



L'attaque frontale des Espagnols se heurte aux solides positions défensives autrichiennes. Dans le jeu, l'orientation des pions n'a pas d'importance, sauf pour les unités d'artillerie.

PIACENZA 1746

DENTELLE OU GROSSE MAILLE ?

La guerre de Succession d'Autriche marque sans aucun doute l'apogée de la guerre réglée, telle qu'on la conçoit au XVIII^e siècle : splendeur des uniformes, courtoisie des échanges et batailles livrées en respectant les codes et la discipline rigoureuse de l'époque. La guerre en dentelles est pourtant particulièrement rude et meurtrière, comme en témoigne le niveau des pertes lors de la bataille de Plaisance. Le jeu d'Enrico Acerbi permet d'ausculter cet affrontement et d'en comprendre les ressorts avec une remarquable acuité.

Tout comme les plus assidus des joueurs d'histoire consacrés à la Seconde Guerre mondiale étalonnent leurs jeux à partir d'OCS, ceux passionnés par les conflits de l'époque moderne prennent généralement comme référence la série BAR (*Battles from the Age of Reason*) de Clash of Arms. Hormis les choix graphiques de sa carte, *Piacenza 1746* d'Europa Simulazioni n'a pas beaucoup de points communs avec les célèbres jeux de l'éditeur Clash of Arms. L'échelle n'est pas la même, les pions représentant des

régiments plutôt que des bataillons, et l'esprit des règles est lui aussi différent, nous allons le voir. L'orientation des pions, sauf pour ceux représentant l'artillerie, comme leur formation tactique individuelle, n'a par exemple pas d'importance dans le jeu de l'éditeur italien.



Les salves au centre du jeu

Les règles, fournies en italien et en anglais sont très bien écrites. La finesse de *Piacenza 1746* réside principalement dans la gestion des combats, au travers des mécanismes des tirs d'infanterie et d'artillerie décrits dans le livret. Une unité d'infanterie peut engager des unités ennemies adjacentes en ouvrant le feu sur elles. L'artillerie a de son côté une portée allant de un à trois hexagones. Les principes de ligne de vue sont classiques, ceux de la gestion de salves de mousquets le sont moins. Les régiments d'infanterie et de cavalerie

en jeu sont tous soumis, au cours de la bataille, à des jets de dé pour vérifier leur discipline et leur cohésion au combat (TDR pour *Training Die Roll*). Les résultats doivent être inférieurs ou égaux à une valeur générique fixée pour chaque catégorie d'unités. Les régiments de grenadiers autrichiens et français et les régiments de cavalerie autrichiens sont les meilleurs (valeur 8). Viennent ensuite les régiments d'infanterie autrichiens et français, les régiments de grenadiers espagnols et les régiments de cavalerie français et espagnols avec une valeur de 7. Enfin les régiments d'infanterie espagnols sont les moins expérimentés (valeur 6). Face à l'ennemi, un régiment en bon ordre (ni désorganisé, ni en déroute) peut envisager d'effectuer deux salves par activation qui suivent des règles différentes, la seconde pouvant dégénérer en « feu de billebaude » (c'est-à-dire en « feu à volonté ») si l'unité manque son TDR après sa première salve. La puissance des salves dépend également de la force de chaque régiment : un point de force permet un tir « normal », deux ou trois points un tir « étendu » et quatre ou plus un tir « intense » matérialisés par des colonnes différentes dans la table de tir. Les unités d'artillerie peuvent également tirer deux fois par activation dans la direction de leurs deux hexagones de front (le pion devant être orienté vers une pointe d'hexagone). Le second tir est pénalisé par la fumée générée par le premier. Les résultats prennent en compte la possibilité de ricochet des boulets. Enfin des tirs de réaction sont également possibles lorsqu'une unité quitte la zone de contrôle d'une unité ennemie.

Chrome et fumée noire

La fumée issue des tirs d'infanterie et d'artillerie est matérialisée par des marqueurs et influence de manière significative le déroulement de la bataille. Le niveau de « chrome » du jeu est plutôt élevé. Il prend également en compte les particularités des troupes légères et des dragons ou les effets de la désorganisation et de la panique. La présence des chefs comme les prises de flanc découlent sur des bonus au tir. Les combats en mêlée – charges à la baïonnette – sont possibles, même s'ils sont

moins fréquents que les tirs. L'infanterie ne peut pas engager de mêlée contre la cavalerie qui ne peut de son côté charger que contre d'autres unités de cavalerie. Les combats en mêlée sont souvent nécessaires pour emporter une fortification, bien que le coût puisse en être élevé. Les combats provoquent la perte de points de force, la mise en désordre ou la déroute des unités. En termes d'architecture, le jeu d'Enrico Acerbi repose sur un principe mixte. Il ne s'agit pas de tour par tour (activation de toutes les unités d'un joueur, puis de celles de l'autre joueur), ni d'activation entremêlée, via le tirage aléatoire de marqueurs, de formations issues des deux camps. Dans *Piacenza 1746*, chacune des deux armées est divisée en quatre « ailes » (gauche, centre, droite et réserve). Lors de chaque tour de jeu, les joueurs sélectionnent chacun une aile. Celui qui remporte l'initiative peut décider de jouer en premier ou de laisser son adversaire activer l'aile sélectionnée. L'opération est ensuite répétée avec les autres ailes, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les ailes de chaque armée aient pu entrer en action. Le tour se termine par une phase de réorganisation commune aux deux adversaires. La chaîne de commandement s'articule sur trois niveaux : le commandant en chef, les commandants d'ailes qui doivent demeurer à portée du commandant en chef pour être efficaces et peuvent apporter des bonus au tir, enfin les commandants de formations qui sont également des sources de bonus au tir et dont le rôle principal est de gérer les réorganisations. Leurs formations, pour agir efficacement, doivent être déployées en lignes d'unités adjacentes se déplaçant de concert.

Un triomphe autrichien

Enrico Acerbi est un historien méticuleux, spécialiste de l'histoire militaire italienne. Le livret de douze pages, consacré exclusivement à l'ordre de bataille aux uniformes et à la bibliographie, en témoigne. Il est aussi un fin connaisseur des armées autrichiennes. La bataille de Piacenza est justement un succès éclatant de l'Autriche des Habsbourg sur la France et l'Espagne des Bourbons. Sa grande victoire à



Plaisance lui permettra de prendre le contrôle de la Lombardie pour les cinquante années suivantes. La bataille qui se déroule sous les murs de la ville est pourtant plus équilibrée que son épilogue historique pourrait le laisser entendre. Elle oppose en effet deux armées de taille sensiblement équivalente : 25 000 Espagnols alliés à 15 000 Français contre 45 000 Autrichiens. Dans la réalité, c'est le plan compliqué des Bourbons, visant un enveloppement de l'aile gauche autrichienne par les Français tout en menant une attaque de fixation par les Espagnols sur l'autre aile qui a conduit au triomphe autrichien. Ces derniers ont bloqué les Français dans un goulet d'étranglement du terrain, avant de contre-attaquer face aux Espagnols, une fois ceux-ci affaiblis et désorganisés par leur attaque frontale. Le jeu permet d'explorer d'autres pistes et d'autres opportunités. Après s'être familiarisés avec les règles, grâce à deux scénarios d'apprentissage (cinq tours seulement, chacun sur une partie du champ de bataille), les joueurs peuvent se lancer dans le scénario historique complet. Dans celui-ci, les visées des Bourbons sont matérialisées par quatre objectifs géographiques et la victoire est obtenue si au moins trois des quatre sont occupés à la fin de la partie (douze tours au maximum). Si les Franco-Espagnols n'en contrôlent

qu'un, la victoire sera autrichienne. Si les deux joueurs possèdent chacun deux objectifs, la bataille se termine par nul conditionnel départagé par les niveaux de pertes respectifs des deux adversaires. La partie s'arrête à la fin du huitième tour par une victoire autrichienne automatique si les Franco-Espagnols ne se sont pas encore emparés d'au moins un objectif. Comme historiquement, le poids de l'attaque initiale repose donc sur le joueur en charge des Bourbons, mais libre à lui d'organiser sa manœuvre comme il l'entend. Le jeu, classique et fluide, ne manque pas de rythme une fois maîtrisées ses règles moyennement complexes (elles sont un peu plus ardues que celles de la série *Lauffeld*, *Fontenoy*, *Hastenbeck*, *Corbach de VaeVictis*). Tout permettant de découvrir une bataille peu connue et situation tactique particulièrement stimulante, *Piacenza 1746* réserve au joueur les plaisirs d'un face à face élaboré, susceptible de multiples rebondissements.

Frédéric BEY

PIACENZA 1746

Qualités : le classicisme du système, le sérieux historique de sa conception, le chrome toujours utile insufflé dans les mécanismes.

Défauts : le graphisme des pions.

Editeur : Europa Simulazioni.

VÆ VICTIS

LE MAGAZINE DES JEUX D'HISTOIRE

HISTOIRE MILITAIRE
SIMULATION
STRATEGIE

LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE
Retour d'un classique des années 80

BORDERS OF BLOOD

La guerre de la Triple-Alliance



BELGIQUE : 8.40 €

L 19567 - 164 - F : 7,80 € - RD



ART DE LA GUERRE

LES 103 JOURS DE BELFORT
La résistance héroïque, 1870-1871