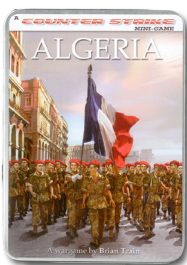


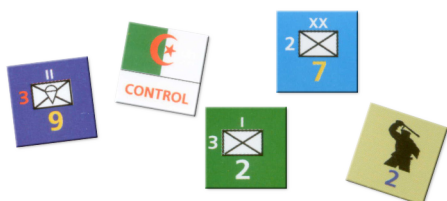
Seul jeu consacré aux événements d'Algérie, il s'agit en fait d'une réédition d'un jeu de feu Microgame Design Group que dirigeait Brian Train, également concepteur de *Arriba Espana*, *Autumn Mist* et de *Battle for China*. Il s'agissait de jeux quasi-DTP, puisque le matériel ne payait pas de mine et l'on devait monter et découper les pions soi-même. Ces jeux sont depuis difficilement trouvable et c'est donc avec beaucoup d'impatience que j'attendais ce jeu, annoncé initialement pour l'été 2005. Il permet de simuler l'ensemble de la guerre (1954-1962) d'un point de vue militaire mais aussi et avant tout d'un point de vue politique. L'objectif étant en effet, au-delà de l'anéantissement de l'adversaire, de rallier la population à son camp, soit par la force et la terreur, soit par la conversion progressive.

↳ Le matériel :

- une carte,
- 140 pions,
- un livret de règles.



Ceux qui ne connaissent pas les autres jeux de la série seront assez surpris en ouvrant la boîte. En effet cette dernière est d'un format « voyage » 23x13cm et les pions, bien que prédécoupés, sont assez fins. La carte, plus petite que du A3, reprend l'ensemble du Maghreb et se compose d'une trentaine de zones (les Willaya du F.L.N.) principalement au nord de l'Algérie, chacune représentée par une boîte et elle-même composée de quatre cases correspondant à leur situation : sous terre, en opération, opération complète et patrouille. Les quatre principales villes (Alger, Oran, Constantine et Bône) sont également représentées, chacune par une zone urbaines. Les pions, de symbole OTAN, reprennent tous les types d'unités que l'on attend sur ce thème selon trois catégories : unités locales de garnison, unités régulières et troupes d'élite pour le Français, cadres et fronts pour les Fellaghas. Toutes les unités ont une valeur de combat et une autre de détection/évasion mais aucune valeur de mouvement. En effet un tour ne correspond à aucune période précise, le jeu étant intemporel et les unités pouvant se déplacer n'importe où sur la carte. Un bémol toutefois est à apporter : il manque trois tables dans de nombreuses boîtes, l'éditeur s'en excuse sur son site et devrait faire ce qu'il faut pour corriger ce problème.



↳ Le système de jeu :

Il est possible de gagner militairement ce jeu, mais ce n'est guère concevable, la victoire politique devant rester l'objectif : il faut gagner (et surtout garder) le cœur des citoyens d'Algérie. Pour cela, chaque camp dispose de points politiques représentant le support populaire et une fois ce nombre tombé à zéro, le

camp adverse gagne. On ne peut d'ailleurs pas dépasser quatre-vingt dix-neuf, toute augmentation dans ce cas faisant diminuer les points de l'adversaire.

Editeur : Counterstrike Games
Année de parution : 2006
Sujet : la guerre d'Indépendance de l'Algérie 1954-1962
Concepteur - développeur : Brian Train
Graphismes : Kerry Anderson
Echelle : une zone = un willaya, un pion = un régiment ou une division
Prix : 25€

Chaque tour le joueur lance deux dés sur la table d'événements, qui inclue attentats, OAS, chute du gouvernement, campagne de Suez, etc. C'est ensuite à la phase de renforcement de débiter : chaque joueur utilise alors ses points administratifs, son « trésor de guerre » pour construire de nouvelles unités. Le F.L.N. peut tirer ces points de ses possessions et de l'aide étrangère, le Français lui, convertit ses points politiques en sachant qu'il est en plus le seul à devoir payer pour maintenir ses unités. Ensuite il faut envoyer en mission toutes ses unités : harasser, faire de la propagande, mener une grève, bouger, intimider pour le F.L.N., patrouiller, chercher le contact, détecter, réagir, pacifier, développer l'infrastructure, neutraliser, regrouper la population dans des « camps » pour le Français. Chacune de ces actions permet soit d'apporter ses points politiques ou d'en retrancher à son adversaire (sous condition de réussite avec différents modificateurs) soit de neutraliser les forces adverses ou de contrer leurs actions.

Au début le Fellagha aura tendance à essayer de gagner du terrain loin des bases françaises, pour éviter tout combat rapproché, car ses troupes ne sont pas prêtes. Tout dépend alors du Français : soit il mobilise trop de troupes et dans ce cas il faudra éviter tout combat pour le faire perdre politiquement : sans résultat concret, le maintien de ses troupes (en points politiques) lui coûtera la tête de son gouvernement. Par contre s'il ne mobilise pas assez de troupes, le Fellagha pourra occuper les zones trop peu défendues pour gagner suffisamment de points politiques de manière à grossir son armée et à infiltrer la bande côtière et les villes. Pour le Français, il est tout à fait possible d'envoyer toutes les troupes françaises disponibles dès 1954, mais c'est un pari risqué, puisqu'elles coûtent très cher à maintenir. Si elles ne remportent pas la victoire rapidement, cette décision se soldera par une défaite politique. Il peut également recruter principalement des troupes locales, mais leur qualité est limitée, tout comme leur mobilité. Or la clef de cette guerre semble être de trouver un savant mélange de troupes de garnison et de forces de réaction, aptes à contrer les actions du F.L.N. Idéalement, comme dans la réalité, il faut piéger le Fellagha : le laisser s'infiltrer, le repérer puis l'encercler en espérant avoir un filet de troupes assez hermétique.

↳ Premier avis :

En somme la réédition est une heureuse nouvelle puisqu'il s'agit de l'unique jeu sur ce thème, et elle intègre les nombreux errata à la version initiale. Le matériel, sans être exceptionnel, reste correct et c'est surtout le système et le thème qui sont le point fort de ce jeu. Les règles sont par contre assez succinctes, les différents mécanismes n'étant pas assez développés et on regrettera les maigres références historiques.

C'est un jeu de complexité moyenne même s'il faut retenir de nombreux tableaux, avec de vastes possibilités. La *setup* est très courte et le temps de jeu variable, mais il faut toutefois compter environ trois ou quatre heures de jeu, avec certes un encombrement très réduit. On regrettera l'absence de scénario autre que la campagne et il est néanmoins tout à fait pensable de diffuser un scénario 1957-1962 dans lequel le F.L.N. partirait sur de meilleures bases. Peu de jeux allient aussi bien les aspects militaires et politiques d'un conflit similaire, composé principalement de guérilla, tout en restant jouable et à taille humaine : peut-être *Arriba Espana*, *Shining Path* concernant la guerre du sentier lumineux avec le même système de jeu, *Holy War in Afghanistan*, *Bitterrinder* ou enfin *Indochina de Strategy & Tactics* (avec les nombreuses variantes et les errata). On pourrait également imaginer un jeu sur le même thème sur une plus petite échelle, à mi-chemin entre ce qu'il est et *Indochina* ou *Vietnam* de Victory Games, car on peut rester sur sa faim à l'idée de commander des parachutistes et de se battre pour le contrôle d'une zone représentée par une case uniformément grise... Mais je fais mon utopiste ! Pour conclure, il faut retenir que ce modeste jeu modélise parfaitement l'aspect guérilla du conflit avec fuite, poursuite et dissimulation ainsi que le côté politique. Un jeu original, donc, pour un investissement très limité. Bref un *must have* pour les amateurs de jeux politiques et de guérilla.

↳ Ressources en ligne :

- La fiche BoardGameGeek :

<http://www.boardgamegeek.com/game/11293>

- Le site de l'éditeur :

<http://www.fierdragon.com/counterstrike/algéria.htm>

- Aide de jeu N°3 (oubliée dans certaines boîtes) :

http://www.fierdragon.com/counterstrike/PDFs/Algeria_3charts.pdf

↳ Bibliographie :

la célèbre tétralogie de Yves Courrière et *La guerre des appelés en Algérie* d'Erwan Bergot.

↳ Filmographie :

La bataille d'Alger, *l'honneur d'un capitaine*, *avoir 20 ans dans les Aurès* ne sont pas indispensables, la *317e section* sur l'Indochine est par contre une référence.

↳ Jeux vidéo :

Operational Art of War : scénario *Indochina* et de nombreux autres sur des guérillas,

http://www.the-strategist.net/RD/scenarii/display_scenario.php?id=579

Julien Lehnardt

