



SYRACUSE 415-413 AV. J.-C.

Un siège, des batailles et des stratagèmes

La nouvelle formule de *VaeVictis* « édition spéciale », avec ses jeux d'histoire dotés de pions pré-découpés, disposant règles accessibles à tous, permet à l'évidence de susciter l'intérêt d'une nouvelle population de joueurs. *Syracuse* (n° 103) en est un exemple caractéristique.

PIETRO CREMONA

Signalons aussi que *Syracuse* utilise le même système que *Sphactérie 425 av. J.-C.* (*VaeVictis* n° 95), redéveloppé et enrichi de nouveaux mécanismes relatifs au siège.

CONTENU ET GRANDS PRINCIPES

Le thème du jeu – le siège de Syracuse et les batailles navales et terrestres autour de la cité –, la magnifique illustration de Giuseppe Rava, avec ses hoplites partant à l'attaque sur la couverture de la revue, le nombre réduit de pions à utiliser, tous d'ailleurs très beaux et variés et l'idée d'utiliser des marqueurs « stratagèmes » pour épicer la partie ont été suffisantes pour motiver de nombreux joueurs pendant toute la durée de « Play », la convention de jeux la plus importante d'Italie, les 24 et 25 mars 2012. Cet article est le fruit d'une dizaine de parties jouées ou observées à cette occasion. Le jeu a beaucoup plu aux débutants comme aux joueurs confirmés qui, de leur côté, ont parfois regretté certains aléas dont nous reparlerons.

La carte couvre une petite partie de la Sicile, autour du port et de la ville fortifiée de Syracuse. Le terrain est divisé en zones de plaine et de montagne, séparées parfois par des rivières, et indique les sites où peuvent être construits des forts, des murs et le camp de base des Athéniens. Les pions représentent des unités de combat (hoplites, peltastes, archers et cavaliers), des trières ou des chefs. Les marqueurs servent à indiquer la construction des forts, des murs, l'avancement des tours de jeu, le niveau de ravitaillement et le nombre d'actions effectuées. Enfin, les marqueurs « stratagèmes », à double-face, por-

tent des intitulés d'événements et des numéros. La règle explique clairement, dans une liste par catégorie, les effets particuliers des stratagèmes et le moment précis auquel ils peuvent être utilisés.

La séquence de jeu est assez simple : les joueurs tirent au sort deux stratagèmes, ils lancent ensuite deux dés à six faces pour déterminer qui aura l'initiative et de combien d'actions ils disposent, vient ensuite l'arrivée des renforts (s'il y en a), puis les mouvements et les combats, les travaux pour bâtir le camp d'Athènes, les murs de protection, les forts ou la chaîne destinée à bloquer le grand port de Syracuse et le tour s'achève enfin par la gestion du ravitaillement. La critique principale émise par les joueurs confirmés est relative au lancement des deux dés pour le calcul des points d'action : le joueur avec le plus grand total gagne l'initiative, ce qui semble logique, mais le nombre des points d'actions (PA) s'obtient ensuite simplement en divisant par deux le résultat des dés. De ce fait, il peut arriver, avec un peu de malchance, qu'un joueur dispose de 4 ou 5 PA contre 2 ou 3 à son adversaire, ce qui peut avoir des conséquences importantes sur le déroulement de la partie si cela se répétait à chaque tour.

Le joueur disposant de l'initiative décide combien de PA il utilisera au cours de sa première phase de jeu (avec un minimum de 1 PA) et effectue le décompte de son total de PA grâce au marqueur correspondant. Il effectue ensuite ses opérations. L'adversaire fait ensuite de même, les deux joueurs alternant leurs activations jusqu'à l'épuisement des PA.

ACTIVATIONS ET BATAILLES

L'activation d'une zone est possible gratuitement si un chef à double bonus (Gylippe par exemple) est présent dans la zone en question. Le coût est de 1 PA, s'il y a un chef sans double bonus dans la zone ou de 2 PA, s'il n'y a pas de chef du tout. Toutes les unités d'une zone peuvent bouger (même vers des

zones différentes) avec une capacité de base de 4 points de Mouvement, en tenant compte des coûts des terrains (chaque zone coûte 1 PA, mais traverser une rivière ou monter sur une hauteur coûte +1 PA). Il y a bien évidemment des limites d'empilement, sauf dans les zones fortifiées (Syracuse et le camp athénien). Pour combattre il faut dépenser forfaitairement 1 PA, indépendamment du nombre de batailles à résoudre. Les combats sont très intéressants car le concepteur a utilisé une table de résolution simple, utilisant des rapports de force de 1/3 à 3/1 seulement, mais avec toute une série de modificateurs (de colonnes et au dé) qui peuvent vraiment changer les données de chaque bataille, si le joueur y prête bien attention. Il est pratiquement impossible d'éliminer une force ennemie en une seule attaque, car normalement

le vaincu se contente d'affaiblir – en les retournant sur leur verso – un quart ou la moitié de ses unités, avant de battre en retraite. A la fin de chaque tour (trois mois de temps réel), un bon chef peut remettre en état une partie des unités qui recouvreront alors leur pleine force pour la suite des opérations. Une fois la bagarre terminée, les joueurs peuvent penser à se retrancher ou à détruire les défenses ennemies. Là aussi il faut lancer un certain nombre de dés et obtenir un maximum de résultats « 5 » ou « 6 », en tenant compte de modificateurs spécifiques à chaque camp, pour gagner des points de travaux (PT). Les joueurs peuvent ainsi ériger au départ le camp d'Athènes (2 PT), puis un fort (2 PT) ou un mur protecteur (1 PT) ou encore les chaînes fermant le détroit de Syracuse, pour bloquer les navires d'Athènes. Là encore il est tout à fait possible, avec beaucoup de malchance, de

rien pouvoir construire pendant plusieurs tours de suite. En conclusion de chaque tour toutes les unités ont la possibilité de rentrer « gratuitement » dans les zones fortifiées ou dans les forts, voir dans la cité alliée de Catane pour les Athéniens, afin d'éviter l'attrition qui risque de les affaiblir.

STRATÉGIE & STRATAGÈMES

Pendant le cours de jeu, il est possible à de nombreuses reprises, d'utiliser les fameux stratagèmes pour obtenir certains avantages comme des modificateurs au combat, la construction gratuite d'un mur ou d'un fort, la remise en état d'une unité, pour tuer un chef ennemi ou encore ravir le pion « avan-

UN AVIS ÉCLAIRÉ

L'avis du « maître » Mark Herman, auteur notamment de *The Peloponnesian War* (Victory Games), sur le *Syracuse* de *VaeVictis* : « Une des campagnes décisives de la Guerre du Péloponnèse, restituée grâce à des mécanismes élégants et attrayants. Ce jeu addictif concentre une quantité énorme de qualités ludiques dans un tout petit format » (source Boardgamegeek).

tage » à l'adversaire. Les joueurs ont unanimement apprécié ce concept de stratagèmes, biens conçus, car ils permettent de venir contrarier le plan ennemi, même le plus parfait, en donnant un peu plus de « sel » à la partie. Le marqueur « avantage », précédemment cité, est confié au début de la partie à Athènes et peut être utilisé pour gagner l'initiative, obtenir 2 PA supplémentaires, annuler un jet de dés, remettre à pleine force une unité affaiblie ou faire revenir en jeu un chef éliminé par un stratagème. Une fois utilisé le marqueur « avantage » change de camp et passe à l'adversaire.

La charge initiale de l'attaque pèse sur Athènes, dont les troupes débarquent avec deux chefs et deux groupes d'unités. Il est indispensable qu'ils puissent occuper (et défendre) la zone T17, où ils pourront construire leur camp de base, sans pour autant se refuser à attaquer l'ennemi, tant qu'il est un peu dispersé. Athènes disposant au début du jeu du marqueur « avantage », si les dés ne lui sont pas favorables, elle peut l'utiliser pour prendre l'initiative et avancer immédiatement dans la zone en question. En même temps, les Athéniens chercheront de prendre le fort de l'Olympieion (zone T21) et, s'ils disposent 4 ou 5 PA, d'attaquer une des armées syracusaines.

Il ne faut pas avoir peur des attaques à 1/1 dans le jeu. Elles seront d'ailleurs les plus fréquentes, car plusieurs modificateurs contraires peuvent souvent intervenir. Examinons par exemple l'attaque athénienne - presque obligée - du tour 1. Lamachos attaque avec 13 points de force (PF) la zone T13, où se trouvent Sycanos et ses 13 PF, alors que Nicias occupe T17 avec le reste des unités, sauf une unité d'hoplites qui se déplace en T21 pour occuper le fort vide de l'Olympieion. Athènes dépense 2 PA (un pour chaque zone avec chef) plus 1 PA forfaitaire pour les attaques. Les modificateurs au combat sont en faveur d'Athènes: +1 au dé pour Lamachos (chef avec « bonus », représenté par une petite épée sur le pion); +1 car les Athéniens ont un hoplite avec « bonus » et le Syracusain n'en n'ont pas; +1 car l'attaquant est fort de trois types d'unités différentes. Une attaque à 1/1 avec +3 au dé a 5 chances sur 6 de réussir et 4 possibilités sur 6 de donner 1/2 de pertes au défenseur, qui devra dans tous les cas se retirer. Le Syracusain doit à ce moment décider s'il contre-attaque avec Héraclide, pour essayer de reprendre la zone T17. Un regard rapide sur les modificateurs montre que s'il dépense 3 PA pour déplacer Hermocrate et une unité d'archers et obtenir ainsi un +1 au combat (+1 pour le chef avec « bonus » et +1 pour les trois types d'unité, mais avec -1 pour la présence d'une unité d'archers athéniens) les chances de perdre la bataille sont de 50 %, sans compter que Lamachos et ses Athéniens pourront encore ré-attaquer la zone T17 au cours la phase suivante, avec les 2 PA qui lui restent, et sans que Syracuse ne puisse cette fois réagir. Au cours de nos parties, un joueur a essayé d'attaquer d'entrée avec les forces syracusaines, mais l'expérience a démontré qu'il valait mieux se préparer à l'édification de murs plutôt que de risquer de perdre des unités précieuses en tout début de partie.



A QUI L'AVANTAGE ?

Grâce à un stratagème « gratuit » les Athéniens pourront construire le camp, dans le scénario historique, même s'ils ratent le jet de dés. Trop facile? Pas du tout, car même s'ils ont réussi à se mettre à l'abri pour la phase d'attrition qui suivra et même s'ils ont créé une base solide pour partir à la conquête des forts de la région, ils sont encore en nombre trop réduit pour pouvoir l'emporter avant l'arrivée du chef spartiate Gylippe, au service de Syracuse, et de son « double bonus », au tour 4. Gylippe est accompagné par de très bons renforts venus de Grèce (unités terrestres et trières) et de Sicile (cavalerie). Ces troupes montées risquent d'ailleurs de fragiliser dramatiquement le ravitaillement athénien. Athènes dispose également d'un chef à double bonus (Alcibiade), mais le scénario historique assigne à son adversaire le stratagème « rappel d'Alcibiade » qui permet de l'obliger à repartir pour Athènes, où il sera mis en jugement. Il faut donc recourir au scénario alternatif pour explorer ce qu'aurait pu être la bataille de Syracuse en présence d'un chef aussi redoutable qu'Alcibiade. Pendant les tours 2 à 4, on verra probablement les Athéniens quitter leur camp fortifié (T 17) pour chercher de construire des forts, indispensables dans la deuxième partie de la campagne pour organiser une défense efficace, et tenter de bloquer Syracuse en construisant les uns après les autres les trois segments d'un mur de circonvallation. Les Syracusains chercheront de leur côté à couper les murs athéniens par une contre-fortification. Par ailleurs, il faut prendre aussi en compte la problématique du ravitaillement: à la fin de chaque tour les joueurs ajustent en effet les marqueurs en fonction de la situation (cavalerie qui ravage la campagne, présence de chaînes pour bloquer le port, occupation d'un fort et de certaines zones stratégiques). En cas de défaut de ravitaillement, le marqueur « approvisionnement » est retourné sur sa face « disette ». Chaque marqueur « disette », qui débute au niveau 3, est reculé d'une case par tour et s'il arrive dans la case 0, c'est la capitulation et la défaite automatique. Enfin les armées doivent subir une phase d'attrition. Toutes les unités en dehors des fortifications ou des forts sont soumises à un jet de dé et peuvent être affai-

blies. Plus un joueur a d'unités dans une zone, plus le risque d'avoir des pertes sévères est important. Athènes dispose de la suprématie navale jusqu'au tour 4 et l'arrivée des renforts pour soutenir Syracuse. A ce moment, c'est une nouvelle partie qui commence, car les joueurs vont désormais s'affronter aussi bien sur terre que sur mer. Précisons que Syracuse gagne si le camp athénien est détruit ou si les chaînes sont installées sans que la cité ne soit bloquée par les murs athéniens. Athènes gagne, à l'inverse, en contrôlant le fort du Plemmyrion, en bloquant Syracuse avec ses trois murs et s'il n'y a pas de chaînes bloquant le détroit. Il est aussi possible de gagner en cours de partie par capitulation de Syracuse ou si Athènes ne dispose, à un moment donné, que de moins de 40 PF de trières.

DES PARTIES TOUJOURS TRÈS TENDUES

Les joueurs n'ayant souvent pas assez de PA pour programmer et décliner leur stratégie, le stress fait rapidement son apparition autour de Syracuse. Il est dès lors nécessaire de renoncer à une action, de peur d'être attaqué ensuite sans pouvoir réagir par manque de PA. Athènes est avantagée en début de partie, grâce à une supériorité navale, ses hoplites d'élite et sa capacité de lancer plus de dés pour effectuer des travaux, mais Syracuse, grâce à l'aide spartiate, fait son retour en force à partir du tour 4. A ce moment, soit Athènes a déjà réussi à établir des forts et à bâtir les murs, soit elle se trouvera en grandes difficultés jusqu'à la fin du jeu. L'arrivée des ultimes renforts athéniens, sous Démosthène, peut néanmoins provoquer à son tour la décision, si le joueur syracusain n'a pas tiré avantage assez nettement des troupes de Gylippe dans l'intervalle. Malgré les remarques sur la part de chance dans l'obtention des PA, le jeu, qui est assez bref (deux heures) se révèle donc très intéressant et assez facile à aborder, avec des parties généralement variées. □

SYRACUSE

Qualités : les règles, assez faciles à assimiler même pour des débutants, le temps de jeu réduit, les stratagèmes, le système de combat et l'interactivité des mécanismes.

Défauts : la part importante de chance dans l'attribution des points d'actions.