

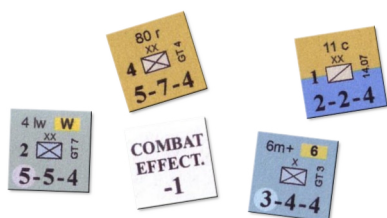
Battle for Galicia, 1914

Battle for Galicia, 1914 simule l'affrontement entre les Austro-hongrois et les forces impériales Russes en Galicie (actuelle Pologne sud) du 23 août au 15 septembre 1914. Ce jeu est édité par Oregon ConSim Games (ex. Bro Games), éditeur spécialisé dans les jeux simulant des batailles de la première guerre mondiale au niveau opérationnel et qui fut le développeur de la réédition du jeu de David Bolt : *The Cossacks are Coming* (Bro Games, 2004).

↳ Le matériel :

Battle for Galicia, 1914 est au format DTP, c'est-à-dire livré avec deux feuilles imprimées de 280 pions à coller sur du carton fort (non fourni) dont environ la moitié de marqueurs, une aide de jeu, une règle de huit pages et une carte format A3 représentant la région des Carpates à l'est de la Vistule autour de la forteresse de Przemyśl (à vos souhaits) et comportant des forêts, marais, rivières et voies de chemin de fer pour le ravitaillement.

Les unités représentent des brigades et des divisions pour l'infanterie, des divisions et des corps d'armée pour la cavalerie. Il n'y a pas à proprement parlé d'unités d'artillerie : chaque unité d'infanterie et de cavalerie comporte une valeur d'artillerie intrinsèque utilisée comme modificateur de combat.



↳ Le système :

Le système de jeu se veut résolument simple tout en comportant quelques subtilités, et préfigure le système employé pour le prochain jeu de cet éditeur - *Twilight In The East* - en pré-commande chez GMT Games. La séquence de jeu est très classique et est

découpée en cinq phases :

- Phase de ravitaillement,
- Phase de renfort,
- Phase de mouvement,
- Phase de combat,
- Phase de décompte des points de victoire.

Les possibilités d'attaque et de défense sont limitées par des règles de commandement : seules deux unités d'un même corps et une unité indépendante (ou rattachée à un autre corps) peuvent joindre leur effort dans une même attaque. Cette règle s'applique de la même manière en défense, les unités ne respectant pas ces conditions devant être «retenues» (et donc non comptabilisées). Autre limitation de commandement : les unités de cavalerie ne peuvent jamais attaquer ou défendre avec des unités d'infanterie.

D'autres subtilités viennent apporter du chrome au système : unités de remplacement, attaques de flanc, magnitude de l'attaque (petite ou grande et dépendant du nombre de pas impliqués en attaque et en défense), nombre de points d'artillerie qui viendront influencer sur les pertes subies par les belligérants.

Les zones de contrôle (ZdC) sont semi-collantes, il est possible de passer de l'une à l'autre ou d'en sortir en dépensant des points de mouvement supplémentaires.

Les unités réduites (i.e. ayant des pas de pertes) peuvent récupérer leurs pertes dans certaines conditions en restant sur place à l'écart des ZdC ennemies.

A noter que les unités de cavalerie bénéficient d'un mouvement de réaction quand une unité ennemie entre dans sa ZdC.

↳ Les scénarii :

Le jeu ne comporte qu'un seul scénario se déroulant sur douze tours. Pour faciliter le placement, le numéro de l'hexagone de départ est inscrit sur les pions ainsi que le tour d'arrivée pour les renforts.

A la fin de chaque tour, les points de victoire acquis par chaque camp sont comptabilisés dans le respect du calendrier de capture de villes (entre trois et dix points selon la ville capturée) et dans l'emploi d'unités d'infanterie dans les combats (un point par combat).

A l'issue du douzième tour, celui qui a accumulé le plus de points de victoire gagne la partie.

Editeur : Oregon Consim Games

Année de parution : 2006

Concepteur : Michael Resch

Graphismes : Michael Resch

Sujet : les affrontements entre Russes et Austro-hongrois en Galicie en 1914

Echelle : 2 jrs/tr, 12 km/hex., brigades, divisions, corps d'armée.

Prix : 15 euros

↳ Un avis sur le jeu :

On est loin du système *Death of Empires* qui nous avait amené *Home Before the Leaves Fall* et *Cossacks are Coming* de David Bolt et de Michael Resch : ici, pas de brouillard de guerre comme dans *Death of Empires* où le verso des pions ne fait qu'apparaître la nationalité du joueur, pas de règles d'artillerie complexes prévoyant huit types d'artillerie selon le calibre employé, quatre types de voies de chemin à convertir etc. *Battle for Galicia, 1914* se veut beaucoup plus simple d'approche, jouable en solitaire et préparant le futur *Twilight In The East* dans son système de jeu. Gageons que la petite taille de la carte (format A3) ne sera pas un frein à la rejouabilité et ne provoquera pas d'embouteillages sur routes ou au passage des ponts comme ce fut le cas pendant la bataille des Ardennes !

↳ Pour conclure :

Dans l'attente de la publication de *Twilight In The East* chez GMT Games, Michael Resch travaille sur le jeu *The Battles of Lodz and Krakau, 1914* utilisant les règles de *Battle for Galicia, 1914*. Cette bataille a déjà été traitée deux fois par David Bolt dans *Lodz 1914 : First Blitzkrieg* (Moment in History, 1998) et en version simple en encart du magazine *Wargamer* #29- 1984.

↳ Ressources en ligne :

- Site de l'éditeur :

<http://www.consimgames.com/bfg.html>

- Fiche BoardgameGeek :

<http://www.boardgamegeek.com/game/26686>

- Le lien sur ConSimWorld :

<http://talk.consimworld.com/WebX?14@985.UKSgc3jXBWv.8@.1dd17628/0>

Christophe Foley

