



Yom Kippour

DR

Dans la lignée des wargames d'International Team, qui va des premiers essais parfois maladroits jusqu'à cette réussite qu'est Mockba (voir C.B. n° 24), Yom Kippour⁽¹⁾ est un des plus intéressants.

Certes, la carte, bien que jolie, manque de rigueur dans le dessin, et je ne vois toujours pas l'intérêt des niveaux en relief (mais on peut les coller et ne plus s'en soucier, cela ne gêne pas le rangement).

Certes, l'examen des pions révèle une certaine standardisation (toutes les brigades d'une arme et d'une nationalité données ont les mêmes valeurs) qui ne reflète qu'imparfaitement la réalité.

Certes, les règles souffrent de plusieurs imprécisions et maladroites liées à une probable insuffisance de « playtesting ». Et l'existence d'une règle pour débutants et d'une règle avancée est cause d'un certain fouillis.

Mais tel que, Yom Kippour est un jeu relativement simple, au rythme rapide, et contenant des astuces qui valent de l'essayer, et qui m'ont donné envie de proposer quelques modifications et compléments aux règles avancées, changements que vous pourrez adopter, je crois, avec profit (je ne fais d'ailleurs que suivre l'exemple d'International Team, qui a publié avec l'extension de Zargo's lords des règles modifiées bien supérieures aux anciennes).

Remontons donc au jour de Kippour 1973, qui marque le début des 9 tours de jeu (2 jours par tour)... et le début de la crise économique actuelle.

Le matériel

- La carte, en bon carton bien épais, est double :
- Le Golan, 35 x 50 cm environ, en un seul morceau
- Le Sinaï, presque deux fois plus grande, en deux parties à jonction puzzle.

(1) Yom Kippour, sans o, sur la boîte, car u = ou pour les Italiens.

Les hexagones représentent 7 km de diamètre.

— Les pions sont au nombre de 205 pour le jeu avancé, de beaucoup le plus intéressant.

A signaler que 2 hélicos égyptiens portent au verso une silhouette d'avion superflue, laquelle manque au dos de deux avions de même nationalité : défaut vite corrigé, d'un crayon agile.

Nous découvrons des Egyptiens (beige), des Syriens (marron) et leurs alliés irakiens (vert), palestiniens (rouge), marocains (gris), soudanais (noir) et jordaniens (vert foncé), le tout face à des Israéliens (bleu).

Parmi ces pions, des blindés, des unités d'infanterie mécanisée ou non, des commandos, des paras, des pièces d'artillerie (symboles OTAN), des avions et hélicoptères joliment silhouettés (Phantom, Mirages, Mig 21 et Sukhoï 22...), les fameux Sam (sol-air missiles) et des fortins. Tous ces pions ont une face « intact » et une face « réduit ».

Sans compter des ponts et divers marqueurs.

Une chose frappe : si les Israéliens ont des pions un peu plus forts et rapides en moyenne, ceux-ci ne sont que 73 dont 24 fortins, contre 132 pions arabes (dont 1 fortin et 12 Sam).

Ce déséquilibre est corrigé d'étonnante façon, nous allons le voir.

Le système de jeu

La séquence de jeu commence par le tour du joueur arabe. Se succèdent phase aérienne (raids avec interceptions israéliennes), phase de mouvement et phase de combat.

Puis c'est le tour du joueur israélien, semblable, sauf qu'une seconde phase de mouvement succède aux combats !

Second avantage pour l'Israélien : ses unités ne sont pas obligées de s'arrêter en entrant dans une zone de contrôle arabe : d'où des encerclements redoutables.

Troisième avantage : Israéliens et Arabes utilisent des tableaux de combats (combats aériens, bombardements et combats terrestres) très différents. Par exemple, à 1 contre 1, le joueur arabe peut obtenir : A réduit, A recule 3, A recule 2, rien, D recule 1, D recule 1. Alors que pour l'Israélien, c'est : A recule 1, rien, D recule 1, D recule 2, D recule 3, D réduit.

Enfin, si les avions israéliens sont 14 contre 23, leurs chasseurs valent en combat 6 points chacun, contre 4 pour les Egyptiens et 3 pour les Syriens et Irakiens.

En somme, les joueurs ne jouent pas au même jeu ! L'opposition de moyens et de style est totale. Pour compléter le tableau, il est fort justement recommandé de jouer à trois (un joueur israélien contre un égyptien et un syrien), ce qui reproduit la dualité du commandement arabe.

Ce qui précède vous aura montré que Yom Kippour est un jeu très original. Hélas, il est aussi original par l'absence d'une aide au jeu pourtant archi-classique : le tableau des effets du terrain ! Ce qui fait que pour trouver les informations que celui-ci regroupe d'habitude avec clarté, il faut explorer quatre endroits différents des règles !

Mais vous qui lisez ces lignes, réjouissez-vous : dans son immense générosité et ne reculant devant aucun sacrifice pour vous plaire, Casus Belli publie ce fameux tableau des effets du terrain ! (voir page ci-contre) Cet oubli réparé, venons-en à quelques...

Propositions de modification des règles

Certaines paraissent très nécessaires, d'autres tout-à-fait facultatives : libre à vous d'en juger.

1) Le plus important je pense, si l'on considère l'histoire de la guerre du Kippour, est qu'il faut absolument prévoir des **lignes de ravitaillement**.

A la fin de la guerre, la bataille de la « Chinese Farm » n'a pas tant permis aux Israéliens de prendre pied à l'ouest du canal, que de couper de leurs arrières les Egyptiens passés à l'est du canal, au niveau de Suez.

— Une ligne de ravitaillement (LDR) peut être de n'importe quelle longueur, mais doit se terminer au bord de la carte, côté « ami » : Sinaï, bord est pour Israël et bord ouest ou bord sud à l'ouest de la mer Rouge pour les Arabes ; Golan, bords israéliens (S.O.) pour Israël et bords syriens, (N.E.) pour les Arabes. Rappelons que la Jordanie est neutre en tant que territoire, même si deux brigades blindées combattent en Syrie. Un fortin n'a pas besoin de LDR.

— Les zones de contrôle ennemies coupent la LDR, sauf en présence d'une unité amie. Fortins et artillerie ont une ZDC dans ce cas (et seulement dans ce cas).

— Les LDR israéliennes peuvent traverser le canal de Suez, mais non les LDR arabes, qui doivent passer par des ponts.
 — On juge le ravitaillement au début et à la fin du tour de chaque joueur. Au début, on indique l'isolement de certaines unités du joueur à l'aide de marqueurs quelconques, et à la fin on enlève ces marqueurs des unités dégagées pendant le tour. L'effet de l'isolement est celui du « shock » : interdiction de bouger et d'attaquer.

2) Autre modification proposée : il me semble que faire tirer les Sam pour protéger les bombardiers arabes d'une interception est fort excessif. De même, en défense, les Sam ne devraient tirer qu'après les combats aériens, et non avant.

3) Dans les tableaux des combats, je propose que les résultats ordonnant des **reculs de 2 ou 3 cases** (excessifs compte tenu de l'échelle) soient remplacés par un recul de 1 case avec « shock » de l'unité concernée.

4) Enfin, toujours au vu de l'histoire réelle, **les conditions de victoire** me semblent à revoir. Voici la marque que je propose :

Arabes

a) Points pour l'occupation de certains objectifs par des unités ravitaillées :

- cols de Gidi et Mitla : 12 chacun
- Kiriath Shmoneh et Tibériade (Teverya) : 10 chacune
- Kuneitra : 5

b) Points pour la sortie d'unités arabes par des routes vers Israël (si une ligne de ravitaillement peut être tracée à partir du point de sortie) : 10 pour une unité intacte, 5 pour une réduite.

c) 2 points si le fortin syrien est intact, 1 s'il est réduit.

d) 4 points pour chaque unité israélienne détruite (avions ou unités terrestres sauf fortins), 2 points pour chaque unité israélienne réduite (idem), même si elles ont été reconstituées.

c) 4 points pour chaque unité israélienne intacte non ravitaillée à la fin du jeu (et 2 par unité réduite non ravitaillée)

f) Points perdus : 2 par unité arabe en-dessous de 16 à l'est du canal (pour compter ces unités, les pièces réduites valent 1/2 et les intactes 1. Par exemple 10 unités intactes + 3 réduites = 11,5, il manque 4 unités 1/2, donc 9 points de pénalité).

Israéliens

a) Contrôle total de Damas : 30 points

b) Contrôle partiel de Damas : 10 points

c) Occupation de Nawa, Merdjayun, Suez, Ismaïlia, Port Saïd : 5 points chaque

d) Chaque fortin intact : 2 points, réduit : 1 point

e) 2 points pour chaque unité arabe détruite, 1 point pour chaque unité arabe réduite, *Sauf* si elles ont été complétées

f) 2 points pour chaque unité arabe intacte non ravitaillée à la fin du jeu (et 1 par unité réduite non ravitaillée)

g) Défaite automatique si à un moment quelconque il n'y a plus d'unité terrestre israélienne (fortins inclus) sur une des deux cartes.

Niveaux de victoire

a) Pour les Arabes, un avantage de 10 points est une victoire marginale, 20 une victoire nette et 30 une victoire totale.

b) Pour Israël, ces niveaux sont à 20, 40 et 50 points d'avantage. On peut estimer le résultat historique à + 45 pour Israël.

Voilà ! On peut encore raffiner les choses, mais ce sera tout pour aujourd'hui.

Un point demeure, quelles que soient les modifications que vous adopterez ou non (n'hésitez pas à nous donner votre avis) : sur un sujet difficile, Yom Kippour est une simulation intéressante et originale. □

Tableau des effets du terrain

Hexagones	Mouvement	Combat
Plaine (beige clair)	1 p.m.	—
Désert (jaune franc)	2 p.m.	—
Marais (vert)	2 p.m.	A d'un hex de marais divisé par 2 D en hex de marais × 2
Collines (1er niveau)	2 p.m.	D + 2
Montagnes (2e niveau)	impassable	—
Mer Rouge et lacs	Impassable, sauf pour les marines égyptiennes et pour Israéliens : tous p.m. - Doivent partir d'une rive et aboutir dans une case inoccupée	Attaque obligatoire avec force divisée par 2 si la traversée aboutit en Z de C ennemie
Fleuve	Tous p.m.	A divisé par 2 (sauf artillerie)
Canal de Suez	Comme pour Mer Rouge et lacs, sauf si ponts : 2 p.m. quelle que soit l'unité	Interdit (sauf artillerie)
Lave	Impassable	Interdit (sauf artillerie)
Route	1/2 p.m. ou 1/3 p.m. en colonne (interdit si passage en Z de C ennemie)	—
Ville (sauf Damas)	1 p.m.	D + 1
Kibboutzim	Comme terrain de l'hex.	D + 1 pour Israéliens
Damas	1 p.m.	D × 2
Zones retranchées	Comme terrain de l'hex.	D + 2 pour chaque unité
Lignes fortifiées syriennes	—	A - 2 (ne favorise que les Arabes)

Frank Stora