WHITE FLAG I

Storm over Stalingrad

Chronique
Interview
Compte rendu
Conseils
Concours

AGORA JEUX.com

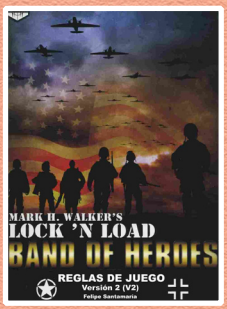
«l'homme est naturellement un animal joueur»

LA BOUTIQUE DE TOUS VOS JEUX

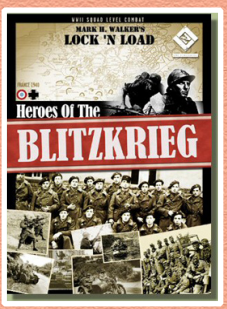
JEUX DE PLATEAU, WARGAMES, JDR, JEUX VIDÉOS, FIGURINES, LIVRES, MAGAZINES...

WARGAMES

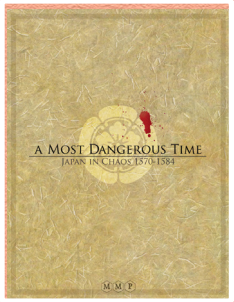
Elusive victory (GMT)
49,90 €



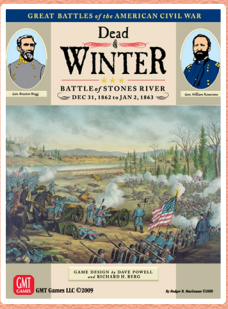
LnL : Band of Heroes 2°Ed
49,99 €



LnL : Heroes of the blitzkrieg
49,99 €



A most dangerous time (MMP)
57,60 €



Dead of winter (GMT)
57,60 €

JEUX DE SOCIÉTÉ

Space Hulk
78 €

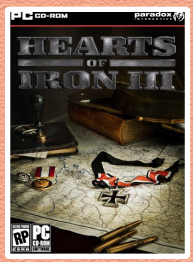
Hannibal : Rome vs Carthage
54,99 €

Roll through the ages
23,40 €

Smallworld
40,50 €

1960 : Kennedy contre Nixon
40,41 €

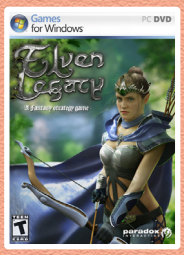
JEUX VIDÉOS



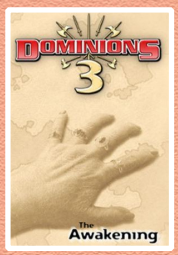
Hearts of iron III
35,99 €

East india company
35,99 €

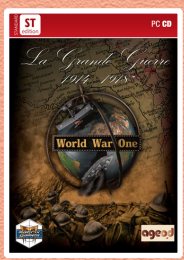
War plan pacific
33,99 €



Elven legacy
26,99 €



Dominions 3
54,99 €



La grande guerre : 14-18
23,99 €

Frais de port pour la France de 5,5 €, offerts pour toute commande de 55 € et plus. Port pour l'Europe : 15 €, offerts pour 150 € d'achat.

135, rue Paul et Camille Thomoux - 93330 Neuilly sur Marne - France · Tel : (33)6.70.19.51.13 · contact@agorajeux.com

WWW.AGORAJEUX.COM

EDITO

Tout nouveau, tout beau!

Vous avez sous les yeux le premier numéro de White Flag, E-magazine spécialisé dans les jeux de stratégie, à tendance wargames.

Ces wargames, aussi appelés jeux de guerre, méritent depuis longtemps leur image de jeux compliqués. Aujourd'hui pourtant, à travers des règles "relativement" simples et des parties "assez" courtes, certains auteurs parviennent à concilier plaisir de jeu et exigence de réalisme historique. En tant que joueurs, outre le fait de présenter des jeux que nous aimons, notre volonté première est de partager notre passion avec le plus large public : faire découvrir ces jeux simples, susceptibles de donner goût au wargame et d'être pratiqués au long de multiples parties. Le jeu Storm over Stalingrad, exposé dans les pages suivantes, en est un excellent exemple.

Chaque numéro de White Flag traitera d'un unique et seul jeu, au travers d'une chronique, une interview de l'auteur, un compte rendu de partie, des conseils de jeu et tout autre rubrique nous venant à l'esprit. A l'heure actuelle, l'équipe n'est constituée que de trois rédacteurs bénévoles, en les personnes de mon frère, M. Miaou et moi-même. Pour une aussi petite équipe, jouer, écrire, contacter l'auteur, mettre en pages et manger ses croquettes sont des choses qui prennent du temps. Et, comme nous pensons qu'il n'est jamais bon d'avoir une passion exclusive, il nous arrive parfois d'aller nous promener pour respirer l'air frais, lire un livre sous un arbre, aller au cinéma, jouer à la pétanque, renifler les fesses de la voisine, etc. Pour ces raisons, le magazine paraîtra sans périodicité régulière. Aussi, accueillerons-nous avec joie toute contribution d'écriture de votre part.

Cerise sur le gâteau, pour fêter ce premier numéro, nous vous proposons un petit concours vous permettant de gagner une boîte du jeu Storm over Stalingrad !

olivier.jahchan@whiteflag.fr

Chronique

LE COMBAT DES CHEFS

22 juin 1941 : les troupes de l'Axe envahissent l'Union soviétique. Après une percée rapide en territoire ennemi, les unités allemandes et leurs alliées sont repoussées par l'armée soviétique en décembre 1941, lors de la bataille de Moscou. Dans le même temps, le Japon attaque la base américaine de Pearl Harbor et fait entrer en guerre les Etats-Unis.

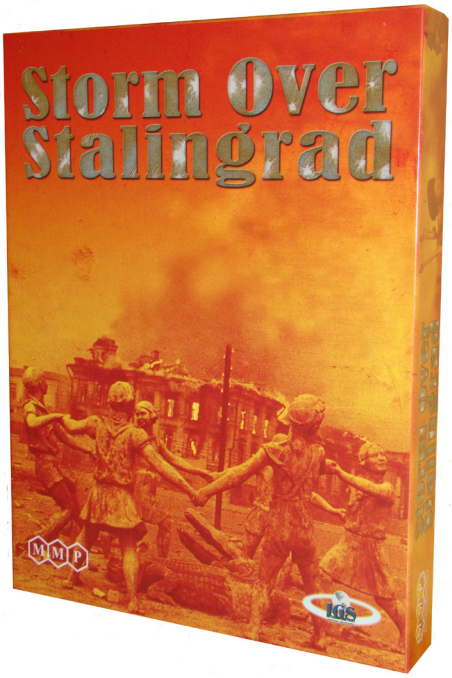
Au printemps 1942, les forces allemandes ont consolidé leurs positions sur le front Est. Mais, le temps presse désormais. Hitler veut prendre l'avantage en Russie, avant que les Etats-Unis ne s'engagent dans le conflit, en Europe. La décision est prise d'attaquer Stalingrad, véritable zone industrielle et centre de communication névralgique (proximité du Caucase riche en pétrole, fleuve Volga importante voie de transport soviétique, usine « Barricady » de production de chars T-34, complexe métallurgique « Octobre Rouge », capture des champs agricoles de la région). En outre, « la ville de Staline » porte en elle un symbole idéologique fort. Les deux camps vont ainsi mettre toutes leurs forces dans la bataille, conscients du coup au moral porté à l'ennemi en cas de victoire.

Char T-34 russe

"La mort d'un homme est une tragédie. La disparition de millions de gens est une statistique" - Staline

Le 17 juillet 1942, les troupes allemandes entrent dans Stalingrad, appuyées par les bombardements aériens et les tirs d'artillerie. Au 23 juillet, la ville est déjà détruite à 80%, rendant difficile la progression des blindés. Dans ce champ de ruines, le combat de rue fait rage, avec une extrême violence. On se bat, pas à pas, pour conserver chaque mètre, chaque pan de mur, chaque tas de gravats.

Les russes sont pris en tenaille par les forces de l'Axe d'un côté et par la Volga de l'autre. Les renforts débarquent sur la berge du fleuve, aussitôt menacés par les tirs allemands et les bombardements intensifs. Les lignes de défense se concentrent dans les usines et les maisons encore debouts. A peine sortis d'usine, les chars T-34 viennent renforcer le front. Pour les exposer à leur propre tir de soutien



et en limiter l'intensité, les soldats russes s'approchent au plus près des allemands. Les combats sont incessants. On mitraille à l'aveuglette, à portée de voix, à portée de souffle. De jour comme de nuit.

Terrifiés par les pièges et les embuscades russes, les chars camouflés dans les décombres et les tireurs embusqués, les allemands subissent de lourdes pertes mais en infligent tout autant et progressent inlassablement.

Fin août 1942, les soviétiques sont finalement encerclés dans la ville, acculés à la Volga. En novembre, les allemands atteignent le fleuve, coupant les forces soviétiques en deux poches étroites. Aussi désespérée que puisse paraître la situation, la contre offensive soviétique qui suivra mènera les troupes de Staline à la victoire. Mais ceci est une autre histoire, que le jeu ne raconte pas…

DE LA BELLE OUVRAGE

La boîte de jeu renferme une planche de pions représentant 80 unités allemandes et 60 unités soviétiques. Chaque unité est définie par des valeurs d'attaque, défense et mouvement. Deux cartes en papier glacé sont à assembler pour former l'aire de jeu. La ville de Stalingrad, représentée dans sa partie au Nord de la Volga, y est divisée en zones d'influence. 55 cartes à jouer, réparties en deux paquets distincts, détaillent les ordres spécifiques, réalisables par chaque camp. Deux dés, des marqueurs Contrôle et Tir sont également fournis.

Si la carte papier aura tendance à blanchir aux pliures avec le temps, et si les cartes à jouer sont un peu fines, le matériel demeure de très bonne qualité. Sur le plan esthétique, les différents éléments de jeu attirent l'œil et mettent en appétit (photos d'époque illustrant les cartes, couleurs vives des pions, travail graphique réalisé sur le plateau de jeu). En outre, l'ensemble donne une impression de grande lisibilité. Ainsi, la mise en place, facilitée par le marquage des pions correspondant aux zones de déploiement, se fera en une dizaine de minutes par un joueur organisé.

CLARTE ET SIMPLICITE

Storm over Stalingrad est avant tout un wargame simple. Les règles souffrent peu d'exceptions et s'expliquent rapidement. Un joueur novice les assimilera en un à deux tours de jeu, tout au plus.

En début de partie, chaque joueur fait le pari de conserver un certain nombre des zones jouxtant le fleuve. Celui qui en parie le plus grand nombre commandera les troupes russes et gagnera, au terme des six tours de jeu, s'il parvient à conserver autant de zones que pariées. Dans le cas contraire, la victoire reviendra au joueur allemand.

En début de tour, chaque joueur pioche un nombre défini de cartes. Pour l'allemand : invariablement, six cartes. De quatre à six cartes pour le joueur russe, à mesure que les tours passeront.

Au cours d'un tour de jeu, le choix est laissé au joueur d'activer une de ses unités et/ou de jouer des cartes. Puis, c'est au joueur adverse de faire de même et ainsi de suite, alternativement, jusqu'à ce qu'aucun d'eux ne puisse ou ne veule jouer.

Activer une unité ou un groupe d'unités revient à les déplacer ou les faire tirer. Entrer et sortir d'une zone contrôlée par l'ennemi est rendu plus difficile que se déplacer à travers les zones amies.

Les combats se déroulent entre unités situées dans une même zone ou entre deux zones adjacentes. Au cours d'un combat, on additionne d'abord la valeur d'attaque des unités qui tirent. Puis, on lance les dés. Leur somme est ajoutée au potentiel de l'attaquant. Ce résultat final est comparé à la valeur de

défense de la meilleure des unités attaquées. La différence est égale au nombre de dégâts subis par le défenseur. Les unités touchées sont d'abord retournées, avant de faire retraite et d'être éliminées. Le défenseur répartit les dégâts entre ses unités. Une fois retournée, une unité ne peut plus tirer ni se déplacer mais seulement se défendre pendant le reste du tour de jeu. Après avoir été activée, une unité doit également être retournée.

Une zone est conquise quand elle est vidée des unités qui la défendaient, tandis que des unités adverses s'y trouvent alors.

Certaines cartes doivent être jouées seules, sans qu'aucune unité ne soit activée. D'autres peuvent se jouer pour améliorer attaque ou défense, annuler une carte ennemie, jouer deux fois consécutivement, relancer les dés, ne pas retourner des unités qui auraient dû l'être, bombarder une zone, se déplacer et tirer en même temps, etc.

En fin de tour, les renforts allemands entrent sur l'aire de combat dans n'importe laquelle des zones contrôlées par l'Axe. Les renforts russes doivent débarquer sur les berges de la Volga, en trois zones définies.

A cela s'ajoutent quelques règles particulières : le joueur allemand ne peut empiler des unités provenant de divisions différentes ; ses unités noires, rappelées sur un autre front, sont retirées du jeu à la fin du tour 3 ; les renforts russes ne peuvent entrer en jeu qu'unité par unité, et non en pile ; en début de tour, contrôler la colline de Mamaiev, zone centrale du jeu, permet de piocher une carte supplémentaire ; lors d'un combat entre deux zones, le défenseur contrôlant la zone bénéficie d'un bonus ; les unités ayant tiré d'une zone à l'autre ne bénéficient plus de ce bonus défensif, jusqu'à la fin du tour.

PREMIERE IMPRESSION

La première partie de Storm over Stalingrad laisse une impression mitigée. Tout d'abord, le hasard semble prépondérant : une carte jouée au bon moment ou un jet de dés réussi peuvent changer l'issue d'un combat et, par voie de conséquence, bouleverser le cours de la bataille. Ainsi, la différence est-elle grande entre les pertes provoquées par un double 1 ou un double 6. Ensuite, on se demande si le joueur russe possède la moindre chance de vaincre, face au rouleau compresseur allemand, appuyé par de lourds et intensifs bombardements. En effet, 11 des 27 cartes du paquet allemand représentent des bombardements, tandis que les autres cartes peuvent s'avérer tout aussi puissantes. Enfin, la partie semble plutôt scriptée et les stratégies disponibles peu nombreuses. L'allemand doit avancer à tout prix, tandis que le russe doit tenir sa ligne de front et la colline centrale de Mamaiev, en priorité.

En dernier lieu, après une première partie de découverte, le jeu laisse surtout une immense envie de rejouer, de diriger le même camp ou d'en changer et de varier ses d'options. Au cours des parties suivantes, le plaisir de jeu ne s'estompera pas facilement et l'on reviendra sur sa première impression pour découvrir toute la richesse tactique du jeu.

L'anglais facile

Le texte décrivant l'effet des cartes est rédigé dans un anglais simple et précis. Si besoin, la traduction des cartes a été intégrée dans le livret de règles en français. De plus, les 55 cartes reprennent une vingtaine d'effets seulement et il suffira d'une partie pour les assimiler.

ACTION REACTION

Tout l'intérêt du jeu réside dans le fait de s'adapter à chaque avancée, chaque coup porté par l'ennemi. On réagira donc au niveau tactique, loin de pouvoir établir une stratégie d'envergure. En ce sens, optimiser sa main de cartes et bien gérer la constitution de piles d'unités relativisera la grande part de hasard. Il s'agira de cumuler l'effet de ses propres cartes tout en anticipant celles de l'adversaire. En outre, selon le nombre de zones définissant l'objectif de victoire, l'équilibre des forces sera légèrement rétabli. On jouera généralement pour maintenir deux à quatre zones sous contrôle russe, en fin de partie. En outre, si certains choix paraissent incontournables (avancée allemande, contrôle de la colline de Mamaiev), le hasard saura les contrarier. Et, même si la situation est très en faveur du joueur allemand, le jeu parvient à maintenir l'espoir pour le camp russe, alimentant suspense et tension jusqu'à la fin de la partie.

DEUX APPROCHES

Beaucoup de ses unités déployées initialement ne pouvant attaquer, le camp russe jouera le maintien du front. Ses cartes l'inciteront à se défendre, contrer ou interrompre le tour de jeu ennemi. De par l'arrivée des renforts dès la fin du premier tour de jeu et la mobilité de ses unités, la réorganisation de ses lignes sera facilitée. Le maître mot sera de ralentir l'ennemi tout en se repliant nécessairement, en abandonnant des zones.

"La philosophie de l'artillerie : Cogito ergo boum" - Susan Sontag

Du côté allemand, on favorisera l'attaque et la prise de terrain. La majorité des troupes de l'Axe ont une puissante capacité de feu mais sont peu mobiles. Le temps joue pour le russe et l'avancée rapide des divisions allemandes durant chaque tour de jeu est donc capitale pour la prise de contrôle de zones, la progression vers le fleuve et l'arrivée de renforts au cœur du combat. Les cartes du paquet allemand favorisent principalement les bombardements, les débordements, l'interruption.

GERER LES PRIORITES

Les concepts de contrôle des zones, d'unités retournées et de conservation du bonus défensif sont primordiaux dans la prise de décisions russe comme allemande. Des deux côtés, le dilemme est souvent grand entre attaquer ou attendre. Faut-il prendre l'initiative d'attaquer pour retourner les unités ennemies et les empêcher d'êtres activées ? Ou tirer sur des unités déjà activées et donc plus vulnérables ? De même, jouer ses cartes, les garder en main d'un tour à l'autre ou attendre que l'ennemi abatte les siennes, apportent tension et bluff à chaque coup joué. Enfin, quand le combat fait rage, lorsque toutes vos unités sont en attente d'ordre, il faut surtout savoir gérer les priorités. Tel est le centre d'intérêt du jeu.

SOS!

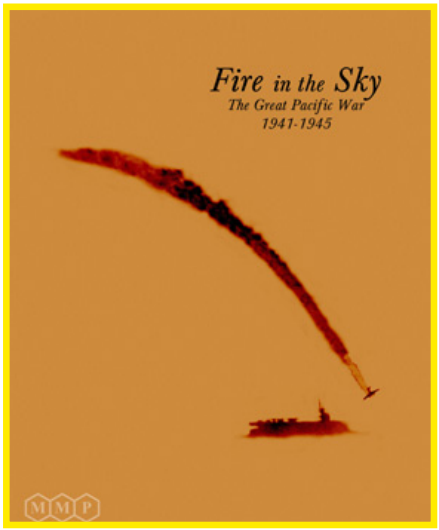
En résumé, Storm over Stalingrad s'avère attirant, facile d'accès, rythmé, tactique, intéressant à jouer dans les deux camps et doté d'une bonne durée de vie. Typiquement le genre de jeux se faisant désirer encore, passée une période sans y jouer. Un wargame certes léger de par son côté aléatoire, mais tout aussi apprécié des petits que des grands stratèges. Un jeu au plaisir immédiat. Idéal pour initier les joueurs néophytes au wargame.

Auteur : Tetsuya Nakamura
Editeur : MMP
Développeurs : Adam Starkweather, Nick Richardson
Infographiste : Niko Eskubi
Durée moyenne : 3 heures
Installation : 10 minutes
Nombre joueurs : 1 à 2
Langue : anglais
Règles : 8 pages

Interview

TETSUYA NAKAMURA

Auteur de Storm over Stalingrad



WHITE FLAG Pouvez-vous vous présenter?

TETSUYA NAKAMURA : *Age: top secret. Famille : des parents, un frère et un chien. Métier : rédacteur en chef du magazine japonais Game Journal. Passion : jouer avec mon chien.*

WF : Comment êtes-vous devenu auteur de wargames?

TN : *Il y a une dizaine d'années, le monde du wargame au Japon était en passe de s'effondrer complètement. Pour éviter la ruine, j'ai pensé que nous devions créer nous-mêmes des wargames à l'intention du public japonais, et ne pas seulement se contenter d'importer des jeux étrangers. Aussi loin que je me souvienne, il n'existait alors aucun wargame attirant l'intérêt spécifique du public japonais. Je me suis donc mis à créer de tels wargames par moi-même, entouré de quelques fidèles. C'est ainsi que le magazine Game Journal est né. Par bonheur, les jeux publiés dans le magazine ont été et demeurent appréciés par les joueurs, ce qui nous permet d'exister dans la durée. Dans ce contexte, je crois que le magazine est une sorte de bouée de sauvetage pour beaucoup de joueurs de wargame japonais.*

Le jeu serait 100% « card driven », si je devais le recréer aujourd'hui.

WF : En quoi la bataille de Stalingrad vous a-t-elle donné envie d'en faire un wargame?

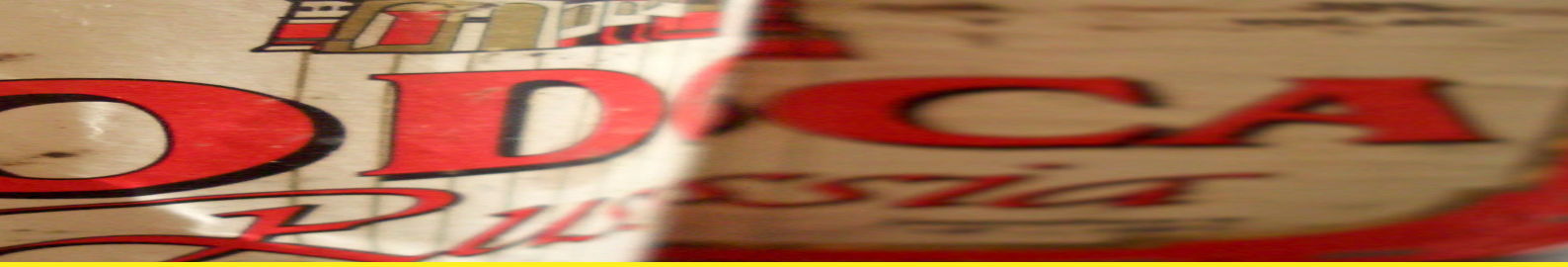
TN : *Au moment d'élaborer le corps de règles faisant cohabiter activation des unités et gestion d'une main de cartes, j'ai pensé que la bataille de Stalingrad, telle qu'elle s'est déroulée, accueillerait idéalement ce système. Pour information, le système évoluera une première fois dans le jeu Storm over Philippines et une autre fois dans une campagne, intitulée Storm over Europe, prenant pour contexte la première guerre mondiale. Ces jeux sont déjà finalisés et seront édités par MMP dans les années à venir.*

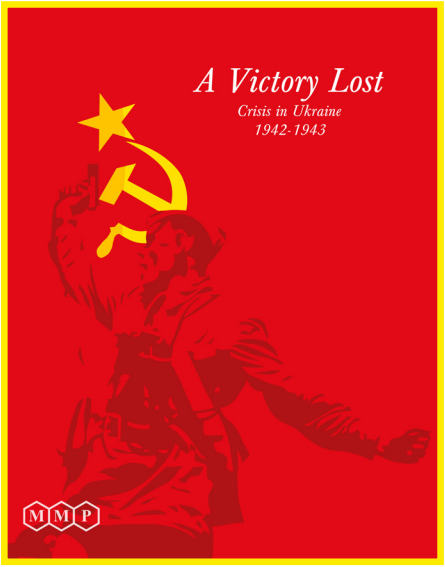
WF : Comment avez-vous procédé pour créer Storm over Stalingrad?

TN : *J'ai d'abord voulu créer un système de jeu complet, avant de le transposer au contexte choisi. Un système entièrement basé sur le tirage de cartes. Malgré ce but initial, j'ai dû adapter le système en combinant activation des unités et tirage de cartes. A l'époque, mes capacités de créateur ne me permettaient pas encore d'écrire les règles par lesquelles les cartes contrôleraient le jeu dans son ensemble, en gérant notamment le mouvement de nombreuses unités. Le jeu serait 100% « card driven », si je devais le recréer aujourd'hui.*

Liens

- Règles du jeu en français : www.ludistratege.net
- FAQ en anglais : www.boardgamegeek.com/filepage/41923
- Site de l'éditeur : www.multimanpublishing.com
- Jouer par ordinateur : www.vassalforge.org
- Le magazine de l'auteur : www.gamejournal.net





Storm over Stalingrad utilise ainsi un système transitoire entre wargames avec et sans cartes. Ma volonté a été de créer un jeu simple et jouable en une durée raisonnable pour un wargame. Les règles du jeu Storm over Europe, quant à elles, sont très proches de n'utiliser que les cartes pour gérer toutes les actions de jeu.

WF : Le jeu est d'abord paru dans votre magazine, Game Journal. Quelles sont les différences avec la version éditée par MMP?

TN : *Dans la version japonaise, le joueur soviétique doit conserver au moins deux zones, à la fin de la partie, pour remporter la victoire. Une telle règle permet une plus grande variété de choix et constitue un défi plus difficile à relever. Posséder une seule et unique zone reviendrait, pour le joueur soviétique, à réunir toutes ses unités en un seul endroit et appauvrirait les tactiques de jeu. Les cartes sont également différentes entre les deux éditions. Dans la version japonaise, 32 cartes sont fournies et 62% des cartes du paquet allemand correspondent à des bombardements. J'ai fixé la difficulté du jeu en fonction de ces données. Dans le jeu en anglais, on compte 54 cartes et le nombre de bombardements représente 40% seulement du paquet allemand. De fait, j'imagine que la puissance de feu et la capacité offensive du camp allemand sont plutôt réduites, comparées à l'édition japonaise. L'équilibre du jeu est donc très différent entre les deux versions.*

WF : N'était-ce pas un pari risqué d'introduire une aussi forte dose de hasard dans un wargame?

TN : *La discussion portant sur le hasard dans les wargames est sans fin, car chacun possède sa propre approche du sujet. Je ne pourrai donc dire quelle est la bonne optique, mais seulement présenter ma vision des choses. Je pense que le facteur chance simule la réalité telle qu'elle est et non telle qu'on la voudrait idéalement. Dans la réalité, il est impossible de prévoir une chose entièrement. Le côté aléatoire permet ainsi au wargame de se distinguer des jeux traditionnels que sont les échecs ou le go, tout comme la réalité se dissocie de la perfection. Il nous serait difficile aujourd'hui d'imaginer les wargames sans le système à base de jets de dés que sont les tables de résolution de combat. Je crois que ce système est une bonne introduction du hasard dans un jeu, même si, pour moi, mouvement et action sont encore plus incertains que les combats en eux-mêmes. Ainsi, si Napoléon remporte la victoire sur le champ de bataille, ce n'est pas seulement à cause de ses propres ordres ou d'ordres ennemis erronés, mais aussi du fait de l'incertitude dans les manœuvres des troupes, en plein combat.*

Bien sûr, je comprends fort bien qu'une trop forte dose de hasard puisse engendrer un chaos trop important dans un jeu. A l'inverse, un système sans incertitude dans la résolution des combats et des mouvements rendrait l'ensemble figé. La question porte moins sur le fait d'introduire ou non du hasard dans un jeu que sur le choix du style du jeu recherché. Pour ma part, j'ai choisi de créer des jeux dans lesquels la part d'aléatoire permet d'augmenter la variété des stratégies. Mais, la question reste entière et chaque joueur jugera selon ses préférences.

WF : Qu'est-ce qui fait un bon wargame, selon vous? Quel est votre wargame préféré ?

TN : *Mon wargame préféré s'appelle Imperium (GDW). On a coutume de dire que l'armée française fut vaincue, en 1940, car incapable d'analyser la stratégie de guerre éclair ennemie, la blitzkrieg, basée sur les chars allemands. Il est facile de ridiculiser l'armée française aujourd'hui. Mais, de la même façon, qui pourrait prétendre aujourd'hui ne pas faire d'erreurs tactiques, face à l'utilisation de nouveaux systèmes d'armements, tels des navires de guerre de l'espace ? Voilà ce qu'Imperium m'a appris et ce que j'ai moi-même expérimenté sur le terrain. Par ailleurs, le jeu contient tout ce qui fait pour moi un bon wargame : des règles faciles à comprendre et à maîtriser, des tactiques de jeu approffondies et une excellente durée de vie !*

WF : Buvez-vous plus de saké que de vodka?

TN : *Désolé, je bois aussi peu de saké que de vodka...*

ADAM STARKWEATHER

nous parle du métier de développeur.

Pour simplifier, j'ai l'habitude de dire que « le créateur crée le jeu, le développeur le rend jouable ». Mais, la manière de procéder dépend beaucoup de la personnalité des gens impliqués dans le projet. Par exemple, pour ce qui est des jeux dont je suis l'auteur, je gère tout par moi-même (direction artistique, développement, marketing et bien d'autres choses encore). En ce qui concerne Storm over Stalingrad, j'ai dû travailler au developpement sans Tetsuya, du fait de son emploi du temps chargé et du mien. J'ai donc modifié le jeu sans qu'il ne puisse réviser cette nouvelle mouture. Par bonheur, il fut satisfait du résultat final. La différence majeure entre les deux versions est due à des contraintes techniques : l'édition américaine compte 55 cartes contre 32 pour la version japonaise, car Tetsuya fait imprimer ses cartes par paquet de 16, contre des lots de 55 cartes pour MMP. J'ai donc dû créer de nouvelles cartes pour atteindre ce chiffre de 55. De ce fait, le rapport des forces est modifié. Dans la version américaine du jeu, l'objectif soviétique est souvent de conserver trois zones, même si j'ai pu constater des variations au niveau des résultats de fin de partie, dans un sens comme dans l'autre.

CONCOURS !

DE L'AMOUR, BORDEL !

Voulez-vous gagner une boîte du jeu Storm over Stalingrad ? Rien de plus simple ! Il vous suffit de participer au présent concours. Votre tâche consiste à nous envoyer le commentaire le plus élogieux qui soit, concernant White Flag n°1. Que vous soyez sincère ou non importe peu. Le principal est que nous ayons l'illusion d'être aimés. Car, que serions-nous sans vous, finalement ? Alors, ne faîtes donc pas les timides. Et, n'ayez surtout pas peur d'en faire des tonnes !

Le texte devra comprendre entre 10 et 40 mots. Le comité de rédaction se réunira pour choisir le commentaire de "meilleure qualité littéraire et humouristique". Le résultat du concours sera publié dans White Flag n°2. Le gagnant s'engage à ce que son commentaire, ses nom et prénom, ainsi que sa commune, y soient publiés. Les meilleurs autres commentaires sont susceptibles de figurer dans le magazine également, avec le prénom de leur auteur. Si la qualité des commentaires n'est pas au rendez-vous, un triste tirage au sort aura lieu pour désigner le gagnant. Vous avez jusqu'au 31 septembre 2009, minuit, pour participer. Envoyez vos commentaire et coordonnées par Email à olivier.jahchan@whiteflag.fr.

Bisous.

Compte rendu

17 JUILLET 1942

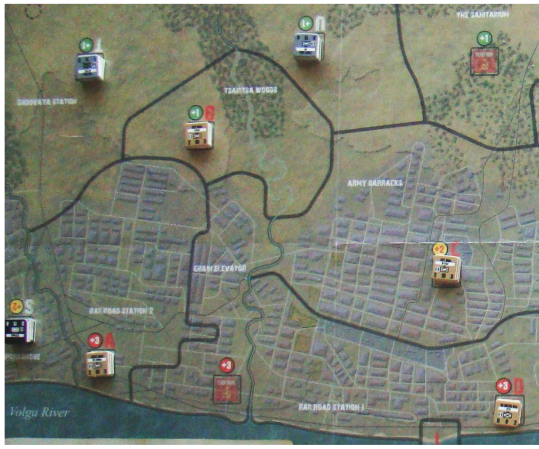
Equipés d'armes lourdes et galvanisés à l'idée de se battre pour défendre la mère patrie, les soldats soviétiques déployés dans les quartiers d'Army barracks, engagent le conflit en attaquant la 71° division d'infanterie allemande qui menace de prendre pied sur la colline de Mamaiev. Une mauvaise préparation logistique fait avorter l'attaque, empêchant les russes de prendre l'avantage.

Pendant ce temps, la Luftwaffe bombarde la colline, cherchant à ouvrir la voie aux soldats à pieds qui se mettent en marche. L'état major russe ordonne aux troupes situées dans les bois de Tsaritsa de venir renforcer la colline et lance une contre-attaque pour faire reculer les soldats ayant avancé sur Mamaiev. Bien qu'épuisés, ces derniers ne subissent aucune perte ni ne retraitent.

Au centre, les allemands avancent sur Army Barracks, tandis que les bombes y pleuvent. Il semble pourtant que les pilotes aient bu un peu trop de schnaps, avant de décoller (résultat 4, puis 3 après avoir relancer les dés !).

Sur le flanc Est, faiblement protégé, deux bataillons allemands avancent, en prévision de futurs tirs de soutien. Pris à partie par le seul véritable groupe de feu russe, ils périssent. Une telle erreur pourrait avoir des conséquences...

Une inquiétante accalmie s'installe alors. Les divisions allemandes prennent du terrain. Les russes en profitent pour se replier, ne laissant qu'une unité sur certaines zones, tout en reconstituant une plus solide ligne de front à l'arrière. Les avions allemands survolent ces zones laissées presque vides. Cette fois, il semble que les bombes larguées ne soient en plastique ou proviennent d'un magasin de jouets berlinois (Résultat double 1 - un simple 3 aurait permis de prendre la zone…).



« Gudrun, vous me ferez penser à abattre les pilotes des bombardiers, à leur retour de mission. Merci. » - Hitler

Malgré leur faible efficacité, les soldats de l'Axe ont tout de même largement progressé (1). Après une semaine de combat, ils parviennent à prendre le contrôle d'une seule zone près du fleuve, sur le flanc Ouest (3). De leur côté, les russes n'ont pratiquement subi aucune perte. Ils ont réorganisé le front et ont même osé contourner l'ennemi pour annexer l'une des zones abandonnées, le plus à l'Est (2)!

Pour la mère patrie !

La défense de la ville avait été confiée au 1077° régiment anti-aérien. Ces canonniers, composés principalement de jeunes femmes volontaires, ne bénéficiaient alors d'aucune formation de combat contre les unités terrestres. Nul aide coordonnée de l'armée soviétique ne leur fut apportée. Malgré cela, chacune tint son poste sans faillir jusqu'à ce que la 16° Panzer division détruise, une à une, les 37 batteries anti-aériennes.

25 JUILLET 1942

Pour le haut commandement allemand, l'objectif est clair : prendre le contrôle de trois à quatre nouvelles zones pour faciliter l'entrée des renforts, tout en détruisant le maximum d'unités. Du côté russe, il faut tenir le front et contrer, en particulier, les 16° et 24° divisions de Panzer, seules capables de passer derrière les lignes.

Au centre, la 295° division d'infanterie allemande entame une marche forcée pour éliminer la seule unité présente sur Central Gully et progresser dans le même temps. Mais, des snipers ennemis sont en embuscade, eux mêmes pris pour cibles par les tireurs d'élite allemands. Le duel tourne à l'avantage des soviétiques et la marche forcée échoue. Déchaînée, l'artillerie lourde, pulvérise la faible unité tenant Central Gully. Des soldats russes surgissent alors des égoûts, empêchant la 295° division de prendre le contrôle du quartier. Ce dernier cèdera plus tard, après une nouvelle attaque.

Sur le flanc Ouest (5), les allemands investissent le quartier de Grain elevator, tandis que les russes y envoient des renforts. Des soldats lourds affaiblissent les premières défenses pour préparer l'attaque à suivre. Contre toute attente, une seule unité soviétique ait alors contrainte au recul...

A mesure que les soviétiques subissent les tirs sans riposter et déploient peu à peu leurs renforts, l'état major allemand commence à fortement s'inquiéter de n'avoir encore pris la moindre zone. Idéale pour l'arrivée des renforts, car faiblement peuplée par les troupes allemandes, la zone de la fabrique d'armes Barricady, sur le flanc Est, est ciblée de toute urgence. Un lourd bombardement y détruit les deux unités présentes. Mais, une nouvelle fois, les soldats russes en provenance d'un quartier voisin, sortent des égoûts pour conserver la zone! Des renforts y parviennent aussitôt, résistant aux tirs suivants, à couverts des ruines (défense x2). Les troupes allemandes n'ont désormais plus de ressources pour prendre le contrôle du quartier...

A défaut de pouvoir encore conquérir une zone, les lourdes divisions déployées sur les zones centrales (Army barracks, Mamaiev kurgan) s'acharnent sur la colline, en vue d'y infliger le plus de pertes (4).

Une fois les troupes ennemies épuisées, les bataillons soviétiques encore frais passent à l'attaque de

toutes parts, détruisant une simple unité allemande et en faisant reculer quelques autres (7). Enfin, les derniers renforts débarquent sur la colline de Mamaiev.

Plusieurs quartiers semblaient faciles à prendre. Mais, à se fixer plusieurs objectifs, les allemands se sont dispersés et n'ont gagné qu'une zone éloignée du fleuve (6). Les russes ont su attendre, abattant leurs atouts et se renforçant aux bons moments. Et, s'il est certain qu'elle a sa part d'explication, la déveine aura du mal à seule valoir aux oreilles du Fuhrer...

3 AOUT 1942

Cette fois, les allemands se donnent pour objectif de percer le front par les flancs, plus fragiles que le centre.

A l'Est, l'usine Barricady (7) est envahie par deux unités de Panzers, qui traversent un champ de mines sans encombre. Les russes les attaquent, mais sans succès, car à court de munitions, malgré leurs armes anti-chars de circonstance. Appuyés par des lance-flammes et autres bazookas, les allemands persistent et finissent par prendre la zone, bloquant par la même l'un des points de débarquement des renforts russes.

Sur le flanc Ouest, le quartier de Grain elevator (5) est toujours au coeur des combats. La 29° division d'infanterie motorisée allemande profite d'être sur les lieux pour attaquer l'ennemi sans que celui-ci ne puisse se prévaloir de sa meilleure défense (pas de bonus défensif lors de combats à l'intérieur d'une zone). Trois unités soviétiques sont contraintes de faire retraite. Côté russe, l'ordre est alors donné de contre attaquer. En effet la 29° division qui vient de prendre l'assaut, est désormais dangereusement exposée, ne pouvant faire retraite ni dans les zones sous domination russe, ni dans le quartier de la gare, surpeuplé de soldats alliés. Les allemands semblent peu s'en soucier, confiants dans leur fort potentiel de défense. Attaqués à la roquette mouillée, ils ne subissent d'abord aucune perte, pour cause d'équipement russe peu fiable. Mais, le combat fait toujours rage. Les russes tiennent encore la zone de justesse. A leur tour, leurs frères d'armes postés dans le quartier voisin d'Army barracks interviennent et parviennent à détruire la 29° division! A force d'assauts, la zone finira par tomber aux mains des allemands.

Le front commence à céder. Pour les russes, il est encore possible de reprendre l'usine Barricady, sur l'autre flanc, seulement protégée par deux unités de Panzers. Mais, leurs tirs d'artillerie n'y font rien. Les défenses allemandes sont déjà bien installées (défense +4).

Mamaiev kurgan !

Prise pour objectif par le commandement allemand, en vue d'y installer des pièces d'artillerie et pilonner les navires circulant sur la Volga, la colline de Mamaiev fut violemment disputée. Une division russe composée de dix mille hommes succombera en un seul jour dans ce combat acharné. La colline changera maintes fois d'occupants mais l'artillerie allemande ne pourra jamais s'y installer, finalement.

Au centre, la zone d'Army barracks et la colline de Mamaiev sont le théâtre de violents affrontements, mélant tirs et bombardements. Les divisions allemandes croisent leur feu, tandis que les nombreux soldats russes présents sur les deux zones infligent également de lourdes pertes.

8

La roue semble avoir tourné. Les allemands ont cette fois conquis quatre zones et sont désormais à portée des quartiers bordant la Volga (10). C'est alors que le Fuhrer rappelle les 29° et la 60° divisions sur un autre front! Celles-ci ayant été presque entièrement détruites, il est ordonné qu'elles soient remplacées par autant d'autres unités disponibles (8)!...

11 AOUT 1942

Pour les allemands, il est temps de faire comprendre à l'ennemi ce que le mot boucherie signifie (quatre des six cartes en main sont des cartes d'artillerie / bombardement). On n'oublie pas non plus que la formidable capacité des russes à effectuer des tirs défensifs ne s'est pas encore exprimée. Le plus important groupe de feu ennemi se situant sur la colline de Mamaiev (attaque 9), les attaques allemandes cibleront massivement cette zone, afin de la prendre définitivement et atténuer les fameux tirs défensifs.

Côté russe, il faut conserver trois zones près du fleuve pendant trois longues semaines encore, pour remporter la victoire. Il ne leur en reste plus que cinq, dont l'une, à l'extrême Est, est coupée du reste des troupes (9). Aussi désespérée soit-elle, l'heure sera à la contre-attaque (trois cartes de tirs défensifs en main, permettant aux unités d'être activées mais non retournées).

9

10

Les bombardements allemands sur la colline de Mamaiev échouent purement et simplement (cartes annulées) ou égratignent seulement les soldats russes. Ces derniers en profitent pour effectuer leurs tirs défensifs à trois reprises successives, affaiblissant grandement les forces allemandes sur la colline, ainsi que sur la zone voisine, plus à l'Est.

S'en suivent des tirs allemands nourris sur les trois grandes zones centrales. Le front, bien qu'affaibli, tient bon. Le danger étant passé, les renforts russes s'acheminent peu à peu sur les zones au coeur des combats.

Comble du divertissement, l'état major russe, voulant assurer le nettoyage complet de la colline, ordonne aux unités encore fraîches de tirer sur les troupes adverses y stationnant également. L'attaque échoue. Les allemands, abasourdis, se demandant ce qu'ils font si loin de leur Saxe natale, osent à peine riposter, du fait de leur faible puissance de tir et de la forte défense russe. Contre toute attente, (résultat des dés : 11) les unités russes doivent toutes faire retraite, perdant le contrôle de Mamaiev!!! Le reste des troupes russes diponibles s'acharnera à reprendre la zone, en vain.

Après cette nouvelle semaine de combat, les russes ont perdu de nombreux bataillons, tout en consolidant fortement les trois quartiers centraux qui bordent le fleuve. Mais, désormais, la brèche est ouverte et les renforts allemands ont débarqué sur la colline (11)...

« Irina, vous me ferez penser à envoyer au goulag les survivants de la bataille. Merci. » - Staline

19 AOUT 1942

Objectif allemand : prendre une des trois zones près du fleuve. Objectif russe : renforcer les trois zones.

Les russes prennent l'avantage, lançant une offensive contre Mamaiev à partir du groupe de feu situé dans le quartier de Tennis racket, le long de la Volga (attaque 11). Mais, une nouvelle fois, l'attaque est mal préparée, faute d'équipement fiable (Russian ammo shortage). En outre, toutes les unités ayant participé à cette opération échouée ne sont plus disponibles!

Le quartier de Tennis racket, entouré d'unités de l'Axre est rendu vulnérable. L'allemand le prend pour cible unique. Deux divisions invetissent les lieux en marche forcée (mouvement + attaque). Elles seront bientôt décimées par l'ennemi. Les bombes pleuvent. Les russes subissent de lourdes pertes, font retraite, ripostent plusieurs fois successivement, guidés par la mère patrie. Les renforts affluent de toutes parts, allant jusqu'à abandonner le quartier d'Army barracks. Le commandant Chouikov se rend lui-même dans les décombres pour exhalter les troupes, parvenant à redonner le moral à cinq bataillons entiers! Au prix de nombreuses vies russes et allemandes (13), le quartier restera finalement sous contrôle soviétique.

Sur le flanc Est, l'armée allemande prend position en vue d'annexer prochainement la zone isolée de l'usine de tracteurs, encore sous contrôle russe, près du fleuve. A l'Ouest, on avance également, en prévision des combats à venir. Pendant ce temps, les russes regroupent le maximum de troupes dans les zones restantes.

Les renforts allemands ne comptent qu'une seule unité, contre cinq unités soviétiques à venir.

27 AOUT 1942

Dix divisions russes sont à présent postées sur chacune des trois zones qui bordent la Volga (empilement maximal). A la différence des deux autres zones, Railroad station 1, la plus à l'Ouest, ne permet pas aux unités présentes de faire retraite pour cause d'encerclement par des zones ennemies ou surpleuplées d'alliés. De plus, tant que dix unités stationneront dans le quartier

Snipers !

Vassili Zaïtsev, berger ouralien enrôlé dans l'armée soviétique, fit partie des tireurs isolés qui, pendant la bataille, éliminèrent les soldats ennemis à grande distance et en toute discrétion. Ces tireurs d'élite, appelés aujourd'hui snipers, contribuèrent à installer un climat de peur permanente dans les rangs allemands. Selon la propagande soviétique, Vassili Zaïtsev, porté en héros de guerre, tua 225 allemands.

Résultats moyens des jets de dés
Joueur allemand : 6,9 pour 38 jets Joueur soviétique : 6,9 pour 27 jets

central de Tennis racket, les renforts ne pourront débarquer (12).

Pour ces raisons, les allemands choisissent le quartier de Railroad station 1 pour effectuer plusieurs bombardements. Mais, les russes ont eu le temps de se terrer dans les décombres (défense x2) et ne subissent aucune perte ou ne sont que faiblement touchés. Ripostant à coup de roquettes et de tirs d'artillerie, ils réussissent à faire retraiter les allemands ayant pris pied dans le quartier. Pour ces derniers, le moral est au plus bas. On tentent une nouvelle percée, mais il devient désormais impossible de prendre de court les troupes soviétiques qui viennent renforcer la zone, inlassablement...

L'usine de tracteurs, pourtant isolée à l'extrême Est du front depuis des semaines, ne sera même pas prise...

DEBRIEFING

La victoire revient donc au joueur soviétique qui s'était engagé à contrôler au moins trois zones près du fleuve, aux termes des six tours de jeu. Il en aura finalement conserver quatre!

La partie a été faite de chance et de malchance. Et, si le hasard a été globalement lissé entre les deux camps, la relative déveine allemande a surtout porté sur les coups importants, ceux qu'il ne fallait pas manquer.

La partie a également été faite de bons coups et d'erreurs tactiques, tels qu'ils peuvent se produire dans la réalité.

Dans l'ensemble, si elle ne reflète pas ce qui se produit le plus souvent (l'écrasante victoire allemande), cette partie a le mérite d'exister et démontre que la victoire russe est possible.

Le premier tour de jeu et la prise de la colline de Mamaiev décideront généralement de la rapide victoire allemande ou de la poursuite des combats, avec espoir de victoire russe.

La plupart du temps, le joueur russe subira la situation, son adversaire ayant l'avantage. Mais, avec un peu de chance et de talent, la tendance pourra s'inverser.

De son côté, le joueur allemand devra progresser à chaque tour de jeu pour enfoncer le front, avant ques les unités ennemies ne se rassemblent sur quelques zones, en fin de partie. Bien gérer les priorités lui sera primordial tout au long du jeu.

« La guerre suppose une grande absence de réflexion égoïste, puisqu'après la victoire, ceux qui ont le plus contribué à la faire remporter, je veux dire les morts, n'en jouissent pas. »
- Ernest Renan

Conseils

JOUEUR ALLEMAND

Avancer et pilonner
La majorité de vos divisions sont peu mobiles et transiter d'une zone ennemie à une autre zone ennemie est pour la plupart impossible. Pour les faire avancer, déployer les futurs renforts et bombarder au plus près du fleuve, il vous est impératif de prendre rapidement le contrôle des zones ennemies. Lors du premier tour de jeu, préférez déplacer vos unités massivement au lieu de les faire tirer. Appuyez leur percée par des cartes de bombardement. Vous en détiendrez forcément.

"Le Fuhrer veut des glaçons dans son pastis!"

Prendre la colline
La colline de Mamaiev est une cible prioritaire. S'il est possible de l'annexer pendant le premier tour de jeu, il en sera autrement par la suite, avec l'arrivée des renforts soviétiques. Au premier tour, concentrer vos attaques sur cette zone capitale doit mobiliser les forces du joueur russe et l'obliger à affaiblir les autres de ses zones. Profitez-en pour prendre le contrôle d'une à deux zones, par ailleurs.

Percer le front
Il existe deux voies permettant d'accéder aux zones qui longent la Volga, sans avoir à traverser les trois zones centrales. Les zones Grain elevator et Barricady gun factory sont ainsi dangereusement exposées. Enfoncer le front par ses deux flancs doit vous permettre de prendre en étau les unités soviétiques pour atteindre plus rapidement leurs deux zones de débarquement latérales (L). Celle de vos divisions, déployée en début de partie sur la zone U, possède une forte capacité de mouvement. C'est l'une des rares à pouvoir traverser le front. Idéale pour amener le danger derrière les lignes ennemies et désorganiser l'adversaire.

Concentrer ses attaques
Quand vous portez une attaque sur une zone, cumulez déplacement, tir d'unités et bombardements. N'hésitez pas à jouer une forte carte pour éliminer une simple unité survivante. Le but est de prendre la zone ciblée, quel qu'en soit le prix.

Sacrifier ses troupes
Au contraire du joueur russe, il vous est interdit d'empiler vos troupes librement. D'autre part, une fois dispersées, vos divisions perdent toute efficacité en combat. Pour ces deux raisons, lorsqu'une de vos piles subit des dégâts, préférez donc sacrifier quelques unités, plutôt que d'en retourner davantage ou les faire retraiter.

Dépenser sans compter
Les cartes du paquet bleu forment un ensemble d'effets alliant brutalité, acharnement et puissance surdéveloppés. Avec ceci, bien connaître les cartes adverses vous permettra d'utiliser les vôtres au mieux. Ainsi, vous saurez garder en main une carte Engineer support au cas où vous tomberiez sur des mines, notamment au moment de faire se déplacer et attaquer vos unités (Overrun). Vos cartes Sniper pourraient empêcher les cartes Sniper ennemies d'être jouées, rares cartes adverses à pouvoir contrer vos plus lourdes attaques. Enfin, attendez que l'ennemi cumule l'effet de plusieurs cartes puis déclare un tir, pour annuler le tout, en faisant se retourner les unités n'ayant pas tiré (Russian ammo shortage) : un must de sauvagerie. En règles générale, utilisez vos cartes sans compter. Vous rebattrez votre paquet et repiocherez des fortes cartes, tandis que le joueur soviétique le fera plus tardivement, voire pas du tout.

JOUEUR SOVIETIQUE

Définir la ligne de front
Les trois grandes zones centrales (Red October factory, Army barracks, Mamaiev Kurgan), frontalières à de multiples autres zones, doivent constituer votre ligne de front, le plus longtemps possible. La colline de Mamaiev, en particulier, doit être impérativement tenue. S'il parvenait à l'occuper en début de partie, le joueur allemand détiendrait un avantage décisif

"Le camarade Staline veut bouloter des nuggets!"

Réorganiser les troupes
Le faible nombre d'unités soviétiques déployées en début de partie et leur piètre capacité de tir vous obligent à les rassembler. Lors du premier tour de jeu, il est crucial de rapatrier les piles d'unités situées le plus loin du fleuve, en abandonnant certaines zones (B, E, F). De même, les zones latérales A et J, bordant le fleuve, peuvent être concernées assez tôt par ce repli stratégique, car difficiles à tenir. D'une manière générale, ne videz jamais totalement une zone. Une simple unité peut ralentir l'avancée allemande durant un, ou deux tours, ayant une chance de faire retraite au lieu d'être éliminée. Les unités n'ayant aucune puissance de feu remplissent parfaitement cette tâche.

Attaquer la zone V
Lors du premier tour de jeu, si le tirage de cartes vous est favorable, (Defensive fire, Artillery, Rockets, For the motherland), il vous est possible d'attaquer la seule zone allemande en contact avec la colline de Mamaiev, en début de partie (Stalingradsky airfield). Cernées par des zones rouges, les unités allemandes ne peuvent alors faire retraite. Deux dégâts, au lieu de trois, suffisent donc pour éliminer une unité.

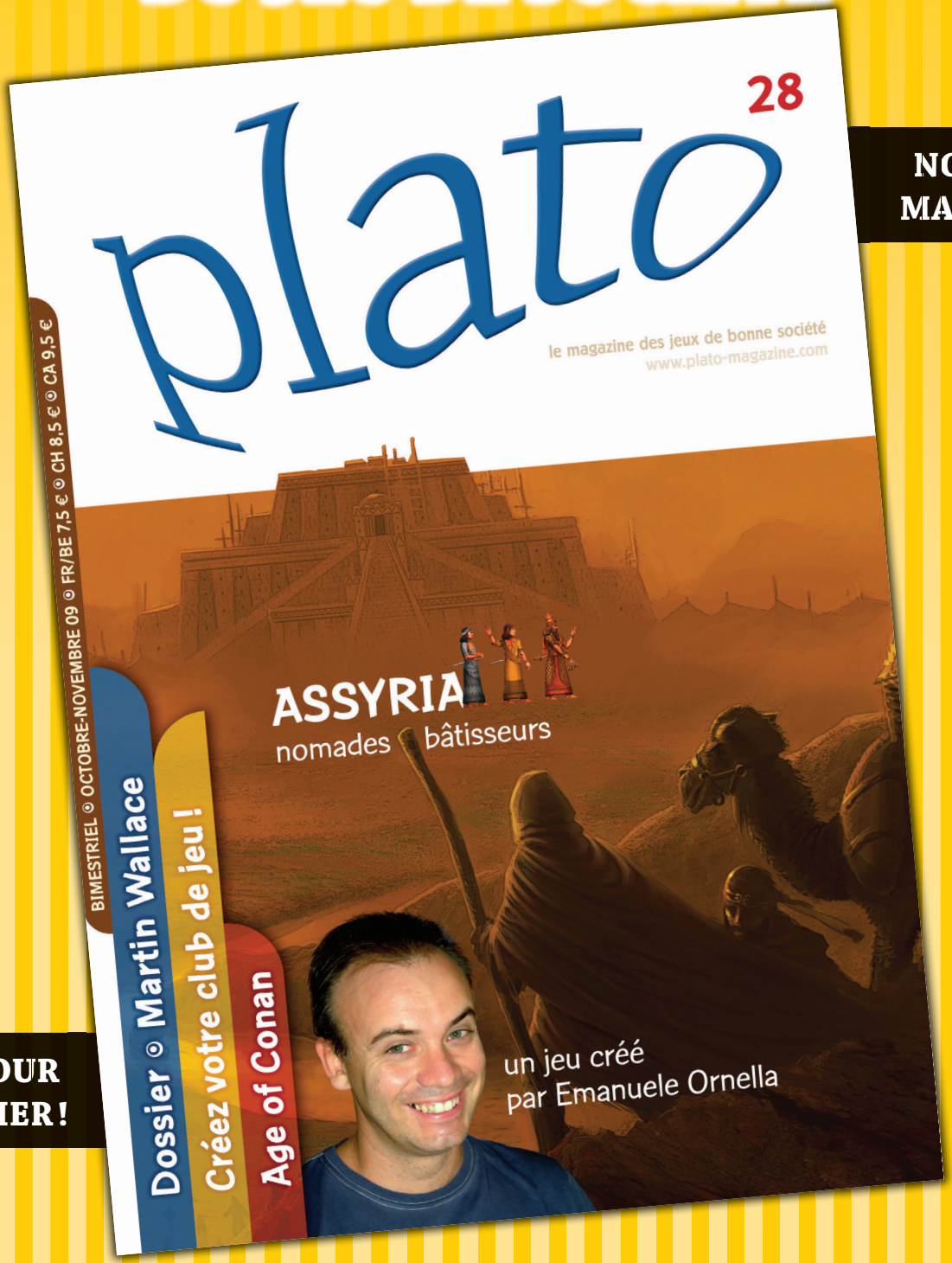
Ne pas gaspiller ses cartes
Toutes les cartes de votre paquet ont leur importance. Mais, certaines sont à jouer avec plus d'attention. Vos deux cartes Sniper doivent servir à contrer les plus dévastatrices attaques ennemies que sont Russian ammo shortage, Overrun ou Heavy artillery support. Vos quatre Defensive fire, permettant d'activer vos unités sans les retourner, sont à utiliser pour prendre l'avantage. N'hésitez pas à cumuler leur effet avec la carte For the motherland, par exemple, pour jouer deux fois consécutivement. Jouez de préférence vos Mines lors des premiers tours, durant lesquels le risque d'être annulées sera moindre. Réservez les, si possible, pour contrer les Overrun ennemis.

Constituer des groupes de feu
A mesure que les renforts entreront en jeu, il est important d'assembler en piles des unités possédant une bonne capacité de feu, sans oublier de les associer à des unités plus faibles. Ainsi, si vos unités tirent, les autres unités empilées ne seront pas retournées. De même, en cas de tirs ennemis répétés, la meilleure des unités pourra n'être retournée qu'en dernière limite, conservant son entière capacité de défense.

Harceler l'ennemi
Votre but n'est pas d'infliger de lourdes pertes aux troupes ennemies, mais de les faire reculer. Contraintes de se déplacer au tour suivant, elles seront surtout séparées du reste de leur division, perdant ainsi de leur puissance de feu. Autre détail intéressant : détruire des unités noires allemandes sera doublement efficace. En effet, une unité normale sera retirée, à la fin du troisième tour, à la place de chaque unité noire perdue.

Laisser passer l'orage
Bien souvent, subir des tirs et des bombardements nourris sur une même zone, sans riposter, s'avère plus sûr que de prendre l'initiative de tirer sur une zone voisine, perdre le précieux bonus défensif et voir ses unités retournées. De même, les renforts arrivant peu à peu, le jeu soviétique incite à attendre et ne passer à l'action qu'une fois les unités allemandes toutes activées.

TOUTE L'ACTUALITÉ BRÛLANTE DU JEU DE SOCIÉTÉ



NOUVELLE MAQUETTE !

DE RETOUR SUR PAPIER !

Interviews ~ Dossiers ~ Critiques ~ Astuces ~ Brèves ~ Actualité

www.plato-magazine.com

info@plato-magazine.com ~ Fax 00 32 (0)81 23 03 71

Plato magazine, rue Félicien Terwagne 33, 5020 Vedrin, Belgique