

Le jeu de conduite FIREFIGHT

Autor(en): **Altermath, Pierre-Georges**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Revue Militaire Suisse**

Band (Jahr): **128 (1983)**

Heft 4

PDF erstellt am: **02.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-344521>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Le jeu de conduite FIREFIGHT

par le capitaine Pierre-Georges Altermath

Quelque part en Allemagne...

La première bataille d'un éventuel prochain conflit éclatant en Europe, c'est ce que tente d'illustrer le modèle FIREFIGHT.

Elaboré pour les niveaux de la

section et de l'unité, ce jeu oppose des formations soviétiques et américaines. Différents scénarios de départ sont proposés.

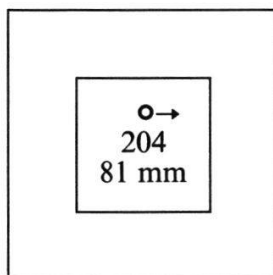
La situation ainsi définie, les deux joueurs peuvent prendre place et préparer le matériel.

a) <i>Situation générale:</i>	des forces américaines repoussent une avance soviétique le long de l'axe N° 1.
b) <i>Situation particulière:</i>	une formation d'infanterie mécanisée US se déplace en direction du village de Versbach, afin de stopper les premiers éléments ennemis.
c) <i>Ordre de bataille:</i>	– Sov.: cp chars (13 T 62) – US: sct inf mec renf (6 M 113, 5 gr fus avec fm, 1 gr fus, 2 efa Tow, 3 efa Dragon)
d) <i>Situation initiale:</i>	– Sov.: se déploie au sud d'Ebersbüren – US: se déploie à l'ouest de la route N° 298
e) <i>Missions:</i>	– Sov.: pousse le long de l'axe N° 1 – US: barre l'axe N 1 à Versbach
f) <i>But du jeu:</i>	en 15 cycles de jeu, les Soviétiques doivent faire pénétrer quatre chars dans Versbach, faute de quoi la victoire est au parti US.

Un jeu simple

FIREFIGHT se présente sous la forme d'un carton contenant:

- 2 cartes spéciales représentant un terrain mixte et recouvertes d'une grille hexagonale servant au calcul des distances de tir et au mouvement;
- des plaquettes utilisées pour marquer les formations; celles-ci désignent des groupes, niveau choisi pour le déroulement des combats et mouvements;



gr lm

- une brochure décrivant les tactiques en vigueur dans les armées américaines et soviétiques;
- une notice précisant les règles du jeu;

– les dés, outil indispensable à l'intervention du facteur hasard.

C'est tout, et c'est très simple. Alors, ne perdons pas de temps et voyons les règles du jeu.

Un déroulement passionnant

Il n'est pas dans notre propos de vouloir décrire toutes les règles, mais bien plutôt d'en montrer quelques finesses.

Chaque partie est constituée d'un certain nombre de cycles de jeu variant selon les scénarios. Les joueurs peuvent, durant cette séquence de temps, déplacer ou faire tirer une ou plusieurs formations.

Un cycle de jeu comporte trois phases:

– le combat, pendant lequel les partis font tirer alternativement certains groupes;

– le mouvement, qui permet le déplacement d'autres groupes;

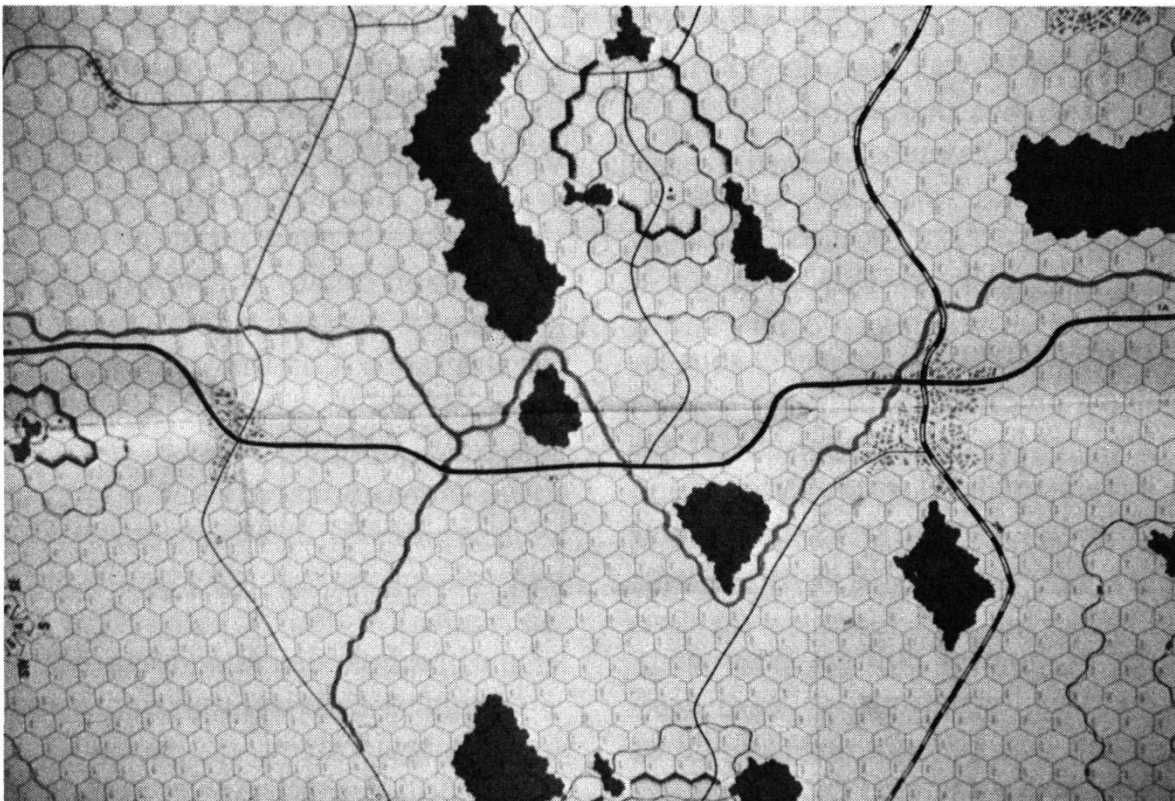
– l'engagement des armes d'appui, autorisant le déclenchement des feux planifiés.

Etudions cela d'un peu plus près.

Le combat

Des chars ou de l'infanterie peuvent être combattus en faisant tirer certains groupes selon la procédure suivante:

1. On contrôle si la ligne de mire est libre d'obstacles et on calcule la distance de tir.



Le « terrain » se définit par surfaces hexagonales

2. On détermine la probabilité de toucher

Probabilité de toucher pour le combat antichar (extrait)																
Distance	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	750	1000	1500	2000	2500	3000
Arme																
LAW	8	7	5	3	2	1	1	1
DRAGON	.	4	8	9	9	9	9	9	9	9	9
M60A1	10	10	9	9	9	9	9	9	9	9	8	7	6	4	3	2
RPG 7	8	7	6	5	3	3	2	2	1	1
SPG 9	8	8	8	8	8	8	7	7	7	7	6	4
T 62	10	10	10	10	9	9	9	9	9	9	9	8	7	6	4	2

3. On lance les dés afin d'obtenir le résultat du combat.

Résultats du combat antichar												
Probabilité	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Explication
Dés												. aucun effet D destruction C canon détruit M moteur détruit
2	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	
3	.	.	D	D	D	D	D	D	D	D	D	
4	D	D	D	D	D	D	D	
5	D	D	D	D	D	
6	D	D	D	Précisions
7	D	Si la cible se trouve dans:
8	D	D	
9	D	D	D	D	un village: 2 =
10	D	D	D	D	D	D	une forêt: 3-4 =
11	.	.	.	D	D	D	D	D	D	D	D	un couvert: 5-12 =
12	.	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	} aucun effet

Exemple: Un char M 60 ouvre le feu sur un T 62 éloigné de 1500 m. Nous obtenons une probabilité de toucher de 6. Les dés sont lancés et nous donnent 9, ce qui correspond à la destruction du blindé adverse.

Comme on peut le constater, ce procédé est rapide et simple. Pourtant, il tient parfaitement compte des performances des armes, du terrain et des réalités du combat.

Le mouvement

Chaque groupe dispose d'un crédit de mouvement. Celui-ci s'élève, par cycle de jeu, à 1 hexagone (50 m) pour l'infanterie et à 3 pour les mécanisés. L'application de ce crédit dépend des difficultés du terrain. Ainsi, un véhicule progressant sur route peut avancer de 300 m par cycle, alors que son mouvement se limite à 50 m en forêt. La grille hexagonale transforme l'utilisation de cette règle en une formalité.

Rappelons, également, que seules se déplacent les formations qui ne tirent pas pendant le même cycle de jeu.

Les armes d'appui

Aussitôt les règles relatives au combat et au mouvement assimilées, il est recommandé d'intégrer l'engagement des armes d'appui.

On procède comme suit:

- *Attribution des moyens*: voulez-vous attribuer organiquement des moyens ou accorder la compétence de planification des feux? L'alternative vous est offerte.

(Dans le second cas, le joueur voulant tirer jette les dés. S'il obtient 1-5, on admet que la compétence de feu lui est accordée à temps. Le feu est reporté d'un cycle si le hasard lui concède 6-12.)

- *Le plan de feux*: une fois sa décision tactique prise, le joueur dispose, pour l'engagement de son feu, des éléments suivants:

Délai d'arrivée d'un feu (nombre de cycles)		
Arme	Feu planifié	Feu non planifié
120	3	6
122	4	6
152	5	8
81	2	3

Le facteur temps ainsi intégré à l'exercice et l'impossibilité d'engager un tube sur plus d'un but à la fois rendent l'établissement d'un plan de feux nécessaire.

Plan des feux				
Liste des buts planifiés: 0331, 3421, 2212, 3006				
Moyens attribués: 81 81 81 120				
Cycles de jeu:				
1				
2	×	×	×	×
3				
4	3422	3422	3422	
5	F	F	F	
6	F	F	F	
7				
8				3215

- Exemple*: 1. Un certain nombre de buts (hexagones) sont planifiés.
2. Au second cycle de jeu, le joueur décide d'engager trois Im 8,1 sur l'hexagone 3422. Le numéro 3421 étant noté et une correction d'un hexagone étant admise, le feu est considéré comme planifié.
3. Le délai d'arrivée de ce feu s'élevant à deux cycles, il atteint son objectif dès le quatrième et peut être maintenu un certain temps.

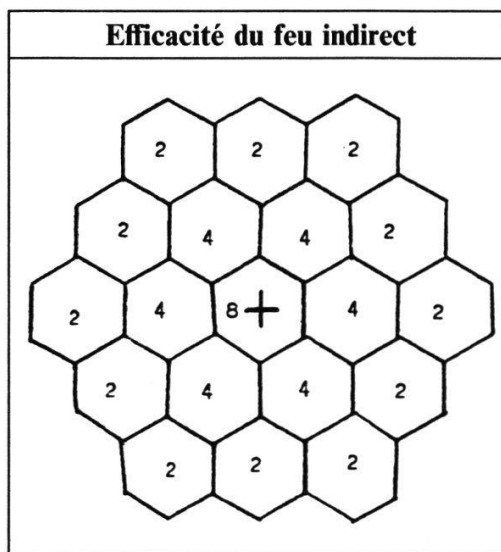
Voyons comment déterminer le résultat de cet engagement.

- *Recherche du point d'impact*: lancez le dé et vous obtenez facilement le point d'impact qui est toujours un hexagone voisin.

Contrôle de la dispersion		
	6	
5	.	1
4		2
	3	

- *Contrôle de l'efficacité*: le tableau suivant démontre l'efficacité de différents tubes. Il suffit de reporter ces données sur la carte. Toutes les formations situées dans cette zone sont considérées comme touchées. Précisons, aussi, que ces valeurs sont cumulées lorsque plusieurs feux se chevauchent.

Efficacité d'un feu indirect			
Arme	Efficacité dans l'hexagone		
	d'impact	voisin	adjacent
120	8	4	2
122	10	5	2
152	12	6	3
81	2	1	.



- *Résultat*: pour chaque formation touchée, on recourt aux dés afin de définir le résultat de l'engagement.

Résultats du feu indirect													
Efficacité	2	3	4	5	6	7	8	9	10-12	16-plus	Explication		
<i>Dés</i>											.	aucun effet	
2	N	N	N	N	N	D	D	D	D	D	D	D	destruction
3	N	N	D	D	D	D	D	D	D	D	DF	destruction efa	
4	.	.	.	N	N	N	N	D	D	D	N	limitation du	
5	N	N	N	N	D	D		mouvement et	
6	N	N	N	D		de l'efficacité	
7	N	N	N	DF		<i>Précisions</i>	
8	N	N	N	N	DF		Si la troupe visée est	
9	N	N	N	N	DF	DF		dans un village:	
10	.	.	.	N	N	N	N	DF	DF	DF		3-4 = aucun effet	
11	.	.	N	N	N	DF	DF	DF	DF	D		Si le but est un	
12	.	N	N	N	DF	DF	DF	DF	D	D		véhicule blindé:	
												1-6 = aucun effet	

D'autres possibilités

Ce modèle de jeu de conduite laisse la voie ouverte à toutes modifications. Par exemple:

- Les scénarios de départ peuvent être nuancés à l'infini. Que ce soit

l'ordre de bataille ou la mission, tout est pensable.

- Les règles du jeu sont susceptibles d'être complétées également. Le transport, les mines ou le combat de rencontre, aucun problème à l'intégration de tels éléments.

– Même l'activité des joueurs est influençable, que ce soit par la limitation du temps de réflexion ou par l'introduction du facteur incertitude.

Une limite, cependant, nous est imposée par la structure de tous les jeux manuels, c'est la simplicité. Rien de plus monotone et confus qu'un modèle aux règles complexes ou qu'une avalanche de formations diverses.

Quel en est le but?

Utilisé dans les écoles d'officiers de l'armée américaine pour entraîner le feu et le mouvement, quelle place un tel modèle pourrait-il occuper chez nous?

En fait, cela nous amène à nous interroger sur la méthode que nous employons pour initier nos aspirants à la tactique.

Celle-ci est très simple. Nous faisons mémoriser les règles tactiques après les avoir brièvement commentées, puis nous en démontrons quelques applications dans le terrain.

Ce procédé, pas toujours très convaincant, ignore deux éléments. Le premier est le fait que la conduite des troupes représentée, pour un aspirant, un document hermétique. Deuxièmement, la connaissance de la définition de l'embuscade n'en garantit pas nécessairement une application efficace dans la réalité du combat.

L'essentiel, dans la phase initiale de cet enseignement, doit être la compréhension de l'esprit des règles tactiques

et des mécanismes de la manœuvre. Or, cela ne se mémorise pas, mais s'acquiert par la réflexion et l'expérience.

C'est là qu'intervient le jeu de simulation. Procédé didactique efficace, utilisé avec succès dans d'autres domaines, ce moyen a sa place dans nos écoles.

Nul besoin de grandes théories ou de moyens coûteux. Une carte, quelques plaquettes, deux dés, une mission, et voilà notre aspirant amené à combiner l'engagement de ses moyens, à accumuler des expériences, à découvrir les avantages et servitudes des règles tactiques avec, comme garantie de qualité, la perspicacité de son adversaire.

C'est efficace, c'est disponible et cela ne coûte pas grand-chose; que voulons-nous de plus?

P.-G. A.

Sources:

FIREFIGHT est un produit de la maison SPI Simulations Publications Inc., New York. Ces jeux étant introuvables dans nos magasins, les amateurs sont contraints de se rabattre sur:

- un importateur helvétique, Walter Luc HAAS, Pilgerstrasse 5, 4055 Bâle,
- une importante maison allemande disposant d'un catalogue très fourni, Fantastic Shop, Postfach 3026, 4000 Düsseldorf 1,
- un magasin français qui dispose d'un petit stock, la Librairie des Armes, 27, rue du Louvre, Paris 1^{er}.

Signalons, pour terminer, que trois modèles peuvent être empruntés à la bibliothèque militaire; il s'agit de:

- *FIREFIGHT* GGST-Sig 84-2710
- *Fulda* GGST-Sig 84-2711
- *Red Star* GGST-Sig 84-2713