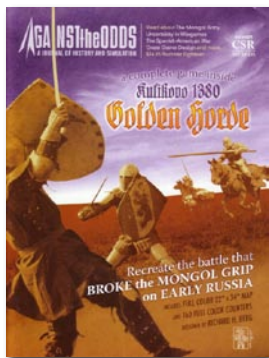


Ce numéro 18 de ATO nous emmène dans la Russie du 14^e siècle autour de la bataille de Kulikovo, retracée dans un jeu de Richard Berg. Le système de jeu a déjà été utilisé dans le numéro 9, pour *Suleiman The Magnificent*. On notera les différences radicales de traitement graphique de ces deux jeux, qui nous montre, s'il le fallait, la vaste palette du talent du graphiste maison, Graig Grando.



➤ **Les articles :**

Trois articles sont directement liés au jeu en encart.

Le premier, de Richard Berg, expose, non sans humour, le contexte et le déroulement de la bataille de Kulikovo. Il est accompagné de cartes claires et efficaces décrivant les différents mouvements des formations en présence sur le champ de bataille, que l'on mettra facilement en rapport avec ses propres parties. Le second, de Andy Nunez, s'attache à nous décrire le guerrier mongol et les raisons du déclin de son empire. Le dernier, original, tente à l'aide de statistiques de définir si l'armée mongole était bien, oui ou non, la meilleure armée de tous les temps. De quoi alimenter les discussions de comptoir wargamistiques (« Napoléon ? à côté de Gengis, je te le dis, c'est une petite lopette ! Tu reprends un Ricard ? »).

On enchaîne ensuite sur l'habituelle chronique du très fidèle à lui-même Ed Erkes...

Suivent deux articles au goût de déjà-vu, l'un traitant de l'influence de la météo dans le wargame, l'autre des différentes façons de simuler le brouillard de guerre.

Le magazine continue avec un article plutôt complet sur la guerre hispano-américaine de 1898, de Cuba aux Philippines en passant par Puerto Rico. On trouvera notamment les ordres de batailles de la flotte et de l'armée coloniale espagnole. Suit un long article très intéressant sur l'épopée de l'escadron Von Spee. Ces deux derniers articles combleront sans doute et entre autre les amateurs de *Great War At Sea*.

Le magazine se termine sur la toujours intéressante rubrique de John Prados, qui essaie de définir cette fois-ci les critères qui font d'un wargame un « grand jeu ».

➤ **Le matériel :**

- Une planche de 160 pions et une barrette de seize pions. En plus des pions du jeu présent dans le magazine, on trouvera neuf

pions corrigés du numéro précédent ainsi qu'une vingtaine de pions pour *Chennault's First Fire*, le jeu du numéro 12.

Les pions de Kulikovo sont magnifiques. Une silhouette, deux valeurs chiffrées, une bande colorée désignant l'appartenance à une formation, deux lettres pour la désignation et le type de l'unité, l'élégance et la lisibilité sont la clé de ce très beau travail de Graig Grando.

- Une carte de 55x80cm, très belle elle aussi. Les tons pastel et peu contrastés mettent en valeur les pions sur la carte. On aurait peut-être aimé que les éléments de forêt soient mieux mis en valeur et que le graphisme des lignes de niveaux (très nombreuses) indique le sens de la pente de façon plus instantanée.

- Une aide de jeu cartonnée, proposant une variante pour *Chennault's First Fire*.

➤ **Le jeu :**

Il retrace donc la bataille de Kulikovo, en 1380, qui vit s'affronter des éléments de la Horde d'Or mongole sous les ordres du Tumen Bashi Mamai, descendant de Gengis Khan, et les troupes moscovites du Prince Dmitri Ivanovitch. L'affrontement a lieu sur une plaine vallonnée entourée de collines et de bois, non loin du fleuve Don. Cette bataille marque l'amorce du déclin du Khanat de Kipchac, l'un des quatre khanats de l'empire Mongol. Les troupes de part et d'autre sont majoritairement composées de cavalerie (légère avec archers, moyenne et lourde). Quelques troupes à pieds (archers, arbalétriers et hommes d'armes) viennent compléter les contingents.

Le système de jeu, qui s'explique en sept pages de règles et deux de tableaux, est une (très légère) adaptation du système *Men Of Iron* de Richard Berg chez GMT Games.

Il se distingue d'abord par son absence de tours. Le jeu est constitué d'une suite d'activations « perpétuelles » jusqu'à ce que l'un des protagonistes ait atteint son « niveau de fuite », déterminé par le nombre de pertes et un tirage de dé.

Une activation permet au joueur en phase d'activer une formation et de faire tirer, bouger et attaquer les troupes y appartenant. Il peut ensuite tenter d'activer une seconde formation en réussissant un jet sous la valeur d'activation du chef de cette formation. Le joueur adverse peut, lui, tenter de contrer cette seconde activation avant le jet, en passant le même test avec l'un de ses chefs. S'il rate, l'autre joueur peut activer sans jet n'importe laquelle de ses formations, y compris celle qui vient de l'être. Un échec dans cette tentative de prise d'initiative peut donc être catastrophique.

Ce système d'activation est une des grandes qualités du jeu. Il impose des choix en permanence. Allez-vous appuyer votre attaque et activer vos unités au contact ou ramener vos réserves de l'arrière pour éviter la contre-attaque ? Allez-vous ramener vos renforts sur la ligne de défense ou tenter d'éliminer cet attaquant isolé ? Il peut aussi créer quelques bizarreries et abstractions, comme l'inactivité quasi-totale de certaines troupes, et peut rendre les parties très longues tant il pousse à la planification, la mise en place idéale, plutôt qu'à l'action tout azimut.

Le combat prend en compte un rapport interarmes, différents facteurs circonstanciels (terrain, surnombre, angle d'attaque, etc.) et le facteur de défense de l'unité attaquée.

Editeur : LPS ATO
Année de parution : 2007
Développeur : R. Berg
Graphismes : C. Grando
Sujet : la bataille de Kulikovo, 1380
Echelle : 300 m/hex., 750 hommes/pions
Prix : 18 ou 30 euros

Le résultat est comparé à un jet de dé sur l'une des trois tables de combat (tirs, chocs et charges).

Les résultats de combats peuvent rendre une unité « désordonnée », « retirée » (elle détrote et rejoint directement l'étendard de son armée), ou peuvent la forcer à battre en retraite. Le pire résultat que peut encaisser une unité en une attaque est « désordonnée ». Il faudra donc au moins deux attaques réussies pour l'éliminer ou la faire battre en retraite. Il faut donc combiner les tirs et les chocs, ou profiter du résultat « continuer la charge » pour éliminer une unité en une activation.

Les rapports interarmes sont très bien vus. Une unité de cavalerie devra par exemple réfléchir à deux fois avant d'attaquer une unité d'infanterie prête à la recevoir.

Les contre charges, les tirs de réaction et les tirs en retour assurent des combats mouvementés et interactifs. Les archers peuvent s'avérer meurtriers avec leurs multiples occasions d'agir. Les différents types de cavalerie permettent de diversifier les tactiques et attaques. Le terrain est traître et frustrant parfois l'amateur de belles manœuvres : réussir à s'affranchir des problèmes qu'il pose est un des défis de l'attaquant mongol.

On notera la possibilité pour le joueur russe de cacher l'une de ses formations, qu'il activera quand une unité mongole aura virtuellement sur elle une ligne de vue, ou quand bon lui semblera. Cette embuscade peut évidemment s'avérer décisive.

➤ **Avais personnel :**



Le système de *Men Of Iron* et la simplicité de cette bataille donnent un jeu très élégant, très agréable et fluide. Après trois parties, dont deux en solitaire, il donne envie d'aller plus loin et de jouer les batailles de *Men Of Iron*. Il permet de retranscrire fidèlement les tactiques de l'époque et donnent un résultat très lisible de la bataille simulée. Cependant, je l'ai préféré en solitaire plutôt qu'en face à face. Le système d'activation donne un jeu très zen, une vraie qualité qui pourrait pourtant le rendre un peu soporifique si l'un des deux joueurs ne se décide pas à attaquer franchement (le problème étant qu'une attaque trop franche et mal assurée conduira à l'échec, le but du jeu étant d'enfoncer les lignes ennemies par des attaques opiniâtres et répétées afin de faire craquer l'ensemble de son front, ou d'attirer l'enne-

mi dans un piège et de contre-attaquer sur ses flancs). J'aurais aimé l'ajout de règles forçant parfois les activations de certaines formations (des contre charges forcées par exemple, comme dans *Barons' Wars*, des possibilités pour le joueur adverse de décider de la formation activée, comme dans *Au Fil de l'Épée*, etc.) qui éviterait un peu le caractère « long fleuve tranquille » que peut prendre parfois la bataille. Excellent en solitaire, en prenant le temps, en tout cas.

➔ **Ressources en ligne :**

• Errata et clarifications :

<http://talk.consimworld.com/WebX?233@714.I9wocDb5JMZ.14@.1dd0dfe3/134!enclosure=.1dd194c6>

• *Kulikovo* sur *consimworld* :

<http://talk.consimworld.com/WebX?14@714.I9wocDb5JMZ.14@.1dd0dfe3/0>

• *Men Of Iron* chez GMT Games :

<http://www.gmtgames.com/miv1/main.html>

• *Kulikovo* chez ATO :

http://www.atomagazine.com/game_18.html

• *Suleiman* chez ATO :

http://www.atomagazine.com/game_09.html

Olivier Revenu



Proposition de règles additionnelles :

- Au lieu de tenter de voler l'initiative à son adversaire, le joueur non en phase peut lui demander de tester n'importe lequel de ses *leaders* qui, s'il rate son test, devra activer sa formation. Toutes les unités de cette formation au contact de l'ennemi ou à portée de charge doivent attaquer. Une réussite à ce test aura le même résultat qu'un échec à une tentative de vol d'initiative (*i.e.* le joueur en phase active n'importe laquelle de ses formations librement).

- Une fois par activation, une unité du joueur non en phase adjacente à une unité ennemie activée peut forcer celle-ci à attaquer si le chef de l'unité du joueur en phase rate son jet d'activation.

- Une fois par activation, une unité du joueur en phase se déplaçant à portée de charge d'une unité HC ou MC ennemie peut la forcer à charger si le chef de l'unité du joueur non en phase rate son jet d'activation.