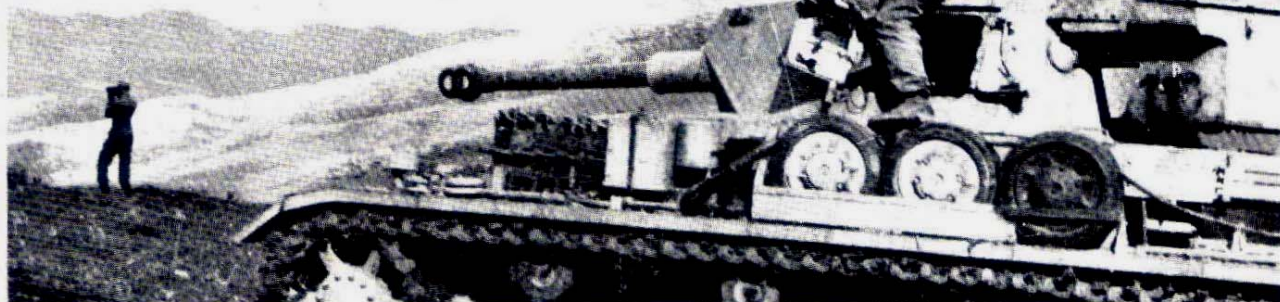


« ROMMEL »



LA BATAILLE DE KASSERINE

Fabricant : International Team

Jeu : description de la dernière offensive des troupes de l'Axe en février 1943 ; les forces en présence sont représentées au niveau bataillon.

matériel : la carte fait environ 100 x 70 cm, et a la particularité d'être en relief.

Ce jeu dure entre 3 et 4 heures et est de complexité moyenne.

Nous sommes en février 1943, cela fait trois mois que les Anglo-Américains ont débarqué en Afrique du Nord. Deux armées affrontaient l'Axe en Afrique. Rommel en Tripolitaine avait en face de lui Montgomery et la 8^e Armée britannique ; Von Arnim en Tunisie combattait la 1^{re} Armée US commandée par Anderson.

Rommel fit approuver son projet de double offensive d'un style très « Napoléonien ». Exploiter sa position centrale pour frapper l'une des forces avant que l'autre puisse intervenir. Il décida d'attaquer d'abord la 1^{re} Armée et de se retourner ensuite vers la 8^e armée.

Dès la fin janvier, la 21^e Panzer Division de la D.A.K. (Deutsch Afrika Korps) formée de vétérans de la guerre du désert fut placée sous le commandement de Von Arnim et prirent position près des passes de Faïd, mal gardées par un bataillon du 2^e régiment de tirailleurs Algériens.

L'ordre de bataille était le suivant : du côté de l'Axe, vers Faïd, Von Arnim avec la 10^e Panzer et la 21^e Panzer, vers Gafsa, Rommel avec la 15^e Panzer plus une division italienne, la Centaure. Du côté Alliés, la 1^{re} division blindée US était disséminée entre Faïd et Thelepte, la division de Constantine du XIX^e corps Français aux environs de Fondouk.

Le 14 février 1943, la 21^e Panzer et des éléments de la 10^e attaquent le groupement A de la 1^{re} D.B. US, les combats font rage autour du Sidi Bou Zid ; et à la tombée de la nuit, les Américains doivent se replier en désordre vers Sbeitla. Mais Ziegler, l'adjoint de Von Arnim préféra attendre l'autorisation de son chef pour poursuivre.

Le 17 février 43, Rommel prend Feriana et l'aéroport de Thelepte. A ce moment-là, la plus grande confusion règne dans le camp allié : la 21^e et la 10^e sont devant Sbeitla gardée par ce qui reste de la 1^{re} D.B. US ; au Sud, Rommel a la route libre vers Tebessa, son dépôt de ravitaillement et la route de Bône. Ce qui lui permettrait de couper les lignes de ravitaillement de la 1^{re} armée américaine.

Or, il faut attendre jusqu'au 19 pour que le désaccord entre Rommel et Von Arnim sur la poursuite de l'offensive soit réglé... Mais l'ordre reçu est de continuer sur Thala et le Kef, et non vers Tebessa...

Ces deux jours avaient permis à Anderson, d'une part, de se regrouper à Kasserine, et d'autre part, d'envoyer des renforts, la 34^e D.I. et la 6^e D.B. britannique.

Lorsque les Allemands forcèrent le col de Kasserine le 20 au soir, ils arrivèrent le lendemain devant Thala épuisés et furent alors repoussés par les Britanniques.

L'offensive allemande avait été un succès matériel, les pertes alliées étaient énormes en comparaison des pertes allemandes. Il faut rappeler que la 1^{re} D.B. US était dotée de 300 tanks, alors que les « Panzer Division » avait chacune une centaine de blindés. Mais, les Allemands étaient passés à côté d'une victoire stratégique ; de plus, le temps perdu avait permis à Montgomery de quadrupler ses moyens en première ligne. Rommel avait laissé passer l'occasion d'attaquer avec une légère supériorité numérique...

LE JEU



Regardons maintenant ce que nous propose *International Team* pour simuler cette bataille.

La grande nouveauté est la carte en relief à trois niveaux. D'abord la plaine, sur laquelle sont superposés un 1^{er} niveau de montagne et ensuite un 2^e niveau « infranchissable », excepté pour les troupes d'infanterie non mécanisées. (Pratiquement collez d'abord le 2^e niveau sur le 1^{er} niveau, et ensuite posez le tout sur la carte).

C'est, semble-t-il une tradition dans cette maison, la réalisation graphique est parfaite, mais la réalité historique et la qualité de la simulation laissent à désirer.

Par exemple, les oueds de cette région ne sont même pas marqués sur la carte. Quand on connaît la violence des orages méditerranéens qui transforment en quelques heures un paisible oued en torrent infranchissable, cela peut changer une ligne de défense...

Le temps est cependant prévu et se traduit par des pénalités sur les points de mouvement et l'arrêt de l'utilisation de l'aviation en cas d'orage. L'artillerie

a des règles particulières de combat ; l'on différencie l'artillerie anti-tank et l'artillerie classique ou auto-propulsée. Les artilleries italiennes et françaises sont inférieures et obtiennent de moins bons résultats que celles des autres pays.

La logistique, qui fut très importante et même capitale dans toutes les campagnes d'Afrique, est bien entendu prévue et traitée d'une façon satisfaisante. Le commandement intervient de trois façons : pour attaquer et pour déterminer la qualité de l'attaque ou de la défense. En effet, il existe deux sortes d'attaques. La « violente », réservée aux forces commandées par Rommel et Patton et la « normale ».

En défense, on distingue : la « violente » réservée aux forces commandées par Rommel, Patton et Arnim, la « moyenne » et celle avec désengagement. Les différentes combinaisons donnent six tables de combat. En plus, une ligne de commandement complète pour une unité, c'est-à-dire : échelon division + échelon d'armée, donne un point combat supplémentaire.

D'autre part, Rommel, superposé à une unité, en augmente la valeur de deux points combats supplémentaires.

Les unités d'éclaireurs ont une grande importance, car elles peuvent se déplacer sans être ravitaillées et attaquer sans être commandées.



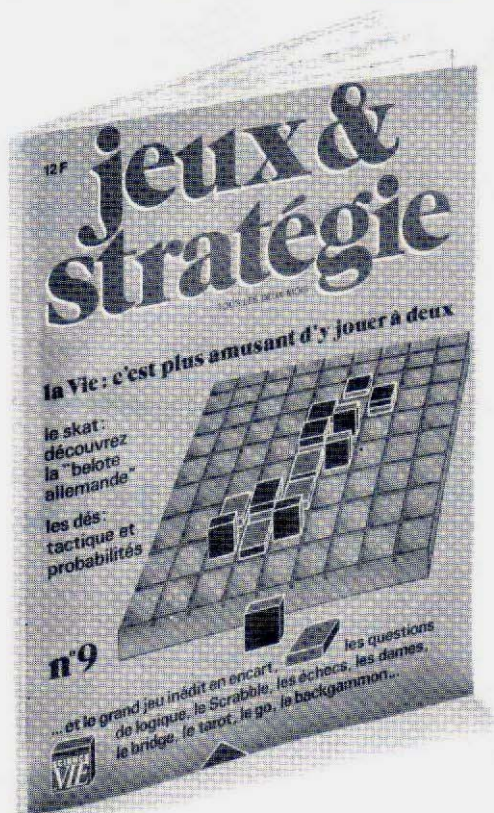
On peut décider une auto-réduction de son infanterie non mécanisée ; une fois réduite, elle peut se déplacer sans être ravitaillée. Comme cela s'est passé dans la réalité : dans l'attente d'ordres, les troupes commandées par Arnim sont stoppées du 17 au matin jusqu'au matin du 19. Ce qui soulagera le joueur allié.

Le jeu se joue en 30 tours représentant les 10 jours de la bataille ; la journée se décompose en deux tours de jour et un tour de nuit. Les tours de nuit obéissent à des règles particulières : pas d'appui aérien, les attaques sont limitées, l'artillerie est pénalisée en bombardement de nuit et les zones de contrôle sont supprimées.

En conclusion, le nouveau jeu que nous propose *International Team* est en progrès par rapport aux réalisations précédentes. On peut espérer que cette firme continuera de progresser et arrivera à proposer des jeux qui, en plus des merveilleuses qualités graphiques, seront historiquement mieux conçus... En attendant, pour les joueurs non anglophones, il est bien agréable de trouver, enfin, des jeux avec une traduction française. □

Henri Grégoire

N°9



Découvrez Jeux & Stratégie. le premier magazine des jeux de réflexion. Vous serez conquis comme le sont déjà de très nombreux lecteurs passionnés par cette nouvelle forme de loisirs.

Jeux & Stratégie c'est plus de 100 jeux et casse-tête inédits, un jeu sous forme d'encart détachable, et les grands classiques : échecs, dame, bridge, tarot, scrabble, go... Et bien sûr, tout sur l'actualité des jeux et des joueurs

Dans Jeux & Stratégie N° 9 revivez, avec "Jamaica", les combats qui opposaient corsaires aux galions. Découvrez le passionnant "jeu de la ???". Redécouvrez un jeu de carte original le "skat".

Jouez avec Jeux & Stratégie, relevez les défis lancés à votre sens de la logique et de la deduction. Jeux & Stratégie : votre partenaire à jouer idéal. En vente partout. 12 F.

jeux & stratégie

100 PAGES A LIRE
ET A JOUER