

YOM KIPPOUR

Je ne pense pas qu'il soit nécessaire de s'étendre sur le contexte dans lequel "Yom Kippour" nous revient, toute la presse spécialisée (dont fait partie le Journal du Stratège... n'en déplaise à certains) a très largement commenté la réédition des anciens jeux "I.T" par Eurogames.

"Yom Kippour" étant de ceux là, je n'irai pas plus loin. Un détail à préciser, le jeu a principalement été retravaillé par M. STORA, une "pointure" qui n'est plus à présenter.

Historique

La guerre de Yom Kippour débute le 6 octobre 1973, en début d'après midi, par deux offensives terrestres simultanées, l'une dans le Sinaï réalisée par les Egyptiens, l'autre sur le Golan conduite par les Syriens auxquels se joindront Iraniens et Jordaniens. En attaquant le 6 octobre, le Jour du Grand Pardon -Yom Kippour-, les Etats Majors Arabes pensaient surprendre l'état hébreu en pleine fête religieuse, et profitant de la surprise tactique, mener une campagne éclair qui les conduirait au cœur d'Israël, avant que TSAHAL (Année d'Israël) n'ait eu le temps de mobiliser et de réagir.

En fait, toute la stratégie des Etats Majors Arabes, était basée sur le temps nécessaire aux Israéliens pour mobiliser leur armée. Ayant sous-estimé ce délai, l'erreur leur fût fatale.

A l'image des conflits israélo- arabes, la guerre de Kippour est riche d'enseignements tant du point de vue des doctrines employées, que des systèmes d'armes mis en oeuvre, aspects qu'une simulation se doit de restituer.

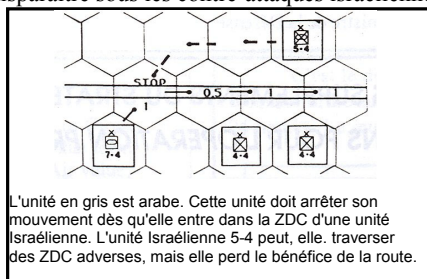
La simulation :

Terrestre :

Les unités sont au niveau de la brigade, et de types différents (Blindés, mécanisés, paras, etc...). Les matériels employés par chaque camp étant de qualités sensiblement égales et dis-posant de la même puissance de feu, les facteurs de combat sont pratiquement identiques pour chaque type d'unité, quelle que soit l'armée d'origine. Une fois les unités mises en place, la supériorité numérique arabe est flagrante, et pourtant, comme dans la réalité, la victoire n'est pas assurée... Dans le conflit moderne, du fait du potentiel de chaque système d'armes, ce n'est plus la quantité qui prime, mais la qualité. Surtout celle des combattants et tout particulièrement des Chefs. Dans un combat rendu mobile, par l'emploi de matériels mécanisés et motorisés, où l'absence de front rend la situation changeante d'heure en heure, la victoire revient au camp qui dispose de Chefs possédant un sens aigu de l'initiative personnelle et de l'anticipation. Les armées arabes assujetties aux doctrines de l'année soviétique, pêchèrent par défaut, et ne surent jamais exploiter les succès initiaux, obtenus par des attaques en masse, contre des unités israéliennes en sous-effectifs. D'autre part, le combattant israélien maîtrisait mieux, que son homologue arabe, l'ensemble des savoir-faire techniques et tactiques des matériels mis à sa disposition, lui permettant d'utiliser toutes les capacités de ses armes, tant sur le plan offensif que défensif.

Ces deux aspects que l'on retrouve, dans l'ensemble des conflits Israélo-Arabes, et plus particulièrement celui du Kippour, sont bien restitués dans le jeu. Ainsi le joueur israélien dispose d'une phase de mouvement supplémentaire, qui lui confère

une mobilité tactique plus grande, l'autorisant à mener des combats de type "hit and run" (concentration - combat - esquivé), ou bien à l'issue de la phase de combat, d'exploiter profondément à l'intérieur du dispositif adverse, les ZDC des unités arabes n'ayant pratiquement aucun effet sur les unités israéliennes lors du déplacement, et de réaliser des manœuvres d'encerclement mortelles pour les armées arabes. A l'inverse, ces dernières manquant de mobilité après le combat, s'interdisent de ce fait les grandes "Cavalcades". C'est même plutôt le contraire, le joueur arabe a plutôt intérêt à regrouper ses unités en pointe, s'il ne veut pas les voir disparaître sous les contre-attaques israéliennes.



Les combats sont résolus sur deux tables différentes, l'une destinée aux unités israéliennes où avec un rapport de 1 contre 2 c'est déjà rentable, l'autre aux unités arabes où à moins de 3 contre 1 les chances de succès sont des plus minces.

Mais même les Israéliens commettent des erreurs de doctrine, tout particulièrement dans leur concept du "tout blindé" ; ainsi, en privilégiant trop le char par rapport à l'infanterie d'accompagnement, leurs unités blindées se

heurtèrent à l'infanterie égyptienne équipée de missiles anti-chars "Sagger", capables d'engager le char avant que ce dernier ne fasse de même. Ainsi, faute d'infanterie susceptible de manœuvrer pour investir les postes de tirs égyptiens, les unités blindées israéliennes connurent quelques problèmes, et bien qu'aucune brigade ne disparût corps et armes dans la tourmente (au mieux un bataillon dans la région de TASA), les contre-attaques israéliennes n'en subirent pas moins de lourdes pertes.

Ainsi quand une unité blindée, attaque une unité d'infanterie égyptienne, le combat est résolu sur la TRC arabe, ce n'est pas bien méchant, mais ça reste dissuasif et c'est l'objet de la manœuvre !

Si l'ensemble des règles régissant l'aspect terrestre du conflit sont plus des réalistes, il n'en va pas de même avec les règles de ravitaillement. Ces dernières trop lâches permettent des stratégies délirantes comme le parachutage de brigades israéliennes, au cœur du territoire égyptien, sans que cela ne pose de problèmes pour les ravitaillements, et ce, même si les premières unités israéliennes sont encore sur les cols du Sinaï.

Ainsi vous proposerais-je les modifications suivantes :

Les effets dus au manque de ravitaillement, sont les mêmes, c'est la manière de tracer la ligne de ravitaillement qui change.

1) Les unités terrestres, pour être ravitaillées, doivent tracer une ligne de 4 hexagones maximum jusqu'à une route menant à une source de ravitaillement. Cette ligne de 4 hexagones est assujettie aux règles de Yom Kippour concernant les lignes de ravitaillement.

2) La route menant à une source de ravitaillement ne peut pas traverser une ZDC ad-verse, et ce quelle que soit la nationalité de l'unité dont la ligne de ravitaillement passe par cette route. Une unité amie annule les effets de la ZDC adverse, dans l'hexagone qu'elle occupe, permettant ainsi le passage de la ligne de ravitaillement.

3) Les routes empruntées par les lignes de ravitaillement des unités égyptiennes situées sur la rive Est du Canal de Suez, doivent posséder au moins un hexagone adjacent à un pont égyptien enjambant le canal et débouchant sur un hexagone de la rive Ouest contenant une route qui mène à une source de ravitaillement égyptienne.







Les lignes de ravitaillement des unités israéliennes situées sur la rive Ouest du canal de Suez, ne sont pas tenues de passer le pont.

Voilà qui clôt l'aspect terrestre du jeu, levons les yeux vers les cieux azuréens du Moyen-Orient pour voir ce qu'y passe.

Aérien

Par rapport à la première version, ce sont les combats aériens et les tirs de SAM qui ont subi le plus de modifications et ce pour le plus grand bien du jeu.

Le conflit du Kippour, a vu, dans les deux camps, la mise en oeuvre de l'ensemble des matériels formant la composante aérienne des armées modernes. Le premier jour de l'offensive, les Egyptiens réalisent l'héliportage de leurs commandos sur les arrières de la ligne "Bar-Lev", afin que ces derniers, puissamment dotés de moyens anti-chars, puissent constituer un bouclier sur lequel viendrait s'écraser les contres-attaques blindées israéliennes. Il ne faut pas oublier non plus, l'assaut aéromobile des commandos Syriens contre les positions Israéliennes du Mont Hermon, qui leur permit de s'en emparer.

RAID:			
INTERCEPTION:			

Le Joueur Israélien annonce un raid de 3 avions: 1 bombardier et 2 mirages. Il place ce raid sur la case de la carte Sinaï qu'il souhaite bombarder. Le Joueur égyptien tente d'intercepter le raid: 11 lance un dé et fait 3 auquel il retranche 1, ce qui donne 2: le raid est repéré. Il décide d'intercepter les avions Israéliens avec 3 MiOs. Le total de points des deux Joueurs est de 12: 2 Intercepteurs pour le Joueur Israélien. 3 pour le Joueur égyptien. Le bombardier n'est pas pris en compte. Le joueur égyptien lance un dé et fait 6: avec un rapport de 1-1, le résultat est 2 avions réduits. Le joueur Israélien riposte et fait 4, auquel il ajoute 1, soit 5, ce qui donne: 2 avions repoussés. Les 2 MIGs repoussés doivent regagner leur base. Le dernier MIG peut attaquer le bombardier Israélien et celui-ci peut riposter.

Par la suite, une tentative d'héliportage massif de commandos égyptiens pour s'emparer des cols de Gidi et Mitla tourna au

désastre. Le raid privé de couverture aérienne fut surpris par l'aviation israélienne..., et beaucoup d'hommes durent rentrer à pieds, ce jour là. Ce fait d'armes, démontra, si besoin en était, les

limites d'emploi de l'hélicoptère. Comme pour le conflit précédent, l'I.A.F. (Israélien Air Force... ça fait mieux que F.A.I. "forces aériennes Israéliennes" non!) régna en maîtresse absolue dans les cieux. Cette supériorité était due surtout, et encore une fois, à la qualité des pilotes et du matériel israéliens. Mais une mauvaise surprise les attendait, le S.A.M.6. Sur 114 appareils abattus, 94 le furent par la défense sol-air arabe et tout particulièrement du fait du SAM 6, contre lequel l'IAF n'avait aucune parade. Ce n'est que lorsque les américains fournirent les systèmes de contre-mesure électroniques adéquats (ils avaient fait connaissance de "SAM", sixième du nom au Vietnam) que la situation s'améliorât, mais il fallut surtout, à l'IAF, attendre que les troupes au sol détruisent les sites SAM pendant leur avance, pour agir enfin en toute liberté.



Dans le jeu qu'en est-il ? Outre les hélicoptères, les unités aériennes sont divisées en 3 catégories chasseurs, bombardiers, et chasseur-bombardiers, ces derniers uniquement chez les Israéliens. La supériorité numérique revient encore aux armées arabes, mais le commandement n'étant pas intégré, l'aviation égyptienne ne peut pas intervenir sur le Golan, tandis que l'aviation syrienne ne peut pas intervenir elle, sur le Sinaï, en conséquence de quoi l'aviation israélienne, peut acquérir la supériorité, sur le front de son choix, quand bon lui semble. La supériorité qualitative de l'aviation israélienne, est mise en évidence par des facteurs de combat légèrement supérieurs, et par des "+1" ou "+2" respectivement dans les combats aériens et les bombardements.



De plus, le mordant des pilotes israéliens est rendu par la possibilité qu'ont les unités aériennes d'Israël de refuser de quitter le combat en échange de pertes supplémentaires.

Cet ensemble de règles à pour effet d'obliger les joueurs arabes à confiner leur aviation dans des tâches purement défensives, et de confier la protection des troupes au sol aux seuls SAM. Ce qui historiquement fût le cas (hors de la couverture SAM, point de salut!).




Fortin



Missiles SAM

En effet, ces derniers n'interviennent que durant la phase aérienne israélienne, et peuvent engager l'ensemble des raids israéliens situés dans leur zone d'effet (5 hex), et bien que leur

efficacité diminue en fonction de la distance (-1 au tir pour chaque hexagone séparant le SAM de sa cible), le résultat minimum en est le "retour à la base" pour toute unité aérienne israélienne, obligeant ainsi le joueur israélien à accepter le résultat ou subir une réduction, puis réaliser un remplacement au tour suivant... La capacité de remplacement n'étant pas infinie, très vite un choix s'impose. Ajoutons qu'un joueur prévoyant prendra la peine de faire en sorte que les zones d'effets des SAM se recoupent deux à deux, voir à 3 dans certains secteurs sensibles, et vous commencez à comprendre le problème. Heureusement, la mobilité des SAM est des plus réduites, et il est suicidaire pour les joueurs arabes de progresser au rythme des SAM. La lenteur d'une telle progression permettant à l'israélien d'établir de solides positions défensives. En conséquence, des espaces se créent où il est possible à l'aviation israélienne d'intervenir en relative tranquillité. Procédure on ne peut plus réaliste et historique.

RAID:			
INTERCEPTION:			

Dans ce 2ème exemple, 2 Phantoms utilisés comme bombardiers et un mirage d'escorte sont interceptés par 3 MIGs. Le potentiel d'attaque total des MIGs égyptiens est de 12, celui du Mirage Israélien de 6. Les MIGs attaquent à 2-1 et font 4: le Mirage Israélien est repoussé et décide de rentrer à sa base. Il peut cependant riposter avant d'être retiré. Le rapport de force est de 1-2. Le résultat du Jet de dé est de 4 auquel le joueur Israélien ajoute 1, ce qui donne 5: un avion repoussé. Les 2 MIGs restant peuvent alors attaquer les 2 Phantoms à 8 contre 6 soit 1 contre 1.. Les 2 bombardiers ripostent à 1 contre 2. L'Egyptien fait 6 et l'israélien fait 3. Un phantom est détruit et l'autre réduit. Ce dernier a la possibilité de réaliser tout de même sa mission avec un malus de 1 point au dé lors du bombardement.

Conclusion

Les systèmes employés dans "Yom Kippour" sont des plus classiques, ils sont sans surprise aucune pour les joueurs chevronnés et constituent, pour les débutants, un excellent moyen d'introduction aux jeux de simulation. "Yom Kippour" est à maints égards un jeu des plus agréables, sans grandes difficultés; il n'en restitue pas moins l'atmosphère particulière du conflit, ce qui à mes yeux (cela s'engage que moi) est le devoir d'une bonne simulation.

M. Auberthié
Saint Cyprien