

THE CONFEDERATE REBELLION

BATTEZ LES CONFÉDÉRÉS EN SOLO...

Avril 1861, la guerre civile américaine est déclenchée.

Et en deux heures ! Oui, voici le pari ambitieux de ce jeu de David Kershaw publié chez White Dog Games (WDG). Republié pour être précis, puisqu'il s'agit d'une nouvelle édition de *ACW Solitaire* paru il y a une dizaine d'années.

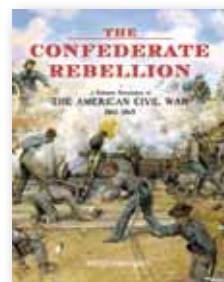
L'éditeur a demandé au développeur Steve Kling de reprendre le jeu en tenant compte des retours de la communauté, ce qui se matérialise par le retrait de règles superflues (les territoires de l'ouest et les peuples amérindiens) et l'ajout de plusieurs règles optionnelles qui apportent toutes un chrome intéressant. De plus certaines règles de base ont été affinées et précisées. Dans *The Confederate Rebellion (TCR)* vous enfilez le costume de Lincoln et vous devez mettre un terme à la rébellion des états du Sud, en solo, en deux heures, et avec huit pages de règles.

WDG ne proposait jusqu'à récemment que des jeux en ziplock. Désormais les jeux sont également proposés en boîte ainsi qu'en format à imprimer soi-même (pour un prix divisé par deux). Le matériel de *TCR* est d'ailleurs simple : huit pages de règles, une aide de jeu, une planche et demi de pions et une carte au format A3.

Les graphismes ont été revus et, bien qu'elle soit efficace, on aurait aimé un peu plus d'investissement dans la carte. *TCR* couvre donc la Guerre de sécession et pour se faire propose quatre scénarios : le conflit dans son intégralité et trois scénarios plus courts (1862, 1863 et 1864).

Une IA très efficace

Vous dirigez les forces de l'Union et devez faire face au Sud « géré » par un moteur d'IA très efficace et réaliste, autant dire que la tâche ne vous sera pas facile. C'est en combattant sur le champ de bataille, en organisant un blocus maritime et en vous rendant maître du Mississippi que vous parviendrez à vos fins. Et n'oubliez pas bien sûr de défendre Washington, car si votre capitale tombe c'est la défaite automatique, de même si les Confédérés arrivent à occuper quatre des régions que vous contrôlez en début de jeu. Chaque tour représente un plus de deux mois et vous gagnez dès que vous avez réussi à couper le Sudiste de ses bases de ravitaillement, que vous contrôlez des



régions clés et que vous avez réussi à établir un blocus maritime efficace. En effet chaque tour, les Confédérés reçoivent des « build points » qui s'apparentent à des points de ressources économiques qui vont leur permettre de recruter et/ou d'entretenir leurs troupes. Sans ces ressources, la Confédération ne peut plus exister et c'est la victoire de l'Union. L'ampleur de votre victoire (majeure, significative, historique, étriquée) dépendra du temps qu'il vous faudra pour arriver à vos fins, en sachant qu'au bout du vingtième tour la défense acharnée des Rebelles leur assure une intervention internationale qui va vous obliger à accepter la légitimité de la Confédération, et donc votre défaite. Les unités du jeu sont des armées, chaque pion ne comportant qu'une seule donnée indiquant le facteur de combat de cette armée. Elles sont commandées par des généraux qui sont nécessaires pour pouvoir les déplacer en territoire ennemi. Bien sûr les généraux sont historiques et chacun apporte un modificateur au combat, et vous vous doutez bien que Lee et Grant sont parfaitement performants en ce domaine. Afin de contrôler le Mississippi mais aussi pour y transporter des troupes vous disposez de flottes fluviales tout comme les Rebelles. Les deux bel-

ligérants disposent également de forts qui leur permettent une défense plus efficace de régions clés et de ne pas reculer en cas de bataille perdue. Ces forts doivent également être détruits avant de pouvoir capturer leur zone. Ils sont placés dès le départ suivant le scénario joué mais peuvent également être construits durant le jeu grâce aux points de ressources. Un autre aspect important du jeu que vous devrez gérer sont les flottes maritimes que vous pourrez affecter au blocus naval (et réduire ainsi les ressources commerciales extérieures des Sudistes) ou au transport de troupes afin de pouvoir mener des opérations amphibies et menacer les ports confédérés.

Dans le costume de Lincoln

Vous devez donc vous affaïrer sur plusieurs fronts et même si les armées sudistes sont plutôt faibles en début de jeu vous ne devez rien négliger et vous pouvez être sûr qu'elles vous ralentiront dans chacune des actions entreprises. La séquence de jeu est simple et intuitive. Dans la première phase vous recevez cinq points de ressources et chaque point vous permet de recruter une armée, un nouveau général (pioché au hasard et vous priez pour rapidement recevoir Grant !), une flotte maritime ou fluviale. La deuxième phase est votre phase de mouvement durant laquelle vous allez manœuvrer afin de conquérir les territoires ennemis. Vos armées ne pourront y pénétrer que si dirigées par un général et ne pourront progresser que d'une région à la fois. Vous pourrez également dans cette phase déplacer vos flottes fluviales et affecter vos flottes maritimes au blocus ou au transport de troupes. S'ensuit votre phase de combat qui vous permettra de batailler dans chaque région occupée par l'ennemi et où vos armées viennent d'entrer. La résolution du combat est simple, vous consultez une table après un lancer de dé et en ayant pris en compte les éventuels modificateurs. Les modificateurs sont apportés par le rapport de force, les généraux et l'éventuelle présence d'un fort. Si positif, le résultat vous permet de prendre la région en détruisant ou faisant reculer les Rebelles. Attention, en cas de débarquement vous devrez com-



battre deux fois, lors du débarquement puis pour la prise de la région. S'ensuit le tour confédéré qui est bien sûr automatisé et suit la même configuration que votre tour. D'abord la phase de ressources durant laquelle le Sudiste reçoit jusqu'à cinq points de ressource. En effet, il perd un point de ressource pour chacune des conditions suivantes : vous occupez Atlanta et/ou Richmond, vous contrôlez le Mississippi, vous occupez les ports du Sud et vous avez réussi à établir un blocus maritime efficace. Il va donc falloir vous employer pour couper les vivres des hommes de Jefferson Davis. Les points de ressource sudistes sont affectés aux dépenses suite à un jet de dé sur une table de ressources. Ces dépenses peuvent faire apparaître armées, généraux et forts mais aussi détruire une de vos flottes ! Pour la phase de mouvement rebelle qui suit, vous jetez un dé pour chaque général sudiste et suivant le résultat modifié par sa valeur de commandement il restera sur place ou agira. Et c'est là que l'IA montre toute son élégance. En effet, par un jeu de conditions simples, les armées sudistes n'iront pas provoquer de combat contre un ennemi supérieur. Les généraux n'effectueront que des mouvements intelligents voire historiques : E.K.Smith vous harcèlera sur le front de l'ouest, Braxton Bragg vous repoussera entre le Mississippi et la Virginie, et bien sûr l'insupportable Robert E. Lee n'aura de cesse de menacer Washington à la tête de l'Armée de Virginie du Nord. La phase de combat sudiste dont le déroulement est identique à la précédente vient ensuite.

Un système fluide et simple

Avec une séquence de jeu et des mécaniques simples, *TCR* arrive à retranscrire à l'échelle du conflit l'atmosphère de la Guerre de Sécession, et tout cela avec seulement huit pages de règles. De plus une dizaine de variantes sont à la disposition des joueurs qui voudraient ajouter plus de chrome au jeu, dont une variante pour deux joueurs ! Dans *TCR*, vous avez vraiment l'impression d'être avec votre staff à la Maison Blanche et vous devez constamment trouver le bon équilibre dans la dépense de vos ressources. Bien sûr chaque bataille gagnée est une bouffée d'air frais mais la victoire ne pourra se décider qu'en arrivant à étouffer la rage des Sudistes en les privant des ressources économiques grâce au blocus et au contrôle de l'artère vitale qu'est le Mississippi. Les éléments militaires, logistiques et économiques sont là, et tout cela fonctionne ingénieusement bien grâce à un système fluide et simple. Celui-ci vous permet d'accomplir beaucoup d'actions différentes mais bien sûr jamais assez pour couvrir tout ce que vous auriez besoin de faire. *The Confederate Rebellion* est l'un de ces jeux prenants où l'on ne relève pas le nez avant d'avoir terminé la partie et pris une bonne dose de tension positive

Pascal TOUPY

CONFEDERATE REBELLION

Qualités : simple, efficace et prenant.

Défauts : les graphismes de la carte.