

Squad Leader



Chapitre 1: Curriculum Vitæ?

Les wargames acquièrent de plus en plus de réalisme. *Squad Leader* avec la "monstruosité" de ses règles (108 pages) et ses 61 scénarios, est en passe de devenir le summum du genre ! Quel délice !...

C'EST à ce jour, on peut l'affirmer, le wargame le plus sophistiqué et le plus populaire, existant sur le marché. C'est plus qu'un simple wargame, c'est un "système de jeu" unique et original qui permet une mise en scène exceptionnellement réaliste de tous les conflits de la 2^e guerre mondiale.

Lors d'une partie de *Squad Leader*, tout peut arriver à tout moment. Aucune situation n'est jamais désespérée. En ce sens, ce jeu se démarque des wargames désormais classiques (*D. Day*, *Africa Korps*, etc.) où la partie est souvent jouée bien avant la fin : dans ce cas, la fin de partie, très ennuyeuse, se borne,

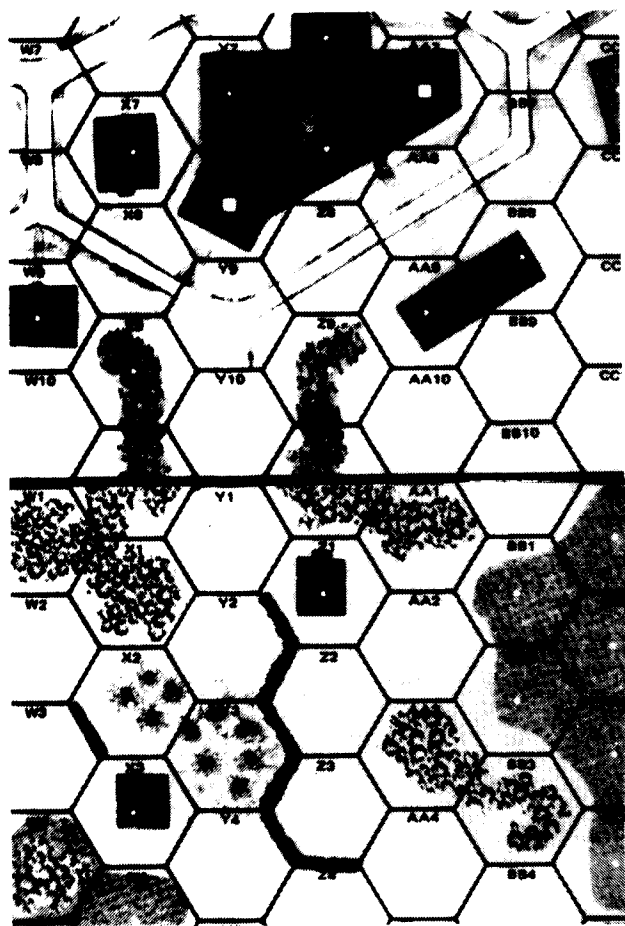
bien souvent, à décompter les tours qui s'écoulent. Dans *Squad Leader*, tant qu'il reste un homme vivant, tout reste possible, avec un peu d'astuce et de chance...

Son seul inconvénient est la complexité des règles (à ce jour, 108 pages en anglais comprenant 140 chapitres !). A l'évidence, ce n'est pas un jeu pour débutants ! Mais, fort heureusement, toutes ces règles sont **logiques** et relèvent bien souvent du bon sens. Bien que complexes, elles sont parfaitement assimilables sans grands problèmes, à condition de suivre strictement la progression conseillée dans les règles : apprendre les vingt premières règles qui sont nécessaires pour jouer le scénario n° 1, le jouer plusieurs fois, et puis apprendre les cinq règles suivantes, qui sont nécessaires pour le scénario n° 2, le jouer plusieurs fois également, et ainsi de suite... jusqu'au scénario n° 32 et à la règle n° 140 !

Le jeu en solitaire est possible (suivant les scénarios), mais évidemment c'est bien moins passionnant que le jeu face-à-face. Un système de jeu par corres-

pondance existe ; mais rien ne remplace l'excitation de la décision instantanée, sur le terrain, face à l'ennemi !

Squad Leader a été conçu par John Hill et est développé par Donald Greenwood (le rédacteur en chef du magazine américain "The General"). Il est publié par Avalon Hill (U.S.A.), grand éditeur de war-games, mondialement connu. Les jeux *Cross Of Iron*, *Crescendo Of Doom* et *G.I. Anvil Of Victory* viennent compléter *Squad Leader* en ajoutant de nouvelles cartes, de nouvelles pièces, de nouvelles règles et de nouveaux scénarios, le tout étant compatible et interchangeable.



Voici la chronologie des faits :

- juillet 1977 : publication de *Squad Leader* (règles 1 à 63 ; cartes 1 à 4 ; scénarios 1 à 12 ; 716 pièces double face). Sont en présence, les Allemands, les Russes et les Américains.
- juillet 1978 : publication de *Cross Of Iron* (règles 63 à 103 ; carte 5 ; scénarios 13 à 20 ; 1096 pièces double face). Mise en scène détaillée du Front Russe avec les Allemands, les SS, les Russes, les Partisans et les Roumains.
- mars 1979 : publication dans "The General" des scénarios supplémentaires A à D pour *Cross Of Iron* (Front de l'Est).
- juillet 1979 : publication des scénarios supplémentaires 101 à 110 pour *Cross Of Iron* (Front de l'Est, également).
- novembre 1979 : publication des cartes supplémentaires 9, 10 et 11.
- janvier 1980 : publication de *Crescendo Of Doom* (règles 104 à 140 ; cartes 6 et 7 ; scénarios 21 à 32 ; 1324 pièces double face). Mise en scène détaillée du

Front Ouest 1939-1941 ; en place les Français, les Anglais, les Belges, les Polonais, les Finlandais, les Norvégiens, les Grecs.

- juillet 1980 : publication dans "The General" des scénarios supplémentaires E à I pour *Cross Of Iron*, retraçant l'action des parachutistes américains en Europe de 1943 à 1945.
- mars 1981 : parution des scénarios supplémentaires 201 à 210 pour *Crescendo Of Doom* (Front de l'Ouest 1939-1942).
- juillet 1981
- décembre 1981 : publication prévue de *G.I. Anvil Of Victory* (cartes 8 et 12 à 15 déjà disponibles). Mise en scène détaillée du Front de l'Ouest 1942-1945 : Afrique du Nord, Italie, Normandie, Allemagne, avec les Américains et les Italiens.

le matériel

Les 15 cartes disponibles à ce jour sont multicolores et isomorphiques : elles peuvent se combiner dans tous les sens pour obtenir pratiquement toutes les configurations de terrains possibles et imaginables (si vous êtes fort en calcul combinatoire, faites le compte !). Ces cartes sont splendides (sauf les cartes 9 à 11, pas très réussies). Elles sont rigides, montées sur carton fort.

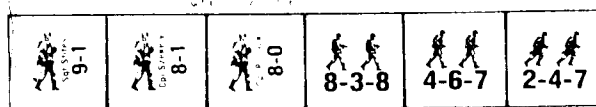
Un hexagone fait 40 mètres de côté ; on voit donc tous les détails du terrain comme une vue d'avion. Une carte représente une surface de 1100 m × 400 m (en réalité 55 cm × 20 cm), soit une échelle de 1/2000. (les cartes d'état-major françaises sont au 1/25000). Une zone de jeu typique est constituée par trois cartes accolées, ce qui représente une zone de 1100 m × 1200 m, soit un peu plus d'1 km².

Chaque carte représente un thème particulier. Voici la liste des 15 cartes disponibles à ce jour :

- x1. Ville : paysage urbain avec immeubles, rues, égouts ;
- x2. Collines : falaises, trous d'obus ;
- x3. Villages : haies, murs en pierre, collines ;
- x4. Campagne : ferme, champs de blé ;
- x5. Forêt : route forestière, goulets, ponts ;
- x6. Château : jardins, verger, mur d'enceinte ;
- x7. Fleuve : îlots, marais, ponts modifiables ;
- x8. Fleuve : château fort sur promontoire ;
9. Montagne : rochers, belvédère ;
10. Village : rond-point, étang, forêt ;
11. Campagne normande : haies, boeages ;
- x12. Village : église, cimetière, goulets, ponts ;
- x13. Ruisseau : étang, marais, route surélevée ;
- x14. Aéroport : tour de contrôle, chemin creux ;
- x15. Montagne : rochers, route en lacets.

Les 3136 pièces de jeu double face existant à ce jour se subdivisent dans les catégories suivantes :

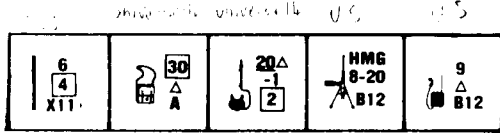
• l'infanterie



- un "leader" représente un seul homme. Le grade et le nom du leader sont représentés sur la pièce (ex. : sergent Stites) ;
- un "squad" (une section) représente environ 10 hommes (ex. : troupe *Stites* 8-3-8 et troupes normales 4-6-7) ;

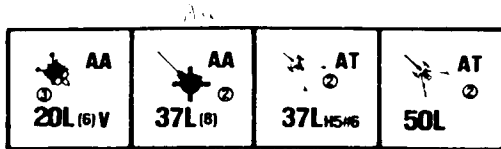
— un "crew" (servant d'artillerie ou équipage de char) représente de 4 à 5 hommes ;
 — Il y a aussi des éclaireurs et des tireurs pour lesquels une pièce représente un seul homme.
 Une pièce d'infanterie se distingue par sa puissance de feu, sa portée et son moral, plus d'autres caractéristiques particulières sur lesquelles nous aurons l'occasion de revenir dans un prochain article.

• **les armes de soutien**



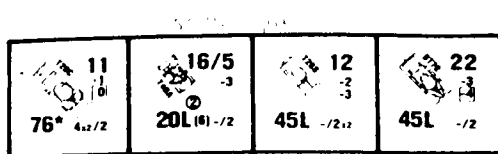
Ce sont les armes utilisées directement par l'infanterie. L'illustration représente, à titre d'exemple, une partie des armes américaines : un bazooka, une charge explosive de démolition, un lance-flamme, une mitrailleuse lourde et une radio (pour commander des tirs de barrage d'artillerie).
 Mais vous avez dans le jeu toutes les armes qui ont été effectivement utilisées dans la deuxième guerre mondiale : mitrailleuse, cocktail Molotov, grenade fumigène, mine anti-char, mortier léger, fusil anti-char, panzerfaust, champs de mines, etc.

• **l'artillerie**



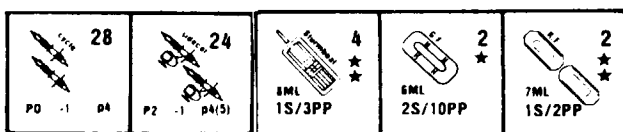
Il existe 6 types de canons, qui sont : les mortiers lourds ; les canons anti-chars ; les canons d'infanterie ; les obusiers ; les canons anti-aériens ; les lance-roquettes (orgues de Staline).
 L'illustration représente du matériel allemand : deux canons anti-aériens (20 mm et 37 mm) et deux canons anti-chars (37 mm et 50 mm).

• **les blindés**



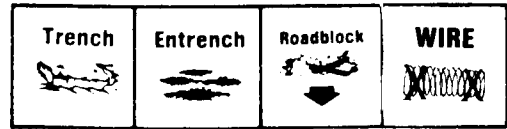
Quatre types de blindés peuvent être utilisés : les tanks ; les canons automoteurs ; les half-tracks ; les E.B.R. (engins blindés de reconnaissance).
 L'illustration représente quatre russes : un T 28 C, un T 40 A (amphibie), un T 26 S et un B T 72.

• **les autres véhicules**



Tous les autres véhicules qui ont été utilisés existent ; à titre d'exemple, voici des motos et des bateaux, mais il y a aussi des jeeps, des camions, des chevaux, des avions, etc.

• **les autres pièces**



Beaucoup d'autres pièces existent. Voici à titre d'exemple une tranchée, des trous d'homme, un barrage routier et des barbelés. Mais il y a aussi des bunkers, des fusées éclairantes (pour les scénarios de nuit), des incendies, etc.

les scénarios

Les soixante et un scénarios "officiels", commercialisés par Avalon Hill retracent les principales phases de la 2^e Guerre Mondiale en Europe. Brièvement, on peut les répertorier :

- 1939 : campagne de Pologne (3 scénarios) ;
- 1939 : bataille de Finlande (2 scénarios) ;
- 1940 : campagne de Norvège (3 scénarios) ;
- 1940 : campagne de France (10 scénarios) ;
- 1941 : les Balkans (3 scénarios) ;
- 1941-1945 : campagne de Russie (29 scénarios) ;
- 1942 : raids de Bruneval et Dieppe (2 scénarios) ;
- 1943-1945 : la "Reconquête" (11 scénarios).

D'autres scénarios en projet, viendront compléter ceux-ci et illustrer les autres théâtres d'opération de la dernière guerre...

L'échelle de temps est de deux minutes par coup. Typiquement, un scénario dure 10 tours (soit 20 min.), le plus court est de 5 tours (10 min.), le plus long de 15 tours (une demi-heure). En fait, une partie dure en moyenne 2 h 30 à 3 h, et, suivant les scénarios, elle peut aller jusqu'à 5 ou 6 h.
 L'échelle d'unité est typiquement la compagnie, assez souvent le bataillon. Des fanatiques américains montent des scénarios à grand spectacle mettant face-à-face des régiments entiers, voire des divisions !...

Ceci n'était qu'un avant-goût du système *Squad Leader*. Dans de prochains numéros, nous examinerons plus en détail, les sujets suivants :

- *analyse des règles du jeu* : synthèse pratique des règles par type d'opérations sous la forme d'un aide-mémoire rédigé en français en faisant références aux règles officielles ;
- *conseils pratiques de tactiques* : quelles sont, à notre avis, les meilleures tactiques à employer pour exploiter au mieux son matériel et la configuration du terrain afin de satisfaire aux conditions de victoire imposées par le scénario. Ceci sera, je l'espère, l'occasion d'un débat pour exposer vos avis sur cette intéressante question.
- *scénarios* : des scénarios originaux utilisant le système *Squad Leader* seront publiés dans *Casus Belli* à l'intention de ceux qui auraient déjà épuisé les possibilités des soixante et un scénarios officiels. Etc., etc.

Rendez-vous donc dans le prochain numéro de *Casus Belli* pour la suite des passionnantes aventures du lieutenant Stanler... Mais, déjà, si l'envie vous prend de nous écrire à ce sujet, n'hésitez pas... l'ère *Squad Leader* ne fait que démarrer ! □

Luc Serard.