

prêt-à-jouer

mini 4 wargames

Les wargames, c'est facile. Essayez, vous verrez ! C'est pas cher... dans J & S, et ça peut rapporter gros en plaisir de jouer. Livrés en « prêt-à-jouer », voici quatre jeux pour vous le prouver.

Les wargames ont la réputation d'être des jeux dont les règles sont plutôt longues à assimiler. Cette réputation n'est hélas pas volée ; il faut bien reconnaître que nombreux auteurs sacrifient volontiers la jouabilité au réalisme. Et la réalité c'est diablement compliqué ! Pourtant, en regardant les choses de plus près, les wargames, ce n'est pas si compliqué que cela.

Les quatre mini-wargames inédits que nous vous proposons n'ont certes pas la prétention de reconstituer toute la seconde guerre mondiale à l'échelon du II^e classe, mais ils ne demandent qu'un minimum de temps de lecture pour savoir y jouer. Les amateurs confirmés en ce domaine y retrouveront sans peine les grandes lignes qui font le wargame tel qu'il se pratique aujourd'hui ; les autres — les grands débutants — auront l'occasion de s'initier à ce type de jeu qu'en aucun cas on ne saurait méconnaître.

Pour faire simple, là où d'habitude on fait compliqué, nous avons réduit le matériel à son expression la plus simple (pièces, allumettes, morceaux de carton) et avons même éliminé tout lancer de dé. Nos jeux sont donc, au premier abord, proches du « degré zéro » du réalisme ; proches de cette limite où le wargame, délesté du thème qui l'habille, s'apparente plus que jamais à ce qu'il est, à savoir un jeu de pions comme les autres. Il y a fort à parier qu'après quelques parties vous ayez envie d'ajouter une ou plusieurs règles, de préciser quelques exceptions ou de modifier celles que nous vous proposons. Nous l'espérons !

Les règles sont faites pour être transgressées. C'est ainsi que naissent et survivent les jeux ; et surtout les jeux de simulation.

Si la vogue grandissante des wargames n'est pas le fruit d'un engouement passager, c'est qu'ils apportent réellement aux jeux de stratégie des qualités nouvelles. Les éléments fondamentaux qui définissent le wargame dans sa version la plus classique sont d'une part moins nombreux qu'il y paraît et d'autre part à-mêmes de simuler (jusqu'à un certain point) la réalité avec une étonnante économie de moyens.

La notion de « potentiel de déplacement » d'un pion en est un exemple. C'est à votre tour de jouer : parmi tous vos pions, vous pouvez déplacer ceux que vous désirez. A certains sont attachés des caractéristiques de rapidité (potentiellement 4 ou 5 cases par tour) ; d'autres, au contraire, sont lents (2 ou 3 cases par tour). Si le terme de potentiel est associé à l'idée de déplacement, c'est bien qu'il ne sera pas toujours possible de leur faire donner le meilleur d'eux-mêmes. En effet, le terrain qu'ils parcourent s'y oppose.

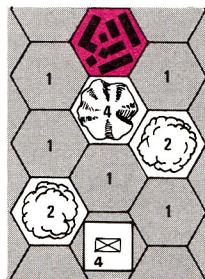


Figure 1 : avec son « potentiel de déplacement » de 4, l'unité d'infanterie peut se rendre, en un tour, en ville en passant par la plaine.

Les « effets du terrain sur les déplacements », locution bien connue

des habitués de nos encarts, est le paragraphe qui rend compte du rapport pion/case.

Autre dimension du wargame classique : un pion peut rarement « prendre » à lui seul un pion adverse. Chaque pion a sa force propre, exprimée par une valeur chiffrée plus ou moins grande (3, 4 ou 5, par exemple). C'est son « potentiel de combat ». Pour vaincre un pion adverse, il faut réunir plusieurs pions et faire en sorte que le total des points de combats des pions attaquants soit 2, 3 ou 4 fois supérieur aux points dont dispose le pion attaqué. Ce petit calcul arithmétique est l'évaluation du « rapport de force ».

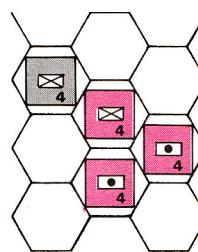


Figure 2 : deux unités d'artillerie (en rouge) et une unité d'infanterie attaquent conjointement l'unité grise. Le rapport de force est de 12 contre 1, soit 3 contre 1.

Dans les jeux présentés ici, nous avons volontairement exclu les dés. D'abord pour restreindre la part aléatoire dans le jeu et surtout pour éviter d'avoir à lire « une table de résolution des combats ». Cela dit, il faut savoir que la présence du dé dans les wargames est bien moins choquante que dans bon nombre de jeux ; il fait lui aussi partie du simulacre (les hasards des combats).

En ayant pratiqué, si peu que ce soit, les règles que nous vous proposons, vous serez fin prêt pour aborder les wargames plus complexes...

OBJECTIF VILLES

matériel : 20 pièces de 5 centimes. L'un des deux joueurs prend 10 pièces côté pile ; l'autre, 10 pièces côté face ;

but du jeu : le premier joueur qui occupe sept villes ou plus gagne la partie ;

principe du jeu :

1. les déplacements. Les joueurs déplacent leurs pièces à tour de rôle. Celui qui joue peut déplacer ou toutes ses pièces, ou seulement quelques-unes ou, s'il le désire, aucune.

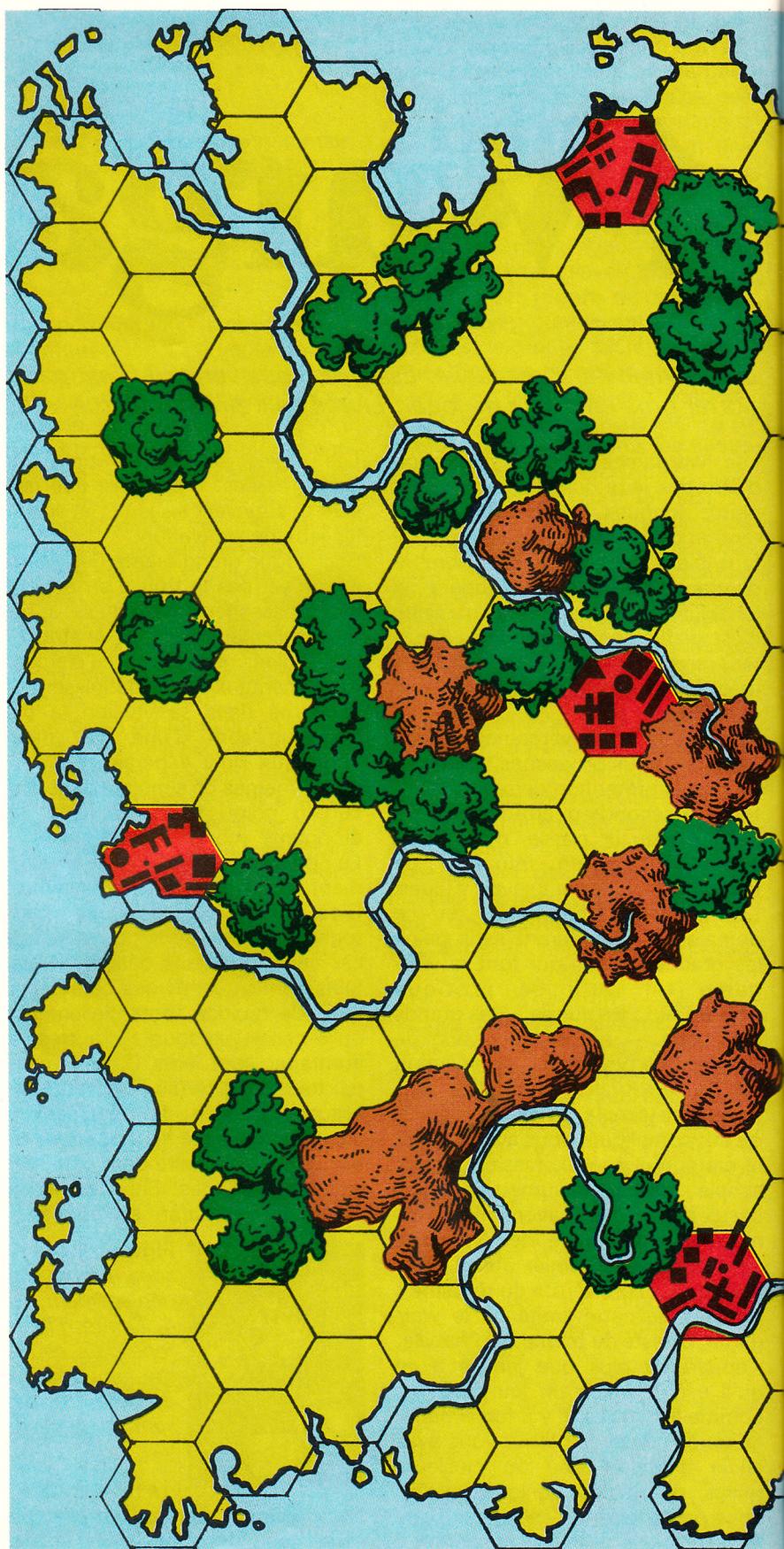
Chaque pièce est nantie d'un potentiel de déplacement, le même pour chacune des pièces : 5 cases par tour de jeu. Cela signifie qu'il n'est en aucun cas possible de faire franchir à une pièce une distance supérieure à 5 cases au cours d'un même tour. Ces cinq points, dont dispose chaque pièce avant déplacement, sont consommés partiellement ou totalement, en fonction de la nature des cases dans lesquelles la pièce pénètre pendant son déplacement : entrer dans une case de « plaine » (vert clair) consomme 1 point de son potentiel de déplacement ; dans une case de « ville » (rouge), 2 points ; de forêt (vert sombre), 3 points et de « montagne » (marron), 4 points.

Il est interdit de faire pénétrer une pièce dans une case, s'il ne lui reste plus suffisamment de points pour le faire. Par exemple, si une pièce pénètre dans une case de montagne, elle consomme 4 des 5 points ; il lui reste 1 point ; elle ne peut plus, à ce tour entrer dans une case de ville ou de forêt ; en revanche, elle peut encore entrer dans une case de plaine. Enfin, les rivières peuvent être franchies en tous lieux sans consommation de point.

2. les combats.

a. circonstances : le joueur qui déplace ses pièces est l'« attaquant » ; l'autre, qui subit le déplacement des pièces adverses, est le « défenseur ». Il y a combat, au terme de la phase de déplacement, lorsque les pièces de l'attaquant se trouvent « au contact » de celles du défenseur. C'est-à-dire, lorsqu'elles sont dans des cases voisines (une case hexagonale a six voisines). Il est bien sûr fréquent que des situations de contact existent simultanément en plusieurs endroits du terrain de jeu. L'attaquant considère ces situations les unes après les autres jusqu'à règlement de tous les cas. Une attaque ne porte jamais sur deux ou plusieurs pièces adverses en même temps mais toujours sur une seule à la fois, et ce, quel que soit le nombre de pièces qui attaquent dans une situation de contact donnée.

b. annonces de l'attaquant : celui-ci indique verbalement à son adversaire, pour



prêt-à-jouer

chaque situation de contact, lesquelles de ses pièces attaquent et laquelle est attaquée. Une pièce ne peut participer qu'à une attaque par tour.

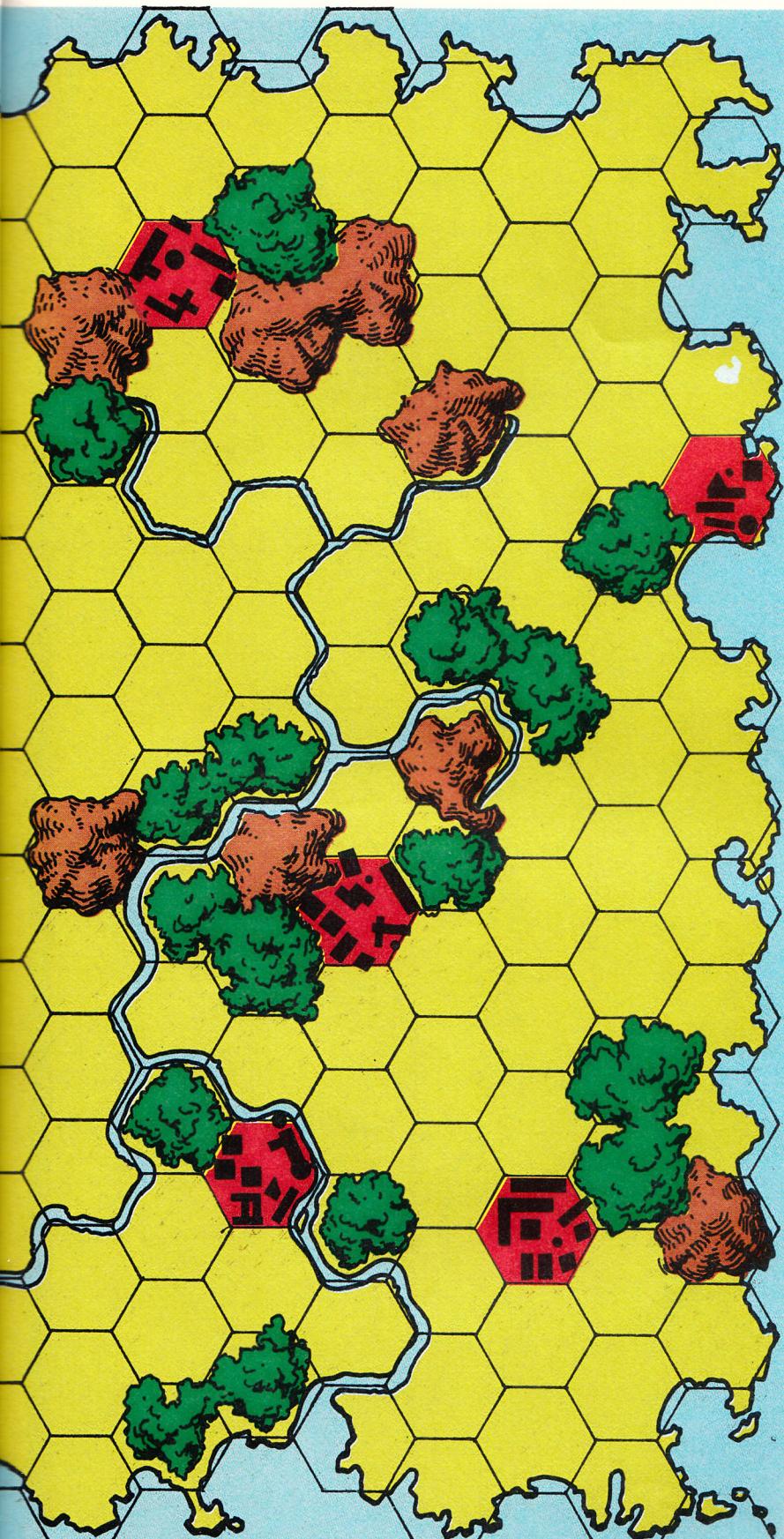
c. rapport de force : chaque pièce possède une valeur de combat. Celle-ci est égale à la valeur de la case où elle se trouve : 1 point sur une case de plaine ; 2, en ville ; 3, en forêt et 4 en montagne. Le rapport des forces en présence est, comme son nom l'indique, une fraction. L'attaquant fait la somme des points de combat des différentes pièces qui, localement, participent au combat et place cette valeur au numérateur de la fraction. Au dénominateur est placée la valeur de combat de la pièce attaquée. Exemple : 7/2, que l'on lit « 7 contre 2 ». La fraction est toujours simplifiée et arrondie à l'avantage du défenseur : 7/2 donne 3/1, 9/4 devient 2/1, et ainsi de suite.

Le cas de deux pièces ennemis au contact, isolées du reste des autres pièces est réglé en suivant la même procédure.

d. résultats du combat local : avec un rapport de force supérieur ou égal à 4/1 la pièce attaquée est immédiatement retirée du jeu. Avec un rapport de force de 3/1, la pièce attaquée est contrainte de « reculer ». Plus précisément, le défenseur déplace la pièce soumise à ce rapport de force vers une case voisine où le rapport de force est moins en sa défaveur (inférieur à 3/1, nul, ou favorable à la pièce qui recule). Ce recul se fait indépendamment de la valeur des cases. Il arrive que le recul soit impossible : la pièce est alors éliminée. C'est notamment le cas lorsque la seule case de retraite possible est une case de mer, ou si aucune case n'est vide autour d'elle, si son recul la conduit dans une case où le rapport de force est toujours égal ou supérieur à 3/1 ou encore si elle est contrainte de franchir une rivière. Partout où le rapport de force des pièces au contact est inférieur à 3/1, il ne se passe rien.

3. début de la partie : après tirage au sort pour savoir qui commence, les joueurs posent à tour de rôle une pièce sur une case vide de leur choix. Pendant cette phase, aucun joueur ne peut occuper plus de 4 villes. Tout conflit intervenant pendant la pose est immédiatement résolu en suivant les principes précédemment décrits (3/1 : recul ; 4/1 : élimination). Quand toutes les pièces sont posées les déplacements commencent.

4. fin de la partie : elle est immédiate quand, à la fin de sa phase de déplacement, un joueur occupe 7, 8 ou 9 villes (victoire partielle, décisive ou totale). Le fait d'éliminer toutes les pièces adverses accorde une victoire totale, et dans tous les autres cas, celui qui occupe le plus de villes gagne.



DÉTROITS

nombre de joueurs : 2 ;

matériel : des allumettes (colorées) de longueurs différentes ;

but du jeu : contrôler le quadrilatère délimité par les quatre phares (points rouges). La partie prend fin, quand un seul des joueurs a des bâtiments dans cette zone.

Chaque flotte comprend cinq bâtiments. Il y a deux trois-mâts (allumettes longues de deux hexagones) et trois frégates (longues d'un hexagone).

Au début du jeu, l'une des flottes occupe l'angle nord-ouest de la carte ; l'autre, l'angle sud-est ; (sur les hexagones porteurs de points).

principe de déplacement : chaque bâtiment a un potentiel de déplacement de six cases par tour qu'il doit utiliser totalement ou partiellement. Le mouvement se décompose en deux actions distinctes : avance ou changement de direction (ou rotation). L'avance consiste à faire changer de case le bâtiment sans changer de direction. Chaque changement de case consomme un point de déplacement. La rotation consiste à modifier l'orientation du bâtiment sans que sa proue (l'avant) change de case. Chaque changement de direction consomme un point du potentiel de déplacement.

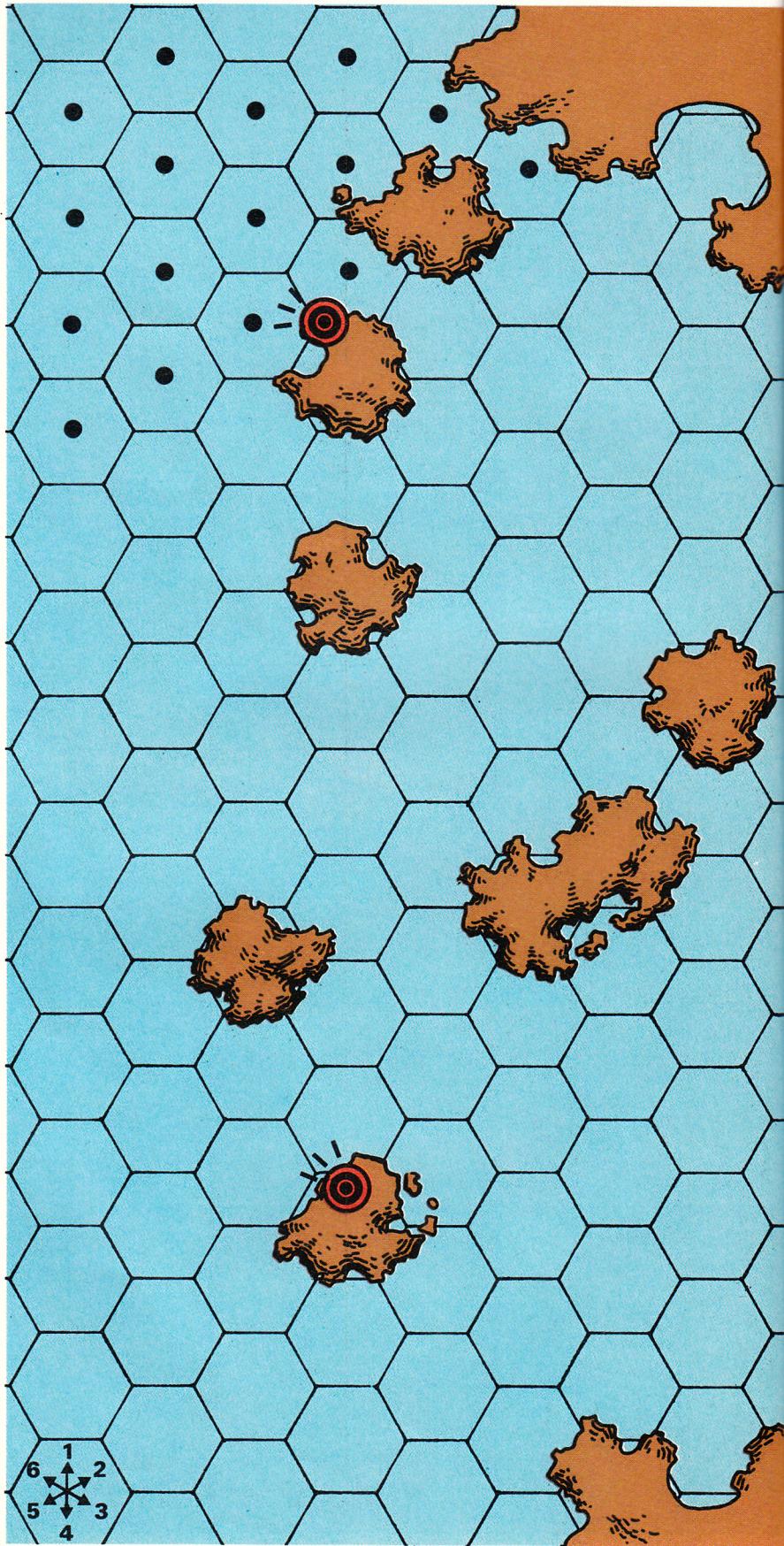
Notons que si le bâtiment est un trois-mâts, la poupe change de case en cas de rotation. Un changement de direction est égal à 1/6 de tour.

Au début du jeu les joueurs tirent à pile ou face la direction du vent, (nord ou sud).

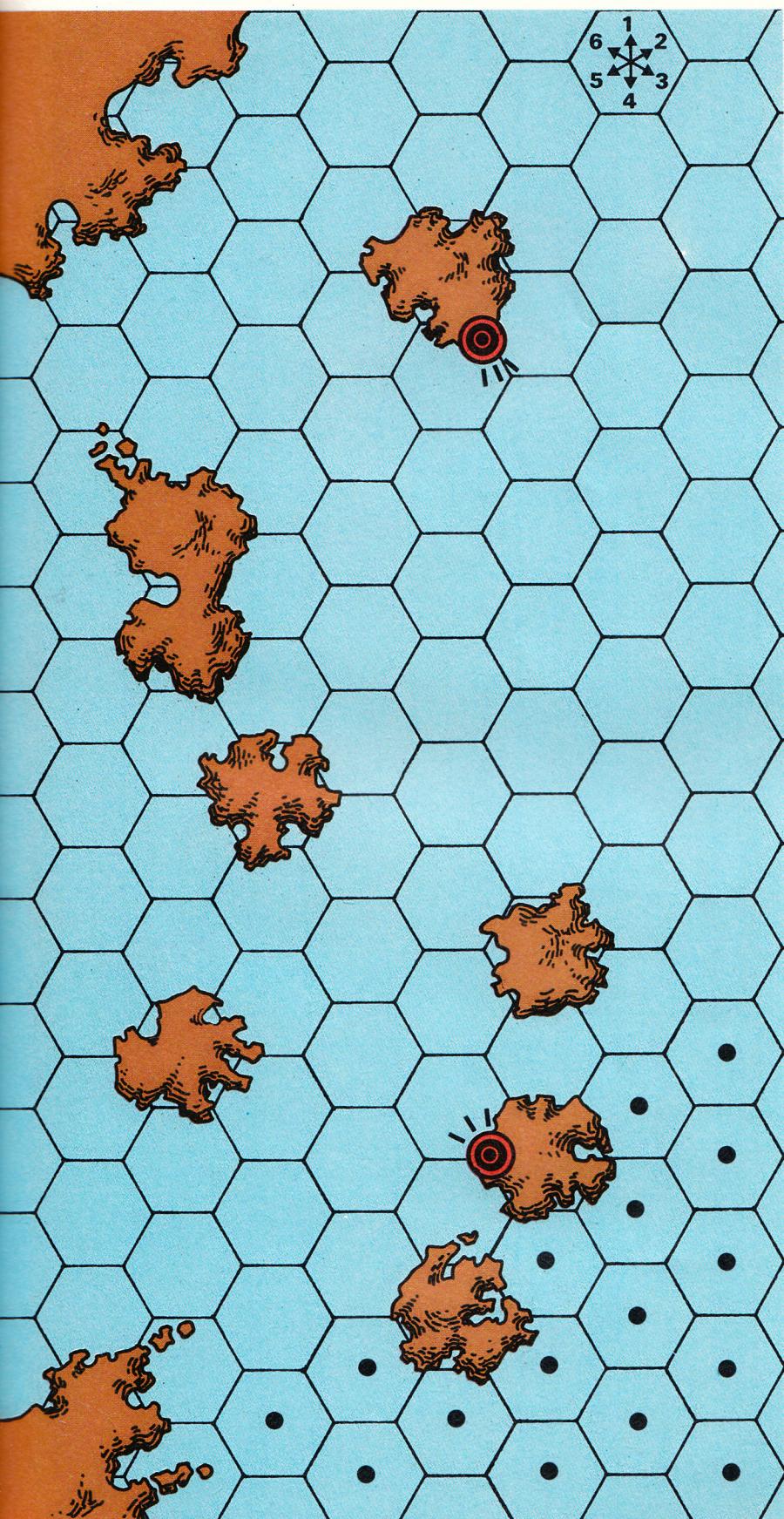
• **la simultanéité des déplacements :** avant de les exécuter, chaque joueur note en secret les ordres de mouvement de ses bâtiments.

Prenons l'exemple d'un bâtiment qui pointe dans la direction 1 définie par l'hexagone d'orientation situé sur le plateau de jeu. L'ordre noté 1 R 2 R 3 3 correspond en premier lieu à un déplacement d'une case dans la direction 1, puis, une rotation conduisant à l'avance d'une case dans la direction 2, enfin une nouvelle rotation suivie d'un déplacement de deux cases en direction 3. Si le dernier ordre est une rotation, celle-ci doit être suivie, par la direction finale adoptée par le bâtiment. Par exemple : 1 1 1 1 1 R(2).

Les ordres rédigés, les joueurs passent à l'action. Ils commencent par déplacer les trois-mâts. Pour le premier d'entre eux, chaque joueur annonce l'ordre tel qu'il a été rédigé et chacun déplace son bâtiment conformément à l'ordre. L'action se poursuit ainsi jusqu'à épuisement des ordres pour ce bâtiment, puis les joueurs passent aux suivants et procèdent de même. Si au cours d'une séquence



prêt-à-jouer



d'ordres l'un des joueurs est en position de tir, il l'annonce et fait feu (une fois par tour), babord, tribord ou des deux bords à la fois. Puis, poursuit éventuellement sa route. Les dégâts infligés aux bâtiments sont immédiatement notés.

• **combats** : chaque bâtiment a un certain nombre de points de résistance : les frégates ont 9 points et les trois-mâts, 17. Quand un navire est dans le champ de tir d'un autre bâtiment et reçoit une salve, il perd un certain nombre de points en fonction de la distance qui les sépare. Les champs de tir d'une frégate et d'un trois-mâts sont représentés ci-dessous. Le tableau indique les dégâts infligés à l'adversaire en fonction de la distance et du type de bâtiments.

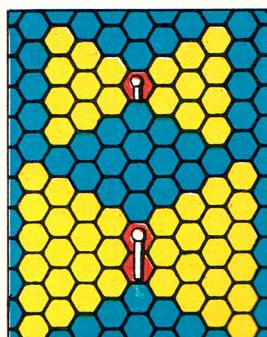
• **contacts entre bâtiments** : il peut arriver que deux ou plusieurs bâtiments aient des routes qui se croisent. Deux cas se présentent :

a. l'éperonnage : la proue de l'un est dans la même case que l'autre. Celui qui est pris par travers perd 2 points de résistance, avant un éventuel tir.

b. abordage : les deux bâtiments adverses sont parallèles et dans la même case. Ils tirent jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit coulé.

Quel que soit le cas, dès qu'il y a contact, les bâtiments stoppent, même si certains ordres restent à exécuter.

• **dérive et naufrage** : quand les points de résistance d'un bâtiment tombent à une valeur inférieure ou égale à 3, il dérive à raison d'une case par tour dans la direction du vent choisi au début du jeu. Il peut continuer de tirer mais ne peut plus influencer son mouvement. En cas d'échouage, il peut poursuivre ses tirs mais ne peut plus se déplacer ; si la résistance parvient à 0, le bâtiment fait naufrage et est retiré du jeu.



Champ de tir d'une frégate.

type de bâtiment	distance de tir	dégâts
frégate	3	1
	2	2
	1	3
trois-mâts	4	1
	3	2
	2	3
	1	4

Table des effets de tir.

ESCADRILLES

nombre de joueurs : 2 ;

matériel : 9 avions par joueur (des triangles de carton numérotés de 1 à 9), un crayon, une gomme.

but du jeu : contrôler l'espace aérien en éliminant l'escadrille adverse.

Seules les cases de couleur sombre sont inaccessibles. L'avion constraint d'y pénétrer s'écrase et est éliminé.

début du jeu : l'une des escadrilles est disposée le long de la bordure ouest de la carte ; l'autre, le long de la bordure est.

déplacements : la vitesse des avions varie entre 2 et 6 cases par tour. Lors du premier tour de jeu, les avions avancent obligatoirement de 2 cases. On compte 1 point quand on entre dans une case. Au tour suivant, ils peuvent conserver cette vitesse ou l'augmenter d'une case. De tour en tour, il est possible d'augmenter la vitesse d'une unité, sans jamais dépasser 6. Il est aussi possible de diminuer sa vitesse à raison d'une case par tour.

Le tableau 1 indique conjointement le nombre de changements de direction auxquels il a droit en fonction de sa vitesse et l'angle de son changement de cap. Dans la plupart des cas, le changement de direction correspond à 1/6 de tour par case. Le changement de direction s'effectue en même temps que l'avion pénètre dans la case.

Au tour suivant un avion doit effectuer son premier déplacement dans la direction qu'il pointe. Les avions sont déplacés dans l'ordre croissant des numéros qu'ils portent.

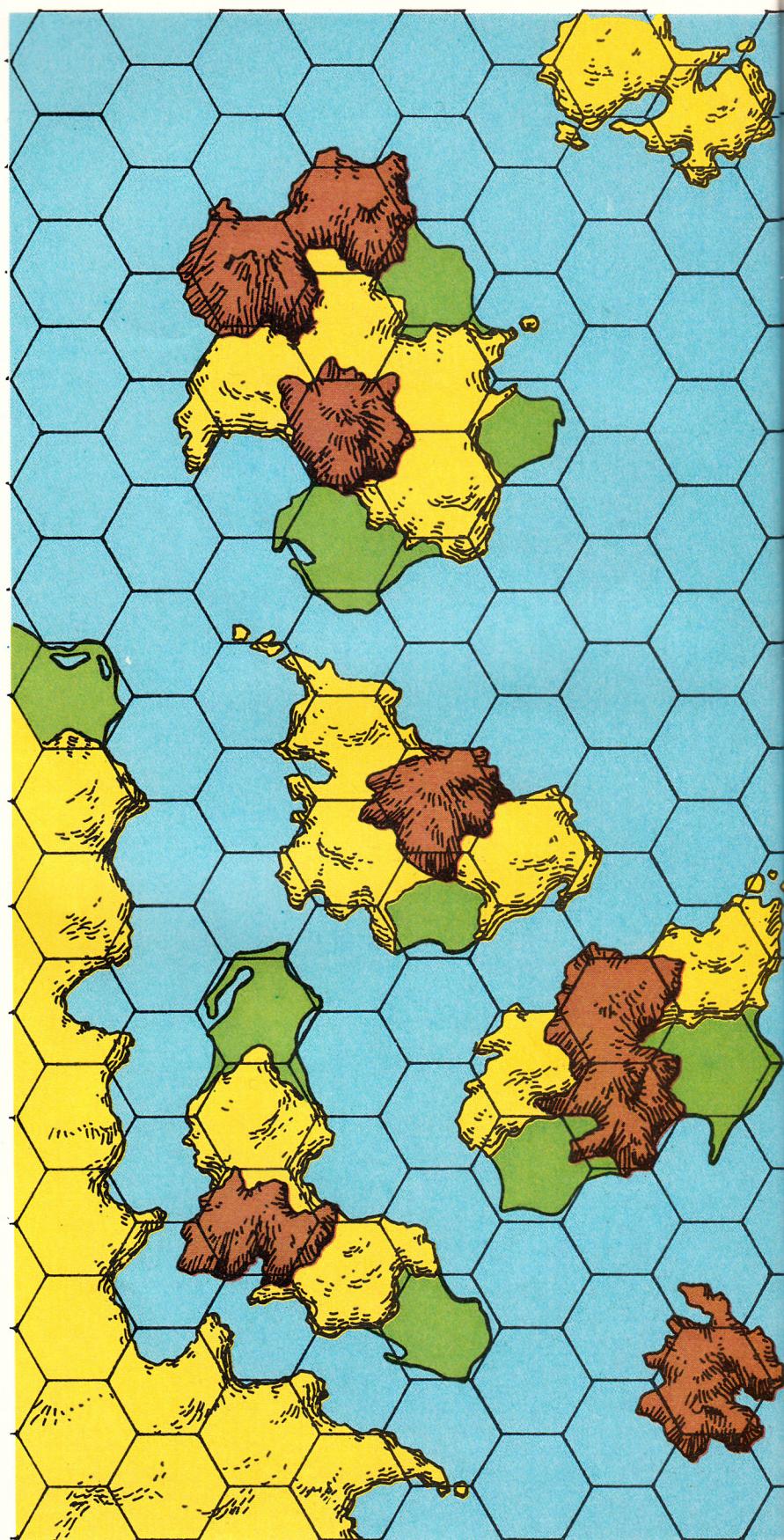
Pour se souvenir de la vitesse de chaque avion, les joueurs placent des croix dans les cases, au croisement du numéro de l'avion et de sa vitesse (voir feuilles de jeu placées de part et d'autre de la carte). Au début du tour suivant, il suffit d'effacer l'ancienne vitesse et de placer une croix correspondant à la nouvelle, et ce pour chaque avion, si toutefois vous avez décidé de modifier ces vitesses.

effets de terrains sur les déplacements : la plaine (en vert) est plus élevée que la mer (en bleu) ; le plateau (en jaune) est plus élevé que la plaine.

Le passage d'un niveau supérieur consomme un point de déplacement supplémentaire.

feuille de jeu

	n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9
v										
6										
5										
4										
3										
2										



prêt-à-jouer

mentaire : le passage de la mer à la plaine, ou de la plaine au plateau coûte un point ; le passage direct de la mer au plateau coûte deux points.

Un avion qui est contraint de survoler une plaine ou un plateau et qui n'a pas une vitesse suffisante s'écrase. Si deux avions sont dans la même case, ils se télescopent et s'écrasent.

Et, si, voulant éviter la catastrophe, un avion est obligé de dépasser le nombre de changements de cap auxquels il a droit, il s'écrase aussi.

descente : lorsqu'un avion redescend d'une case de plateau vers une case de plaine, de la plaine vers la mer ou du plateau vers la mer, il récupère en vitesse le potentiel accumulé au cours de la montée. Quelle que soit sa vitesse à ce moment, il lui ajoute un point par niveau de descente franchi. Le nombre de changements de cap autorisés est celui de sa vitesse, sans la bonification.

combats aériens : si au terme de son déplacement un avion pointe dans la direction d'un avion ennemi se trouvant à 1 ou 2 cases, en ligne droite, celui-ci est abattu.

déroulement du jeu : les joueurs notent en secret la vitesse de leurs différents avions, en plaçant des croix dans les cases.

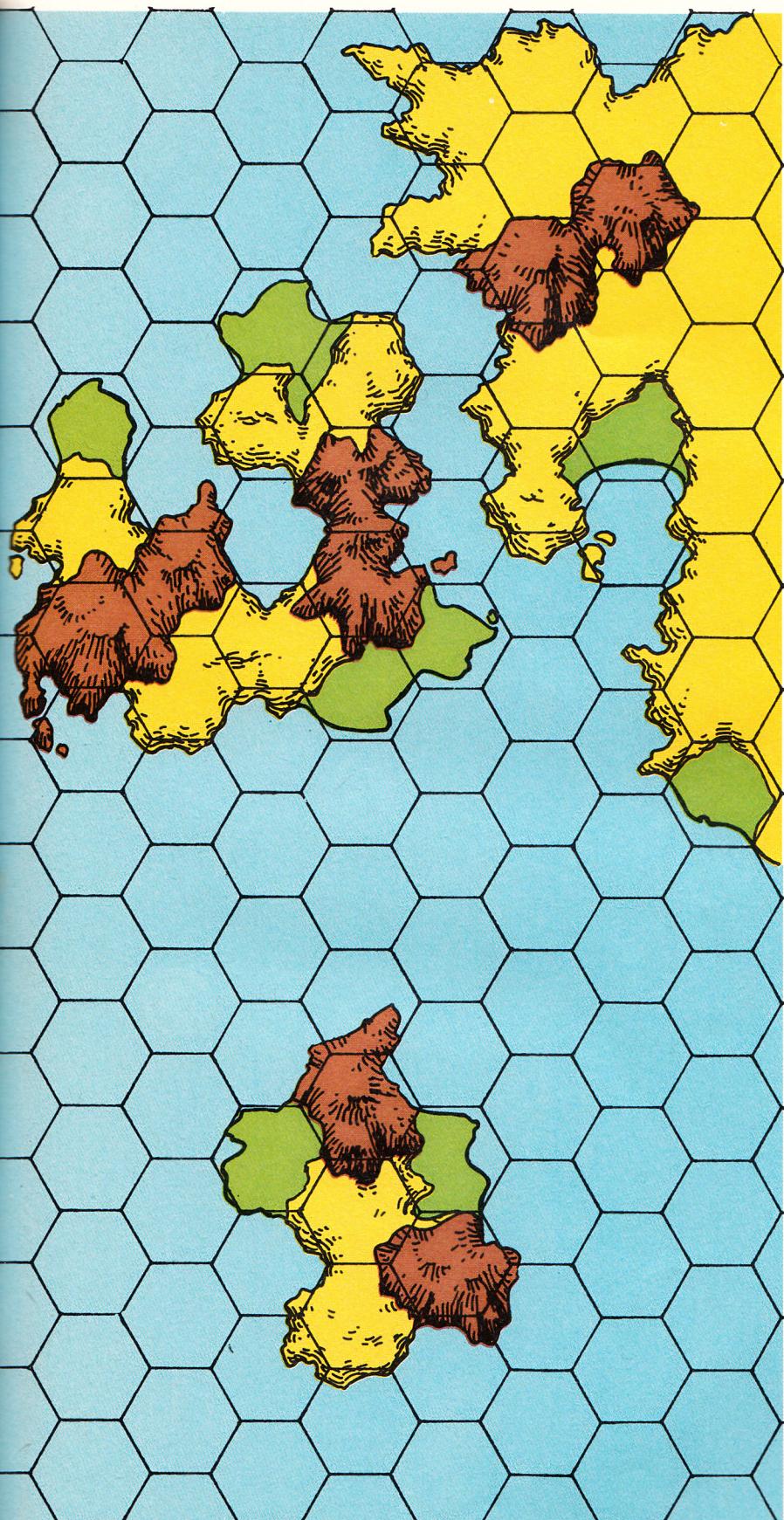
Le premier joueur fait faire mouvement à tous ses avions. A la fin de son tour, il analyse la situation pour voir si un de ses avions est en position pour abattre un avion adverse. Le second joueur procède pareillement après avoir déplacé toutes les unités de son escadrille.

Tableau 1 : *nombre et angle des changements de direction en fonction de la vitesse de l'avion.*

Vitesse en cases/tour	Nombre de changements de direction autorisés	Angle du changement de cap
6	1	60°
5	1	60°
4	2	60°
3	2	60°
2	1	60 ou 120°

feuille de jeu

n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9
v									
6									
5									
4									
3									
2									



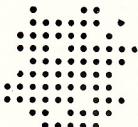
PLANETES

nombre de joueurs : 2 ;

matériel : des pions triangulaires (à confectionner, de différentes couleurs) représentant les différents types d'unités ;

but du jeu : occuper au moins trois cases de la planète adverse ou détruire son escadrière.

le terrain : les cases vierges représentent le vide interstellaire. Pour y entrer, chaque vaisseau consomme un point de son potentiel de déplacement. Les cases marquées de points contiennent des astéroïdes. Les vaisseaux peuvent y pénétrer moyennant la consommation de 2 points de déplacement. Les cases rouges représentent des planétoides : il est impossible d'y pénétrer. Les cases — Champ de force, permettent aux vaisseaux de voyager plus rapidement ; non seulement l'entrée y est libre et ne consomme pas de point, mais elles accordent à celui qui les traverse une bonification d'un point de déplacement, qui doit être immédiatement utilisé. Il n'est pas possible d'y stationner au terme de son déplacement et il faut noter que l'avantage qu'elles offrent est à double tranchant. Il est impossible de pénétrer dans les cases — Trou noir. Le vaisseau qui est contraint de le faire à la suite d'un combat est éliminé. Enfin, l'entrée sur les cases des deux planètes rivales est libre et ne consomme qu'un point de déplacement.



astéroïdes



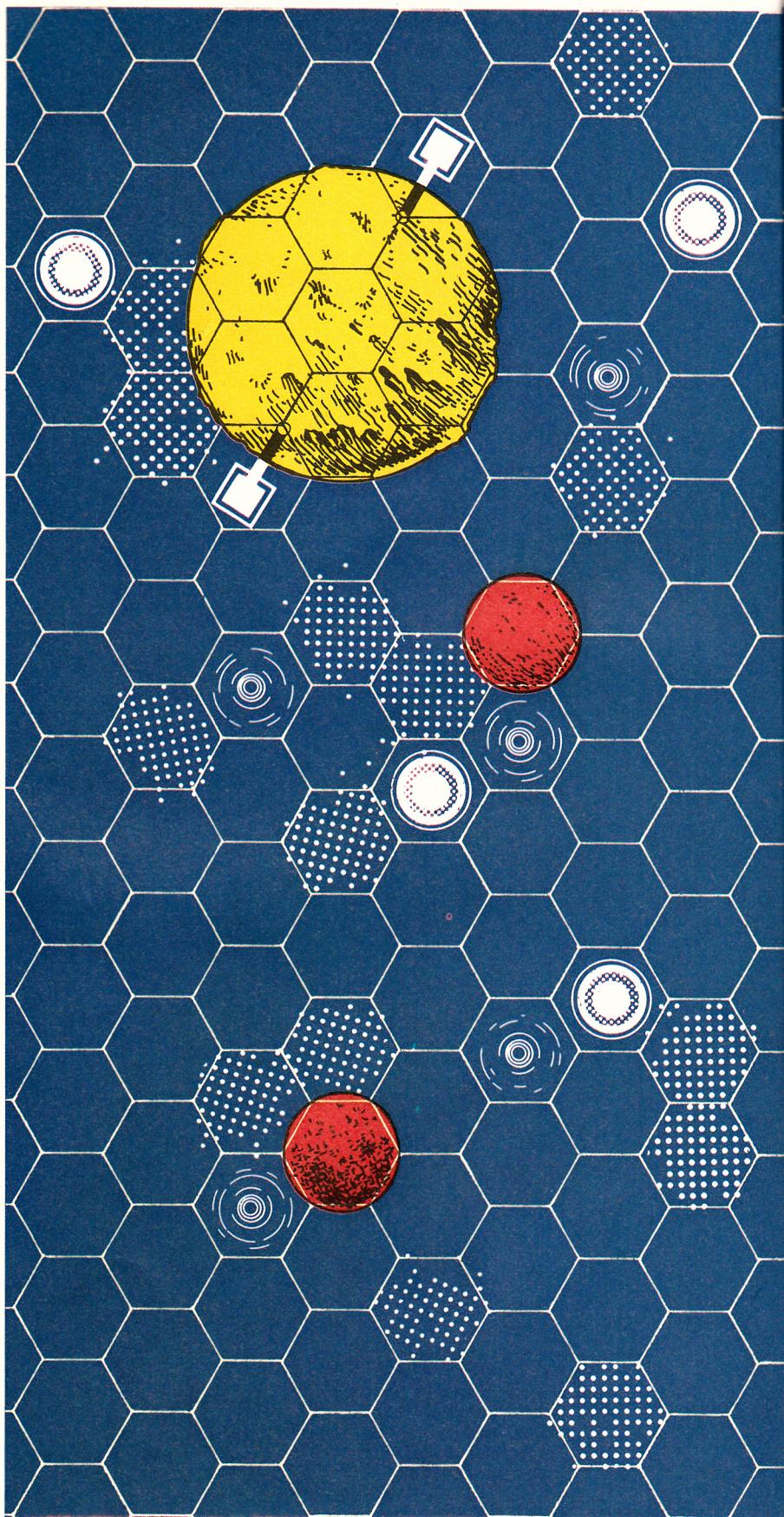
trou noir



champ de force



station orbitale



les pions : ils seront porteurs des symboles couramment utilisés dans les wargames (symboles de l'OTAN) pour désigner l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. Chaque joueur disposera de 4 pions infanterie, 3 pions cavalerie et 2 pions artillerie. Ces pions seront disposés au gré des joueurs sur les cases de leurs planètes respectives et sur les deux cases voisines porteuses d'une station orbitale. Il s'agit de la position de départ.

potentiel de déplacement et de combat des unités :

- l'infanterie :

potentiel de déplacement (même principe que dans le jeu « objectif villes »). Potentiel de combat 4. A ce potentiel, valable sur les cases de « vide », s'ajoutent des bonifications en fonction de la nature du terrain où elle se trouve : on

prêt-à-jouer

ajoute +1 au potentiel de combat de l'unité si elle se trouve dans une case d'astéroïdes et +2 si elle est sur une des cases de sa propre planète. L'unité d'infanterie n'attaque qu'au contact, c'est-à-dire dans une case voisine d'une unité adverse.

- la cavalerie :

elle est plus rapide, mais plus faible. Le potentiel de déplacement est de 6. Le potentiel de combat est de 2. Elle reçoit les mêmes bonifications que l'infanterie sur une case « astéroïdes » ou une case de sa propre planète. Elle n'attaque également qu'« au contact ».

- l'artillerie :

à l'inverse de la cavalerie, elle est lente mais puissante. Son potentiel de déplacement est de 2 ; son potentiel de combat est de 6. Elle a droit aux mêmes bonifications que les unités de cavalerie, mais elle n'attaque qu'à 2 ou 3 cases d'une unité adverse et non au contact. Elle peut tirer en ligne droite ou en zigzag et son tir peut traverser sans dommages des cases occupées par des unités de son propre camp.

combats : quand, à la fin du tour d'un joueur, ses unités sont parvenues au contact ou à distance de tir d'unités adverses, il y a combat (voir « objectif villes »). On calcule le rapport des forces en présence. Attention, sous un tir d'artillerie, infanterie et cavalerie n'ont plus qu'un potentiel de 1 et au contact, l'artillerie n'a plus qu'un potentiel de 3. Avec un rapport de force de 3 contre 1, l'unité attaquée doit reculer. Le recul dans un trou noir l'élimine, le recul dans un champ de force contraint à un recul supplémentaire d'une case. Avec un rapport de force supérieur ou égal à 4/1, l'unité attaquée est éliminée.

zone de contrôle : il s'agit d'une notion classique du wargame que l'on peut utiliser ici comme règle optionnelle. Dans les trois jeux précédents, il était toujours possible au cours d'un déplacement de passer sans s'arrêter dans une case voisine d'une unité adverse. Pour adopter une formule de jeu plus réaliste, on fait intervenir la règle suivante : dès qu'une unité pénètre dans une des cases voisines d'une unité adverse elle est immédiatement contrainte de s'y arrêter, quel que soit le potentiel de déplacement qu'il lui reste à utiliser.

fin du jeu : quand, au terme de sa phase de déplacement, l'un des joueurs réussit à placer 3 de ses unités dans les cases de la planète adverse, le jeu prend fin immédiatement. Dans tous les autres cas, notamment à la suite de combats particulièrement destructeurs, le vainqueur est celui des joueurs qui occupe le plus de cases de la planète adverse ou reste le dernier sur le terrain.

Michel Brassinne ●

