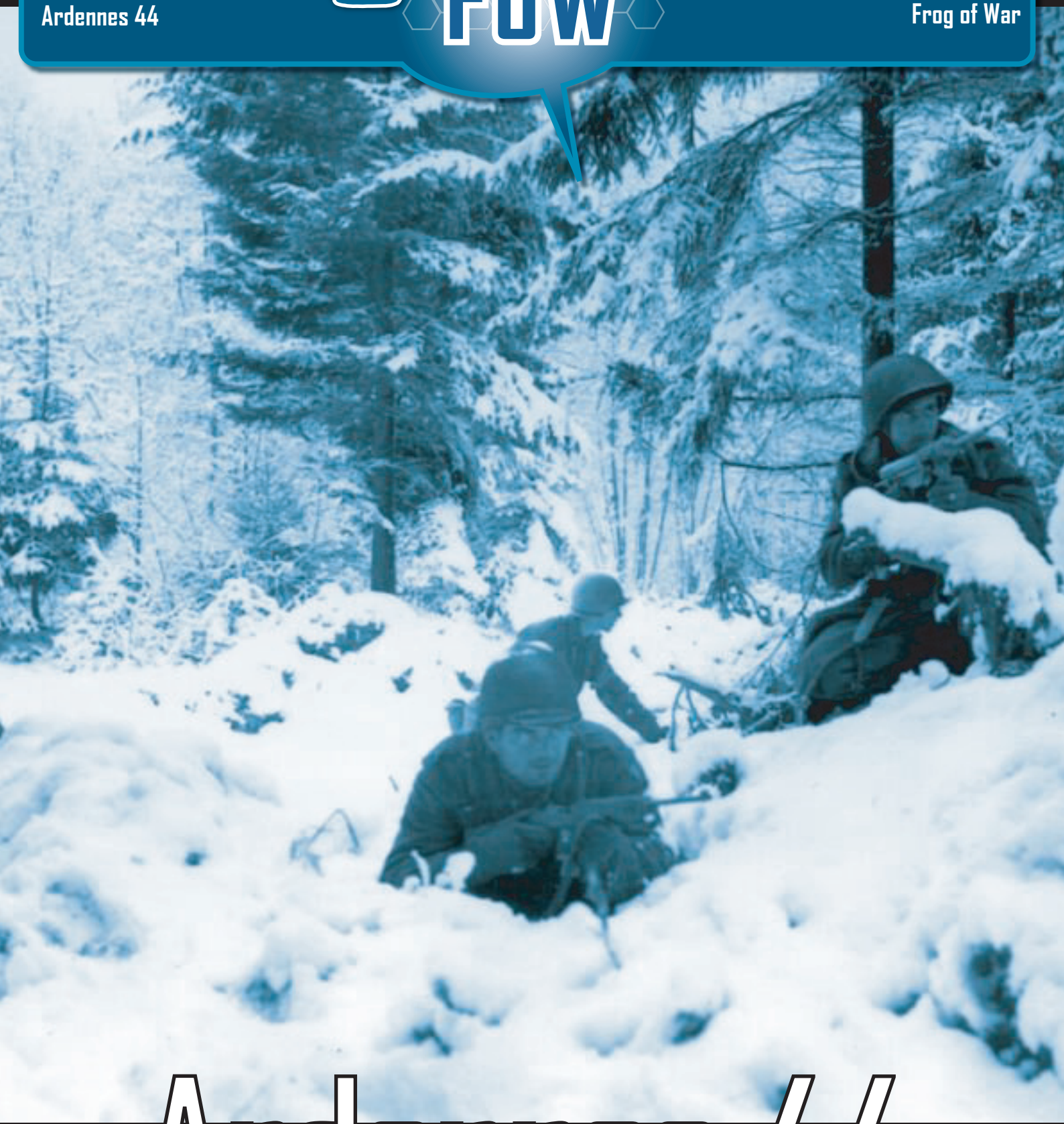
anthologie
Ardennes 44

FoW

par l'équipe de
Frog of War



Ardennes 44

anthologie

Edito / Sommaire

La bataille des Ardennes doit être l'affrontement le plus simulé, avec sans doute la bataille de Gettysburg. Le but de l'anthologie qui vous est présentée aujourd'hui consiste à faire un état des lieux le plus exhaustif possible des jeux consacrés à ce thème.

Vous trouverez dans un premier temps la présentation des jeux simulant toute la campagne en ce qui concerne le cadrage géographique (vous verrez d'ailleurs à cette occasion que la plupart des simulations se concentrent sur l'étude des dix premiers jours).
Dans un deuxième temps nous vous présenterons les jeux avec une vision plus réduite du champ de bataille, en particulier les combats autour de Bastogne.
Enfin une rubrique spéciale est consacrée aux jeux purement tactiques, dont des modules historiques sont dédiés au sujet qui nous intéresse. Les scenarii indépendants ne sont pas traités dans ce sujet.

Certains jeux ont néanmoins échappés à notre analyse. Il s'agit de :
• *Hitler Last Gamble* (Hobby Game Japan - 1984), un jeu de conception purement japonaise, très rare est assez recherché sur le marché de l'occasion.
• *Relief of Bastogne* (une des batailles du jeu Patton Quad, Ad Technos - 1986), un autre jeu japonais proposant quatre batailles de Patton. Deux de ses batailles viennent d'être rééditées dans le magazine Game Journal #5 (Bastogne 44 et Prague 45).
• *Battle of the Bulge* (Epoch Japan - 1985) et *Mist of the Ardennes* (Ad technos - 1983), deux autres jeux japonais sur le bataille des Ardennes...

Pour les fans, vous trouverez en fin d'article un quizz avec une grosse surprise pour le gagnant !

Bonne lecture à tous... et bonne chance !

J.M. Constancias

America Triumphant (APL) : p05 >>> **Ardennes** (The Gamers) : p05 >>> **Ardennes 1944** (Histoire et Collection) : p05 >>> **Ardennes 44** (GMT) : p05 >>> **Ardennes Offensive** (SPI) : p06 >>> **Attack in the Ardennes** (GDW) : p06 >>> **Autumn Mist** (Fiery Dragon) : p06 >>> **Bastogne or Bust** (Terran Games) : p07 >>> **Battle of the Bulge** (Epoch) : p07 >>> **Battle of the Bulge** (Avalon Hill) : p07 >>> **Battle of the Bulge** (Avalon Hill) : p07 >>> **Battle of the Bulge - Smithsonian** (Avalon Hill) : p08 >>> **Battles for the Ardennes** (SPI - TSR - Decision Games) : p08 >>> **Bulge** (SPI) : p09 >>> **Bitter Woods** (Avalon Hill) : p09 >>> **Bitter Woods Deluxe** (L2 Design) : p09 >>> **Bulge** (SPI) : p10 >>> **Bulge 1940** (Avalon Hill) : p10 >>> **Dark December** (OSG) : p10 >>> **Dark December** (Six Angles Wargame) : p10 >>> **Hitler's Last Gamble** (Rand Games) : p10 >>> **Hitler's Last Gamble** (3W) : p11 >>> **Iron Tide** (Pacific Rim Publishing) : p11 >>> **Nuts !** (Decision Games) : p12 >>> **One page Bulge** (Steve Jakcon Games) : p12 >>> **Operation Greif** (Don Lowry - Hendrix) : p12 >>> **The Last Blitzkrieg** (3W) : p12 >>> **Panzer in the Snow** (Show-Kikaku) : p12 >>> **Tigers in the Mist** (GMT) : p13 >>> **Wacht am Rhein** (SPI) : p13 >>> **Wacht am Rhein** (Decision Games) : p13 >>> **Wave of Terror** (XTR) : p14 >>> **Race to the Meuse** (3W) : p15 >>> **Bastogne** (SPI) : p15 >>> **Bastogne, the Desperate Defense** (SPI) : p15 >>> **Bastogne, the Desperate Defense** (FGA) : p15 >>> **Bastogne, Crossroad of Death** (Pacific Rim Publishing) : p16 >>> **Bastogne 44** (Game Journal) : p16 >>> **Mist of the Ardennes** (Ad Technos) : p16 >>> **The Bulge** (RGI) : p16 >>> **Bloody 110** (The Gamers) : p17 >>> **Battle of the Bulge, Panzer Grenadier** (APL) : p17 >>> **Darkest December** (Critical Hits !) : p17 >>> **Kampfgruppe Pieper I** (Avalon Hill) : p18 >>> **Kampfgruppe Pieper II** (Avalon Hill) : p18 >>> **Quizz** : p18

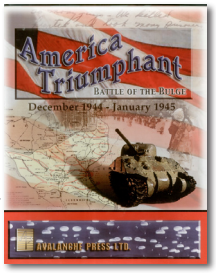
Anthologie Ardennes 44 >>> avril 2006 >>> auteurs : J.M. Constancias, J.P. Garrier, B. Clouzot, P. Ruzand, B.Moal
web : www.frogofwar.org >>> mail : frogofwar_contact@hotmail.com
Graf+PAO+web : BouCH©

➲ les jeux dont la carte couvre la campagne complète :

nom - éditeur - année	Période	échelle	matériel	disponibilité
America Triumphant Avalanch Press Limited 2003	du 16 décembre 1944 au 12 janvier 1945	temps : 1 j/tr distance : 2,5 miles/hex. unités : brigades, régiments	une carte 56x86 cm 280 pions un livret de 10 pages de règles et trois scenarii	disponible
Ardennes The Gamers (série SCS, jeu numéro 3) 1994	du 16 décembre 1944 au 31 décembre 1944	temps : 1 j/tr distance : 1 miles/hex. unités : brigades, régiments, bataillons	deux cartes de 56x86 cm 560 pions un livret de règles de la série SCS en version 1.6 (8 pages) un livret spécifique de 16 pages avec cinq scenarii	occasion
Ardennes 1944 Histoire et Collection jeu en encart du magazine Vae Victis n°48 2003	du 16 décembre 1944 au 31 décembre 1944 *et la contre-attaque alliée du 3 au 12 janvier 1945* *(Vae Victis n°49)*	temps : 2 j/tr distance : 4,5 km/hex. unités : divisions (infanterie), brigades, régiments (blindé/mécanisé)	une carte de 42x59 cm 168 pions simple face et 132 double face trois scenarii	disponible
Ardennes 44 GMT Games 2003	du 16 décembre 1944 au 26 décembre 1944	temps : 2 tr/j distance : 3,2 km/hex. unités : régiments, brigades	une carte 39x76 cm une carte 56x76 cm 570 pions un livret de 40 pages, dont 22 de règles trois aides de jeu deux scenarii et une campagne	disponible
Ardennes Offensive SPI 1973	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 1j/tr distance : 3,15 km/hex. unités : régiments	une carte 46x56 cm 255 pions	occasion moyennement rare
Attack in the Ardennes Game Designers' Workshop 1982	du 16 décembre 1944 au 26 décembre 1944	temps : 12h/tr distance : *point to point* unités : brigades, régiments	deux cartes 43x57 cm 320 pions un livret de 8 pages de règles et un scénario une aide de jeu	occasion
Autumn Mist Fiery Dragon 2004	du 16 décembre 1944 au 3 janvier 1945	temps : 2 j/tr distance : 8 km/hex. unités : divisions	une carte de 24x38 cm 280 pions	disponible
Bastogne or Bust Hendrix -1994 Terran - 1996	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 2 tr/j distance : 3,2 km/hex. unités : compagnie, bataillons, régiments, brigades	une carte 56x86 cm 600 pions 12 pages de règles cinq aides de jeu un scénario	occasion
Battle of the Bulge Epoch Japan 1985	du 16 décembre 1944 au xxx janvier 1945	???	???	occasion très rare
Battle of the Bulge Avallon Hill, 1st Ed.	du 16 décembre 1944 au 30 décembre 1944	temps : 2 tr/j distance : 2 miles/hex. unités : brigades, régiments	une carte 56x70 cm 195 pions	occasion
Battle of the Bulge Avallon Hill, 2nd Ed. 1981	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 2 tr/j distance : 2 miles/hex. unités : brigades, régiments	deux cartes56x70 cm 317 pions	occasion
Battle of the Bulge (Smithsonian) Avallon Hill 1991	du 16 décembre 1944 au 31 décembre 1944	temps : 1 j/tr distance : 8 km/hex. unités : divisions	une carte 36x56 cm 107 pions 5/8 et 87 pions ½ une aide de jeu et 2 pages de règles Un *battle manual* de 40 pages avec trois scenarii	occasion
Battles for the Ardennes SPI - 1978 TSR - 1983 Decision Games - 1994	les deux offensives allemandes dans les Ardennes, mai 1940 et décembre 1944	temps : 2 tr/j distance : 3,2 km/hex. unités : régiments, bataillons	quatre cartes 55x43 cm 800 pions	occasion
Bulge SPI - 1979 ***Big Red One*** SPI - 1980	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 1 tr/jr distance : 8 km/hex. unités : divisions	une carte A3 100 pions 8 pages de règles	occasion moyennement rare
Bitter Woods Avallon Hill 1998 & 2000	du 16 décembre 1944 au 26 décembre 1944	temps : 2 tr/jr distance : 3,2 km/hex. unités : bataillons, régiments, brigades	une carte 56x82 cm 320 pions 16 pages de règles trois aides de jeu un scénario	occasion
Bitter Woods deluxe L2 Design Group 2004	du 16 décembre 1944 au 26 décembre 1944 (BW deluxe) ou jusqu'au 4 janvier 1945 (BW expansion)	temps : 2 tr/j distance : 3,2 km/hex. unités : bataillons, régiments, brigades	une carte 76x112 cm 480 pions (384 BW deluxe et 96 pions BW expansion) un livret BW de règles et un livret DW de notes un livret DBW expansion de 28 pages (dont 20 de règles) trois aides de jeu 5 scenarii et une campagne pour BW deluxe un scénario et une campagne pour BW expansion	disponible

nom - éditeur - année	Période	échelle	matériel	disponibilité
Bulge 1940 Avalon Hill jeu en encart du magazine The General vol 12-2 1975	variante pour *Battle for the Bulge* qui permet de simuler la percée allemande de Sedan le 10 mai 1940	temps : 2 tr/j distance : 2 miles/hex. unités : brigades, régiments	la carte de *Battle for the Bulge* (Avalon Hill, 1965) 148 pions	occasion rare
Dark December Operational Studies Group 1979	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 12h/t distance : 3,2 km/hex. unités : bataillons, régiments	une carte de 56x86 cm 400 pions un livret de règles de 24 pages un livret historique de 28 pages	occasion assez rare
Dark December six Angles Wargame rétrospective #2 2005	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 12h/t distance : 3,2 km/hex. unités : bataillons, régiments	une carte de 56x86 cm 480 pions un livret de règles de 24 pages un livret historique de 28 pages six aides de jeu cartonnées	disponible
Hitler's last Gamble Rand Games 1975	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 1 j/tr distance : 3 miles/hex. unités : régiments, brigades	une carte de 51x70 cm 216 pions 10 pages de règles une aide de jeu format A3 quatre scenarii et une campagne	occasion rare
Hitler's Last Gamble 3W 1989	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 2 tr/j distance : 3,2 km/hex. Unités : bataillons, régiments, brigades	deux cartes 51x81 cm 700 pions un livret de 52 pages dont 36 de règles un livret de notes historiques de 32 pages 18 pages de tables et d'aides de jeu trois scenarii et une campagne	occasion
Iron Tide Pacific Rim Publishing 2002	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 2 tr/j distance : 2,4 km/hex. unités : régiments, bataillons	une carte 71x107 cm 700 pions 12 pages de règles deux aides de jeu deux scenarii et une campagne	disponible
Nuts ! Decision Games 1998	du 16 décembre 1944 au 31 décembre 1944	temps : 1 j/tr	deux jeux de 150 cartes Se joue sur une grille fictive 6x6 cases non fournie 4 pages de règles	disponible
One page Bulge Steve Jackson Games 1980	la bataille des Ardennes	temps: 1 j/tr distance : aucune unités : régiments	une carte A3 112 pions à découper	occasion rare
Operation Greif Don Lowry - 1970 Hendrix - 1981 et 1990	variantes pour les diverses versions de *Battle for the Bulge* de Avalon hill	2 tr/j distance : 2 miles/hex. unités : de division à bataillon	313 pions 75 pions supplémentaires dans la seconde édition	occasion rare
Panzer in the snow, Battle of the Bulge Show-Kikaku - 1990 jeu en encart du magazine Japan Command #46 - 2002	du 16 décembre 1944 au 26 décembre 1944	2 jr/t distance : 9 km/hex. unités : régiments, divisions	une carte de 52x37 cm 73 pions	occasion très rare
Tigers in the Mist GMT Games 1999	du 16 décembre 1944 au 22 décembre 1944	temps : 1 tr/j distance : 1 km/cm unités : bataillons, régiments, brigades	deux cartes 51x81 cm 352 pions un livret de 16 pages six aides de jeu trois scenarii et une campagne	occasion en réédition
Wacht am Rhein SPI 1977	du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 4 tr/j distance : 1 mile/hex. unités : bataillons	quatre cartes 1600 pions un livret de règles et de scenarii de 24 pages quatre aides de jeu	occasion
Wacht am Rhein Decision Games 2005	du 16 décembre 1944 au 8 janvier 1945	temps : 4 tr/j distance : 1 mile/hex. unités : bataillons	quatre cartes 2520 pions neuf aides de jeu un livret de 48 pages règles un livret proposant plus de vingt scenarii sur 48 pages	disponible
Wave of Terror XTR jeu en encart du magazine Command #41 1987	du 16 décembre 1944 au 1er janvier 1945	temps: un j/tr distance : 1,5 miles/hex. unités : bataillons	deux cartes de 56x86 cm 720 pions un livret de règles de 16 pages 40 pages d'articles historiques dans le magazine	occasion

➲ *America Triumphant :*

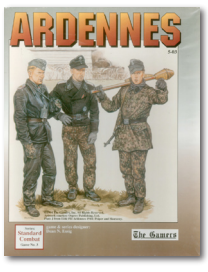


- Avalanche Press Limited, 2003
- Auteur : Brian Knipple
- Echelle :
  temps : 1 j/tr
  distance : 2,5 miles/hex.
  unités : brigades, régiments
- Matériel :
  une carte 56x86 cm
  280 pions
  un livret de 10 pages de règles et trois scenarii
- Sujet : la bataille du 16 décembre 1944 au 12 janvier 1945

Commentaires : Le jeu, le seul à poursuivre la simulation jusqu'au 12 janvier, a été analysé en profondeur dans le FoW mag #2 dont voici la conclusion : « *America Triumphant* n'est pas le triomphe que l'on attendait pour révolutionner la série des jeux sur la bataille des Ardennes. Toutefois, le design plus que correct et un prix peu élevé au regard de la concurrence pourront attirer sans honte des joueurs ne disposant pas de simulation traitant ce sujet. A condition toutefois de modifier la table des combats ainsi que le nombre de points de ravitaillement alloués au joueur allemand ».

➲ *Ardennes :*

- The Gamers, série SCS jeu numéro 3, 1994
- Auteur : Dean Essig
- Echelle :
  temps : 1 j/tr
  distance : 1 mile/hex.
  unités : brigades, régiments, bataillons
- Matériel :
  deux cartes de 56x86 cm
  560 pions
  un livret de règles de la série SCS en version 1.6 (8 pages)
  un livret spécifique de 16 pages avec cinq scenarii
- Sujet : la bataille des Ardennes du 16 au 31 décembre 1944



Commentaires : *Ardennes* est le troisième jeu de la série standard de The gamers (SCS), les règles spécifiques ayant bien sûr été adaptées à la bataille. Quelques points particuliers :
le défenseur est nettement favorisé par divers points.
- la séquence de jeu favorise le tir de barrage US, qui peut se faire aussi bien dans le tour allemand (entre les mouvement et les combats) que dans le tour US. Ce qui n'est pas le cas coté allemand (il ne peut tirer que dans sa phase). Idéal pour briser une attaque !
- la table des combats associée aux effets du terrain et à la valeur de défense des unités US : la plupart des régiments sont à 6 voire à 8 de défense alors que les meilleures unités allemandes arrivent à 8 d'attaque (et il y en a peu).
- Beaucoup de terrains sont *armor effect*, c'est-à-dire défavorable à l'attaquant mécanisé.

Les règles spéciales habituelles concernent :
- les embouteillages sur le faible réseau routier des Ardennes,
- *Greif Teams* : situés sur les routes, elles permettent de réorienter les troupes US qui arrivent,
- la 150 Pz brigade (ne paie pas la ZoC),
- Opération Stösser : le Von der Heydte Parachute KG peut être choisi comme une unité normale ou être parachutée,
- la faculté de faire sauter les ponts coté US et de les remplacer coté allemands,
- les dépôts de ravitaillement US qui sont positionnés sur la carte peuvent être capturés, mais il y a des leurres !

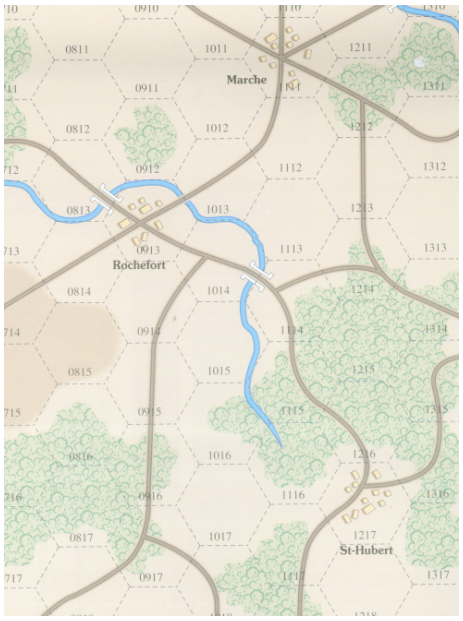
La campagne est classique et assez plaisante bien qu'à mon avis les unités US sont un peu trop surestimées en défense. Comme d'habitude on trouve des scenarii plus court faisant référence au *KampfGruppe Peiper*, au siège de Bastogne ou à la percée allemande des lignes US. Est même présenté un scénario (le dernier) qui permet de jouer la campagne avec un Américain renforcé dès le début ! On se demande à quoi cela peut bien servir…

- Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/4958

➲ *Ardennes 44 :*

- Histoire et Collection, jeu en encart du magazine Vae Victis n°48, 2003
- Auteurs : Luc Olivier et Nicolas Stratigos
- Echelle :
  temps : 2 j/tr
  distance : 4,5 km/hex.
  unités : divisions (infanterie), brigades, régiments (blindé/mécanisé)
- Matériel :
  une carte de 42x59 cm
  168 pions simple face et 132 double face à monter soi-même
  trois scenarii

- Sujet : la bataille des Ardennes du 16 au 31 décembre 1944 et la contre-attaque alliée du 3 au 12 janvier 1945 (Vae Victis n°49)



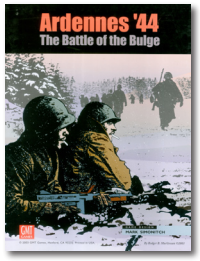
Commentaires : il s'agit du quatrième opus d'une série utilisant le même système d'activation : Vae Victis n°13 (*Arnhem*), Vae Victis n°25 (*Kharkov*),et Vae Victis n°39 (*Kippour 1973*). La principale particularité du système est de mélanger au sein d'une même phase mouvement et combat. Les unités disposent de points d'action qu'elles dépensent pour combattre ou bouger dans n'importe quel ordre. L'activation des unités se fait de manière alternative par formation. Les deux scenarii fournis proposent de simuler soit le début de l'offensive (trois tours) soit la campagne complète (huit tours). Un scénario supplémentaire simulant la contre-attaque alliée du 3 au 12 janvier 1945 ainsi que des règles optionnelles (qui utilisent des unités optionnelles présentent sur la planche de pions) et un bon article d'analyse sur ce jeu sont disponibles dans le n°49.

- Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/9849
- Scenarii, analyse et variantes :
http://www.grognard.com/variants1/ardennes.txt

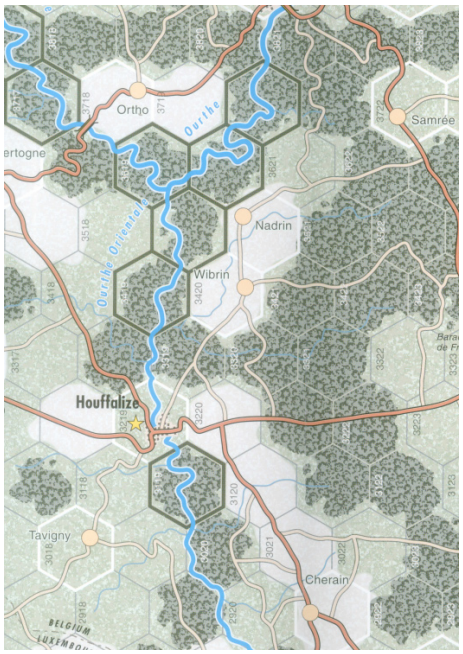
➲ *Ardennes 44 :*

- GMT Games, 2003
- Auteur : Mark Simonitch
- Echelle :
  temps : 2 tr/j
  distance : 3,2 km/hex.
  unités : régiments, quelques brigades

- Matériel :
  une carte 39x76 cm et une carte 56x76 cm, pour une surface totale 76x94 cm
  570 pions (1,4x1,4 cm)
  un livret de 40 pages, dont 22 de règles
  trois aides de jeu
  deux scenarii (6 et 8 tours) et une campagne (22 tours)



- Sujet : l'offensive allemande dans les Ardennes du 16 au 26 décembre 1944



Commentaires : *Ardennes 44* est un jeu de complexité moyenne, avec un système de jeu assez classique. Il se joue sur une très belle carte, agréable et claire.
La séquence de jeu est traditionnelle, quasiment identique pour les deux joueurs : ravitaillement (artillerie, carburant pour l'Allemand), construction/destruction de ponts, mouvement et renforcement, ralliement, combat, trafic, ravitaillement et capitulation. Les zones de contrôles sont rigides, limitées uniquement par certains terrains pour certains types d'unités. Le principe des *ZoC bonds*, cher à Mark Simonitch est repris dans le jeu (hexagone infranchissable s'il est en ZoC de deux unités).
Quelques particularités figurent dans les règles, communes à la plupart des jeux sur les Ardennes : destruction/construction de ponts (fondamentales pour cette bataille), retranchements et fortifications, ravitaillement (classique : quatre hexagones jusqu'à une route, puis vers un bord de carte ami), support d'artillerie et d'aviation (limité), capacités spécifiques pour les unités Peiper/Skorzeny. Des règles spécifiques simulent les problèmes de trafic, d'embouteillage, la mobilité réduite de l'artillerie allemande, la météo, ainsi que les phases nocturnes.
Les unités ont pour la plupart deux pas, avec des facteurs d'attaque, de défense et de mouvement. Les résultats des combats sont généralement des retraites, accompagnées ou non de pertes, et peuvent se prolonger par une percée, une défense déterminée, ou un nouvel échange de feu. Les avances/retraites après combat ne sont pas systématiques, les unités pouvant en outre être « engagées » là où le combat se produit. Des bonus sont accordés, notamment en fonction de la qualité des blindés (idée reprise de Hitler's Last Gamble de chez 3W). Les combats sont donc assez meurtriers.
Le jeu se caractérise par une faible densité de pions et un terrain difficile, qui donne beaucoup d'importance aux routes (et aux ponts). La clé du succès pour l'Allemand réside dans l'emploi optimal des puissantes unités blindées et mécanisées pour progresser vers l'ouest, en cherchant à limiter leurs pertes, tout en employant les unités d'infanterie peu mobiles et plus faibles sur les flancs ou pour absorber des pertes dans les combats initiaux. L'Allemand doit faire des choix entre progresser vite, avec des pertes, ou moins vite mais avec une montée en puissance régulière de l'Allié. Les conditions de victoire sont liées au franchissement de la partie ouest de la carte par le joueur allemand ou à l'occupation de certaines villes. En conclusion, il s'agit d'un excellent jeu, servi par du matériel de grande qualité.
A noter la très bonne jouabilité en solitaire.

- Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/7858

➲ *Ardennes Offensive :*

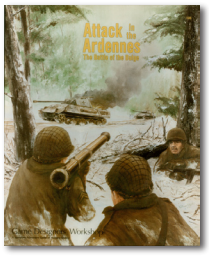
- SPI, 1973
- Auteur : James F. Dunnigan
- Echelle :
  temps: 1 j/tr
  distance : 3,15 km/hex.
  unités : régiments
- Matériel :
  une carte 46x56 cm
  255 pions
- Sujet : la bataille du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

Commentaires : Deuxième jeu de SPI sur cette bataille, après *Bastogne* (Strategy & Tactics #20), celui-ci corrige quelques erreurs d'ordre de bataille et est plus jouable. Pour la première fois des règles de mouvement par routes spécifiques sont introduites ainsi que l'infiltration à travers les zones de contrôle. Le jeu dure dix-huit tours et peut se jouer en une journée. Malgré quelques bonnes idées, le rendu n'est pas très historique, un joueur allemand méthodique gagnant à chaque coup. La victoire s'obtient en effet aux points par la destruction des unités ennemies. Il n'y a pas d'incitation pour l'Allemand à franchir la Meuse.

- Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/8703

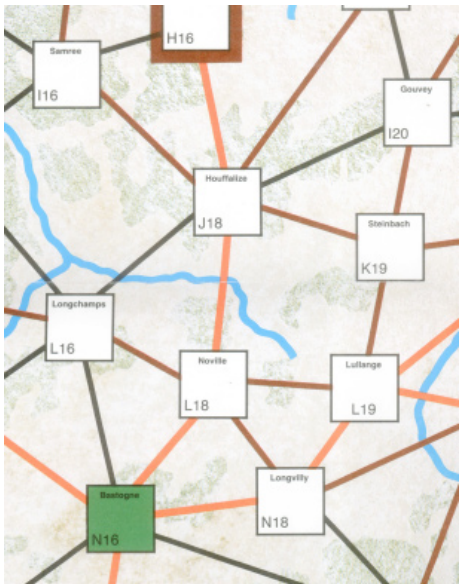
➲ *Attack in the Ardennes :*

- Game Designers' Workshop, 1982
- Auteurs : Frank Chadwick, John Astell, John Harshman
- Echelle :
  temps : 12 h/tr
  distance : mouvement en *point to point*
  unités : brigades, régiments
- Matériel :
  deux cartes 43x57 cm
  320 pions
  un livret de 8 pages de règles et un scénario
  une aide de jeu
- Sujet : la bataille des Ardennes du 16 au 26 décembre 1944



Commentaires : l'originalité de cette simulation tient dans sa carte réalisée avec un système *point to point* : des carrés sont reliés entre eux par trois types de routes : primaire, secondaire ou mineure et le nombre d'unités pouvant transiter pour le système routier est limité. Ce principe est inspiré de *A House Divided* (sur la guerre de sécession). *Attack in the Ardennes* emprunte aussi à ce jeu ses principes de combat, à savoir les tirs séquencés : le défenseur puis l'attaquant jette un dé, applique divers modificateurs et compare le tout à la puissance de feu pour savoir si l'unité ennemie est éliminée. Ce jeu peut tenir le rôle de jeu apéritif (*beer & bretzels*) par son coté d'apprentissage facile et ses parties équilibrées. Malheureusement ce système ne se marie guère avec le sujet…

- Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/4360



➲ *Autumn Mist, The battle of the Bulge :*

- Counter Strike mini game – Fiery dragon, 2004
- Auteur : Brian Train
- Echelle :
  temps : 2 j/tr
  distance : 8 km/hex.
  unités : divisions
- Matériel :
  une mini-carte de 24x38 cm
  280 pions ultra-fins
- Sujet : la bataille des Ardennes du 16 décembre 1944 au 3 janvier 1945

Commentaires : Ce jeu fait partie d'une série de mini-jeux (format A5) dont la particularité est d'être emballé dans une boite métallique. Tous les composants par ailleurs de bonne qualité sont donc de taille réduite : une mini-carte, des pions ultra-fins (gros doigts s'abstenir !), une mini-aide de jeu et des mini-dés ! Le système est assez original, utilisant une activation aléatoire à base de QG d'armée ou de corps d'armée avec quelques touches de chrome habituelles. Le jeu utilise trois types de mouvement (stratégique, tactique et exploitation) et onze types de combat ! (cinq en attaque et six en défense). Chaque joueur choisi secrètement un type de posture (en attaque et en défense). Ce système donne des résultats assez aléatoires, aussi bien en terme de pertes qu'en terme d'avance ou de retraite après combat, qui promettent une bonne rejouabilité du jeu. Les pertes sont quant à elle exprimées en pas de perte qui sont pris par les unités échouant à un test de cohésion. Là aussi les résultats ne sont pas certains. Bref, un bon petit jeu, assez fun mais avec aussi un niveau d'abstraction assez important dû à l'échelle utilisée.

• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/11448

➲ ***Bastogne or Bust :***
• Terran games, 1995
• Auteur : Chester Hendrix
• Echelle :
temps : 2 tr/j
distance : 3,2 km/hex.
unités : compagnies, bataillons, régiments, brigades

• Matériel :
une carte 56x86 cm
600 pions (1.27x1.27 cm)
12 pages de règles
cinq aides de jeu
un scénario (36 tours)
• Sujet : l'offensive allemande dans les Ardennes du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

Commentaires : *Bastogne or Bust* est un jeu simple, avec un système de jeu très classique. Il se joue sur une carte très agréable et claire. La séquence de jeu est traditionnelle et identique pour les deux joueurs : aménagement du terrain (1er temps), mouvement et renforcement, combat, aménagement du terrain (2ème temps), ravitaillement. Les zones de contrôles sont rigides, la plupart des unités blindées n'ayant pas de ZoC.

Quelques particularités figurent dans les règles, communes à la plupart des jeux sur les Ardennes : destruction/construction de ponts (fondamentales pour cette bataille), retranchements et fortifications, ravitaillement (classique : cinq hexagones jusqu'à une route, puis vers un bord de carte ami), support d'artillerie et d'aviation (limité), capacités spécifiques pour les unités Peiper/Skorzeny. Les Allemands bénéficient d'un avantage au premier tour.
Les unités ont un seul pas, avec des facteurs d'attaque, de défense, de mouvement. Les résultats des combats sont généralement des retraites, accompagnées ou non de pertes. Les avances/retraites après combat ne sont pas systématiques, les unités pouvant en outre être « engagées ». Des bonus sont accordés en cas d'intégrité divisionnaire. Les combats sont dans l'ensemble assez meurtriers dans la mesure où les unités ont un seul pas. Une des particularités du jeu est l'existence d'une mini-carte représentant les zones et secteurs encageant la carte. Les mouvements et combats y sont possibles, avec certaines limitations. Ce point est particulièrement intéressant, donnant une meilleure vision d'ensemble de la campagne. En outre, le joueur allemand doit occuper certaines zones pour remplir ses conditions de victoire.
Le placement initial allemand est libre au sein des zones de déploiement de ses différents corps.
Le jeu se caractérise par une bonne densité de pions et un terrain difficile, qui donne beaucoup d'importance aux routes (et aux ponts). La clé du succès pour l'Allemand réside dans l'emploi optimal de ses unités blindées et mécanisées pour progresser vers l'ouest et la Meuse, en cherchant à limiter leur perte, tout en employant les unités d'infanterie peu mobiles et plus faibles sur les flancs ou pour absorber des pertes dans les combats initiaux. L'Allemand doit faire des choix dans ses efforts, tantôt pour progresser sur la carte principale, tantôt pour s'emparer des zones annexes.
En conclusion, il s'agit d'un très bon jeu, de qualité, mais peu connu. Il permet en outre de jouer au-delà du 26 décembre 1944, date à laquelle la plupart des jeux s'arrêtent.
A noter la très bonne jouabilité en solitaire de ce jeu.

• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/11050

➲ ***Battle of the Bulge :***
• Epoch (éditeur japonais), 1985
• Auteur : Ginichiro Suzuki
• Sujet : la bataille du 16 décembre 1944 au janvier 1945

Commentaires : une version japonaise, pour le fun !

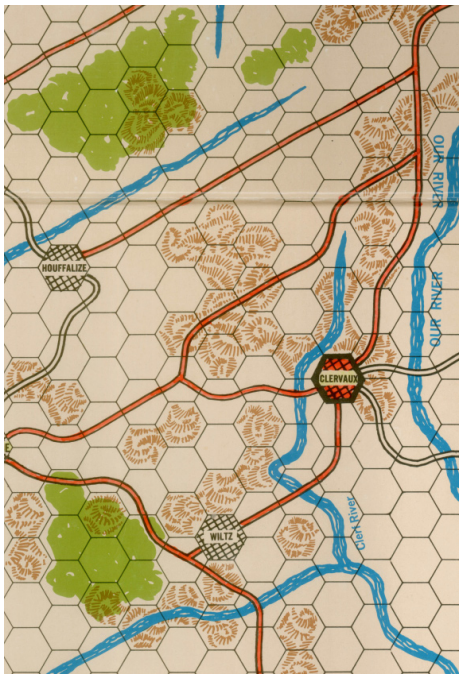
• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/15981

➲ ***Battle of the Bulge :***
• Avalon Hill, 1965
• Auteur : inconnu
Echelle :
temps : 2 tr/j
distance : 2 miles/hex.
unités : brigades, régiments

• Matériel :
une carte cartonnée rigide grand format 56x70 cm en deux parties
195 pions bleus et rouges
• Sujet : la bataille du 16 au 30 décembre 1944

Commentaires : il s'agit de la première édition de ce jeu (réédité trois fois par la suite). Les règles sont simples et tiennent sur quatre pages pour les règles de base. Les graphismes sont d'époque, en particulier les pions qui comme toutes les productions d'alors arborent deux couleurs : les bleus contre les rouges ! Beaucoup de lacune au niveau de l'ordre de bataille (pas d'Anglais, pas de commandos, etc.) et peu de réalisme dans cette simulation. On lui préférera des productions plus récentes.

• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/16444



➲ ***Battle of the Bulge :***
• Avalon Hill, 1981
• Auteurs : B. Sinigaglio, Mick (Mike) Uhl
• Echelle :
2 tr/j
distance : 2 miles/hex.
unités : brigades, régiments
Matériel :
deux cartes cartonnées rigides grand format 56x70 cm en deux parties
317 pions
• Sujet : la bataille du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

Commentaires : il s'agit de la deuxième édition de ce jeu, qui a peu de points

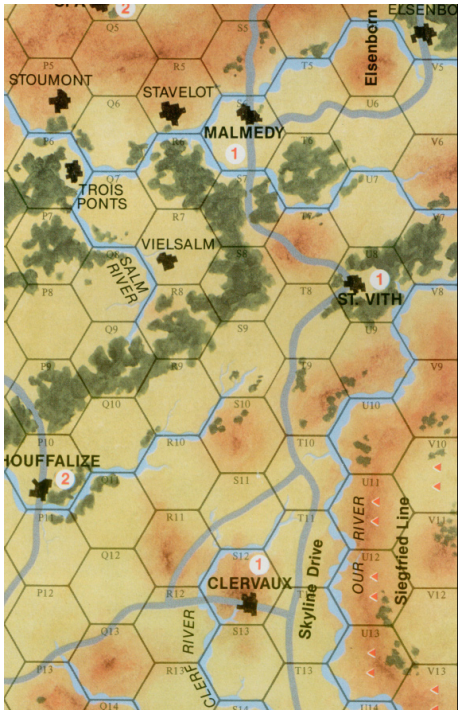
communs avec la précédente édition de 1965. Les pions ont quasiment doublé en nombre et reprennent leurs couleurs « naturelles », gris et noir pour l'Allemand, vert pour l'Américain. L'ordre de bataille a été complètement revu, (les Anglais apparaissent !) et de nombreuses options de renfort sont possibles. le jeu introduit l'artillerie, quasi absente de la première édition. La période est également étendue jusqu'au 2 janvier. Enfin, les Alliés ont une chance d'empêcher les Allemand d'atteindre Anvers…

• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/426

➲ ***Battle of the Bulge :***

• Avallon Hill - Smithsonian Institution, 1991
• Auteur : S. Craig Taylor Jr.
• Echelle :
temps: 1 tr/j
distance : 8 km/hex.
unités : divisions
• Matériel :
une carte cartonnée 36x56 cm
107 pions 5/8 et 87 pions ½
une aide de jeu et 2 pages de règles
un *battle manual* de 40 pages proposant trois scenarii
• Sujet : la bataille du 16 au 31 décembre 1944

Commentaires : cette troisième édition avec le label Smithsonian Institution de ce classique d'Avalon Hill avait un objectif de ciblage grand public et jeune : des règles très courtes (deux pages pour les règles de base), des composants de qualité et avec beaucoup de couleurs dans une grande boîte. Pour des raisons de simplification l'échelle a été modifiée pour avoir une surface de jeu deux fois plus petite et deux fois moins de pions. C'est un

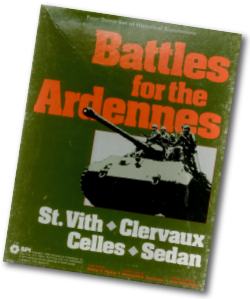


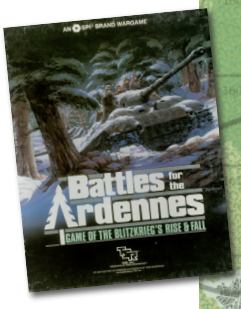
bon jeu pour débutant, mais pas vraiment une simulation. Les options du *battle manual* permettent d'ajouter pas mal de réalisme (dépôts, Peiper, fortifications, ponts, support aérien, commandos, Heyde, météo, etc.). Néanmoins, les joueurs les plus avertis préféreront une simulation plus poussée.

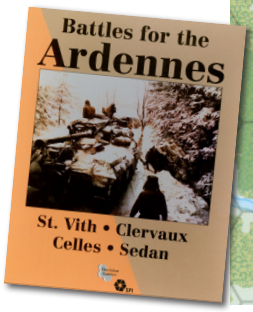
• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/5607

➲ ***Battle for the Ardennes :***

• SPI 1978, TSR 1984 puis Decision Games, 1994
• Auteur : Danny Parker
• Echelle :
temps : 2 tr/j
distance : 3,2 km/hex.
unités : régiments, quelques bataillons
• Matériel :
quatre cartes 55x43cm pour une surface totale de 100x86cm
800 pions (certaines unités apparaissent deux fois)
• Sujet : les deux offensives allemandes dans les Ardennes, mai 40 et décembre 44







Commentaires : ce jeu, édité à l'origine par SPI, est en fait un quadrigame dont les cartes peuvent se combiner pour les deux campagnes de 40 et 44. Trois des scenarii (Clervaux, Saint-Vith et Celles) se déroulent en 44 et un en 40 (Sedan). Ils sont tous joués sur leur carte propre (en fait un des quart de la carte totale) ce qui limite l'encombrement. Le système de jeu est des plus classique, mouvement - combat avec ZoC rigide et une table de résolution des combat par rapport de forces. Une avance après combat généreuse tient lieu d'exploitation. Les règles incluent également les destructions / constructions de ponts (fondamentales comme toujours dans cette bataille), des règles de ravitaillement classiques (quatre hexagones jusqu'à une route, puis vers un bord de carte ami). Les résultats des combats sont la plupart du temps des pertes optionnelles, pouvant être converties en retraites. Les combats sont généralement peu meurtriers donc, sauf encerclement ou volonté de tenir un point particulier. Le jeu se caractérise par une faible densité de pions et un terrain difficile qui donne beaucoup d'importance aux routes, d'autant plus que celles-ci permettent d'effectuer des mouvements stratégiques très rapides. Le grand avantage de ce jeu est de proposer quatre scenarii vraiment indépendants (et non des découpages de la campagne) et deux campagnes, celle de 40 étant originale, même si elle consiste surtout en un exercice d'organisation de trafic routier pour l'Allemand. Les quatre scenarii sont tous du type Allemand attaque, Allié défend, mais des conditions de victoire bien adaptées les rendent équilibrés.

Battle for the Ardennes avait été édité par SPI, réédité à l'identique par TSR puis reréédité par Decison Games avec une amélioration des graphismes (de très bon goût, en restant dans le style SPI) et quelques éclaircissements de la règle. Cette dernière édition est toujours disponible et est à conseiller aux amateurs de la bataille.

• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/7092

Big Red One :

- SPI, 1980
- Auteur : James F. Dunnigan
- Echelle :
  temps : 1 tr/j
  distance : 8 km/hex.
  unités : divisions
- Matériel :
  une petite carte 29x43 cm
  100 pions
  8 pages de règles
- Sujet : la bataille du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

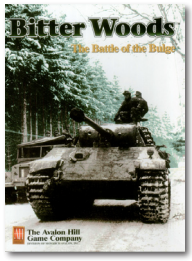
Commentaires : réédition de Bulge de 1979 (voir ce titre).

- Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/4252

Bitter Woods :

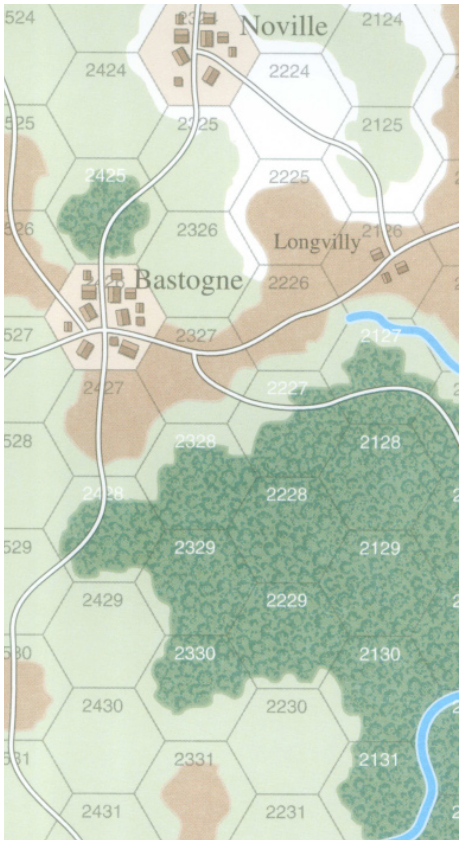
- Avalon Hill, 1998, première édition
- Auteur : Randy Heller
- Echelle :
  temps : 2 tr/j
  distance : 3,2 km/hex.
  Unités : bataillons, régiments, quelques brigades
- Matériel :
  une carte 56x82 cm
  320 pions (1.27x1.27 cm)
  seize pages de règles
  trois aides de jeu
  un scénario (22 tours)
- Sujet : l'offensive allemande dans les Ardennes du 16 au 26 décembre 1944

Commentaires : *Bitter Woods* est un jeu simple, avec un système de jeu très classique. Il se joue sur une carte très agréable et claire.



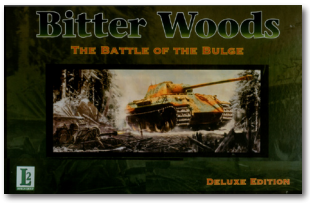
La séquence de jeu est traditionnelle, mais différente pour les deux joueurs : ravitaillement, interdiction, mouvement et renforcement, combat, exploitation blindée, construction de ponts. L'Allemand ne peut procéder à des interdictions, et l'Allié peut construire des fortifications et procéder à des largage de ravitaillement. Les zones de contrôles sont rigides, limitées uniquement par le Meuse.
Quelques particularités figurent dans les règles, communes à la plupart des jeux sur les Ardennes : destruction / construction de ponts (fondamentales pour cette bataille), retranchements et fortifications, ravitaillement (classique : quatre hexagones jusqu'à une route, puis vers un bord de carte ami), support d'artillerie et d'aviation (limité), capacités spécifiques pour les unités Peiper/Skorzeny. Les Allemands bénéficient d'un avantage au premier tour, et doivent strictement respecter les limites entre leurs trois armées durant les six premiers tours.

Les unités ont pour la plupart deux pas, avec un facteur de combat, un niveau « de compétence », et un facteur de mouvement. Les résultats des combats sont généralement des retraites, accompagnées ou non de pertes. Des bonus sont accordés en fonction du différentiel de facteurs de compétence, en cas d'intégrité divisionnaire ou d'attaque de flanc/coordonnée (optionnel). Les combats sont dans l'ensemble peu meurtriers, sauf encerclement ou volonté de tenir un point particulier.
Les conditions de victoire sont liées au franchissement de la Meuse par le joueur allemand ou à l'occupation de certaines villes. Une quinzaine de règles optionnelles, intéressantes, complètent les règles de base.
Derniers jeux de Avalon Hill, de très bonne facture, *Bitter Woods* est un développement de *The Last Blitzkrieg* (3W), déjà co-développé par Randy Heller. Deux autres versions existent, les changements intervenant uniquement au niveau des graphismes des pions et de corrections dans les règles. Enfin, L2 a édité une superbe version *deluxe*, avec une carte cartonnée et agrandie, de gros pions, ainsi qu'une extension pour prolonger la partie jusqu'au 4 janvier 1945.
En conclusion, un très bon jeu, que l'on trouve à prix raisonnable. A conseiller pour ceux qui n'ont pas envie d'investir dans la version *deluxe*, beaucoup plus onéreuse et nécessitant plus de place.
A noter la très bonne jouabilité en solitaire.



Bitter Woods deluxe & expansion :

- L2 Design Group, 2004
- Auteur : Randy Heller
- Echelle :
  temps : 2 tr/j
  distance : 3,2 km/hex.
  Unités : bataillons, régiments, quelques brigades
- Matériel :
  une carte 76x112 cm cartonnée
  480 pions, dont 384 DBW deluxe et 96 pions DBW expansion
  un livret DBW de règles et un livret DBW de notes
  un livret DBW expansion de 28 pages (dont 20 de règles)
  trois aides de jeu
  x scenarii (8 tours) et une campagne (22 tours) pour DBW deluxe
  un scénario (12 tours) et une campagne (44 tours) pour DBW expansion



- Sujet : l'offensive allemande dans les Ardennes du 16 au 26 décembre 1944 (DBW deluxe) ou jusqu'au 4 janvier 1945 (DBW expansion)

Commentaires : *Bitter Woods* est un jeu simple, avec un système de jeu très classique. Il se joue sur une carte très agréable et claire.
La séquence de jeu est traditionnelle, mais différente pour les deux joueurs : ravitaillement, interdiction, mouvement et renforcement, combat, exploitation blindée, construction de ponts. L'Allemand ne peut procéder à des interdictions, et l'allié peut construire des fortifications et procéder à des largage de ravitaillement. Les zones de contrôles sont rigides, limitées uniquement par le Meuse.
Quelques particularités figurent dans les règles, communes à la plupart des jeux sur les Ardennes : destruction/construction de ponts (fondamentales pour cette bataille), retranchements et fortifications, ravitaillement (classique : quatre hexagones jusqu'à une route, puis vers un bord de carte ami), support d'artillerie et d'aviation (limité), capacités spécifiques pour les unités Peiper/Skorzeny. Les Allemands bénéficient d'un avantage au premier tour, et doivent strictement respecter les limites entre leurs trois armées durant les six premiers tours.
Les unités ont pour la plupart deux pas, avec un facteur de combat, un niveau « de compétence » et un facteur de mouvement. Les résultats des combats sont généralement des retraites, accompagnées ou non de pertes. Des bonus sont accordés en fonction du différentiel de facteurs de compétence, en cas d'intégrité divisionnaire ou d'attaque de flanc/coordonnée (optionnel). Les combats sont dans l'ensemble peu meurtriers, sauf encerclement ou volonté de tenir un point particulier.

Le jeu se caractérise par une faible densité de pions et un terrain difficile, qui donne beaucoup d'importance aux routes (et aux ponts). La clé du succès pour l'Allemand réside dans l'emploi optimal des puissantes unités blindées et mécanisées pour progresser vers la Meuse, en cherchant à limiter leur perte, tout en employant les unités d'infanterie peu mobiles et plus faibles sur les flancs ou pour absorber des pertes dans les combats initiaux. Les conditions

de victoire sont liées au franchissement de la Meuse par le joueur allemand ou à l'occupation de certaines villes. Une quinzaine de règles optionnelles, intéressantes, complètent les règles de base.
L'extension permet de prolonger la campagne jusqu'au 4 janvier 1945 et apporte un scénario supplémentaire, ainsi que des règles corrigées.
En conclusion, il s'agit d'un excellent jeu, servi par du matériel de grande qualité. Ceux qui n'ont pas envie d'investir dans cette version *deluxe* peuvent se rabattre sur les premières versions, moins onéreuses et nécessitant moins de place.
A noter la très bonne jouabilité en solitaire.

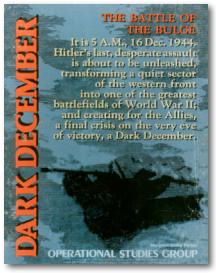
➲ ***Bulge :***
- SPI, 1979
- Auteur : James F. Dunnigan
- Echelle :
  temps : un tr/j
  distance : 8 km/hex.
  unités : divisions
- Matériel :
  une petite carte (A3)
  100 pions
  huit pages de règles
- Sujet : la bataille du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

Commentaires : *Bulge* est un petit jeu en format boîte plate réédité sous le titre *The Big Red One* en 1980. Composé de règles très courtes, d'une petite carte et de peu de pions, ce jeu intègre pourtant pas mal de chose, comme le support aérien, la météo, le ravitaillement et deux types de table de combat. L'échelle employée n'est pas adaptée à cette bataille et le facteur chance intervient beaucoup dans le jeu. C'est plus un jeu pour passer un bon moment qu'une simulation historique.

- Fiche Boargamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/4252

➲ ***Bulge 1940 :***
- Avalon Hill, en encart du magazine The General vol 12-2, 1975
- Auteur : Joseph A. Angiolillo
- Echelle :
  temps : 2 tr/j
  distance : 2miles/hex.
  unités : brigades, régiments
- Matériel :
  utilise la carte de *Battle for the Bulge* (Avalon Hill, 1965)
  148 pions sur carton fort
- Sujet : variante pour *Battle for the Bulge* qui permet de simuler la percée allemande de Sedan le 10 mai 1940

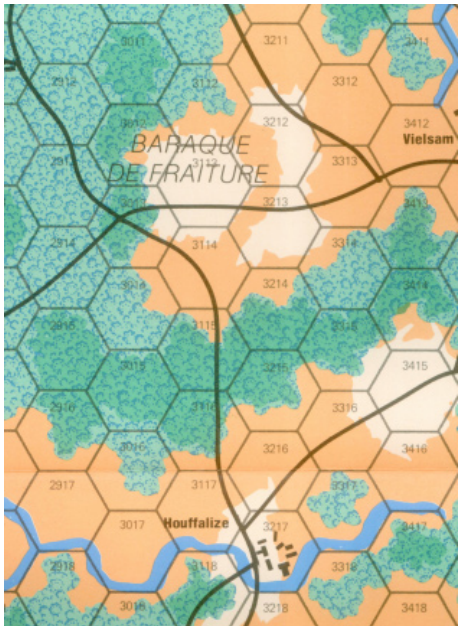
Commentaires : il s'agit d'une variante pour la première édition de *Battle for the Bulge* (Avalon Hill, 1965) qui donne les ordres de bataille, les règles et un scénario pour simuler la percée allemande de Sedan le 10 mai 1940. Le jeu dure dix tours.



➲ ***Dark December :***
- Operational Studies Group, 1979
- Auteur : Danny S. Parker
- Echelle :
  temps: 12 h/t
  distance : 3,2 km/hex.
  unités : bataillons, régiments
- Matériel :
  une carte de 56x86 cm
  400 pions
  un livret de règles de 24 pages
  un livret historique de 28 pages
- Sujet : la bataille des Ardennes de 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

Commentaires : dix ans avant *Hitler last Gamble* (3W) l'auteur Danny Parker nous livre ici un jeu avec des caractéristiques historiques similaires, c'est-à-dire basé sur une recherche poussée à un niveau opérationnel / grand tactique. Néanmoins les composants graphiques et en particulier le choix des couleurs viennent ici gâcher le jeu. Heureusement il a été réédité en novembre 2005 par le magazine japonais Six Angles. Le jeu fourni trois scenarii, une campagne ainsi que la possibilité d'une extension couvrant l'intégralité de la bataille.

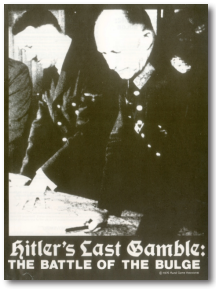
- Fiche Boargamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/9150



➲ ***Dark December :***
- six Angles Wargame, rétrospective #2, 2005
- Auteur : Danny S. Parker
- Echelle :
  Temps : 12 h/t
  distance : 3,2 km/hex.
  unités: bataillons, régiments
- Matériel :
  une carte de 56x86 cm
  480 pions
  un livret de règles de 24 pages
  un livret historique de 28 pages
  six aides de jeu cartonnées
- Sujet : la bataille des Ardennes du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

Commentaires : il s'agit de la réédition par un magazine japonais du jeu original de Danny Parker paru en 1979 chez Operational Studies Group. Comme à l'accoutumée dans ce genre de réédition le matériel fourni est de très bonne qualité. Les règles sont en japonais mais une photocopie des règles originales est habituellement fournie.

➲ ***Hitler's last Gamble :***
- Rand Games, 1975
- Echelle :
  temps : 2 j/tr
  unités : régiments, brigades
- Matériel :
  une carte de 51x70 cm
  216 pions
  dix pages de règles
  une aide de jeu format A3
- Sujet : la bataille des Ardennes

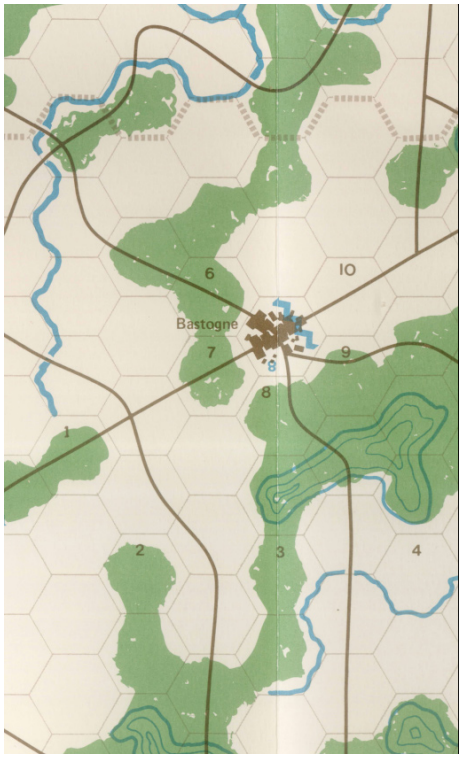


Commentaires : ce jeu au titre homonyme du jeu de 3W n'a rien à voir avec ce dernier. Il s'agit d'un jeu beaucoup plus modeste, du même type que ceux de son époque (années 70) du point de vue du graphisme. Notons néanmoins un effort louable sur les pions qui affichent des symbole OTAN pour les unités US et des symboles de la Heer pour les unités allemandes. De même ces pions sont comme à l'accoutumée avec cet éditeur découpés déjà clippés (avec les coins arrondis). Le tour de jeu est classique : mouvement - combat - exploitation avec une table de résultats des combats à l'allure un peu psychédélique mais aux concepts ultra-classiques aussi (élimination directe ou recul).

Le système utilisé possède quelques particularités notables, comme l'utilisation de cartes (*Tac Cards*) pour le tirage des options.

Un mini-scénario d'initiation sur Bastogne et trois scenarii plus conséquents sont fournis.
De très nombreuses règles optionnelles (vingt-huit en tout, quinze favorisant l'Allié et treize favorisant l'Allemand) et règles pour le jeu en solitaire viennent agrémenter le tout !

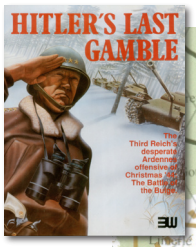
Fiche Boardgameggek :
http://www.boardgamegeek.com/game/19699

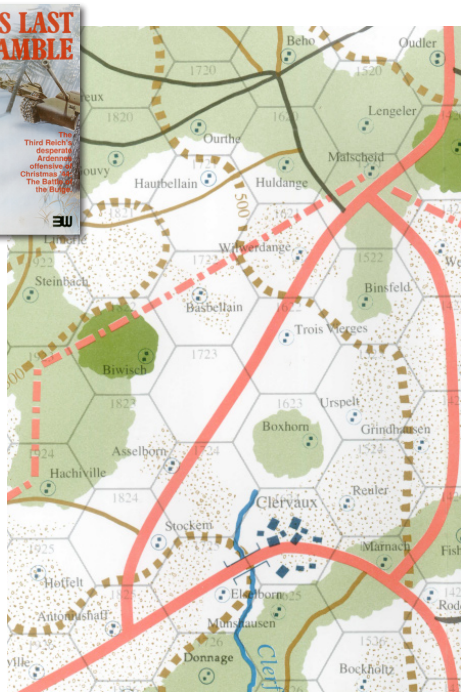


➲ ***Hitler's Last Gamble :***

- 3W, 1989
- Auteur : Danny Parker
- Echelle :
  temps : 2 tr/j
  distance : 3,2 km/hex.
  unités : bataillons, régiments, brigades
- Matériel :
  deux cartes 51x81 cm, pour une surface totale de 81x102 cm
  700 pions (1.27x1.27 cm)
  un livret de 52 pages (dont 36 de règles)
  un livret de notes historiques (32 pages)
  dix-huit pages de tables et d'aides de jeu
  trois scenarii (8 et 20 tours) et une campagne (36 tours), chacun avec plusieurs niveaux de règles
- Sujet : l'offensive allemande dans les Ardennes du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

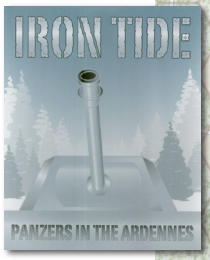
Commentaires : *Hitler's Last Gamble* est un jeu de complexité moyennement élevée, comportant un système de jeu classique. Il se joue sur une carte qui constitue une référence en termes d'historicité claire et assez agréable.
La séquence de jeu est traditionnelle et identique pour les deux joueurs : ravitaillement, renforts et reconstruction, désignation des réserves, mouvement, réaction et combat, exploitation, phase de génie. Les zones de contrôles sont rigides, la plupart des unités blindées n'ayant pas de ZoC.
Quelques particularités figurent dans les règles, communes à la plupart des jeux sur les Ardennes : destruction/construction de ponts (fondamentales pour cette bataille), retranchements et fortifications, ravitaillement (classique : cinq hexagones jusqu'à une route, puis vers un bord de carte ami), support d'artillerie et d'aviation (limité), capacités spécifiques pour les unités Peiper/Skorzeny. Les Allemands bénéficient d'un avantage durant les deux premiers tours.
Les unités ont pour la plupart deux pas, avec des facteurs d'attaque, de défense, de mouvement. Il existe deux tables de combat, pour le jour et la nuit. Des tables complémentaires permettent de prendre en compte la supériorité blindée, les armes combinées, la coordination, l'appui aérien… Les résultats des combats sont généralement des pertes optionnelles, pouvant être converties en retraites. Les avances/retraites après combat ne sont pas systématiques, les unités pouvant en outre être « engagées ».
Il existe plusieurs niveau de règles : standards, avancées et optionnelles. De nombreux paramètres peuvent ainsi être ajoutés, accentuant le réalisme et un peu la difficulté, même si tout est très logique et intuitif : dépôts de carburant, bataillons de Tigres lourds, leaders et commandement, troupes d'élite, embouteillages…
Le jeu se caractérise par une bonne densité de pions et un terrain difficile, qui donne beaucoup d'importance aux routes (et aux ponts). La clé du succès pour l'Allemand réside dans l'emploi optimal de ses unités blindées et mécanisées pour progresser vers l'ouest et la Meuse, en cherchant à limiter leur perte, et en optimisant l'engagement des unités les plus faibles et les plus lentes. Les conditions de victoire sont liées à l'occupation de certaines villes et au franchissement de la Meuse.
En conclusion, *Hitler's Last Gamble* constitue une référence en termes de système de jeu sur la bataille des Ardennes et de recherches historiques. Il comporte de nombreuses idées fortement intéressantes, reprises pour partie récemment dans *Wacht am Rhein II*. Malheureusement, il est desservi par des règles mal structurées et de nombreux errata doivent être intégrés. Malgré cela, il s'agit sans conteste d'une des jeux les plus complets (et jouables) sur la campagne des Ardennes.
A noter la très bonne jouabilité en solitaire.





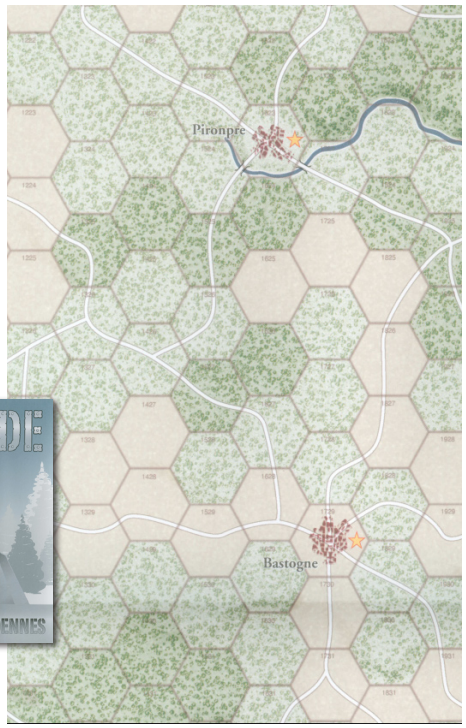
➲ ***Iron Tide :***

- Pacific Rim Publishing, 2002
- Auteur : Nathan Kilgore
- Echelle :
  temps : 2 tr/j
  distance : 2,4 km/hex.
  unités : régiments, bataillons
- Matériel :
  une carte 71x107 cm
  700 pions (1.27x1.27 cm)
  douze pages de règles
  deux aides de jeu
  deux scenarii (10 et 20 tours) et une campagne (35 tours)



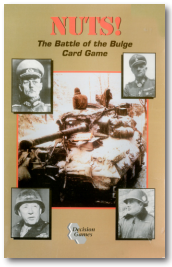
- Sujet : l'offensive allemande dans les Ardennes du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

Commentaires : *Iron Tide* est un jeu simple, avec un système de jeu très classique. Il se joue sur une grande carte agréable et claire (sauf des graphismes très discutables pour la ligne Siegfried). Il reprend les mécanismes généraux de la série *Victory in the West* de SPI (*Patton's 3rd Army*, *Operation Grenade*, *Sicily : Race for Messina*).
La séquence de jeu est traditionnelle et presque identique pour les deux joueurs : phase aérienne (tour allemand seulement), ravitaillement, mouvement et renforcement, combat, réserve, phase de génie. Les zones de contrôles sont rigides, seuls les régiments/brigades ayant une ZoC.
Quelques particularités figurent dans les règles, communes à la plupart des jeux sur les Ardennes : destruction/construction de ponts (fondamentales pour cette bataille), retranchements et fortifications, ravitaillement (classique : cinq hexagones jusqu'à une route, puis vers un bord de carte ami), support d'artillerie et d'aviation (limité), capacités spécifiques pour les unités Peiper/Skorzeny. Les Allemands bénéficient d'un avantage au premier tour, mais ne peuvent se déplacer (hors avance après combat). De ce fait, les « ouvertures » de partie sont toujours les mêmes, le déploiement initial étant imposé pour quasiment toutes les unités.
Les unités ont pour les plus petites (bataillons) un seul pas, avec des facteurs de combat et de mouvement. Les autres unités ont une valeur initiale partiellement inconnue : elles possèdent une lettre et un code couleur, ainsi qu'un facteur de mouvement. La couleur (bleue ou rouge) indique la force, et la lettre (A, B, ou C) l'expérience. Au premier combat de l'unité, on pioche un marqueur de la couleur indiquée, et on prend en référence le facteur de combat correspondant à la bonne lettre. Ce pion est ensuite placé sur l'unité. Avec ce système, une unité peut avoir jusqu'à deux pas, ainsi qu'un niveau « cadre ». Ce système donne beaucoup de piquant au jeu, et permet une excellente rejouabilité.



Les résultats des combats sont généralement des retraites, accompagnées ou non de pertes. Des bonus sont accordés en cas d'intégrité divisionnaire. Les combats sont dans l'ensemble peu meurtriers, mais il y a un effet d'attrition certain.
Le jeu se caractérise par une bonne densité de pions et un terrain difficile, qui donne beaucoup d'importance aux routes (et aux ponts). La clé du succès pour l'Allemand réside dans l'emploi optimal de ses unités blindées et mécanisées pour progresser vers l'ouest et la Meuse, en cherchant à limiter leurs pertes, tout en employant les unités d'infanterie peu mobiles et plus faibles sur les flancs ou pour absorber des pertes dans les combats initiaux. Les conditions de victoire sont liées à l'occupation de certaines villes.
En conclusion, il s'agit d'un très bon jeu, qui permet en outre de jouer au-delà du 26 décembre 1944, date à laquelle la plupart des jeux s'arrêtent.
A noter la très bonne jouabilité en solitaire.

➲ *Nuts !*



- Decision Games, 1998
- Auteur : D.L. McElhannon
- Echelle :
  temps: 1 tr/j
  distance : sans objet (pas de carte)
  Echelle des unités : sans objet (pas de pions)
- Matériel :
  deux jeux de 150 cartes (un pour le sud et un pour le nord)
  Se joue sur une grille fictive 6x6 cases non fournie
  quatre pages de règles.
- Sujet : les quinze premiers jours de la bataille des Ardennes simulés par un jeu de cartes.

Commentaires : il s'agit ici d'un jeu de carte simple pour deux à quatre joueurs. Il se décompose en deux jeux distincts (un jeu pour le nord de la bataille et un pour le sud) qui peuvent être réunis pour simuler toute la bataille.
Chaque joueur pioche trois cartes par tour dans sa pioche personnelle. Les cartes d'unités représentent des régiments et ont des valeurs de cohésion et de combats. Les autres cartes sont soit des événements soit des cartes de terrain. Les combats sont réglés par le jet de nombreux dés (jusqu'à vingt-quatre)! Pour les novices intéressés par le thème ce jeu peut être une bonne introduction au monde du wargame : l'apprentissage est rapide et beaucoup d'ingrédients classiques sont néanmoins présents comme le *blitz*, les unités mécanisées, le principe de mouvement – combat, etc.

- Fiche Boargamegeek :

http://www.boardgamegeek.com/game/3265

➲ *One page Bulge :*

- Steve Jackson Games, 1980
- Auteur : Steve Jackson
- Echelle :
  temps: 1 tr/j
  distance : ???
  unités : régiments
- Matériel :
  une carte A3
  112 pions à découper
- Sujet : la bataille des Ardennes

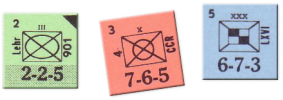
Commentaires : *One page Bulge* est un mini-jeu, avec une seule page de règles comme son nom le laisse présager. Il se présente sous format DTP avec les pions à monter soi-même. *One page Bulge* est définitivement un jeu apéritif plutôt qu'une simulation historique, au système sans saveur particulière.
Chose amusante, ce petit jeu a été l'enjeu d'un conflit (juridique celui-là) entre Steve Jackson et le patron de Metalgaming.

- Fiche Boargamegeek :

http://www.boardgamegeek.com/game/4215

➲ *Operation Greif :*

- Don Lowry 1970, Hendrix 1981 et 1990
- Auteurs : Don Lowry (1970) Hendrix (1981, 1990)
- Echelle :
  2 tr/j
  distance : 2 miles/hex.
  unités : de la division au bataillon
- Matériel :
  313 pions à monter soi-même, 75 pions supplémentaires dans la seconde édition
- Sujet : variantes pour les diverses versions de *Battle for the Bulge* de Avalon hill



Commentaires : ce jeu est en fait une production amateur (DTP) qui propose des composants pour *Battle for the Bulge* (Avalon Hill), dont la carte est toutefois nécessaire. Le reste est fournis dans la pochette : nouvel ordre de bataille, nouveaux pions et nouvelles règles. les seconde et troisième éditions ont été réalisées en 1981 et en 1990 par Chester E. Hendrix et fournissent des pions supplémentaires.

➲ *The Last Blitzkrieg :*

- 3W, 1994
- Auteurs : Michael Smith, co-développé par Randy Heller
- Echelle :
  temps : 2 tr/j
  distance : 3,2 km/hex.
  unités : régiments, brigades
- Matériel :
  une carte 56x86 cm
  300 pions (1.27x1.27 cm)
  huit pages de règles
  trois aides de jeu
  dix cartes d'événements aléatoires
  une scénario (22 tours)
- Sujet : l'offensive allemande dans les Ardennes du 16 au 26 décembre 1944

Commentaires : *The Last Blitzkrieg* est un jeu simple, avec un système de jeu très classique. Il se joue sur une carte très correcte (ressemblant de près à celle de *Bastogne or Bust*), avec des tons assez agréables.
La séquence de jeu est traditionnelle et identique pour les deux joueurs : ravitaillement, renforcement, placement en réserve et mouvement, combat, exploitation blindée, choc. Les zones de contrôles sont rigides, limitées par certains terrains, notamment pour les blindés.
Quelques particularités figurent dans les règles, communes à la plupart des jeux sur les Ardennes : destruction/construction de ponts (fondamentales pour cette bataille), retranchements et fortifications, ravitaillement (classique : quatre hexagones jusqu'à une route, puis vers un bord de carte ami), support d'artillerie et d'aviation (limité), capacités spécifiques pour les unités Peiper/Skorzeny. Les Allemands bénéficient d'un avantage au premier tour et doivent strictement respecter les limites entre leurs trois armées durant les six premiers tours.
Les unités ont pour la plupart deux pas, avec un facteur de combat, un niveau « de compétence », et un facteur de mouvement. Les résultats des combats sont généralement des pertes optionnelles, pouvant être converties en retraites. Des bonus sont accordés en fonction du différentiel de facteurs de compétence, en cas d'intégrité divisionnaire ou d'attaque concentrique. Les combats sont dans l'ensemble peu meurtriers, sauf encerclement ou volonté de tenir un point particulier.
Le jeu se caractérise par une faible densité de pions et un terrain difficile, qui donne beaucoup d'importance aux routes (et aux ponts). La clé du succès pour l'Allemand réside dans l'emploi optimal des puissantes unités blindées et mécanisées pour progresser vers la Meuse, en cherchant à limiter leurs pertes, tout en employant les unités d'infanterie peu mobiles et plus faibles sur les flancs ou pour absorber des pertes dans les combats initiaux. Les conditions de victoire sont liées, bien sûr, au franchissement de la Meuse par le joueur allemand. Enfin, des cartes optionnelles d'événements aléatoires sont disponibles, pour pimenter un peu le jeu.
Il s'agit là d'un des derniers jeux de 3W, qui est finalement d'assez bonne facture et sans erreurs majeures. En fait, une bonne partie des mécanismes ont été repris par Randy Heller pour le développement de *Bitter Woods* pour Avalon Hill. La structure des règles et certains paragraphes (notamment les citations historiques) sont d'ailleurs repris *in extenso*.
En conclusion, un jeu très honnête que l'on trouve à prix raisonnable. A conseiller notamment pour ceux qui n'ont pas réussi à se procurer les premières éditions de *Bitter Woods*.
A noter la très bonne jouabilité en solitaire.

➲ *Panzer in the snow, Battle of the Bulge :*

- 1990 Show-Kikaku, 2002 en encart du magazine Japan Command #46
- Auteur : Yasushi Nakaguro
- Echelle :
  temps : 1 tr/2 j
  distance : 9 km/hex.
  unités : régiments, divisions
- Matériel :
  une carte de 52x37cm
  73 pions
- Sujet : la bataille des Ardennes du 16 au 26 décembre 1994

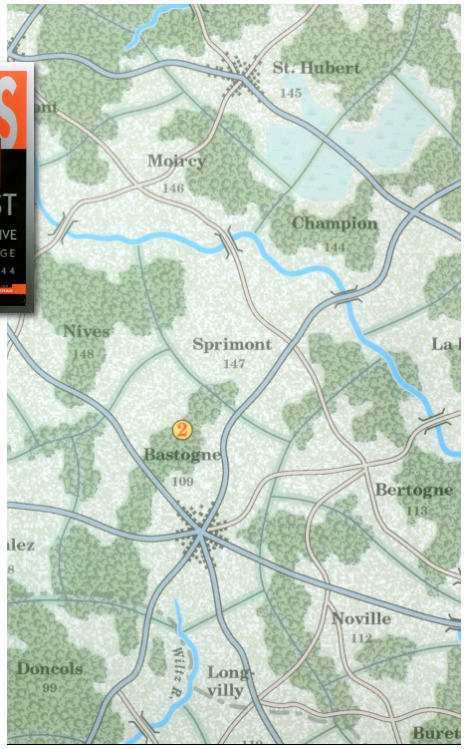
Commentaires : ce jeu japonais sur la première phase de la bataille des Ardennes est d'un format assez réduit et avec des règles simples tenant sur quatre pages. Le jeu dure seulement six

tours et est facilement jouable en une soirée. Malheureusement ce jeu n'a pas encore été traduit du japonais.

➲ ***Tigers in the Mist :***

- GMT, 1999
- Auteur : Ray Freeman
- Echelle :
  temps : 1 tr (à 3 segments)/j
  distance : 1 cm/4 km (système à zones)
  unités : bataillons, régiments, brigades
- Matériel :
  deux cartes 51x81 cm pour une surface totale de 81x102 cm
  352 pions (1,6x1,6 cm)
  un livret de 16 pages
  six aides de jeu
  trois scenarii (7, 9 et 19 segments) et une campagne (19 segments)
- Sujet : l'offensive allemande dans les Ardennes du 16 au 22 décembre 1944

Commentaires : *Tigers in the Mist* un jeu très simple (du moins dans ses mécanismes), avec un système de jeu par zones. Il se joue sur une carte très agréable et claire, découpée en 183 zones. Le système de jeu est assez proche de celui des vénérables *Turning Point Stalingrad*, *Thunder at Cassino*, *Storm over Arnhem* et *Breakout Normandy* de Avalon Hill, ou plus récemment de *Market-Garden : Monty's Gamble* de Multi-Man Publishing.
La séquence de jeu est traditionnelle, mouvements puis combat. Chaque tour de jeu est découpé en trois segments.
Quelques particularités figurent dans les règles, communes à la plupart des jeux sur les Ardennes : destruction/construction de ponts (fondamentales pour cette bataille), fortifications, ravitaillement, support d'artillerie, capacités spécifiques pour les forces spéciales.
Les unités peuvent avoir plusieurs pas, jusqu'à cinq pour les plus puissantes. Un seul facteur figure sur le pion, mais il est fait appel à une table donnant des indications complémentaires pour chaque type d'unité : attaque, défense, mouvement, qualité.
Une unité ne peut se déplacer et/ou attaquer qu'une seule fois par tour, mais peut défendre jusqu'à trois fois par tour (une fois par segment adverse). Ce principe impose de choisir avec subtilité le déroulement de sa manœuvre offensive et défensive durant chaque tour de jeu.
Les combats sont résolus au cours d'une séquence particulière, lorsque attaquants et défenseurs sont dans la même zone. Le défenseur procède aux combats défensifs, comprenant l'artillerie, avant que l'attaquant ne puisse faire de même. Les cibles doivent être choisies dans un ordre précis. Il n'y a pas de table de combat : l'unité qui tire lance autant de dés qu'elle a de pas. Un jet de dé inférieur ou égal à son facteur de combat génère une réduction de pas à l'adversaire. Les combats sont donc dans l'ensemble très meurtriers.
Le jeu peut paraître déroutant en première approche pour celui qui n'a pas l'habitude de pratiquer le système. Pourtant, il est simple, intéressant et très ludique.
En conclusion, il s'agit d'un bon jeu qui a le mérite de permettre au wargameur d'avoir une vision des Ardennes autre que par le biais des hexagones. Par ailleurs, il se joue assez rapidement, ce qui en fait un excellent choix pour



partie en une soirée ou pour une initiation.
A noter l'excellente jouabilité en solitaire.

- Fiche Boargamegeek :

http://www.boardgamegeek.com/game/4113

➲ ***Wacht am Rhein :***

- SPI, 1977
- Auteurs : Redmond A. Simonsen, James F. Dunnigan
- Echelle :
  temps : 4 tr/j
  distance : 1 mile/hex.
  unités : bataillons
- Matériel :
  quatre cartes totalisant une surface de jeu de 1,74x1,10 m
  1600 pions
  un livret de règles et de scenarii de 24 pages
  quatre aides de jeu
- Sujet : la bataille des Ardennes du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945

Commentaires : ce jeu est la première version du *monster game* de référence sur la bataille des Ardennes ! Il couvre toute la bataille au niveau « grand tactique ». En dépit de sa taille il reste très jouable de part ses règles assez simples et faciles à mémoriser tenant sur seize pages. Quatre scenarii sont proposés. Il vient d'être réédité par Decision Games avec beaucoup de petits changements bien pensés et une remise à jour graphique que l'on peut aisément qualifier d'exceptionnelle. Vous trouverez un long article dans le FoW News 5+6.
Le jeu existe en version *flat tray* et en format grande boîte.

- Fiche Boargamegeek :

http://www.boardgamegeek.com/game/6253

➲ ***Wacht am Rhein :***

- Decision Games, 2005
- Auteur : Joe Youst
- Echelle :
  temps : 4 tr/j
  distance : 1 mile/hex.
  unités : bataillons
- Matériel :
  quatre cartes (surface totale de1,10x1,55 m)
  2520 pions
  neuf aides de jeu
  un livret de 48 pages règles
  un livret proposant plus de vingt scenarii sur 48 pages
- Sujet : la bataille des Ardennes du 16 décembre 1944 au 8 janvier 1945

Commentaires : il s'agit de la réédition toute récente du jeu de SPI. Le travail de réédition aprofondément enrichi la simulation aussi bien du point de vue graphique que du point de vue des règles, des ordres de bataille et des scenarii Vous trouverez un long article sur ce jeu dans le FoW News 5+6.

- Fiche Boardgamegeek :

http://www.boardgamegeek.com/game/18401

➲ ***Wave of Terror :***

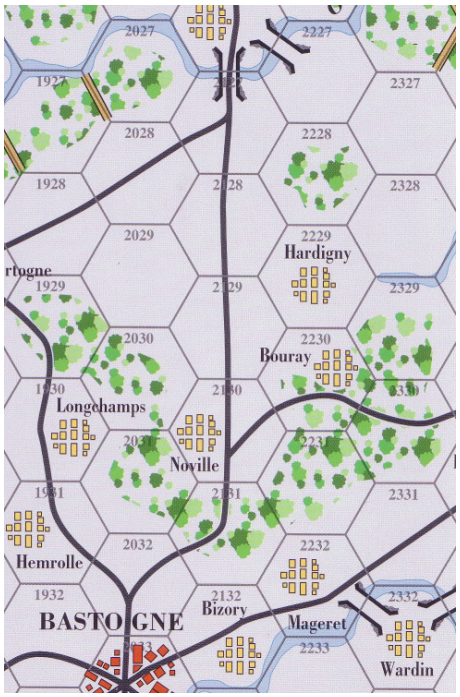
• XTR, jeu publiédans le magazine Command #41, 1987
• Auteur : John Desch
• Echelle :
temps : un tr/j
distance : 1,5 miles/hex.
unités : bataillons
• Matériel :
deux cartes de 56x86 cm chacune
720 pions
un livret de règles de 16 pages et 40 pages d'articles historique dans le magazine
• Sujet : la bataille du 16 décembre 1944 au 1er janvier 1945

Commentaires : ce jeu est un petit *monster game* pour un jeu en encart d'un magazine avec pas moins de trois planches de pions et deux cartes plutôt réussies graphiquement. Le système de jeu est assez classique avec comme point particulier l'absence de zone de contrôle et de retraite après combat. Les résultats des combats sont exprimés en pas de pertes. Le tour de jeu est découpé en deux parties où les deux camps sont actifs alternativement. Durant chaque partie de tour le joueur actif choisit de combattre et de bouger par la suite ou inversement. Cette organisation donne des tours de jeu relativement long avec une durée de partie de 8 à 10h. Le système reste quand même assez simple pour un jeu au niveau du bataillon (pas de multiples modes de mouvement, pas de multiples modes de combat, pas trop de règles spéciales).

Tous les points particuliers de la bataille sont traités comme le Kampfgruppe Peiper, la gestion de ponts, les dépôts, l'opération Baseplate, etc., à l'exception des parachutistes du Von Heydte, traités de manière abstraite part des arrivées tardives de deux régiments US.

La victoire de l'un ou l'autre des joueurs est déterminée en fonction des objectifs atteints ou tenus à la fin de la partie.

• Fiche Boardgamgeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/7522

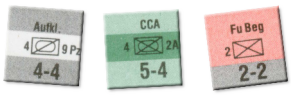


➲ **les jeux dont la carte couvre une partie de la campagne :**

nom - éditeur - année	sujet	échelle	matériel	disponibilité
Race to the Meuse Wargamer #26 3W 1984	l'avancée extrême de la 5ème armée de Panzer du 22 au 27 décembre 1944	temps : 6 h/tr de jour 12 h/tr pour la nuit distance : 1,25 km/hex. unités : bataillons	une carte 43x56 cm 140 pions dix pages de règles et trois scenarii	occasion
Bastogne Srategy & Tactics #20 SPI 1970	la bataille du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945	temps : 12h/tr distance : 2 miles/hex. unités : divisons, brigades, régiments	une carte de 46x56 cm 400 pions	occasion rare
Bastogne (Westwall Quad) SPI 1976	le siège de Bastogne découpé en plusieurs scenarii	temps : 12h/tr distance : 850 m/hex. unités : bataillons	une carte de 43x56 cm 100 pions Un livret de règles spécifiques	occasion
Bastogne Fresno Gaming Association 1992	le siège de Bastogne découpé en plusieurs scenarii	temps : 12 h/tr distance : 850 m/hex. unités : bataillons	une carte 43x56 cm 100 pions un livret de règles de 4 pages	occasion
Bastogne : ***Crossroads of Death*** Just Plain Wargames 1991	la bataille autour de Bastogne du 18 au 26 décembre 1944	temps : 12 h/tr distance : 2 km/hex. unités : bataillons, régiments, brigades	une carte de 28x43 cm 100 pions Un livret de 8 pages de règles	occasion
Bastogne 44 Game journal 2002	la bataille de Bastogne du 24 au 31 décembre 1944	temps : 12 h/tr distance : 2 km/hex. unités : bataillons	une carte 120 pions	Disponible
Mist of the Ardennes AD technos 1983	l'assaut de la 5ème armée de Panzer contre la 28ème division d'infanterie US du 16 au 20 décembre 1944	temps : 1 tr/j distance : 1 km/hex. unités : bataillons	deux cartes de 28x43 cm 160 pions un livret de 47 pages	occasion très rare
The Bulge ***part of Major Battles and Campaigns of General George S. Patton*** RGI 1974	La bataille de Bastogne	pas d'échelle	une carte 43x29 cm 112 pions 8 pages de règles 24 cartes gérant les mouvements	occasion

➲ *Race to the Meuse :*

- 3W, encart du magazine Wargamer #26, 1983
- Auteur : Bob Mc Williams
- Echelle :
  temps : 6 h/tr de jour et 12 h/tr pour la nuit
  distance : 1,25 km/hex.
  Unités : bataillons
- Matériel :
  une carte 43x56cm représentant le secteur de la 5ème armée de Panzer (vers Dinant)
  140 pions
  dix pages de règles et trois scenarii
- Sujet : l'avancée extrême de la 5ème armée de Panzer du 22 au 27 décembre 1944



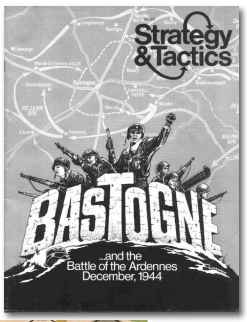
Commentaires : ce jeu est l'un des rares à se focaliser sur une seule partie du front, en l'occurrence la partie centrale, lieu d'action de la 5ème armée de Panzer, là ou l'offensive allemande est allée le plus loin vers l'ouest.
Le système utilise une phase d'action où combat et mouvement sont mêlés, les unités étant activées en dépensant des points d'activation (*Task Point* ou TP). Ces TP sont non seulement dépensés de façon variable pour le mouvement suivant le type de terrain mais également pour rentrer en zone de contrôle ennemie ou pour initier le combat. Le défenseur se voit lui aussi dans l'obligation de dépenser des TP mais de manière plus aléatoire puisque soumis à un lancer de dés.
Ce système de TP est novateur et intéressant, mais il génère malheureusement aussi pas mal de gestion de marqueurs sur les unités (qui a dépensé quoi ?) ainsi que quelques prises de tête dans la gestion des retraites après combat, puisque mouvement et combat sont mêlés dans la même phase…
Les routes et l'arrivée plus ou moins rapide du carburant pour les panzers conditionnent grandement les capacités de nuisance du joueur allemand.

La victoire est déterminée classiquement par le contrôle de points clés sur la carte et les unités éliminées.

- Fiche Boardgamgeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/8246

➲ *Bastogne :*

- SPI, encart du Strategy & Tactics #20), 1969
- Auteur : James F. Dunnigan
- Echelle :
  temps : 12 h/tr
  distance : 2 miles/hex.
  unités : divisons, brigades, régiments
- Matériel :
  une carte de 46x56 cm
  400 pions sur carton fort à monter soi-même
- Sujet : la bataille du 16 décembre 1944 au 2 janvier 1945



Commentaires : premier jeu sur les Ardennes de James F. Dunnigam, c'est aussi le plus simple. Bien sûr le matériel est typique de l'époque avec les Américains en vert et les Allemands en gris/noir, la carte en quadrichromie, etc. Ce jeu a été produit en encart du Strategy & Tactics 20 ainsi qu'en boîte à part.

- Fiche Boardgamgeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/11496

➲ *Bastogne, the Desperate Defense, December 1944 :*

- SPI, jeu du quadrigame *Weswall Quad*, 1976
- Auteurs : Redmond A. Simonsen, Larry Pinsky, Christopher J. Allen
- Echelle :
  temps : 12 h/tr
  distance : 850 m/hex.
  unités : bataillons
- Matériel :
  une carte de 43x56 cm
  100 pions
  un livret de règles spécifiques
- Sujet : le siège de Bastogne découpé en plusieurs scenarii

Commentaires : ce jeu fait partie du quadrigame *Westwall Quad*. De manière standard il se joue donc sur une petite surface avec une centaine de pions, les règles étant réparties en règles de base valables pour les quatre jeux et un livret spécifique pour le jeu lui-même. Le système est très simple et classique avec des zones de contrôle rigides.

Le jeu se décompose en plusieurs scenarii correspondant au deux phases du siége de Bastogne : *Spearhead* du 18 au 21 décembre, avec l'arrivé des Allemands et à l'encerclement de la ville et *Relief of Bastogne* correspondant à la levée du siège par Patton du 21 au 26 décembre.
Ce jeu à été réédité avec de nouveaux graphismes par la société FGA en 1992.

- Fiche Boardgamgeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/13915

➲ *Bastogne, the Desperate Defense, December 1944 :*

- Fresno Gaming Association, 1992
- auteur: FGA
- Echelle :
  temps : 12 h/tr
  distance : 850 m/hex.
  unités : bataillons
- Matériel :
  une carte 43x56 cm
  100 pions
  un livret de règles de 4 pages
- Sujet : le siège de Bastogne découpé en plusieurs scenarii

Commentaires : il s'agit d'une reprise du jeu de SPI de 1976 : les graphismes ont été améliorés et remis au goût du jour avec plus de couleurs. Les règles ont étés modifiées avec l'introduction de pas de perte et d'une nouvelle table de combat utilisant un dé à dix faces. Le débordement est également modifié avec des possibles pertes pour l'attaquant.

Le jeu se décompose en plusieurs scenarii correspondant au deux phases du siége de Bastogne : *Spearhead* du 18 au 21 décembre

correspondant à l'arrivée des Allemands et à l'encerclement de la ville et *Relief of Bastogne* correspondant à la levée du siège par Patton du 21 au 26 décembre. Un scénario de campagne (du 18 au 26 décembre) est également fourni.

• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/12465

➲ ***Bastogne crossroads of death :***
• Pacific Rim Publishing, 1991
• Auteur : James Meldrum
• Echelle :
temps : 12 h/tr
distance : 2 km/hex.
unités : bataillons, régiments, brigades
• Matériel :
une carte de 28x43 cm
100 pions
un livret de 8 pages de règles
• Sujet : la bataille autour de Bastogne du 18 au 26 décembre 1944

Commentaires : ce jeu se concentre sur le siège de Bastogne et sa relève par Patton, comme le *Bastogne* de SPI repris par la suite par FGA. Les scenarii reprennent d'ailleurs le même schéma, avec au choix l'encerclement allemand (18-21 décembre), la relève de Patton (les neuf jours suivant) ou la campagne complète en dix-huit tours. Le traitement graphique est assez pauvre avec une carte à majorité blanche avec quelques taches de forêt verte. Elle a au moins le mérite de permettre aux pions, eux aussi monochromes (vert ou bleu), de se détacher aisément sur la surface de jeu. Le système est classique avec les célèbres AE et DE EX dans la table de combat.

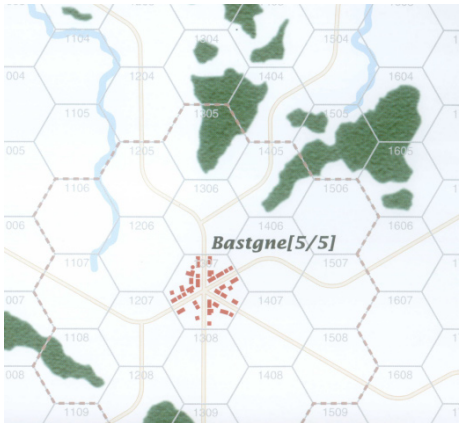
• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/1112

➲ ***Bastogne 44 :***
• jeu en encart du magazine Game journal 5, éditeur japonais, 2002
• Auteur : Makoto Fukuda
• Echelle :
temps: 12 h/tr
distance : 2 km/hex.
unités : bataillons
• Matériel :
une carte
120 pions
• Sujet : la bataille de Bastogne du 24 au 31 décembre 1944

Commentaires : il s'agit en fait d'une réédition d'un des jeux d'une boîte comportant quatre jeux sur Patton : *Patton quad* , *Relief of Bastogne* par Ad Technos en 1986. Les composants sont de bonne qualité, les règles simples comme d'habitude avec les jeux de Game Journal. Par contre elles ne sont pas (encore) traduites.

• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/14822

➲ ***Mist of the Ardennes :***
• Ad Technos, 1983
• Echelle :
temps : 1 tr/j
distance : 1 km/hex.

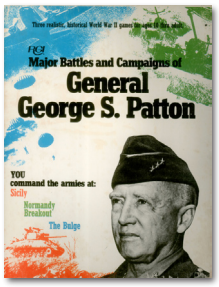


unités : bataillons
• Matériel :
deux cartes de 28x43cm
160 pions
un livret avec un historique de 26 pages, 11 pages de règles et 10 pages de tables et d'aides de jeu
• Sujet : l'assaut de la 5ème armée de Panzer contre la 28ème division d'infanterie US du 16 au 20 décembre 1944

Commentaires : *Mist of the Ardennes* est un jeu japonais très rare, se focalisant uniquement sur une partie du front et durant cinq tours. Le jeu n'a jamais été traduit.

• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/15684

➲ ***The Bulge :***
• RGI, 1973
• Auteur : Robert Champer
• Echelle :
temps : pas d'échelle
distance : pas d'échelle
unités : pas d'échelle
• Matériel :
une carte cartonnée de 43x29 cm découpée en zones
112 pions très fins
huit pages de règles dactylographiées
vingt-quatre cartes gérant les mouvements
• Sujet : la bataille de Bastogne



Commentaires : ce jeu fait partie d'une boite regroupant trois jeux simulant des batailles menées par Patton (*Sicily*, *The Bulge* et *Normandy Breakout*). Destinée à un large public, donc très proche d'un jeu de plateau (aucune échelle d'unité ou de temps) et conçu dans les années 1970, ce jeu n'a quasiment aucune valeur au niveau de la simulation. Par contre pour l'époque cela a du aider à démocratiser le wargame aux Etats-Unis. Les graphismes sont très sommaires : pions avec une silhouette de soldat ou un char, identiques pour les deux camps (en bleu ou en rouge !), carte uniformément verte découpée en zone. Le mouvement des unités est géré par un jeu de cartes. Un seul scénario est fourni avec une durée de douze tours. De nos jours, il est totalement dépassé même pour un jeu de plateau.

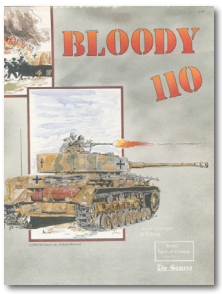
• Fiche Boardgamegeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/3459

➲ les jeux tactiques :

nom - éditeur - année	sujet	échelle	matériel	disponibilité
Bloody 110 The Gamers TCS 1989	les combats entre la 2nd Panzer et la 28th division d'infanterie US sur la route menant à Bastogne les 16 et 17 décembre 1944. La bataille de Clervaux du 16 au17 décembre 1944	temps : 20mn/tr (jour) 1h/tr (nuit) distance : 125 yards/hex. unités : section, un véhicule, un canon et ses servants	2 cartes 43x56 cm 800 pions	occasion
Battle of the Bulge Panzer Grenadier APL	combat à échelle tactique, avec une échelle intermédiaire entre ASL (AH/MMP) ou ATS (CH !) et la série TCS de The Gamers	temps : 15 mn/tr distance : 200m/hex. unités : 15 à 40 hommes, 3 à 5 véhicules, 2 à 4 canons par pions	4 cartes 465 pions un livret de 16 pages de règles un livret de 72 pages de scenarii 3 aides de jeu	disponible
Darkest December ATS Critical Hit ! 2005	combat à échelle tactique entre la 3ème division blindée US et la 116th panzer division autour de Hotton (Belgique)	Temps : 90s/tr distance : 50 yards/hex. unités : 10 hommes plus au niveau individuel les chefs, les véhicules et l'artillerie	3 cartes 651 pions 1 livret de règles v. 2.25 6 aides de jeu v. 2.25 1 walkaround 1 Infantry Basic Game 20 scenarii 17 cartes de caractéristiques de blindé	disponible
Kampfgruppe Peiper I ASL Hist. Mod. 2 Avallon Hill 1991	les combats entre troupes US et SS autour du village de Stoumont en Belgique	temps : 2 mn/tr distance : 40m/hex. unités : dix hommes plus au niveau individuel les chefs, les véhicules et l'artillerie	2 cartes 260 pions ½ et 176 pions 5/8 Chapitre P des règles	occasion
Kampfgruppe Peiper II Hist. Mod. 3 Avallon Hill 1996	les combats entre troupes US et SS autour du village de La Gleize et Cheneux en Belgique	temps : 2 mn/tr distance : 40m/hex. unités : à 10 hommes plus au niveau individuel les chefs, les véhicules et l'artillerie	3 cartes 370 pions ½ et 192 pions 5/8 un additif au Chapitre P des règles	occasion

➲ *Bloody 110 :*

- The Gamers, série tactique TCS, 1989
- Auteur : Dean Essig
- Echelle :
  temps : 20 mn/tr (jour) ou 1 h/tr (nuit)
  distance : 125 yards/hex.
  unités : section, un véhicule, un canon et ses servants
- Matériel :
  deux cartes 43x56 cm
  800 pions
- Sujet : les combats entre la 2nd Panzer et la 28th division d'infanterie US sur la route menant à Bastogne les 16 et 17 décembre 1944. La bataille de Clervaux du 16 au17 décembre 1944

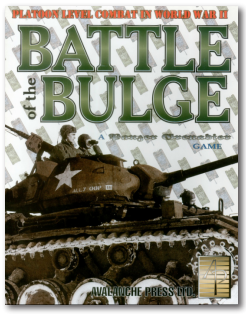


Commentaires : il s'agit du premier jeu de la série TCS, mettant en avant les combats retardateurs effectués par la 28th division d'infanterie US qui permirent de renforcer *in extremis* les défenses du périmètre de Bastogne par l'arrivée de la 101st Airborne.

- Fiche Boardgamgeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/5830
- Fiche éditeur :
http://www.gamersarchive.net/theGamers/archive/bloody110.htm

➲ *Battle of the Bulge, Panzer Grenadier :*

- Avalanche Press, 2002
- Auteurs : Brian Knipple, Mike Bennighof
- Echelle :
  temps : 15 mn/tr
  distance : 200 m/hex.
  unités : 15 à 40 hommes, 3 à 5 véhicules, 2 à 4 canons par pions
- Matériel :
  quatre cartes montées sur carton rigide
  465 pions
  un livret de 16 pages de règles
  un livret de 72 pages de scenarii
  trois aides de jeu
- Sujet : combat à échelle tactique, avec une échelle intermédiaire entre *Advanced Squad Leader* (Avalon Hill /Multi-Man Publishing) ou *Advanced Tobruk System* (Critical Hit !) et la série TCS de The Gamers.



Commentaires : le système *Panzer Grenadier* s'intéresse aux Ardennes avec ce module qui propose cinquante-et-un scenarii couvrant diverses situations du 16 décembre au 25 décembre, avec une prédilection pour le premier jour de l'offensive (vingt scenarii).

- Fiche Boardgamgeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/7176

➲ *Darkest December, ATS :*

- Critical Hit !, 2003
- Auteurs : Pedro Ramis, Ray Tapio et Kurt Martin
- Echelle :
  Temps : 90 s/tr
  distance : 50 yards/hex.
  unités : 10 hommes plus au niveau individuel les chefs, les véhicules et l'artillerie.
- Matériel :
  trois cartes (46x30cm, 33x26cm et 60x45 cm)
  651 pions
  un livret de règles v. 2.25
  six aides de jeu v. 2.25
  un walkaround (feuillet présentant une visite guidée du terrain avec les règles spécifiques, ainsi que le contexte historique)
  un Infantry Basic Game (version d'introduction au système) comprenant une carte en noir et blanc, un livret de règle et une aide de jeu
  20 scenarii
  17 cartes de caractéristiques de blindé (M4A1, M5A1, M4A3 76W, M4A1 76W, M4 Dozer, M18, M4A3 E2, M4A3 E2L, StuG IIIc, PzJg 38t, JgPz IV L/70, Mar IIIM, Pzkw Ivh, Pzkw Ivf2, Sd 161-3, Pzkw Vg, Pzkw Ivj).
- Sujet : combat à échelle tactique entre la 3ème division blindée US et la 116th panzer division autour de Hotton (Belgique)

Commentaires : le système *Advanced Tobruk System* s'intéresse aux Ardennes avec ce module qui propose vingt scenarii entre le 20 et le 24 décembre 1944 (Cf. Fow news#2).
Les trois cartes sont de petite taille et indépendantes les unes des autres (*i.e.* elles ne se relient pas entre elles). Ardennes obligent, elles représentent un terrain montagneux et boisé. Les zones décrites par les cartes sont le carrefour de Quatre Bras (cinq niveaux d'élévation, carte à moitié boisée et parcourue de ravines), Mélines (quatre niveaux d'élévation, coupée de part en part par une rivière, avec quelques habitations) et Hotton (la plus grande carte, six niveaux d'élévation, coupée de part en part par une voie ferrée et par une rivière - l'Ourthe -, zone d'habitation dense).
Sans conteste, le point fort de ce module est le nombre de scenarii proposés et leur variété : courts ou longs en durée (quatre à sept tours), denses ou minimes en nombre d'unités (de quatre unités jusqu'à trente pour un camp),

surface de jeu vaste ou étroite, le panachage est à peu prés complet et on a l'embarras du choix. Tous les scenarii sauf deux représentent des situations mixant blindés et infanterie (on trouve uniquement un scénario pur infanterie et un scénario pur blindé). Une particularité cependant, sur les vingt scenarii proposés, neuf se déroulent la nuit.

• Fiche Boardgamgeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/10246

➲ *Kampfgruppe Pieper I :*

• Avalon Hill, 1993
• Auteur : P. Leonard
• Echelle :
temps : 2 mn/tr
distance : 40 m/hex.
unités : dix hommes plus au niveau individuel les chefs, les véhicules et l'artillerie.
• Matériel :
trois cartes
260 pions ½ et 176 pions 5/8
chapitre P des règles
• Sujet : les combats entre troupes US et SS autour du village de Stoumont en Belgique.

Commentaires : il s'agit d'un module historique pour le système *Advanced Squad Leader*, le deuxième en date (le premier fut *Red Barricades*). Le jeu nécessite *Yanks* et *Beyond Valor* pour être jouable et propose quatre scenarii.

• Fiche Boardgamgeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/8612

➲ *Kampfgruppe Pieper II :*

• Avalon Hill, 1993
• Auteur : P. Leonard
• Echelle :
temps : 2 mn/tr
distance : 40 m/hex.
unités : à 10 hommes plus au niveau individuel les chefs, les véhicules et l'artillerie.
• Matériel :
trois cartes
370 pions ½ et 192 pions 5/8
un additif au Chapitre P des règles
• Sujet : les combats entre troupes US et SS autour du village de La Gleize et Cheneux en Belgique.

Commentaires : il s'agit d'un module historique pour le système *Advanced Squad Leader*, le troisième en date et est conçu comme un ajout à *Kampfgruppe Pieper I*. Le jeu nécessite les modules *Yanks* et *Beyond Valor* pour être jouable et propose sept scenarii supplémentaires.

• Fiche Boardgamgeek :
http://www.boardgamegeek.com/game/8614

Quizz

A vous de retrouver les six jeux de cette anthologie à qui appartiennent ces (très petits) extraits de cartes... Une surprise pour le plus rapide d'entre vous à trouver la bonne réponse !!!

Envoyez vos réponses à l'adresse suivante : frogofwar_contact@hotmail.com