

*Jutland* est une version largement remaniée et enrichie du Volume II de la série : *The North and Baltic Seas*. Cette évolution est-elle suffisamment notable pour que l'on puisse considérer *Jutland* comme un nouveau volume de la série *Great War at Sea*, plutôt que comme une réédition améliorée ? Sans doute. Le matériel généreux, le nombre et l'évolution des scénarii parlent en faveur de l'oubli de toute relation entre l'ancêtre qui date de 1998 et son rejeton florissant. Il n'en reste pas moins, malgré l'effort d'imagination et de recherche effectué par les auteurs, que les deux jeux ont en commun le théâtre d'opérations : mer du Nord et Baltique, la période 1914-1919, et pour ce qui concerne les acteurs, l'essentiel des unités navales présentes du côté anglais ou allemand. *Jutland* ne traite pas seulement des actions navales réelles de la période mais propose également un grand nombre de scénarii hypothétiques développant des situations historiques qui auraient pu déboucher sur de véritables affrontements.



de nombreux joueurs substituent des règles maison ou celles fournies dans les modules *Great White Fleet* ou *Dreadnoughts*, ainsi que des règles secondaires traitant des bombardements côtiers, de la consommation de carburant, des mines. Elles ne font qu'effleurer l'aviation, les dirigeables ou les sous-marins.

Les règles spéciales reprennent la présentation des ouvrages les plus récents comme *US Navy Plan Gold* : développements sur les opérations aéronavales, sur l'utilisation des dirigeables, sur les opérations amphibies. L'aviation n'est certes pas aussi présente que dans des actions plus tardives comme celles proposées par le « Plan Orange »

mais elle prend sa part dans les scénarii de fin de guerre et dans le seul scénario post-conflit, daté de Juin 1919.



➤ **Le matériel :**

- Cinq superbes planches pour un total de 910 pions (490 rectangulaires et 420 carrés). On y trouve les marines anglaises et allemandes, bien entendu, mais aussi la flotte russe de la Baltique, une attention particulière portée aux flottes scandinaves et néerlandaises, des représentants américains, français, australiens, tous mis en scène dans les différents scénarii, ainsi qu'une composante aérienne (avions et dirigeables) nettement plus présente que dans *The North and Baltic Seas*,
- Une carte opérationnelle de 82x57cm, d'une surface quasiment doublée par rapport à la version de 1998. Cela se traduit par une extension du théâtre d'opérations : Irlande, Bretagne, Iles Feroe, nord du Golfe de Botnie sont maintenant accessibles ainsi que des cases légèrement plus grandes,
- Les règles de base fidèles à elles-mêmes,
- La carte tactique habituelle (58x58cm) permettant de résoudre les affrontements directs.
- Un livret de règles spéciales et de scénarii. Au total la bagatelle de sept scénarii de bataille (carte tactique seulement) et 44 (!) scénarii opérationnels,
- Un livret détaillant les caractéristiques de toutes les unités présentes dans la boîte,
- Les tableaux de flottes nécessaires au placement des unités navales et aériennes que les pions-flottes représentent sur la carte opérationnelle,
- Les aides de jeu nécessaires au placement des unités aériennes sur leurs porte-avions et porte-hydravions,
- Une feuille de notation de mouvements (à photocopier),
- Quatre dés à six faces (il est fortement conseillé de s'en procurer quelques dizaines pour éviter les lancers à répétition !).

➤ **Les règles :**

Les règles de la série sont présentées dans leur version immuable datant de 2000. Elles traitent de la séquence de jeu, du mouvement, du combat avec des règles tactiques auxquelles

Editeur : Avalanche Press Ltd  
 Année d'édition : 2006  
 Concepteur : Mike Bennighof  
 Développeur : Doug Mc Nair  
 Concepteur de la carte : Beth Donahue  
 Boîte : Susan Robinson  
 Prix : 64.99\$ (site de l'éditeur)  
 Joueurs : 2 (ou plus pour certains scénarii)  
 Durée : variable

les forces ne sont pas toujours globalement équilibrées et d'autre part, à l'issue de la bataille il n'y aura qu'un seul vainqueur, le vaincu regrettant sans doute de ne pas avoir cherché de solutions indirectes pour atteindre les objectifs proposés par le scénario. Ces objectifs, bombardements navals ou aériens, mouillage de mines, débarquements, transports de troupes, etc. ne valent pas toujours le prix en points de victoire d'un gros cuirassé moderne (pour l'époque) mais à égalité de pertes en mer, ils font la différence !

Tous les scénarii de *Jutland*, au nombre de quarante-quatre, ne sont pas originaux puisque repris du Volume II, *The North and Baltic Seas*, qui en proposait trente-trois. Mais la reprise de ces scénarii ne relève pas du copier-coller puisqu'ils ont été travaillés, affinés, et comme dit plus tôt, des objectifs secondaires sont proposés pour ouvrir de nouvelles options.

➤ **Conclusion :**

*Jutland* est un bel ouvrage qui n'a pas pour seul mérite de remettre à disposition un volume épuisé mais également d'explorer au mieux les possibilités ludiques et historiques liées à une époque et un théâtre d'opérations. Il constitue, avec la seconde édition de *Mediterranean*, la base idéale pour un joueur souhaitant se lancer dans la série.

➤ **Ressources en ligne :**

- Le site de l'éditeur : [www.avalanchepress.com](http://www.avalanchepress.com)
- La page réservée au jeu : [www.avalanchepress.com/gameJutland.php](http://www.avalanchepress.com/gameJutland.php)
- La fiche boardgamegeek : [www.boardgamegeek.com/game/20889](http://www.boardgamegeek.com/game/20889)

Claude Achille

