

## Variations sur Amirauté

série dirigée par Benoît MARCONNET

# La Grande Guerre Navale

**L**E moins que l'on puisse dire, c'est que la guerre de 14-18 n'a pas vraiment fait recette chez les concepteurs de Wargames.

Encore que, de loin en loin, on nous ait proposé des jeux valables, comme par exemple "To The Green Fields Beyond", "Great War In The East", "Tannenberg", "Kaiser's Battles" (S&T N° 83), "World War I" (S&T N° 51) de chez S.P.I. ; "The Cossacks Are Coming" de GDW ; "Lodz-Blitzkrieg In The East" (WG N° 29), "Lawrence Of Arabia" (WG N° 24) "Empires 1914" (WG N° 58) du Wargamer ; un "Verdun" de je ne sais plus qui (Conflict Games?) ; et "Jutland" d'AH ; liste non exhaustive.....

Plus récemment on nous a proposé "1918 Storm In The West" de XTR (Command N° 16), "Fatal Alliances" de ADG (extension "World In Fames"), sans oublier "La Bataille De La Marne" chez Jeux Descartes.

On ne peut pas dire que ce n'est rien, mais ces productions sont noyées dans la masse consacrée à la WWII, à l'époque napoléonienne

ou la «Civil War». Pourtant, quelque chose me dit que 1994 pourrait être l'année de la WWI, toute proportion gardée.

En effet, voyez un peu ce qui est prévu :

- chez *Clash of Arms*, "Home Before The Leaves Fall". (2 cartes, 2400 pions ; sur la campagne de la Marne) et "Landship" (simulation tactique sur les premiers chars de combat) ;

- chez *Decision Games*, "Storm Of Steel", "Home Before The Leaves Fall" (rebelote), "Over The Top !" (Quad comprenant en principe : Verdun, St-Mihiel, Riga, et Palestine 1918), "Eleventh Hour" ;

- chez *Pacific Rim*, "Black Day Of The German Army" (Août 18), qui sera

sans doute sorti au moment où vous lirez ces lignes ;

- chez *XTR*, "When Eagles Fight" (Command N° 25), "1914, Glory's End" (en principe, Command N° 29), ainsi que "The Great War In Europe" et "Total War".

- Il est également fort possible que les successeurs de *F.G.A.* nous proposent un "Verdun" (extension pour *Advanced Squad Leader*), ainsi qu'un tri-game consacré aux Ardennes ("Watch On The Rhine" ?), avec une simulation de la bataille des frontières en 1914.

Certes, tous ces jeux ne sortiront pas forcément en 1994, et même certains d'entre eux ne sortiront pas du tout ; mais malgré cela, on risque d'en voir apparaître autant en un an que depuis les vingt dernières

années. Et le côté naval dans tout ça ?

Après le "Jutland" d'AH, qui commence à être dur à trouver, nous avons été gâtés ces derniers temps avec l'apparition d'un autre "Jutland" d'*XTR* (Command N° 8), de "Far Seas" (S&T N° 125), de "Salvo II" de *3W*, et de "Black Sea Fleet" de *Pacific Rim*.

"Jutland" et "Salvo II" mettent aux prises Anglais et Allemands ; "Far Seas", Allemands, Anglais, Russes, Japonais et Français ; "Black Sea Fleet", Allemands, Turcs, Austro-hongrois et Russes. Je me suis dit, dans le fond, pourquoi ne pas essayer de jouer des scénarios 14-18, sur la base des règles d'"AMIRAUTE" ? .

Yves JOURDAIN

**Voilà donc ce que je vous propose ; d'abord un petit scénario, agrémenté de quelques règles spécifiques, où l'on peut utiliser les tables Amirauté.**

**Et, si cette période vous intéresse, vous pourrez embrayer directement sur des règles plus fouillées, avec à l'appui les listes de caractéristiques de tous les bâtiments de toutes les nations, neutres compris.**

**On fait comme ça ? Bon c'est parti...**