

VIEILLE GARDE

Numero 29 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

TOTALER KRIEG !

(Decision Games)



✂ Operation Overlord ✂

US Commitment Level 3

Delay Box

US 6th HQ, US 15th Army.

Conditional Event Segment

If a supplied US ground unit occupies any city or port in Continental France (French North Africa does **not** count) or Greater Germany, place the following...

Conditional Replacements:

US: 1 armor step, 1 infantry step
British: 1 armor step, 1 infantry step

US ☆ 20 May-June, 1944 ☆

✂ Operation Barbarossa ✂

You may remove any Truce Markers from the War & Peace Status Display and must discard the Lebensraum card upon revealing this card.

Axis Force Pool

Center HQ, 3rd and 4th Panzer Armies, 11th and 17th Armies, and one Air Support unit

Seasonal Replacements

6 panzer steps, 12 infantry steps

Conditional Event Segment (18.4.2)

If a German ground unit occupies any hex in the Soviet Union, remove one Neutrality Marker (17.2.15), or one Ceded Border Marker (18.4.2) from a minor without its Neutrality Marker, from the map. If a Ceded Border Marker is thus removed, and the Minor Country associated with it is still neutral, it must be activated as an Axis Minor Country. These minors may not set up in the Ceded Border regions.

✂ 8 May-June, 1941 ✂

Great Patriotic War

Must discard the Release Strategic Reserves card upon revealing this card.

Delay Box

Six Guards corps; 2nd Baltic, 2nd Byelorussian, and 2nd Ukrainian HQ's, one fortress unit.

Seasonal Replacements

2 tank steps, 18 infantry steps

"A single death is a tragedy, a million deaths is a statistic." -Stalin

★ 9 August-September, 1941 ★

EDITORIAL

Paris, le 15 Septembre 2004

Chers lecteurs de *Vieille Garde*
et fidèles de l'Académie du Wargame

Comme je le remarquais déjà dans le numéro précédent, le rythme de parution s'accélère... En fait le rythme très irrégulier, dépend essentiellement des jeux que j'ai le temps de jouer et des joueurs – futurs académiciens – qui proposent une étude. Ce qui arrive plus souvent qu'on ne le croit. Ainsi Thierry Gracia me faisait état le 10 février de cette année de son intention de rédiger une étude pour VG sur *Totaler Krieg!* Je suis heureux de vous présenter le résultat dans ce numéro. L'objectif de Thierry était de faire découvrir et donner envie de pratiquer ce magnifique jeu. Pour ma part, c'est réussi, bravo Thierry! Au milieu de la jungle des grands stratégiques 2° GM Europe, *Totaler Krieg!* se distingue par ses cartes et ses mécanismes particuliers, tout en restant un vrai jeu, pas un ersatz de *pocket game*.

Après l'exploration des années 80, la Saga du Wargame continue les annexes présentant des jeux marquants des compagnies de la décennie. *West End Games* est ici à l'honneur avec un wargame qui est toujours largement pratiqué, apprécié et recherché.

Dans le dernier éditorial je parlais d'une méga partie de *Streets of Stalingrad* occupant 7 joueurs parisiens, quasiment un soir par semaine. Cette partie s'est arrêtée à la fin du tour 9 par un forfait allemand. Elle aura tenue 12 soirées, soit une cinquantaine d'heures. En fait après un début dynamique et palpitant, la guerre s'est mise à ressembler réellement aux combats de rues de Stalingrad : beaucoup de pertes dues à l'artillerie, des assauts massifs et peu fructueux – genre deux trois hexs par division – et énormément de temps de jeu sans grands mouvements. La revanche est déjà en préparation sur *Enemy at the Gates* en gardant les mêmes camps, huit personnes pour le scénario de campagne. *SoS* fera certainement l'objet d'une étude pour VG,



mais la conclusion ne sera peut être pas aussi positive que celle espérée au début de la partie... C'est évidemment un jeu extrêmement riche, aussi bien sur un plan tactique où il faut optimiser ses attaques et lignes de défense, que stratégique avec des choix et options initiaux engageant rapidement la réussite de la partie. Le problème est que sa longueur empêche de tester de nombreuses stratégies, à moins peut être de partir en mission sur Mars (3 ans aller dans une navette) ou d'aller passer quelques années en prison (sans passer par la case départ...), à quand la retraite!

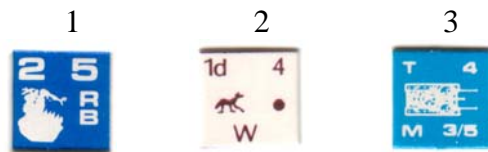
Ainsi le prochain numéro verra sans doute une étude sur *Streets of Stalingrad* de L2DG et certainement les rubriques habituelles.

Luc, Maître de Capoue

QUIZ

Le quiz précédent n'a pas été trouvé et il est donc remis en jeu.

C'est un quiz spécial SF qui est également diffusé sur Strategikon, une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 18 : Totaler Krieg!

Pages 19 à 20 : La saga du
Wargame

Totaler Krieg !

Une autre façon de simuler la Seconde Guerre Mondiale ?

FICHE TECHNIQUE

Auteurs: Steve Kosakowski, Alan Emrich

Editeur: Decision Games

Année: 1999, réédité en 2001

Langue: Anglais

Echelle: Grand-Stratégique

Période: Deuxième guerre mondiale

Temps de jeu : de 3-10 heures (scénario)

à 20-50 heures (campagne complète)

Difficulté: Assez élevée

Matériel

Jeu comprenant 560 pions, 153 cartes d'options stratégiques, 1 livret de règles, 1 livret d'exemples et de scénarios, 2 cartes, 2 dés et diverses aides de jeu.

Echelle

Jeu ayant pour échelle : un hexagone = 110 Km, 1 pion = 1 corps d'armée ou 1 armée pour les unités terrestres, Flottes entières pour les unités navales et aériennes.

Une guerre Totale !

La Seconde Guerre Mondiale a fourni une quantité énorme de wargames, seule la période de l'épopée Impériale doit parvenir à concurrencer un tant soit peu cette hégémonie. Mais dans cette foule de jeu se trouve une classe à part, celle des jeux grand-stratégiques. Depuis Third Reich de nombreux wargames sont parus avec plus ou moins de réussite dans leur domaine. Les principaux représentants étant Third Reich (Avalon Hill) et ses multiples déclinaisons jusqu'au récemment sorti A World at War (GMT), World in Flames (ADG), ETO/PTO (SPI/TSR), l'énorme War in Europe de SPI réédité par DG et le réactualisé AETO, également de Decision Games. En 1996 Decision Games publia Krieg ! un outsider à ces jeux qui avait la particularité d'introduire un système de cartes afin de déterminer les grandes décisions stratégiques. A peine était-il sorti qu'un projet d'amélioration de ce dernier était déjà en route. Finalement en 1999 sortit Totaler Krieg !

Tout le paradoxe de ce jeu réside en ce qu'il est basé sur des mécanismes très classiques tout en y incorporant des ajouts particulièrement novateurs.

Cette étude donnera des éléments de stratégie générale pour ce jeu essentiellement dans le cadre du scénario A1, simulant la campagne historique, et ainsi seront valables pour les scénarios ne reprenant qu'une partie du conflit global. Les scénarios alternatifs seront évoqués mais non analysés, les divergences avec l'Histoire pouvant être très importantes.

A - Description générale

1°) Ouverture de boîte :

Autant commencer tout de suite par ce qui fâche, ce jeu est cher. Et pour être honnête à un peu plus de 100 euros on reste vraiment sur sa faim question matériel. Les pions sont classiques et arborent des symboles OTAN (unités terrestres) ou des silhouettes (flottes aériennes et navales) mais pas de quoi soulever les foules quand même. De plus les couleurs choisies pour les Italiens et les Anglais sont assez proches, il faudra être attentif à ne pas

bouger les pions de l'adversaire dans le désert de Libye...

Les 153 cartes d'options stratégiques sont franchement ratées, texte rouge et noir sur fond blanc sans la moindre illustration. Quand on voit ce dont GMT est capable dans des jeux comme Barbarossa to Berlin ou Paths of Glory, des cartes grossièrement découpées et sans la moindre illustration passent assez mal. Seule la carte (de Joe Youst) tire bien son épingle du jeu, elle est claire et agréable.



La carte de Totaler Krieg.

Autre défaut les règles ne sont pas un modèle de clarté. A la première lecture on voit difficilement où l'auteur veut en venir. L'idéal est d'être initié par une personne maîtrisant déjà le jeu. Par contre les Designer's Notes sont assez conséquentes et apportent vraiment un plus à la compréhension du jeu. Une lecture appliquée de cette partie est chaudement recommandée.

2°) Le système de jeu :

Le cœur du jeu réside dans les cartes. Elles sont le moteur de Totaler Krieg. Ce sont sur ces cartes que se trouvent les instructions à suivre pour la saison en cours. Elles procurent des renforts, indiquent l'entrée de nouveaux pions, apportent la possibilité de tenter des actions diplomatiques, de déclarer la guerre à des pays mineurs au début de son tour au lieu de le faire en fin, etc...

Les joueurs ont en main un "pool" de cartes et choisissent celle qui sera révélée à la saison prochaine. Certaines cartes provoquent la défausse d'autres cartes (par exemple *SS Europa* et *Festung Europa* sont mutuellement exclusives), et d'autres ne peuvent être jouées qu'après certaines (par exemple la nécessité de jouer *Speer appointed Minister* afin de pouvoir jouer les grandes offensives allemandes *Fall Blau*, *Citadel*. Ainsi seul un certain %age de cartes sera joué. Sur un peu plus d'une quarantaine de cartes l'Anglo-Allié a joué dans la partie "historique" 24 cartes entre Août 1939 et Mai 1945.

Les cartes sont découpées en deux familles. Les cartes de guerre limitée et celles de guerre totale. Tout le monde commence avec des cartes de guerre limitée. Ensuite l'Allemand pourra jouer, sous certaines conditions, sa

première carte de guerre totale (historiquement ce fut lors du déclenchement du Plan Barbarossa). Une fois que l'Allemand aura révélé une telle carte, les alliés pourront jouer avec leurs cartes de guerre totale. En règle générale les cartes de guerre totales procurent plus de renforts et leurs effets sont plus importants.

Une autre différenciation existe. Certaines cartes comportent des éclairs imprimés près du titre. Ce sont les cartes dites de blitz qui permettent de profiter de 2 phases de combat consécutives (blitz & regular) et d'utiliser les paras entre autres bonus. Ce sont les cartes idéales pour lancer des offensives.

L'autre point particulier est dans l'organisation des forces armées. Les renforts sont exprimés en steps qui sont des corps génériques d'infanterie ou de blindés que l'on place aux endroits requis. Une fois empilés ces corps peuvent se combiner pour former de puissantes armées qui seront la cheville ouvrière de vos offensives. Ces armées pouvant compter jusqu'à trois steps.

Un dernier point avant de s'attaquer au tour de jeu, la *Delay Box*. Cette case du plateau de jeu a une fonction cruciale. Toute unité à plusieurs pas, toute flotte (aérienne ou navale) et certains marqueurs doivent passer par-là après avoir été détruits ou utilisés. A la fin du tour on jette un dé par pion présent. Le résultat (assorti de quelques modificateurs propres à chaque camp) donne le nombre de tours que le pion mettra avant de pouvoir revenir en jeu. Par exemple : Votre 6eme armée est détruite. A la fin du tour le jet de dé donne 4 => Placez votre pion 4 cases plus loin sur la piste des tours de jeu. Elle reviendra dans votre Force pool lors de ce tour et vous ne pourrez la reconstruire qu'à ce moment là.

Le tour de jeu :

Le tour de jeu suit un ordre immuable :

- 1°) Axe
- 2°) Anglo-Allié
- 3°) Soviétique.

Le temps est découpé en saisons, qui sont elles-mêmes découpées en 2 tours, sauf en été où l'on compte trois tours.

A chaque début de saison se tient une *Seasonal Phase*. Tout d'abord on vérifie le niveau de

points-victoire et l'on déplace le marqueur sur le tableau prévu à cet effet.

On révèle sa carte stratégique, puis on en choisit une qui sera révélée à la saison suivante. Ainsi les joueurs sont tenus de se projeter la saison suivante soit une réflexion de 2-3 tours à l'avance. *Ici se trouve la différence avec les jeux à cartes de type Paths of Glory où l'on tire des cartes au sort. Là vous avez le libre choix de la carte à jouer parmi l'éventail disponible sur le moment.*

On place aussi, s'ils sont entrés en jeu, les marqueurs logistiques, dont la principale fonction est de faciliter l'arrivée des renforts.

Enfin c'est aussi lors de cette phase que sont placés les *seasonal reinforcements* qui sont indiqués sur la carte. Ces renforts peuvent consister en des steps (qui arrivent directement sur la carte) et en des pions d'armées qui peuvent soit aller dans la Delay Box soit aller dans le pool de construction ce qui les rend alors immédiatement disponibles à la construction.

Puis viennent les phases suivantes qui, elles, ont lieu chaque tour

- Phase administrative initiale

1°) La phase politique :

Comme son nom l'indique elle sert à résoudre les diverses actions telles que recherches d'alliances, pressions diverses sur les mineurs.

2°) La phase des convois :

Elle voit les Russes et les Allemands placer leurs pions de convois dans les zones maritimes où ils souhaitent déplacer ou ravitailler des troupes. Les pions de convois ont deux faces, une face pour transporter des troupes et une autre pour prolonger les lignes de ravitaillement, là aussi il faut choisir. Les Anglo-alliés eux ont l'avantage de pouvoir faire comme s'ils avaient des convois de transport ET de ravitaillement dans chaque zone maritime tant qu'elle est vide d'ennemis.

3°) La phase aérienne et navale :

On commence par enlever les pions posés le tour précédent que l'on envoie dans la Delay Box. On pose ensuite ceux que l'on souhaite. L'adversaire peut contester un placement en plaçant lui aussi un de ses pions de flotte. Les deux pions vont alors dans la Delay box, un point c'est tout. On peut retenter s'il reste des pions de flotte disponibles avec possibilité de

contester à nouveau, jusqu'à épuisement du stock. Les subtilités du traitement de la question aéronavale seront détaillées plus en avant.

4°) La phase d'organisation :

Elle permet de créer des pions à plusieurs pas ou de les "casser" en corps à un pas plus mobiles. Cependant attention, on construit d'abord et on « casse » ensuite. Il est impossible de casser une armée et d'en reconstruire une autre à partir des mêmes steps durant la même phase.

- Phase de mouvement opérationnel :

On y bouge ses unités, tout simplement.

- Phase de combat :

D'abord il y a un segment de combat blitz (utilisable seulement si votre carte en cours est une carte blitz) puis un segment de combat régulier disponible quelle que soit la carte qui est en cours.

- Phase de mouvement de réserve :

Seules les unités qui ne sont pas en contact avec l'ennemi peuvent bouger une nouvelle fois.

- Phase administrative finale

1°) Le segment de guerre et paix :

C'est à ce moment que l'on déclare la guerre aux pays mineurs.

2°) La phase des événements conditionnels

Durant cette phase on applique les effets des événements conditionnels qui sont indiqués sur la carte stratégique en cours. Cela peut prendre la forme de renforts ou d'événements diplomatiques.

Dans le cas des renforts conditionnels il s'avère intéressant de jouer en été des cartes qui en créent. En effet on recevra alors ces renforts à trois reprises (au lieu de deux lors des autres saisons).

Une fois que les trois camps ont joué on procède au tirage de la Delay box. Tous les pions présents sont placés sur la piste des tours de jeu selon le résultat du dé. Enfin on avance le marqueur de tour d'une case. Les pions se trouvant dans la case du tour ainsi entamé vont alors dans les Force Pool respectifs.

Les conditions de victoire :

La clef de la victoire dans Totaler Krieg passe par la possession de villes-objectifs. Elles sont

au nombre de 36 sur la carte. Ces villes-objectifs sont de trois couleurs différentes Gris (18 villes de l'Axe), Rouge (9 villes soviétiques) et Vert (9 villes Anglo-Alliées).

Le but des alliés est de s'emparer des villes-objectifs grises et celui de l'Axe de s'emparer des villes-objectifs rouges et vertes. C'est la différence entre ces deux scores qui en évoluant tout au long de la partie va déterminer le vainqueur.

Au début de chaque *seasonal phase* on compte le nombre d'objectifs alliés (hexs rouges ou verts) possédés par le joueur allemand auquel on retranche le nombre d'objectifs de l'axe (hexs gris) tenus par les alliés. Si le résultat est de +15 c'est une victoire automatique de l'axe, s'il est de -16 c'est une victoire automatique alliée.

Si aucun camp n'est parvenu à une victoire automatique lorsque l'on arrive à la fin du jeu alors on détermine deux niveaux de victoire :

- Le Historical Victory Level : Il est déterminé selon l'emplacement du Victory Point Marker lors de la fin du jeu.

- Le Game Victory Level : Là on détermine non pas qui a gagné la guerre mais qui a gagné le jeu. On reprend le résultat du Historical Victory Level et on le décale selon la position du marqueur « No retreat », une explication plus détaillée se trouve au chapitre B.

Ce Game Victory Level a pour conséquence de rendre le joueur allié particulièrement plus offensif en fin de partie car une Allemagne encore en état de se battre à la fin du jeu signifie en général une défaite pour le joueur allié.

Chaque niveau de victoire en cours induit un modificateur sur pratiquement tous les jets de type diplomatique ainsi que sur le nombre de steps de renforts des pays mineurs. En clair mieux ça va pour un camp, plus il a de chances de rallier des pays mineurs à lui et plus les mineurs activés produisent de steps de remplacement.

Un dernier point. Les niveaux avantageant l'allié sont appelés *Allied Crusade* (niveau 0, 1, 2, 3 ou 4) et ceux de l'Axe *Axis Tide* (niveau 0, 1, 2, 3 ou 4). Ces niveaux sont fonction de l'écart de possessions de villes-objectifs.

Le combat :

Avant d'exposer les diverses grandes orientations que peuvent choisir les trois camps représentés dans Totaler Krieg il semble

nécessaire de préciser quelques points de base de ce jeu afin de mieux appréhender les éléments qui font la différence entre une offensive réussie et un carnage inutile.

- Un des points clefs réside dans l'utilisation des différents éléments apportant un bonus de décalage de colonne sur la table de combat. Ces éléments sont :

Lors de la phase de combat blitz : la présence de blindés ou de paras.

Lors des deux phases de combat : la présence d'un pion avion dans l'hex ou dans l'hex adjacent, le soutien d'un QG (qui peut s'effectuer à 2 hexs de distance même au-delà des lacs et des mers).

- Une précision sur les blindés. En attaque si des blindés sont présents la première perte de l'attaquant est **obligatoirement** un step de blindé. D'où une attrition assez sévère des unités blindées dans l'attaque.

- En défense certains éléments apportent des décalages de colonne en faveur du défenseur : Le soutien d'un QG (comme pour l'attaque), certains terrains (villes, terrains difficiles, rivières, montagnes et détroits) et la présence de pions forteresses (Maginot, Sébastopol, Gibraltar...).

- Les QG ont une capacité très spéciale. En plus de « projeter » leur force (une seule fois par segment de combat) à deux hexs ils empêchent **strictement** tout recul de la pile soutenue, quitte à ce que l'accumulation de pertes finisse par transformer le QG en simple step d'infanterie (en effet les QG sont des unités à plusieurs steps constitués de pions génériques d'infanterie ou de blindés et l'accumulation de pertes peut les ramener à l'état de simple unité d'infanterie). Même à distance l'implication du QG le rend vulnérable aux résultats de la CRT.

- Le ravitaillement est traité d'une façon très simple. Pour être ravitaillée une unité doit tracer une ligne jusqu'à une ville de son pays d'origine. Cette ligne ne peut excéder deux hexs de terrain normal ; par contre elle peut être d'une longueur infinie tant qu'elle suit une voie ferrée ou une route. De plus russes et allemands ont besoin d'un pion convoi en mode ravitaillement pour tracer une ligne entre deux ports, alors que l'allié se contentera d'une

zone libre de pions d'appui ennemis. Quand on sait que l'Axe n'a que 2 (voire 3) pions de convois et le Russe un seul on comprend mieux l'énorme avantage qu'ont les Anglo-Alliés sur ce point.

Le fait de ne pas être ravitaillée ne fait pas perdre son potentiel de combat à l'unité. Toutefois elle ne pourra bouger qu'en phase de mouvement de réserve, dans la mesure où l'on ne peut sortir d'une ZOC en mouvement de réserve une unité non-ravitaillée ne pourra plus du tout bouger si elle est adjacente à une unité ennemie. Le fait de ne pas être ravitaillé apporte un corollaire d'autres pénalités, impossibilité pour les corps génériques de se combiner en armées, QG ne pouvant plus « projeter » leurs potentiels de combat, plus d'avance après combat etc...

- La gestion des débarquements est assez originale. Lorsqu'un joueur obtient la supériorité dans une zone navale il peut retourner le pion de flotte (aérien ou naval mais pas sous-marin bien évidemment) afin d'obtenir un pion Beachhead (tête de pont). Ce pion placé sur un hex de pleine mer adjacent à une côte agit comme un port allié ainsi des unités à un step peuvent y accoster pour ensuite entrer sur la terre ferme. Plus surprenant si le pion Beachhead est placé sur une case de pleine mer entre deux cases côtières alors le pion Beachhead fera office de « pont » (cf. fig 1) et permettra le passage d'unités à plusieurs steps. Cela permet des opérations telles que Overlord.



Fig 1. Tête de pont en Normandie

- Enfin un dernier point est absolument crucial si l'on veut réussir une offensive à Totaler

Krieg. La table des combats (cf. fig 2) peu paraître très peu meurtrière au premier abord. En effet on peut empiler jusqu'à 7 pas dans un hex et le pire des résultats peut amener 5 pas de pertes. Alors comment faire ?

Totaler Krieg! Player Aid Sheet

Combat Results Table

	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	6-1	9-11	
1	Ex	Ex	Dr1	Dr1	Dr2	Dr2	Dr2	Dr3	Dr3	1
2	Ar1	Ex	Ex	Dr1	Dr1	Dr2	Dr2	Dr3	Dr3	2
3	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1	3
4	Ar1	Ar1	Ex	Ex	Dr1	Ex	Dr2	Dr2	Dr3	4
5	1/0	1/0	0/0	0/0	0/0	0/1	0/1	0/2	0/2	5
6	Ar1	Ar1	Ar1	Ar1	Ar1	Dr1	Dr1	Dr2	Dr2	6
	1/0	1/0	1/0	0/0	0/0	0/1	0/2	0/2	0/3	

* Mud or Snow affecting the defender's hex reduces Dr results as follows:
Dr3 and Dr2 become Dr2 and Dr1 respectively; Dr1 becomes Ex. Note that Ex and Ar1 results are not affected by weather (see 11.1).

Axis Permanent Conditional Events (18.1)

Fig 2. La CRT

Lors d'un tour de blitz, le joueur attaquant va détruire et exploiter afin de placer quelques unités derrière le front ennemi en 1 ou 2 points durant le *Blitz Combat Segment*. Ensuite durant le *Regular Combat Segment* les ZOC soigneusement amenées lors du segment précédent feront leur office en forçant les défenseurs à reculer en overstacking. Dans la mesure où les limites d'empilement sont vérifiées à la fin de chaque segment les pertes peuvent alors prendre des proportions vertigineuses.

Le volet aéronaval :

Pour un jeu de ce type, ce volet est traité de façon très abstraite. Les pions aériens et navals servent à prendre le contrôle des zones maritimes, les pions aériens pouvant aussi apporter leur appui aux troupes terrestres.

Lorsqu'un joueur place une flotte (à prendre au sens aérien ou naval) dans une zone maritime l'adversaire peut placer une de ses flottes. Les deux pions vont alors dans la *Delay Box*. Le délai que mettront ses pions à revenir en jeu simulent qui a gagné la bataille.

Les unités aériennes peuvent en plus appuyer les troupes au sol. En plaçant une flotte aérienne sur un hex (que l'adversaire peut aussi contester comme pour une zone maritime) on apporte une colonne de bonus à ses troupes combattant dans l'hex ou dans les 6

hexs adjacents. De plus l'ennemi ne peut pas placer de renforts sous une flotte aérienne.

✘ Operation Barbarossa ✘

You may remove any Truce Markers from the War & Peace Status Display and must discard the Lebensraum card upon revealing this card.

Axis Force Pool

Center HQ; 3rd and 4th Panzer Armies; 11th and 17th Armies; and one Air Support unit

Seasonal Replacements

6 panzer steps, 12 infantry steps

Conditional Event Segment (18.4.2)

If a German ground unit occupies any hex in the Soviet Union, remove one Neutrality Marker (17.2.15), or one Ceded Border Marker (18.4.2) from a minor without its Neutrality Marker, from the map. If a Ceded Border Marker is thus removed, and the Minor Country associated with it is still neutral, it must be activated as an Axis Minor Country. These minors may not set up in their Ceded Border regions.

✘ 8 May-June, 1941 ✘

Description d'une carte :

La carte ci-dessus est la carte *Operation Barbarossa*. Le titre en rouge indique qu'il s'agit d'une carte de Total War, les cartes de Limited War ayant un titre noir. Les petits éclairs font qu'il s'agit d'une carte de blitz, les blindés apporteront une colonne de bonus en attaque lors de la phase de combat « blitz » et il sera possible d'utiliser des parachutistes.

La partie **Axis Force Pool** indique les pions qui doivent être placés dans le pool de construction allemand, sur d'autres cartes les pions partent dans la Delay Box et seront donc disponibles avec un certain décalage.

L'encadré **Seasonal Replacements** indique le nombre de steps que le joueur peut recevoir. Il est possible de prendre des steps d'infanterie à la place de steps blindés mais pas l'inverse.

La partie **Conditional Event Segment** indique des instructions à suivre obligatoirement lors de la dite phase. Dans ce cas précis il s'agit d'activer des pays mineurs ayant subi une perte territoriale suite à des *Border Dispute* jouées précédemment par le Russe. Mais il pourrait s'agir de renforts ou de jets sur des tables diverses.

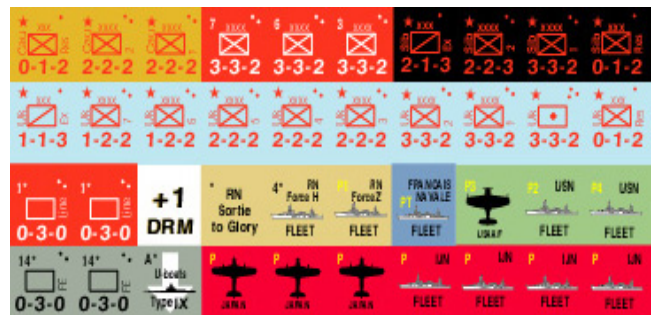
Enfin la dernière ligne indique que ce fut la 8^o carte jouée dans l'ordre historique en Mai-Juin 1941.

La plupart des cartes contiennent des citations de personnalités des camps respectifs.

Tableau récapitulatif des types et nombre de carte

Camps	Nb de Limited War	Nb de Total War	Cartes « Option Supplement »	Tot.
Axe	16 dont 8 de blitz	27 dont 9 de blitz	3 dont 1 de Total War	46
Anglo-Alliés	20 dont 4 de blitz	21 dont 9 de blitz	4 dont 1 de Total War	45
Soviétiques	23 dont 3 de blitz	18 dont 6 de blitz	3 dont 1 de Total War	44
Total	59	66	10	135

La plupart des cartes accompagnant le module Dice of Decisions remplacent des cartes existantes, par exemple la carte *Czar Challenges Germany* remplace la carte *Stalin challenges Germany* en cas de Russie tsariste.



Un échantillon de quelques pions supplémentaires fournis dans le *Player's Guide de Totaler Krieg*.

Les pions :

Les unités terrestres arborent les 3 facteurs classiques *Attaque-Défense-Mouvement*, ainsi que le nombre de steps qui correspond au nombre de petits points dans le coin supérieur droit. Les pions de support (flottes aériennes et navales) ne comportent que des silhouettes et une identification, par exemple *Luftflotte I* ou *Royal Navy*.

Par contre de nombreux marqueurs servent tout au long de la partie afin de signaler divers états, zones frontalières annexées par l'URSS lors des *Border Disputes*, Etat de guerre ou de paix avec l'Axe etc...

C'est dans l'utilisation et la signification de ces marqueurs que réside un des principaux écueils à l'apprentissage de *Totaler Krieg* car à la première lecture des règles il est très difficile de relier toutes les causes et conséquences induites par ces nombreux marqueurs.

La Guerre Stratégique :

C'est fort probablement dans ce domaine que certains risquent d'être rebutés par ce jeu. En effet la « guerre stratégique » est traitée de façon très synthétique, ce qui ne veut pas dire qu'elle n'est pas importante, loin de là !

Tableau synthétique de l'ensemble des cartes

Anglo-Alliés	Axe	Soviétiques
<i>Titre de la carte</i>	<i>Titre de la carte</i>	<i>Titre de la carte</i>
Coalition (X 8 dont une blitz)	German Mobilization	Stalin Line
British Mobilization	Ultimatum (X 4)	Polish Border Dispute
Soviet Lend-Lease	Treaty (X 3)	Finnish Border Dispute
Western Military Aid (X 2)	Limited War Production	Rumanian Border Dispute
The Dyle Plan		Turkish Border Dispute
Commonwealth Mobilization	Case Yellow	Baltic Settlement
US Lend-Lease Bill Passed	British Ultimatum	Balkan Pact
Operation Jupiter	Soviet Ultimatum	Mobilization (X 3)
Scandinavian League	Peace Offer	General Mobilization
Balkan League	Lebensraum	Stalin challenges Germany
Colonial Dispute	Siegfried Line	Manchurian Settlement
German Ultimatum	Anti-Comintern Pact	Soviet Initiative
Operation Crusader	Operation Barbarossa	Soviet Expansionism
<i>The End of Beginning</i>	<i>Mobilization Limits</i>	Comintern
<i>American Entry</i>	<i>War Production (X 5)</i>	Limited War Production (X 4)
<i>Arsenal of Democracy</i>	<i>Speer Appointed Minister</i>	Release Strategic Reserves
<i>War Production (X 2 dont 1 blitz)</i>	Case Blue Offensive	Stalin Orders Attack
Operation Torch	Festung Europa	German Ultimatum
<i>Big Three Conference (X 4 dont 1 Blitz)</i>	SS Europa	<i>Great Patriotic War</i>
Operation Avalanche	Operation Citadel	Counteroffensive
<i>ULTRA(X 2 dont 1 Blitz)</i>	<i>Nation Rise Up ! (ajout du Player's Guide)</i>	<i>Relocate War Industries</i>
Operation Overlord	<i>Production Directive (X 4)</i>	<i>War Production (X 4)</i>
Crusade in Europe	<i>Mare Nostrum</i>	<i>Reserves Formed (Uranus, Bagraion, etc...) (X 4)</i>
<i>Intensive Bombing</i>	<i>Materiel Shortages</i>	Offensives (Uranus, Bagraion, etc...) (X 4)
<i>Pour la Guerre !</i>	<i>"V" Weapons</i>	Stalin's Ultimatum
<i>A-Bomb Attacks</i>	Führer Offensive	<i>Production Directorate</i>
Final Effort	SS Offensive	<i>Separate Peace</i>
<i>Separate Peace</i>	<i>Obk Conspiracy</i>	
	Obk Offensive	Option Supplements*
Option Supplements*	<i>National Redoubt</i>	General Winter
<i>Surprise Attack</i>	<i>Separate Peace</i>	<i>Surprise Attack</i>
Churchill Pressures Neutral	Gotterdammerung	Secret Troop Deployed
Allies Supports Nationalists		
Uprising	Option Supplements*	
	<i>Surprise Attack</i>	
	Superheavy Artillery	
	German Politics	
Cartes supplémentaires utilisées principalement en conjonction avec le module Dice of Decisions		
	Pre-War Diplomacy	Southern Border Dispute
	Secret Mobilization	Ukrainian Border Dispute
German Pre-War diplomatic Coup / Soviet Lend-lease (AM)	Imperial Germany (AM)	Siberian Border Dispute
	Constitutional Kaiser (AM)	Romanov Line
	Communist Germany (AM)	Czar Challenges Germany
	Democratic Germany (AM)	Russian Diplomacy
		Russian Ultimatum
	Limited War Production (X 2)	<i>Czarist Russia (AM)</i>
	Kaiserschlacht	<i>Constitutional Czar (AM)</i>

Tout d'abord commençons par la façon dont est simulée la Bataille de l'Atlantique. L'Axe a à sa disposition un certain nombre de marqueurs U-Boot qui ont des capacités proches des pions de flotte navale. Si leur placement dans une zone navale n'est pas contesté par un pion allié alors tout mouvement par cette zone est impossible pour ce tour. Le ravitaillement ne passera pas non plus par cette zone. Un pion U-Boot restant en *North Atlantic Zone* bloquera le ravitaillement de toutes les troupes américaines en Angleterre !

Autre question relative à la guerre stratégique, le traitement des grandes campagnes de bombardement alliées sur l'industrie allemande.

L'Allié sera doté de pions aériens représentant des quadrimoteurs. Ces pions s'ils sont placés sur une ville-objectif de l'Axe font que l'objectif est considéré comme occupé par les Alliés lors de la prochaine vérification saisonnière des points de victoire. La conséquence principale étant une légère inflexion de la production de l'Axe.

Enfin une dernière astuce simule de façon rapide les bombardements alliés sur l'Allemagne. Le niveau d'implication américain (US Commitment Level ou USCL décrit dans le chapitre consacré aux Etats-Unis chapitre B dans la partie consacrée aux Anglo-Alliés) influe directement sur les jets de dés de l'Axe relatifs à la *Delay Box*. Plus cet USCL est élevé et plus les unités mettront de temps à revenir en jeu.

La météo :

Dans Totaler Krieg la météo est absolument immuable. Les tours Avril-Mai et Septembre-Octobre seront toujours des tours de boue et les tours Janvier-Février et Novembre-Décembre seront toujours des tours de neige. Lors de ces tours les effets de la CRT sont revus à la baisse, *Dr3* devient *Dr2*, *Dr2* devient *Dr1*, *Dr1* devient *Ex* et *Ex* devient *Ar1*, ce qui handicape l'attaquant.

La boue apporte pas mal de désagréments, plus d'appui aérien sur la terre ferme, les ZOCs ennemies deviennent collantes, pas de combat en *blitz segment*, une colonne de décalage en faveur du défenseur sur la CRT et l'exploitation par les unités blindées est rendue impossible.

Quant à la neige ce n'est guère mieux, pas de Beachhead dans les mers du Nord et Baltique,

pas de convois en mer Arctique, les unités aériennes placées sur terre n'apportent une colonne de décalage que dans leur hex et non plus dans les hexs adjacents et enfin seules certaines unités peuvent attaquer lors du segment de combat blitz (Russes, suédois, finlandais, SS et allemands empilés avec des SS).

Les Règles optionnelles :

Un petit livret de 6 pages (téléchargeable sur le site d'Alan Emrich, cf. bibliographie) comprend les « House Rules » de Totaler Krieg. Ces règles sont hélas trop nombreuses pour être décrites par le menu. Elles apportent encore plus de « chrome » au jeu sans trop l'alourdir, l'accord de tous les joueurs étant bien sur requis avant de les utiliser.



Une fin de partie qui sent le roussi pour l'Axe.

B - Les Stratégies globales

Avant de détailler les stratégies envisageables par chaque camp quelques points très importants sont à rappeler.

- Comme il a été expliqué précédemment on choisit sa carte pour la saison suivante ce qui implique un minimum de prévoyance afin de ne pas être démuné lors de la révélation de la dite carte. Aussi afin d'éviter les grosses déconvenues il est souhaitable de planifier son choix de cartes au moins 2-3 tours à l'avance lorsqu'on est stratégiquement sur la défensive et 5-6 tours à l'avance quand on est en attaque. Tout joueur de l'Axe qui entame un scénario de campagne doit prévoir ses cartes au moins sur les 2 premières années du conflit.

Donc il est particulièrement important de bien définir ses objectifs et de s'y astreindre.

- Pour gagner une partie de Totaler Krieg il faut soit atteindre la Total Victory, ce qui est assez dur, soit battre son adversaire «aux points» lorsque le V-E Day atteint. Ce marqueur V-E Day est une date butoir placé sur le compte-tours suite à l'entrée en guerre des Etats-Unis, elle-même conditionnée par le déclenchement de la Total War dont le « top-départ » est entre les mains du joueur de l'Axe. Il faut bien reconnaître que la Total Victory est un objectif assez difficile à atteindre pour l'Axe, à titre d'exemple une Total Victory impliquerait la prise des villes suivantes :

Oslo, Anvers, Paris, Lisbonne, Athènes, Minsk, Sébastopol, Kiev, Rostov, Alexandrie, Bagdad, Téhéran, Bakou, Moscou, et Léninegrad.

Le tout bien sûr sans perdre la moindre ville-objectif de l'axe...

Lorsqu'il pense que la Total Victory va lui échapper, le joueur de l'Axe peut tenter de gagner aux points en jouant la Carte « Festung Europa ». Cette carte permet le placement d'un marqueur appelé « No retreat » sur le VP track. Une fois le V-E Day atteint, si le joueur allié n'a pas obtenu une Total Victory, son niveau de victoire est abaissé du nombre de niveaux où se trouve le marqueur No retreat => No retreat en case 2 = 2 niveaux de victoire en moins, une victoire décisive se transforme alors en victoire marginale.

Inutile de dire que cela incite fortement l'allié à être offensif lorsqu'il a repris l'initiative car le temps joue en faveur de l'axe une fois le marqueur No retreat en place.

1°) AXE :

Le jeu de cartes de l'Axe est soumis à certaines conditions qu'il est nécessaire d'éclaircir avant de traiter des stratégies envisageables.

Lorsque le joueur de l'Axe jouera la carte *German Mobilization*, qui permet de mobiliser suffisamment de forces pour entamer la guerre contre une des factions alliées, il recevra dans sa « main » les cartes de guerre totale. Le fait de jouer une carte de Total War déclenchera automatiquement la guerre avec les deux factions alliées et permettra aux alliés de recevoir les cartes de Total War, le déclenchement de la Total War devra donc être soigneusement réfléchi.

Un autre enchaînement crucial doit être présent à l'esprit du joueur de l'Axe. Avant de pouvoir jouer les cartes de grosses offensives allemandes : *Case Blue*, *Citadel*, *Festung* ou *SS Europa* apportent une foule de steps et parfois des unités supplémentaires, il doit avoir joué la carte *Speer Appointed Minister* au préalable. Et pour jouer *Speer Appointed Minister* il faut avoir joué la carte *Mobilization Limits*. Donc une fois la Total War déclenchée il faut garder à l'esprit de quelle façon on va jouer ces deux cartes assez pauvres en renforts et en événements avant de pouvoir jouer les cartes de grandes offensives.

L'Axe dispose de l'initiative stratégique en cet automne 1939. Mais l'armée allemande est vraiment réduite, tout juste une dizaine d'armées, un QG, un step d'infanterie de montagne et 2 steps de panzers.

Avant de pouvoir penser s'attaquer à de gros morceaux il faut jouer la carte *German Mobilization*, mais les nombreux renforts de cette carte n'arrivent qu'à condition d'être en guerre contre une des deux factions alliées et d'occuper une ville hors d'Allemagne. Donc il faudra agresser un pays et se fâcher avec une des deux factions alliées.

Le fait d'agresser la Pologne au premier tour permet au joueur de l'Axe de choisir avec quelle faction il entrera en guerre en premier. Historiquement ce fut avec les anglo-alliés (stratégie dite « West First ») mais rien n'empêche de déclencher la guerre contre le Russe et de prolonger la paix à l'ouest (stratégie dite « East First »). Ce sera le premier grand choix du joueur de l'Axe.

West First ou East First ?

En effet le joueur allemand peut décider avec qui la Pologne est alliée, cela représente indirectement chez qui Hitler a envoyé Ribbentrop durant l'été 1939.

Il faut néanmoins savoir que cette période durant laquelle on est en guerre contre une seule faction est une période de doute et de dangers pour l'Axe. Car la faction avec qui l'on est toujours en paix a des outils, toujours par le biais des cartes, pour tenter de déclencher la guerre sur deux fronts.

Jouer « historique » (West first) c'est avoir une période de flottement plus courte mais plus risquée car si le russe réussit à casser le Pacte Germano-Soviétique les conséquences sont souvent désastreuses pour l'Axe.

Tenter l'alternative du « East First » c'est choisir une période de flottement plus longue mais les anglo-alliés ont un pouvoir de nuisance très inférieur au Russe.

Quoiqu'il en soit le choix East First ou West First doit être mûrement pensé. C'est le point de départ de toute stratégie de l'Axe à Totaler Krieg.

Diplomatie : Qui rallier ?

Bien évidemment cela dépend de votre stratégie d'ensemble. Il faut clairement définir vers quels pays vont se porter vos efforts. Ces efforts passent par le jeu des cartes *Treaty* qui permettent de tenter de rallier des pays mineurs à votre cause. Mais attention, vous ne pouvez sélectionner que des pays ayant une frontière commune avec l'Allemagne ou un pays mineur de l'Axe, cela entraîne un phénomène de « domino ». Par exemple, pour rallier la Turquie il sera indispensable d'avoir la Bulgarie ou la Grèce parmi vos alliés.

Ensuite deux autres cas sont à étudier :

- Le cas *Case Yellow* : Cette carte permet de « tomber » un pays mineur si des troupes allemandes occupent sa capitale (En effet pour faire capituler un pays il faut occuper toutes les villes de ce dernier). Cette carte sert très souvent sur la France, qui est considérée comme un pays mineur, mais qui est fort bien traitée question effectifs et qualité des troupes, rassurez-vous !. Une fois la France vaincue grâce à cette carte le joueur de l'Axe peut choisir un des pays suivant comme allié. Exclusivement s'il est encore neutre bien sur !. Espagne, Bénélux ou Italie. Activer l'Espagne ouvre la voie vers Gibraltar, activer l'Italie permet de développer une stratégie méditerranéenne, le Bénélux étant souvent passé en « pertes et profits » lors de la campagne de France...

- La carte *Barbarossa* : Cette carte permet au joueur de l'Axe d'activer à chaque tour un pays neutre ayant été spolié d'une partie de son territoire par l'URSS lors du jeu de cartes *Border Dispute* par cette dernière. Là aussi l'usage de cette carte permet de rallier jusqu'à 3 pays, l'URSS pouvant agresser la Finlande, la Pologne, la Roumanie et la Turquie.

Enfin un dernier point relatif à deux pays mineurs, la Hongrie malgré la petitesse de son territoire et de son armée est un maillon

essentiel avant d'envisager toute stratégie d'invasion de l'URSS essentiellement pour des raisons de lignes de ravitaillement, une voie ferrée traversant ce pays. Ensuite la Yougoslavie est un pays particulièrement propice à l'éclosion des partisans, un joueur de l'Axe qui peut récupérer ce pays parmi ses alliés économisera sûrement pas mal de troupes et d'énergie.

La Production :

Bien que la production des troupes soit énormément « factorisée » dans les cartes le joueur de l'Axe a les moyens de prendre certaines décisions d'ordre économique grâce aux cartes de *Production Directive*. Jouer une de ces cartes représente l'accent mis sur telle ou telle facette de la machine de guerre allemande. Les tentatives réussies auront aussi un impact sur les jets de dés relatifs à la *Delay Box*.

Les titres des cartes parlent d'eux-mêmes *Jet Fighters*, *Type XXI Submarine*, *Kriegsmarine Z-Plan* et *Ural Bombers*. Chacune de ces cartes apporte son lot d'avantages qu'il convient de faire coller à son plan d'ensemble. Enfin deux cartes permettent d'orienter la politique de soutien aux pays mineurs. *Mare Nostrum* renforce les Italiens de façon non-négligeable et *Anti-Comintern Pact* représente un soutien accru aux pro-nazis des pays occupés et fait entrer en jeu des pions *Axis Nationalists* aux caractéristiques assez faibles mais qui peuvent être créés dans toute capitale ou ville-objectif occupée par des troupes allemandes.

Quand déclencher la « Total War » ?

Cette question est la plus importante pour le joueur de l'Axe car le déclenchement de la Total War est lourd de conséquences : entrée en guerre des Etats-Unis, placement du V-E-Day - et donc détermination de la fin de la partie.

Un déclenchement précoce (1940) donnera au joueur allemand beaucoup de « punch » tôt dans la partie avec pour contrepartie un allié qui se renforcera plus vite. L'allié devra néanmoins tenter de terminer la guerre en 1944, si l'Allemand a pris un gros avantage ça peut être délicat à accomplir. Mais l'Allemand

n'a pas droit à l'erreur car les Alliés auront rapidement de gros moyens à lui opposer.

Un déclenchement « historique » (1941) permet de suivre un chemin plus ou moins balisé, l'Allié devant tenter de gagner en 1945. L'avantage de cette option c'est que l'on peut en permanence comparer sa situation avec les jalons de l'Histoire.

Un déclenchement tardif (1942) permet à l'Allemand de se concentrer sur une des factions alliées pour essayer de le réduire le plus possible. La contrepartie étant que l'autre faction se sera renforcée ou aura eu tout le temps de tenter de vous faire des misères. De plus l'Allié aura jusqu'en 1946 pour vous réduire en bouillie et il peut s'avérer très long de tenir jusqu'à cette date.

<p>✂ Festung Europa ✂</p> <p>⊗ Cannot be selected unless the Speer Appointed card has been revealed. ⊗ Must discard the SS Europa and SS Offensive cards upon revealing this card</p> <p>Axis Force Pool Two SS panzer corps (1st and 2nd), twelve Festung Europa fortresses.</p> <p>Delay Box B, C, F, and G HQs, 15th Army, 5th Panzer Army, one Night Fighter unit, "No Retreat" and ObK Logistics Markers.</p> <p>Seasonal Replacements 6 panzer steps, 12 infantry steps</p> <p>* 14 November-December, 1942 *</p>	<p>✂ SS Europa ✂</p> <p>⊗ Cannot be selected unless the Speer Appointed card has been revealed ⊗ Must discard the Festung Europa, Führer Offensive, and Separate Peace cards upon revealing this card.</p> <p>Axis Force Pool Eleven SS units, Allied Objective Marker.</p> <p>Delay Box B HQ, C, F, and G SS HQs, 15th Army, 5th Panzer Army, one Air Support unit, "SS Europa" and Reich Annex Markers.</p> <p>Seasonal Replacements 6 panzer steps, 12 infantry steps</p> <p>* 14 alternate *</p>
---	--

Jouer Festung Europa ou SS Europa ?

Vous êtes en pleine « Total War », vos offensives sont en cours et il arrive un moment où ce dilemme va se poser. Si le joueur de l'Axe est en difficulté, pas de dilemme, jouez Festung Europa et tentez de tenir le plus longtemps possible. Cette carte permet le placement du marqueur « No Retreat » qui influera sur le niveau de victoire allié une fois le V-E-Day atteint à condition que l'Allié n'ait pas atteint la « Total Victory ». De plus cette carte apporte nombre d'éléments défensifs, QG, pions forteresses, chasseurs de nuit etc...

Par contre si vous êtes dans une situation avantageuse, au moins en Axis Tide 3, alors jouer SS Europa peut être envisageable. Cette carte présente un visage résolument offensif : pas de pion forteresse, toute une flopée de pions SS dont certains très puissants, et vous condamne à tenter l'Automatic Victory. En cela vous serez aidé par un nouveau pion objectif que vous pourrez placer sur toute ville neutre ou occupée par l'ennemi.

Un « sale tour » à jouer à l'Allié est de jouer la carte Festung Europa alors qu'on est en Axis Tide 3, cela revient à l'obliger à réussir une

Total Victory ou à être en Allied Crusade 4 lorsque le V-E-Day arrivera. Inutile de dire que le joueur Allié a tout à coup une sacrée pression sur le dos !

Gérer la Fin de partie :

Malgré tous vos plans machiavéliques vous voilà à un an du V-E-Day avec des Alliés gonflés à bloc en train de frapper aux portes de l'Allemagne. Tout d'abord j'espère pour vous que vous avez joué la carte Festung Europa auparavant car si ce n'est pas le cas... Dommage pour vous !

Quoiqu'il en soit ne restez pas passif ! Contre-attaquez aussi souvent que vous le pouvez. A Totaler Krieg la meilleure défense c'est l'attaque, défendre passivement ne fera que faciliter la tâche de votre adversaire. Créez des points de fixation avec les pions forteresse de la carte Festung Europa, attaquez ses points faibles, menacez les lignes ferroviaires. De plus les troupes des pays mineurs doivent être systématiquement empilées avec des pions allemands sinon le soutien des QG allemands sera impossible et ils se feront hacher menu. En effet à Totaler Krieg les QG ne peuvent apporter leur soutien qu'à des empilements contenant au moins un pion de leur nationalité, même entre anglais et américains !

En tout cas si vous avez joué Festung Europa le temps joue pour vous, donc résistez pied à pied, il reste toujours une chance de l'emporter « aux points ».

2°) ANGLO-ALLIES :

Le rôle des Anglo-Alliés est très paradoxal. C'est la faction qui a le moins de troupes et pourtant c'est à elle qu'il incombe de défendre un territoire dispersé sur 3 des 4 coins de la carte. En effet les villes-objectifs « vertes » sont dispersées un peu partout, heureusement que la capacité de transport naval des alliés n'est pas astreinte à des pions Convois, néanmoins il faudra conserver de nombreux ports pour continuer à profiter de cet avantage. Il est clair qu'au début de la partie l'Allié est dans un rôle attentiste, son jeu se fera en réaction aux actions de l'Axe. Son jeu différera du tout au tout selon que l'Axe jouera en « East First » ou en « West First ». En fin de partie, malgré leurs effectifs plutôt réduits, les Anglo-Alliés pourront concentrer une énorme puissance de feu sur des secteurs très précis, ce qui combiné avec leur supériorité en terme

aéronaval leur permettra de mener des assauts particulièrement dévastateurs.

Gérer le East First :

Bon alors comme ça Ribbentrop vous a rendu visite cet été et par conséquent c'est Staline qui va en prendre plein les gencives ? Ne vous réjouissez pas trop vite ! Tout d'abord jouez la carte *Soviet Lend-Lease* le plus tôt possible, les Russes en auront bien besoin. Ensuite ce cas de figure permet de jouer certaines cartes injouables lors d'un « West First », ces cartes sont *Balkan League*, *Scandinavian League* et *Colonial Dispute*.

Les cartes « *League* » peuvent faire venir dans votre camp certains pays mineurs mais vous n'avez aucune prise sur les événements, de plus cela peut déclencher des guerres entre pays mineurs. Ce qui au final vous sert puisque cela détournera bien quelques pions allemands du front russe.

La carte *Colonial Dispute* est nettement plus agressive puisqu'elle peut précipiter la guerre avec l'Axe. Cela embêtera sûrement le joueur allemand mais vous aussi si vous n'êtes pas prêt !

Au final essayez d'importuner l'Axe en produisant des gênes diverses autant que possible, hélas vos capacités sont très limitées en ce domaine. La seule consolation sera que vous aurez le temps de vous renforcer, sachant que l'offensive allemande sera sûrement d'une toute autre ampleur que celle effectuée historiquement.

Gérer le West First :

L'Axe joue historiquement ? A vous de tenter d'insérer le maximum de grains de sable dans la mécanique ennemie. Néanmoins soyez très prudent avec les troupes anglaises, les renforts anglais arrivent au compte-gouttes et doivent occuper nombre de sites : Gibraltar, Malte, Egypte, Iraq.... Jouer l'anglais est un vrai rôle d'équilibriste entre les garnisons et les « fronts chauds ». Une fois la France perdue à l'aide de la carte *Case Yellow*, l'Allemand va activer l'Espagne ou l'Italie. S'il active l'Italie alors renforcez l'Egypte, s'il active l'Espagne alors renforcez Gibraltar. Au passage, si le joueur de l'Axe en plaçant l'armée espagnole n'a pas mis de pion à Tangers alors occupez là au plus vite ! Cela vous permettra de placer une base arrière qui pourra plus tard accueillir un QG et qui menacera le sud de l'Espagne.

A Totaler Krieg l'invasion de l'Angleterre peut paraître terriblement simple. Et le pire c'est qu'elle l'est ! En effet il est très facile pour l'Axe de faire débarquer 2 ou 3 armées en Grande-Bretagne. Maintenant exploiter et prendre la majeure partie de l'île est une autre paire de manches. Gardez suffisamment de réserve (le London HQ DOIT être créé) pour qu'il trouve l'opération trop coûteuse. Maintenant si le joueur allemand tente quand même le coup faites le lui payer au prix fort en rameutant un maximum de troupes en métropole (sans toutefois vider les sites importants tels que Malte, Gibraltar ou Bassorah !). De toute façon le coût en support (avions, navires) sera exorbitant pour l'Axe. Enfin s'il parvient à « tomber » le Royaume-Uni une chose pourra vous consoler, la garnison nécessaire pour tenir le Royaume-Uni est très importante et ne sera pas face à l'URSS, donc il risque d'être fortement pénalisé quand ce front s'ouvrira.

American Entry
US Commitment Level 1

Western Allied Force Pool
All fifteen US infantry and six US armored corps, all ten Partisan units.

Delay Box
One Western Allied Fleet; one Commonwealth infantry corps (Can); one USAAF Air Support unit, and one Western Allied Heavy Bomber unit.

Seasonal Replacements
US: 1 armor step, 1 infantry step
British: 2 armor steps, 1 infantry step

"Last night I slept the sleep of the saved and thankful." -Winston Churchill

US ☆ 12 May-June, 1942 ☆

Avec cette carte les Etats-Unis arrivent de façon concrète en Europe.

Les Etats-Unis :

Tant que les G.I. ne sont pas arrivés, l'Anglais est en danger. En effet un joueur allemand qui « met le paquet » sur les tommies risque de faire très mal. Aussi c'est toujours avec soulagement que le joueur Anglo-Allié voit arriver les premiers pions vert olive sur la carte. Une fois les G.I. en place, il devient possible d'entreprendre des contres assassins tel qu'il fut fait historiquement avec l'opération Torch.

Le jeu de cartes US doit respecter un ordre bien précis. En effet chaque carte comporte un niveau d'implication (US Level Commitment abrégé en USCL) allant de 1 à 5. Et il est interdit de jouer des cartes d'un certain USCL tant que les cartes d'un USCL inférieur ne sont pas épuisées, en clair pas question de jouer des USCL 2 tant qu'on a des USCL 1 dans la main ! Cela a pour conséquence de pas mal encager le jeu de ces cartes, mais cela simule très bien la montée en puissance progressive de l'industrie US.

On to Berlin !

Si l'Allemand est aux abois ce n'est pas une raison pour se relâcher. En effet le joueur allemand conserve de très bonnes possibilités de contres et il faut à tout prix rester vigilant, la leçon des Ardennes doit rester en mémoire. Néanmoins lorsque vous êtes en train de tailler votre chemin vers Berlin au travers de l'Europe étudiez vos probabilités de retour des flottes (notamment aériennes). Si celles-ci reviennent très rapidement de la *Delay Box* alors usez-en et abusez-en ! Votre supériorité en terme aéronaval est votre principal atout alors servez-vous-en !

3°) SOVIETIQUES :

Soyez conscient que c'est sur votre territoire que se jouera la partie ! Vous n'avez qu'un « coin » de la carte à défendre mais vous n'avez pas la moindre mer pour vous protéger, donc ça se jouera « à la main » puisque toutes les villes-objectif « rouges » sont sur votre territoire. Vous aussi aurez un rôle attentiste puisque l'Axe dirige le début de partie. Mais quel que soit le choix de l'Axe vous aurez quand même plein de choses à faire, rassurez-vous !

Stalin Line ou Polish Border Dispute ?

Le premier dilemme pour tout joueur russe se pose dès le choix de la première carte. En effet quoiqu'il advienne vous serez tôt ou tard en guerre avec l'Allemagne. La carte *Polish Border Dispute* vous apportera un peu plus d'espace entre Moscou et l'armée allemande ainsi qu'un QG alors que *Stalin Line* vous allouera de nombreux pions forteresse. *Polish Border Dispute* est nettement offensive, dans le sens où agresser la Finlande et envahir les Etats baltes deviennent quasi-obligatoires pour faire progresser les frontières russes vers l'ouest. *Stalin Line* vous place dans une

optique beaucoup plus défensive et moins expansionniste qu'historiquement. Tout est question de style de jeu.

Mais de toute façon le choix stratégique allemand viendra vite vous confirmer s'il faut mobiliser immédiatement ou si l'Est reste calme.

Gérer le West First :

Ainsi l'Allemand a choisi de se tourner vers l'ouest en jouant « historique », vous voilà donc tranquille pour un petit moment. Mais que faire pendant ce temps ? Le choix est vaste. Jouer de nombreuses *Border Dispute* permet de récolter des QG ainsi que quelques steps de blindés lorsque vous jouerez les cartes *Mobilization*, la contrepartie étant qu'une carte *Barbarossa* jouée par l'Allemand fera tomber un pays mineur agressé par tour dans son camp (et oui, ils ont la rancune tenace !). *Baltic Settlement* permet de s'emparer des Etats Baltes à peu de frais sous condition d'avoir au préalable chipé quelques hectares à la Pologne et à la Finlande.

Si l'Allemand ne déclenche pas la Total War en 1940 alors vous pouvez espérer avoir une armée correcte pour tenir face à un Barbarossa en 1941. Mais cela restera serré car un Allemand en forme en 1941 reste assez impressionnant et vous en prendrez sûrement pour votre grade. Maintenant si l'Allemand cherche à prolonger la Limited War jusqu'en 1942 pour pouvoir réduire l'Anglo-Allié en bouillie, vous avez un atout précieux. La carte *Stalin challenges Germany* qui peut faire sauter le Pacte Germano-Soviétique. Cette carte doit être jouée avec prudence mais imaginez la tête d'un joueur allemand dont l'armée est occupée en Méditerranée et qui voit débouler l'armée Rouge dans les plaines de Pologne...

De toute façon il faut garder à l'esprit que les Anglo-Alliés et les Soviétiques perdent ou gagnent ensemble, donc laisser l'Allemand écraser les Anglais est contre-productif pour vous aussi.

Certaines cartes telles que *Soviet expansionism* ou encore *Balkan Pact* peuvent être utiles pour retarder un tant soit peu l'Allemand. Elles permettent d'envahir ou de rallier des pays mineurs qui représenteront autant d'espace que la Wehrmacht devra traverser avant de prendre vos précieux objectifs. Enfin la carte *Manchurian Settlement* permet de faire la paix

avec le Japon et donc d'avoir un bonus lors des jets de la *Delay Box*.

Gérer le East First :

Vous voilà sur le devant de la scène dès le lever de rideau, ça va être dur, très dur. Les effectifs sont faibles de part et d'autre mais l'Allemand vous surpasse qualitativement parlant. Vous avez de l'espace, alors lâchez du lest dès que possible, toute la difficulté étant dans l'équilibre, trop tôt vous bradez votre « capital-espace », trop tard, rares seront les survivants pour en parler...

Le joueur anglo-allié **DOIT** jouer la carte *Soviet Lend-Lease* dès que possible, si vous jouez à 3 rappelez-le au joueur allié ! D'ailleurs les Anglo-Alliés devront tout tenter pour divertir des forces de l'Axe, jusqu'à tenter de provoquer la guerre avec l'Allemagne.

Great Patriotic War

Must discard the Release Strategic Reserves card upon revealing this card.

Delay Box

Six Guards corps, 2nd Baltic, 2nd Byelorussian, and 2nd Ukrainian HQs, one fortress unit.

Seasonal Replacements

2 tank steps, 18 infantry steps

"A single death is a tragedy, a million deaths is a statistic." -*Stalin*

★ 9 August-September, 1941 ★

Notez le nombre énorme de steps perçus grâce à cette carte, et le Russe en a plusieurs du même style !

Gérer la Total War :

Quel que soit le cas de figure le jeu de cartes soviétique en Total War n'est pas des plus sorcier. Le duo *XXX offensive reserves formed* / *XXX offensive* permet de recevoir des renforts pléthoriques qui conditionneront la stratégie russe, user l'Allemand jusqu'à la corde en espérant qu'il casse à un moment ou à un autre. De plus l'arrivée de flottes aériennes permettra de damer le pion à la Luftwaffe. Vous avez les moyens d'avancer, le temps n'est plus aux minauderies, foncez !

Par contre les capacités de contre allemands restent très important même en fin de guerre, restez méfiants jusqu'au moment où vous visiterez Berlin.

Ces 3 photos ci-contre montrent un placement russe typique afin de faire face à une offensive allemande en 1941.



Front Nord (on voit Léninegrad au fond).



Front Centre, la ville-objectif est Minsk.



Front Sud, le pion 2-2-2 avec le symbole d'artillerie est un QG.

Après un « Collapse » :

Un dernier point à évoquer avec le jeu russe. Un joueur allemand compétent peut provoquer un « Soviet Collapse ». Le Russe perd alors énormément de troupes et peut se retrouver obligé d'accepter de faire la paix avec l'Axe. Néanmoins ce n'est pas fini pour lui, loin s'en faut.

Tout d'abord ce cas de figure permet de créer des pions partisans en URSS, l'occupation allemande va être sportive, croyez-moi ! Ensuite cette paix sera précaire et pourra être interrompue par la suite.

Quoiqu'il en soit une sortie (temporaire) de l'URSS ne signifie en rien la fin de la partie.

Les Partisans :

Ils représentent un atout majeur dans la manche du joueur allié. Joués avec astuce ils peuvent détourner de précieuses troupes de l'Axe des fronts principaux voire fournir une tête de pont pour un débarquement s'ils parviennent à capturer un port ! Il faut néanmoins conserver à l'esprit qu'ils ne représentent qu'une nuisance et qu'ils seront balayés par toute attaque bien préparée, mais c'est toujours autant de troupes de l'Axe qui ne se battent pas sur les fronts principaux. De plus la différenciation entre partisans communistes et « pro-anglo-alliés » existe et peut être une gêne dans la mesure où les deux factions ne peuvent pas coopérer. Enfin lors de la libération d'un pays par les alliés, les steps de partisans peuvent être transformés en steps d'unités régulières du pays correspondant.

C - Dice of Decisions

Ce petit module inclus dans Totaler Krieg est assez surprenant. En effet il propose en quelques jets de dés sur plusieurs tableaux de refaire l'Histoire entre 1914 et 1939. Bien qu'un peu confus à suivre de prime abord cet outil s'avère particulièrement surprenant à l'usage.

Le postulat de départ est qu'une guerre en 1939 est inévitable et que 3 camps se feront face, Allemagne, Russie et Anglo-Alliés. Les auteurs du jeu insistent sur le fait que l'équilibre des parties ne peut absolument plus être garanti dans certains cas de figure.

Il faut tout d'abord installer le scénario A1 (la campagne « classique ») et modifier les positions en fonction des événements

apparaissant au fur et à mesure que l'on progresse dans les tableaux.

Au fil des tableaux se déroulent les premiers combats de la Grande Guerre, son issue (où les Centraux peuvent très bien gagner), une éventuelle révolution en Russie etc... Au final et après 15-20 minutes on se retrouve avec une situation alternative où (presque) tout peut arriver. L'Autriche-Hongrie ou l'Empire Ottoman peuvent être encore présents, la Russie peut être tsariste, ou avoir éclaté en de nombreux états indépendants (Ukraine, Caucase, Sibérie). L'Allemagne peut avoir un régime politique différent, elle peut être nazie, impériale, démocratique voire communiste !

Les alliances peuvent être bouleversées, la France peut être fasciste ou communiste, il en est de même pour l'Italie, l'Espagne et maints autres pays mineurs.

Tous ces changements permettent de tester des situations alternatives à peu de frais sans devoir passer par un jeu au nom très proche de ce petit module et qui s'avère beaucoup plus long à jouer.

D - Totaler Krieg et ses concurrents

Après cette petite allusion à Days of Decision voyons comment Totaler Krieg supporte la comparaison avec les jeux traitant du même thème.

En abordant un tel sujet Totaler Krieg se frotte à certains grands classiques tels que World in Flames, ETO ou encore Third Reich. Mais en décortiquant Totaler Krieg on remarque rapidement qu'il ne poursuit pas les mêmes objectifs que ces aînés.

Steve Kosakowski le précise dans les Designer's Notes, au départ il cherchait à créer un jeu grand-stratégique sur la Deuxième Guerre Mondiale qui serait abordable par une personne ayant joué à un jeu du type Russian Campaign. Il avoue avoir échoué à cet objectif mais il a fini par créer un jeu aux mécanismes très différent de ses prédécesseurs.

D'après mes expériences sur les jeux cités plus haut on n'est pas du tout dans le même type de simulation, même si le thème est identique. Totaler Krieg déplaîra aux joueurs qui aiment par-dessus tout planifier leurs rythmes de production car tout est factorisé dans les cartes. De plus son traitement très abstrait du volet aéronaval peut en rebuter plus d'un.

Enfin les stratégies possibles restent engagées par les cartes et on peut se sentir un peu « mené par le bout du nez ».

Chaque joueur passionné par le thème grand-stratégique sur la Deuxième Guerre Mondiale en Europe a son chouchou sur le sujet mais Totaler Krieg mérite que l'on s'y attarde un moment, ne serait-ce que pour son traitement particulièrement novateur de plusieurs points (production, et diplomatie notamment).

Afin de vous forger une idée sur l'historicité de Totaler Krieg je recommande aux anglophones de lire l'article suivant « Game as History » se trouvant sur le site d'Alan Emrich en suivant l'adresse Internet suivante : http://www.alanemrich.com/TK_pages/TK_articles/tk-as-Hst.htm

Les auteurs y décrivent le déroulement historique de la Seconde Guerre Mondiale selon les mécanismes de Totaler Krieg, de septembre 1939 à décembre 1942.

E - L'avenir de Totaler Krieg

Totaler Krieg est le fruit d'une réflexion plus poussée d'un premier jeu, Krieg. Et bien cette réflexion ne cesse pas, bien au contraire. Les concepteurs de Totaler Krieg ont le projet de faire deux jeux utilisant le système de Totaler Krieg qui permettrait de simuler l'ensemble de la Seconde Guerre Mondiale.

Ces deux jeux en cours de développement sont Totaler Krieg 2 pour le front européen et Daï Senso pour le front Pacifique. Apparemment les deux jeux devraient paraître simultanément, sortie prévue pour l'été 2006.

Sur les forums de Consimworld (talk.consimworld.com) on peut suivre les discussions des testeurs et des concepteurs ce qui permet de comprendre certaines décisions.

Parmi les modifications les plus visibles, certaines villes-objectifs ont été ajoutées, la Suisse peut être envahie (chose impossible à TK), des pions « detachment » sont apparus. Le système aéronaval semble avoir été affiné avec l'apparition de flottes comprenant des porte-avions, ce qui se comprend si on veut simuler la guerre du Pacifique ! C'est d'ailleurs un des points qui me préoccupe le plus dans la mesure où Totaler Krieg est un jeu volontairement orienté « terrestre ». Comment vont-ils adapter ce système pour simuler une guerre au volet aéronaval si important ?

F - Conclusion

Malgré des prédécesseurs à l'aura indéniable et entièrement méritée, Totaler Krieg tire son épingle du jeu en proposant un système différent qui apporte un confort de jeu indéniable.

On peut lui reprocher des règles qui ne facilitent pas la compréhension mais un index remarquable permet de trouver un point précis en très peu de temps. La multitude de scénarios (25 dans la version de Janvier 2000 dont 10 se jouant sur une seule des deux cartes) et la multiplicité des stratégies envisageables font qu'il faudra de nombreuses heures de jeu pour en épuiser toutes les possibilités.

Comme vous l'aurez sûrement deviné ce jeu est mon favori sur ce thème car j'y trouve un confort de jeu inégalé, notamment par l'absence de comptabilité à tenir, ce qui permet de se consacrer exclusivement à la réflexion stratégique.

Malgré son prix prohibitif ce jeu s'avère être une expérience unique en son genre et il serait dommage de ne pas la tenter au moins une fois.

Thierry Gracia, Comte de Comminges

Août 2004

Merci à Pascal Valentin pour son aide lors des relectures de cette étude.

Bibliographie + sites Internet

Totaler Krieg Player's Guide – Decision Games. *Ce guide du joueur apporte un lot d'articles très intéressants et quelques pions supplémentaires. Bien que d'un prix assez élevé il sera très utile au joueur assidu de Totaler Krieg.*

Paper Wars#36 (July/August 2000) – pp21-22

TK Home Page (site internet d'Alan Emrich), une vraie mine d'or pour ce jeu ainsi que d'autres conçus par Alan Emrich : http://www.alanemrich.com/TK_pages/tk-hp.htm

Consimworld et notamment son forum foisonnant : <http://talk.consimworld.com/>

LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

Annexe 3 : West End Games



AGAINST THE REICH

Titre : Against The Reich (*Invasion To The Rhine*)

Année : 1986

Concepteur : Joe M. Balkoski.

Editeur : West End Games

Nombre de joueurs : 2

Thème : Campagne

sur le Front de l'Ouest de juin 1944 à février 1945 (débarquement inclus)

Echelle : Un pion égale une division (12 000-20 000h), un hex fait environ 16km (10 miles), un tour de jeu représente 15 jours (un demi-mois).

Système de jeu : activation alternée par unité (division) ou par pile d'unité (corps). Chaque unité possède des points d'actions à dépenser pour bouger et/ou combattre.

ZOC rigides et « scotchantes », CRT à élimination directe (compensée par un système de remplacements). Commandement et ravitaillement modélisé par des pions QG ; importance des rails et des ports ; système de contrôle des régions. Nombreuses options historiques (Schwammer Dam, libération de Paris, British Funnies, placement allemand optionnel, etc.).

Scénarios :

Deux scénarios d'initiations courts : D-Day et Battle of The Bulge, deux scénarios longs (short campaign et long campaign).

Temps de jeu : compter environ 2 heures pour les scénarios, une dizaine d'heure pour la campagne courte et une vingtaine d'heure pour la grande campagne.

Matériel :

- Une carte hexagonale couleur en deux parties (22''x34''). Elle représente la moitié nord de la France, jusqu'à la Hollande et la rive allemande du Rhin. Une petite carte stratégique (zones) figure la Gascogne, la Provence, l'Italie et l'Angleterre, ainsi que les USA.
- 400 pions et marqueurs ;
- un livret de règle de 40 pages ;
- un dé 10 (de 0 à 9) ;
- deux aides de jeu A3 (une par joueur).

Présentation générale :

ATR traite de la campagne de libération de la France du débarquement à l'invasion du Reich. Il côtoie sur ce thème des vieux jeux comme France 44 (VG), Road To The Rhine (GDW), ou plus récemment Brute Force (CoA).

Avec un tel thème et l'échelle utilisée, ATR aurait pu être un Monster Game. Heureusement pour nous, il n'en est rien. Un scénario d'initiation suffit afin de pouvoir commencer à jouer, et la campagne peut se terminer en un ou deux jours de jeu.

La carte est grande pour le nombre de pions, ce qui fait de ATR un jeu où vous ne concentrerez pas de grosses piles de pions sur des fronts continus. Bien au contraire, toute la difficulté pour l'allemand en particulier, sera de maintenir un front face à l'avancée des troupes alliées.

La volonté affichée de l'auteur, Joe Balkoski, est de privilégier la jouabilité tout en restituant les choix et les enjeux stratégiques. Il en résulte un jeu agréable, sans temps mort et avec beaucoup de suspense.

Un thème passionnant

La particularité de ATR est en premier lieu de proposer au joueur allié des alternatives de débarquement. S'il est obligatoire de faire un débarquement allié au 1^{er} tour, il est possible d'en choisir le lieu (du Poitou à la Belgique) et le nombre de plages (de 1 à 3). Par la suite le joueur allié aura aussi le choix entre le débarquement de Provence, ou un 2nd débarquement (mineur) sur les côtes d'Atlantique ou de la Manche. Ainsi, le joueur allié dispose de choix réels pour la mise en œuvre de sa stratégie.

Face à lui, le jeu allemand se développera sous les orientations du joueur allié, en subissant plus que l'inverse. Néanmoins, le joueur se trouvera confronté aux dilemmes cornéliens de la défense « sur les



plages » ou de la contre-attaque en profondeur. Le camp n'en reste pas moins passionnant à jouer, avec une marge d'erreurs autorisées beaucoup plus réduite que celle de l'allié.

Pour des joueurs français, c'est véritablement un plaisir que de pouvoir redécouvrir la géographie de leur pays soit en le libérant progressivement, soit en établissant plusieurs lignes de défense.

Un jeu imprévisible et tendu

Le concepteur évoque dans ses notes de conceptions la difficulté pour un tel jeu de faire ressentir aux joueurs les incertitudes qui rongeaient les stratèges des deux camps. Avec le recul, nous savons que l'armada alliée était suffisamment nombreuse et puissante pour avancer en se permettant de grosses pertes : pas un général ne l'aurait affirmé avec aplomb à la veille du débarquement. Le choix de Balkoski est de distiller dans son jeu une bonne dose d'incertitude via un système de remplacement et de renforts très aléatoire et quasi imprévisible. En somme, la physionomie d'un tour dépend très fortement de quatre jets de dés, indépendamment de la situation sur le terrain !

Cette incertitude, combinée à une séquence de jeu reposant sur une initiative pouvant changer de main à chaque opération, rend le jeu incroyablement tendu. Aucun temps mort ne vient interrompre l'enchaînement des opérations, mouvements et combats. Contrairement à d'autres jeux, on reste littéralement captivé pendant les mouvements adverses... pas moyen d'aller se préparer un café !

Une vraie réussite

ATR est une véritable réussite. Si quelques aspects du système sont assez lapidaires et pourront rebuter certains joueurs (isolement des unités et lignes de ravitaillement, CRT et remplacements), le jeu reste une perle de jouabilité et de simulation. Chaque camp est passionnant à jouer, et nécessite un jeu très différent ; l'allié n'a pas la tâche facile, car la barre des conditions de victoire est placée très haut. De son côté, l'allemand doit garder le moral – et c'est difficile de ne pas succomber à un sentiment de panique lorsque l'allié perce le front-.

Etant l'un des premiers gros jeux de Joe Balkoski, il est un peu moins « dégrossi » que des titres suivants comme The Korean War ou Lee vs Grant : les règles sont un peu moins claires, les concessions faites à la jouabilité au détriment des détails un peu plus visibles, mais l'ensemble constitue l'une des premières copies d'un élève sacrément doué !

Points Forts <ul style="list-style-type: none"> - jouabilité - restitution historique globale - suspense, dynamisme du gameplay (activation alternée) - jeu en solitaire 	Points faibles <ul style="list-style-type: none"> - concessions historiques (détails) ; - système d'attrition et de ravitaillement.
Vous aimerez si vous aimez <ul style="list-style-type: none"> - les systèmes très bien rôlés sans errata - les parties tendues et imprévisibles - les jeux de Balkoski (GCACW, The Korean War, etc.) - les jeux terminables en deux jours 	Vous n'aimerez pas si vous aimez <ul style="list-style-type: none"> - le respect des détails historiques ; - profiter du tour de l'autre joueur pour aller boire une bière ; - les jeux avec une part de hasard réduite ;

faire de l'opérationnel et voir le résultat stratégique

les jeux prévisibles.

Thibault Nguyen

A suivre...

L'ACADEMIE DU WARGAME

Académicien n°32 : **Thierry Gracia**, né en 1973, joue depuis 19 ans et a débuté sur *East & West* de International Team. Il aime particulièrement les jeux stratégiques d'après 1914, ce qui ne l'empêche pas d'apprécier d'autres périodes et d'autres échelles. Il voue aussi une passion toute particulière envers la série des Fleet de Victory Games qui reste pour lui un modèle de compromis réalisme/jouabilité. Dans son esprit, l'Académie est un cadre idéal pour promouvoir notre loisir qui reste hélas confiné à une minorité très restreinte. De plus il voit Vieille Garde comme le vecteur idéal pour faire partager sa passion pour un jeu précis. Il est nommé Académicien suite à l'étude sur *Totaler Krieg* ! publiée dans ce numéro. Son titre est Comte de Comminges.

Bienvenue à l'Académie !

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 1, Rue des Reculettes 75013 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Thierry Gracia, Thibault Nguyen, Luc Olivier, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie) **email** : panzer@free.fr