

- un livret avec les règles de la série (huit pages),
- un livret avec les règles spécifiques (neuf pages),
- deux aides de jeu,
- un dé et les habituels sachets de rangement de GMT.

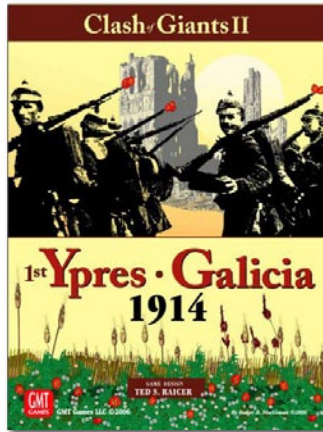
Clash of Giants II est le deuxième volume de la série *Clash of Giants* développée par Ted Raicer. Après un volume sur les batailles de la Marne et de Tannenberg, l'auteur nous gratifie d'une nouvelle boîte avec là aussi deux batailles, une sur chaque front.

La campagne de Galicie durant l'été 1914 marque les débuts désastreux des armées austro-hongroises. Mal préparées, celles-ci s'élançant à l'attaque le 19 août. Après des succès initiaux, les Austro-hongrois doivent faire face à une violente contre-attaque russe fin août et début septembre qui les repousse jusqu'au Carpates. La Galicie est perdue, les meilleures troupes austro-hongroises ont été détruites.

La première bataille d'Ypres a lieu en octobre 1914. Après leur échec sur la Marne, les Allemands tentent de déborder le flanc gauche des Français. Débute alors une formidable course à la mer. Celle-ci atteinte, les Allemands vont tenter de percer face aux Belges, aux Français de Foch et surtout aux Anglais du BEF (*British Expeditionary Force*). L'Allemagne lance dans la bataille des corps de réserve composés de volontaires, en grande partie d'étudiants, qui vont tomber dans ce « massacre des innocents ». L'envoi de la garde prussienne n'y change rien, les Tommies ont tenu.

le matériel :

- deux planches de pions et marqueurs format 5/8" (16mm) ce qui est très confortable,
- une carte 22x34" (56x86cm environ) imprimée recto verso,



La couverture de la boîte est superbe, avec ses soldats en casque à pointe partant au combat sur fond de cathédrale détruite en noir et blanc. Un contraste saisissant avec le champ de fleurs du premier plan et le rouge de la fleur qu'ils arborent sur leurs fusils.

Le matériel à l'intérieur est dans le plus pur style GMT. Une carte 22x34" recto verso, avec la piste des tours et les différents aides de jeu. Un graphisme sobre et fonctionnel.

La carte de Galicie présente un espace délimité au sud par la chaîne des Carpates (et enfin des montagnes qui ressemblent à des montagnes et non à une ligne de cases marrons !), au nord-est par les marais du Pripet, et entre, une plaine très ouverte parcourue par de nombreux cours d'eau et parsemée de villes qui sont les objectifs à conquérir.

La carte d'Ypres représente la zone s'étendant d'Ostende et Dunkerque à Lille, avec au centre la ville du même nom. Ville à proximité de laquelle se trouvent les principaux accidents de terrain : bois, terrain difficile pour lesquels on va se battre.

Sur chacune des cartes se trouvent également les délimitations des zones d'opération des différentes armées.

les règles :

Les règles sont relativement simples et tiennent en deux livrets : un livret de huit pages pour les règles générales et un *battle book* de

Editeur : GMT Games
 Année d'édition : 2006
 Concepteur : Ted Raicer
 Développeurs : Andy Lewis, Ted Raicer
 Concepteur de la carte : Leland Myrick
 Echelle : opérationnelle
 - 1 à 3 jours par tour
 - 3.3 (Ypres) à 8.8 (Galicie) miles par Hex.
 - Brigades divisions
 Prix : environ 50 €
 Joueurs : 2
 Durée : 3-4h

neuf pages avec les règles spécifiques à chaque bataille.

L'originalité des jeux de la série provient des systèmes de mouvement, de combat et d'activation. Les unités sont rattachées à une armée, jusque là rien d'original, mais ce rattachement ne se manifeste pas par la présence d'un pion quartier général avec un rayon de commandement... Ici on a des zones d'opération délimitées sur la carte, selon l'emplacement des unités au début du tour, elles vont donc dépendre de telle ou telle armée. Et être activées lorsque le marqueur de l'armée est tiré. C'est simple et fonctionnel, on peut ainsi affecter des troupes là où l'on en a besoin, ce qui finalement du point de vue historique a un bon rendu.



Le mouvement est aussi une particularité du système : pas de potentiel de mouvement sur les pions ! Celui-ci dépend d'un jet de dé. Lorsque le marqueur d'activation de l'armée concernée est tiré, le joueur jette un dé et con-



sulte une table qui va lui donner le potentiel de mouvement des unités de cette armée pour le tour. Pour Ypres, les possibilités de tirages sont communes à toutes les armées. Pour Galicie, elles varient selon les armées et les tours, ce qui permet de refléter l'inaction ou la volonté offensive de certaines armées en début ou fin de campagne.

Enfin, la phase de combat est originale, car elle n'a pas lieu à un moment précis du tour. Elle peut survenir à la fin de n'importe quelle activation mais c'est une phase de combat générale ! Le joueur dont les unités ont été activées peut décider de combattre, et alors toutes ses unités (même celles dépendant des armées non activées) vont pouvoir combattre. On peut donc choisir de faire ses combats en début de tour, milieu ou fin. L'incertitude est grande selon les situations, car l'adversaire a le même dilemme : dois-je attendre d'avoir amené de nouvelles unités au contact lors d'une prochaine activation pour combattre au risque que ce soit l'autre qui combatte en premier (ou qu'il retire ses troupes), ou bien combattre dès maintenant de manière à ce que mes unités puissent avancer dans la suite du tour...



Les combats sont résolus avec un système de tirage sur un D6. Pour éviter de subir une perte il faut faire moins que la valeur de l'unité (en général de 2 pour les unités de cosaque à 4 pour les unités de garde). Selon le rapport de force, le test concerne toutes ou seulement une partie des unités de chaque camp. Par exemple, à 1/1 tout le monde teste sans modificateurs, à 3/1 l'attaquant bénéficie d'un modificateur au dé

de -2 et ne fait tester qu'un maximum de trois unités, alors que le défenseur a un modificateur au dé de +2 et fait tester tout le monde. Le fait que les offensives nécessitent de grandes quantités de munitions est représenté par des marqueurs spéciaux, utilisables pour décaler d'une colonne en faveur de l'attaquant le rapport de force de toutes ses attaques durant le tour. Le fait que le nombre de ces marqueurs soit limité (de un à trois par camp selon les scénarii) et qu'ils ne puissent être utilisés que dans une période donnée oblige à bien peser leur utilisation.

➤ les scénarii :

La boîte comprend donc un scénario pour chaque bataille. Ceux-ci prennent en compte les particularités des théâtres d'opération. Dans Galicie, les conditions de victoire obligent l'Austro-hongrois à passer à l'offensive d'entrée pour s'emparer d'un certain nombre de villes au nord et à l'est et les tenir en milieu de partie. Il amasse ainsi des points de victoire. Le Russe marque ses points de victoire en fin de partie, en fonction des villes qu'il occupe en Autriche-Hongrie. On fait ensuite la différence des points de victoire entre les deux afin de désigner le vainqueur.

Cela donne aux joueurs des attitudes différentes : l'Austro-hongrois doit attaquer en début de partie pour s'emparer du maximum de points de victoire, mais s'il s'accroche trop à ceux-ci, il risque de se voir balayer par la contre-attaque russe. Côté russe, c'est l'inverse, en début de partie il subit en essayant de freiner au maximum l'avancée ennemie afin que le déficit en points de victoire ne soit pas trop important. Mais une résistance trop coûteuse en forces peut lui être fatale et le priver d'unités importantes pour sa contre-attaque. De part et d'autre il faut bien peser les objectifs et les forces que l'on est prêt à engager.

Pour Ypres, on est dans une situation plus classique où les points de victoire sont mesurés en fin de partie en fonction des objectifs tenus. C'est une bataille de rencontre, la plupart des

unités ne sont pas sur la carte au départ, il faut donc de part et d'autre se ruier en direction des villes à prendre sur un terrain très ouvert et ensuite établir un front continu pour préserver ses acquis.

Des règles spéciales (mais simples !:-)) reflètent les contraintes historiques : nécessité de garder un front continu avec les troupes plus au sud (hors carte), transformation des unités de cavalerie britannique en unités d'infanterie, valeur de combat aléatoire des corps de réserve allemands, limitation d'emploi des forces belges, inondation des plaines du nord par les Belges, etc.

➤ conclusion :

En résumé, *Clash of Giants II* est un jeu qui rappelle bien que 1914 fut encore l'année de la guerre de mouvement. Le système permet des parties jouables en une soirée. Les règles, tout en étant simples, permettent un bon rendu de la situation historique globale et des parties animées.

Un jeu très plaisant qui peut convenir au débutant comme au vieux grognard et qui est de plus traduit en français (voir les liens ci-dessous).

➤ Ressources en ligne :

- la page consacrée au jeu sur le site de GMT : <http://www.gmtgames.com/nncg2/main.html>
- les règles en français : http://www.gmtgames.com/living_rules/non_eng/CoGil_Rules_FR.pdf
- le livret spécifique en français : http://www.gmtgames.com/living_rules/non_eng/CoGil_Scen_FR.pdf
- la fiche boardgamegeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/13709>
- Le lien sur le forum consimworld : <http://talk.consimworld.com/WebX?14@493.LTBEcw68GYV.62@1dd072d9/274>

François Trébosc

