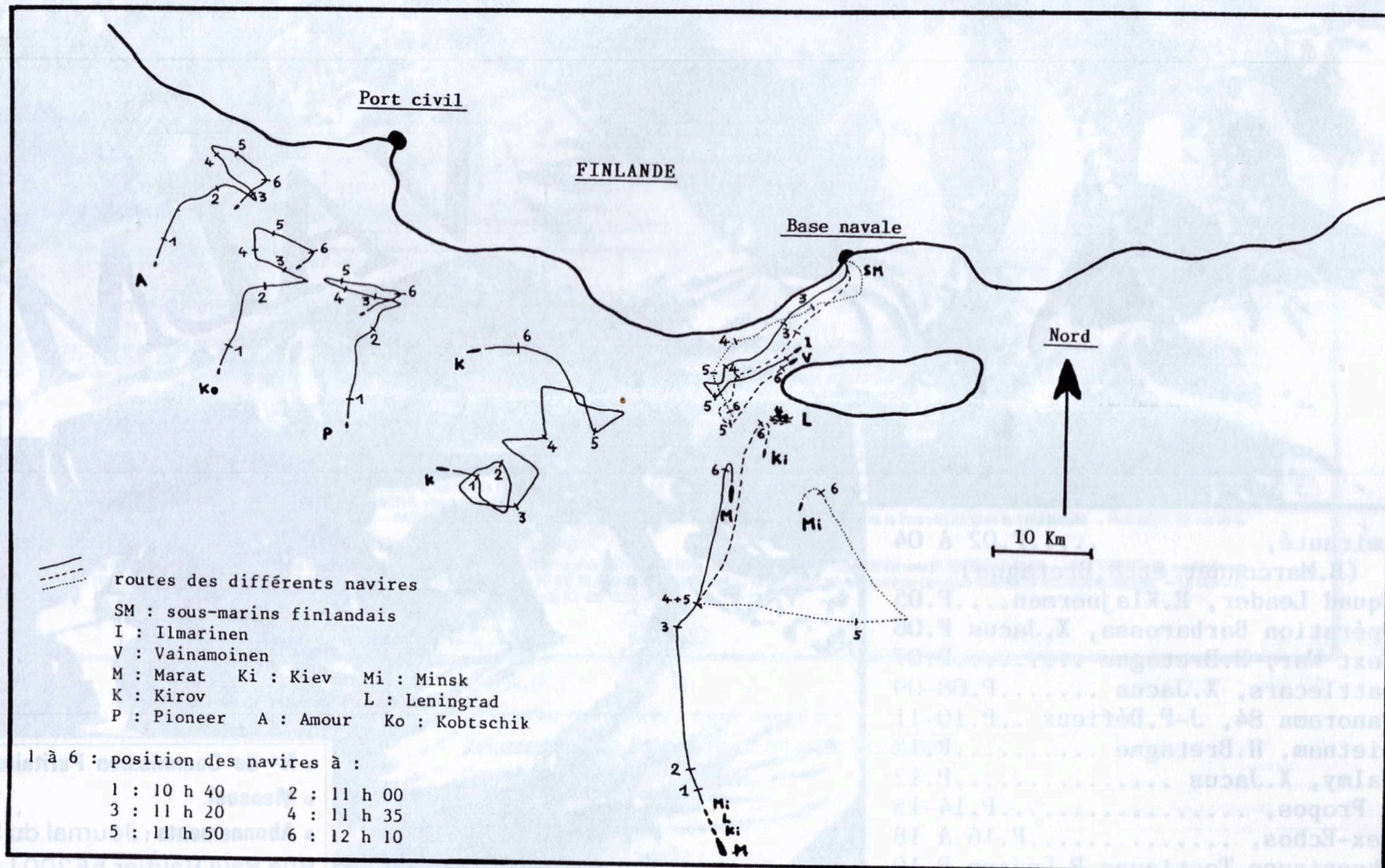
//11 h 30 -surveillance côtière à Ilmarinen-

"KIROV DE NOUVEAU EN VUE STOP 5 KM PLUS A L'EST POSITION PRECEDENTE STOP"//

Soulagement à bord du Kirov. L'amiral vient de signaler qu'il suspendait son mouvement et qu'il restait momentanément sur place pendant encore quelque temps. De plus, il envoit un destroyer (le Minsk) prendre à revers la base finlandaise. Il y a encore une chance pour que la manœuvre réussisse.

"Et si les Finlandais n'envoient que des sous-marins nous torpiller en douce ?" sursura un officier, plaisantin à ses heures.

Soudain, à 11 heures 35 (position 4), à limite de visibilité, les superstructures caractéristiques d'un des garde-côtes finlandais apparaissent dans les télémètres des postes de direction de tir. Le navire adverse tire une salve, le Kirov réplique aussitôt et, comme convenu, fait une abattée à babord



pour entraîner le Finlandais à sa poursuite et l'éloigner au maximum de sa base. Mais l'ennemi, presque simultanément, dégage vers le Sud et le contact visuel est rompu.

//11 h 35 -Ilmarinen à Etat-Major-

"KIROV EN VUE STOP FAIS DEMI-TOUR POUR ESSAYER DE L'ATTIRER VERS SOUS-MARINS STOP"//

Le commandant du Kirov ordonne immédiatement un retour vers l'endroit où a disparu le garde-côte. Les Finlandais ont du faire de même car, à 11 heures 45, ce sont les deux garde-côtes qui sont en vue. Chacun tire. Le Kirov bifurque droit vers eux mais les Finlandais, de nouveau se tournent vers le Sud.

A 11 heures 50 (position 5), le Marat signale être en vue de navires finlandais tirant vers l'Ouest et se dirigeant vers lui ? Il demande des explications !

"Tient ! Aurions-nous oublié de le prévenir ?" commente une voix espérante. Pas de commentaires car à ce moment une salve du Ilmarinen s'abat sur le blokhaus du croiseur lourd. Le résultat est catastrophique : le P.C. est détruit, les systèmes centraux de contrôle des tirs sont pulvérisés. A la passerelle, quelques survivants ont la consolation de constater que le Ilmarinen est également touché par une de leurs salves.

//11 h 55 -Ilmarinen à Etat-Major-

"CUIRASSE MARAT ET TROIS DESTROYERS A 18 KM AU SUD STOP RETOURNONS AU PORT STOP SOUS-MARINS ASSURERONT PROTECTION STOP"

-Ilmarinen à Etat-Major-

"SUIS LEGEREMENT TOUCHE STOP VITESSE REDUITE 13 NOEUDS STOP"//

A bord du Kirov, l'officier survivant le plus gradé prend le commandement et décide d'arrêter les frais. Le piège n'a pas fonctionné, le Marat ne leur coupe pas la route et ne peut qu'essayer de les rattraper. Malgré une vitesse et un armement pratiquement intact, le Kirov n'a plus qu'une efficacité réduite et son nouveau commandant ordonne un demi-tour. Il envoie un dernier message au Marat par signaux optiques (la radio est hors service) : "Je romps le combat par suite graves avaries. Attention aux sous-marins éventuels. Ça a échoué, pas la peine d'insister". La réponse fut rapide : "Il faut les avoir, je fonce". Et derrière des bandages sanglants, une voix caustique soupira : "il va lui arriver des bricoles".

10 minutes après, le Kirov perd de vue les autres navires. Une de ces dernières visions est celle du Marat, précédé de deux destroyers, tous à pleine vitesse, filant droit vers les garde-côtes. Encore un instant et il peut distinguer les gerbes d'une salve encadrant le Marat ainsi que l'explosion d'un coup au but sur le cuirassé.

Bien que le croiseur lourd doive encore retrouver les mouilleurs de mines et les ramener saufs à Kronstadt ; le soulagement se lit sur les visages de l'équipage, heureux de s'en tirer à bon compte.

//12 h 05 -Vainamoinen à Ilmarinen-

"SUIS TOUCHE STOP DEGATS SUPPORTABLES SAUF POUR VITESSE REDUITE STOP"

-Ilmarinen à Vainamoinen-

"TENEZ BON STOP MARAT FONCE TETE BAISEE VERS SOUS-MARINS STOP SES DESTROYERS TROP EN AVANT POUR LE PROTEGER STOP PREPAREZ-VOUS A TIRER SUR LE DESTROYER KIEV STOP"

12 h 10 -Ilmarinen à Vainamoinen-

"AI COULE LE DESTROYER LENINGRAD A LA PREMIERE SALVE STOP A VOUS LE KIEV"

12 h 15 -Ilmarinen à Etat-Major-

"UN DESTROYER COULE STOP UN DESTROYER GRAVEMENT ENDOMMAGE STOP TROIS TORPILLES AU BUT SUR LE MARAT PAR SOUS-MARINS STOP MARAT ET DESTROYER RESTANT FONT DEMI-TOUR A PETITE VITESSE ET FORTE GITE STOP"//

(position 6)

Bilan de la corrida : le taureau est endommagé à ...? Pardon !... le Marat est endommagé à 45 % (une tourelle double de 305 mm détruite, vitesse réduite à 5 Noeuds).

Pour les autres :

Kirov (CL) -12 % (passerelle et divers centres de contrôle détruits)

Leningrad (DD) coulé

Kiev (DD) -62 % (armement détruit, vitesse de 5 noeuds)

Ilmarinen -13 % (vitesse de 13 noeuds)

Vainamoinen (GCC) -27 % (2 canons de 105aa détruits, vitesse de 7 noeuds)

Ces divers dommages, très disséminés d'un navire à l'autre, sont obtenus en utilisant la règle de répartition des dégâts expliquée dans l'article d'introduction à cette série (Journal du Stratège n° 8 du mois d'Aout). Notamment pour le Kirov, les dégâts, bien que peu importants, ont tous été affectés au secteur transmissions-P.C.-direction de tir, qui, entièrement détruit, pénalise l'ensemble du navire.

Quels sont les commentaires qui peuvent être fait au vu de la carte des opérations ?

Diverses erreurs ont été commises par les joueurs soviétiques au cours de la partie :

- avancée trop rapide du CU Marat dès le début
- absence de message de découverte de la part du Kirov
- précipitation du Marat vers un traquenard évident

Mais, de toute façon, le plan qu'ils devaient réaliser a été compromis dès le départ par les mauvaises positions initiales prises.

Au lieu de faire de la provocation au large des côtes finlandaises, le Kirov est resté hord de vue pendant 20 mn. Or, la seule vue des mouilleurs de mines n'était pas suffisante pour inciter le joueur finlandais à intervenir. Au contraire, il a très prudemment attendu d'avoir de plus amples renseignements (ce qui ne l'a pas empêché de croire à une flotte soviétique réduite à un CL et trois mouilleurs de mines)

En outre, plus proche des mouilleurs de mines, le Kirov aurait incité le joueur finlandais à continuer vers l'Ouest plus qu'il ne l'a fait.



Kirov

Benoit Marconnet



LA BATAILLE DE BERBERA (1941)

Ce thème fictif relate les malheurs du "cuirassé de poche" Amiral Scheer, au large des côtes de Somalie, dans le golfe d'Aden, vers juin 1941.

Nous supposons qu'après avoir opéré en corsaire dans l'océan indien, l'Amiral Scheer a eu un accrochage avec une partie de la force de raid française au large de Ceylan.

A bout de carburant et ayant dépensé le $\frac{1}{2}$ de ses munitions, l'A.S. décida de se rendre à Berbera (Somalie britannique, sous occupation italienne) où il pourrait goûter d'un repos bien mérité à l'abri du port et sous la protection de la marine italienne.

C'était sans compter avec la ténacité de la flotte française, qui n'allait pas lâcher si facilement un aussi beau morceau !

Deux flottes, l'une venant d'Indochine et l'autre de Madagascar convergent en même temps sur des routes parallèles, vers Berbera...

Renseignements

Les joueurs français estiment la flotte italienne à 2CL et 3DD dans Berbera.

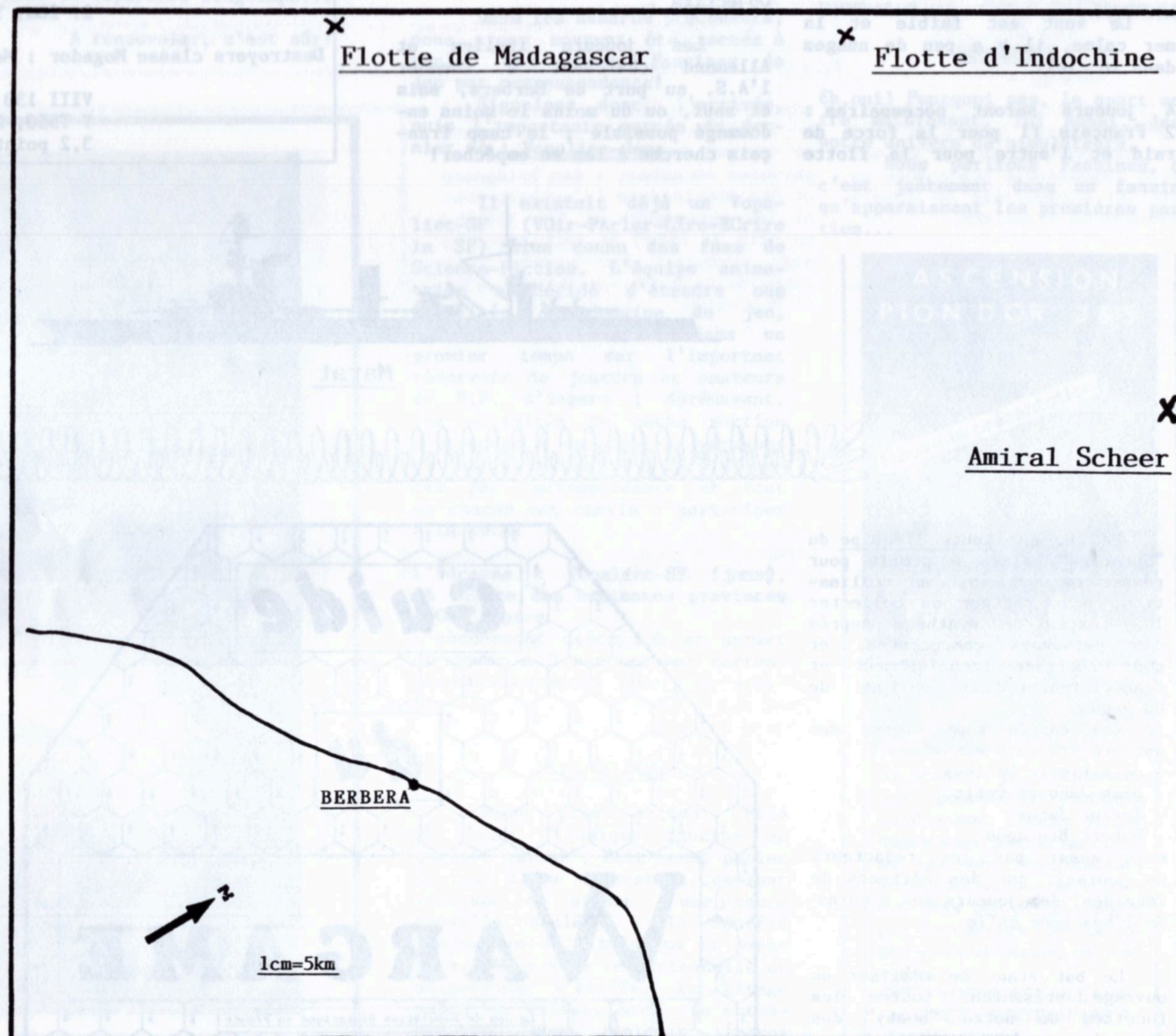
L'Italien connaît la route suivie par l'A.S. ainsi que ses poursuivants : 1CL du type Algérie et 3 DD du type Mogador.

Aucun des deux joueurs de l'Axe n'est au courant de

Flotte de Madagascar

Flotte d'Indochine

Amiral Scheer



l'existence de la flotte venant d'Indochine.

Divers

L'A.S. vient approximativement du Nord, la flotte de poursuite (Algérie et 3 DD) vient de l'Ouest, la flotte d'Indochine fait route entre les deux en arrivant du N-O (voir carte).

Paramètres de jeu

Le combat s'effectue de nuit et les visibilitées respectives sont de :

* Italiens

Ils voient à 6000m à coup sûr, à 8000m sur résultat 1,2,3,4, pour un lancer de dé à six faces à renouveler régulièrement. A 9000m pour un résultat 1 ou 2, et à 10000m si le dé donne 1.

* Allemands

Ils voient à 8000m à coup sûr, à 9000m pour 1,2,3,4 et 10000m pour 1,2,3.

* Français

Ils voient à 7000m à coup sûr, à 8000m sur 1,2,3,4, à 9000m sur 1,2,3 et 10000m sur 1 ou 2.



Ilmarinen

Le jet de dé déterminant la visibilité est à renouveler régulièrement à l'appréciation de l'arbitre lequel pourra éventuellement faire intervenir la position de la lune s'il parvient à l'estimer...

Le vent est faible et la mer calme, il y a peu de nuages dans le ciel.

4 joueurs seront nécessaires : 2 Français (1 pour la force de raid et l'autre pour la flotte

FORCES DE L'AXE

Flotte de Berbera

Cl Taranto VII 150 (17600m), II 76aa, III mt.aa, L: 139m, 1: 13,46m, TE: 4,2m, V: 21n, 10pt., Taille 3

Cl Bari VIII 150 (17600m), III 76aa, VI 20aa, L: 135,3m, 1: 13,6m, TE: 4,1m, V: 27n., 11pt., Taille 3

Destroyers Leone, Pantera, Tigre

VIII 120 (19000m), IV 20aa, IV T533, L: 113m, 1: 10,36m, V: 29n., 1,4pt., Taille 4

Allemagne

ADMIRAL SCHEER VII 280 (42000m), VIII 150 (22500m), VI 105aa de portée 15000m, VIII 37aa, VIII T533, L: 186m, V: 24 noeuds, 28pt, Taille 2.

Attention, ces caractéristiques ne sont pas celles habituelles de l'A.S., nous avons supposé que lors du précédent engagement, une torpille dans les machines avait réduit sa vitesse à 24 noeuds, ses points de résistance sont descendus à 28, et il ne dispose plus que de 18 salves de ses pièces de 280 et de 150...



Leningrad

d'Indochine).

1 Allemand (pour l'A.S.).

1 Italien (pour la flotte de Berbera).

Toutes les règles relatives au combat de nuit ont été exposées par Paul Bois dans Amiraute.

Les règles de communications entre joueurs (indispensables) ainsi que d'autres modificatifs ont été décrits dans les précédents scénarios de cette série (Variations sur Amiraute) dans les numéros précédents du Journal du Stratège, à partir du N°8. Ici, le retard des communications sera de 5 minutes pour tous les joueurs.

Objectifs

Les joueurs Italien et Allemand cherchent à ramener l'A.S. au port de Berbera, sain et sauf, ou du moins le moins endommagé possible ; le camp français cherche à les en empêcher!

DOSSIER DES JOUEURS

FRANCE (Venant d'Indochine)

Cl Dugay Trouin VIII 155 (21600m), IV 75 aa (14000m) et IV mt.aa, XII T550, L: 181,30m, 1: 17,60m, TE: 6,14m, V: 33n, 7,2 ptS, Taille 2

Avisos coloniaux : Bougainville, Dumont d'Urville, Ville d'Ys

III 138 (16600m), IV 37aa, VI mt.aa, L: 103,70m, 1: 12,70m, TE: 4,50m, V: 17n., 2,1points, Taille 5

(venant de Madagascar)

CL Algérie VIII 203 (31000m), XII 100aa (15600m), VIII 37 aa, 16 mt.aa, VI T550, L: 185,70m, 1: 20m, TE: 7,10m, V: 31n., 34,8 pt., Taille 2

Destroyers classe Mogador : Mogador, Volta, Marceau.

VIII 138 (20000m), VI 37 aa, IV mt.aa, V T550, L: 134m, 1: 12,67m, TE: 6,57m, V: 41n, 3,2 points, Taille 3



Marat

Hubert Bretagne

Un an, que toute l'équipe du "Stratège" a mis à profit pour penser et concevoir sa réalisation, pour rédiger ou collecter les textes de synthèse auprès des personnes compétentes, et pour réaliser techniquement et financièrement cet ouvrage de 88 pages.

Les textes sont signés des auteurs français eux-mêmes :

- Jean-Pierre Défieux
- Jean-Jacques Petit
- Xavier Jacus
- Hubert Bretagne

mais aussi par les rédacteurs du journal, par des éditeurs de fanzines, des joueurs des 6 coins de l'hexagone enfin.

Le but étant de réaliser un ouvrage présentant toutes les facettes de notre "hobby" des jeux de simulation historiques, 7 chapitres ont été assemblés.



SOMMAIRE

- Quelques questions que l'on se pose.
- Au fil des jeux
- L'école des hexagones
- Voyage au pays des auteurs
- Conseils pratiques
- Le Hobby
- Panorama

Il est disponible chez les détaillants depuis la mi-décembre au prix conseillé de 59,50F. S'il n'est déjà plus en stock ou si votre détaillant ne s'y intéresse pas contactez-nous à HEXALOR (Guide du Wargame), 20 rue Paul Vautier 55200 Lérrouville

Squad Leader

Mairy, près de Metz, 8 septembre 1944.

Le matin, la 106ème Pz Brig. traverse Mairy, sans savoir qu'il s'agit d'un P.C.!

Mais au retour, le village est renforcé de chars, canons et d'infanterie supplémentaire.

Conception : E.Klajnerman

Tests : Pierre Stutin

Le gagnant est celui qui marque le plus de points. 1 panther + armement vaut 3 points (sinon 2). Autres A.F.V. : + armement valent 2 points (sinon 1). Les Squads et SPW251/1 valent 1 point.

Les Américains marquent le même nombre de points pour chaque unité éliminée.



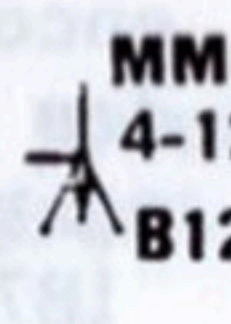
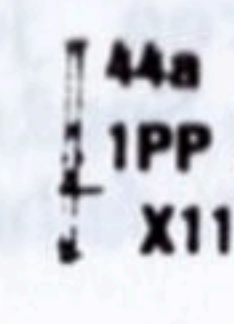


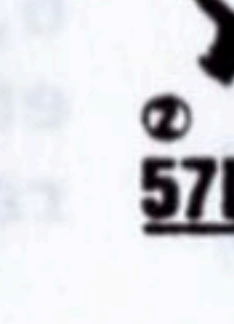
Les Américains se placent les premiers
Les Américains bougent les premiers

1 2 3 4 5 6 7 8 FIN


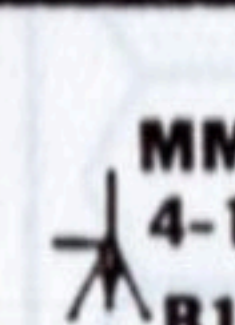
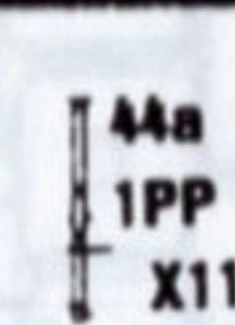
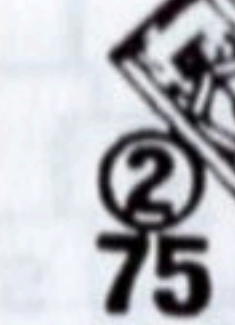

N

12	
4	

P.C. de la 90ème D.I. US. Se placent sur la carte 12 entre les rangées K et W incluses (elt 3)





 8-1	 5-5-6	 MMG 4-12 B12	 44a 6 1PP X11+	 Mtr 2 60 22-48 SPP	 2-3-6	 AT 57L
4	2	2	2			




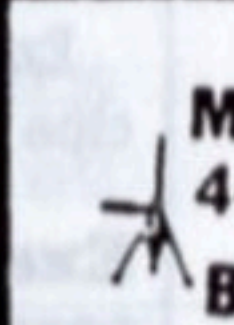
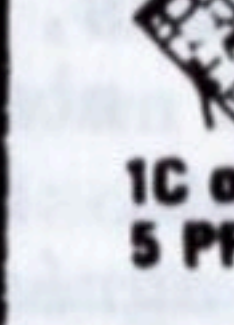
 6-6-7	 MMG 4-12 B12	 44a 6 1PP X11+	 18 75 -/6	 20 15/7PP -/14
4	2	3	4	

Renforts (elt 4) entrent par le sud, au tour 1

en 1255

 7-0	 8-0	 8-1	 9-2
---	---	---	---


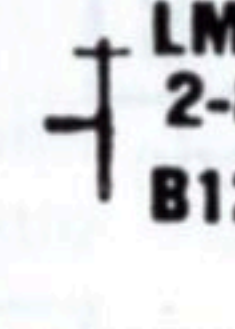
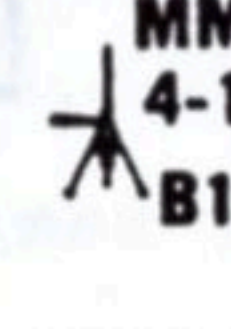
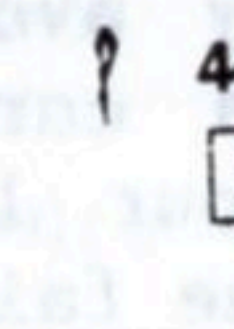
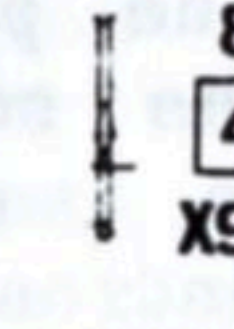
1st level

 2-4-6	 MMG 4-12 B12	 41 1C or 5 PP -/14
---	--	--




Ground level

Eléments de la 106ème Pz Brig. Entrent par l'ouest de la carte 12 au 1er tour (elt 5).

 9-2	 9-1	 8-1
---	---	---

 4-6-8	 LMG 2-8 B12	 MMG 4-12 B12	 44a 3	 8 4 X9-
---	---	--	---	---

9 4 2 8

 15 75LL	SPW 251/9	SPW 251/10	 34 50L -/2	 18 1S/5PP -/14
--	-----------	------------	--	--

4 2 2 9

Règles spéciales

X.1 : Les unités alliées qui entrent au tour 1, ne disposent que de 50% (-) de leur capacité de mouvement.

X.2 : Les Allemands ne peuvent pas entrer sur la carte 4 au premier tour.

X.3 : Utiliser des SPW 251/2 et Kubelwagen pour les SPW 251/1 manquants.

X.4 : Bore-sighting impossible.

X.5 : Le Break-down de toute SW allemande est réduit de 1 (ex : PF).

X.6 : La règle du Battle-fiel Integrity ne s'applique qu'aux Allemands.

X.7 : Tout véhicule allemand faisant mouvement après le 2ème tour lance 2 dés : 10-12, le véhicule tombe en panne d'essence.

X.8 : Au tour 1, les G.I. doivent ajouter +1 à leur ITT et leur "to hit".

PLAN BARBAROSSA

La rumeur est décidément ce qu'il y a de pire! Combien de fois ai-je entendu dire du mal d'un jeu, et après avoir fait l'effort d'ouvrir la boîte et de consulter le règlement, l'ai-je trouvé fort honnête? Méfiance donc, même quand une bonne connaissance ludique vous vante les mérites de tel ou tel jeu, allez donc toujours y voir d'un peu plus près avant de souscrire aveuglément!

C'est ce que nous avons fait pour "Plan Barbarossa", malgré tous les "On dit"!

LA PRESENTATION

La boîte, maintenant standard des productions Jeux Descartes, nous offre tout ce qu'on est en droit d'en attendre : résistante, casier de rangement de pions, agréable à l'oeil.

Nous ouvrons, nous mettons de côté le livret de règles et déplions la carte :

- de dimensions modestes (pratique!)
- nombreuses couleurs (ça fait un peu surchargé)
- graphisme sobre, clair et sans reproche (hormis le niveau inférieur des fleuves qui se rapproche plus d'un graphisme enfantin que d'un travail de professionnel) ; avec le temps, l'oeil, bon prince, s'y habitue.

Dans l'ensemble une bonne note, car pour une fois, le joueur n'est pas pris pour un débile mental (je pense à certaines productions étrangères dont les cartes de jeu ne comporte aucune indication de lieux) : les régions, les fleuves, les villes sont nommés (on s'y retrouve aisément, mais en prime, il serait bien agréable d'avoir systématiquement l'orthographe française).

Un tableau d'effets du terrain et un tableau des renforts viennent étayer le tout (voilà le confort du joueur assuré...).

La Planche de pions, nous offre des pions aux couleurs agréables et elle a le mérite de la clarté. D'emblée, on comprend que le jeu est destiné à "tous les publics", les pions ne comportent en effet que 3 indications : l'arme (symbole OTAN usuel), le potentiel de mouvement, et le potentiel de combat. Il y a quelques marqueurs : partisans, aviation, ... En tout 100 pions, dont 85 combattants!

LE LIVRET DE REGLES

Un historique, tout d'abord, du genre descriptif, sur lequel il n'y a sans doute rien à redire.

La règle, est organisée en chapitres bien distincts, eux-mêmes cloisonnés en sous-chapitres, il va être facile de s'y retrouver :

- *A* Déroulement
- *B* Unités
- *C* Terrain

- *D* Mouvement
- *E* Combats
- *F* Renforcements
- *G* Début et Fin de partie

Portons donc notre regard critique sur le système lui-même.

- 3 phases par tour de joueur
 - * Phase offensive qui comprend les mouvements suivis des combats
 - * Phase d'exploitation (pour les pions qui n'ont pas pris part à la phase offensive), idem mouvements et combats - ça nous fait penser à France 44 de Cornejo ou, plus proche, à Mockba d'I.T. entre autres). Une phase exploitation est toujours une excellente chose pour les jeux de IIème G.M., stratégiques ou grands opérationnels.
 - * Phase de renforcement (réorganisation, renforts, etc ...).

- Z.D.C. imperméables, mais règles de débordement pour les blindés sur l'infanterie et le cavalerie sur l'infanterie (très bien).

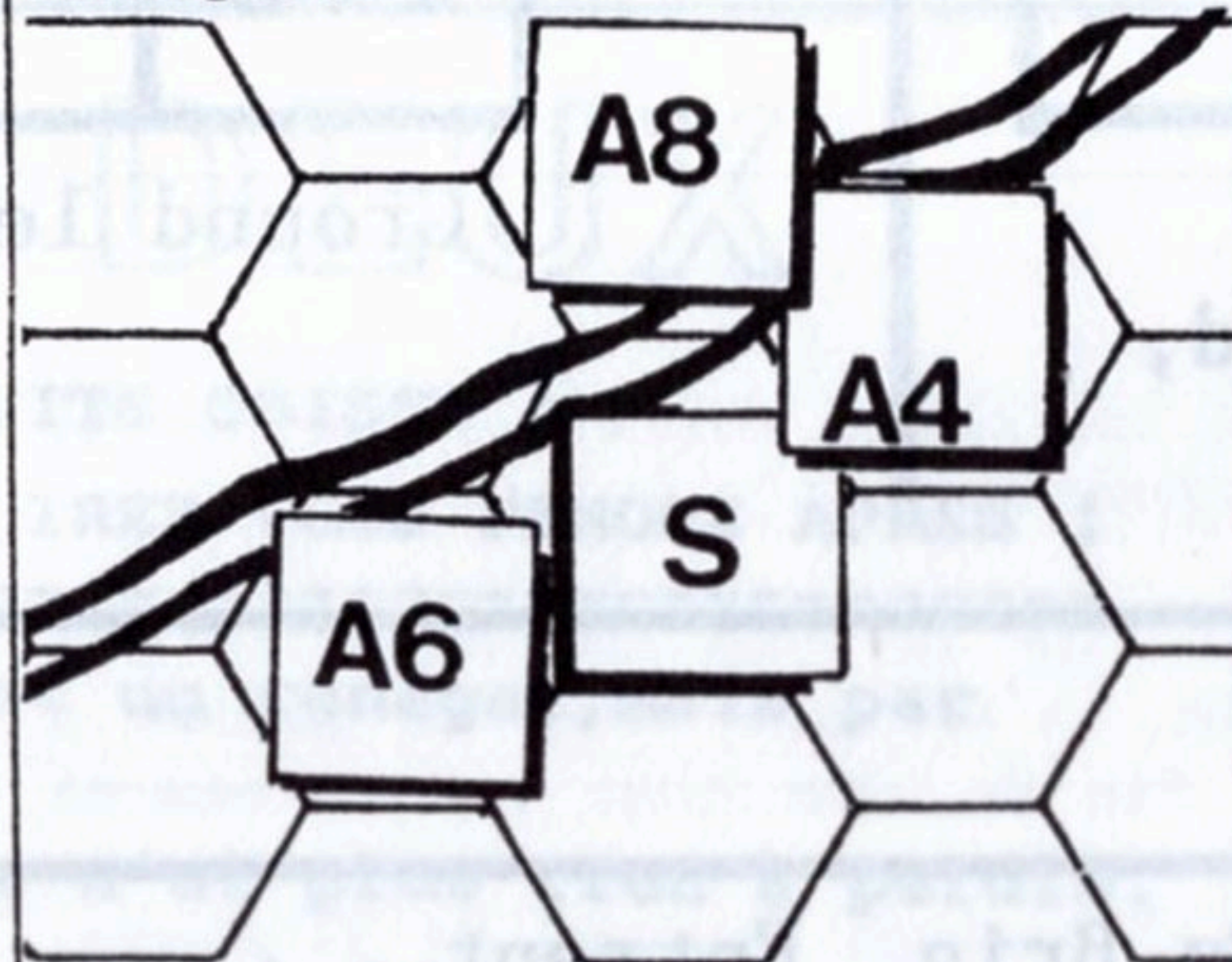
- Effets du terrain : ils s'expriment souvent en R.F. (rapports de force), c'est à dire que tel terrain va faire gagner 1, 2 voire 3 rapports de force au défenseur

E 5. — ATTAQUE MAJORITAIRE

Un cas particulier se présente avec les cours d'eau. Si une unité est attaquée à la fois directement et à travers un cours d'eau, le Défenseur bénéficie-t-il de son abri ? On ne considère alors que l'attaque majoritaire, c'est-à-dire celle qui met en jeu le plus grand nombre de P.F. Si l'attaquant se présente sur 3 faces contre une case à travers des abris de valeur différente pour le Défenseur, et qu'il ne se dessine pas d'attaque majoritaire, c'est la valeur intermédiaire qui sert à calculer le P.F.

En cas d'égalité, l'avantage est au Défenseur. Le principe d'attaque majoritaire arbitre tout litige.

Exemple 6



L'unité de l'Axe A8 (8 P.F.) attaque S en même temps que A6 (6 P.F.) : l'attaque principale (8 P.F.) se fait à travers le fleuve : S est donc abritée.

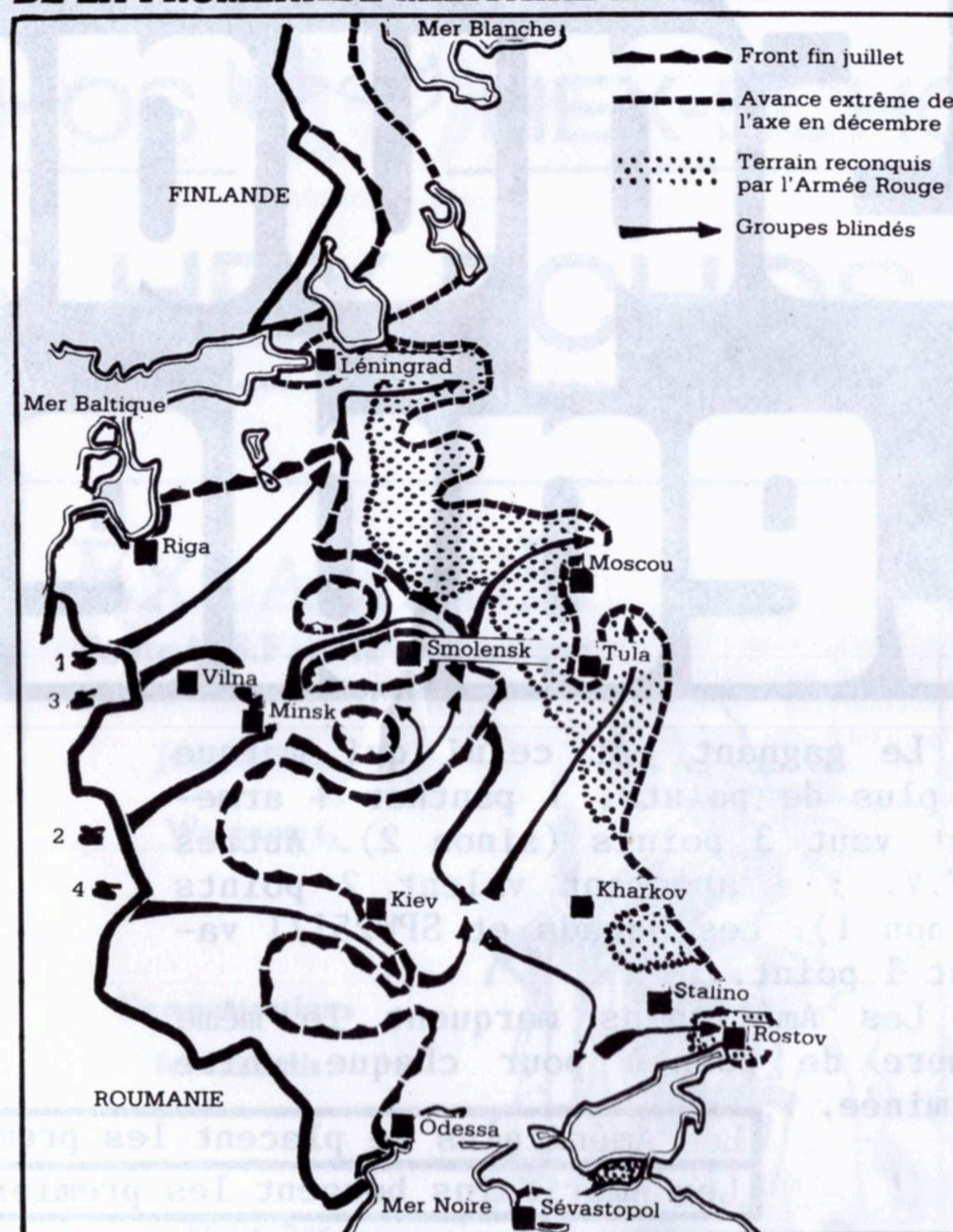
Mais si A4 attaque également S, l'attaque principale 6 + 4 = 10 P.F. provient de la même rive du fleuve : S n'est plus protégée.

(c'est inhabituel, pourquoi pas des doublements ou triplements comme dans la quasi-totalité des autres jeux), de même pour l'intervention de l'aviation, c'est à dire pour le "soutien tactique".

- Résultats du Tableau des Combats
R=Recul ; F=Fuite, qui n'est rien d'autre qu'un recul de 2 cases qui peut être stoppé si le pion en fuite passe à travers une case fleuve ou une zone fortifiée; Ech=Echange (classique) ; Ind=Indécision, le combat n'a pas abouti mais tout les protagonistes sont désorganisés.

Des résultats très classiques, en somme pour un jeu de ce type. Le problème réside dans la

DE LA PROMENADE MILITAIRE A L'ENLISEMENT



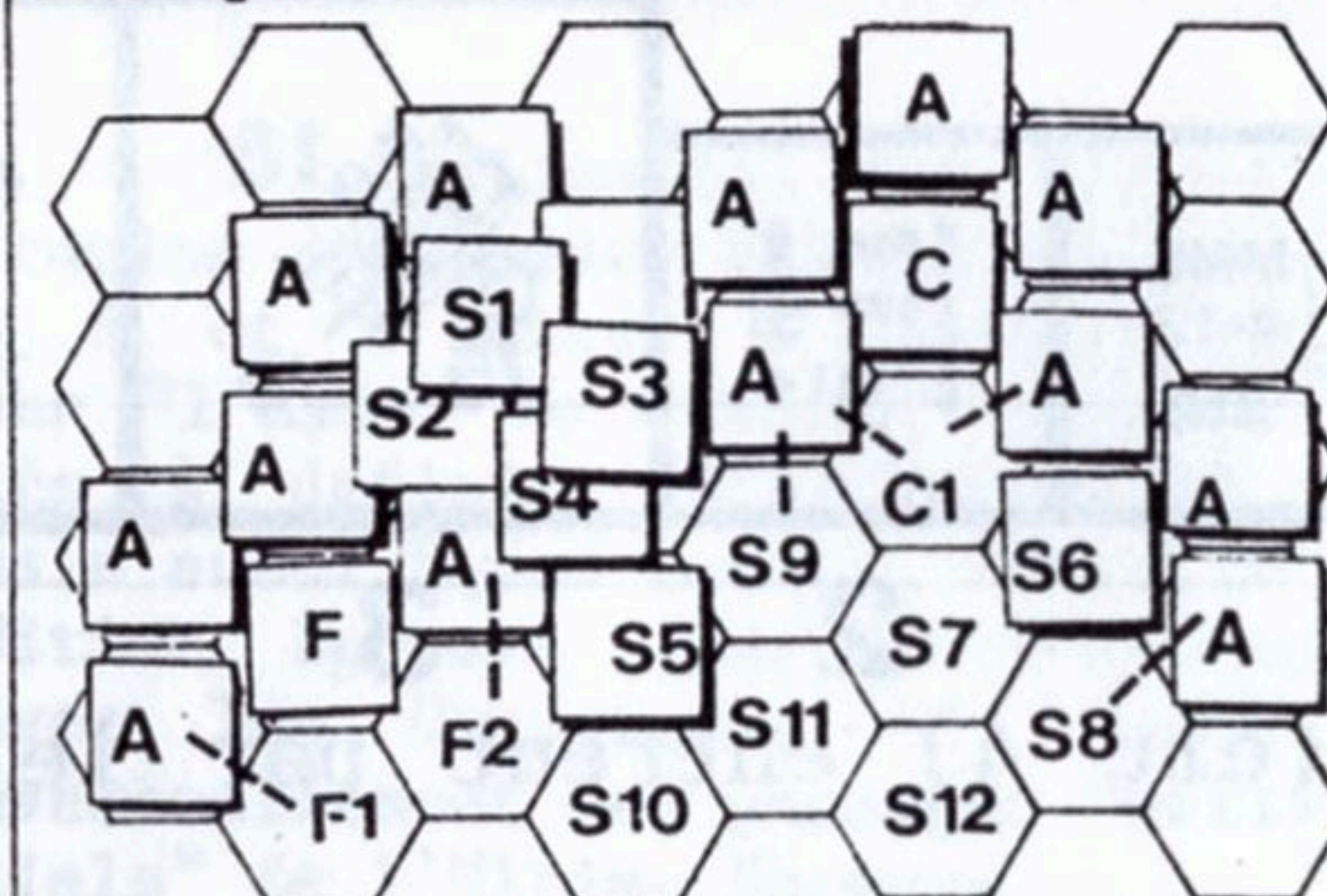
répartition des différents résultats...

En effet, sur les 48 résultats possibles (8 colonnes, 6 possibilités par colonne), il y a 13 échanges, soit 1 pour 4 (1 pour 6, en moyenne dans d'autres jeux et répartis différemment). Seul le rapport 10/1 n'offre aucun échange.

E 13. — EFFET DE LA LIMITE D'EMPILEMENT

Une unité qui dépasse la limite d'empilement à l'issue d'un recul ou d'une fuite doit continuer son déplacement jusqu'à ce qu'elle ne la dépasse plus ; si elle ne peut pas le faire, elle est éliminée (voir D 7).

Exemple 7



Toutes les cases A sont occupées par de l'infanterie de l'Axe. La cavalerie C peut reculer ou fuir par C1. L'infanterie soviétique F ne peut pas fuir en F1 ou F2 sans subir une nouvelle désorganisation : elle est donc éliminée.

Les infanteries S1 et S2 peuvent reculer sur S3-S4, mais elles dépassent la limite d'empilement. Ne pouvant pas reculer sur S9 sans désorganisation, elles doivent reculer sur S5 et l'une doit encore reculer sur S10 ou S11.

S6, si elle doit fuir, doit commencer par la case S7, puis sur S11 ou S12.

ge ; en conséquence de quoi, il risque fort de ne plus y avoir beaucoup de pions sur la carte en fin de partie (sauf pour les génies qui parviendront à ne faire que des attaques à 10/1, auquel cas, nous serions en pleine partie d'échecs!)

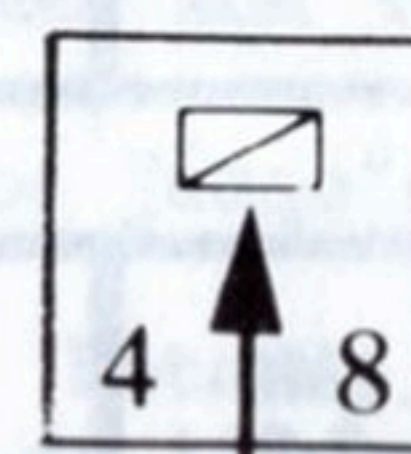
Or, une victoire, qu'elle soit allemande ou soviétique, quand il ne reste plus qu'une dizaine de pions au vainqueur sur le tapis de jeu pour contrôler un territoire aussi vaste que celui de la Russie d'Europe, laisse certainement un arrière-goût amer!

Le système de jeu n'est pas en cause, l'échelle de jeu non plus, mais nous sommes persuadés que des tests un peu plus sérieux auraient fait apparaître cette

lacune et serait alors apparue, la possibilité d'y remédier en réalisant par exemple des pions double-face avec un potentiel de combat affaibli comme transition avant la destruction totale, ou encore la possibilité d'acheminer des pion "renforts" (recomplètement en personnels) comme dans "1870" de Jean-Pierre Défieux ; tout cela sans changer un iota à l'esprit du jeu et des créateurs (chose primordiale).

Ce sera notre critique la plus sévère, encore n'atteint-elle pas le travail de l'auteur, car pour le reste, les explications sont fort bien faites (même les petits cas particuliers sont bien explicités -voir E5, attaque majoritaire, en encart-) ; des règles pratiques et amusantes comme Esquive (les plus rapides peuvent choisir d'éviter l'attaque de pions plus lents), comme Recul volontaire, etc... parsèment le règlement.

Les auteurs ont intelligemment pensé le rôle des partisans, des règles spéciales pour le leur tour rendent bien compte de l'effet de surprise, voire de choc, ressenti par les Soviétiques aux premières heures du conflit. Enfin, l'équilibre entre les deux camps après quelques parties de tests semble correct.



Cavalerie



Partisans



Aviation

Je qualifierai ce jeu de "Riche" et donc de ce fait, il avantagera particulièrement les joueurs studieux qui lisent les règlements. Donc : A vos doubles-foyers, Messieurs les Anciens!

Xavier Jacus

NEXT WAR

Précipitez-vous, amis war-gameurs, on se bat pour avoir les derniers.

Ce jeu est un des "Monsters" de S.P.I. et traite d'une éventuelle IIIème Guerre Mondiale, en Allemagne de l'Ouest.

D'un réalisme qui fait peur, avec les armes chimiques et nucléaires, on a plaisir à jouer avec l'aviation, la marine et les contre-mesures électroniques ; quant au dossier technique, c'est l'extase !

Producteur : S.P.I. 1976
Nb de pions : 2400
Nb de cartes : 3 (1 case = 14 km)
difficulté : 8/10
graphisme carte : 9/10
graphisme pions : 7/10
Clarté des règles : 6/10
jouabilité : 8/10
durée : 15 heures pour un campagne...
Appréciation personnelle : 9/10

est endommagé, le jet de deux dés donne le nombre de tours au bout desquels il revient en jeu, un 12 indique une perte définitive.

* Hélicoptères

- Les hélicoptères peuvent voler à basse altitude pour éviter la Flak. Une case vaut alors 3 points et un hélicoptère peut bouger normalement puis en basse altitude et vice-versa sans pénalité.

- F.A.R.P.S. (Forward Area Arming and Refuelling Points) ; peut être créé en affectant un hélicoptère à son transfert à $\frac{1}{2}$ portée (chaque tour). Un FARPS permet aux hélicoptères d'opérer dans toutes les cases (sauf villes) comme sur un aérodrome. Les hélicoptères opérant à partir d'un FARPS comptent dans la capacité du terrain d'origine. Les commandos peuvent effectuer des raids sur les FARPS, ceux-ci ne peuvent jamais être détruits, ni endommagés. Les FARPS deviennent H.S. si le ter-

le résultat est plus grand que le N° du tour, toutes les cibles voulues sont repérées durant tout le tour. Après le tour 6, le joueur de l'OTAN peut tenter de réussir un 6 pour continuer à bénéficier de cette règle tandis que le joueur du Pacte de Varsovie en bénéficiera sur un 5 ou un 6. On relancera le dé à chaque tour, bien sûr, dans un camp comme dans l'autre. La reconnaissance par satellite n'est pas affectée par le mauvais temps.

* Guidage Laser

Les unités de Flak de classe A, B ou C, US ou russes peuvent être dotées de systèmes de guidage laser, durant les tours de temps "fair", on retire 2 au jet de dé des unités considérées. Durant les tours de mauvais temps, pas d'effets.

* Vers 1987, les Américains mettront au point des appareils capables d'attaquer des cibles

elles attaquent. Dans un groupe, les unités Stealths prennent les pertes en dernier. Dans les scénarios situés avant 1984, 1 escadron Stealths arrive au tour 16.

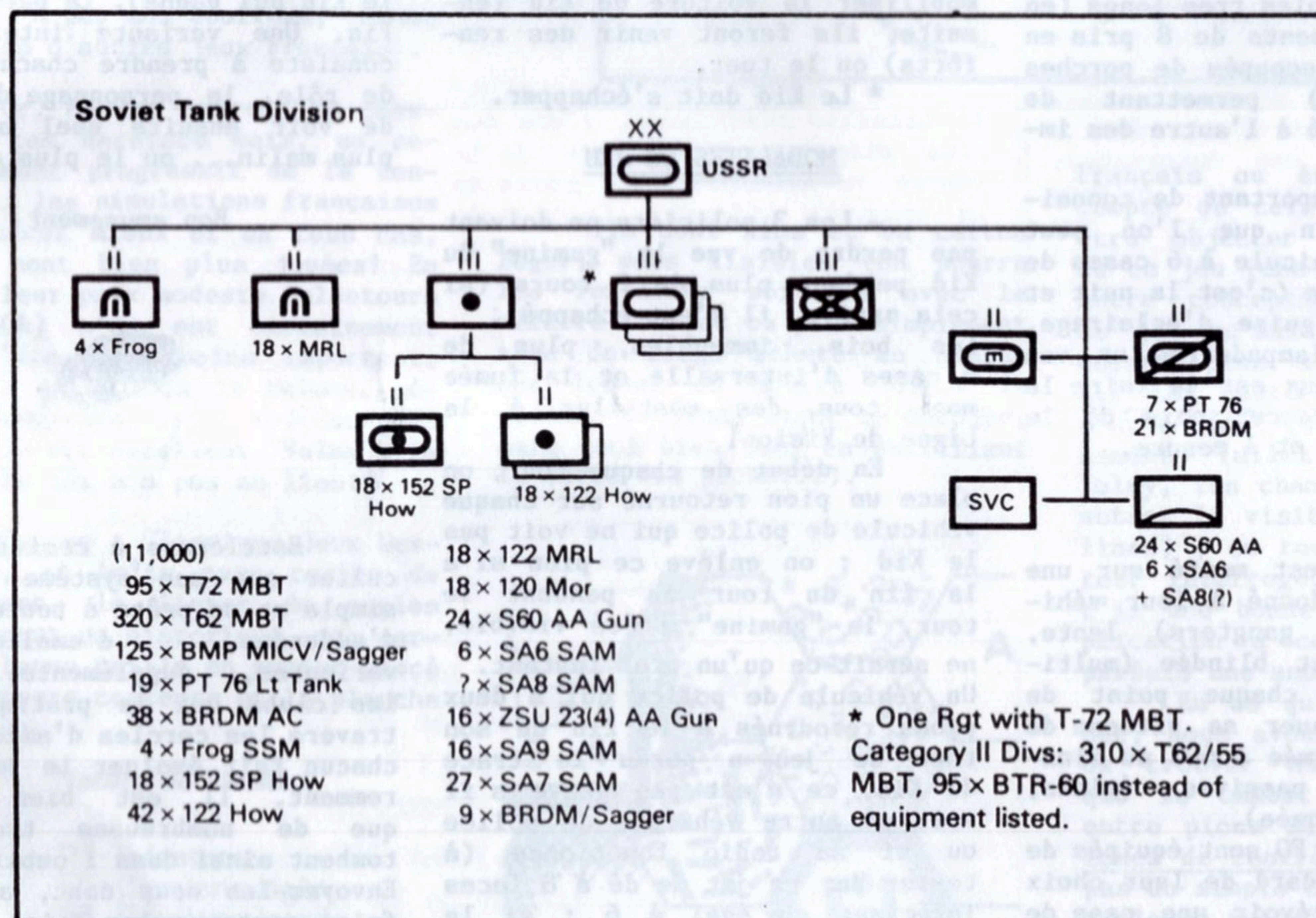
- Pour ceux de 84-85, 1 arrive au tour 6 et un au tour 16.

- Pour ceux de 86-87, 1 au tour 3, 6, 16.

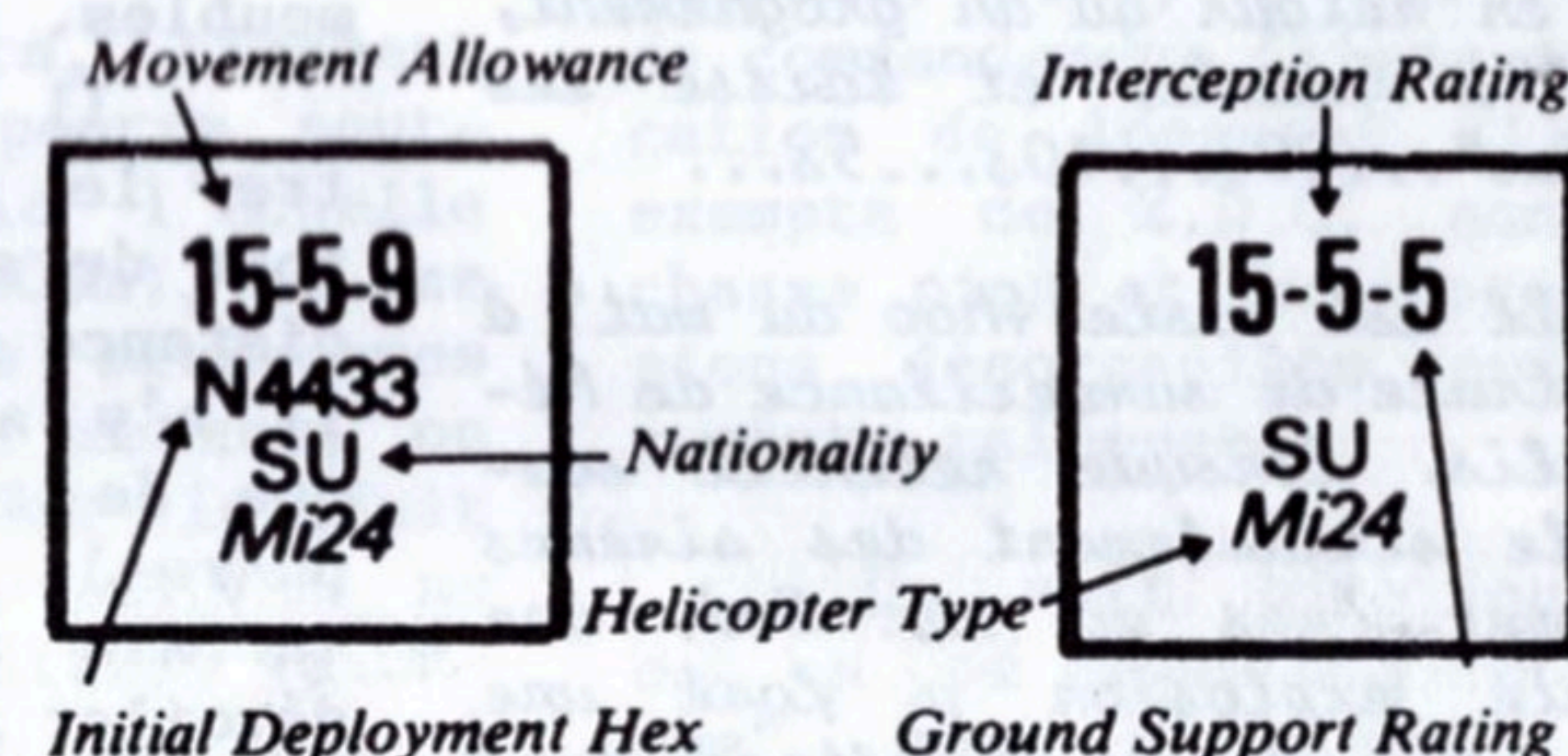
- Pour ceux de 88 à 90, 2 à la place de 2 escadrons de reconnaissance, 2 au tour 3 à la place de 2 autres escadrons de reco., 2 au tour 4 à la place des F-4 (ou des F-16 qui les remplacent), 1 au tour 5 et 6 à la place des "Harriers".

* La capacité de réparation de l'OTAN pour les aérodromes est normale jusqu'au tour 6 et ensuite -2 par tour ; au tour 10, elle est de 1 pas et reste ainsi jusqu'au tour 31 où elle revient à 2 et au tour 46 où elle atteint 3 (tour 46 = J+92).

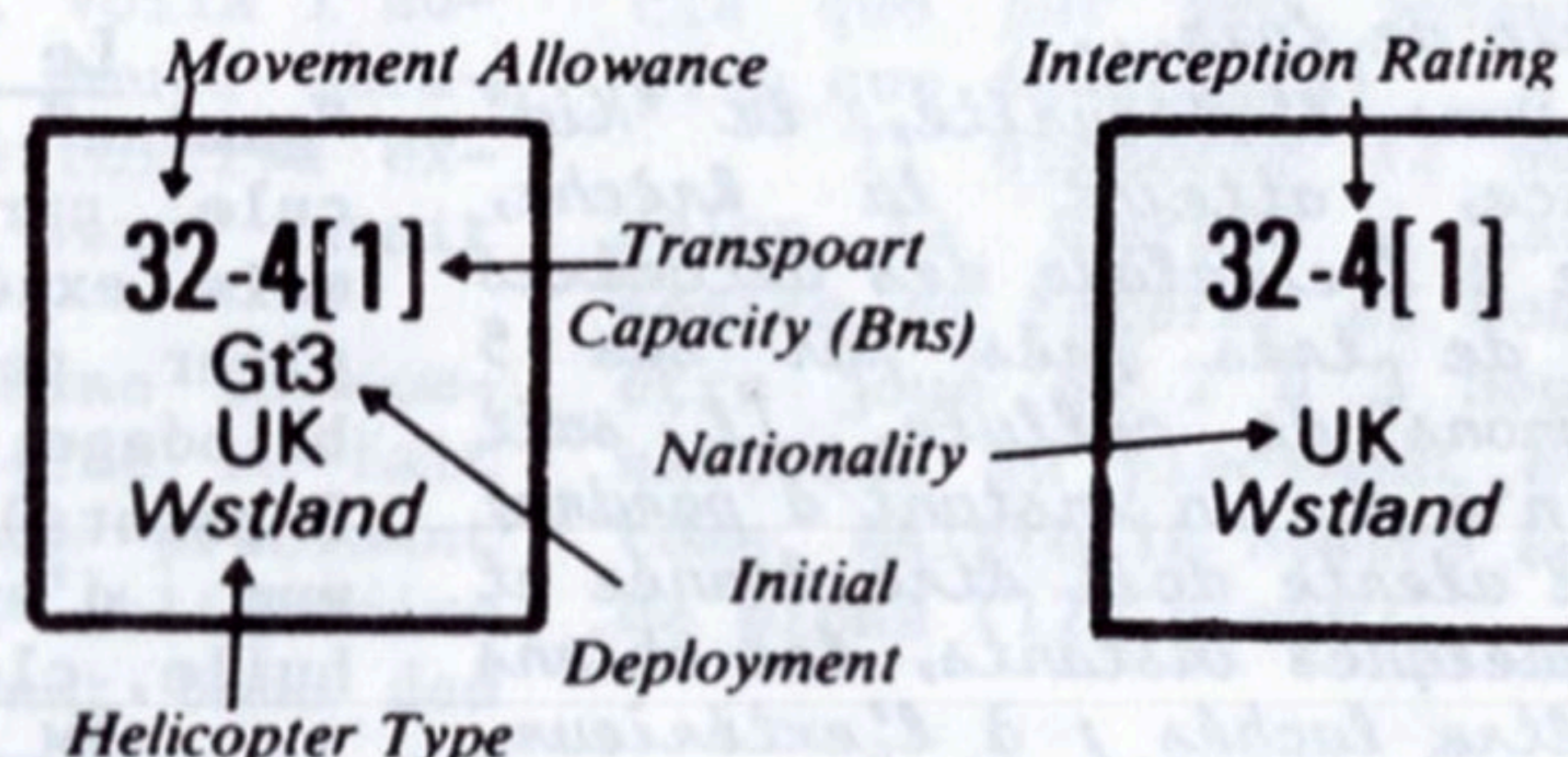
* Les $\frac{1}{2}$ Squadrons qui ne sont pas endommagés peuvent être recom-



ATTACK HELICOPTER



TRANSPORT HELICOPTER



Quelques règles additives sont parues dans "Moves" N°54 ; pour les possesseurs de ce jeu, je pense utile de les leur présenter, les voici donc :

* Le joueur de l'Otan reçoit deux pions "Wild Weasel" au tour 3.

* Le camp du Pacte de Varsovie, reçoit 1 pion AWACS quand il utilise des armes nucléaires pour la première fois.

* Ces deux types de pions, ont une fonction supplémentaire, ils créent dans un rayon de 4 cases autour de celle où ils sont placés, une zone où les unités de Flak ont une portée réduite à 1 et où les jets de Flak sont augmentés de 1 (pour l'ennemi bien sûr). Deux pions ennemis peuvent annuler leurs effets si leurs zones se recouvrent.

Quand 2 pions ennemis se trouvent dans le même secteur, ils peuvent subir des dommages :

1 ou 2, l'AWACS est endommagé
5 ou 6, le Wild Weasel est endommagé
3 ou 4, rien ne se passe.

Si un pion AWACS ou W.W.

rain "mère" est H.S. ou hors de ravitaillement.

* Les Américains ont récemment mis au point des projectiles anti-véhicules qui peuvent être lancés à près de 200km par des missiles ; une fois arrivés sur la cible, ces missiles répartissent des sous-munitions qui arrivées au sol agissent en tirant sur les véhicules qui passent à leur portée. Cette nouvelle tactique s'appelle le "pourrissement de zone".

- Chaque H.Q. US peut lancer un C.S.W.S. (Corps Support Weapon System) par tour à 15 cases.

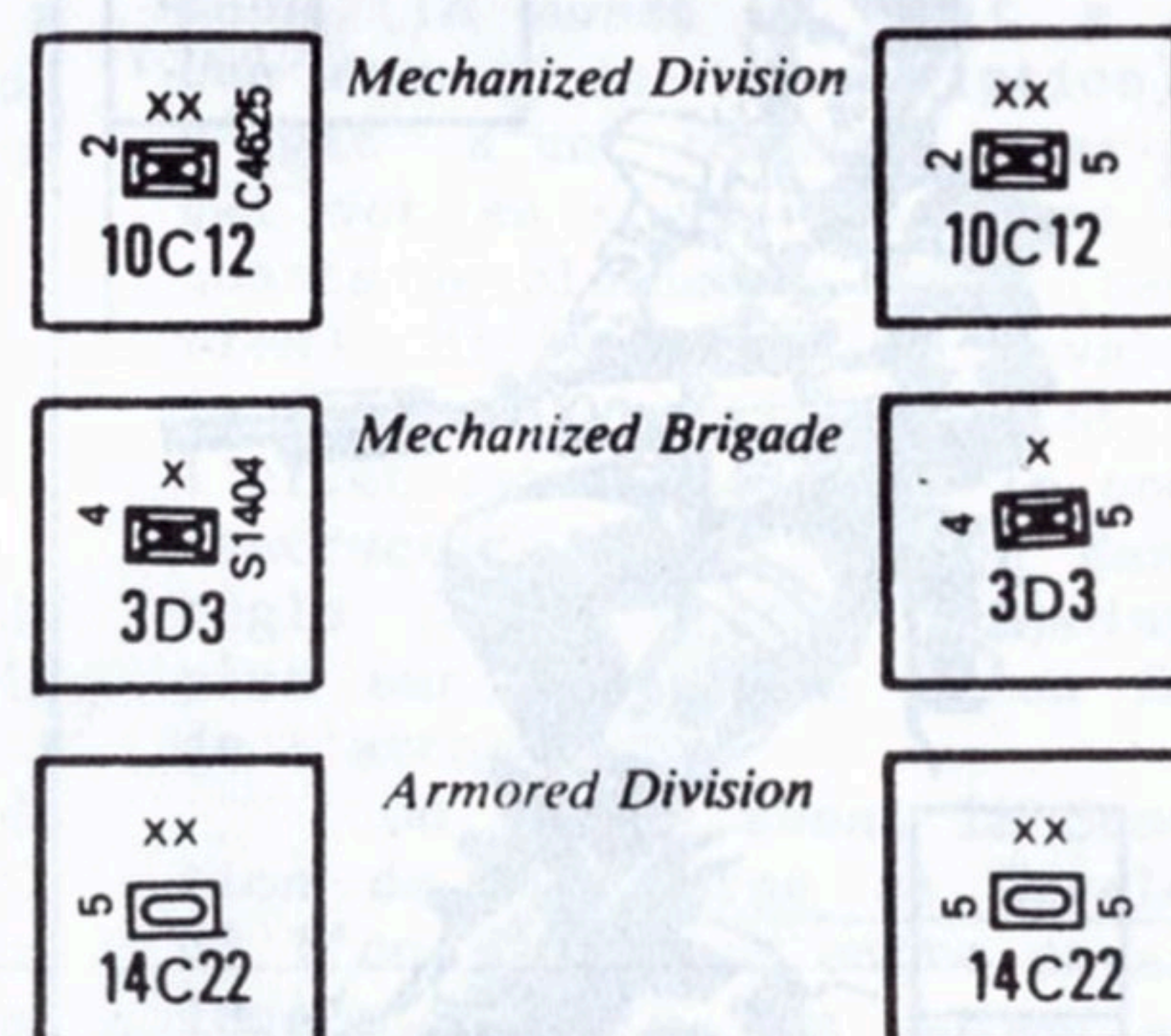
Chaque tir sur une case est considéré comme une attaque Air-Sol dans la colonne 5-6.

Les CSWS peuvent interdire le ravitaillement et envoyer des armes chimiques à effets persistants. Les cibles des CSWS n'ont pas besoin d'être reconnues.

* Reconnaissance par satellites

Durant les tours 1 à 6, les 2 joueurs jettent un dé, si

éventuelles. Les Stealth Squadrons seront déployés pour tenir les rôles de reconnaissance et/ou de bombardement. Les unités sont des 5-12-5/5-6-3 et peuvent être basées sur n'importe quelle base US. Ces escadrons ont une portée de 45 cases. Seules les unités de Flak de la case cible peuvent leur tirer dessus.



Les unités Stealths en reconnaissance ne peuvent être l'objet de tirs de Flak, seulement lorsque

binés deux à deux pour former un seul squadron à effectif complet. Les escadrons ne sont plus opérationnels pendant 12 tours pour les Danois et les Allemands et 6 tours pour les autres. Les hélicoptères peuvent être sujets à des recombinaisons identiques.

* Au lieu d'une capacité de réparation globale, les unités disposent d'un capital de pts de génie à dépenser par tour :

- Corps H.Q. US et allemands: 2pt
- Corps H.Q. et army HQ autres: 1 (Utilisables à 10 MP en mode route pour l'OTAN et 5 pour le Pacte de Varsovie).

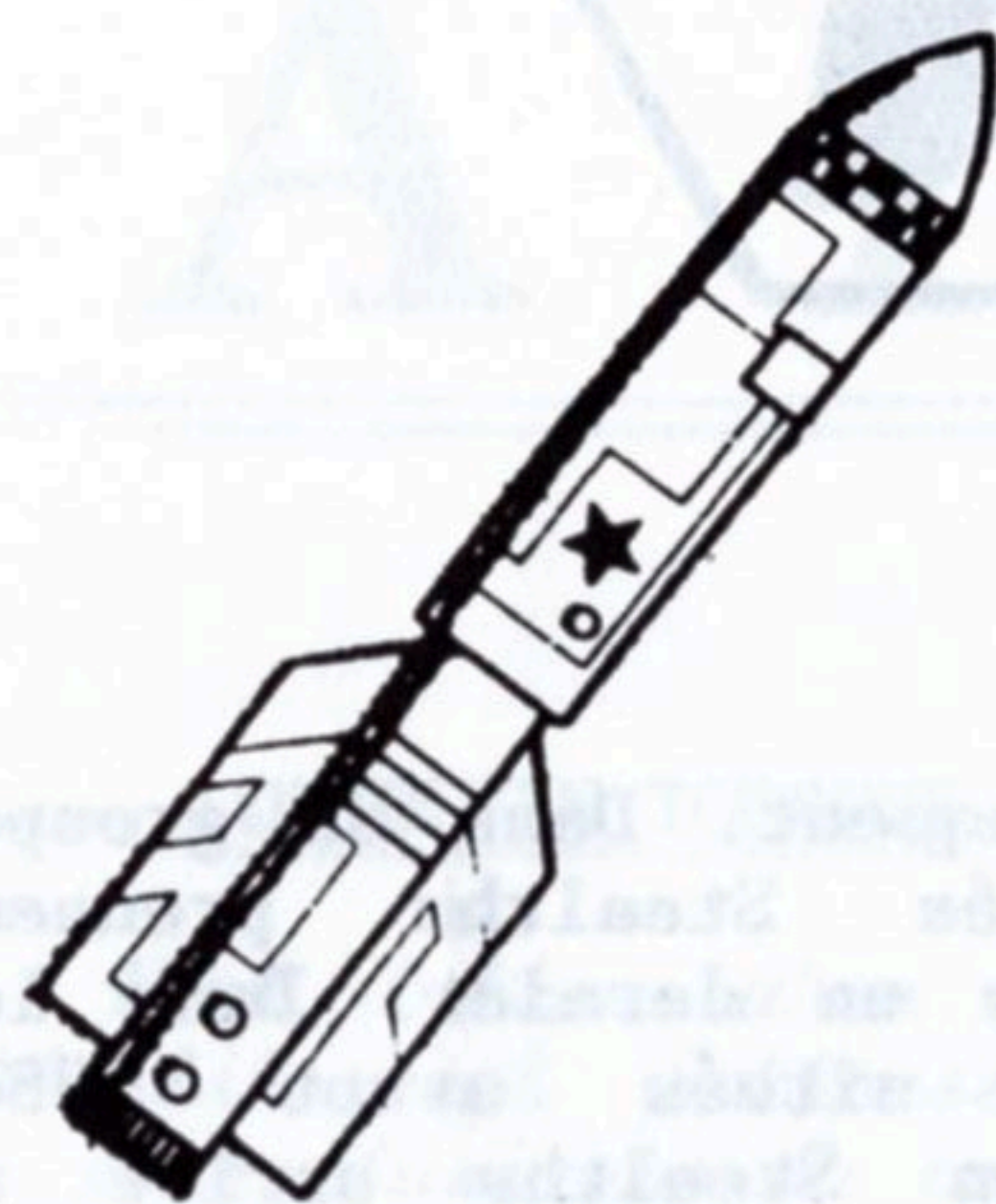
- Toutes les divisions : $\frac{1}{2}$ pt (si elles ne changent pas de mode durant le même tour et à utiliser dans leur Z.O.C.).

- Les unités RR qui ne bougent pas : 3pt (à 10 MP).

Quand les divisions sont "éclatées", le matériel de Génie reste avec le Q.G.

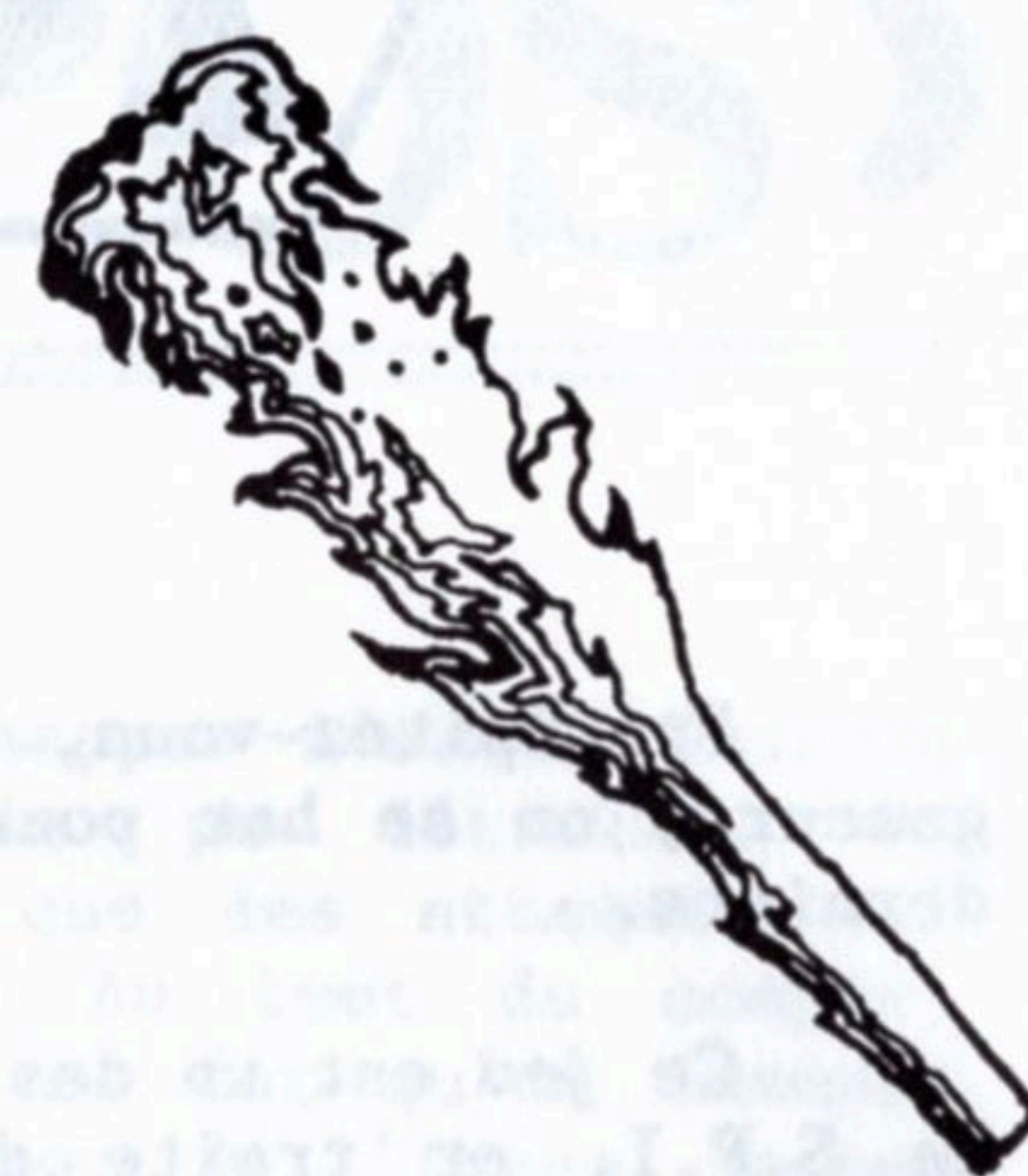
Voilà tout, en vous souhaitant bon amusement.

Hubert Bretagne



THE GAME OF DEADLY DRIVING

BATTLECARS



TOUT LE PLAISIR DE LA POURSUITE

"Tiens, et si on se faisait un bon vieux Battlecars! (Vieux? déjà?)

Allez, c'est parti, règles simples et pratiques, dynamique de jeu intense, parties relativement courtes! Déroulement ludique garanti et déroulement tout court d'ailleurs (Décidément, vous avez une sale tête, les mecs!)

Mais, pour changer, si on se faisait une POURSUITE? Tous contre un! En avant!

LE THEME

Impassibles, mais impatients immobiles, dans l'ombre, ils sont 6 à attendre l'heure... Plus que 60 secondes, 30s..., "Ca va y être" chuchote Slim. Il n'obtient en retour qu'un grognement, puis "Ta Gueule, et baisse les oreilles"... 20s... 10s... 5s...

Il est juste 4h00 du mat' à la centrale de surveillance de Mégapolis, lorsque retentit soudain le stridement des sirènes d'alarme!.. Près du mur Sud, une violente explosion a foré une brèche de plusieurs mètres dans l'enceinte extérieure, déjà plusieurs prisonniers doivent être en train de fuir...

... Dans l'obscurité, le "Kid" s'élance, atteint la brèche, se rue à l'escalade des décombres suivi de très près par ses 5 compagnons de cellule. Il sait qu'il n'a pas un instant à perdre; déjà l'alerte doit être donnée et dans quelques instants, les chiens vont être lâchés; à l'extérieur, une fusillade fait rage, ce doit être les Jun's qui font diversion...

... Dans le rugissement des sirènes et l'aboiement des haut-parleurs, les flics de l'Unité Spéciale de Poursuite du C.R.O.C. (Centre de Recherches Opérationnelles des Criminels) se jettent dans leurs véhicules!..

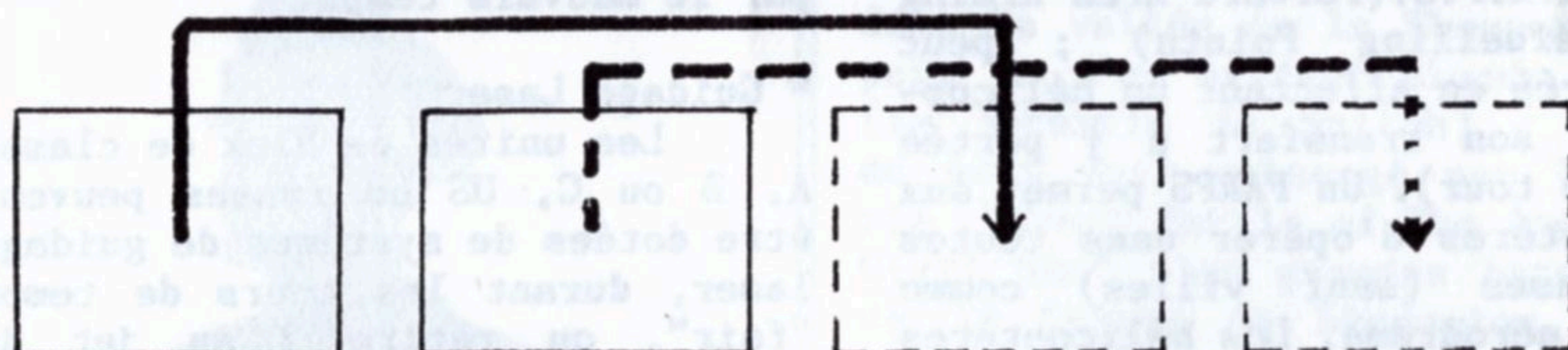
... Normalement, une "Gamine" doit l'attendre près de la sortie, réglée sur ses ondes biologiques, Oui, elle est là, blindée depuis les roues jusqu'à la tourelle, rutilante, hérissée d'armes diverses, moteur au ralenti! Cette fois il ne m'auront pas...

... B.M. (Big Mouse), L.E. (Little Elephant) et F.O. (Fine Ouie) débouchent les premiers sur le périphérique intérieur. Le véhicule du "Kid" (car c'est encore de lui qu'il s'agit) vient d'être repéré au niveau du tunnel d'accès aux secteurs externes. "Ca va pas être coton de le coincer là-bas!", "Silence Radio, S.V.P!"...

MISE EN PLACE

Prévoyez plusieurs cartes, que vous mettrez bout à bout dans la longueur, ou jouez par alternance sur une carte, puis sur l'autre (mais cela pose certains problèmes)! Nous vous conseillons

plutôt de photocopier un parcours à l'avance et de jouer carrément sur les photocopies mises bout à bout si vous ne possédez pas plusieurs jeux de cartes.



Le Terrain

Les zones périphériques sont très boisées, il y a des parcs importants et de longues avenues bordées d'immeubles très longs (en moyenne 2 bâtiments de 8 pris en longueur), entrecoupés de porches (non visibles) permettant de passer d'un côté à l'autre des immeubles.

Il est important de connaître le terrain que l'on peut voir de son véhicule à 6 cases de distance environ (c'est la nuit et il n'y a, en guise d'éclairage, que de rares lampadaires et vos phares). Le mieux est de faire le terrain à l'avance, puis de le dévoiler au fur et à mesure.

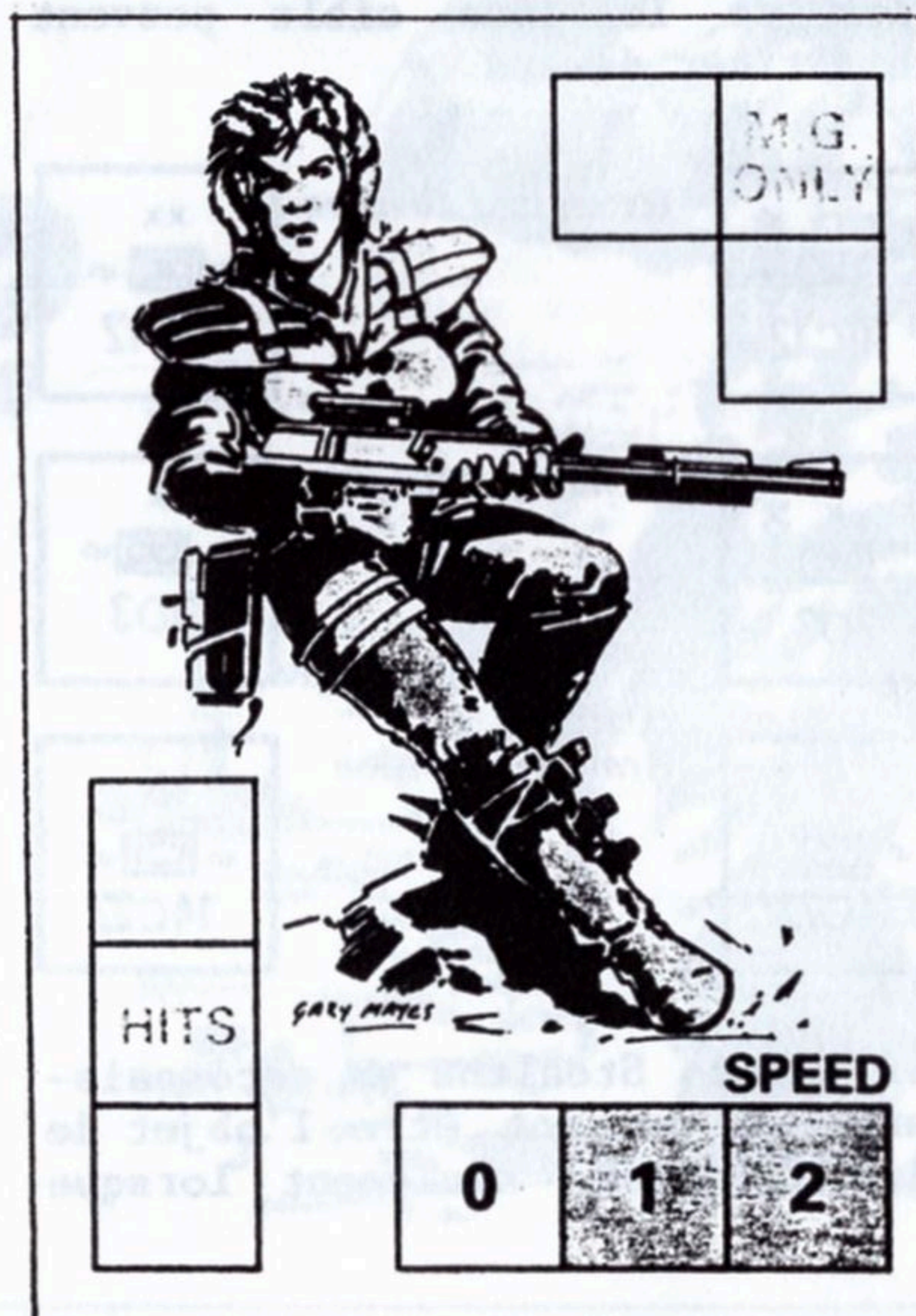
PROTAGONISTES

Le Kid, est monté sur une "gamine" (nom donné à leur véhicule par les gangsters) lente, mais excellentement blindée (multiplier par 2, chaque point de blindage, diminuer sa vitesse de 3 points) et armée à 60% au minimum d'armes passives (mines, huile, clous, fumée).

BM, LE et FO sont équipés de la voiture standard de leur choix (+1 radio : prévoir une case de valeur 1 point dans l'habitacle central, détruite en cas de dégâts à l'intérieur et au centre sur un jet de dé 6, 7, 8 avant les autres matériels ou le pilote).

DEBUT DE LA PARTIE

Le Kid démarre en premier avec 4 cases d'avance et à la vitesse de son choix; suivent



derrière, dans l'ordre qu'ils souhaitent et à la vitesse de leur choix, les 3 policiers.

La case de démarrage est choisie par l'équipe des policiers avant

la détermination de la vitesse.

CONDITIONS DE VICTOIRE

* BM, LE et FO doivent immobiliser la voiture du Kid (ensuite, ils feront venir des renforts) ou le tuer.

* Le Kid doit s'échapper.

MODALITES DE JEU

- Les 3 policiers ne doivent pas perdre de vue la "gamine" du Kid pendant plus de 2 tours (si cela arrive, il s'est échappé). Les bois, immeubles, plus de 6 cases d'intervalle et la fumée sont tous des obstacles à la Ligne de Vision.

En début de chaque tour, on place un pion retourné sur chaque véhicule de police qui ne voit pas le Kid; on enlève ce pion si à la fin du tour ou pendant le tour, la "gamine" a été visible, ne serait-ce qu'un bref instant. Un véhicule de police qui a deux pions retournés à la fin de son tour de jeu, a perdu la trace de Kid, ce n'est pas grave s'il voit un autre véhicule de police ou si sa radio fonctionne (à tester sur un jet de dé à 8 faces inférieur ou égal à 6; si le jet manque, la radio ne fonctionne pas).

Envisageons les différents cas : Kid perdu de vue, pas de collègue en vue, radio qui fonctionne, dans ce cas on continue.

- La radio ne fonctionne pas, ou a été détruite, alors on continue encore un tour à $\frac{1}{2}$ vitesse et si la situation est la même, il ne reste plus au pilote qu'à rentrer à la base se faire "féliciter" par le sergent-chef/despote et payer une tournée au bar de l'amicale des C.R.O.C....

ACCROCHAGES

La vitesse du véhicule du Kid n'est pas réduite à 0 en cas de tamponnage arrière, il perdra seulement 2 pt de vitesse à contrôler et éviter un dérapage, en plus des dégâts; de même, son "tamponneur" en sera seulement réduit à la vitesse du Kid (sans effet, pour une vitesse initiale de 2 ou moins).

PORCHES D'IMMEUBLES

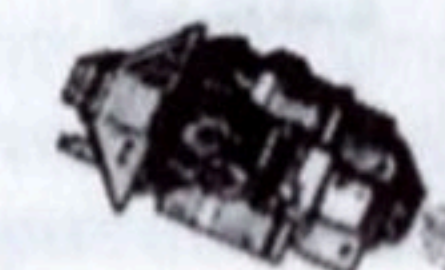
* Il s'agit de passages étroits sous les immeubles permettant de passer d'un côté à l'autre. De nuit, on les voit au dernier moment. Chaque tour, lors-

qu'il longe un immeuble long de 4 point ou plus, le Kid peut essayer d'en découvrir un et l'emprunter (jet de dé à 8 faces au-dessus de sa vitesse+2), il indique l'endroit où il espère en voir un et teste, si le test réussit, il pourra emprunter le passage, sous réserve des restrictions au dérapage. Si la police le voit, au moment où il passe le porche, elle pourra l'emprunter, sinon, il lui faudra tester aussi!

FIN DE PARTIE

Dès que l'un des deux partis a rempli ses conditions de victoire, ou au bout d'un temps déterminé d'un commun accord par les deux cotés (dans ce cas, c'est le Kid qui gagne), la partie prend fin. Une variante intéressante, consiste à prendre chacun à tour de rôle, le personnage du Kid et de voir ensuite quel a été le plus malin... ou le plus chanceux.

Bon amusement



Battlecars a ceci de particulier que son système est très simple et se prête à toutes sortes d'addendas, d'améliorations, variantes, suppléments... Dans les clubs qui le pratiquent, ou à travers les cercles d'amis isolés, chacun fait évoluer le jeu différemment. Il est bien dommage que de nombreuses trouvailles tombent ainsi dans l'oubli... Envoyez-les nous donc, afin d'en faire partager les joies ludiques avec d'autres amateurs!

En attendant, voici quelques propositions extraites des règles imaginées et jouées à Bar-le-Duc, au club "Les Chevaliers du Duc de Bar".

MODIFICATIONS

Les dégâts qu'un missile fait subir à une cible sont indépendants de la distance!

* Pas de Minus Range pour les missiles et les obus.

Un missile n'est pas "armé" à sa sortie du tube éjecteur, sinon, il pèlerait bien souvent au nez du tireur (demandez voir à un de nos spécialistes français du MILAN -arme anti-chars-, ce qu'il en pense...).

* Un missile ne peut pas être lancé sur une cible située à 2 cases de distance ou moins.

Un lance-flammes n'a que peu d'effets immédiats sur des bâtiments en pierre (il faut que la bâtisse s'enflamme à l'intérieur) mais en a de destructeurs sur les bois.

* Dégâts doublés sur les bois

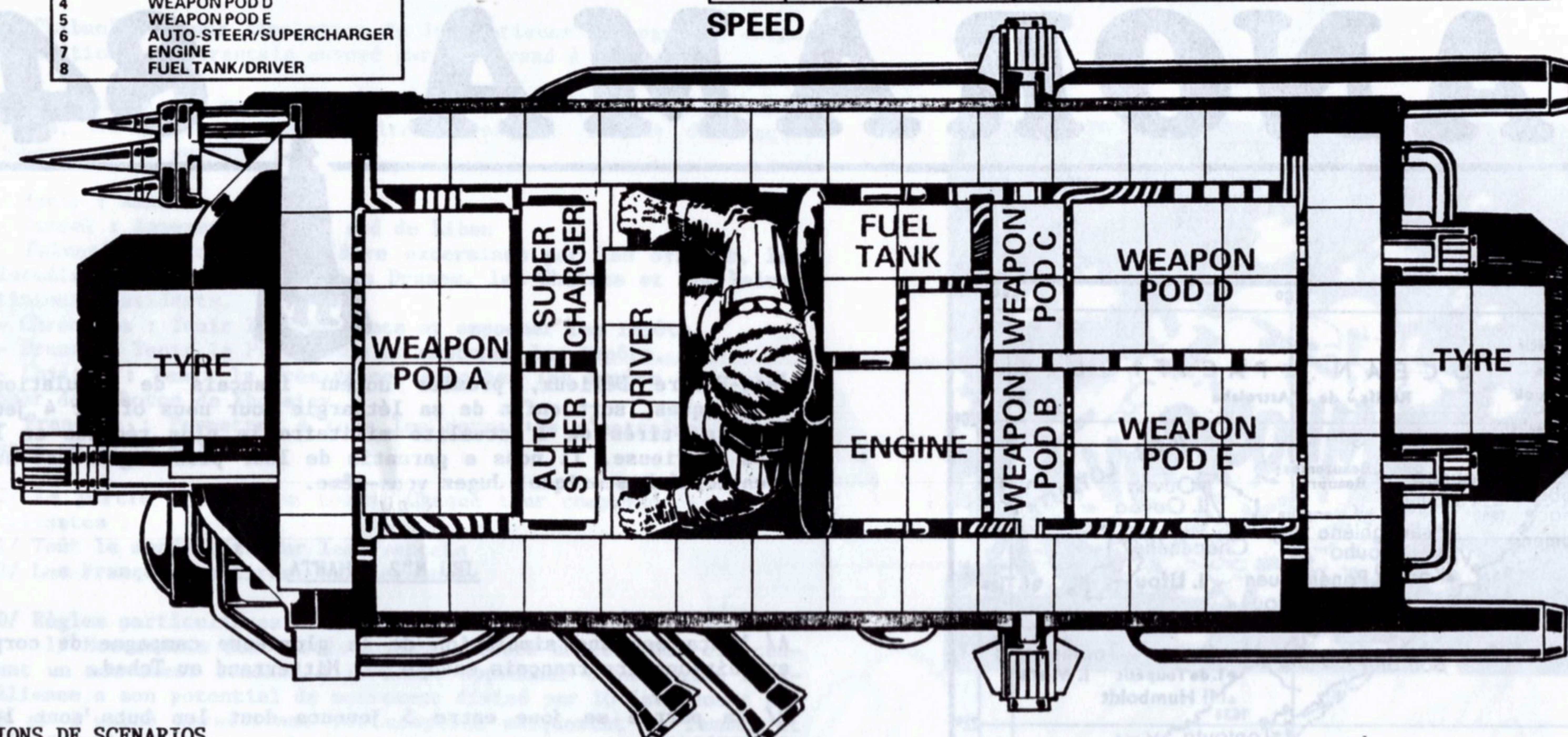
* Dégâts appliqués avec un tour de retard sur les immeubles en pierre.

DIEROLL COMPONENT	THAT
1	WEAPON POD A
2	WEAPON POD B
3	WEAPON POD C
4	WEAPON POD D
5	WEAPON POD E
6	AUTO-STEER/SUPERCHARGER
7	ENGINE
8	FUEL TANK/DRIWER

COMPONENT DAMAGE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

SPEED

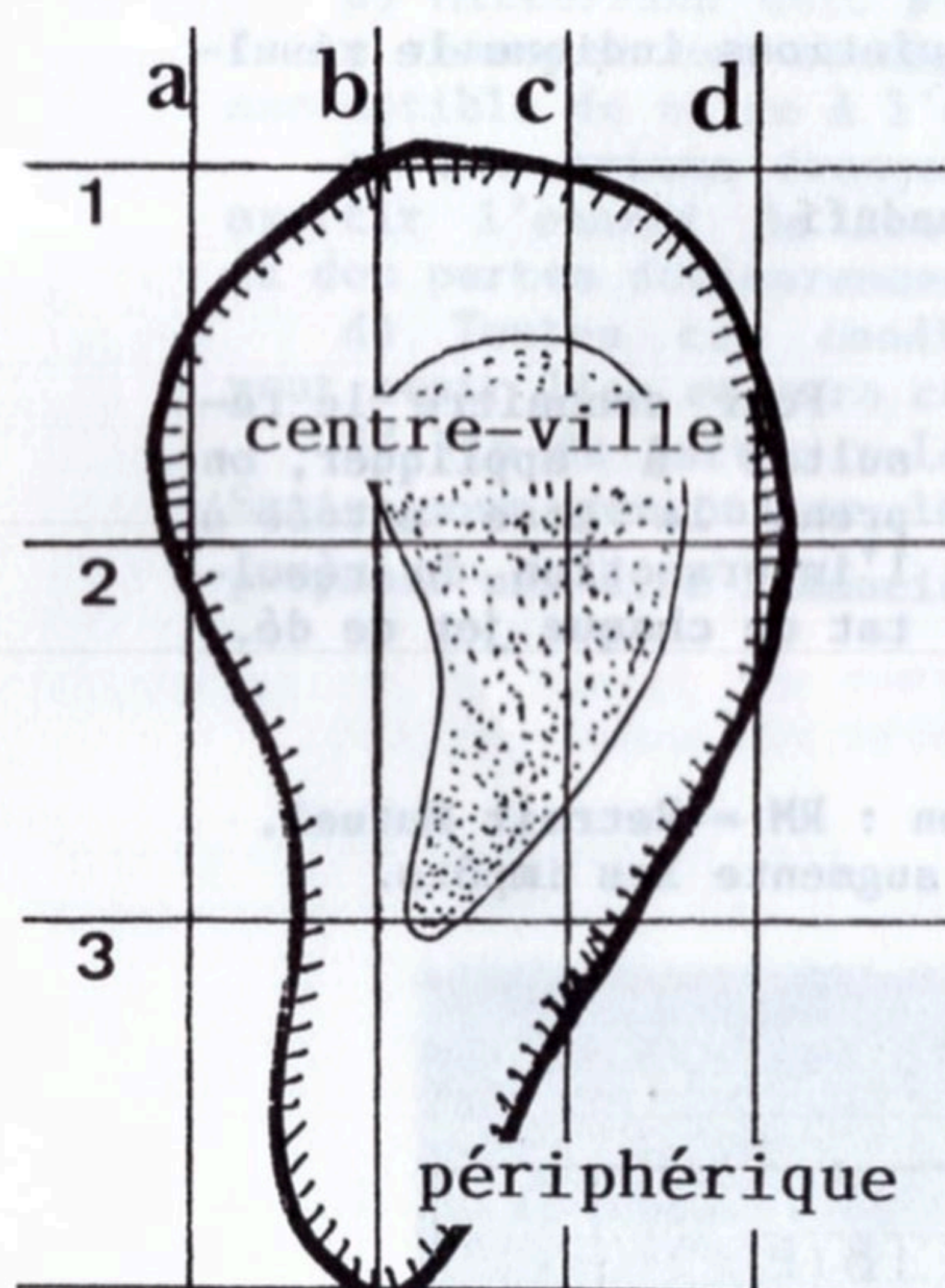


PROPOSITIONS DE SCENARIOS

Nous avons réalisé une ville entière dans laquelle on peut organiser toutes sortes de parties.

Très simple : faire un plan général de la ville (voir croquis), établir un quadrillage à sections rectangulaires et réaliser un annuaire des quartiers (chaque "quartier" correspond à un des plateaux de jeu) et est repéré par un système à double entrée lettres/chiffres.

Le plus long est de réaliser les quartiers les uns après les autres et de faire les aller-retours jusqu'à la boutique de photocopies la plus proche, autant de fois qu'il y a de quartiers (sauf pour les veinards qui ont une photocopieuse chez eux).



Plan d'une petite ville

Ensuite, il suffit de réaliser des scénarios comme celui de la POURSUITE (ci-joint) ou d'autres de son cru en utilisant la ville entière pour terrain de jeu (grâce au système de coordonnées, on sait immédiatement quel quartier on quitte et dans lequel on rentre ce qui permet de reconstituer à chaque fois, le terrain).

N.D.L.R.: Pour ceux qui sont passionnés par cette idée mais qui n'auraient pas le temps ou les moyens techniques pour la réaliser, nous gardons à leur disposition le plan imaginaire et l'annuaire complet des quartiers, utilisé par les joueurs des "Chevaliers du Duc de Bar". Contre 25% en timbres-postes pour les frais de photocopie et d'envoi, à : Chevaliers du Duc de Bar, X. Jacus, 2 bis rue Gilles de Trèves, 55000 Bar-le-Duc.

(L'EXTENSION AUX MOTOS)

Elle est arrivée l'été dernier, très discrètement, alors que bon nombre d'entre nous, avions troqué sans scrupules, notre bourse de dés à X faces contre un vulgaire flacon d'huile solaire...

Ci-fait que l'on en a peu parlé et pourtant elle le méritait!

* La boîte de Battlebikes passe peut-être un peu inaperçue car elle est de présentation absolument semblable à celle de Battlecars, hormis son épaisseur un peu moindre et le titre bien sûr ; elle est cependant assez lourde et bien pleine. Vous allez y trouver :

- 1 plaque de marqueurs (motos, piétons, vitesse, armes passives).
- 6 fiches de motos
- 6 fiches piétons
- 3 plaques supplémentaires de munitions
- 2 plaques de marqueurs dégâts
- 6 feuilles d'aides de jeu (elles sont bleues pour les différencier avec celles, blanches, de Battlecars).

Comme vous le voyez, c'est une véritable extension, complétée d'un fascicule de 8 pages de traduction, réalisé par Jean-Pierre Pécau de jeux Actuels. La qualité de l'impression de ce fascicule n'est pas toujours des meilleures, mais le coût de l'extension, inférieur à 100F est, lui, des plus attractifs!

Outre les règles spécifiques aux motos, quelques "additions" ont été réalisées pour préciser la règle de Battlecars. Elles viennent à bon escient, compléter et préciser :

Quitter le plateau de jeu

C'est rigoureusement interdit, hormis dans certains scénarios ; la pénalité? Un Crasch!

Pénalisation aux mouvements

On prendra toujours la plus forte, entre celle résultant des dégâts aux pneus, et celle résultant des dégâts au moteur.

Dégâts aux arbres et immeubles

Au-delà du quota prévu, le sort déterminera qui prend les dégâts...

Piétons

Une pénalisation est appliquée en cas de tir sur des piétons

D'autres additions nous auraient paru souhaitable, mais qui sait, elles viendront peut-être avec l'extension espérée sur les camions.

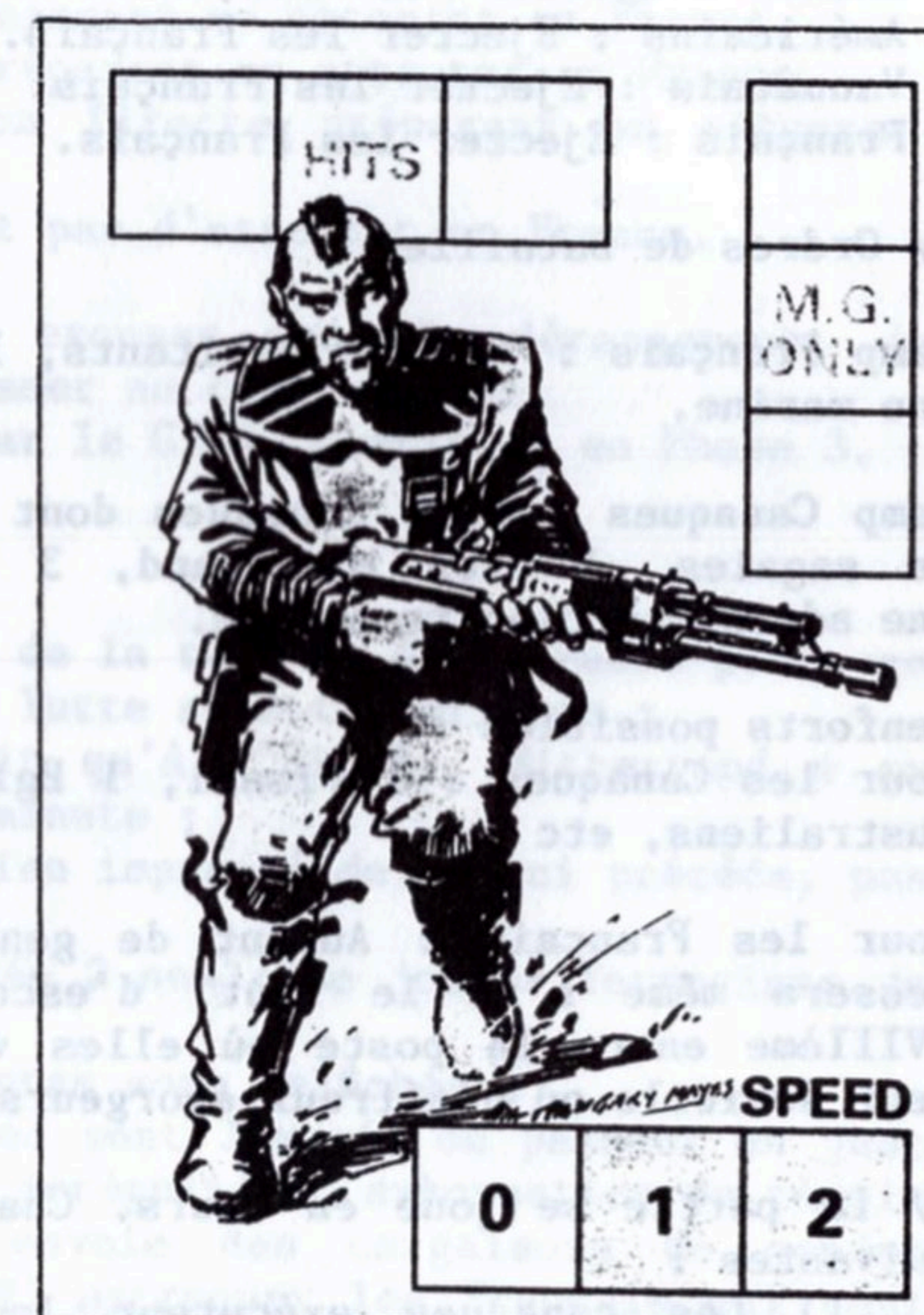
Venons-en aux règles sur les motos!

* Leur spécificité, c'est leur maniabilité (sur route, virage à 90°, avec auto-steer, à 8 de vitesse ; soit 2 points de plus qu'une voiture dans les mêmes conditions) ainsi que leur vitesse, légèrement supérieure (jusque 10).

* Par ailleurs, une moto a certes moins de blindage, mais plus d'organes vitaux et de ce fait, le conducteur y est finalement moins vulnérable! De plus, on ne peut l'atteindre du premier coup, puisqu'il faut d'abord détruire le réservoir d'essence, relancer le dé et faire encore une fois un 8 (soit une malchance sur 64 d'être atteint dans une moto alors que ce taux augmente dans les voitures à 1 sur 4 suite à des dégâts au centre du véhicule).

* Petit avantage non négligeable, il est permis aux motos de tenter d'éviter les mines et les clous semés sur leur chemin (1 jet de dé réussi au-dessus de la vitesse).

* Une moto peut également traverser une zone d'arbres ou un coin de bois (il est toutefois recommandé de rouler prudemment!).



Enfin, 2 scénarios viennent parachever le tout : Il s'agit de **RAID SUR TACCOVILLE** :

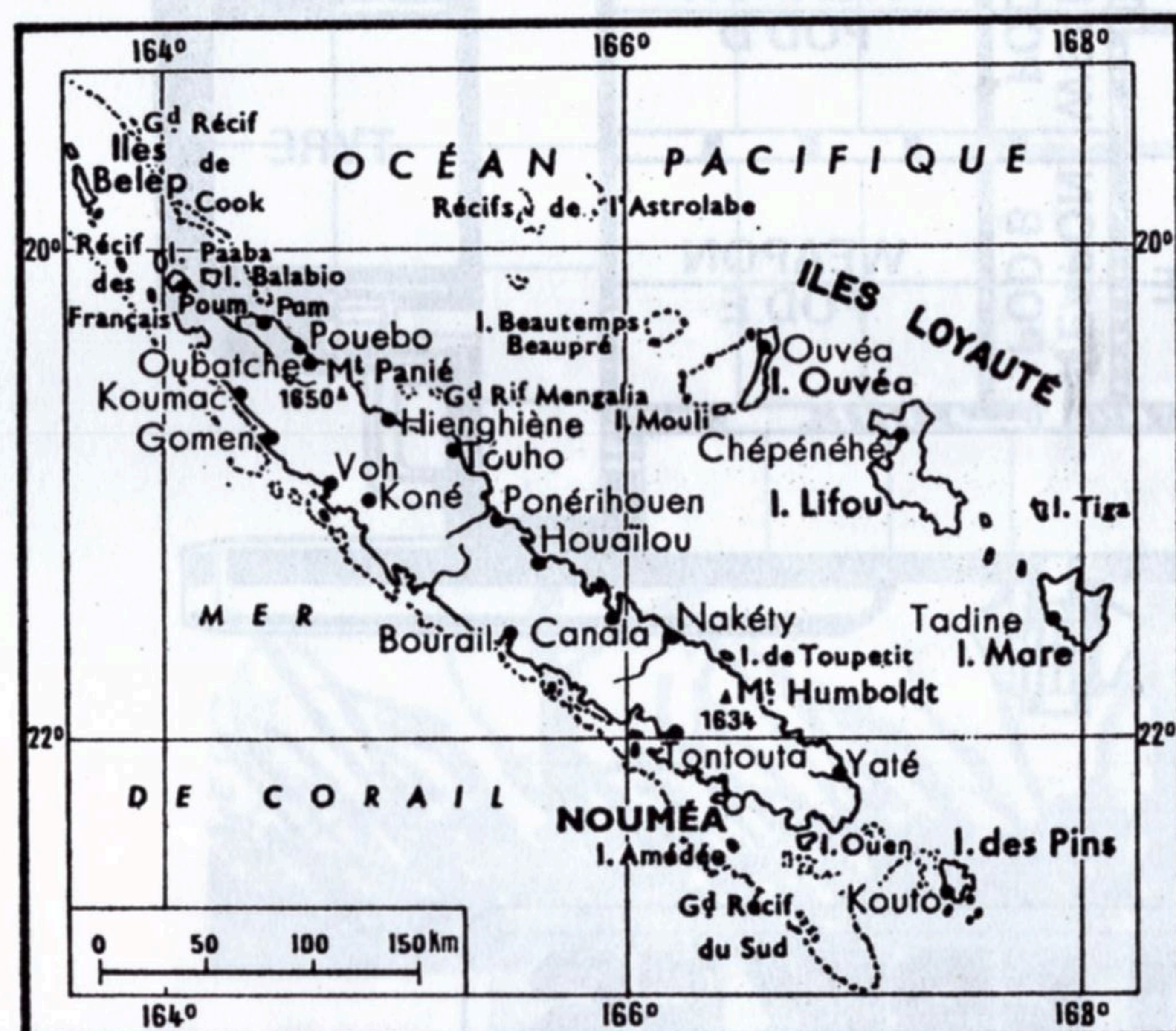
Les Anges Noirs ont décidé de piller la banque locale, ce qui n'est évidemment pas du goût des Citadins.
et de **LE BAR DE JOE SMOKEY** :

Encore les Anges Noirs, qui viennent faire du grabuge chez Smokey Joe, lequel est un copain d'un des membres de la bande des Ducs Écarlates, lesquels décident de ...

...Ah, la! la!
Quant à nous, nous avons un peu corsé ce dernier scénario, en saoulant 2 des Anges Noirs, mais... Chut... Nos testeurs sont au travail...!

Xavier Jacus

PANORAMA 84



JEU N°1 : CALEDONIE

A/ Calédonie est une simulation de la glorieuse campagne de la gendarmerie contre les rebelles canaques.

B/ La partie se joue entre 8 joueurs dont les buts sont les suivants :

- Canaques : Ejecter les Français.
- Australiens : Ejecter les Français.
- Néo-zélandais : Ejecter les Français.
- Khadafi : Ejecter les Français.
- Russes : Ejecter les Français.
- Américains : Ejecter les Français.
- Vanuatais : Ejecter les Français.
- Français : Ejecter les Français.

C/ Ordres de batailles :

Camp Français : 70% des habitants, 1000 gendarmes, une aviation, une marine.

Camp Canaques : 2000 canaques dont 10% armés de 22 L.R. et 90% de sagaies, 1 pion Mitterrand, 3 chaînes de télé françaises, une administration française.

Renforts possibles :

Pour les Canaques : 1 Pisani, 1 Eglise protestante, x syndicats australiens, etc ...

Pour les Français : Autant de gendarmes qu'il en faudra : on cessera même s'il le faut, d'escorter les vieilles dames du XVIIIème entre la poste où elles vont toucher leur pension et leur domicile où d'affreux égorgeurs les attendent.

D/ La partie se joue en tours. Chaque tour comprend les phases suivantes :

- 1) Les canaques exécutent leurs mouvements (barrages de routes)
- 2) Les Canaques exécutent leurs combats (occupation des gendarmeries, incendies, etc...).
- 3) Les gendarmes exécutent leurs mouvements (poursuite des partisans de la France).
- 4) Les gendarmes exécutent leurs combats (prise d'armes à l'arrivée du pion Pisani).
- 5) Les chefs canaques passent à la télé.

E/ Règles particulières : Facteur du pion Mitterrand

- 1) Dans tout combat entre gendarmes et Canaques, le potentiel des gendarmes est multiplié par zéro.
- 2) Dans tout combat entre gendarmes et Français, le potentiel des gendarmes est multiplié par 10.

F/ Qui gagne ?

- 1) La partie prend fin avant les élections.
- 2) Les Canaques gardent la Calédonie (qui devient Canaquie).
- 3) Tous les pions français sont sortis de la carte (et remplacés par des pions australiens, russes, etc...).
- 4) Tous les gendarmes reçoivent des médailles ; le général commandant la Gendarmerie Nationale est élevé à la dignité de Maréchal.
- 5/ Les impôts augmentent pour alimenter le budget de la coopération avec la Canaquie Socialiste Démocratique Populaire.
- 6) Un membre éminent du PS est nommé ambassadeur en Canaquie.

Jean-Pierre Défieux, premier auteur français de simulations historiques, sort enfin de sa léthargie pour nous offrir 4 jeux inédits, tirés de l'actualité militaire la plus récente et la plus glorieuse. Il nous a garantis de leur plus rigoureuse authenticité historique! Jugez vous-même.

JEU N°2 : MANTA

A/ Manta est une simulation de la glorieuse campagne du corps expéditionnaire français envoyé par Mitterrand au Tchad.

B/ La partie se joue entre 5 joueurs dont les buts sont les suivants :

- Khadafi : Conquérir le Tchad
- Habré : Conquérir la Présidence et empocher les impôts.
- Goukouni : Conquérir la Présidence et empocher les impôts.
- Kamougué : Conquérir la Présidence et empocher les impôts.
- Mitterrand : Dépenser un maximum d'argent pour un minimum de résultats.

C/ La partie se joue en tours. Chaque tour comprend les phases suivantes :

- 1) Mouvements libyens : Khadafi avance vers le sud.
- 2) Combats libyens : Khadafi attaque vers le sud.
- 3) Mouvements français : Mitterrand fait un voyage (n'importe où ailleurs).
- 4) Combats français : Mitterrand fait un discours (sur autre chose).

D/ Fin de la partie : Khadafi peut arrêter la partie à n'importe quel moment en demandant une phase diplomatique. Celle-ci se déroule comme suit :

- 1) Khadafi jette le dé.
- 2) Mitterrand jette le dé.
- 3) La table des résultats des négociations indique le résultat à appliquer :

résultat du dé de Khadafi

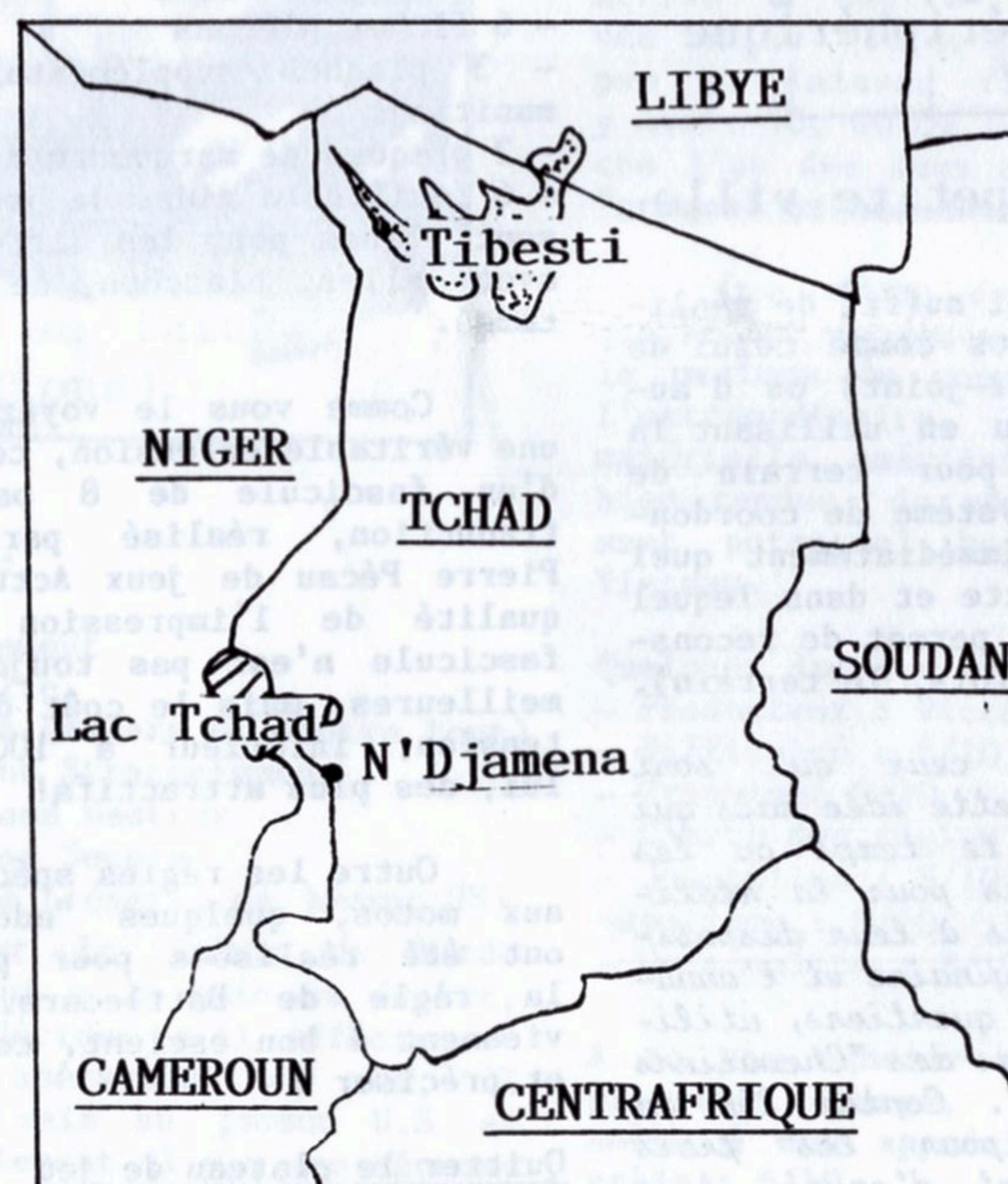
	1	2	3	4	5	6
1	RM	RM	RM	RM	RM	RM
2	RM	RM	RM	RM	RM	RM
3	RM	RM	RM	RM	RM	RM
4	RM	RM	RM	RM	RM	RM
5	RM	RM	RM	RM	RM	RM
6	RM	RM	RM	RM	RM	RM

résultats du dé de Mitterrand

Pour connaître le résultat à appliquer, on prend la case située à l'intersection du résultat de chaque jet de dé.

Explication des résultats de négociation : RM = Retrait Mutuel.

- 4) Mitterrand retire ses unités et augmente les impôts.
- 5) Khadafi reste.
- 6) La télé parle d'autre chose.



JEU N°3 : LIBAN

A/ "Liban" est une simulation de la glorieuse campagne du corps expéditionnaire français envoyé par Mitterrand à Beyrouth.

B/ La partie se joue entre 7 joueurs : Syrie, Israël, Palestiniens, Chrétiens, Druses, Chiites, Français. Le but de chaque joueur est le suivant :

- Syrie : Annexer le Liban
- Israël : Annexer le quart sud du Liban
- Palestiniens : Eviter d'être exterminés par les Syriens, les Israéliens, les Chrétiens, les Druses, les Chiites et les Palestiniens dissidents.
- Chrétiens : Tenir la Présidence et empocher les impôts.
- Druses : Tenir la Présidence et empocher les impôts.
- Chiites : Tenir la Présidence, empocher les impôts et distribuer des photos de Khomeiny.
- Français : Permettre à tous les autres de s'entraîner au tir sans se faire mal.

C/ La partie se joue en tours. Chaque tour comprend les phases suivantes :

- 1/ Tout le monde tire sur les Français
- 2/ Les Français ne tirent sur personne.

D/ Règles particulières :

1/ Mouvements des unités arabes : Toute unité arabe effectuant un mouvement tendant à la faire approcher d'une unité israélienne a son potentiel de mouvement divisé par 10 (seulement par 5 si l'unité israélienne est composée uniquement de femmes et d'enfants). Toute unité arabe effectuant un mouvement tendant à l'éloigner d'une unité israélienne a son potentiel de mv. multiplié par 100.

2/ Moral des unités non-françaises : Toute unité non-française attaquant une unité française a son potentiel de combat multiplié par 10.

3/ Mouvement des unités françaises : Le seul mouvement autorisé pour les unités françaises est le rembarquement ; mais celui-ci ne peut avoir lieu qu'après la perte de 100 soldats et la dépense de 9 milliards de francs.

4/ Appui naval français : Les unités françaises disposent d'un appui naval défini comme suit :

- Cet appui naval comprend la moitié de la flotte française, dont un porte-avions.
- La mission de cet appui naval est d'assurer le sauvetage des Palestiniens dès que ceux-ci sont écrasés par un ou plusieurs de leurs adversaires.
- Cet appui naval peut aider les forces terrestres françaises par un bombardement aérien, à condition de respecter les conditions suivantes :

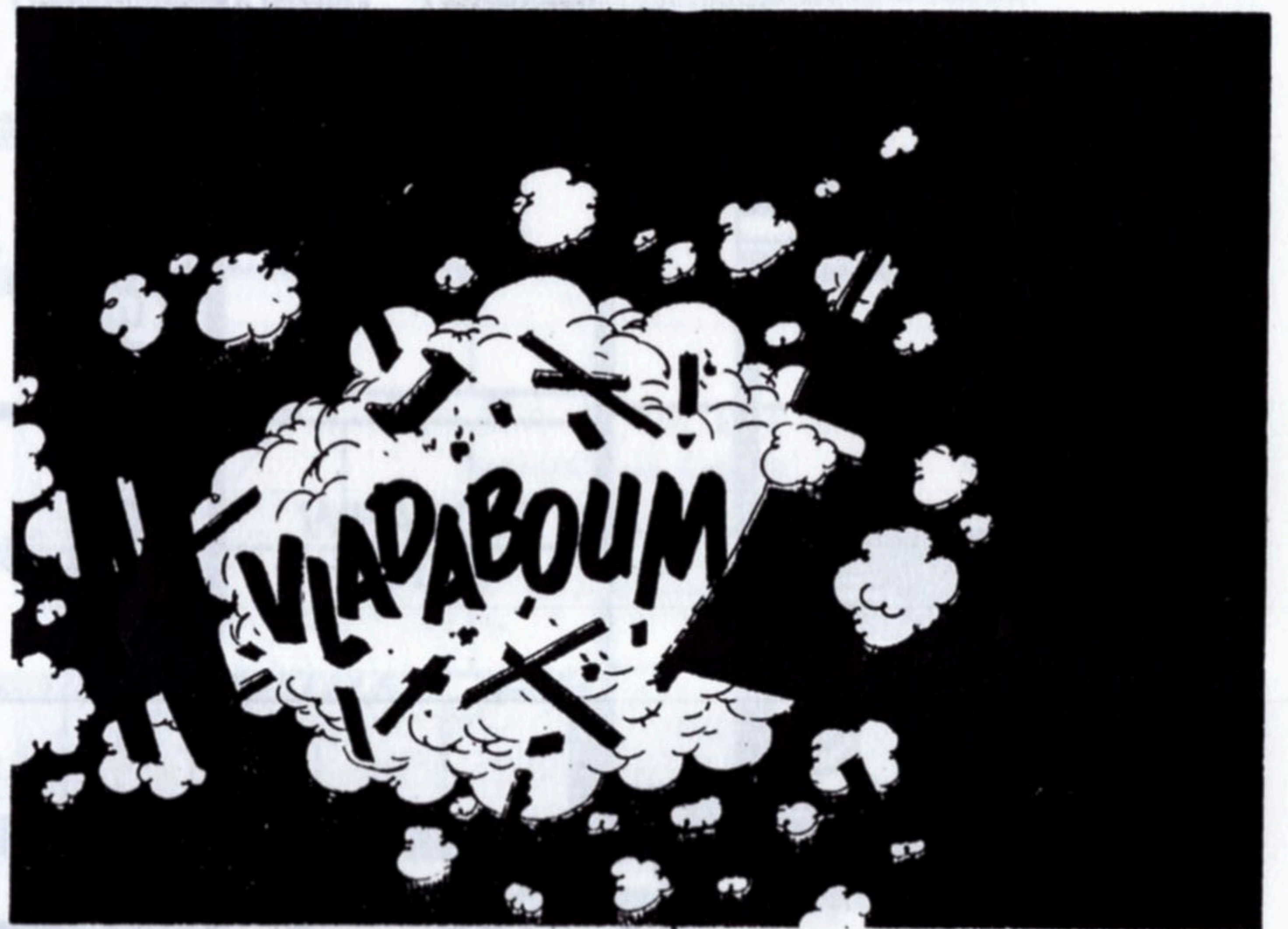
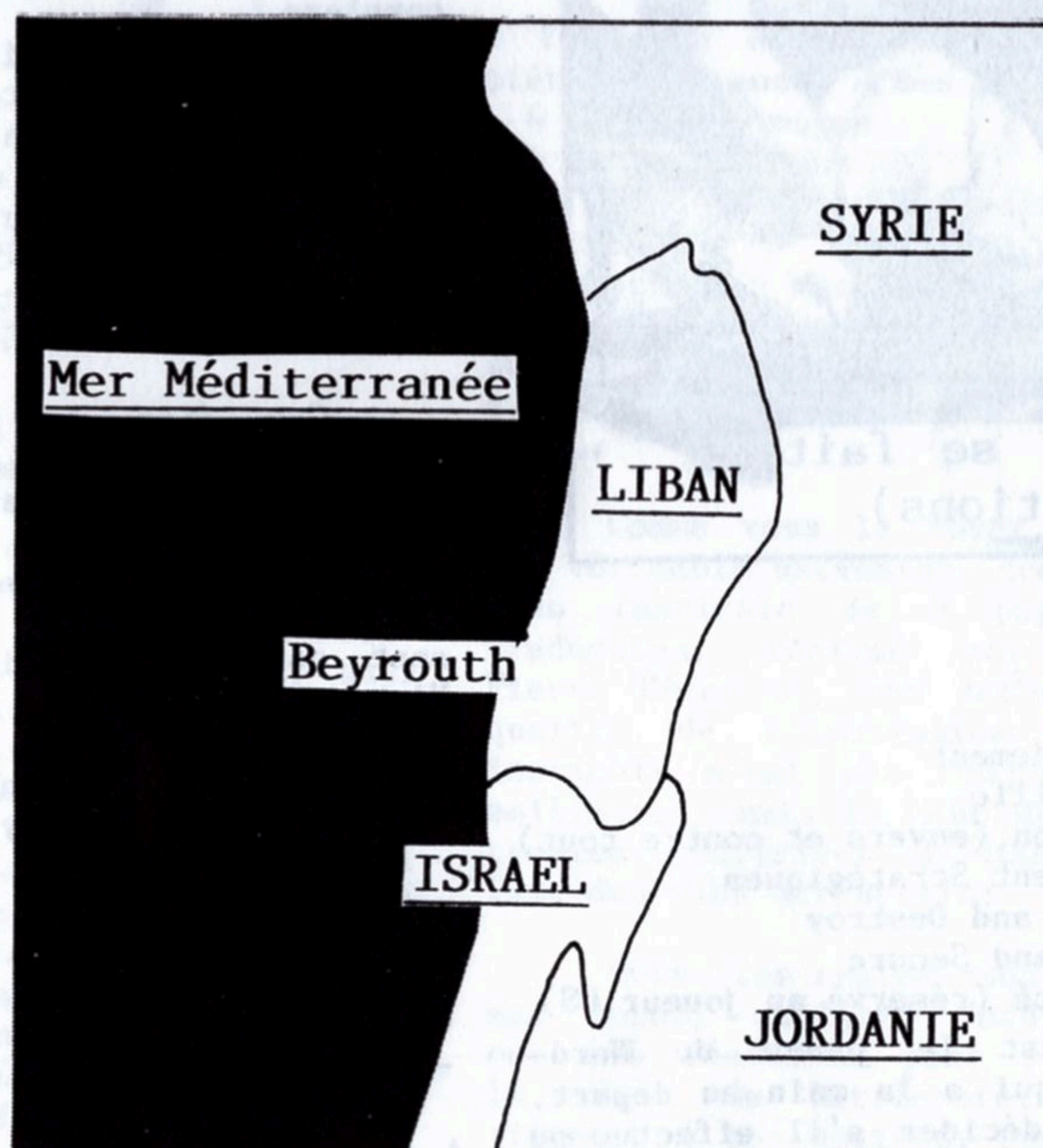
a) Un délai de plusieurs semaines doit s'écouler entre le moment où les forces terrestres françaises ont été attaquées et celui de l'appui aérien.

b) Mitterrand doit avoir annoncé l'opération à la télé pour faire remonter ses sondages et supprimer tout effet de surprise susceptible de nuire à l'ennemi.

c) Les avions français doivent choisir un objectif vide et avertir l'ennemi de leur intervention afin d'éviter à celui-ci des pertes douloureuses et inutiles.

d) Toutes ces conditions étant réunies, le bombardement peut avoir lieu et sera considéré comme un succès.

5/ Fin de partie : Le pion Mitterrand effectue un voyage en Syrie pour rencontrer le pion Syrien et le féliciter et lui proposer une aide financière "pour reconstruire le Liban".



JEU N°4 : TERRORISME

A/ Terrorisme est une simulation de la lutte menée par les services français contre les groupes terroristes internationaux opérant en France. La partie commence n'importe quand (par exemple le 28 VIII 1982) et n'importe où (par exemple à Vincennes).

B/ La partie se joue en tours. Le nombre des tours est indéterminé. Chaque tour comprend les phases suivantes :

1-Phase de recherche/ Le joueur "Forces de l'Ordre" jette le dé : 1,2,3,4,5 : aucun groupe terroriste découvert et passer au tour suivant. Si le dé donne 6 : découverte d'un groupe terroriste, continuer en phase 2.

2-Phase d'identification/ Le joueur "Forces de l'Ordre" jette un dé :

- 1 : terroristes palestiniens préparant un attentat en France.
- 2 : terroristes arméniens préparant un attentat en France.
- 3 : terroristes corses préparant un attentat en France.
- 4 : terroristes basques préparant un attentat en France.
- 5 : terroristes d'Action Directe préparant un attentat en France.
- 6 : Irlandais ne préparant pas d'attentat en France.

1,2,3,4,5 : présenter des excuses pour le dérangement, jurer de ne pas recommencer et passer au tour suivant.

6 : arrestation immédiate par le GIGN, continuer en Phase 3.

3-Phase publicitaire :

- interrompre les émissions de la télé et de la radio pour annoncer un grand succès dans la lutte anti-terroristes ;
- bien insister sur le fait qu'à l'Elysée, Mitterrand a suivi toute l'affaire minute par minute ;
- quand tout le monde est bien imprégné de ce qui précède, passer à la Phase 4.

4-Phase judiciaire (durée 2 ans)/ Le joueur Terroriste jette le dé :

- 1,2,3,4,5,6 : - les terroristes sont relâchés ;
- les gendarmes sont limogés ou passent en justice (perquisition irrégulière, subornation de témoins) ;
- Mitterrand envoie des cargaisons de gendarmes à Nouméa (y compris le GIGN) matraquer les Français qui veulent le rester et protéger le Q.G. de Tjibaou dans le centre ville.

C/ CONDITIONS DE VICTOIRE : QUI GAGNE?

- 1- Le joueur Terroriste est vainqueur tant que la partie continue ;
- 2- La partie continue tant que Mitterrand règne en France.

EN PREPARATION, DE NOMBREUX AUTRES TITRES : CORSE, ANTILLES, PAYS BASQUE, TERRE ADELIE, ETC...

N.D.L.R. : A notre connaissance, c'est la première fois que la simulation est utilisée comme forme d'expression satyrique. A titre de nouveauté, cela trouvait place dans le "Journal du Stratège", tout en restant conscients, que Jean-Pierre Défieux en a profité pour utiliser pleinement son droit à l'expression, qu'il reste individuellement responsable de ses écrits lesquels ne sont pas obligatoirement partagés par la Rédaction.

Dans la mesure du possible, nous nous efforcerons de publier les remarques, conseils ou critiques que vous voudrez bien lui adresser sur ce sujet et ferons suivre scrupuleusement "tout le reste".

VIETNAM

1965-1975



Produit par les transfuges de la société S.P.I. qui ont trouvé asile chez VICTORY GAMES, ce jeu est à classer parmi ceux qui ne sont accessibles qu'aux initiés.

Jugez vous-même :
- 2 cartes de 55X80 cm
- 780 pions
- 48 pages de règles en Anglais (traduites par Jeux Actuels)

Les amateurs de la qualité S.P.I. ne seront pas déçus : la carte est réellement magnifique et les pions sont en 2 couleurs, criardes diront certains mais quand à moi, j'aime voir mes unités sur la carte (rien de plus rageant que de s'apercevoir que l'on a "oublié" un bataillon de Marines au milieu de la jungle depuis 3 mois). Les règles sont claires, agréables à lire et disposées en paragraphes bien détachés les uns des autres.

Comme vous l'avez sans doute deviné, le jeu traite des opérations au Vietnam du Sud de 1965 à 1975 ; depuis le 1er débarquement américain jusqu'à la chute de Saïgon.

Le jeu se déroule par saisons, chacune comprenant 2 tours. Au début de chaque saison, une phase de pacification est menée qui permet de savoir quelles populations sont contrôlées par le joueur Vietcong et ce, pour chaque région (35 au total). Cette phase est quelque peu fastidieuse mais on s'y fait très vite. Viennent ensuite des opérations plus concrètes, à savoir : Bombardement américain du Nord-Vietnam et de la piste HO CHI MINH, d'une importance vitale pour le joueur communiste. Le gouvernement Sud-Vietnamien étant caractérisé, comme chacun sait, par sa profonde désunion, une phase politique très amusante prend place chaque saison. Le joueur U.S. essaye tout d'abord de mettre à la retraite anticipée, certains des généraux qu'il juge peu sûrs ou carrément déloyaux. La proportion entre les généraux loyaux et les déloyaux permet de savoir si un coup d'état a lieu. Ce genre d'événement peut être

"suggéré" par le joueur U.S. mais gare s'il échoue ! Le moral des forces U.S. et Sud-Vietnamiennes est ensuite ajusté en fonction des événements qui se sont déroulés la saison précédente et durant la phase politique.

Après cette phase, vient la phase de renforcement, d'infiltration, de déclenchement d'offensive de la part du Nord-Vietnam.

Un mot à propos de la notion de moral : pour le joueur U.S. et Sud-Vietnamien, il indique la capacité de l'opinion publique à accepter la guerre et la capacité

Le rôle du joueur U.S. est donc, non pas de stopper la diminution de son moral, mais de la ralentir.

Le joueur Nord-Vietnamien n'a pas ce problème, plus on lui tape dessus, plus il produit des troupes, et plus le moral U.S. baisse, plus le sien augmente...

Pour les deux tours qui prennent place chaque saison, il faut abandonner le concept du wargame classique. En effet ici, pas de phase de mouvement, suivie d'une phase de combat ! Il faut substituer à ces nobles institutions le concept d'opérations,

Le joueur du Nord-Vietnam peut effectuer autant d'opérations qu'il le désire avant de passer la main, de même pour le joueur US si le joueur N-V. l'y autorise.

Les 3 premières "opérations" parlent d'elles-mêmes. Le bombardement est une opération qui vise à détruire les unités ennemies avec les moyens lourds dont on dispose : aviation, artillerie, navires. Une opération de patrouille gênera les mouvements de l'adversaire. Une opération de garnison autorisera une ou plusieurs unités à se fortifier. L'opération "Search and destroy" a pour but, comme son nom l'indique de rechercher et de détruire les unités ennemies. L'opération "Clear and Secure" permet d'attaquer un objectif et de le tenir après. L'opération de Sécurité permet au joueur US de maintenir libres ses axes routiers.

Les opérations se déroulent suivant un schéma relativement complexe

Toujours est-il que si, par exemple, une unité de Marines arrive à mettre la patte sur une unité Vietcong qui ne veut pas se laisser faire, il peut y avoir 50, 60 ou 70 combats avant que l'un des deux antagonistes ne "craque" et abandonne.

Que dire de plus, sinon que le but du jeu est de contrôler le maximum de population et que l'extraordinaire supériorité matérielle américaine est assez bien rendue, de même que l'écrasant potentiel humain du Nord-Vietnam.

Quelques données techniques :
- Producteur : Victory Games 1984
- Difficulté : 6/10
- Graphisme 9/10
- Clarté des règles : 7/10
- Jouabilité : 5/10
- Réalisme : 9/10
- Originalité : 8/10

A ne pas acheter quand on a un planning chargé, ce qui nous amène à mon appréciation personnelle : 6/10

Hubert Bretagne



Hô Chi Minh (au centre) se fait expliquer un plan d'opérations)

de mobilisation au Sud-Vietnam. Je m'explique : le joueur américain a ceci de particulier qu'il peut demander ce qu'il veut comme renfort, de l'obusier de 155mm, au cuirassé New-Jersey, mais chaque unité prise en renfort augmente ses points d'engagement et fait diminuer son moral. De même, une incursion de Marines U.S. au Cambodge et au Laos (théoriquement neutres) est fort mal vue par l'américain moyen. Le moral U.S. a donc pour principale propriété de diminuer constamment et si jamais les points d'engagement dépassent les points de moral, le joueur U.S. doit rapatrier des unités.

à savoir :

- Bombardement
- Patrouille
- Garnison (envers et contre tout)
- Mouvement Stratégiques
- Search and Destroy
- Clear and Secure
- Sécurité (réservé au joueur US)

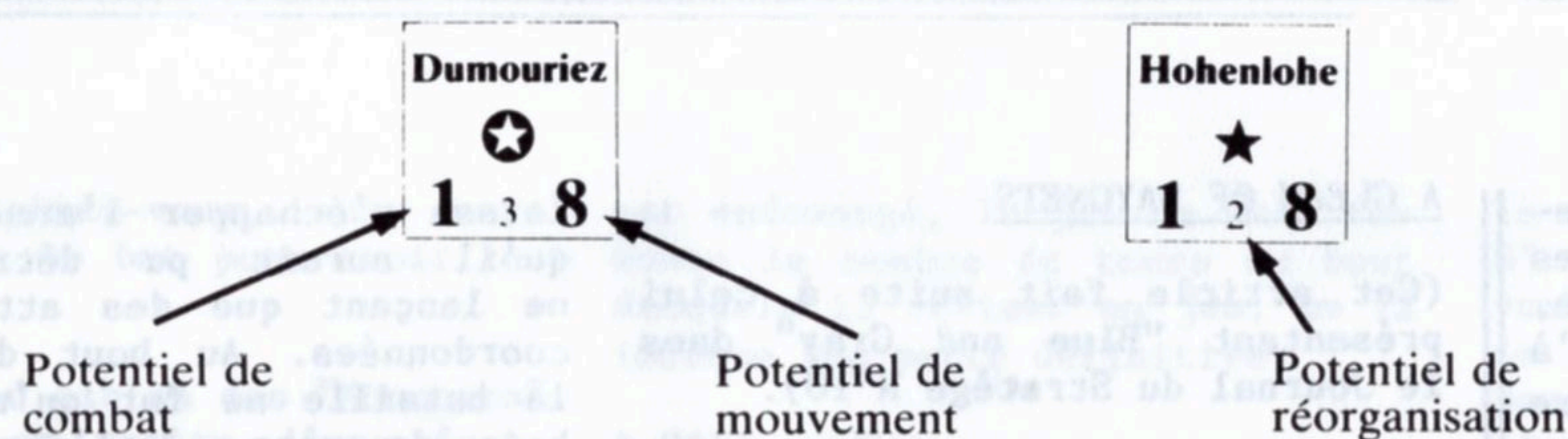
C'est le joueur du Nord-Vietnam qui a la main au départ, il peut décider s'il effectue ou non une opération, si non, il passe la main au joueur U.S. et si là également il y a une réponse négative, on passe au tour suivant.

BATAILLE DE VALMY

(20 Septembre 1792)

JEAN-JACQUES PETIT

JEUX DESCARTES



Second jeu de Jean-Jacques Petit, Valmy est apparu quelques mois après Fleurus et n'a pas déchainé l'enthousiasme comme on aurait pu s'y attendre à l'époque. Pourtant son système de règles encore plus perfectionné que Fleurus était plutôt original pour la majorité des joueurs du moment. Il faut dire qu'à sa sortie, le catalogue Jeux Descartes l'a affublé d'un 3 ou 4/10 comme note sur le niveau de difficulté (donc plus facile que Fleurus), ce qui était faux (mais les détaillants réclamaient des jeux pour débutants...) et surtout, les joueurs déjà plus que débutants réclamaient eux, des jeux de plus en plus compliqué donc Anglo-saxons! Confusion et divorce entre l'offre et la demande, si bien que dans la tempête, "Valmy" a pas mal souffert, comme beaucoup d'autres jeux Français.

Or, on est heureux de constater ces derniers mois, un retournement progressif de la tendance : les simulations françaises se vendent mieux et en tous cas, elles sont bien plus jouées! En fait, leur prix modeste (alentours de 150Fr) n'en est certainement pas l'atout le moins important. Qu'elle qu'en soit la raison, réjouissons-nous et redécouvrons ensemble cet excellent "Valmy" (la bataille qui n'a pas eu lieu!).

Présentation : Classique Jeux Descartes, sa boîte avec casier de rangement, le livret de règles comprenant un historique, une carte de bonne taille en papier glacé à plusieurs couleurs et la planche de pions.

Nature de l'unité :

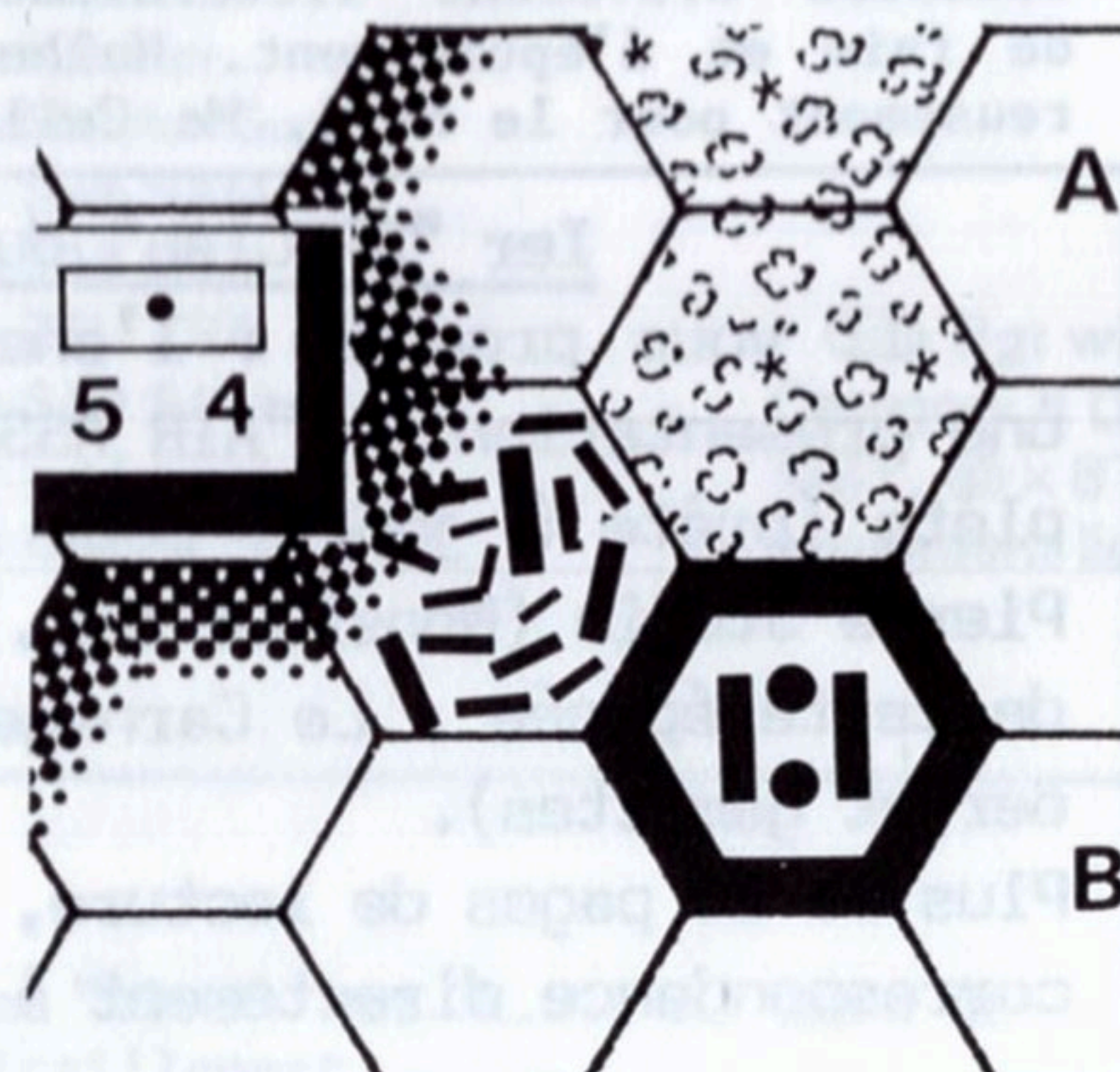
- ☒ Infanterie
- ☒ Cavalerie légère
- ☒ Cavalerie lourde
- ☒ Artillerie
- ☒ Artillerie à cheval

La carte

Bien sûr, certains lui reprocheront son graphisme figé et peu suggestif, moi, je le trouve clair, propre et pratique (surtout le fait que les divers éléments : crêtes, bois, marais... soient toujours représentés pareillement, permet de s'y retrouver immédiatement. 4 couleurs avec tramages (donc plusieurs qualités de bleu par exemple : bleu clair pour les villages et fermes fortifiées et bleu foncé pour les étangs et rivières) assurent une certaine "gaieté" à cette carte de format 33 cases hexagonales sur 43 (ce qui nous laisse de la place pour manoeuvrer). Un compteur de tours en guise de frise dans la marge et une Table de Résolution de Combat en double (une pour chaque joueur) assurent au joueur, un confort ludique honnête. Seul ombre au tableau : la numérotation de la carte par système à double entrée, abscisse et ordonnée vraiment pas pratique.

Les pions

Ils sont fins et en carton léger, mais lisibles (on pourra les renforcer soi-même avec le célèbre Kadapak ou plus simplement avec du liège acheté en plaque sur lequel on pourra coller la planche de pions avant la découpe, mais ceci bien sûr, en sacrifiant le verso des pions...).



Tir possible sur A et B

Le livret de règles

Il est composé d'un historique tout d'abord, dans la tradition de Jean-Jacques Petit, c'est-à-dire descriptif sans chercher à prendre parti, ni à donner son avis, et d'une règle de jeu bien égayée de nombreux croquis.

LE SYSTEME DE JEU

C'est le même que celui de son prédécesseur "Fleurus" (voir Journal du stratège N°7), soit : une phase de mouvement suivi de la phase de combat, des Z.D.C. rigides, peu de cases incontrôlables ; justement, à ce propos, de nombreux joueurs s'étonnent que les cases hautes ne soient pas incontrôlables, ni la forêt d'ailleurs alors que la plupart des autres jeux, qu'ils soient

Français ou étrangers, tiennent compte de cela! On pourra peut-être objecter à cela l'échelle de ce jeu (une case=400m), ou une autre conception des mécanismes de jeu qu'aurait cet auteur, ou encore plus simplement le fait que les hauteurs représentées ne sont en fait que de faibles valonnements (allez faire un tour à Valmy, les champs de blé y gênent autant la visibilité que les collines) ; en tous cas, voilà l'auteur interrogé, sans doute aura-t-il une bonne et définitive explication à ce qui vous paraît parfois une anomalie.

En ce qui concerne le combat, nous avons apprécié le fait de trouver un alinéa précisant que le combat était obligatoire entre pions se trouvant dans des zones de contrôle adverses et non pas au simple contact, cela permet quelques ruses! Idem pour le recul qui doit se faire hors de toute Z.D.C., en dehors de toute autre considération.

L'artillerie peut tirer à 3 ou 4 cases de distance à $\frac{1}{2}$ potentiel ou à 2 cases à plein potentiel. Le principe du Tir de Neutralisation y est expliqué mais il est appelé, on ne sait pourquoi "attaque de diversion".

Enfin, on en arrive au chapitre H-Eléments particuliers avec la description du combat interarmées (là aussi il doit y avoir une erreur de transcription), il s'agit d'un combat inter-armes qui met en scène des pions attaquants de plusieurs armes (catégories) différentes : cavalerie, infanterie, artillerie, et dont l'effet est d'augmenter le pouvoir destructif global, rendu dans la règle par l'octroi d'un point en plus sur le jet de dé en faveur de l'attaquant.

On trouve aussi la description de la Charge de Cavalerie, où l'on distingue entre cavalerie légère (double son potentiel de combat en charge) et cavalerie lourde (triple son potentiel de combat), ce qui est tout à fait nouveau!

Comme dans "Fleurus", il

faudra tenir compte de la démoralisation de vos troupes (à partir de 100 points de pertes, on diminue le jet de dé de 1 point et surtout, on ne peut plus avancer après combat, ce qui est un lourd handicap ; mais ici, les deux armées peuvent se trouver démoralisées toutes deux et continuer à se combattre ce qui laisse parfois une chance au premier démoralisé (ce n'est pas le cas dans le jeu "Solférino" de Défiex par exemple).

Jean-Jacques Petit a prévu diverses options de jeu et dans la mesure où cette bataille fut assez confuse, cela donne de bizarres résultats parfois!

Enfin et pour finir, il y a une seconde partie du règlement, destinée aux joueurs chevronnés, qui va leur permettre d'utiliser les pions "chefs" (Dumouriez, Hohenlohe, ...), de vérifier l'état de commandement (ligne de communication de longueur illimitée et exempte de Z.D.C. ennemies) de chaque pion et de réorganiser les pions désorganisés suite à des combats malheureux.

On voit bien que "Valmy" est un jeu plus fouillé que "Fleurus", même s'il offre moins de règles événementielles que ce dernier) et ne sera pleinement apprécié que par des joueurs un peu plus que débutants!

Il comporte 12 ou 8 tours selon la journée à laquelle on désire se référer et donc il peut être joué en 2 à 3 heures après maitrise du placement et du système, malgré le nombre assez élevé de pions (126 pions).

A ce propos, les temps que nous indiquons, valent pour des joueurs qui savent s'imposer un maximum de 15 minutes par phase de mouvement ; certes, les coups ne sont pas parfaits avec des temps aussi courts et c'est donc souvent à celui qui fait le moins de bêtises et qui maîtrise le mieux le système, mais essayez donc et vous verrez qu'après cela 25 ou 30 minutes vous paraîtront une éternité. De plus, on s'améliore vite à jouer... vite car on ne va plus qu'à l'essentiel!

Voilà, je pense en avoir assez dit pour tenter l'amateur de système napoléonien en manque de jeu nouveau ou en quête d'un peu "d'exotisme". Maintenant, nous serions bien aises que vous nous fassiez part des parties que vous avez jouées sur ce jeu ou d'autres dont nous avons déjà eu l'occasion de parler et de vos Stratégies même et surtout les plus surprenantes!!!

Vous, qui savez si bien en parler avant de jouer, parlez-en à d'autres par écrit!

Citoyens joueurs, le "Stratège" a besoin de vos expériences.

Xavier Jacus

« A PROPOS » « A PROPOS »

OBJECTIF TOBROUK

(Une lettre d'un lecteur, particulièrement intéressante car elle pose plusieurs de ces petits problèmes d'interprétation des règles auxquels nous sommes tous confrontés lors de nos parties, et qu'il faut bien résoudre par une logique quel qu'elle soit, laquelle dépend souvent de notre connaissance forcément limitée de la réalité historique...)

Dans le jeu : "Objectif Tobrouk" d'Hubert Bretagne, lorsqu'une unité ne peut reculer après un combat, que dans une case sur laquelle il y a un pion d'interdiction aérienne, celle-ci est-elle automatiquement éliminée (solution 1) ou doit-elle passer le test (1,2,3,4 elle passe, 5 ou 6 elle ne passe pas) (solution 2)?

D'autre part, dans le cas de la solution 2, est-ce possible avec un recul d'1 seule case (car alors, on reste au dessous du barrage aérien sans le traverser)?

Propositions :

1/ Dans ce même jeu, des unités anglaises se retrouvent facilement encerclées dans de petites positions de défense, séparées les unes des autres et sans espoir de survie. Elles peuvent tout au plus retarder l'avance allemande (ce qui n'est certes pas négligeable).

Je propose une possibilité de reddition au choix du joueur allié lorsque c'est au tour du joueur de l'Axe...

* Les unités alliées sont retirées de la carte et "neutralisées" c'est à dire qu'elles ne pourront jamais être réutilisées ou délivrées, mais en contrepartie, elles ne pèseront pas en défaveur du joueur allié dans le décompte final. (N.D.L.R. : Et si le joueur de l'Axe refuse la reddition ?)

* Les forces de l'Axe occupent la case et peuvent effectuer un éventuel nouveau combat avec une unité ennemie adjacente (les deux joueurs y gagnent : l'Allemand gagne un temps précieux et

l'Allié évite des pertes humaines et moralement inacceptables (d'un point de vue historique, une armée ne se bat jamais jusqu'à son dernier homme)(très rare en tous cas!).

• OBJECTIF TOBROUK •



LIBYE
MAI-JUIN 1942

2/ On peut même envisager une procédure identique pour l'armée entière, dans les derniers coups, si la situation est désespérée...

(La chose est importante, pour ceux qui comme moi, gardent précieusement les scores des parties jouées, à différents tours du jeu pour faire ensuite de précieuses comparaisons tactiques)

Bien sûr, une procédure identique peut être adoptée pour les prisonniers allemands et (et pour les italiens surtout, ce qui était beaucoup plus fréquent...N.D.L.R.) bien que ce soit plus improbable.

Qu'en pensez-vous? Pourriez vous me donner votre avis en quelques lignes dans le journal?

Il est bien dommage qu'Hubert Bretagne ne soit pas présent à l'heure où nous composons ce texte, mais soit bien sûr, Laurent qu'il répondra sous peu à ces questions passionnantes!

Laurent Barde

A GLEAM OF BAYONETS

(Cet article fait suite à celui présentant "Blue and Gray" dans le Journal du Stratège N°10).

Après le succès de son jeu "Terrible Sword Swift", sur la bataille de Gettysburg, S.P.I. a eu la bonne idée d'appliquer le même système à toutes les batailles de la guerre de Sécession, et nous avons d'abord eu "Stonewall", sur un obscur engagement dans la vallée de la Shennendoah, puis le plus évident Bloody April (la bataille de Shiloh) ; avant de nous voir submergé par la série "Great Battle of The American Civil War" (les grandes batailles de la Guerre de Sécession, mais en réalité : les plus minables escarmouches).

Puisque la série marchait bien, commercialement et ludiquement parlant, pourquoi ne pas continuer? C'est ce que S.P.I. décida de faire, en préparant un jeu sur la bataille d'Antietam, qui est donc sorti sous le titre de "A Gleam of Bayonets".

Le sujet du jeu, c'est la bataille d'Antietam, l'une des plus sinistres boucheries de la guerre de Sécession. Au cours de la première offensive Confédérée contre le Nord, en 1862, après le célèbre désastre de Bull Run, l'armée de Virginie du Nord de Lee se trouva brusquement coincée près de la ville de Sharpsburg entre la rivière Antietam, le fleuve Potomac et confrontée à une armée Nordiste, celle de Mac Cellan, deux fois supérieure en nombre ; pour aggraver l'affaire, les Sudistes crevaient littéralement de faim et d'épuisement. Malheureusement pour le Nord, Mac Cellan

laissa s'échapper l'armée Sudiste qu'il aurait pu détruire, en ne lançant que des attaques mal coordonnées. Au bout du compte, la bataille ne fut qu'un immense bain de sang, à l'issue duquel chacun revendiqua la victoire, les Sudistes parce qu'ils avaient réussi à s'échapper et le Nord car il avait pour la première fois, réussi à rester maître du champ de bataille.

Le thème est donc très intéressant, puisque les joueurs avertis par l'historique, ou par leurs propres connaissances peuvent ne pas reproduire les bêtises de Mc Cellan, et sont certains (du côté de Lee) que leurs soldats de carton ne vont pas s'effondrer d'épuisement au prochain tour.

Du point de vue pions et carte, T.S.R. nous gâte! En reprenant par exemple, l'idée du jeu "Kursk" (S.P.I. sur la bataille du même nom), qui a été de colorier de couleurs différentes, les unités de chacun des corps d'armées, de façon à les reconnaître au premier coup d'oeil. Et croyez moi, avec 1600 pions et marqueurs sur le terrain, l'on en a bien besoin.

"A Gleam of Bayonets" est un jeu énorme, un investissement de taille, aussi pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, ne m'étendrais-je pas plus, en vous disant seulement qu'il est comparable à "Wellington Victory" en complexité et en détail. Mais en tous cas, soyez convaincus que la formule suivante est, pour ce jeu, exacte : Système de jeu qui a fait ses preuves + Travail de développement sérieux = Réussite.

1er "SPECIAL" du Journal du Stratège

Il vous propose : l'analyse de la situation historique, une présentation de "AIR ASSAULT ON CRETE", une campagne complète (prête à jouer) pour "AMIRAUTE" et enfin un inédit de Pierre Stutin (Monsieur S.L.) sur l'épisode le plus important de cette épopée : Le Carnage de la côte 107 (pour Squad Leader et gamettes).

Plus de 20 pages de lecture, 35F chez votre détaillant ou par correspondance directement à Hexalor (pour les isolés!)

**spécial
crète
mai
41**



« A PROPOS » « A PROPOS »

Nous avons reçu par l'intermédiaire de Catherine Lefebvre du club "Le Fer de Lance", ce questionnaire que nous vous soumettons. L'intérêt de ce genre de choses est bien évidemment de connaître les goûts de la Majorité et, Lapalissade, pour cela, il faut qu'une majorité de joueurs se prête au "jeu"!

Rassurons-nous, ceux qui ne s'expriment pas ou ceux qui ne seront pas de l'avis général, n'iront pas rejoindre d'autres opprimés dans les oubliettes de l'histoire, mais nous serions bien heureux toutefois de recevoir quelques réponses, de même pour Catherine Lefebvre qui a diffusé/qui diffuse encore ce questionnaire sur la région parisienne.

Faites donc d'une pierre, deux coups! Un questionnaire rempli=2 heureux dont nous vous rappelons les adresses: Catherine Lefebvre, 36 rue du Loup pendu, Chatenay-Malabry Hexalor, 20 rue Paul Vautier 55200 Lérerville.

QUESTIONNAIRE SUR LES JEUX DE SIMULATIONS

NOM : Prénom : AGE :
Profession : Adresse :
Club (éventuellement)?

1/ Qu'elle est la proportion de votre temps consacré aux différents types de jeux de simulation (en pourcentage de votre temps libre)?

- * Jeux de simulation historiques :
- * Jeux de simulation et de rôles :
- * Jeux diplomatiques :
- * Jeux de guerre (figurines) :
- * Autres jeux :

2/ Les jeux de rôles

A quels jeux savez-vous jouer (mettre une croix)
Classez les 3 que vous préférez (mettre 1, 2, 3)

Autres jeux que vous aimez :

- * Donjon et Dragon : 1/
- * L'Appel de Cthulhu : 2/
- * Stormbringer : 3/
- * Gamma world :
- * Runequest :
- * Mega :
- * Légendes :
- * L'Ultime Epreuve :
- * Traveller :
- * Empire Galactique:

3/ Les Wargames

A quels jeux savez-vous jouer (mettre une croix)
Classez les 3 que vous préférez!

Autres jeux que vous aimez

- * Austerlitz 1/
- * Fleurus 2/
- * Viva zappata 3/
- * Gergovie :
- * Les Dernières Batailles :
- * IIème DB :
- * Squad Leader :
- * Panzer Leader :
- * Amirauté :
- * Russian Campaign :
- * Kroll and Pruni :

Quelle Période préférez-vous ?

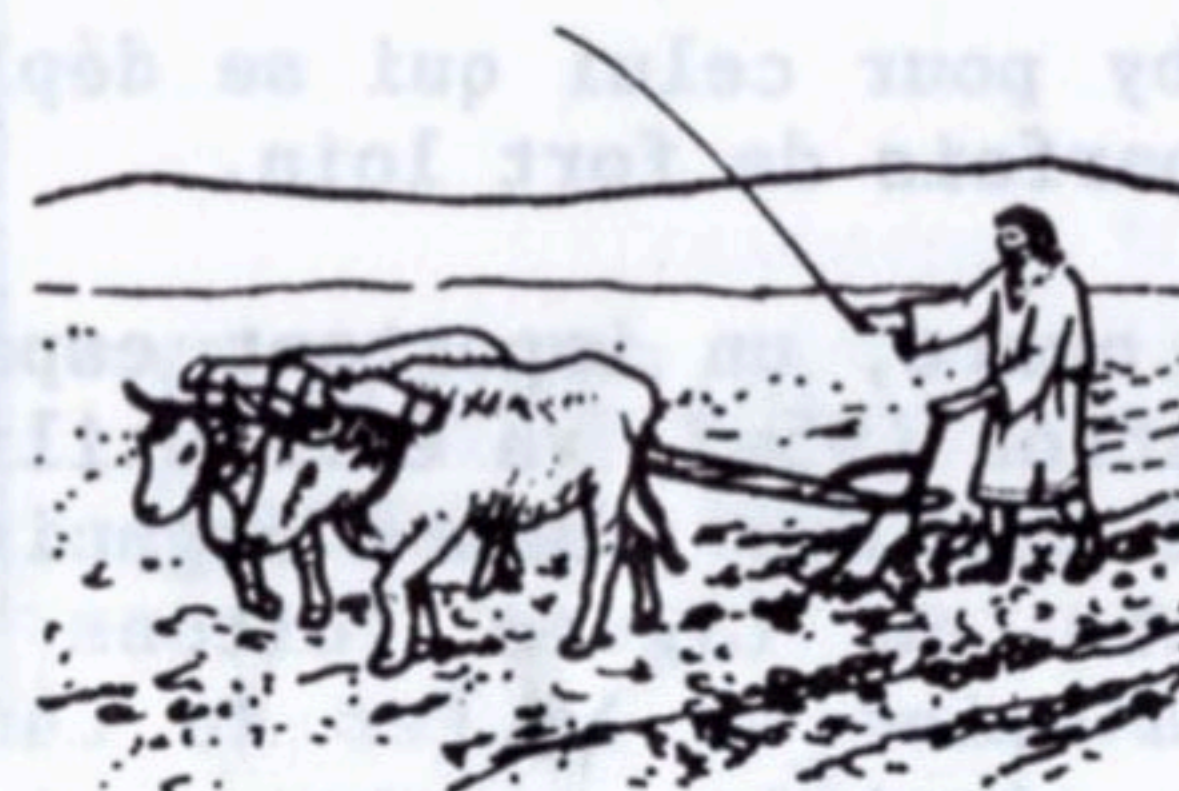
En figurine, quelle règle jouez-vous : Les Aigles, La Flèche et l'Epée, autre : (entourez votre réponse ou barrez)

4/ Jeux Diplomatiques

Donnez en 5 que vous aimez par ordre de préférence :

1/ 2/ 3/ 4/ 5/

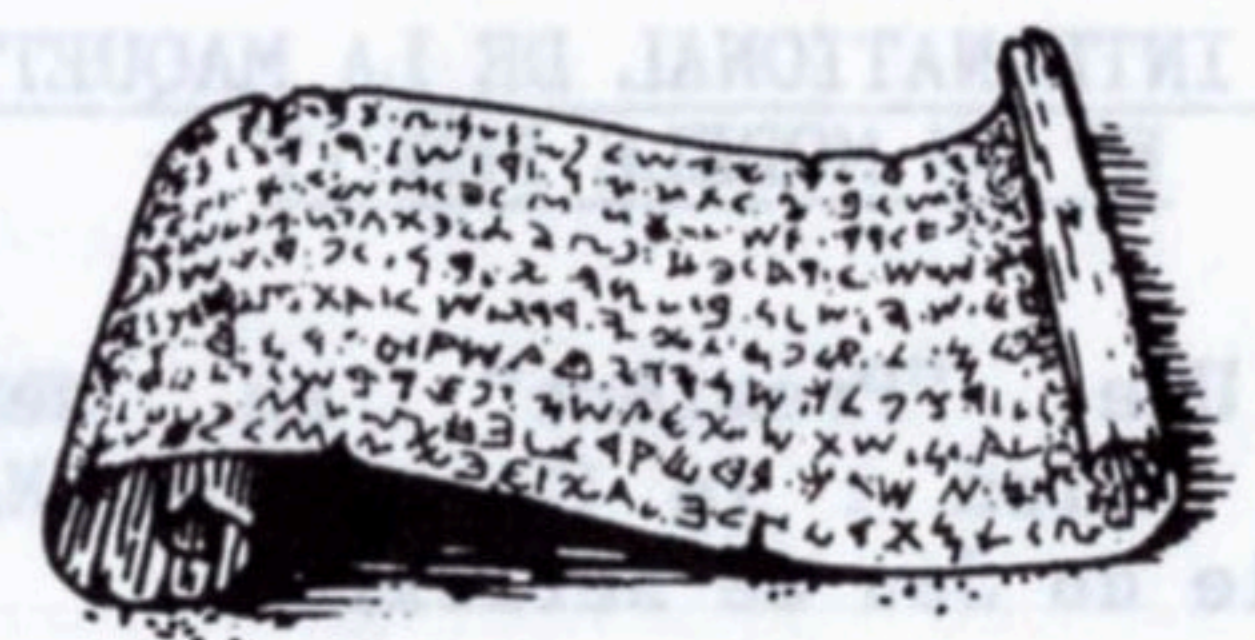
AGRICULTURE



Permits an increase in population

10 110

LITERACY



Counts 25 towards LAW, DEMOCRACY and PHILOSOPHY

5 110

CIVILISATION

Les Atouts Africains dans la T.S.A

La T.S.A. est le principal ressort de ce jeu ; c'est elle qui permet au joueur de connaître ses chances de l'emporter sur ses voisins, puisque toutes les actions qu'il accomplit n'ont pour ultime but que de faire progresser régulièrement son marqueur sur cette T.S.A.

Normalement, à la fin de chaque tour, les marqueurs de chacun des peuples représentés dans le jeu doivent avancer d'une case sur la T.S.A.; ceci, à la condition expresse toutefois, de remplir certaines conditions à certains moments (lesquels ne sont pas forcément les mêmes pour tous)!

Ainsi, il y a 5 ou 6 tests selon les pays :

- 1er test : avoir 2 villes
- 2ème test: avoir des cartes d'au moins trois couleurs différentes.
- 3ème test: avoir 7 cartes
- 4ème test: totaliser 1000 points
- 5ème test: totaliser 1100 ou 1200 points (selon les peuples)
- 6ème test: totaliser 1200, 1300 ou 1400 points.

Nous avons dit que les différents peuples ne passaient pas les mêmes tests au même moment Comparons donc!

En ce qui concerne le 1er test, l'Afrique doit le passer à la fin du 5ème tour ; à ce moment là, elle a eu normalement un développement maximal de 32 pions, soit de quoi construire 4 villes avec un rab de 8 pions, juste assez pour les supporter! Son voisin le plus immédiat, l'Egypte, doit passer le 1er test, un tour plus tôt, soit alors qu'il a 16 pions (2 villes et 4 pions), il est en mesure de le faire, certes, mais ce faisant il hypothèque son développement ultérieur, et s'il ne le fait pas, il prend un tour de retard. Cruel dilemme! Signalons que 3 autres pays disposent d'un tour supplémentaire par rapport à l'Afrique pour passer ce test, ce qui ne leur sert strictement à rien en l'occurrence.

2ème test- 3 tours après, l'Africain devra aligner des cartes de 3 couleurs différentes, donc 3 cartes, ou au moins deux cartes dont l'une présente 2 couleurs (c'est possible à peu de frais : Mysticisme et Tissage, par exemple, soit 75pt). Il dispose alors, d'au moins 4 villes, ce qui rend la chose faisable pourvu de réaliser une ou

deux bonnes transactions commerciales. Pour passer ce test, Babylone et l'Egypte ont toujours leur tour de retard tandis que 2 autres pays ont un tour de plus : il s'agit de la Thrace et de la Crète (cette dernière a d'ailleurs bien besoin de ce tour supplémentaire car sa croissance et son expansion passent par la construction et l'entretien d'une flotte importante).

-3ème test-

C'est surtout à ce moment que l'Afrique prend souvent une avance considérable, qu'il sera difficile ultérieurement de lui faire perdre. En effet, depuis le second test, elle a eu 4 tours pour acquérir une main de 7 cartes en comptant les deux ou trois cartes déjà en main lors de l'indispensable passage du 2ème test ; soit à peu près une carte à chaque tour, ce qui reste réalisable même si cela nécessite commercialement quelques tours de force. Que dire alors, des 4 autres pays qui n'ont que 3 tours pour ce faire et de ceux comme l'Asie ou l'Assyrie qui n'en ont que 2 ?

Imaginons un instant que tous les pays soient à même de passer chaque test, au même moment que le joueur africain, celui-ci n'en acquiescerait pas moins de 1 à 2 tours d'avance sur ses concurrents du fait de la structure de cette T.S.A.!

Au delà de ce troisième test, commence l'épreuve de force à proprement parler puisque toute la stratégie d'achat est déjà implantée et qu'il n'est plus possible à personne de cacher ses intentions réelles, ni ses chances de l'emporter. Gagne alors souvent entre 2 joueurs, celui qui depuis le début à su acheter les cartes lui procurant le crédit maximal dans l'achat des cartes les plus coûteuses. Si elle a réussi à aborder ce segment de jeu en tête, l'Afrique a de bonnes chances de l'emporter ; certes sa zone vitale d'extension est pauvre, certes son pays est le dernier à choisir les cartes à acheter à la fin de chaque tour, mais les avantages décrits ci-dessus et le fait qu'il n'ait besoin que de 1200 points pour l'emporter sont des atouts majeurs.

Toute la diplomatie africaine résumée brièvement : "Je suis très pauvre et donc peu dangereux, par contre, voyez mes puissants voisins : Egypte et Italie, avec toutes leurs villes (7, 8 voire 9 villes), voilà de dangereux gailards, trop riches pour être honnêtes..."

Alexandron N'Bwené



SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT

Une "Première" au sein de ce Salon : la Convention Nationale du Jeu de Réflexion!

Jusqu'à ce jour, aucune manifestation spécifique n'existait, réunissant en une même unité de temps et de lieu, toutes les activités ludiques de réflexion ; en un mot, le Salon du jeu de société d'adulte manquait! Des professionnels comme Jeux Actuels, et Jeux Descartes également, ont jugé opportun d'apporter leur contribution à un salon existant déjà : celui de la maquette et du modèle réduit (grâce notamment au dynamisme de son président : Monsieur Barrau).

Qu'est-ce que l'événement nous réserve à nous autres, joueurs acharnés?

- Les stands de marques, bien sûr, où les professionnels présenteront et vendront tous leurs produits et surtout leurs nouveautés ; où l'on pourra faire part de ses critiques ou proposer nos propres réalisations ludiques.
- Pour l'heure, seront présents de façon certaine :
 - Jeux Descartes
 - Prince August
 - Jeux Actuels
 - Hexalor
 - Miro/Parker
 - Dujardin
 - Ceji

Espérons que d'autres professionnels dynamiques vont rapidement se mettre sur les rangs afin d'obtenir une vue d'ensemble

du hobby pour celui qui se déplacera, parfois de fort loin.

- En outre, un important espace d'animation (95m2) va être utilisé et géré par les joueurs organisés en clubs ou Ligues (citons le Fléau d'Acier et le Fer de Lance qui ont réagi les premiers, ainsi que de nombreux autres clubs de la ligue "Paris-Ile de France" (en attendant de connaître son vrai nom).

Ce Salon se déroulera du 30 mars au 8 avril.

En exclusivité, voici le programme des festivités :

- 30/31 mars : Championnat de France de Diplomatie (voir communiqué plus loin) et démonstration sur le thème "Appel de Cthulhu".
- 1er Avril : Humour et défoulement de rigueur avec : Battle Cars, Baston (en première présentée par Jeux Actuels), Toon, Mai 68.
- 2 Avril : Amiralité et Ultime Epreuve (présence des auteurs).
- 3 Avril : Squad Leader et Légendes (présence des auteurs).
- 4 Avril : Compagnie des Glaces et époque napoléonienne pour les wargames (Friedland, encarts Casus et JetS, Austerlitz, etc... (démonstrations, parties libres, dédicaces, ...).
- 5 Avril : Période IIème G.M. (pour les wargames), Figurines et Méga (Didier Guiserix et Michel Brassinne seront là).

De surcroît, une nocturne aura lieu jusque 22 heures et une compétition en "simultanée" sera organisée entre auteurs et joueurs sur : Fleurus, Gergovie, peut-être aussi sur "Austerlitz" et autres si les auteurs peuvent venir pour la circonstance.

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

Jeux de rôle.

Wargames.

Démonstrations

les samedis.

Vente par
Correspondance.



MAINTENANT!!

2 adresses

METZ-NANCY

34 Rue du Pont des Morts 57000 METZ

Tel.(8) 733-19-51

35 Rue de la Commanderie 54000 NANCY

Eventuellement, une démonstration de "Empire Galactique".

- 6 et 7 Avril : Championnat sur "l'Appel de Cthulhu" (modalités à définir ultérieurement) ; mais aussi Squad Leader, Amiralité Ultime Epreuve (perfectionnement avec les Chroniques de Linais, éventuellement des passages "officiels" de l'Ultime Epreuve.

- Lundi 8 avril : Bouquet Final avec un Open tous jeux, rencontres libres, présence du plus grand nombre d'auteurs, démonstrations surprises et une originale démonstration de jeux de rôles groupant une demi-douzaine de Maîtres de jeu sur une seule campagne, pour tous publics...

D'ores et déjà, il est prévu de faire parvenir à tous les clubs et si possible à un grand nombre de ludothèques, un dossier complet avec programme plus détaillé, présentation des stands, bulletin d'inscriptions diverses, etc... Pour les particuliers intéressés par l'une ou l'autre des animations, des compétitions, ainsi que pour les clubs récents et ceux qui ne se sont jamais fait connaître par des annonces dans les revues, nous vous demandons de faire parvenir votre adresse, vos espoirs, conseils, critiques à :
Xavier Jacus (Salon de la Maquette), 2 bis rue Gilles de Trèves, 55000 Bar-le-Duc.

**PREMIER CHAMPIONNAT DE FRANCE DE
DIPLOMACIE**

Il se déroulera sur le célèbre jeu "Diplomacy", au CNIT,

les samedi 30 et dimanche 31 mars 1985, de 10h à 19h.

- 4 parties seront jouées par chacun, sans élimination. 1/4 d'heure de négociations par tour ; système de notation sera basé sur le nombre d'armes contrôlées à la fin de chaque partie.
- 2 classements seront effectués : un par équipe (pour ceux qui viendront en équipes ou clubs) et un individuel.
- Equipes de 3 à 10 joueurs maxi.
- Le meilleur diplomate recevra un trophée offert par le Salon International de la Maquette et du Modèle réduit qui nous accueille.
- Le Club "Le Fléau d'Acier", organisateur principal, mettra en jeu son célèbre fléau d'arme qui sera confié à la meilleure équipe jusqu'à l'an suivant.

Détail très important, le prix de l'entrée pour les compétiteurs diplomates sera de 15F pour les 2 jours (au lieu des 35F par jour pour les autres), auquel il conviendra d'ajouter juste 5F pour couvrir les frais d'inscription.

Inutile sans doute, de préciser qu'il convient de s'inscrire le plus rapidement possible auprès de Denis Hanotin (Le Fléau d'Acier), 35 Bd du Général Leclerc 92110 Clichy (joindre un chèque de 20F par joueur et la liste des 7 pays classés par ordre de préférence pour chacun d'eux).

Denis Hanotin

PLIE EN DEUX

UN ZINE DEMONIAQUE DE QUALITE SUISSE !

ABONNEZ-VOUS D'ABORD, VOUS IREZ VOUS PENDRE APRES !

- ☐ Je ne suis qu'un lâche et un renégat, mais par pitié, abonnez-moi !
- ☐ Je m'abonne à PED, car je n'ai plus rien à perdre.
- ☐ Je m'abonne à PED pour jouer à ECODIP. Je m'inscris donc dans la liste d'attente :
- ☐ Je désire obtenir les règles pour la modique somme de dix francs suisses.
- ☐ Je les ai déjà :
 - ☐ Elles m'ont d'ailleurs coûtées assez cher.
 - ☐ Je les ai obtenues par des moyens détournés et illégaux :
 - ☐ Je crache sur votre copyright.
 - ☐ Je me repends.
- ☐ Je verse 25 Frs (10 numéros) au CCP : 23-20251-7
- ☐ Je verse 35 Frs (abonnement + règles) au CCP.
- ☐ Je suis une femme et je paye en nature auprès de François Budaï :
 - ☐ Classiquement
 - ☐ Par derrière
 - ☐ Sur le côté
 - ☐ Comme il voudra

Ce coupon est à retourner au grand galop à l'adresse suivante : SPSA Brugger & Cie
13, Rue des Fleurs
CH-2300 La Chaux-de-Fonds
(Tel : 039/28.12.88)

F.B

Pour une fois, Chroniques
Tactiques, bien fatigué, décide de
prendre quelques vacances! Gageons
qu'il a bien mal choisi son lieu
de repos et qu'il va avoir fort
à faire pour déjouer les pièges
que les joueurs de ce pays loin-
tain lui ont tendus.

D'ailleurs, si cela était, serions-nous de ce monde ? nous autres joueurs ?

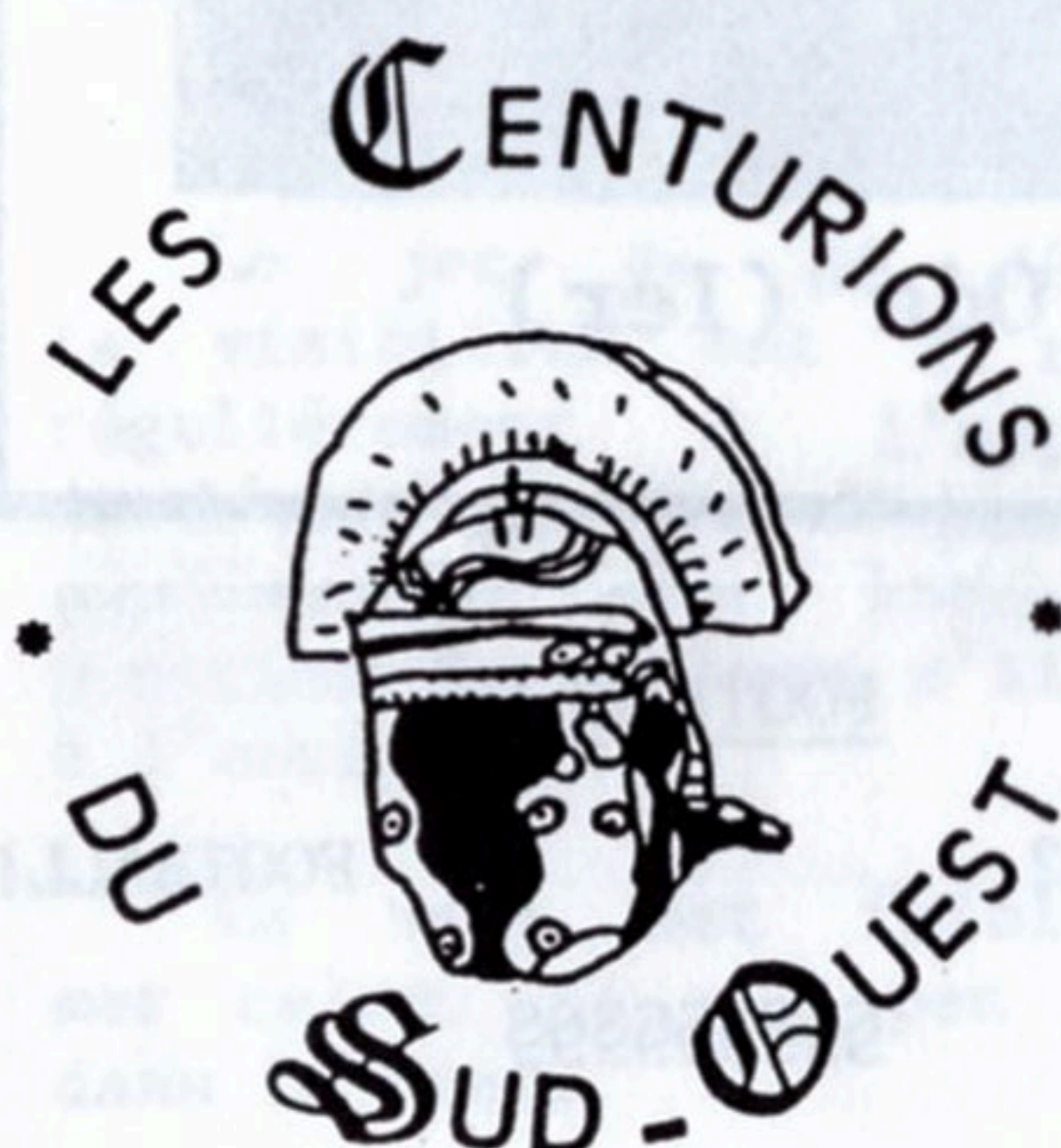
Les joueurs ont pour se départager, une règle de jeu et le hasard. De l'un et de l'autre, ils disposent souvent à leur guise et circonstance aggravante, certains en disposent même beaucoup plus que d'autres...

Afin de prendre le meilleur sur l'autre, ils ont développé tout un arsenal de contre-mesures, tantôt purement techniques, tantôt empreintes de psychologie, proprement diaboliques et très efficaces pour piéger les plus naïfs (qui ne sont pas toujours ceux que l'on croit n'est-ce pas ?).

Ainsi, avant même que la

Trois divisions fonctionnent pour cette première saison. Vous pouvez encore vous joindre à nous. Expédition de la règle sur simple demandé. A la limite du jeu de simulation et du jeu de rôle, vous serez étonné par le réalisme de ce jeu, et aussi par sa jouabilité.

Pascal Banet, 3 rue Majnoni d'Intignano, bat.H1, 21121 FONTAINE-LES-DIJON.



Dans notre dernier numéro, nous publions une lettre du KRAC de Lyon qui nous annonçait sa volonté de reprendre à son compte la gestion du Championnat de France Napoléonien en figurines.

Nous recevons à l'instant, une lettre du club "Les Centurions du Sud-Ouest", hexagonalement connu par la compétence de nombre de ses membres et le sérieux de leurs animations, ainsi que de leur bulletin de liaison : VICI (voir Journal du Stratège N°5), ces derniers ont décidé quant à eux de reprendre la gestion du Championnat de France Antique, toujours en figurines, et cela pour 85. Ce qui signifie que tous ceux qui veulent concourir peuvent envoyer les résultats de leurs rencontres au fur et à mesure qu'elles se sont déroulées, à leur siège social :

Les Centurions du Sud-Ouest, N°1
place Gabriel Cante Coucut 33320
Eysines.

De même, vous pouvez certainement leur demander tous renseignements concernant ces championnats, à la condition expresse de joindre une enveloppe timbrée...

Décidément, le tout-Paris ludique est en ébullition ces derniers temps : de nombreux clubs parisiens sont en train de former leur ligue, des tas de tournois sont organisés chez les uns ou les autres, de nouveaux magasins se créent (on nous a parlé de l'ouverture prochaine d'un nouveau

Réservations : Claudine Portat et Alain Beaussant, La Motte aux Rochers, Quebriac, 35190 Tinténiac

magasin Pass'Temps, rue Monge) et enfin une nouvelle étonnante et pleine de promesses nous est parvenue récemment : des bridgeurs et des simulateurs (j'englobe ainsi les wargameurs et les joueurs de jeux de rôle) se sont associés pour organiser les samedis, une série de tournois sur Squad Leader et Diplomacy.

Cela donne ceci :

A partir du 9 février, tous les samedis de 19h00 à 24h00, au club "Le Bridgeur", 2 bis avenue Foch 75016 Paris, auront lieu tantôt un tournoi Squad, tantôt un tournoi Diplo.

Un droit de table de 20fr est réclamé qui servira à doter (en espèces) le gagnant de chacun des tournois. S.L. sera joué avec les règles de l'extension C.of I., quant à Diplomacy, est-il besoin de préciser que la seule règle faisant foi est celle de Avallón Hill!

Place aux dates :

- * Squad Leader
- 9 février
- 23 février
- 9 mars
- 23 mars

- * Diplomacy
 - 16 février
 - 2 mars
 - 16 mars

C'est tout nouveau et c'est peut-être un "tournant" dans notre histoire des jeux de simulation, alors allez y faire un tour, peut-être serez-vous séduits ?



★ CHRONIQUES ★ ★ TACTIQUES ★

partie ne commence, la "chasse au pigeon" est déjà ouverte, et je me suis laissé glisser dans l'oreille, qu'on appelait cela une situation conflictuelle!

Or donc, les 2 adversaires sont, avant même d'avoir déplacé le premier pion, en situation conflictuelle. Et pourtant, il semble ne rien se passer, on converse gaie-ment et les boutades vont même, bien souvent, bon train ; justement, c'est le moment rêvé pour prendre le meilleur, déjà, sur son adversaire : untel essaye de dominer la conversation, l'autre vante ses stratégies (toujours géniales) dans d'autres parties, ou décrit par le détail les défaites (nommées : "patées", "piquettes" et autres termes illustrés!) cuisantes qu'il a infligées à d'autres adversaires. Certains préfèrent aiguillonner leur adversaire (pensant l'énervé pour lui faire perdre tout ou partie de ses moyens) par des remarques "taquines", voire insolentes sur leur chance insensée ("j'ai une moyenne de 2,5 au dé ...!") ou au contraire, ils tentent de minimiser leur chance ou leurs dons de stratège pour endormir la méfiance de l'autre (censé se dire alors : "c'est du tout cuit ...").

Ensuite, vient le délicat problème du choix du camp. Chacun sait, et c'est même une grande part de l'attrait du jeu de simulation, que les chances de vaincre de chaque camp, ne sont pas égales ; alors, on va essayer de pousser l'adversaire à prendre le camp qui ne vous plaît pas, tout en râlant, même si l'on est parvenu à ses fins (Suprême Délice) que le camp qu'on a est le plus défavorisé, mais "qu'on verra ce qu'on verra", ou encore que l'autre est un "boucher" sans mérite (de manière à lui faire mieux sentir plus tard, s'il perd, combien il est mauvais...). L'essentiel, et à ce point c'est assez facile, étant de garder le sourire, bien sûr.

Enfin, la partie commence et on n'en finirait plus de s'amuser en étudiant, ne serait-ce que les positions adoptées par les 2 adversaires (par contre, pour égayer les soirées de vos vieux jours, vous pouvez d'ores et déjà commencer un album photo sur ce thème!) ... ou encore, lors d'un problème posé par l'imprécision des règles, suivre la stratégie de chacun pour faire adhérer l'autre (parfois à son insu! c'est recommandé en tous cas!) à l'interprétation que vous désirez privilégier (car on croit qu'elle va vous avantager, oubliant que l'autre aussi pourra en tirer parti le tour suivant...).

Ainsi, nous approchons-nous insidieusement du terrain contrôlé par la Mauvaise Foi Totale (Z.D.C. imperméable et rigide, paladins s'abstenir!).

Fi donc, de toutes précautions d'approche, fonçons tête baissée!

DE L'ART HONTEUX DE ...

...DESARCONNER L'ADVERSAIRE

Il s'agit essentiellement de gêner l'intelligence de l'autre dans ses oeuvres vives lors de sa réflexion, ou encore de lui faire prendre des vessies pour

des lanternes, mieux encore, de le faire douter de lui-même ou summum de l'art : lui prouver son infériorité par autosuggestion!

Certains principes sont connus de longue date, il s'agit des moyens dit "mécaniques", quasi-empiriques, chacun les utilise parfois sans s'en rendre compte et nous vous en citons quelques-uns pour information bien qu'ils soient très mal vus de tous et encore plus mal vu de les utiliser avec préméditation : tapotements nerveux des pieds, des mains et surtout des doigts sur le bord de la table, sifflotements plus ou moins sussurés, petits bruits de la langue censés illustrer les événements en cours sur le tapis de jeu et surtout, manipulations diverses d'objets de petite taille, à la périphérie du champ de vision de l'adversaire en pleine cogitation, de manière à attirer son attention ; l'oeil va faire des va et vient incessants d'autant plus fatigants qu'ils sont entièrement réflexes (bien propre à donner le mal de tête ; éviter d'utiliser une bille ou une balle de ping-pong si vous êtes maladroite!).

Plus spécifique, et plus subtile car ponctuelle, l'interruption de la phase de mouvement adverse par une affirmation totalement fautive (on supposera que votre adversaire ne fait pas d'erreurs de ce genre sinon inutile d'user de ce genre de "psychologie appliquée") du type : "Eh, oh! tu t'es trompé! ton pion en X là, il était bien en Y avant, hein? alors, tu ne peux pas le mettre là, il n'a pas assez de P.M.!"

(à n'utiliser, bien sûr, qu'au moment crucial où l'autre tourne son attention vers un secteur du front où vous espérez bien le voir faire une bêtise...). Et surtout, il ne faudra pas abuser de ce genre de stratagème car d'une part, c'est absolument horripilant pour l'autre (d'autant plus efficace) mais surtout la répétition risque de vous faire passer pour une sorte de "demeuré" et personne ne voudra plus se faire battre par le "demeuré"! Génant!

Tout est question de doigté, et si le moindre doute semble se dessiner sur le faciès congestionné de votre "ami", il est vivement conseillé de se confondre en excuses d'autant plus copieuses qu'elles vont finir par le troubler le faire douter, puis le calmer, cela prend bien sûr du temps, et ce temps précieux est mis à profit par sa mémoire pour effacer tout doucement, les paramètres de jeu, difficilement élaborés quelques minutes plus tôt ...

Acessoirement, ce sera le moment, histoire de détendre l'atmosphère, de tenter d'enclencher une discussion, règles en main, sur des points de détails sans importance (surtout si l'autre a décidé de se repencher sur la carte) : "tiens, tu savais que..." suivi si le malheureux ne répond pas d'un "Hein ?" insistant ...

Tout cela reste toutefois encore dans le domaine de l'amatourisme (si! si! je vous assure que l'on voit cela très souvent et à divers degrés.) ; allons donc encore un peu plus loin dans les

bas-fonds de cette jungle de la Mauvaise Foi au risque de s'y perdre, corps et âme (bah! pour ce qu'il en reste...).

Quand l'autre vient de vous détruire quelques pions et que vous apercevez la possibilité de faire de même, ne manquez surtout pas l'occasion de lui faire remarquer que c'est de sa faute s'il va se prendre des pertes sous peu : "Ah, tu veux jouer comme ça, bon, à ta guise, moi aussi alors!" ou encore "ça c'est gentil de me montrer comment utiliser cette règle, je ne l'avais pas très bien comprise mais maintenant, tu vas souffrir" ou bien "tiens donc, c'est pas tu sais, ton truc, je vais essayer aussi" et un peu plus tard, quand vous réussirez : "pas mal, hein ?".

Vous pouvez aussi "jongler" avec le temps de jeu. En proposant d'imposer un temps limite, vous placez le joueur d'en face en situation d'infériorité dès lors qu'il n'est pas d'accord (s'il l'est, il suffira de réclamer un temps plus court que celui qu'il propose). S'il n'y a pas de temps limite, râlez incessamment sur le temps mis par votre adversaire pour jouer : "Si ça continue, je vais prendre une montre!"

Quand il a fini ou va finir sa phase de mouvement et qu'il a bien joué, vous aurez de bonnes chances de lui faire croire qu'il aurait pu mieux faire en feignant la précipitation "Bon, allez, c'est fini, fais les combats - je m'en tire bien, ça aurait pu être pire..."

Et s'il a mal joué, alors là, bien sûr, ne manquez l'occasion de l'enfoncer encore davantage, en lui disant par exemple : "Tiens, si tu avais fait ça ou encore ça, c'était fichu pour moi mais maintenant, ça va être ta fête!" ;angoissant, non ?

En début de partie, certains apprécient toujours de faire croire qu'ils connaissent parfaitement le jeu en sous-entendant que l'autre vient de faire dès le départ, une erreur stratégique lourde de conséquences. Une remarque de ce genre : "Ah? Tu fais cette stratégie là! Mais c'est complètement dépassé mon pauvre vieux!" suffira. Puis, si l'adversaire râle que vous lui avez menti peu de temps avant en affirmant que vous ne connaissiez pas le jeu, faites le retourner à la case "douche écossaise" en jouant un : "Décidément, tu gobes tout...!", il en retirera au minimum un désagréable sentiment d'incertitude (Me suis-je fait avoir ou pas?).

Et pour finir, le bouquet ... final...comme il se doit!

Si vous êtes en train de fouler au pied les troupes de votre (déjà) regretté partenaire (ça ne devrait pas faire un pli) et même si vous l'aimez bien (votre adversaire), soyez d'autant plus dur avec lui en n'oubliant pas de ronchonner que ça ne va pas du tout comme vous l'auriez voulu, qu'il vous manque un point pour faire 5/1 à tel endroit, que décidément vous avez toutes les malchances (le moindre mauvais jet de dé devra être dûment constaté par toutes les personnes pré-

sentes aux alentours, surtout si elles n'y connaissent rien au jeu et raison de plus, si c'est la femme de votre adversaire qui sera d'autant plus volontiers compatissante de votre "malheur" qu'elle garde une petite rancune de voir son mari s'amuser...).

Quand vous avez gagné (ça vous arrivera fatalement un jour ou l'autre.) : minimisez votre victoire : "ben oui, j'ai gagné, mais j'ai pas trop de mérites, tu n'étais pas en forme" (insidieux et ça va inévitablement l'énervé) ou bien "Bah, j'ai eu plus de chances que toi" (gentil, ça vous ménage une autre partie où l'autre partira perdant d'avance à cause de sa malchance...). Une chose à ne surtout jamais dire, par contre, c'est : "J'aurais pu mieux faire si..." car ça donne irrésistiblement envie aux vaincus de vous montrer la prochaine fois que vous auriez pu faire moins bien également!

J'oubliais de signaler le mauvais drôle qui continue de ronchonner : "Ah, là! là! j'ai perdu tant de pions, c'est mauvais, très mauvais!" et il poursuit parfois "Si! si! je t'assure que tu joues drole-ment bien, c'est la première fois que j'ai autant de pertes!".

Une règle générale sera de toujours prendre des témoins en dehors de l'action et à qui on confèrera la qualité d'arbitre spontané (ne voulant pas passer pour idiots, ils seront plutôt de votre avis puisque c'est vous qui les avez mandaté, vous devez être de bonne foi) ; si ces arbitres ne prennent pas fait et cause pour vous (l'erreur est humaine), faites remarquer que certains points de la règle restent imprécis et que bien que l'arbitrage vous soit défavorable, vous vous soumettez volontiers et de bonne foi à ce verdict (ne contestez jamais un verdict, c'est du suicide).

Enfin et pour finir, si le bougre d'en face est d'aussi mauvaise foi que vous, ou plus (Est-ce possible? Bah, prévoyons le pire!), reconnaissez à la cantonnade que vous avez des torts, que vous avez aussi connu d'autres ignominieux, mais que votre adversaire est décidément trop infect et que, bien que vous soyez en train de gagner vous préférez arrêter une partie qui ne vous procure aucun plaisir! Inévitablement, l'autre va profiter de l'aubaine pour vous assener un "Si tu arrêtes, c'est plutôt que tu as trop peur de perdre", ce à quoi vous êtes heureux de répliquer, toujours en prenant pour témoin la cantonnade : "Vous voyez bien, qu'il est de mauvaise foi, il refuse d'admettre sa défaite". Après cette belle démonstration, vous continuez à jouer, bien sûr.

Laissons là nos Chevaliers de la Mauvaise Foi, vous voilà prévenus si vous les rencontrez, et souhaitons qu'ils iront se faire pendre au pays de "Diplomacy".

La prochaine fois, notre reporter spécial, vous parlera peut-être de la Triche (s'il n'est pas pendu d'ici là).

Patrick Lejeun

VIETNAM

Une fin d'année en beauté!

AMBUSH & Move Up

VIETNAM 1965-1975

JEUX ACTUELS

LISTE REVENDEURS

■ **ALBI** — ECHÉC ET MAT, 5 bis, rue des Foissants (63) 38.14.01 ■ **AMIENS** — MINICRY, 12 rue Flatters (22) 92.38.79 ■ **ANNECY** — NEURONES, L'Émeraude du Lac, rue de la Préfecture (50) 51.58.70 ■ **AIX** — LIBRAIRIE DES Tanneurs, 26, rue des Tanneurs (42) 26.12.07 ■ **BESANCON** — LIBRAIRIE CAMPONOVO, 50, Grand-Rue (81) 81.32.01 ■ **BORDEAUX** — PRESTABLE-CHEVILLOTTE, 24, rue Vital-Carles (56) 44.22.43 ■ **BORDEAUX** — JOCKER D'AS, 7, rue Maucoudinat (56) 52.33.46 ■ **BOURGES** — MERCREDI, 22, d'Auron (48) 24.90.90 ■ **BREST** — A LA TOUR D'Auvergne, 26, rue de Lyon (98) 44.28.69 ■ **CAEN** — LE PION, 151, rue St-Pierre (31) 85.17.77 ■ **CARCASSONNE** — COLEGRAM, 72, rue Aimé-Ramon (68) 47.16.83 ■ **EVREUX** — LE CERF-VOLANT, 3 bis rue du Docteur-Oursel (32) 39.62.82 ■ **GRENOBLE** — LE DAMIER, 25 bis cours Berriat (76) 87.93.81 ■ **LA ROCHE-SUR-YON** — AMBIANCE, Centre Commercial Les Halles, rue de la Poissonnerie (51) 37.08.02 ■ **LILLE** — MINICRY, 43, rue d'Amiens ■ **LORIENT** — LOISIRS 2000, 25, rue des Fontaines (97) 64.36.22 ■ **LYON** — A VOUS DE JOUER, 30, cours de la liberté (7) 860.88.49 ■ **MARSEILLE** — VALET DE CARREAU, 6, rue Jeune Anarchis (91) 54.02.14 ■ **MENDE** — TEMPS LIBRES, 2, rue du Soubeyran (66) 65.04.24 ■ **METZ** — TOP JOYS, 1, avenue Ney (8) 775.10.95 ■ **METZ** — EXCALIBUR, rue du Pont-des-Morts (8) 733.19.51 ■ **MONTPELLIER** — LE CERF BLANC, 2, rue Crestien (67) 66.28.95 ■ **MONTPELLIER** — POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie (67) 60.57.70 ■ **NANTES** — MULTILUD, 14, rue J.-J. Rousseau (40) 73.00.25 ■ **NICE** — CONTESSO, 41, rue Gioffredo (93) 85.43.10 ■ **POITIERS** — DETENTE ET LOISIRS, 158, Grande-Rue (49) 88.00.76 ■ **REIMS** — PASS'TEMPS, galerie de l'Étape, 26, rue de l'Étape (26) 40.34.13 ■ **RENNES** — PASS'TEMPS, Centre Commercial Trois-Soleils, 17, rue d'Isly ■ **ROUEN** — ECHÉC ET MAT, 9, rue Rollon (35) 71.04.72 ■ **TOULON** — LE MANILLON, rue Pierre-Corneille (94) 62.14.45 ■ **TOULON** — AU VIEUX GRENADIER, 12, rue Leblond St-Hilaire (94) 62.43.20 ■ **TOULOUSE** — RELAIS DESCARTES, passage St-Jérôme, 14-16, rue Fonvielle (61) 23.73.88 ■ **TOULOUSE** — ART ET JEUX, 1, rue Maurice-Fonvielle (61) 23.36.28 ■ **TOUR** — POKER D'AS, 6, place de la Résistance (47) 66.60.36 ■ **TROYES** — PASS'TEMPS, 38, rue Champeaux (25) 73.22.07 ■ **ST-NAZAIRE** — MULTILUD, 16, rue de la Paix (40) 22.58.64 ■ **STRASBOURG** — PHILIBERT, 12, rue de la Grange (88) 32.65.35

■ **PARIS ET REGION PARISIENNE**
 ■ **PARIS** — TEMPS LIBRE, 24, rue de Sévigné ■ **PARIS** — LUDUS, 120 bis, bd Montparnasse (1) 322.82.50 ■ **LIBRAIRIE ST-GERMAIN**, 140, bd St-Germain (1) 326.99.24 ■ **PARIS** — JEUX THEMES, 92, rue Monceau (1) 522.50.29 ■ **PARIS** — LA SOURCE DES INVENTIONS, 60, bd de Strasbourg (1) 607.26.45 ■ **ENGHIEN-LES-BAINS** — INTERJEUX, 12, résidence du Lac (face Casino) (3) 412.79.30 ■ **ORGEVAL** — LE CERCLE, ART DE VIVRE (3) 975.78.00 ■ **VELIZY** — GAME'S, Centre Commercial Vélizy 2 (3) 465.18.81

■ **BELGIQUE** — CODACO, 1072 Chaussée de Ninove 1080 Bruxelles.

IMPRIMERIE DU BARROIS — 55000 BAR LE DUC

Responsable de la Publication : Catherine Hacquard
 Commission Paritaire 66082.