

QUARTERMASTER GENERAL

Liste des cartes nationales.

Par Chas (traduction par Zanekin)

ALLIEES : 113 cartes

Etats-Unis (40 cartes, 5 Armées, 5 Flottes)

Construction armée x5

Combat terrestre x4

Construction flotte x5

Combat naval x4

Guerre économique x5 :

Bombardiers (Bombers) x 2 pour l'utiliser, vous devez avoir une armée à 3 zones d'un espace national de l'Axe. Cette nation doit défausser les 4 premières cartes de son deck

Bombardiers Lourds (heavy bombers) x2 Idem mais à seulement 2 zones de distance, défausser 5 cartes

Bombardiers incendiaires (Firestorm Bombers) Idem mais seulement une pièce adjacente à la cible, défausser 7 cartes.

Evénement x8 :

L'arsenal de la démocratie (Arsenal of Democracy) Le Royaume-Uni peut construire immédiatement une armée et une flotte, dans l'ordre choisi par le Royaume-Uni.

Force Françaises Libres (Free French Allies) Dans l'ordre souhaité, le R-U peut construire une armée en Europe de l'Ouest, en Afrique du Nord et en Afrique.

Flotte déployée à Pearl Harbor (Fleet deployed to Pearl Harbor) Construisez une flotte dans le Pacifique Est, puis dans le Pacifique Nord, puis une armée à Hawaï.

Prêt-Bail (Lend Lease) Le R-U peut jouer une carte puis reconstituer sa main. Après cette carte, vous pouvez défausser les 3 premières cartes du deck et replacer cette carte au sommet du deck.

Convois de Mourmansk (Murmansk Convoy) Recrutez une armée disponible en Russie, puis l'URSS peut construire une armée.

Patton avance (Patton Advances) Construisez une armée en Europe de l'Ouest et combattez une armée en Allemagne ou en Italie.

Magic Défaussez une carte de statut ou de réplique japonaise de la table (vous ne pouvez pas consulter les cartes de répliques).

Changement de théâtre d'opération (Theater Shift) Vous pouvez prendre chaque armée et chaque flotte une fois et les construire ailleurs. Chaque pièce ne peut être déplacée qu'une fois.

Réplique x0

Statut x9 :

Porte-Avions (Aircraft Carriers) Utilisez lors d'un combat naval. Une fois par tour, vous pouvez défausser la carte du dessus du deck, et construire une flotte dans la zone qui vient d'être attaqué.

Tigres Volants (American Volunteer Group Expands) Le Sichuan est considéré comme une zone de ravitaillement pour les USA uniquement ce qui leur permet d'y construire des armées. Placez un marqueur de ravitaillement au Sichuan.

Débarquements amphibies (Amphibious Landings) Utilisez lors d'un combat terrestre. Si la zone est adjacente à une flotte US ravitaillée, défaussez la première carte du deck et construisez une armée dans cette zone.

Ressources polyvalentes (Flexible Resources) Plutôt que de jouer une carte de votre main, défaussez les 4 premières cartes de votre deck et jouez une carte de votre défausse.

Forteresses volantes (Flying Fortress) Les cartes de guerres économiques US défaussent une carte de l'Axe supplémentaire.

Radar Utiliser n'importe quand. Défaussez les 3 premières cartes du deck pour éviter l'élimination d'une flotte US ravitaillée (cette carte peut être utilisée plusieurs fois par tour).

Rosie la riveteuse (*Rosie the Riveter*) Durant la phase de défausse de votre tour vous pouvez prendre une ou deux cartes de votre main et les placer au bas de votre deck.

Chantiers navals (*Superior Shipyards*) Utilisez quand vous construisez une flotte. Une fois par tour, vous pouvez défausser la carte du sommet du deck et construire une flotte supplémentaire.

Production de guerre (*Wartime Production*) Utiliser quand vous construisez une armée. Une fois par tour, vous pouvez défausser la carte du sommet du deck et construire une armée supplémentaire.

Royaume-Uni (39 cartes, 5 Armées, 5 Flottes)

Construction armée x5

Combat terrestre x4

Construction flotte x5

Combat naval x5

Guerre économique x2:

Bomber Command A votre convenance, l'Allemagne ou l'Italie doit se défausser des 4 premières cartes de son deck.

Sous-Marins de Malte (Malta Submarines) L'Allemagne et l'Italie doivent chacun choisir soit de défausser les 2 premières cartes de leur deck ou de retirer une flotte de Méditerranée.

Événement x7 :

Indes Néerlandaises (Dutch East Indies) Recrutez une armée en Indonésie et/ou une en Nouvelle-Guinée, et recrutez une flotte en Mer de Chine.

Enigma Choisissez une carte de statut allemande sur la table et défaussez la.

Le Général Smuts renforce les liens avec le R-U (General Smuts strengthens Ties to UK) Recrutez une armée en Afrique et une flotte dans l'Atlantique Sud ou dans l'Océan Indien.

Augmenter le soutien du Commonwealth (Increased Commonwealth Support) Recrutez une armée en Inde, en Australie ou au Canada.

Les routes de Ledo et de Birmanie (Ledo and Burma Roads) Éliminez une armée de l'Axe en Chine. Puis recrutez une armée disponible au Sichuan.

Le roi Pierre de Yougoslavie couronné (King Peter Enthroned in Yugoslavia) Éliminez une armée de l'Axe dans les Balkans. Puis, recrutez une armée disponible dans les Balkans.

Singapour Recrutez une armée en Asie du Sud-Est et une flotte en Mer de Chine.

Réplique x4 :

Posture Défensive (Defensive Posture) Utilisez n'importe quand. Choisissez une armée britannique ravitaillée. N'éliminez pas cette armée ce tour.

Destroyers Utilisez n'importe quand. Choisissez une flotte britannique ou US ravitaillée adjacente à une armée britannique ravitaillée. N'éliminez pas cette flotte ce tour.

Fidèle à la couronne (Loyal To The Crown) Éliminez une armée de l'Axe construite ou recrutée en Inde, Australie ou Canada.

RAF Utilisez n'importe quand. Choisissez une flotte alliée en Mer du Nord ou une armée alliée en Grande-Bretagne. N'éliminez pas cette pièce ce tour.

Statut x7 :

L'Australie crée la direction de la main d'œuvre (Australia forms The Directorate of Manpower) Vous pouvez construire une armée en Australie sans ligne de ravitaillement depuis le Royaume-Uni.

France Libre (Free France) Plutôt que de jouer une carte de votre main, défaussez deux cartes de votre main construisez une armée en Europe de l'Ouest.

Lord Linlithgow déclare l'Inde en guerre (Lord Linlithgow Declares India to be at war) Vous pouvez construire des armées en Inde même sans ligne de ravitaillement depuis le R-U.

Mackenzie King résout la crise de la conscription (Mackenzie King Drafts the National Resources Mobilization Act) Le Canada est considéré comme une source de ravitaillement pour le R-U. Placez un marqueur de ravitaillement au Canada.

Rationnement (Rationing) Utilisez à votre tour après avoir joué une carte. Défaussez une autre carte de votre main afin de placer la carte jouée au bas de votre deck.

Résistance Plutôt que de jouer une carte de votre main, défaussez 2 cartes de votre main et combattez une armée en Europe de l'Ouest ou en Italie.

La Royal Navy Utilisez lors d'un combat naval. Une fois par tour vous pouvez défaussez 2 cartes de votre main et combattre une autre flotte dans la même zone ou dans une zone adjacente.

URSS (34 cartes, 7 Armées, 1 Flotte)

Construction armée x8

Combat terrestre x6

Construction flotte x1

Combat naval x2

Guerre économique x0

Événement x6 :

Le Général Hiver (*General Winter*) Éliminez jusqu'à deux armées en Ukraine, Russie, Moscou et/ou Sibérie.

Pacte de non-agression germano-soviétique (*German-Soviet Treat of Friendship, Cooperation, and Demarcation*) Construisez une armée soviétique en Europe de l'Est et/ou en Ukraine.

Mao Tsé-toung Éliminez une armée en Chine ou au Sichuan.

Les partisans de Tito (*Tito's Partisans*) Éliminez une armée de l'Axe dans les Balkans. Puis, recrutez une armée soviétique ou britannique dans les Balkans.

Chemin de fer Transsibérien (*TransSiberian Railroad*) Prenez une à la fois chaque armée soviétique sur la carte et construisez la ailleurs. Chaque unité ne peut être déplacée qu'une fois.

Vassilevski commande en Extrême-Orient (*Vassilevski Takes Command in the Far East*) Recrutez une armée soviétique à Vladivostok et éliminez une armée en Chine.

Réplique x4 :

Leningrad Utilisez n'importe quand. N'éliminez pas une armée soviétique en Russie ce tour.

Moscou Utilisez n'importe quand. N'éliminez pas une armée soviétique à Moscou ce tour.

Raspoutitsa Éliminez immédiatement une armée de l'Axe construite ou recrutée dans ou adjacent à Moscou.

Stalingrad Utilisez n'importe quand. N'éliminez pas une armée soviétique en Ukraine ce tour.

Statut x7 :

Défense de la Mère Patrie (*Defense of Motherland*) Utilisez quand vous construisez une armée. Une fois par tour, vous pouvez défausser 2 cartes de votre main et construire une armée supplémentaire.

Assaut Frontal (*Frontal Assault*) Utilisez quand vous combattez une armée. Une fois par tour, vous pouvez défausser 2 cartes de votre main et combattre une armée supplémentaire dans la même zone ou dans une zone adjacente.

Gardes (*Guards*) Plutôt que de jouer une carte de votre main, défaussez 2 cartes de votre main et jouez une carte construction d'armée de votre défausse.

Terre brûlée (*Scorched Earth*) L'Ukraine n'est pas une zone de ravitaillement pour l'Allemagne ou l'Italie.

Chvernik dirige le soviétique d'évacuation (*Shvernik's Evacuation Council*) Les armées soviétiques ne sont jamais sans ravitaillement. (Toute nouvelle armée soviétique doit être construite à Moscou ou adjacente à une autre armée soviétique)

La Stavka forme les corps d'artillerie (*Stavka Forms Artillery Corps*) Utilisez quand vous combattez une armée. Défaussez la carte du dessus du deck et retirez toutes les armées de cette zone.

Conscription féminine (*Women Conscripts*) Utilisez quand vous construisez une armée. Vous pouvez placer cette carte au sommet de votre deck plutôt que de la défausser.

AXE : 103 cartes

ALLEMAGNE (40 cartes, 7 Armées, 3 Flottes)

Construction armée x6

Combat terrestre x7

Construction flotte x2

Combat naval x2

Guerre économique x5:

Sous-marins (A) x2 (Submarines) Pour l'utiliser, vous devez avoir une pièce adjacente à la Mer du Nord. Le R-U doit défausser les 3 premières cartes de son deck. Vous gagnez 1 PV.

Sous-marins (B) L'union soviétique doit défausser les 2 premières cartes de son deck ; 5 si vous avez une armée en Scandinavie. Vous gagnez 1 PV.

Sous-marins (C) Pour l'utiliser, vous devez avoir une pièce adjacente à la Mer du Nord. Les USA doivent défausser les 3 premières cartes de leur deck ; 5 si vous avez une flotte en Mer du Nord. Vous gagnez 1 PV.

Armes V (V-Weapons) Pour l'utiliser, vous devez avoir une armée adjacente à la Mer du Nord. Le R-U doit défausser les 2 premières cartes de son deck. Vous gagnez 2 PV.

Événement x7 :

Front large (Broad Front) Combattez jusqu'à 3 armées soviétiques adjacentes à vos armées au début de votre tour.

Conscription forcée (Forced Conscription) Recrutez une ou deux armées en, ou adjacente à, l'Allemagne.

Du beurre et des canons (Guns and Butter) Jouez une carte de construction ou de combat de votre deck. Puis mélangez votre deck.

Pillage (Plunder) Gagnez immédiatement +1 PV pour chaque armée en dehors de l'Allemagne.

Dictatures militaires dans les Balkans (Military Dictatorships In the Balkans) Recrutez une armée italienne dans les Balkans et éliminez une armée alliée en Ukraine.

Initiative de production (Production Initiative) Cherchez dans votre deck une carte Statut et jouez la. Puis mélangez votre deck.

L'autoroute (Autobahn) Prenez une à la fois chaque armée allemande sur la carte et construisez la ailleurs. Chaque unité ne peut être déplacée qu'une fois.

Réplique x0

Statut x11 :

Ressources abondantes (Abundant Resources) Durant la phase de score, gagnez +1 PV si vous avez une armée en Ukraine.

Le mur de l'Atlantique (Atlantic Wall) Chaque fois qu'une armée de l'Axe est combattue en Europe de l'Ouest, la nation ayant déclenché le combat doit défausser les trois premières cartes de son deck.

Prêt au combat (Bias for action) Utilisez une fois par tour quand vous construisez une armée. Défaussez la première carte du deck pour combattre une armée alliée adjacente à l'armée qui vient d'être construite.

Blitzkrieg Utilisez une fois par tour quand vous combattez une armée. Défaussez la première carte du deck et construisez une armée dans la zone de combat.

Conscription Plutôt que de jouer une carte de votre main, défaussez les 2 premières cartes de votre deck et jouez une carte de construction d'armée de votre défausse.

Bombardiers en piqué (Dive Bombers) Utilisez une fois par tour quand vous combattez une armée. Défaussez la première carte du deck et combattez une armée supplémentaire dans la même zone ou une zone adjacente.

Chasseurs à réaction (Jet Fighters) Quand vous êtes attaqué par une carte de guerre économique, la nation doit défausser les 3 premières cartes de son deck.

Planification supérieure (Superior Planning) Utilisez au début de votre phase de pioche. Avant de piocher, vous pouvez examiner les 3 premières cartes de votre deck et les replacez dans l'ordre souhaité au sommet de la pile.

Mines de fer suédois (Swedish Iron Ore) Durant la phase de score de votre tour, gagnez +1 PV si vous avez une flotte en Mer Baltique. Gagnez également +1 PV si vous avez une armée en Scandinavie

Volksturm L'Allemagne peut toujours utiliser une carte de combat pour éliminer une armée en Allemagne.

Meutes de loups (Wolf Packs) Les cartes de guerre économique contenant le mot 'sous-marin' défaussent une carte alliée supplémentaire; 2 si vous avez une armée en Scandinavie.

ITALIE (30 cartes, 4 Armées, 3 Flottes)

Construction armée x4

Combat terrestre x4

Construction flotte x3

Combat naval x2

Guerre économique x2:

Dixième flotille (*Decima Flottiglia MAS*) Le R-U doit défausser la première carte de son deck. L'Italie gagne + 1 PV.

La Regia Marina ferme les lignes maritimes (*Regia Marina Closes Shipping Lanes*) Pour utiliser, vous devez avoir une flotte en Méditerranée. Le R-U doit défausser la première carte de son deck. L'Italie gagne + 2 PV.

Événement x7 :

Afrika Corps Recrutez une armée allemande disponible en Afrique du Nord et recrutez une flotte allemande disponible en Méditerranée.

Division Azul Défaussez aléatoirement une carte de réplique soviétique sur la table. (Vous ne pouvez pas consulter les cartes de répliques)

Afrique Orientale Italienne (*Italian East Africa*) Recrutez une armée italienne en Afrique du Nord, et une flotte italienne dans le Golfe du Bengale.

Italie attaque les bolchéviques (*Italy Attacks Communists*) Construisez une armée en Ukraine et/ou en Russie.

L'Allemagne intervient en Grèce (*German Aid In Greece*) Eliminez une armée alliée dans les Balkans et recrutez une armée allemande disponible dans les Balkans.

Contre-attaque des renforts allemands (*German Reinforcements Counterattack*) Eliminez une armée alliée en Italie.

Pillage (*Plunder*) Gagnez immédiatement + 1PV pour chaque armée et flotte italienne en dehors de l'Italie.

Réplique x3 :

Monte Cassino Utilisez n'importe quand. Ne retirez pas une armée allemande en Italie ce tour.

Renforts roumains (*Romanian Reinforcements*) Utilisez quand une armée allemande ravitaillée est retirée. Recrutez immédiatement une armée italienne dans cette zone.

Pilotes d'élite (*Skilled Pilots*) Ignorez une carte de guerre économique jouée contre l'Italie avec la mention 'bombardiers' dans son titre.

Statut x5 :

Propagande Anti-Bolchévique (*Anti-Communist Sentiment*) Durant la phase de score de votre tour, gagnez + 1 PV si une armée italienne occupe soit la Russie ou l'Ukraine.

Ressources Balkaniques (*Balkan Resources*) Durant la phase de score de votre tour, gagnez +1 PV si une armée italienne occupe les Balkans

Bravado Plutôt que de jouer une carte de votre main, défaussez 3 cartes de votre main et jouez une bataille terrestre de votre défausse.

Imperio Italiano Durant la phase de score de votre tour, gagnez +1 PV si une armée italienne ou allemande occupe l'Afrique du Nord, l'Afrique ou le Moyen-Orient.

Mare Nostrum Durant la phase de score de votre tour, gagnez +1 PV pour chaque flotte sur le plateau.

JAPON (33 cartes, 5 Armées, 5 Flottes)

Construction armée x4

Combat terrestre x3

Construction flotte x6

Combat naval x4

Guerre économique x2:

Sous-marins (A) (Submarines) Le R-U doit se défausser de la première carte de son deck. Gagnez + 2 PV

Sous-marins (B) Les USA doivent se défausser de la première carte de leur deck. Gagnez + 2 PV

Événement x0

Réplique x11 :

Charge Banzai Utilisez quand vous combattez une armée. Combattez une armée supplémentaire dans la même zone ou une zone adjacente.

Réparation des Cuirassés (*Battleship Repair*) Utilisez n'importe quand. Ne retirez pas une flotte japonaise ravitaillée ce tour.

Offensive en Chine (*China Offensive*) Utilisez quand vous combattez une armée en Chine, au Sichuan, ou en Asie du Sud-Est. Vous pouvez construire une armée dans la zone de combat, puis construire une armée supplémentaire dans une autre de ces zones.

Transports Destroyers Utilisez quand vous combattez une flotte. Vous pouvez construire une ou deux armées adjacentes à la zone attaquée.

Chute de Singapour (*Fall of Singapore*) Utilisez quand vous combattez une armée en Asie du Sud-Est. Éliminez une flotte alliée de la Mer de Chine. Recrutez une flotte dans la Mer de Chine.

Kamikaze Éliminez immédiatement une flotte alliée construite adjacent à une pièce japonaise.

Armée du Kwantung Utilisez n'importe quand. Choisissez une armée ravitaillée en Chine, au Sichuan, ou à Vladivostok. Ne retirez pas cette armée ce tour.

Opération Ketsu-Go Utilisez n'importe quand. Ne retirez pas une armée au Japon, ou une flotte dans la mer du Japon ce tour.

Attaque surprise Utilisez quand vous combattez une flotte. Vous pouvez combattre une flotte supplémentaire, puis combattre une armée.

Forces spéciales amphibies (*Special Naval Landing Forces*) Utilisez quand vous construisez une flotte. Vous pouvez construire une ou deux armées adjacentes à la zone où vous avez construit cette flotte.

Truk Utilisez n'importe quand. Toutes les flottes japonaises sont ravitaillées pour le reste du tour.

Statut x3:

Bases avancées (*Forward Bases*) Durant la phase de score de votre tour, gagnez +1 PV pour chaque armée occupant Hawaï, Pacifique Nord-Ouest ou Nouvelle-Zélande.

Grande sphère de coprosérité de l'Asie orientale (*Greater East Asia Co-prosperity Sphere*) Durant la phase de score de votre tour, gagnez +1 PV pour chaque armée occupant l'Indonésie, la Nouvelle-Guinée, ou l'Asie du Sud-Est.

Les desseins impériaux (*Imperial Designs*) Durant la phase de score de votre tour, gagnez +1 PV si une armée japonaise occupe soit Iwo Jima soit les Philippines.

Notes :

1. Toutes les nations n'ont pas tous les types de cartes dans leur deck.
2. Les cartes d'une même nation avec le même titre et le même type ne sont pas forcément identiques (exemple : les *sous-marins* allemand et japonais).
Les cartes de nations différentes avec le même titre et le même type ne sont pas forcément identiques (exemple : le *pillage* italiens et allemands).
3. *Utilisation des cartes*
Événement: utilisation unique et immédiate.
Statut : joué face visible sur la carte; reste actif jusqu'à ce qu'il soit défaussé.
Réplique: Joué face cache; utilisation unique et immédiate quand elle est révélée soit durant le tour d'un adversaire soit en plus d'une autre carte d'action.
Guerre économique: vous permet généralement de défausser des cartes adverses.
Ces cartes peuvent donc entrer en conflit. C'est l'ordre de révélation de la carte qui détermine la priorité d'application des effets. Notez bien la mention « ce tour » qui maintient l'effet d'une carte jouée pour tout le tour de jeu.
4. L'auteur propose une règle optionnelle qui est encore en phase de test mais qui semble faire l'unanimité en sa faveur. En voici, la traduction :
Redistribution des ressources : A tout moment, vous pouvez défausser 4 cartes de votre main pour prendre une carte de construction d'Armée ou de Flotte, ou une carte de Combat terrestre ou naval, ou un Déploiement aérien (extension) de votre deck dans votre main. Vous n'avez pas à déclarer le type de carte, mais vous devez défausser les 4 cartes avant d'inspecter le deck, et devez annoncer et montrer aux autres joueurs la carte que vous avez prise.
Puis, vous mélangez votre deck.

Petit guide stratégique concernant l'usage des decks.

Les decks contiennent de nombreuses cartes traduisant une lecture historique du conflit malgré leur ordre aléatoire. Certaines cartes correspondent à des aspects importants ou plus anecdotiques des capacités militaires, économiques et diplomatiques des belligérants. Quelques-unes sont uchroniques (sans véracité historique) mais permettent d'exploiter la grande liberté stratégique offerte aux joueurs (notamment à celui incarnant l'Italie). Leur **type est rédigé en gras**, *leur nom en Italique*.

Etats-Unis.

Les cartes de **Guerre Economique** relèvent toutes du bombardement stratégique opéré en Europe (en soutien diurne des bombardements britanniques nocturnes du Bomber Command) mais surtout au Japon. Son effet fut décisif permettant en particulier d'assumer le choix d'utiliser l'arme nucléaire qui brisa la volonté de combattre de ce dernier. Les effets réels contre le potentiel industriel est également incontestable concernant le Japon mais plus discutable pour l'Allemagne qui maintint une production importante jusqu'en 1945. A noter que ces cartes nécessitent évidemment une distance d'utilisation mais que la plus puissante ne nécessite pas une armée mais seulement une « pièce ». Aucune n'a besoin d'être ravitaillé pour lancer ce qui s'apparente alors à un « raid » (exemple : le raid Doolittle du 18 avril 1942 qui ne fit pas beaucoup de dégâts mais eu un effet moral important).

Six sur les huit cartes d'**Événements** permettent aux Etats-Unis de déployer rapidement des forces nationales ou d'équiper des forces alliés. Deux sont extrêmement puissantes : le déploiement de la *Flotte à Pearl Harbor* (2 flottes puis une armée construites dans l'ordre voulu) et *l'Arsenal de la Démocratie*

(permettant au britannique de construire une Flotte et une Armée). Les autres sont aussi intéressantes mais nécessitent un espace encore libre d'armées de l'Axe plus difficile à obtenir. Cependant, *l'Avance de Patton* peut mettre fin à la partie si à partir d'une Europe de l'Ouest libre, elle attaque l'Allemagne ou l'Italie et que plutôt dans le tour, le Royaume-Uni ou l'URSS a détruit l'Axe dans l'un de ces deux pays. On constate ainsi que sa position en fin de tour offre l'opportunité de rechercher cet effet de mort subite ! Le Changement de Théâtre d'Opération peut également être très efficace une fois l'essentiel des pièces mises en jeu en permettant finalement de les reconstruire en un tour où on le souhaite...

L'absence totale de carte **Réplique** est largement compensée par les 9 cartes de **Statut**. Les Etats-Unis sont un moteur diesel qui une fois 'installé' (prendre le temps de déployé quelques cartes Statut tôt dans la partie) est extrêmement efficace et souple. En particulier, *Les Ressources Polyvalentes* (malgré un coût important) peut être la carte qui vous sauvera ou assurera le KO en allant rechercher dans la défausse la carte de votre choix (exemple : Utiliser *Patton* deux tours de suite !!!). Mais évidemment les nombreuses cartes permettant de booster les actions de constructions ou de combat sont assez exclusive (exemple : les *Débarquement Amphibies* qui permettent en 1 tour de vider une zone et de l'occuper).

En conclusion, les Etats-Unis sont incontestablement une nation très puissante : un deck de 40 cartes, des pièces abondantes, un espace national difficilement menacé, un énorme pouvoir de destruction des decks ennemis. Cependant, il a deux handicaps : il devra souvent aider ses alliés et ne pourra pas se permettre de construire tranquillement son économie de guerre (en jouant un maximum de cartes de **Statut** avant les cartes de combat et de construction) ; il devra atteindre le théâtre européen et/ou asiatique pour peser sur le contrôle des Points de Victoire. A quatre joueurs ou moins, le couple avec le Royaume-Uni compense largement ces handicaps et il faut alors conseiller ce duo aux joueurs découvrant Quartermaster General.

Royaume-Uni

Le deck du Royaume-Uni est très puissant. Avec 39 cartes de tout type, il peut affronter une large gamme de situation. Mais il a effectivement fort à faire : avant que les Etats-Unis ou même l'URSS ne puisse gêner réellement l'Axe, il sera quasiment livré à lui-même pour éviter de perdre son vaste empire et son territoire national.

Les cartes de **Guerre Economique** ne paraissent pas très puissante en comparaison de son partenaire américain mais on l'avantage de pouvoir être utiliser à n'importe qu'elle moment. Sur un deck italien vide, cela peut faire très mal.

Les nombreux **Evénements** s'apparentent tous (à l'exception d'*Enigma*, quasi **Réplique**... active) à la constitution des forces du Commonwealth (Canada, Australie, Inde, Afrique du Sud) et des petites nations européennes (Néerlandais, Yougoslaves) qui trouveront en Angleterre un refuge pour poursuivre le combat. Or, ceci n'est pas forcément un atout car malgré ses 10 pièces de jeu (5 Armées et 5 Flottes), le Royaume-Uni ne pourra efficacement se battre partout. Parfois même jouer prématurément ces cartes peut s'avérer contre-productif en immobilisant des forces qui ne pourront pas être construite sur le front principal.

Les cartes de **Réplique** offrent une sauvegarde pour chaque type de pièce et pour la défense ultime de la Grande-Bretagne et de la Mer du Nord mais aussi pour quelques joyaux de l'Empire *Fidèles à la couronne* ... Cette carte peut d'ailleurs être joué alternativement pour éliminez une unité allemande juste construite. On pense immédiatement à la combinaison avec une *construction* suivant cette carte (joué forcément durant le tour allemand qui précède immédiatement celui du Royaume-Uni). Effet garanti !

Les cartes de **Statut** sont presque toute intéressantes. Soit pour garantir une résistance précoce et durable de l'Empire, soit pour maintenir une forte pression en Europe de l'Ouest. Ainsi la *France Libre*, jouée assez tôt, associé ou non à la *Résistance*, va obliger l'Axe à maintenir constamment une garnison voire deux s'il ne veut pas d'un second front à répétition. Seul le *Rationnement* permettant de faire un peu tourner sa main n'a pas une grande utilité. La dernière carte de la liste, la *Royal Navy* est par contre incontournable. En effet, la clé pour éviter de jouer en réaction est de profiter de l'atout historique des

britanniques: leur puissance navale qui permet de développer une stratégie périphérique. Dès que la *Royal Navy* est déployée, elle peut non seulement infliger de cuisants revers aux marines de l'Axe mais aussi prendre le contrôle des espaces maritimes bordant l'Italie ou l'Allemagne, voire disputer celui du Pacifique à la Flotte Impériale Japonaise... et bien sur jouer des **Combats terrestres** à partir de celle-ci. Et voilà les Commandos !!!

URSS

Malgré un deck de seulement 34 cartes, l'URSS peut aligner quelques combinaisons impressionnantes liées à sa nature d'Hinterland. Ce terme de géopolitique que l'on pourrait associer à l'expression 'Colosse au pied d'argile' décrit en effet une puissance continentale capable de mettre en œuvre une capacité militaire sans équivalent mais qui reste économiquement fragile et politiquement isolée. En clair, le 'rouleau compresseur russe' peut avoir du mal à démarrer, peut même être freiné voire tombé en panne, mais en définitive, l'affronter signifie pour l'Axe y engloutir d'énormes moyens.

L'absence de carte de **Guerre Economique** ne témoigne pas seulement d'un manque d'aviation stratégique mais aussi d'une incapacité à frapper le potentiel économique autrement qu'en saignant les forces armées ennemies.

Les **Evénements**, tous historiques, sont équilibrés entre défense (élimination d'unités ennemies) et attaque (recrutement ou redéploiement d'armées soviétiques). Le *Chemin de fer transsibérien* ne sera vraiment utilisé que dans le cadre de son titre c'est-à-dire pour basculer rapidement du théâtre européen ou théâtre asiatique.

Les 4 cartes de **Réplique** viendront contrecarrer les offensives de l'Axe au moment (à l'approche de Moscou) dans les régions où historiquement l'Armée Rouge a bloqué Barbarossa puis l'offensive Bleu (Leningrad, Moscou, Stalingrad).

Les cartes de **Statut** permettent de mettre progressivement en marche le rouleau compresseur : elles assurent non seulement une grande résilience – le soviétique d'évacuation permettant même de perdre Moscou et l'Ukraine et de continuer le combat encore plus à l'est- mais aussi des offensives meurtrières et soutenues.

L'URSS a peu de chances de scorer énormément (l'aventure asiatique semble contreproductive) en dehors de Moscou et de l'Ukraine (sans doute très disputée) mais elle a de grandes chances d'être décisive dans la fin de l'Axe et de l'Allemagne en particulier...

Allemagne

L'Allemagne doit prendre l'initiative des combats. Elle a de puissantes cartes conditionnées par le choix des théâtres d'opération historiquement cohérent (l'Europe de l'ouest, l'Atlantique, la Méditerranée mais surtout l'URSS). Mais elle n'a aucune carte de **Réplique**.

Très peu d'uchronie donc dans le deck de **Guerre Economique** où les U-boote menaceront autant le Royaume-Uni que les Etats-Unis ou même l'URSS. De plus, si une zone géographique adéquate est occupée, l'effet peut passer de 2 à 5 cartes défaussées. Il ne faudra donc pas négliger la bataille de l'Atlantique (Mer du Nord dans le jeu) pour maximiser l'effet de ces sous-marins. D'ailleurs pour ce faire, 3 Flottes sont disponibles qui reflètent les ambitions initiales de la Kriegsmarine dotée de puissants et modernes croiseurs mais n'ayant que deux cartes de construction, cela signifie qu'il faudra sacrifier l'**Evénement** *Des canons et du Beurre* pour maintenir cet effort. Toutes ces cartes présentent également un bonus d'un ou de deux (pour les *Armes V*) Points de Victoire. Enfin, comme les Etats-Unis et l'URSS, l'Allemagne possède une carte permettant de redéployer entièrement son dispositif terrestre: la bien nommée **Autoroute**.

Le reste du potentiel militaire en fait cependant une puissance terrestre. Jugez plutôt : 7 Armées, 6 cartes de construction d'Armées et 7 de combat terrestre, mais surtout 11 cartes de **Statut**, un record que même les Etats-Unis n'égalent pas. Certaines sont d'usage évident dans une phase offensive (*Blitzkrieg*, *Bombardiers en Piqué*, *Prêt au combat*, *meutes de loups*) et plus encore défensive (*Mur de l'Atlantique*, *Chasseurs à réaction*, *Volksturm*) mais une doit retenir l'attention car elle est unique : *La planification*

supérieure. Elle permet en effet d'organiser ses actions sur plusieurs tours. Evidemment, ce formidable potentiel peut être détruit par les la **Guerre Economique** britannique ou américaine qui défausserait certaines de ces cartes avant qu'elles arrivent dans la main du joueur allemand. Dans une moindre mesure, Enigma pourra en éliminer une posée.

A noter, que plusieurs cartes permettent d'ajouter un Point de Victoire pour l'occupation de certaines régions (l'Ukraine, la Baltique, la Scandinavie) largement accessibles et défendables.

Japon

Le Japon présente une situation paradoxale dans le jeu qui traduit bien se traduit dans sa géostratégie : il est incitée à former une « *Sphère de Coprosperité Asiatique* » en s'emparant de la Chine, de l'Inde voire même de l'Australie. Il pourra le faire, car au début de la partie, il n'a aucun adversaire direct pour l'en empêcher. Les trois cartes de **Statut** vont toutes dans ce sens en gratifiant d'un Point de Victoire supplémentaire par Armée occupant l'Est, le centre ou le Sud de cet espace. Mais c'est un gigantesque théâtre d'opération et il sera sans doute à cours de pièces pour réussir cela tout en protégeant son archipel d'une réplique américaine. Ici encore, le système fait preuve d'une remarquable qualité de synthèse. Le Pacifique ne peut être contrôlé que par l'occupation de bases terrestres (Iwo Jima, les Philippines, la Nouvelle Guinée, voire Hawaï) qui servent géographiquement de clés aux secteurs maritimes. Or, avec seulement 5 Armées et 4 constructions d'Armées, le Japon n'a tout simplement pas la puissance suffisante d'ambitions impérialistes durable. Plus frustrant, il peut même se retrouver dans l'incapacité de poursuivre son effort sur un secteur peu défendu car toutes ses armées ont déjà placées.

A noter, qu'un joueur américain peut très bien voir arriver un débarquement sur sa côte ouest. Tenter au bon moment (les Etats-Unis ne pourront pas être décisif simultanément sur le théâtre Pacifique et Européen), cela peut avoir un effet décisif...

Mais en dehors de cette uchronie réalisable, la partie du Japon risque d'être peu à peu liée aux actions des Alliés dans son espace. Pour permettre un jeu adaptatif et résistant, son deck malgré sa maigreur relative (33 cartes dont aucun événement) est assez puissant mais surtout très réactif. Deux cartes de **Guerre Economique** rappellent que les sous-marins japonais peuvent attaquer les voies de communication alliées... mais leur effet très limité (1 carte défaussé dans le deck américain ou britannique) est compensé par deux Points de Victoire.

Sa force réside donc dans les 11 cartes de **Réplique** qu'il pourra déployer durant les tours 'calmes'. Elles présentent cependant l'évidente faiblesse de ne pas être systématiquement utiles (voire inutiles pour certaines s'il n'y a pas d'adversaires directs) et de 'rassurer' ses adversaires une fois consommées. On a ici parfaitement représenté la capacité assez exceptionnelle de sacrifice des forces japonaises dont les *Kamikazes* ne sont qu'un exemple mais aussi d'opérations 'va-tout' comme la bataille de la Mer de Corail ou plus encore celle de Midway. Les deux tiers des **Répliques** concernent spécifiquement les opérations navales mais beaucoup reflètent la nature combinée de la Guerre du Pacifique. Ainsi les *Transports Destroyers*, la *Chute de Singapour* mais surtout les *Forces Spéciales Amphibies* et *Attaque Surprise* associent combat et/ou construction terrestre et naval. Cela permet de compenser la faiblesse relative en cartes de construction et de combat. L'*Offensive en Chine* permet de prendre l'ascendant en Chine (à noter que l'absence de forces chinoises est à peine compensée par quelques cartes Alliés permettant d'y agir) et L'*Armée du Kwantung* permet de s'y maintenir.

Italie

Ce deck est certes le plus fragile (30 cartes 'seulement' et assez peu de cartes de combat et de construction) reflétant les moyens inférieurs aux ambitions de cette l'état fasciste mais il est assez polyvalent. Il présente également les cartes les plus anachroniques et l'absence de contraintes géohistoriques de l'usage des pièces pourra amener l'Italie à jouer un rôle bien plus important là où elle sera engagée. De même, il est peu probable (sauf si les Alliés s'acharnent avec leurs cartes de Guerre Economique sur le deck italien) que cette Nation 'sorte' précocement du jeu. Rappelons d'ailleurs qu'il n'y

a pas de calendrier et que la seule condition de Mort Subite concerne un camp dans sa totalité. Pas de reddition italienne en 1943.

La **Guerre Economique** est limitée à deux cartes qui font défausser une seule carte au Royaume-Uni mais offrent 1 ou 2 Points de Victoire.

Les **Evénements** sont assez intéressants : ouvrir le front africain y compris avec le 'recrutement' de *l'Afrika Korps* voire même pousser dans le Golfe du Bengale, mobiliser les armées italiennes en URSS ou dans les Balkans. L'idéal étant de jouer le *Pillage*, une fois les forces déployées au maximum, soit 7 Points de Victoire en plus !

Les cartes de **Statut** permettent d'obtenir des Points de Victoire supplémentaire : pour le contrôle de certaines régions, ou pour le nombre de Flottes déployées. La carte Bravado est la seule qui permet de jouer une carte de combat terrestre non disponible dans sa main depuis la défausse.

Au total, l'Italie sera plus qu'un figurant dans la stratégie de l'Axe et pourra même souvent rapporter beaucoup de point à son camp. C'est le parfait exemple de Nation intéressante à jouer et ce tout en étant proche des réalités historiques mais aussi capable de développer ses propres ambitions.