

Prussia's Glory II propose de refaire plusieurs batailles de la guerre de Sept ans en Europe. Il fait suite à *Prussia's Glory*, qui comportait les batailles de Rossbach, Leuthen, Zorndorf et Torgau. Cette fois-ci ce sont Prague, Kolin, Krefeld, Kunesdorf qui sont traitées.

➤ **le matériel :**

Les pions sont au format 1,6x1,6cm, très pratique à manipuler. Ils représentent les unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie, ainsi que les chefs qui ont participé à chaque bataille. L'échelle varie du bataillon à la brigade, qui représente la majorité des unités. Sur les pions figure une silhouette différente suivant le type d'unité (avec parfois des variations dans les uniformes) et même un portrait pour les chefs d'armées. Une bande de couleur sur les pions d'infanterie et de cavalerie différencie les commandement d'ailes, le tout en gardant une « légèreté » dans la lecture du pion. On trouve également deux cartes imprimées recto verso de taille habituelle, soit 55x 86cm. Les tons pastel utilisés rendent les cartes toujours aussi agréables à regarder, tout en étant très lisibles et sans ambiguïté. Un livret de règles de vingt-quatre pages très aérées, avec des exemples, est fourni, accompagné d'un livret de scénarii. Ce dernier comporte un début de scénario commenté sur neuf pages, de quoi répondre aux questions des nouveaux joueurs sur ce système. Deux aides de jeux et deux dés à six faces complètent la boîte.



➤ **la phase de jeu :**

La séquence de jeu est assez facile à mettre en œuvre, même si elle comporte plusieurs phases. On commence par déployer les unités qui sont en colonnes, puis on vérifie l'état du commandement des troupes. S'il est efficace, les troupes se déplaceront avec la totalité de leurs points de mouvement, sinon, de la moitié. Les unités en déroute se déplacent en premier. Des pions *locked* sont ensuite placés sur les unités se trouvant dans les zones de contrôle d'unités ennemies. Le mouvement « normal » des unités peut maintenant commencer. A l'issue de ce mouvement, le bombardement des unités d'artillerie est effectué, pour celles qui ne se sont pas déplacés. La phase de ralliement des unités amie est effectuée, le modificateur de moral des chefs est pris en compte pour les unités empiées avec. La phase de bombardement des unités d'artillerie ennemies se fait seulement sur des unités adjacentes aux artilleries. Vient ensuite la phase de combat rapproché

pour toutes les unités en contact. Les marqueurs *locked* sont ensuite enlevés. Le joueur adverse effectue les mêmes phases. Une fois terminé, le moral des deux armées est ajusté.

➤ **la phase de Le système :**

Il y a peu de formations dans *Prussia's Glory II* mais l'essentiel est là : la colonne et la ligne.

La colonne permet d'effectuer les manoeuvres d'approche de l'armée adverse, ou de se replacer dans une meilleure situation. La formation en colonne ne pourra être faites que si toutes les unités d'un même corps sont en « ordre », c'est-à-dire ne pas être en désordre ou en déroute. Combattre dans cette formation amène des malus, ce qui est donc à éviter si l'on est un peu trop près de l'ennemi, même si une unité d'un corps en colonne peut tenter de se mettre en ligne si elle est attaquée. La ligne sera utilisée le reste du temps.

Les zones de contrôle stoppent le mouvement des unités ennemies et il est très difficile d'en sortir : une fois au contact, l'unité est verrouillée (*locked*) à l'unité adverse, il faudra alors qu'une autre unité vienne la remplacer pour que la première se dégage ! Une fois au contact, difficile d'échapper au combat jusqu'à la rupture d'un des deux adversaires ! La cavalerie est à mon avis bien simulée : la cavalerie légère est rapide et la cavalerie lourde avec ses points de choc a un avantage au combat. Les charges de cavalerie sont bien retranscrites, si l'adversaire ne peut absorber tout les résultats du combat rapproché, la cavalerie peut poursuivre sa charge. L'artillerie possède différentes portées et est évidemment meurtrière à bout portant. L'infanterie reste irremplaçable pour la conservation ou la conquête de certains points importants du champ de bataille : village, bois.

Cette boîte de *Prussia's glory II* rajoutent des règles optionnelles intéressantes par rapport au premier opus, comme la retraite possible des cosaques avant un combat et ce même en face de cavalerie, le harcèlement des unités croates et l'effet de désordre possible des unités qui se déplacent à travers bois.

➤ **scenarii :**

Ils peuvent être joués de deux façons, soit en commençant directement après les mar-

Editeur : GMT Games
 Année d'édition : 2006
 Concepteur : Bob Kalinowski
 Développeur : Joshua Buerger et Tony Curtis
 Concepteur de la carte : Leland Myrick
 Prix : 56 €
 Joueurs : 2
 Durée : 4 à 5 h
 Echelles : 1h/tr, 500 yards/hex., brigades, régiments et bataillons pour les unités

ches d'approches (*battle scenario*) soit en commençant avec ces dernières à effectuer, plus long à jouer, mais plus intéressant, le *battle scenario* entraînant souvent la victoire du vainqueur historique.

Quatre batailles sont proposées avec en bonus deux batailles alternatives ainsi que des « what if » :

- Prague, 6 Mai 1757 : il met aux prises les troupes de Frédéric II et les Autrichiens de l'Archiduc Charles.
- Kolin, 18 Juin 1757 : une grosse défaite de Frédéric II face aux Autrichiens du maréchal Daun qui fut son plus coriace adversaire.
- Kaurzim, 22 juin 1757 : si Frédéric II avait écouté les avis de Bevern et Zieten, et attendu ce dernier pour attaquer les troupes de Daun dans les environs de Kolin.
- Krefeld, 23 Juin 1758 : les Hanovriens, commandés par le prince de Brunswick, infligent une défaite aux Français de Clermont ; les Prussiens sont absents de cette bataille.
- Kempen, 20 juin 1758 : si le Maréchal De Broglie n'était pas tombé en disgrâce et avait commandé les troupes face à Brunswick.
- Kunesdorf, 12 Août 1759 : les Austro-Russes battent les Prussiens de Frédéric II.

➤ **avis sur le jeu :**

Prussia's Glory II propose une très bonne alternative au système plus lourd des batailles de l'âge de raison de Clash of Arms sans trop sacrifier à la simulation. L'accent est mis sur l'importance de la manœuvre avant le combat, ce dernier n'étant que le résultat final d'une bonne manœuvre sur les troupes de son adversaire afin d'obtenir la victoire.

➤ **Ressources en ligne :**

- Consimworld : <http://talk.consimworld.com/WebX?50@664.sHcmclLAKSN.13@.ee6e6db>
- Le site de l'éditeur : <http://www.gmtgames.com/pgii/main.html>
- La fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/17395>

D. Chupin

