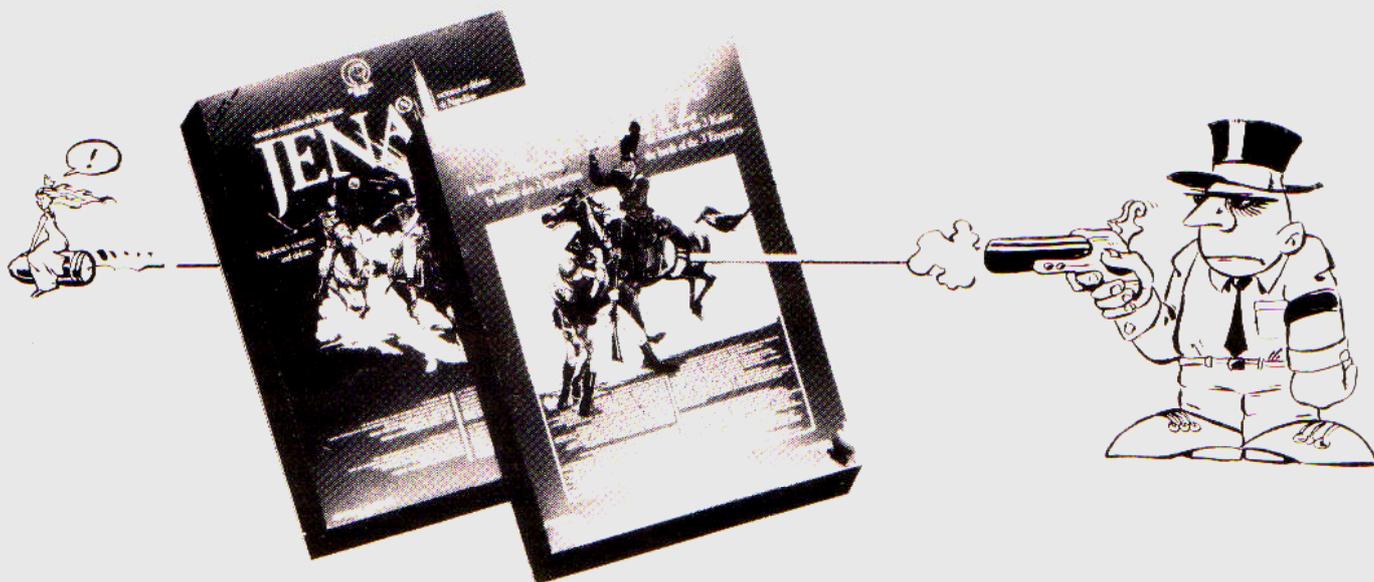


« ...Il était une fois une princesse italienne, très belle, mais fort sottre qui s'appelait Itée... »



# Iéna Austerlitz

*(International Team.)*

**Austerlitz et Iéna, ces deux grandes batailles napoléoniennes, font encore l'objet de nouvelles simulations. On a envie de dire, hélas, pour ces deux jeux que nous avons testés !**

## IÉNA

Des événements historiques d'une portée considérable amenant des victoires décisives remportées avec brio par un général et des troupes au sommet de leur gloire, avec en plus, une documentation facile à rassembler, auraient dû donner un ensemble de jeu agréable et d'une réalisation historique sans problème.

Comme certainement beaucoup de joueurs, j'ai acheté *Iéna* parce que séduit par sa présentation et son allure générale excellente. Comme le dit si bien le proverbe : "La plus belle fille du monde ne peut donner que ce qu'elle a". International Team, dans ses simulations historiques, ne peut donner qu'une réalisation graphique impeccable, mais d'un intérêt de jeu superficiel ; le champ de bataille comporte d'importantes lacunes par exemple. Sans doute, les règles ont été trop vite établies, la reconstitution des combats est mauvaise et, surtout, l'ignorance totale des manœuvres de la cavalerie et des possibilités techniques de l'artillerie couronnent le tout.

Ce wargame, l'un des plus agréables à regarder, devient par ce laisser-aller, l'un des plus mauvais du marché, actuellement.

Une simulation historique doit respecter certains critères invariables :

- la topographie du terrain ;
- les unités, éventuellement les commandants ;
- la capacité et la manière de combattre des différentes armées à une époque donnée.

Ces éléments rassemblés, l'inventeur doit se documenter "sérieusement" pour établir les règles, les facteurs de combat et déplacements, les différents tableaux, etc. Il est évident que chaque inventeur a sa propre personnalité et peut faire une interprétation différente d'un même événement (ce qui fait le charme des jeux de guerre). Il ne viendrait cependant pas à l'esprit d'un créateur d'une simulation de Waterloo, par exemple, d'ignorer Hougomont ou la Haye-Sainte, d'interdire à la cavalerie d'attaquer une formation en carré, ou de la faire charger pendant 6 kilomètres, de faire tirer l'artillerie à des distances cinq fois supérieures aux possibilités de l'époque. Malheureusement c'est ce qui arrive dans ce jeu...

Aucun village, ruisseau, chemin n'est mentionné sur la carte. Il est évident que ce manque de détails fausse complètement une partie. Un chemin permet de passer certains obstacles sans pénalisation et surtout, il autorise l'artillerie qui l'empreinte, à traverser un bois. Les villages et ruisseaux donnent des points d'appui aux unités d'infanterie, empêchent les charges de cavalerie, les villages bloquent les tirs d'artillerie.

Cospéda, Closewitz, Lützeroda pour ne citer qu'eux, eurent une influence sur les combats du 14 octobre ; il n'y en a aucun sur la carte, même le village d'Auertaedt qui donna son nom à la bataille livrée par Davout, n'est pas mentionné !

Un réseau d'octogones et de carrés est surimprimé sur la carte ; d'après l'éditeur, il facilite les différentes formations de cette époque (ligne, colonne), mais les déplacements et combats ne pouvant se faire par les angles des carrés, nous sommes en présence de situations illogiques ; les unités sur les octogones pouvant attaquer en diagonale, ce qui est interdit à l'unité adjacente se trouvant sur un carré.

Une règle intéressante : "les formations" ; cette règle permet des points de bonus suivant le nombre d'unités se trouvant en ligne ou colonne. Elle serait vraiment valable si chaque pion représentait un bataillon. Au niveau de la brigade, les formations sont incorporées et le pion ne représente plus que des bataillons en ligne, colonne ou ordre mixte. Cette brigade aurait sa propre formation pouvant se joindre utilement à une brigade de même division. L'unité tactique ne dépassant pas, en général, la division. Je suis donc très sceptique sur une règle qui incorpore des formations regroupant plusieurs divisions.

Une position de départ imprécise (le joueur dispose ses unités comme il le désire dans un secteur donné), ne donne pas une bonne conception de la disposition des troupes ; si le travail était plus sérieux, deux scénarios auraient pu être indiqués. Tout ceci est déjà très important, mais le manque d'étude approfondie du sujet apparaît surtout dans la réalisation des règles par rapport à la possibilité technique ou physique des unités de l'époque napoléonienne.

D'après la distance entre les villes, chaque case représente environ 650 m de terrain réel. Une unité d'artillerie pouvant dans ce jeu, tirer jusqu'à neuf cases, multiplie par quatre les distances réellement atteintes par l'artillerie du début XIX<sup>e</sup>.

Toujours dans ce jeu, une unité de cavalerie qui charge augmente son potentiel combat du nombre de cases parcourues en ligne droite. Comme il n'y a aucun détail topographique, une unité de cavalerie légère d'un facteur de déplacement de dix, verra son potentiel combat augmenter de dix si elle charge sur toute sa distance. Voilà une règle intéressante, mais si l'on avait lu quelques ouvrages l'on saurait que le choc d'une charge n'est pas proportionnel à la distance parcourue ; la charge au galop ne se faisait que dans les dernières centaines de mètres. Les pauvres chevaux d'International Team vont arriver tout



essoufflés, terminant leur offensive au pas, ce qui n'est pas l'idéal comme résultat d'une charge... Il est d'ailleurs très étonnant qu'une unité de cavalerie ne puisse combattre une formation en carré. Je ne vois pas, dans ces conditions, quel est l'avantage d'une telle formation, très vulnérable au tir d'artillerie (ce qui, d'ailleurs, n'est pas prévu).

Quand on ouvre n'importe quel ouvrage sur Iéna ou même sur les guerres napoléoniennes, il est mentionné que l'un des avantages de l'armée française était sa grande mobilité surtout face aux Prussiens qui avaient encore un système de combat hérité du XVIII<sup>e</sup> siècle. Le respect historique aurait voulu que le potentiel mouvement des Français soit plus élevé.

Le plus invraisemblable est certainement cette phrase imprimée sur la couverture du coffret. Je cite : "l'accrochage entre les nouvelles idées françaises à propos de la guerre comme le mouvement et la force psychologique et les anciennes traditions prussiennes de discipline et présomption d'invincibilité". Les publicistes ont dû avoir des informations ignorées des inventeurs du jeu...

Etre original c'est bien, mais il faudrait tester très sérieusement les jeux avant de les commercialiser. Une documentation solide (qui ne manque pas sur cette période), suivie d'une reconstitution consciencieuse devrait guider les éditeurs. Pour ma part, ce jeu n'est pas une simulation historique mais une fiction sur un événement du passé.

## AUSTERLITZ

Après la déception de *Iéna* et ma méfiance pour International Team, je me suis fait prêter *Austerlitz*.



Première déception, le quadrillage : pas de changement ; les pions toujours les mêmes (ils changeraient certainement de couleur suivant les différentes batailles). Les règles : à part quelques modifications, sont identiques ; le livret : des exemples ont changé de mise en page, mais le plus étonnant est,

malgré la différence de l'échelle (du simple au double), les tableaux de résultat de combat sont semblables. Ah ! j'oubliais la carte **tridimensionnelle**, la belle affaire ! Ce "gadget" est l'arbre qui cache la forêt. Je préfère cent fois l'*Austerlitz* de Defieux avec sa carte ordinaire, mais dont la conception est réaliste, la topographie exacte, et surtout, les possibilités des armées de l'époque respectées...

Surprise, certaines règles qui m'avaient "sidéré" dans *Iéna* ont été modifiées dans *Austerlitz*. La charge ne peut dépasser un bonus de quatre points, et la limite de trois points maximum pour les unités en formation.

Malgré tout, on s'obstine toujours à interdire à la cavalerie de charger un carré, ce qui devrait être au moins autorisé à la cavalerie lourde ; enfin, ne désespérons pas encore, deux ou trois simulations et nous aurons cette règle modifiée... on ne peut pas tout faire à la fois.

Je voudrais bien savoir où se trouvent les bois ? Si ce sont ces petites "crottes de mouches" vert foncé ; tout le champ de bataille, sauf les collines, est recouvert de forêts. A Austerlitz, il y avait très peu de bois, simplement quelques cases autour de Sokolnitz, je les indiquerai par la suite.

Afin que les acheteurs piégés puissent faire au moins une partie de simulation, voici quelques adaptations historiques :

### • Austerlitz et Iéna

— Charge des carrés autorisée à la cavalerie lourde. Résultat, recul pour le carré, celui-ci est disloqué.

— Un point mouvement supplémentaire pour toutes les troupes françaises.

— Combat et mouvement sur les carrés comme sur les octogones.

### • Austerlitz

— Très peu de bois. On peut quand même indiquer une forêt de quatre cases à l'est de Sokolnitz adjacent à la rivière, une autre de deux cases au nord-ouest de Telnitz, adjacent à la rivière.

### • Iéna

— Règle charge et formation comme *Austerlitz*.

— L'artillerie peut bombarder à une distance de trois cases maximum. Pour les résultats de ces tirs, prendre dans le tableau artillerie les correspondances suivantes :

1 case – distance tableau 3

2 cases – distance tableau 6

3 cases – distance tableau 9

Pour conclure, j'espère très sincèrement que cette édition prendra conscience qu'une simulation réussie n'est pas simplement et seulement une belle réalisation graphique. □

Jean-Jacques Petit

**Le village Lapanz Markt sur la carte, s'appelle en réalité Schlapanitz.**