

OKINAWA

Colin-maillard dans le Pacifique

La sanglante bataille d'Okinawa avait donné lieu à l'un des wargames les plus catastrophiques d'International Team. Un énorme travail a été fait par Xavier Jacus, pour cette 2e version. Si quelques points sont discutables, au moins avons nous maintenant un jeu simple et original par son mécanisme en simple insu.

Les jeux en simple insu ont un goût particulier, que certains pourraient trouver désagréable. Le Japonais est en effet relativement passif, et l'Américain s'énerve parfois à force d'avancer sur la pointe des pieds en terrain miné. Mais d'autres trouveront très excitant ce jeu d'exploration et d'embuscade. De toute façon, Okinawa gagne beaucoup à être joué en match aller-retour, comme la règle le conseille.

Un lourd passé

Le jeu original était l'un des premières d'I.T. Il «bénéficiait» de pions hexagonaux peu agréables à manipuler; hélas, les lois de la réédition n'ont pas permis qu'il en fût autrement pour le jeu d'Eurogames. De même, les potentiels inscrits sur les pions sont, de gauche à droite: le mouvement, l'attaque et la défense; attention aux joueurs habitués à l'ordre attaque — défense — mouvement. Et puis, aucun potentiel n'est inscrit sur les pions fortins et points d'appui. Les fortins devraient avoir 0-8-8 et les points d'appui 0-0-5. Toujours pour la même raison, il y a sur-nombre de pions kamikazes: 26, alors que seuls 10 peuvent être utilisés en même temps. Vous pouvez vous servir des surplus comme marqueurs en inscrivant un chiffre au dos: 1, 2, 3... pour indiquer la réduction du potentiel d'une unité touchée par l'artillerie mais non désorganisée.

Contre la montre

Pour refaire une beauté à Okinawa, il fallait des méthodes radicales. Les nouvelles conditions de victoire sont une bonne idée: le jeu devient une course contre la montre pour l'Américain, qui doit pour gagner, éliminer tous les pions japonais avant le 14e tour. Il y a exactement 58 pions terrestres japonais, dont 34 mobiles. En face, 68 pions terrestres U.S., plus 13 navires — en fait, de l'artillerie flottante.

La première phase de chaque tour est consacrée aux mouvements des navires en ques-



tion. Chaque fois, le Japonais tente de mettre hors de combat pour un tour le plus possible de ces navires, grâce à ses kamikazes. C'est là que peut intervenir le Yamato, super cuirassé nippon aux neuf canons de 457 mm. Dans la réalité, cette belle bête n'a pas eu la moindre chance, écrasé par les avions de l'U.S. Navy. Même si le Yamato avait échappé par miracle (et momentanément) à l'attention des bombardiers, il aurait trouvé à qui parler sur place: un peu moins fort que lui, mais beaucoup plus nombreux (des cuirassés modernes de la classe Iowa et notre Richelieu, si, si!). Bref, l'ajout du Yamato ne me paraissait pas s'imposer. On peut le considérer comme une option, un «what if» fort improbable, sans nuire au jeu.

Dans le brouillard

Il est très important de noter quelques détails précis qui régissent le succès des embuscades japonaises, donc l'issue du jeu. Il y a embus-

FICHE TECHNIQUE

Okinawa (2e édition) est un wargame en français publié par Eurogames. Sujet: la conquête de l'île japonaise d'Okinawa par les forces américaines au printemps 1945.

Niveau opérationnel. Un pion: un bataillon, un tour: 5 jours environ.

Matériel: une carte en carton fort représentant toute l'île et de petites reproductions sur papier pour la mise en place secrète des Japonais; 166 pions et marqueurs.

Complexité: 5/10.

En deux mois: un jeu en «simple aveugle» à jouer de préférence en aller-retour, pour des joueurs même peu expérimentés.

A signaler: pour les possesseurs de l'édition International Team, Eurogames propose la règle et les aides de jeu au prix de 30 F.

cade lorsqu'un pion américain tente de passer «sur» un pion caché. Cela provoque un combat immédiat contre un Japonais doublé. C'est pourquoi l'Américain a intérêt à bouger ses pions un par un, car en cas de mauvaise rencontre, l'élimination est très probable, dès lors qu'il y a en face deux pions empilés. Si le Yankee s'arrête près d'une unité japonaise cachée, surtout si un blindé s'arrête au pied d'une montagne, le Japonais peut avoir intérêt à révéler l'existence de son unité (paragraphe 12, renforts) pour forcer l'Américain à combattre dans une position désavantageuse, car les zones de contrôle sont rigides et dans ce cas, imposent le combat.

Réel et simulation

Les règles de combat elles-mêmes sont très classiques. En dehors du cas des «renforts», le combat est semi-volontaire: on n'est forcé d'attaquer tous les pions qui se trouvent dans la ZcC d'une de ses unités que si on décide que celle-ci doit attaquer.

En fait, l'issue des combats étant (sauf encerclement) très aléatoire, il est hautement recommandé d'amoinrir son adversaire au canon avant de l'attaquer. Si l'on parvient à le désorganiser, l'éliminer ne sera qu'une formalité. Notons ici que, pour rendre le jeu plus... jouable, les capacités d'attaque des Japonais semblent avoir été surévaluées, tandis que leur résistance en défense a sans doute été un peu réduite.

Note pour l'Américain: il doit essayer de ne pas se faire éliminer d'une zone de la carte, sinon ses pertes dans ce secteur seraient définitives.

Chipotages et conclusion

En dehors du cas Yamato, j'ai peu de reproches à formuler, si l'on tient compte du fait qu'Okinawa ne prétend pas avoir les qualités de mouvement d'un jeu de blitzkrieg dans une steppe quelconque. Quelques chipotages, quand même. Ainsi, on voit mal un pion de blindés japonais s'empiler avec un fortin ou même un point d'appui! Et puis, contrairement à ce qui dit la règle (paragraphe 9d), deux unités concentrées ne se protègent pas mieux contre l'artillerie, au contraire! Dès que les coups au but atteignent la force défensive du pion le plus faible, il devrait être désorganisé et les coups en surplus reportés sur le pion empilé avec lui (-1 si ce dernier est un blindé ou une artillerie).

Okinawa est un jeu simple, qui favorisera les joueurs très organisés, quelque soit le camp qu'ils commandent. Le système en simple insu permet des surprises qui varient les parties. Et la relative brièveté de celles-ci a même déjà permis l'organisation de tournois.

François Trajan