

Commands & Colors Ancients

Ce jeu est un dérivé, à caractère plus historique, du système de *Battle Cry* de Hasbro. Légèrement plus complexe que ce dernier, il est néanmoins d'un accès aisé pour le débutant. Il se présente de plus sous un aspect très attrayant avec une surface de jeu à base de grands hexagones et modulable grâce à des *overlays* et des unités sous forme de blocs en bois de diverses tailles agrémentés de silhouettes. On est ici assez proche du jeu avec figurines historique du type *DBA*. D'ailleurs, le jeu avant d'être sous sa forme actuelle a été testé lors de conventions avec des figurines de 20 et 6 mm.

↳ Matériel :

- un jeu de 60 cartes,
- 345 blocs en bois,
- une grande carte cartonnée de 76x51cm,
- un livret de règles de 28 pages,
- deux aides de jeu.

Le jeu est livré dans un grosse boîte épaisse réalisée en carton beaucoup plus épais que d'habitude. Le matériel est assez luxueux avec 345 blocs de bois, une grande carte cartonnée et des *overlays* en forme d'hexagone réalisés dans du carton épais. Les aides de jeu et le livret de règles de vingt-huit pages tout en couleur ne détonnent pas dans l'ensemble !

↳ Le système de jeu :

Les règles du jeu proprement dit tiennent en dix-sept pages très aérées et le système fait la part belle au commandement par l'intermédiaire d'un jeu de cartes qui détermine les actions possibles à mener. Les différents éléments de la guerre antique sont bien représentés et ce toujours sous l'angle de la simplicité. De façon basique, les unités à plein potentiel sont constituées de plusieurs blocs correspondant à des pas de pertes.

Les unités activées bougent puis combattent aux armes de jet ou au corps à corps. Les pertes sont déterminées par le lancement de dés spéciaux arborant des faces de diverses couleurs, des pertes de chefs ou des ordres de retraite (drapeau). Plus l'unité est « forte » plus elle lance de dés. Les retraites avant combat sont également possibles et les chefs donnent des bonus pour éviter les retraites et maintenir le corps à corps.

Le cœur du système est donc constitué par le jeu de soixante cartes. Le nombre de cartes dans la main de départ est donné dans chaque scénario et peu varier d'un camp à l'autre, simulant ainsi un avantage tactique. A chaque carte jouée le joueur en tire une autre de sorte qu'il a toujours un choix plus ou moins important en main.

Les cartes peuvent se décomposer en quatre catégories :

- Les *section card* : au nombre de vingt-sept, elles sont les plus nombreuses. Elles permettent l'activation de deux à quatre unités suivant l'aile d'appartenance (gauche, centre ou droite).
- Les *troops card* : au nombre de dix elles permettent d'activer les unités en fonction de leur

type (légères, moyennes, lourdes ou montées).

- Les cartes tactiques : c'est le chrome du jeu, au nombre de dix-sept elles décrivent des aspects particuliers des unités non décrits dans les règles. Par exemple, une unités peut bouger, attaquer puis bouger à nouveau, d'autres peuvent bouger plus vite ou attaquer plus fort. La carte ralliement permet quant à elle de retirer des pas de pertes !

- Les cartes de chefs : au nombre de six elles permettent d'activer un chef et quatre unités adjacentes.

↳ Les scenarii :

- *406 BC Akragas - Scenario #1* : Syracuse contre Carthage,
- *341 BC Crimissos River - Scenario #2* : Syracuse contre Carthage,
- *218 BC Ticinus River - Scenario #3* : première rencontre entre cavalerie romaine et carthaginoise lors de la seconde guerre punique,
- *217 BC Lake Trasimenus - Scenario #4* : Carthaginois contre Romains,
- *216 BC Cannae - Scenario #5* : la grande victoire d'Hannibal en Italie,
- *215 BC Dertosa (Ebro) - Scenario #6* : Hasdrubal en Espagne rencontre Scipio,
- *211 BC Castulo - Scenario #7* : Carthaginois contre Romains en Espagne,
- *208 BC Baecula - Scenario #8* : Scipio, qui n'est pas encore connu sous le nom de Scipio Africanus, rencontre l'armée carthaginoise en Espagne,
- *206 BC Iliipa - Scenario #9* : l'une des plus grande victoire de Scipio Africanus qui défait les Carthaginois et prend de fait possession de l'Espagne,
- *202 BC Zama - Scenario #10* : la dernière et très célèbre bataille des guerres puniques aux portes de Carthage qui scella le destin de la cité.

Trois autres scenarii sont fournis aux personnes ayant participé au programme P500 de GMT :

- *218 BC The Trebbia* : Hannibal et Mago contre les Romains sur un terrain gelé,
- *214 BC 2nd Beneventum* : Le Consul Grachus lève deux légions composés d'esclaves pour contrer Hannibal.
- *207 BC The Metaurus* : Le Consul Nero laissant une partie de son armée contre Hannibal marche contre Hasdrubal et met ainsi fin à la puissance offensive d'Hannibal en Italie.



Deux autres batailles vont également paraître dans un prochain C3i :

- *253 BC Bagradas* : à la fin de la première guerre punique, une armée romaine est défaite par l'utilisation combinée de phalanges, d'éléphants et une cavalerie supérieure.
- *203 BC Great Plains* : la victoire romaine qui renvoya Hannibal en Afrique.

Editeur : GMT Games

Année de parution : 2006

Sujet : simulation de batailles antiques opposant Rome, Syracuse et Carthage

Concepteur : Richard Borg

Développeurs : Art Kurivial et Roy Grider

Graphismes : Mark Simonitch, Mike Lemick, et Roger B. MacGowan

Echelle : tactique : un bloc représente une légion ou un groupe suivant la bataille simulée

Prix : 65\$

↳ Un avis sur le jeu :

Ce jeu est à conseiller pour quelqu'un qui veut découvrir le wargame, son apprentissage étant très rapide et une partie se jouant généralement en une heure au plus. C'est également pour le grognard un bon divertissement. On est toutefois très loin de la série *Great Battle Of History* (GBoH) /SPQR : ce produit est complémentaire et met l'accent sur la jouabilité et le fun avec toutefois un niveau de chrome historique suffisant.

↳ Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur : <http://www.gmtgames.com/cca/main.html>
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/14105>
- Le site d'un fan : <http://www.thewargamer.com/ccancients/>

Jean-Michel ConstanCIAS

