

YOM KIPPUR

Une guerre pour la paix

La première édition de Yom Kippur était l'un des meilleurs jeux d'International Team. Mais l'embrouillamini des règles entre deux niveaux artificiellement séparés, sans parler de bon nombre d'erreurs plus ou moins grossières, rendaient fort utile la refonte effectuée par Frank Stora. Le résultat: un jeu de très bonne qualité sur un thème rarement traité à ce niveau.

Avant de parler du jeu, rappelons tout de même que ce 4^e affrontement israélo-arabe, s'il fut très meurtrier, s'est montré plus «positif» que ceux de 1948, 1956, et 1967. Comme les trois premières fois, les Israéliens ont remporté la victoire et sauvé leur pays. Mais la guerre de 1973 a eu des suites que bien peu imaginaient, puisqu'elle a permis à celui qui l'avait préparée de réussir à faire la paix! Anouar El Sadate, dont les armées, même finalement vaincues, avaient retrouvé leur honneur, put faire accepter à son peuple l'impensable: sa visite à Jérusalem. Hélas, le traité de paix qui suivit et rendit le Sinaï à l'Égypte coûta la vie à cet homme courageux, assassiné en 1981, lors du défilé qui commémorait précisément cette guerre «du Kippour».

Deux poids et deux mesures

La carte une fois assemblée (4 pièces pour Suez, 2 pour le Golan, plus les reliefs), penchons nous sur la règle. Ce n'est pas ici le lieu de la détailler: elle est classique, mais un peu longue, c'est une simulation de guerre moderne et il faut tenir compte de nombreux éléments. Nous nous arrêterons sur les points les plus originaux.

Tout d'abord l'avantage flagrant des Israéliens. La séquence prévoit pour chaque joueur une phase aérienne, une phase de mouvements terrestres et une phase de combats terrestres. Mais le joueur Israélien bénéficie, après ses combats, d'une deuxième phase de mouvement qui lui permet des percées ou des replis. Toujours à propos du mouvement, les Israéliens peuvent franchir le canal de Suez et le Jourdain beaucoup plus facilement que les Arabes. On constate aussi qu'ils peuvent bouger à travers les ZdC adverses, alors que les Arabes doivent s'y arrêter. Au chapitre combats terrestres, il existe deux tables, l'une destinée aux Israéliens et l'autre, beaucoup moins favorable à l'attaquant, destinée aux Arabes (et aux blindés israéliens s'ils font la bêtise — historique — d'attaquer sans infanterie de l'infanterie non mécanisée égyptienne).

Le ravitaillement est l'un des chapitres originaux par rapport à l'ancienne règle. Là encore, avantage aux

Israéliens: leurs lignes de ravitaillement peuvent franchir sans pont le canal de Suez, et une unité isolée peut encore attaquer à demi force, tandis qu'une unité arabe isolée ne peut plus attaquer. En l'air enfin, les avions israéliens ont des valeurs de combat nettement supérieures à celles des avions arabes, et leurs tirs air-air ont un bonus au dé! Bref, si l'on ne regardait que les règles, on pourrait croire que les Arabes n'ont pas l'ombre d'une chance.

Le poids du nombre, le choc des SAM

Mais un coup d'œil sur la planche de pions montre que les Israéliens vont avoir du mal! En dehors des fortins et des SAM (et si l'on ne prend garde au fait que les brigades de paras israéliens sont représentées par deux pions chacune, dont un seul peut être en jeu à la fois), les Israéliens alignent 35 brigades, contre 91 arabes! Et le potentiel de combat moyen de leurs pièces n'est qu'à peine supérieur à celui des Arabes.

L'autre facteur qui joue en faveur de l'Arabe est l'existence des missiles sol-air, les fameux SAM soviétiques. Ceux-ci sont très dangereux (même s'ils le sont beaucoup moins que dans l'édition d'I.T., dont le concepteur avait oublié que les Arabes avaient perdu du fait de leurs missiles autant d'avions que les Israéliens!). Le mouvement des unités de SAM pour couvrir l'avance de leurs troupes devient une des clés du jeu.

Cachez ces zincs que je ne saurais voir

Ce qui nous amène à reparler avions. Précisons d'abord que les interceptions se font après que toutes les détectations aient été tentées. Précisons aussi que les chasseurs (ou chasseurs-bombardiers) peuvent être utilisés deux fois par tour: une en escorte et une en interception.

Plus important: vous pouvez simplifier utilement les combats aériens (paragraphe 10.33). Un round suffira (c'est ce qui est dit dans les généralités,

FICHE TECHNIQUE

Yom Kippur (2^e édition) est un wargame en français publié par Eurogames.

Sujet: la guerre du Kippour, en octobre 1973, entre Israël et les pays arabes.

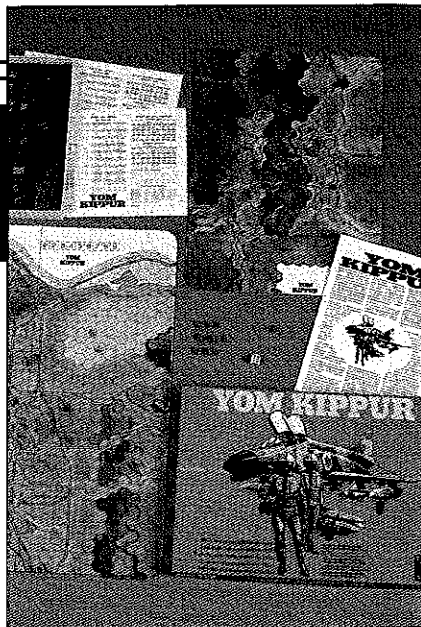
Niveau: opérationnel/stratégique. Un pion: une brigade, un tour: deux jours.

Matériel: deux cartes en carton fort; 264 pions et marqueurs.

Complexité: 7/10.

En deux mots: des mécanismes originaux font de YK une simulation très intéressante, destinée à des joueurs ayant déjà un peu d'expérience.

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



10.3, ligne 61). Faites simplement le total des forces des deux camps. L'exemple de la fig. 3 donne: 12 points arabes, 15 points israéliens. Avec les jets de dé de l'exemple, les deux chasseurs israéliens sont repoussés (6 à 1 contre 2) mais peuvent se faire réduire s'ils veulent accompagner leur bombardier pour affronter les SAM.

En effet, lors des tirs de SAM, les escorteurs non repoussés en combat aérien peuvent soit refuser de subir ces tirs, soit s'y soumettre pour protéger leur troupeau en prenant à sa place des coups éventuels.

L'exemple de la fig. 4 donne: 12 contre 12; 4 pour les Arabes: le Mirage est repoussé; 4 pour les Israéliens (+1 = 5): deux MiGs sont repoussés (ce qui n'a aucune conséquence pour eux).

Enfin, il est chaudement recommandé de jouer en cachant les avions attaquants avec un pion non marqué. Le défenseur place donc ses intercepteurs en ne connaissant que le nombre des avions ennemis. Et cela permet d'attirer les chasseurs adverses dans un guet-apens, en faisant semblant d'envoyer un raid de bombardiers composé en fait de trois chasseurs. Le rôle des chasseurs-bombardiers sera distingué grâce à leur orientation dans la pile.

Et pour une petite rectif de plus.

Les indications données ci-dessus le sont en complet accord avec Eurogames. Sur la demande de l'auteur, d'autres modifications relativement mineures doivent s'y ajouter. Au paragraphe 9.2, Damas est une source de ravitaillement arabe; et les Israéliens peuvent faire passer une LdR au Liban si les Arabes l'ont fait avant. Les unités arabes isolées ne peuvent entrer volontairement en ZdC israélienne. Et si les unités égyptiennes et jordaniennes isolées se défendent normalement, les autres unités arabes isolées se défendent à demi force (arrondir par excès: 3/2=2). Le responsable de ces oublis a été fusillé à l'aube...

En conclusion, YK est un jeu où la disproportion des forces et des capacités qui fait tout le sel et le réalisme du wargame atteint un sommet. On prend ainsi un vif plaisir à jouer l'un puis l'autre camp, car les stratégies à employer sont très différentes!

François Trajan