



# EDITORIAL

Paris, le 15 avril 2008

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

Voilà déjà le deuxième volet de cette large étude consacrée à la *Tactical Combat Series* de The Gamers/MMP.

Cette partie consacrée aux ordres, pierre d'angle de la série, n'était pas franchement au programme, l'auteur, Laurent Guenette, ayant déjà écrit longuement sur le sujet pour notre e-zine national *Frog of War*... Mais le FoW étant en retard, Patrick Mela, nous a donné les textes. Merci donc à Patrick ...et à son accueil, ainsi qu'à son pastis...

L'ensemble de ces textes, remis en page et amendés par leur auteur, est donc publié immédiatement dans le **Vieille Garde**, faisant l'objet d'un numéro entier vu la taille et la qualité des textes. Pour boucler le zine et répondre aux questions de lecteurs, il nous a paru utile de joindre un panorama rapide des différents jeux parus et projets en cours. La deuxième partie du numéro précédent paraîtra donc avec le numéro suivant, VG39, d'ici quelques temps.

Ce numéro comme le précédent déjà n'a pas de version papier de prévu, il est donc uniquement téléchargeable gratuitement sur le site de l'Académie du Wargame. En effet, après sondage oral et sur *strategikon*, la majorité des abonnés n'ont pas semblé intéressés à consacrer plus de la moitié de leur abonnement au même jeu...

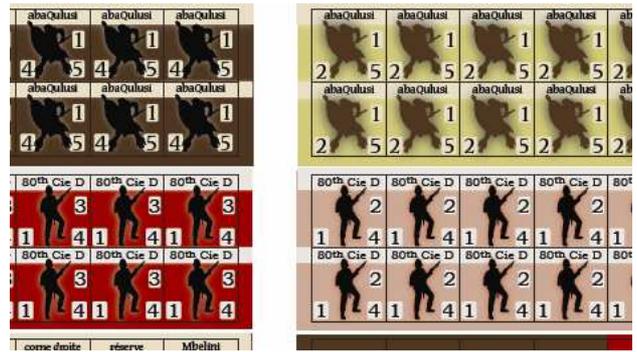
Ils sont donc, comme la majorité des anciens numéros, disponibles sur <http://academieduwargame.free.fr>.

Par manque de place, la Saga du Wargame a été exclue de ce numéro mais devrait revenir très prochainement.

Dans les nouvelles de notre Paysage Belliludique Français, il nous faut mentionner une initiative intéressante de Jonas, l'éditeur/rédacteur en chef/principal et unique rédacteur d'errata.fr.

Jonas est devenu notre testeur national et se propose de regrouper les initiatives locales de création de jeu. Après tests et mises en forme, l'idée est d'en proposer une version gratuite sur son site : errata.fr, en attendant une éventuelle publication professionnelle.

Le premier jeu est déjà disponible. **Usuthu** simule une bataille entre Anglais et Zoulous le 12 mars 1879. Une colonne de ravitaillement anglaise faiblement escortée et coupée en deux à un gué est surprise au réveil par une armée zouloue. Le jeu est plutôt tactique, avec des règles simples mais réalistes. Dans le scénario historique, les Anglais sont réveillés à coup de lance et le massacre des tuniques rouges est garanti. Les deux autres scénarios explorent un placement plus libre et un Anglais plus éveillé, donnant de meilleures chances de repousser les Zoulous.



Les mécanismes d'action et de combat sont suffisamment génériques pour permettre de simuler d'autres engagements de la même guerre... A suivre donc...

Mentionnons également dans la création de jeu et largement présenté sur *strategikon* : *Liberty Road* qui se veut un digne successeur de *Fortress Europa* (AH) et *Against the Reich* (WEG). Il simulera les combats pour la France et l'Allemagne du Débarquement 44 au printemps 45 à l'échelle de la division et sera publié par Hexasim. La sortie du jeu est prévue pour le dernier trimestre 2008 si Christophe revient à temps de son tour du monde...

Pour plus de détails voir [www.hexasim.com](http://www.hexasim.com)

Le prochain numéro de *Vieille Garde* verra la dernière partie du manuel tactique consacré à la TCS, ainsi que les rubriques habituelles...

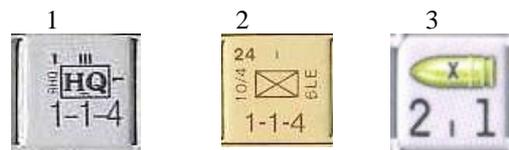
Luc, tacticien en carton

## QUIZ

Le quiz précédent, spécial « Mathildas » a été trouvé par Thierry Gracia, Noble Académicien n°33, qui gagne donc une grosse surprise.

Les réponses étaient dans l'ordre : 88 (Yaquinto), *Advanced Tobruk* (CH) et *Sands of War* (GDW).

Un nouveau quiz est mis en jeu, une grosse surprise attend le premier qui trouve la réponse...



## SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 20 : Manuel tactique TCS

# TCS : Le manuel tactique - deuxième partie

BIEN QUE THEORIQUEMENT IL SOIT POSSIBLE DE JOUER SANS, LES ORDRES CONSTITUENT UN DES POINTS FONDAMENTAUX DE LA TCS. C'EST LEUR BONNE APPLICATION QUI PERMET DE RECREER AVEC QUELQUE VRAISEMBLANCE LES ACTIONS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE. CERTES IL FAUT BIEN LES COMPRENDRE, BIEN LES REDIGER ET, HONNETEMENT LES SUIVRE... C'EST POURQUOI UNE PARTIE COMPLETE DU MANUEL TACTIQUE LEUR EST CONSACRE.

*Attention : A l'heure où j'écris ces lignes, les règles version 4.0 ne sont pas encore définitives. Il est possible qu'il y ait encore quelques changements dans le détail des ordres, en particulier pour l'ordre de type mouvement. Mais les différents points soulevés dans cet article sont toujours valables.*

## LES ORDRES DANS LA TCS

### I - LES DIFFERENTS TYPES D'ORDRES

Il existe 4 types d'ordres :

- Attaque (« *Attack* »),
- Défense (« *Hasty Defense* »),
- Défense préparée (« *Prepared Defense* »),
- Mouvement (« *Move* »).

Type d'ordre particulier : sans ordre (« *unassigned* »). C'est presque un cinquième type.

#### 11 – Sans ordre

Une troupe sans ordre est une troupe qui n'apparaît sur aucune feuille d'ordre active (« *implemented* »). La troupe peut être sur une feuille d'ordre inactive (« *unimplemented* »). Une troupe sans ordre doit rester à 5 hexes ou moins d'un point de ralliement, noté par écrit par le joueur. Note : il peut y avoir plusieurs points de ralliement pour une formation mais une unité ne peut en avoir qu'un seul. Les unités de la troupe sans ordre ne peuvent pas effectuer de tirs préparés (SPA ou PFA). Elles ne peuvent effectuer que des tirs de réaction (« *overwatch* »).

Si une troupe sans ordre subit un quelconque résultat suite à un tir (à partir d'un test de moral), le joueur doit effectuer un test en fonction du moral de l'unité. Si le test échoue, le joueur doit désigner un nouveau point de ralliement situé à 10 hexes au moins du précédent. Si le test est passé avec succès, le point de ralliement est toujours valide.

Une troupe sans ordre est donc très vulnérable. Par contre, elle engrange plus rapidement des points pour accepter ses ordres.

#### 12 – Attaque

Les troupes ont pour but la capture d'un objectif situé en territoire ennemi. Le but va être de déloger l'ennemi, si ennemi il y a, et de prendre le contrôle d'un objectif précis. Une fois l'objectif capturé, les troupes passeront sans ordre. Si l'attaque échoue, les unités devront effectuer leurs instructions de retraite (« *failure instructions* ») et se replier. Elles passeront alors sans ordre. Attention, une troupe qui réussit à prendre un objectif en suivant un ordre d'attaque ne passe pas automatiquement en défense une fois l'objectif atteint. Il faut qu'elle accepte un nouvel ordre, de défense cette fois-ci, pour pouvoir

défendre l'objectif conquis. Entre l'ordre d'attaque et l'ordre de défense, l'unité va être sans ordre. Le but de toute planification est de minimiser la durée où la troupe reste sans ordre. Notez qu'il n'y a pas de limite de durée pour l'exécution d'un ordre d'attaque ; le seul incitatif majeur étant l'accumulation des pertes, entraînant une hausse excessive du moral de bataillon...

#### 13 – Défense préparée

Une troupe qui accepte un ordre de défense préparée a eu le temps de construire des fortifications (trous d'hommes, etc.), de placer des mines et sera donc bien protégée. Par contre, à l'instant où elle accepte l'ordre, toutes les unités de la troupe passent *dug-in* dans l'hex où elles se trouvent. Les unités *dug-in* présentent une meilleure protection en défense, sont plus difficile à déceler (pour le *spotting*) et ont un bonus pour demander un appui d'artillerie. Une unité *dug-in* qui sort de son hex ne peut plus être *dug-in*. Impossible d'aller dans un hex où une unité de la troupe est *dug-in* et de profiter de la protection. L'unité reste hors des protections. La tentation est donc grande de laisser les unités où elles se trouvent.

Attention tout de même. Une troupe statique peut très bien se faire contourner. Etre immobile sur un champ de bataille n'est pas une bonne tactique. Il est toujours bon d'avoir quelques unités mobiles, pour s'adapter à l'attaque ennemie. Voir aussi les réserves, plus loin dans cet article. Autre problème de cet ordre, il met très longtemps à être accepté. Il est à noter qu'il est possible d'avoir un ordre de défense classique inactif, ainsi qu'un ordre de défense préparée, lui aussi non actif. C'est une exception à la règle qui veut qu'une troupe ne soit que sur un ordre actif et un ordre inactif.

#### 14 – Défense

L'ordre de défense est un système de défense moins complexe que le précédent. Pas de fortification, pas de mine. C'est aussi un système plus souple que le premier et plus rapide à accepter pour une formation. Il peut être une première étape avant un ordre de défense préparée.

## 15 – Mouvement

L'ordre de mouvement est l'ordre le plus simple. Les troupes vont d'un point A à un point B puis elles passent sans ordre. Unique avantage, l'ordre est accepté très rapidement. Mais l'ordre de mouvement est très peu employé, les joueurs y préférant les instructions préliminaires (voir plus loin dans l'article). Une troupe qui suit un ordre de mouvement ne peut, en gros, pas tirer de coup de feu ou en subir. Cela en limite terriblement l'emploi... A la limite pour des troupes arrivant sur la carte en renfort, dans une zone très éloignée des combats. Et encore, là aussi, les instructions préliminaires sont préférables. C'est un des points encore à éclaircir dans la règle.

**Axiome n°1 : Toute troupe DOIT être sur un ordre inactif ET sur un ordre actif.** Même si l'ordre que vous avez préparé n'est pas celui que vous aller finalement utiliser, il faut toujours emmagasiner des points pour accepter l'ordre le plus rapidement possible. Un exemple : Vous lancer un bataillon à l'assaut d'une colline. Dès que l'ordre est accepté, il faut rédiger l'ordre de défense de la colline. Si la colline est prise, vous aurez gagné le temps de l'attaque pour accepter l'ordre de défense. Si vous décidez de faire retraite, vous jetez l'ordre de défense à la poubelle et en rédigerez un nouveau, suivant ce que vous désirez faire.

**Axiome n°2 : Les instructions de retraite doivent être pensées.** Faire retraite n'est déjà pas une bonne nouvelle, si en plus vos troupes s'en vont n'importe où... Si vos troupes doivent suivre ces instructions de retraite, c'est que les choses ne se sont pas passées comme vous aviez pensé ou espéré. Vous allez donc devoir revoir vos plans. Pour cela, il va vous falloir rédiger de nouveaux ordres. Vous aurez besoin de temps.

Il peut être tentant de placer les troupes en retraite le long d'une route, à faible distance du front. Attention tout de même à bien mettre ces troupes à l'abri, si possible en dehors d'un éventuel passage de l'ennemi qui peut avoir percé. Il faut absolument éviter une poursuite. Attention aussi à ne pas laisser l'ennemi encercler la formation. Il ne faut pas non plus envoyer les troupes en retraite dans un coin reculé de la carte. Vous allez en avoir besoin rapidement... Un bon lieu est un bois, ou une ville, ou derrière une colline... Il faut que les unités soient invisibles à l'ennemi, tout en restant proche du front. Attention aussi à coordonner les instructions de retraite de vos différentes formations. Tout le monde ne doit pas se précipiter au même endroit. Chacun sa place. Même sans ordre, une formation peut gêner l'ennemi.

Toute zone de retraite doit être intégrée à votre plan de bataille. Tout en restant une zone relativement sûre...

## II - DE LA FLEXIBILITE DANS LES ORDRES

En plus des différents types d'ordre, il est possible de donner de la flexibilité aux ordres. Pour cela, les joueurs disposent :

- Des instructions préliminaires,
- Des réserves,
- Des routes alternatives.

### 21 – Les instructions préliminaires

Les instructions préliminaires, comme dit précédemment, ont tendance à remplacer l'ordre de mouvement. Ou plutôt, c'est un ordre de mouvement, en préalable à l'ordre indiqué. En fait, le joueur indique les instructions préliminaires qu'ils souhaitent exécuter avant l'ordre réel (attaque ou défense). Une instruction préliminaire, c'est amener les troupes à un endroit avant d'exécuter l'ordre principal. Le joueur engrange des points normalement mais peut déclarer tenter d'accepter ses instructions préliminaires (comme un ordre de mouvement) plutôt que l'ordre principal. Si elles sont acceptées, la troupe se retrouve suivant un ordre de mouvement (avec tout ce que cela comporte au sujet des tirs). Une fois arrivée à destination, la troupe pourra tester pour accepter son ordre principal.

### Axiome n° 3 : Les instructions préliminaires sont à utiliser.

Elles permettent en effet de gagner du temps. Et si vous voulez prendre de vitesse votre adversaire, elles sont pour vous. Attention toutefois à ne pas se brûler les ailes. A vouloir aller trop vite, vous risquez de subir des tirs et de devoir exécuter vos instructions de retraite avant d'avoir déclenché votre ordre réel... Les instructions préliminaires, c'est bien, mais c'est à prendre avec des pincettes. Tout ce qui parle de préliminaires n'est jamais à négliger. Mais il faut tout de même une expérience certaine... Et tout le monde n'y a pas droit. Il faut une armée réactive et souple. Amis soviétiques, passez votre chemin...

### 22 – Les réserves

Les réserves, c'est laisser une partie de vos troupes sur une feuille d'ordre, mais les garder pour la suite. Contre attaque en défense, exploitation d'une brèche en attaque. C'est la flexibilité même. On ne peut jamais tout prévoir. En attaque comme en défense. Et comptez sur votre adversaire pour vous surprendre. Des troupes arrivent là où vous ne les attendiez pas ? Faites donner votre réserve. Il est temps de faire retraite mais une compagnie est en passe d'être encerclée ? Faites donner la réserve pour la dégager. Vous avez percé les lignes ennemies et une exploitation localisée serait possible ? Faites donner la réserve.

Inconvénient de la réserve, il faut réussir un jeu de dé, et suivant l'organisation et la réactivité de votre haut commandement, la réserve sera possible ou

pas. Généralement, les Russes n'en ont pas. Et les Allemands ont cet avantage... Attention enfin, les troupes en réserve sont considérées comme sans ordre. Comme pour un ordre normal, un ordre donné à des troupes en réserve ne peut pas comprendre une attaque et une défense. Par contre, il est possible de donner un ordre d'attaque à une réserve, puis un ordre de défense à une autre pour reprendre du terrain et en reprendre la défense... Jusqu'à la moitié des troupes d'une feuille d'ordre peuvent être mises en réserve.

**Axiome n°4 : Faites donner la réserve (quand cette option vous est permise...).**

### 23 – Les routes alternatives

Les routes alternatives, c'est dessiner une route principale, pour le mouvement ou l'attaque, et une route alternative. Suivant le déroulement de l'action, il peut être bon d'avoir le choix. Là encore, une armée réactive est nécessaire, sinon l'option ne sera pas disponible. Exemple : je décide d'attaquer la ville A. Pour y aller, j'ai deux routes possibles, la première rapide, qui passe par la ville B et la seconde, plus longue qui passe par les bois. A l'instant où j'écris l'ordre, la ville B est sous le contrôle d'une de mes formations. Mais je me doute que l'ennemi va m'attaquer à cet endroit, tous ses renforts se dirigeant vers ce point. Dans mon plan, cette ville n'est pas très importante. Mon but, c'est la ville A. Y aller par B, c'est gagner du temps. Mais si ma troupe arrive en B alors que l'attaque ennemie fait rage, cela va stopper mon attaque. Il est donc préférable de prévoir un plan B. Ce n'est pas ma première option, mais sait-on jamais, ça pourrait être une option.

Principal avantage des routes alternatives : Ça ne coûte rien. C'est un petit peu compliquer parfois à intégrer dans une grosse partie (beaucoup de troupes, terrain dense) mais dans un jeu plus light, ça peut faire la différence.

**Axiome n°5 : Les routes alternatives, c'est gratuit et ça peut rapporter gros.**

### Quand passer la troupe en sans ordre ou exécuter les instructions de retraite ?

Toute la question est là. Quand l'ordre a-t-il réussi et quand a-t-il échoué ? C'est A VOUS de voir. A vous de fixer le seuil de pertes que vous acceptez. A vous de décider jusqu'à quelle heure vous devez tenir un objectif. A vous de décider quand battre en retraite. Et c'est un des points sensibles de la règle. Il faut être humble et admettre que votre adversaire a, momentanément, pris le dessus.

Et ce dernier n'est pas des plus facile. Ravaler sa fierté n'est facile pour personne. Encore moins dans un jeu où le but est de remporter la partie... De battre l'adversaire... Mais il faut savoir perdre, momentanément... Tout ne se passera pas comme vous l'avez prévu. Vous ne gagnerez pas chaque

combat d'une partie. Certains oui, d'autres non. Rappelez vous que le but est de l'emporter à la fin de la partie, pas au milieu. Une partie de TCS dure un jour, deux jours voir plus. Il peut s'en passer des choses. Prenez votre temps. Ne paniquez pas. Vous apprendrez vite que la défense n'est pas une chose facile... Mieux vaut parfois savoir battre en retraite, pour repartir plus tard de plus belle avec notamment un moral de bataillon remis à neuf.

### Axiome 6 : Ravalez votre fierté.

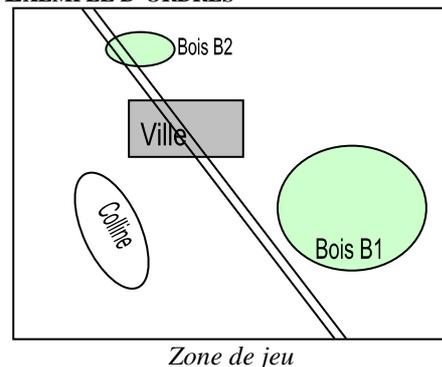
Alors quand devez vous stopper votre action, attaque ou défense ? Tout dépend de l'importance de ce que vous êtes en train de faire (ou plutôt en train d'essayer de faire). Vous devez absolument contrôler cet objectif à la fin de la partie et celle-ci touche à son terme ? Pas le choix, attaque ou défense jusqu'au dernier. Remarquez que défendre jusqu'au dernier est plus facile qu'attaquer jusqu'au dernier. Vous vous en rendrez vite compte...

Un point important : vos pertes sont irremplaçables. Tout pas d'infanterie perdu, tout blindé détruit est une perte sèche. Les morts ne reviennent pas à TCS. Pensez y avant de combattre jusqu'au dernier. Une action mal engagée peut vite tourner au carnage. Et votre but doit être de garder le plus de troupes possible avec vous, tout au long du scénario. En espérant que votre adversaire fasse l'inverse.

### Axiome 7 : Prenez soin de vos hommes !

**Conclusion :** A vous de fixer vos limites. A vous de décider. Personne ne le fera à votre place. Pas de règle prévue qui vous oblige à cesser le combat. Tout dépend de vous. Battre en retraite n'entraîne pas la honte suprême. Pas de suicide obligatoire (encore que si vous avez le camp japonais, ça peut faire couler locale...). Vos hommes sont tout ce que vous avez, avant les éventuels objectifs sous votre contrôle. Mieux vaut avoir plein de troupes à disposition que plein d'objectif conquis, si l'ennemi est encore en position de vous faire mal. On peut toujours reprendre un objectif. On ne peut jamais retrouver une troupe décimée. TCS apprend à être humble. Les arrogants y finissent mal.

### III - EXEMPLE D'ORDRES

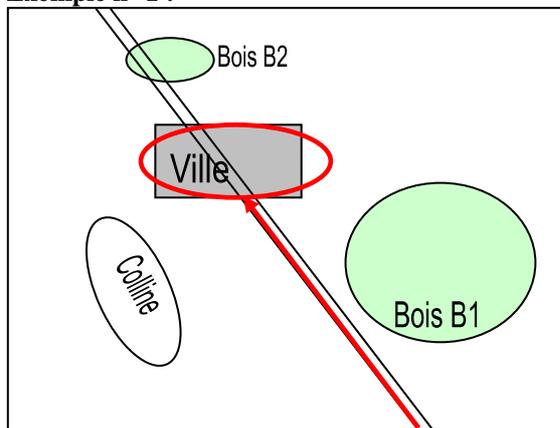


### 31 - ATTAQUE

**Situation :** L'ennemi est dans la ville. Une compagnie plus quelques unités d'appui. Pas de blindé. Vos troupes arrivent par le bas de la carte. Vous disposerez d'un appui d'artillerie. Par contre, l'ennemi possède un appui aérien. Vous ne savez pas s'il dispose d'appui d'artillerie. Les troupes disponibles pour l'attaque correspondent à un bataillon, décomposé en trois compagnies (A, B et C). Vos troupes entrent sur la carte en bas de la carte, par la route qui traverse la ville. Le reste des troupes ennemies se trouve en haut de la carte. A vous de rédiger l'ordre d'attaque.

Le bataillon doit rester sur une même feuille d'ordre (une active et une inactive). Vous bénéficiez d'un bon nombre pour la souplesse et la réactivité des ordres. Vous pouvez donc utiliser les réserves, et les routes alternatives.

#### Exemple n° 1 :



*Ordre : Suivre la route et prendre la ville.*

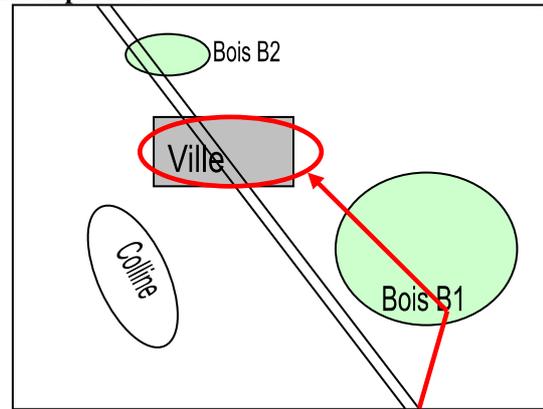
L'ordre le plus basique qui soit. Charge ! Toute la troupe fonce sur la ville.

**Avantages :** Par la route, les unités iront plus vite. Toutes vos troupes seront disponibles pour l'attaque. Ratio de 3/1 environ en votre faveur (à pondérer avec la puissance de tir et le moral des unités).

**Inconvénients :** Attaque en terrain dégagé. Beaucoup d'unités dans un petit périmètre. Vous risquez de subir des attaques aériennes ainsi que des tirs d'artillerie. Vous n'attaquerez que d'un côté de la ville, ce qui favorise le défenseur. Si l'ennemi cherche à renforcer les troupes qui tiennent la ville, vous ne pourrez rien faire contre.

**Avis :** Ce type d'ordre peut être envisagé si les troupes qui tiennent la ville sont de mauvaise qualité. Vos troupes doivent entrer dans la ville le plus vite possible afin de se mettre à l'abri et d'empêcher l'arrivée de renfort. Même si la qualité des troupes ennemies n'est que moyenne, il faut absolument éviter ce type d'ordre. Bien sûr, vous arriverez à prendre la ville, mais vos pertes seront beaucoup trop importantes.

#### Exemple n° 2 :



*Ordre : Traverser le bois et prendre la ville.*

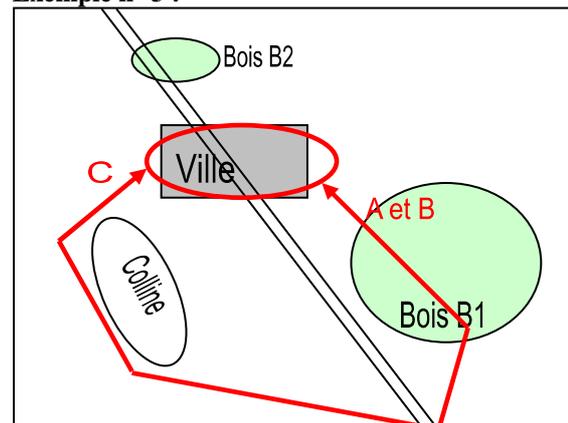
Cette fois, l'ordre est toujours basique, mais la zone d'approche est plus sûre. Dans les bois, vos troupes seront à l'abri des attaques aériennes et des tirs d'artillerie. De plus en limite de bois, vous pourrez faire feu sur l'ennemi pour dégager l'entrée de la ville.

**Avantages :** Chemin d'approche plus sûr. Toutes vos troupes seront disponibles pour l'attaque. Ratio de 3/1 environ en votre faveur (à pondérer avec la puissance de tir et le moral des unités).

**Inconvénients :** Beaucoup d'unités dans un petit périmètre. Vous n'attaquerez que d'un côté de la ville, ce qui favorise le défenseur. Si l'ennemi cherche à renforcer les troupes qui tiennent la ville, vous ne pourrez rien faire contre.

**Avis :** Ordre préférable à l'exemple n°1. Mais de nombreux problèmes subsistent encore. L'approche est bonne, mais le combat risque toujours d'être sanglant. Et le problème des renforts subsiste.

#### Exemple n° 3 :



*Ordre : A et B traversent le bois et attaquent la ville par l'est. C contourne la colline et attaque la ville par l'ouest.*

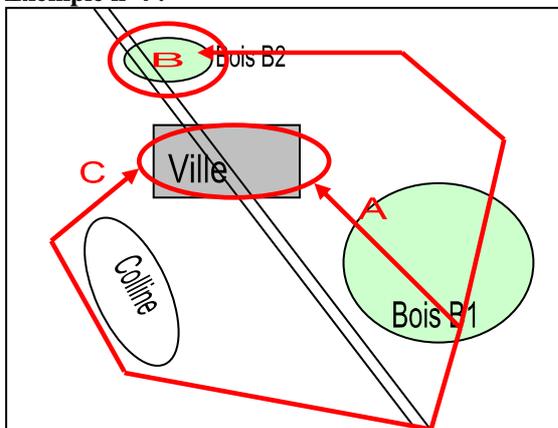
L'ordre commence à être plus complexe. A et B passent par les bois, et sont donc à l'abri. C contourne la colline et, même s'il est en terrain dégagé, il ne sera pas visible de la ville.

**Avantages :** Minimisation des pertes pour l'approche. Toutes vos troupes seront disponibles pour l'attaque. Ratio de 3/1 environ en votre faveur (à pondérer avec la puissance de tir et le moral des unités). Attaque de deux côtés à la fois, ce qui implique une supériorité localement plus importante.

**Inconvénients :** Toujours beaucoup d'unités dans un petit périmètre (à l'est). Si l'ennemi cherche à renforcer les troupes qui tiennent la ville, vous ne pourrez rien faire contre.

**Avis :** Si le support aérien est très important, il faudra éviter cet ordre. La compagnie C serait trop exposée. Par contre, si le risque aérien est supportable, ce type d'attaque est nettement préférable. Attention à bien coordonner l'assaut. Les troupes passant par les bois iront moins vite que celles qui contournent la colline. Par contre, le problème des renforts subsiste...

**Exemple n°4 :**



*Ordre : A traverse le bois et attaque la ville par l'est. C contourne la colline et attaque la ville par l'ouest. B traverse les bois, puis contourne la ville pour prendre position dans les bois B2.*

L'ordre se complexifie davantage. Vous utilisez B pour prévenir tout renfort de la ville en bloquant la route d'approche.

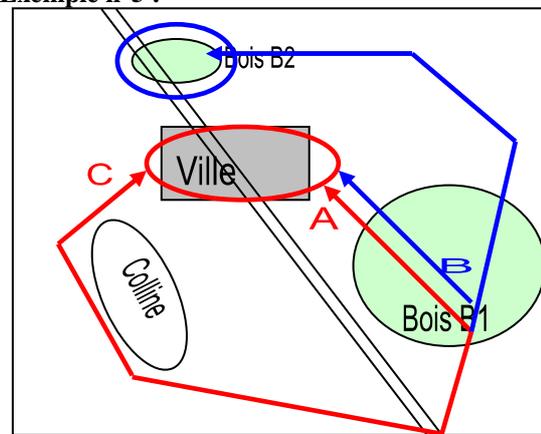
**Avantages :** Minimisation des pertes pour l'approche. 2 compagnies sur 3 seront disponibles pour l'attaque. Ratio de 2/1 environ en votre faveur (à pondérer avec la puissance de tir et le moral des unités). Attaque de deux côtés à la fois, ce qui implique une supériorité localement plus importante. Si l'ennemi cherche à renforcer les troupes qui tiennent la ville, il tombera sur la compagnie B.

**Inconvénients :** Densité des troupes en attaque faible.

**Avis :** Le combat pour la ville sera plus difficile, une compagnie n'étant pas utilisée directement. Gros point noir de l'ordre, la compagnie B. En effet, une fois arrivée dans les bois B, elle aura réussi son objectif et passera non assignée. En cas d'arrivée de renfort ennemi, elle ne pourra pas être d'un grand secours. Tout dépendra de l'ordre

qu'auront les renforts. Si l'ennemi a prévu un ordre d'attaque de la ville, les unités ennemies pourront aussi attaquer le bois. Si les unités ennemies ont ordre d'aller dans la ville pour y défendre, ils ne pourront pas forcer le passage. Il y a donc un risque que votre blocus par B ne serve à rien. Pire, il vous handicaperait pour l'attaque. Non seulement une compagnie (soit 1/3 de vos troupes) ne participerait pas au combat, mais en plus l'ennemi recevrait tout de même ses renforts. Vos troupes en B ne peuvent pas tenter de passer en défense, car étant sur la même feuille d'ordre que A et C, c'est du tout ou rien. L'ensemble du bataillon passe en défense ou personne n'y passe. Ce qui semblait une bonne idée n'en est pas une...

**Exemple n°5 :**



*Ordre : A traverse le bois et attaque la ville par l'est. C contourne la colline et attaque la ville par l'ouest. B entre dans les bois et y reste en réserve (en bleu, deux ordres possibles pour B, une fois l'état réserve levé).*

Cet ordre est une version plus sûre du précédent. Cette fois-ci, B est en réserve. Vous allez attendre de voir l'évolution de la situation avant de décider quoi faire de B. Vous aurez alors trois options majeures pour l'emploi de B. Si des renforts ennemis arrivent par la route, envoyer B à l'attaque du bois B2. Contrairement à l'ordre précédent, B pourra bloquer les renforts, quel que soit l'ordre de ceux-ci. Pas de renfort en vue et le combat pour la prise de la ville est plus dur que prévu ? Envoyez B en participer au combat. Pas de renfort et la prise de la ville se passe bien ? Laissez B où il est. Cela vous fera des troupes fraîches pour plus tard.

**Avantages :** Minimisation des pertes pour l'approche. 2 compagnies sur 3 seront disponibles pour l'attaque. Ratio de 2/1 environ en votre faveur (à pondérer avec la puissance de tir et le moral des unités). Attaque de deux côtés à la fois, ce qui implique une supériorité localement plus importante. La mise en réserve de B vous amène une grande souplesse et vous permettra de vous adapter à l'opposition.

**Inconvénients :** Densité des troupes en attaque faible au départ, B pouvant intervenir par la suite.

**Avis :** Sans conteste le meilleur plan. Grâce à la réserve, vous avez une marge de manœuvre et vos troupes seront employées avec le plus d'efficacité.

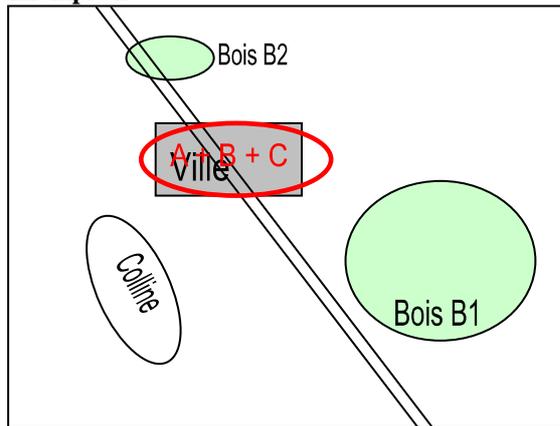
Attention toutefois : Vous avez prévu beaucoup de chose, vous avez une marge de manœuvre avec B, mais cela ne veut pas dire que vous avez TOUT prévu. Et si les renforts ennemis sont des blindés ? Et si l'ennemi attaque en force ? Vous avez fait le maximum avec les données que vous aviez, mais l'ennemi peut tout de même vous surprendre. N'oubliez pas d'écrire de bonnes instructions de retraite...

**Buts d'un ordre d'attaque :** Minimiser les pertes lors de l'approche de l'objectif. Optimiser l'impact lors de l'assaut (ou disperser l'ennemi en attaquant de plusieurs côtés). Se garder une marge de manœuvre en fonction de la réaction ennemie. Toujours prévoir des axes de retraite sûrs.

### 32 - DEFENSE :

**Situation :** Vos troupes viennent de partir à l'assaut de la ville, conformément à un des ordres ci-dessus. Il vous faut dès maintenant rédiger l'ordre de défense de la ville, même si vous ne savez pas encore si vous allez réussir à la prendre. Quel sera l'état des troupes après la prise de la ville ? A priori, A et C devrait être plus touchées que B. Même si vous espérez que les choses se passent bien, il y aura des pertes lors de l'assaut. Il va falloir en tenir compte.

#### Exemple n°6 :



*Ordre : Défendre la ville.*

Cet ordre est le plus simple pour la défense. Tout le monde dans la ville et on refait fort Alamo.

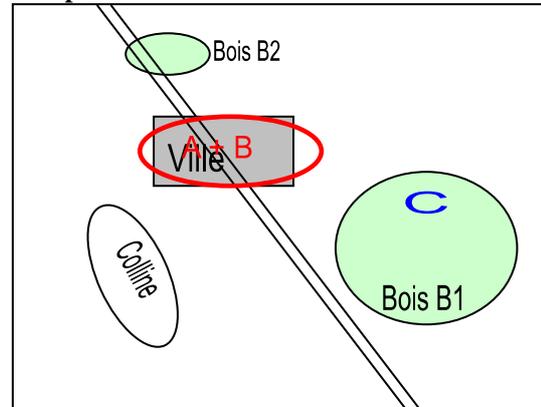
**Avantages :** Grosse puissance de défense. D'où qu'arrive l'ennemi, vous aurez des troupes.

**Inconvénients :** Aucune réactivité à l'ennemi. Attention aux bombardements, à cause de l'empilement.

**Avis :** C'est la fin de la partie et il vous faut tenir absolument la ville pour l'emporter ? Alors

pourquoi pas. Mais sinon, c'est à éviter. Le risque de voir votre bataillon partir en fumée est trop important.

#### Exemple n°7 :



*Ordre : Défendre la ville pour A et B. C en réserve dans les bois.*

Cet ordre rajoute de la flexibilité. Vous prenez comme hypothèse que A sera la compagnie qui appuiera le plus son attaque. Donc la plus touchée. A l'inverse B sera la plus complète. C sera encore en bon état. Ainsi vous avez une bonne puissance de défense tout en gardant une force de réaction correcte.

**Avantages :** Bonne puissance de défense. D'où qu'arrive l'ennemi, vous aurez des troupes. Bonne réactivité avec C.

**Inconvénients :** Attention aux bombardements, à cause de l'empilement.

**Variante et avis :** A + C dans la ville et B en réserve. Vous estimez alors que A et C peuvent tenir dans la ville et préférez garder B en réserve pour une réponse plus énergique à l'attaque ennemie. Ce n'est pas une mauvaise idée. En effet, lorsque votre réserve va être lâchée, elle aura un ordre d'attaque. Elle doit briser l'attaque ennemie et forcer le joueur adverse à battre en retraite. Si elle ne réussit pas cela, ce sera à vous de battre en retraite ou d'envoyer des troupes en renforts. Bref, si les défenseurs de la ville doivent tenir le plus longtemps possible, la contre attaque doit être foudroyante. Garder B une nouvelle fois en réserve peut être une bonne chose. Mais tout est une question de dosage et n'oubliez pas qu'il restera l'incertitude du déroulement du combat précédent...

### 33 - ATTAQUE / DEFENSE

S'il y a trente six façons d'attaquer, il y en a nettement moins de défendre. Normal, la manœuvre donne tous les droits. Attention, une bonne défense n'est pas pour autant si facile que cela à organiser. La dernière partie de la défense représente les instructions de retraite. Dans l'exemple n°7, la compagnie en réserve peut aussi être utilisée pour

dégager les défenseurs de la ville et permettre ainsi une retraite sans trop de risques.

Pour les instructions de retraite, préférez une route en dehors du passage éventuel de l'ennemi, vers une zone sûre. Zone sûre veut dire une zone où l'ennemi a peu de chance d'être au moment où vous exécuterez ces instructions. Une zone sûre veut aussi dire une zone protégée (ville, bois...). Toujours pour notre exemple, il faudra sans doute passer par le bois B1 pour la retraite. Rester dans le bois sans ordre ou continuer plus loin.

Une formation en défense ne doit pas forcément se faire éliminer. Elle pourra resservir par la suite, pourquoi pas pour reconquérir la ville ou, si les pertes ont été importantes, pour garder un flan ou prendre un objectif secondaire. Evitez les massacres inutiles. Sachez reconnaître quand vous ne tiendrez pas une position et économisez vos hommes.

Une bonne défense, c'est aussi savoir retraiter en bon ordre, sans trop de perte. Le terrain, on peut toujours le reconquérir. Les morts eux ne reviennent jamais.

### **34 - SURPRISE**

Il est toujours possible de surprendre l'adversaire. En voici un exemple.

Supposons que la situation est identique à celle décrite jusqu'à présent, vous attaquez la ville. Par contre, votre armée est très peu réactive. Vous jouez les soviétiques. Votre ennemi allemand a donc plus de possibilités de manœuvre que vous...

Vous avez rédigé votre plan d'attaque, il vient d'être accepté et vous venez de finir la rédaction de l'ordre de défense qui suivra. Vos troupes avancent. L'aviation et l'artillerie ennemie vous cause quelques dégâts, mais bon, c'est le système russe... Mais voilà que l'ennemi fuit ! Ils quittent la ville ! Parfait, vous allez prendre la ville sans trop de pertes finalement. Vos troupes entrent dans la ville et paradent dans les rues. Vous avez pris votre objectif, les troupes sont sans ordre.

Petit problème, tout a été si vite que vous n'avez pas engrangé beaucoup de points pour accepter l'ordre de défense. En plus, vous n'avez pas un niveau de commandement mirobolant, ce qui diminue encore les chances d'accepter l'ordre rapidement.

Côté du joueur adverse, il y a du mouvement. Les défenseurs qui ont fui la ville terminent leur retraite, mais surtout d'autres troupes font mouvement, et vers la ville justement ! Ordre d'attaque ou instructions préliminaires pour vous mettre la pression ? Vous n'en savez encore rien. Mais visiblement l'ennemi avait prévu votre attaque et à décider de la jouer fine. Il accepte les ordres plus rapidement que vous et en profite. Avant que vous n'ayez accepté votre ordre de défense, ses troupes accepteront un ordre d'attaque et tomberont sur les vôtres désorganisées et sans ordre. Vous allez repartir très vite en sens inverse...

Bien sûr, c'est un pari que tente le joueur adverse. Mais il a de bonnes chances d'y parvenir. Si vous n'acceptez pas l'ordre de défense, vos troupes vont être balayées. Et non seulement la ville sera toujours sous le contrôle de l'ennemi, mais en plus vous aurez perdu un temps fou. Monter la première attaque, tenter d'accepter l'ordre de défense, faire retraite... Et puis encore accepter un nouvel ordre d'attaque et repartir au combat... Et tout recommencer... Espérons que la partie dure encore quelques jours encore. Sinon, vous aurez été battu par la manœuvre...

Tout ça pour montrer que la défense acharnée n'est pas forcément la seule et la meilleure solution. Adaptez vous aux troupes que vous menez. Si la manœuvre est de votre côté, il y a des choses plus subtiles à tenter... Le système le permet. Pensez y aussi.

---

### **IV - REDIGER UN ORDRE**

Un ordre c'est :

- Le détail des troupes qui vont suivre cet ordre,
- Un texte expliquant la mission et un graphique décrivant aussi la mission,
- Des instructions à suivre pour la retraite.

Chacune de ces 3 parties doit être remplie avec attention. Le but est que vous puissiez donner l'ordre que vous venez de rédiger à une autre personne et qu'elle comprenne.

#### **41 – Détail des troupes**

Il faut lister chaque formation que vous désignez pour suivre l'ordre. Le minimum pour une formation, c'est la compagnie. Interdiction de descendre en dessous. Sauf si le jeu ne vous donne qu'un platoon de char à disposition, vous prenez ce platoon comme taille minimum. Mais interdiction de décomposer une compagnie en platoons. Notez quand même que pour accomplir une mission un peu sérieuse, le bataillon est quand même la meilleure formation.

Donc il faut lister chaque formation, complètement. Exemple : 3<sup>ème</sup> compagnie/ 1<sup>er</sup> bataillon/116<sup>ème</sup> régiment/10<sup>ème</sup> division s'il le faut (c'est-à-dire si une ambiguïté est possible).

#### **42 – Texte expliquant la mission et graphique**

Les deux sont indissociables. Le texte ne doit pas être trop détaillé.

Exemple pour une attaque : suivre la route à partir de telle ville. Arrivé sur l'objectif, A attaquera par l'Est, B par l'Ouest et C restera en réserve dans le village X. La 10<sup>ème</sup> compagnie (chars) apportera son soutien à A.

Sur le graphique, tout doit être indiqué clairement. Axe de progression, objectifs secondaires, étapes importantes (mise en réserve de C) et les axes d'attaque. Avec qui fait quoi.

Pour ce qui est des axes de progression, il est nécessaire de faire une remarque. Inutile d'être trop précis. On ne note pas hex par hex le chemin à suivre. Un trait sur le graphique suffit. Par contre, il peut être bon d'indiquer certains points particuliers. Par exemple : suivre telle route jusqu'au croisement puis changer de direction en direction de... Ou encore indiquer des hexes précis de passage. Il faut se mettre à la place des troupes auxquelles vous allez donner l'ordre. L'officier aura la carte que vous avez dessinée. Il doit savoir où il va.

Et il devra se tenir à la route indiquée. Ce n'est pas parce que l'ennemi vous barre le chemin que vos troupes doivent faire un détour : interdiction. Un détour de 2 ou 3 hexes sur la droite ou la gauche du bouchon, OK. Mais pas plus. Dans la réalité, il n'est pas bon de sortir de son chemin d'approche. La troupe en mouvement ne sait pas ce qu'il y a sur sa gauche ou sa droite précisément. Si l'état major a indiqué cette route là, c'est qu'il y a une raison. Où est l'ennemi ? Où sont les amis ? Une troupe en mouvement n'en sait pas grand-chose. Où sont les champs de mines amis et ennemis ? Où va avoir lieu le tir l'artillerie ami ? Bref, changer de route comporte trop d'inconnues pour être valable.

Mais si vous voulez avoir le choix (et que vous pouvez le faire) prévoyez des routes alternatives de progression. Cette fois-ci, ces différentes routes peuvent vous permettre de basculer d'une option préprogrammée vers une autre, en fonction de la présence ou non de l'ennemi sur vos axes d'approches.

Et si la route est bloquée par l'ennemi, disons que vous aviez prévu de traverser tel village sur votre route, sans le désigner clairement comme un objectif (bref, pour vous, le village devait être sous contrôle ami ou au moins vide d'ennemis) votre route est bloquée et vous n'avez pas pour objectif de prendre ce village. La route est bloquée et votre mission est impossible. Retour à la maison et exécution des instructions de retraite obligatoire.

En conclusion, sur les routes d'approches et l'éventuelle présence de l'ennemi, il faut être précis. Et s'il arrive que l'ennemi vous bloque, ou vous attaque, à vous de juger si votre ordre initial peut être suivi ou si ce qui arrive n'était pas du tout prévu et rend l'exécution de la mission impossible. Mettez vous à la place de l'officier qui commande votre troupe. Est-ce que ce qui arrive fait partie de la mission ou est-ce que c'est autre chose ? Soyez honnête et n'hésitez pas à faire retraite.

C'est la partie la plus délicate de la règle. C'est au joueur de décider, de ravalier son amour propre, et d'accepter que son ordre n'est plus valable, étant donné l'évolution de la situation.

Un exemple : Vous allez attaquer une colline. Pour y aller, vous traversez des bois. Une fois dans les bois, vous êtes attaqué par l'ennemi. Aucun combat n'est prévu dans votre ordre. Votre ordre aurait pu être, prendre le bois, puis attaquer la colline. Il n'était que traverser les bois, puis attaquer la colline. Donc repli.

Pour votre retraite, il faut tout de même nuancer et laisser une marge de manœuvre. Il semble correct de vous laisser une heure (trois tour) pour dégager le passage, si la troupe sur laquelle vous tombez est inférieur en nombre à la votre. Je dirais un rapport de 2 ou 3 contre 1 (suivant la qualité de vos troupes). On peut appeler ça un passage en force. A 1 contre 1 et mois, comme le bois n'est pas votre objectif, la retraite s'impose obligatoirement.

D'accord, mais quel est l'ordre de la troupe ennemie ? A-t-il donné l'ordre de capturer le bois ? Ou lui aussi a-t-il l'ordre de le traverser ?

S'il est dans le premier cas, il attaque, vous retirez, il prend le contrôle du bois et il passe à la suite. Mais si vous êtes tous les deux dans le même cas, passage sans combat au travers du bois, je donnerais la même règle qu'indiquée précédemment. A voir en fonction du rapport de force, de la qualité de vos troupes, de la présence éventuelle de blindés... Et un délai maximum d'une heure pour dégager la route.

Je crois que vous comprenez pourquoi il faut jouer à la TCS entre gentlemen. Un joueur qui ne respecte pas l'esprit de la règle et la partie est saboté. En plus, ce gars là va se vanter partout de vous avoir donné une bonne rousté...

### **43 – Les instructions de retraite**

Ces instructions ne sont pas à négliger. Elles sont aussi importantes voir plus que les autres points. En effet, elles seront à suivre si la mission se passe mal. Donc votre situation ne devrait pas être au top, si vous en arrivez là. Il est possible que l'ennemi ait percé, pris un objectif important. Il est probable que votre troupe sera diminuée (pertes en hommes et moral en chute libre). Bref, il faut penser à mettre tout le monde à l'abri et dans une position tout de même stratégique pour pouvoir créer une nouvelle ligne de défense ou repartir rapidement au combat.

Là encore il faut être précis. S'il le faut, chaque compagnie doit avoir sa propre route de retraite. Le lieu de rassemblement final doit être clairement indiqué.

Mais que se passe-t-il si la route est bloquée ? Vos troupes sont encerclées et ne peuvent pas faire retraite ? Elles suivaient un ordre d'attaque, elles restent en attaque ou passe non assignée (au milieu de l'ennemi...). Elles étaient en défense ? Il va falloir penser à Camerone ou Alamo... Et penser à une expédition de secours...

Vos troupes peuvent se dégager, mais c'est la route de retraite qui est bouchée. Elle est bouchée : et bien pas de chance, vos troupes deviennent non

assignées (notez un des hex dans la zone où elles se trouvent comme centre de la position de la formation). Vous comprenez maintenant qu'il vaut mieux penser à garder vos routes de retraite...

Un point particulier, votre ordre peut être de défendre telle ville, puis de décrocher sur tel point (ce qui peut impliquer un combat, si la position en question était gardée par vos troupes) puis d'exécuter vos instructions de retraite. Dans ce cas de figure, votre retraite est plus sûre que dans l'exemple précédent. Une retraite en différents paliers est tout à fait envisageable et possible dans les règles.

#### 44 – Conclusion

Soyez précis dans ce que vos troupes doivent faire et comment elles le font. Pensez que votre ordre sera accepté dans quelques heures et que la situation ne sera plus la même. Anticiper. Tenez compte de cette inconnue. Prévoyez tout ou presque.

Et si ça ne suffit pas, suivez la règle indiquée ci-dessus pour régler les cas litigieux. Et battre en retraite au milieu de l'exécution d'un ordre est tout à fait possible. Si les conditions pour exécuter les ordres ne sont plus d'actualité, la retraite est obligatoire. Qu'il y ait eu combat ou pas. A vous de rédiger vos ordres correctement et consciencieusement pour ne pas avoir de surprise. Et s'il y a surprise, il faut accepter sa défaite (momentanée...) et savoir rebondir.

### DE L'OBLIGATION DU PLAN DE BATAILLE DANS TCS – AVEC BLOODY RIDGE

Ce texte est une tentative d'explication de l'esprit à avoir pour aborder et apprécier la *Tactical Combat Series*, de l'éditeur The Gamers.

Je n'aborderai pas ici le détail des combats mais plutôt les ordres. Et même un peu plus haut encore, ce que j'appelle le plan de bataille. Cet article s'adresse à ceux qui connaissent déjà la TCS, qui ont déjà lu les règles (sans pour autant être des spécialistes), plus encore à ceux qui ont testé mais n'ont pas apprécié le système et finalement à ceux qui n'ont pas osé se lancer. J'espère aussi que les grognards trouveront également un intérêt à lire ces quelques pages...

#### 0 – INTRODUCTION

Dans TCS, Les troupes ne doivent pas attaquer séparément les unes des autres, à droite à gauche sur la carte. Il faut absolument avoir un plan d'ensemble de ce qu'elles doivent faire et savoir comment elles vont le réaliser.

Il faut donc bien rédiger les ordres initiaux mais aussi les ordres (non implémentés) qui suivront. (Axiome : Dans TCS, toute formation doit toujours être sur 2 feuilles d'ordre : une validé et une non

validée). De plus, il faut avoir une idée claire des ordres suivant, même s'ils ne sont pas encore rédigés. Bref, avoir ce que j'appelle un plan de bataille.

Mais avant de passer à la rédaction des ordres, il faut effectuer une analyse précise de certains points du jeu. Pour ce faire, je prendrai en exemple le jeu « *Bloody Ridge* », mais le canevas de cette analyse est valable pour tous les jeux de la série.

#### I – LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but de toute partie est de gagner (ou en tout cas de prendre du plaisir en faisant tout pour). Si vous jouez pour le plaisir de jouer et recherchez un jeu simple, passez votre chemin. A TCS, on réfléchit beaucoup et on joue longtemps...

Les conditions de victoire de chaque jeu vont dicter la conduite à tenir et les ordres à rédiger en conséquence. C'est donc tout naturellement ce qu'il faut regarder en premier.

Dans « *Bloody Ridge* », il y a 4 zones qui rapportent des points de victoire. Pour les présenter, il me faut d'abord décrire la carte. Nous verrons ensuite les possibilités des deux camps.

#### 11 – La carte

Au centre de la carte, se trouve un enchaînement de colline, à découvert. Ces collines dessinent un « S ». Tout autour, on a la jungle. Au nord de la carte, c'est la piste d'aviation que le joueur US doit protéger. Aucun point de victoire sur cette piste. Les points de victoire se trouvent tous sur ou à côté du S :

- 5 points à la pointe sud du S (le Log Bridge, un tronc d'arbre au dessus d'un marigot...), au milieu de la jungle,
- 8 points dans la boucle sud (Hill 80), une colline en terrain découvert,
- 15 points au centre du S (Hill 123), une colline, toujours en terrain découvert,
- 10 point à la pointe nord du S (le QG de la 1<sup>ère</sup> division de Marines), en limite de jungle et des collines.

#### 12 – Les conditions spéciales

Dans ce jeu, il n'y a pas de points de victoire pour la destruction de l'adversaire ou de ses propres troupes. Uniquement des zones à contrôler.

#### Conditions de victoire :

Nb de PV du joueur japonais	0 à 12	13 à 22	23 à 27	28 à 37	38
Victoire	Victoire majeure US	Victoire mineure US	Match nul	Victoire mineure japonaise	Victoire majeure japonaise

Par contre, si le joueur US ne fait pas appel aux renforts du 2/5 Marines, il gagne le décalage d'une colonne vers la gauche du résultat des conditions de victoire.

### 13 – Le joueur japonais

Etant données les conditions de victoire, le joueur japonais n'a pas d'autre choix que de capturer toutes les zones de victoire (si le joueur US ne fait pas appel au 2/5 marines, il gagne tout de même). De plus, il devra obliger le joueur US à appeler le 2/5 Marines en renfort, pour augmenter ses chances.

Donc non seulement il devra capturer l'ensemble du S (et le tenir jusqu'à la fin de la partie), mais, en plus, il devra éliminer le plus possible d'unités ennemies.

### 14 – Le joueur US

Le joueur US a plus de possibilités que le joueur japonais. S'il résiste à l'assaut japonais initial, c'est-à-dire s'il conserve une des deux zones à 10 ou 15 PV, et s'il ne fait pas appel à ses renforts, il obtient un résultat nul. Par contre, s'il fait appel à ses renforts, il devra impérativement reprendre ces deux zones pour l'emporter.

## II – FORCES ET FAIBLESSES DE CHAQUE CAMP

Après l'analyse des conditions de victoire, le joueur doit maintenant déterminer les forces et faiblesses de son camp mais aussi de l'ennemi. Il doit aussi se mettre à la place de son opposant. Que ferait-il à sa place ? Quelles sont les possibilités qu'à l'ennemi pour m'empêcher de réaliser mon plan ? Quelle action me gênerait le plus ? Quelles sont les parades possibles ?

Prévoir, contrer, surprendre sont les maîtres mots pour l'emporter.

### 21 – Les unités du joueur japonais

3 bataillons plus un 4<sup>ème</sup> (la 35<sup>ème</sup> brigade) composé de troupes d'arrière garde sont à sa disposition. Deux bataillons arrivent de suite par le sud de la carte (à 20h), un troisième à 6h et la 35<sup>ème</sup> brigade à 9h. 4 compagnies par bataillon, plus des mitrailleuses et quelques canons en support. L'infanterie est de type 5/6/2, donc possède un bon facteur de tir mais aussi un bon moral. Un seul mortier par bataillon et encore, un des bataillons n'en a pas.

Enfin, la 35<sup>ème</sup> brigade n'a aucune arme de support et un moral de 4 (5 pour le Plt radio), soit très moyen. Cette unité aura du mal à attaquer et servira plus à défendre ou protéger un flan.

Le joueur japonais disposera enfin d'un appui naval, mais celui-ci arrivera trop tôt dans la partie et surtout sera trop imprécis pour être réellement utile. Enfin, le Prep rating est de 6, ce qui n'est pas très bon et amènera du délai entre l'écriture d'un ordre et sa validation.

### 22 – Les unités du joueur US

Au début de la partie, 3 bataillons sont disponibles :

- Les parachutistes, positionnés à l'Est du S (infanterie de type 4/6/1),

- Les Raiders, positionnés à l'Ouest du S (infanterie de type 4/6/1),
- Le 1 Pio, positionnés à l'Ouest des Raiders (infanterie de type 3/6/3),
- Quelques troupes régimentaires positionnées vers le QG (canons et mitrailleuses).

Différentes troupes arriveront en renfort :

- Le 1 - Eng arrivera à 9h (infanterie de type 3/6/3),
- Le 2/5 Marines arrivera à minuit le premier jour (infanterie de type 5/6/2),
- De l'artillerie arrivera en renfort petit à petit.

Enfin, le joueur US disposera d'un support aérien mais devra réussir 8 ou plus avec deux d6 pour avoir un seul avion. Donc ce support sera assez aléatoire.

Le Prep Rating US est de 4 (moyen) sauf pour les marines qui ont un Prep Rating de 1 (excellent). Le joueur US devrait réagir plus rapidement que le joueur japonais.

### 23 – Forces et faiblesses du japonais

Le japonais peut compter sur 3 bataillons de bonne qualité. Malheureusement pour lui, il manquera d'appui. De plus, ces troupes partent de loin et devront faire le chemin dans la jungle. Si l'infanterie pourra faire mouvement de deux hexes, son (maigre) support ne pourra lui ne bouger que de 1 hex. Donc l'infanterie arrivera seule au contact de l'ennemi.

Attention à l'aviation US ! Même si elle ne sera pas trop importante, elle peut être destructrice sur des hommes à découvert (deux des objectifs, Hill 80 et Hill 123, sont à découvert).

Contrairement à l'américain, le joueur japonais n'aura pas de renforts après les premiers combats. Il devra faire avec les mêmes troupes pour les deux jours. Cela implique de ne pas brûler toutes ses troupes le premier jour pour prendre les objectifs. Il faudra garder de la réserve pour le deuxième jour.

Enfin, le Prep Rating du japonais n'est pas bon. Il faudra bien planifier et parer aux éventuelles contre attaques US directement dans les ordres d'attaque plutôt que dans des ordres spécifiques à rédiger en urgence qui ont peu de chance d'être validés rapidement.

### 24 – Forces et faiblesses de l'américain

Le 1 Pio ne peut servir qu'en défense comme le stipule la règle. Et encore doit il être attaqué pour qu'il soit possible de lui donner un nouvel ordre. Autant dire qu'il ne sera pas très utile.

Les parachutistes ont un moral dégradé de 1 qui ne peut être amélioré avant que ce moral n'arrive à 3 ! *(historiquement, le chef du bataillon n'était pas très bon et après de lourdes pertes, il fut viré, entraînant un regroupement des Paras avec les*

*Raiders, ce qui améliora leur moral*). Ils ont donc un lourd handicap au début de la partie.

Les Raiders sont la meilleure troupe disponible du côté américain en début du jeu. Mais, tout comme les parachutistes, ils sont disposés tout le long du S. Ils vont donc être en grosse infériorité numérique si les japonais arrivent sur leur avant postes.

Le 1-Eng est l'unique renfort du 1<sup>er</sup> jour. Ce n'est pas une troupe d'élite. Il faudra donc lui donner un ordre d'attaque simple, si possible en terrain découvert pour lui permettre de disposer du soutien aérien. Hill 123 semble être une bonne cible pour eux car son contrôle vaut 15 PV.

Le 2/5 Marine est la meilleure troupe de la partie. De plus, elle dispose d'un bon support (mortiers). Mais si le joueur US fait intervenir ces marines, c'est que la situation n'est plus très bonne sur le terrain. Il devra d'abord essayer de se débrouiller sans. S'il peut s'en passer, il aura obtenu une grande victoire. S'il les fait intervenir, il devra contrôler plus de terrain...

L'appui aérien n'est pas très nombreux. Le plus souvent, un seul avion sera disponible. Il s'agira de ne pas le gaspiller et d'attaquer si possible des troupes en terrain découvert.

Enfin, l'appui de l'artillerie, très faible le premier jour (Munitions : 5 HE disponibles seulement) sera délicat à employer. Il y aura de forte chance que les troupes US soient touchées aussi par leur propre artillerie. Au deuxième jour, l'appui deviendra très important (Munitions : 100 HE !). Si les japonais sont en haut des collines, il sera alors temps d'employer des grands moyens et de faire tomber une pluie d'obus sur leurs têtes.

Le joueur US dispose tout de même d'un avantage de taille : son Prep Rating de 1 (marines) ou 4. A noter que les Parachutistes débutent aussi avec un malus de ce côté et ont 4 comme Prep Rating au début du jeu, même si ce sont des Marines. Il faudra attendre le limogeage de leur chef (et subir pour cela des pertes...) avant de le voir passer à 1. Mais de toute façon, le Prep Rating US est meilleur que celui du Japonais. Il devrait donc y avoir possibilité de surprendre l'ennemi. En particulier avec les Raiders le premier jour, si le Japonais en laisse la possibilité.

### III – PLAN DE BATAILLE

Etant donné tout ce qui précède, les Japonais ont plusieurs possibilités. Je vais détailler ici le plan que j'ai choisi pour chaque camp. Ce n'est pas LE plan. C'est UN plan. Et même MON plan... Il a des qualités et des défauts. Il est sans doute possible d'en trouver un meilleur ! Mais, l'important est ici de monter qu'il faut avoir un plan général et s'y tenir au maximum. Si vous ne vous y tenez pas ou que vous ne pouvez pas le tenir à cause de l'ennemi, c'est sans doute que vous êtes en train de perdre la partie. Il ne faut pas être trop rigide non plus, mais nous verrons cela plus loin...

### 31 – Plan de bataille du Japonais

**Objectif :** contrôler l'ensemble des zones de victoire le plus vite possible et ainsi forcer le joueur US à faire entrer le 2/5 Marines (il faudra donc détruire une bonne partie des troupes US qui débutent sur la carte). Attaquer en force la troupe la plus dangereuse (puissance de feu mais aussi possibilité de réaction rapide), le 2/5 Marines. De plus, les Raiders débutent à l'Ouest du S, du côté où arriveront les renforts du 2/5 Marines. Il est donc préférable de se mettre entre ces renforts et les zones de victoire.

**Comment :** J'ai choisi de porter l'attaque de mes 3 bataillons japonais (je laisse de côté le dernier de faible qualité) sur les Raiders. Je contrôlerai les Parachutistes pour leur faire payer cher toute attaque de secours des Raiders. Ce plan permettra aux Japonais d'avoir l'initiative et surtout ne devrait laisser au joueur US que les Parachutistes pour contrecarrer mon plan (gênés par le malus qu'ils ont au début de la partie) et le 1-Eng (troupe de qualité moyenne). Dans toutes les premières attaques, je laisserais une compagnie au repos et, dans la plupart des cas, une compagnie prête à repousser une contre-attaque des Parachutistes. Si ceux-ci bloquent la progression des Japonais très tôt dans le jeu, ils risquent de me faire revoir complètement mon plan de bataille et perdre un temps important que je ne récupérerai jamais.

D'un autre côté, si les Parachutistes quittent leur position de début de jeu après la réussite des premières attaques (attaque de secours de l'autre côté du S, retraite vers le QG...), ce serait une excellente affaire pour le Japonais. Le 3-124 passerait sur le côté Est du S, suivi par le bataillon de réserve. Il serait alors possible d'attaquer les zones de victoire de deux côtés à la fois et gagner ainsi facilement le modificateur « *Crossfire* » lors des tirs, bonus inestimable. Ce serait alors une erreur majeure du joueur US, erreur qui lui coûterait sans doute la victoire. Pour le joueur US, il semble donc préférable de laisser les Parachutistes où ils sont. Mais si jamais il les faisait bouger, le 3-124 serait là pour exploiter la situation. Bref, cette option n'est pas envisagée telle quelle dans mon plan, mais si elle arrive, le Japonais pourra réagir. Il sait déjà ce qu'il pourrait faire...

Le temps de l'assaut est compté. Il faut prendre tous les objectifs avant que le 2/5 Marines ne soit disponible. Et même bien avant, puisque les Japonais devront être en position défensive lors de l'arrivée des Marines. Le tout en ayant le moins de perte possible. Bref, ce ne sera pas une partie de plaisir, la plupart des combats se déroulant à faible distance dans la jungle, voir au corps à corps. De ce point de vue, attention à la règle qui force le Japonais à effectuer l'assaut des positions US

(charges *Banzai*). Ces assauts ne sont pas un cadeau fait au Japonais. Etre obligé d'attaquer au corps à corps des Marines en parfait état peut tourner au carnage...

### **32 – Plan de bataille de l'Américain**

L'Américain est sur la défensive. Son but ne sera pas de tenir toutes les zones de victoire. Cela conduirait à une élimination totale des défenseurs. Il sera préférable de défendre, tout en retraitant vers le QG. Le 1-Pio ne pourra servir qu'à tenir le flan Ouest. Le gros souci est de savoir où et comment va attaquer le Japonais. Se déplacer sur le S est irréaliste pour lui à cause de l'aviation et de l'artillerie. Donc il passera par la jungle. Avantage, c'est long. Inconvénient, il est impossible de savoir de quel côté il passera. Par l'est ? Par l'ouest ? Des deux côtés ? De plus, avec le renfort du 2-4 à 6h, il va falloir attendre pour comprendre le plan Japonais.

**Objectif :** défendre en retraitant par échelon jusqu'au QG avec les Parachutistes et les Raiders. Tenir au moins le QG. Utiliser le 1-Eng pour effectuer une contre attaque locale. A la fin du premier jour, il sera temps de décider de l'intervention des renforts de Marines.

**Comment :** Défense à tiroirs le long du S. Faire reculer le 1-Pio si le Japonais l'attaque. Utiliser le S et les pistes qui serpentent en crête pour le recul (plus rapide que par la jungle).

Il faut retarder le Japonais et lui faire payer très cher tout terrain gagné. A la fin du premier jour, on saura sans doute qui a gagné ou qui a le plus de chances de gagner. Si le joueur US tient encore une des zones de victoire et si le Japonais a subit assez de perte, la partie sera gagnée pour les Marines.

## **IV – REDACTION DES ORDRES INITIAUX**

### **41 – Ordres japonais**

3-124 a pour ordre de prendre Hill 80 et d'aider (pour une compagnie) le 1-124 à prendre le Log Bridge (afin d'économiser le 1-124).

1-124 a pour ordre de prendre le Log Bridge et de dégager la route au 2-4 qui lui a un ordre de prendre Hill 123 et de sécuriser la zone.

Le dernier bataillon a un ordre de défense du Flanc Est, pour éviter une infiltration des parachutistes.

Ordres rédigés mais non approuvés :

3-124 défendre les positions conquises et tenir en respect les parachutistes.

1-124 défendre les positions conquises (cet ordre ne sera pas forcément passé mais sera peut-être remplacé directement par un ordre d'attaque sur le QG, suivant le déroulement des opérations – contre attaque des parachutistes en particulier).

Remarque : le 1-Pio ne pouvant pas attaquer, inutile de mettre des troupes en face de lui.

### **42 – Ordre américains**

Raiders : défense à tiroirs du log Bridge jusqu'au QG.

Parachutistes : défense à tiroirs mais sur le côté est du S.

1-Pio : défense sur place puis retraite vers la piste d'aviation.

Troupes régimentaires : défendre sur place puis retraite (même si la retraite sera quasi impossible pour des mitrailleuses et des canons...) vers le QG.

## **V – DEROULEMENT DE LA PARTIE (PARTIE SOLO)**

### **51 – Attaque des 1 et 3-124**

En début de matinée, le Log Bridge et Hill 80 tombent. Le niveau de perte japonais est de l'ordre d'une compagnie pour chaque bataillon.

Les Raiders attaqués sont débordés et subissent de lourdes pertes. 3 Plt éliminés. Tous les autres à plus de 2 pertes, voire 4 pour certains !

Les Parachutistes ne bougent pas.

### **52 – Attaque du 2-4**

Le 2-4 attaque à son tour, lui aussi à l'est du S, et repousse encore plus les Raiders qui choisissent de se replier plus au nord, sans opposer trop de résistance. Par contre, ils résistent sur Hill 123 où 1 Plt (*suppressed*) tient. L'ordre japonais du 2-4 ne fait attaquer qu'une seule compagnie sur Hill 123. Une compagnie doit dégager une zone au nord (pour dégager la prochaine attaque du 1-124), une autre contrer une éventuelle contre-attaque des parachutistes et la dernière reste en réserve. Lorsque la compagnie attaque Hill 123, elle subit d'abord de lourdes pertes suite à des attaques aériennes puis est surprise par la contre-attaque du 1-Eng. Elle perd deux Plt et fait retraite. Hill 123 est maintenant aux mains du 1-Eng. Le Plt des Raiders peut faire retraite.

### **53 – Attaque du 1-124**

En début d'après-midi, le 1-124 passe un ordre d'attaque vers le QG. Il tombe d'abord sur une forte résistance, les Raiders qui ont reculé lors de l'avance du 2-4 et qui sont regroupés autour du Plt du D-Raiders qui est *dug-in*. Celui-ci est d'ailleurs héroïque ! Tous ses premiers tirs sont résolus à plus de 61 ! L'attaque japonaise se plante dans un mur...

Le Japonais décide de contourner l'obstacle mais perd des plumes et du temps dans cette manœuvre. Les Raiders commencent à décrocher vers le QG. La nuit tombe et les Japonais, après contournement de l'obstacle des Raiders, ne sont plus qu'à 3 ou 4 hexes du QG.

### **54 – Point à la tombée de la nuit**

L'assaut final est en cours. Mais le 1-124 est maintenant bien diminué et ne pourra pas tenir le QG très longtemps, s'il arrive à le capturer, face aux renforts US. Le 3-124 a perdu l'équivalent

d'une compagnie tout comme le 2-4. La 35<sup>ème</sup> brigade est intacte.

Les Parachutistes n'ont pas encore participé aux combats. Les Raiders ne sont plus une force significative et résistent désespérément au QG (c'est leur dernière zone de défense. S'ils reculent ils n'auront plus d'ordre).

Non seulement les Japonais sont en retard au QG, mais en plus ils n'ont pas capturés Hill 123 (la faute à la contre-attaque du 1-Eng bien appuyée par l'aviation, mais aussi à un ordre peut être mal rédigé n'allouant pas suffisamment de troupes pour cet assaut). Ils vont devoir monter une nouvelle attaque (ordre rédigé mais non encore accepté par le 2-4 à la tombée de la nuit) pour tenter de le faire. Le joueur US devra faire intervenir ses renforts malgré tout, et perdra ainsi son bonus pour la victoire. Mais il aura deux bataillons frais pour la contre-attaque.

Le deuxième jour s'annonce délicat pour le Japonais... Mais rien n'est perdu non plus.

#### **VI – UN NOUVEAU PLAN DE BATAILLE**

Pour le deuxième jour, il va falloir penser à un nouveau plan de bataille. Les conditions de victoire ne changent pas. Par contre, les forces et faiblesses des deux camps ont été modifiées. Et les ordres initiaux sont déjà créés et sont ceux en cours. Le plan de bataille pour le premier jour va influencer sur celui du deuxième, mais il reste des marges de manœuvre.

Pour revenir à notre exemple, le Japonais doit tout d'abord terminer la conquête des objectifs. Tout en préparant sa défense. Il peut aussi décider d'attaquer encore et toujours pour tenter de garder l'initiative et forcer l'ennemi à réagir à son plan plutôt que de suivre le plan imaginé par le joueur américain. Mais il ne faut pas se leurrer, dans ce deuxième jour, c'est le joueur US qui a les cartes en main avec le 2/5 Marines. C'est sa contre-attaque qui devrait décider du gagnant de cette partie.

#### **VII – CONCLUSION**

Pour un débutant, il est bon de décomposer ainsi le plan de bataille en plusieurs périodes successives. Même si les limites peuvent être floues.

Avec l'habitude, le joueur expérimenté modifie son plan de bataille au fur et à mesure de la partie, sans perdre de vue ses objectifs et ses moyens. Le joueur débutant a tendance à perdre de vue ce plan et à être obnubilé par l'action en cours et par la tactique de combat. Bref, il lui faut prendre du recul et de la hauteur.

#### **71 – Comment appréhender la TCS**

Je pense que de nombreuses frustrations sur le système d'ordres de la TCS viennent de là : le manque de recul du joueur sur la bataille en cours, ce qui induit un manque de vision de l'avenir et

l'impression de ne rien maîtriser. Il est donc bon que le joueur débutant découpe son plan de bataille, par journée par exemple comme ici, et refasse un point complet à la fin de chaque période (conditions de victoire, forces/faiblesses, ordres en cours, etc.).

Dans cette demi-partie, le plan de bataille par journée (une nuit plus une journée) s'est imposé, de par la disponibilité des renforts (2/5 Marines) mais aussi de par le déroulement de l'attaque japonaise. Il y aura une période de flottement du début de la nuit jusqu'à l'arrivée du 2/5 Marines. Après ce sera une autre période, l'Américain reprenant l'initiative.

Ce n'est évidemment pas toujours le cas dans tous les jeux de la série. De plus, lorsque les deux camps attaquent, leurs deux plans de bataille ne peuvent pas toujours calés en même temps.

Un autre exemple dans le jeu « *Matanikau* », les japonais attaquant plutôt de nuit, on aurait sans doute un plan de bataille pour la journée et un autre pour la nuit pour chaque camp.

On le voit, la notion d'initiative apparaît. Le joueur qui a l'initiative doit savoir quoi en faire. Et se préparer au fait qu'il va perdre cette initiative tôt ou tard. Ou devoir la partager... Le joueur qui n'a pas l'initiative doit impérativement essayer de la regagner et savoir quoi en faire une fois qu'il l'aura.

Le joueur doit donc absolument savoir où il va et où il veut aller. Avant de rédiger un ordre, il faut bien savoir si cet ordre sert le plan de bataille. Inutile d'attaquer un objectif secondaire si ce n'est pas nécessaire dans le plan. Si on a un plan, on sait quand et quoi attaquer, donc quand rédiger un ordre et quel ordre rédiger.

Le joueur débutant ne doit pas attaquer tout et n'importe quoi. Il doit toujours garder des réserves, même pour des troupes qui attaquent. Toujours prévoir la suite et rédiger à l'avance le plan le plus favorable (qui pourra engranger des points de commandement et donc être accepté rapidement après la fin de l'attaque). Bien rédiger les « *Failure Instructions* » de chaque ordre, si les choses ne se passent pas comme prévu, et les intégrer aussi dans le plan de bataille global.

#### **72 – Prendre du plaisir à jouer la TCS**

De tout ce que j'ai pu voir, lire ou entendre sur la TCS et sur les faibles prix que je vois parfois sur les jeux de la série en occasion, je pense qu'il y a méprise. Les joueurs semblent passer plus de temps à la résolution des combats qu'à la vision de leur plan de bataille. TCS n'est pas ASL, ATS ou autres. Pour la résolution pure et dure des combats tactiques, ces jeux sont bien meilleurs.

Ce qui fait le sel de TCS, c'est le plan de bataille et donc ce qui le matérialise, les ordres. Maîtriser la tactique devient secondaire lorsque votre plan est meilleur que celui de votre adversaire.

Le but n'est pas uniquement de prendre telle ville. C'est aussi de prévoir et d'anticiper ce qui pourrait se passer après, que la ville soit prise ou pas. Ce n'est pas une fois la ville prise qu'il faudra se mettre à réfléchir. Vos troupes risquent de se retrouver sans ordre, à la merci d'une contre-attaque, même par des troupes de faible potentiel. Et tout sera à refaire.

Le plan de bataille permet au joueur attaquant de garder l'initiative le plus longtemps possible et de l'exploiter au mieux et au joueur adverse de maîtriser sa défense (donc de limiter les dégâts dans ses propres troupes, d'infliger un maximum de pertes à l'attaquant, de limiter les pertes de terrain...) et ainsi de préparer au mieux sa future contre-attaque lorsque, enfin, l'initiative basculera. Sans plan de bataille, le jeu perd sa colonne vertébrale et ne tient plus debout. Et le joueur passe à côté d'une formidable série.

Pour la rédaction des ordres, je vous conseille de lire les différents articles de Lee en téléchargement à cette adresse :

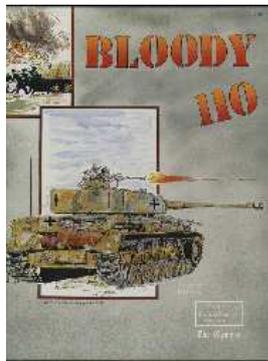
<http://www.gamersarchive.net/theGamers/archive/tcs.htm>

Après ça, vous avez tout en main pour apprécier la TCS.

## PANORAMA DES JEUX DE LA SERIE

3-01 Force Eagle's War fait plus ou moins partie de la série et s'intéresse à d'hypothétiques combats modernes au Proche-Orient mais il n'a pas suivi l'évolution de la série et ne sera pas plus évoqué.

### 2-01 Bloody 110 (1989)



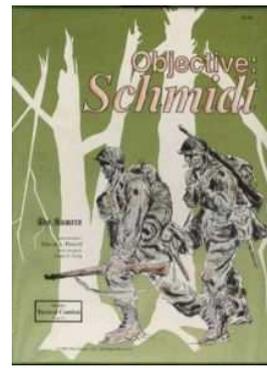
**Auteur :** Dean Essig  
**Matériel :** 2 cartes, 800 pions  
**Sujet :** La bataille pour Clervaux, 16-17 Décembre 1944

**Règles :** V.1  
**Commentaires :** *Bloody 110* simule la percée allemande de la 2<sup>ème</sup> Pz Division lors de l'offensive des Ardennes. La 28<sup>ème</sup> division d'infanterie US va retenir pendant deux jours les troupes allemandes. Pas moins de 10 scénarios sont proposés :

*The two days battle for the Bastogne Highway* (du 16 8h au 17 18h sur les deux cartes – 67 tours), *the absolute historical two days version* (le même que le précédent, mais beaucoup plus rigide pour coller à la réalité), *the battle of 16 december* (le 16 8h à 18h, sur les deux cartes – 27 tours), *the first attack on Marnach* (du 16 8h à 10h40 sur une carte – 9 tours), *First attempt to relieve Marnach* (le 16 11h à 14h, sur une carte – 10 tours), *the final attack on Marnach* (le 16 18h à 23h, sur une carte – 6 tours), *the second day : Fuller's counterattack* (le 17 de 7h à 18h, sur les deux cartes – 28 tours), *the charge of the light tanks* (le 17 de 7h à 9h, sur une carte – 5 tours), *the attack of Munshausen* (le 17 de 12h à 18h, sur une carte – 15 tours), et *the final attack on Heinerscheid* (le 17 de 13h à 15h40, sur une carte – 9 tours).

Peu de règles spéciales mais une arrivée des troupes aléatoire pour les deux camps, ce qui oblige les joueurs à beaucoup improviser. *Bloody 110* est épuisé et difficilement trouvable, ce qui est dommage car ce jeu s'adapte sans problème aux règles actuelles.

### 2-02 Objective Schmidt (1990)



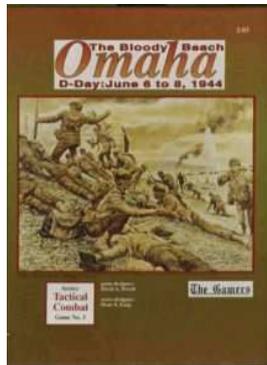
**Auteur :** Dave Powell  
**Matériel :** 1 carte et 840 pions  
**Sujet :** La bataille pour Hürtgen Forest, 2-6 Novembre, 1944

**Règles :** V.2  
**Commentaires :** *Objective: Schmidt* simule l'offensive de la 28<sup>ème</sup> division d'infanterie dans la forêt de Hürtgen vers la ville de Schmidt. Le problème de cette offensive fut de choisir comme route d'attaque un chemin boueux dans la forêt qui se révéla très vite inutilisable ou presque pour les

blindés. Les scénarios sont les suivants : *the first US attack* (le 2 de 9h à 16h – 22 tours), *the attack on schmidt 3 november* (le 3 de 8h à 16h – 25 tours), *counterattack at Schmidt* (le 4 de 7h à 11h – 13 tours), *the first counterattack at Kommerscheidt* (le 4 de 13h à 16h20 – 11 tours), *the second counterattack on Kommerscheidt* (le 5 de 7h à 12h – 16 tours), *German attack on Vossenack* (le 6 de 6h à 12h – 19 tours), *Return to Vossenack* (le 6 de 13h à 16h40 – 12 tours), *Task force Ripple* (le 6 de 12h à 17h – 14 tours) et *Objective Schmidt: the full battle* (du 2 9h au 6 17h – 202 tours).

Ce jeu épuisé est malgré tout trouvable. Il n'est pas très équilibré car les troupes US avaient très mal choisi l'axe d'attaque. Si la campagne est longue et trop à sens unique, les scénarios sont par contre très intéressants. La 28<sup>ème</sup> division d'infanterie fut saignée à blanc à Schmidt. Elle fut donc envoyée en repos dans un coin perdu des Ardennes. Pas de chance, et c'est l'objet du premier jeu de la série ! Quand ça veut pas...

### 2-03 Omaha (1991)



**Auteur :** David Powell  
**Matériel :** 4 cartes, 1600 pions  
**Sujet :** La plage sanglante d'Omaha Beach, D-Day du 6 au 8 Juin, 1944

**Règles :** V.2  
**Commentaires :** *Omaha* est le « *Monster Game* » de la série avec ses quatre cartes qui permettent de simuler la partie Est du débarquement américain sur Omaha Beach à l'échelle de la section. Cette partie présente principalement le débarquement du 16<sup>e</sup> RI de la 1<sup>ere</sup> DIUS sur *Fox* et *Easy*, un

petit bout de plage, *Dog Red*, appartenant au secteur du 116<sup>e</sup> RI de la 29<sup>eme</sup> DIUS est aussi présent. Le jeu couvre bien sûr en détail le débarquement et ses difficultés face à la défense allemande, mais il s'étend également sur les deux jours suivants avec neuf scénarios. Sept scénarios permettent de revivre des épisodes précis en utilisant seulement une partie des cartes : *The Sixth of June*, le 6 juin de 6h40 à 22h00 en 47 tours ; *The Landings*, le 6 juin de 6h40 à 18h00 en 35 tours ; *D-Day: The Eastern Beaches*, le 6 juin de 6h40 à midi en 17 tours ; *D-Day: The Central Beaches*, le 6 juin de 6h40 à midi en 17 tours ; *The Seventh of June*, le 7 juin de 6h00 à 22h00 en 48 tours et *Night Assault on Formigny*, du 7 juin 23h00 au 8 juin midi en 26 tours. Deux scénarios de campagne présentent l'ensemble, un historique : *The Campaign Game: The Big Red One*, du 6 juin 6h40 au 8 juin midi en 129 tours, et un plus hypothétique, *Panzer Truppen: Panzer Lehr and the Rommel Plan* aux même dates mais, plus dur pour l'Américain avec la concrétisation du rêve de Rommel de contre-attaquer immédiatement la tête de plage avec une Panzer Division.

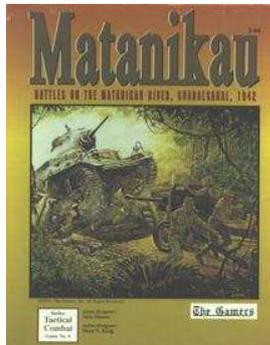
Les règles spéciales couvrent en détail les débarquements US avec la dérive et la destruction des *Landing Crafts*, des Tanks DD et autres engins de débarquements, l'action des chefs et la

marée. Les obstacles allemands sont représentés en détail avec les bunkers, les nids de mitrailleuses, les Rockets, les obstacles de plage et champs de mines et le mur de plage. Les Américains pourront bénéficier de soutiens navals, des avions et des fameux LCT(R) particulièrement inefficaces. Les Allemands subissent un système de libération des troupes et d'arrivée de renforts aléatoire.

Omaha reproduit parfaitement la difficulté du débarquement US avec ses vagues d'assaut massacrées sur la plage et la difficulté à réduire les défenses allemandes. Heureusement les défenses n'ont pas de profondeurs et les renforts seront rares : au bout d'un moment un trou est créé et quelques troupes passent le mur pour enfoncer dans une trouée de la falaise... La simulation est très historique et sans suivre l'ensemble de la campagne, jouer le scénario de débarquement sur les deux cartes jusqu'à midi est un must !

Omaha est aujourd'hui épuisé et pas facile à jouer avec les pions fournis et les règles actuelles : rien de bloquant mais il faut faire des acrobaties entre livret initial, modifications de la V3.1 fournies dans *Operations 21* et ajustements de la V4 sur le Web. A noter que ce jeu pourrait faire l'objet d'une réédition...

## 2-04 Matanikau (1993)



**Auteur :** Sam Simmons

**Matériel :** 1 carte, 700 pions.

**Sujet :** Batailles sur la Matanikau River, Guadalcanal, septembre – octobre 1942

**Règles :** V.3

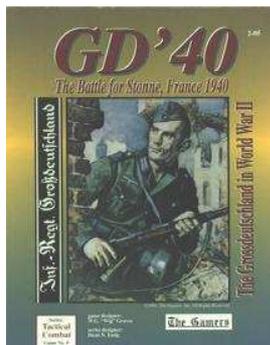
**Commentaires :** *Matanikau* est le premier jeu de la série à quitter l'Europe et les Allemands pour partir dans le Pacifique. Il couvre les principales batailles autour de la rivière Matanikau à l'ouest du périmètre américain de Guadalcanal, avec attaques et

contre-attaques des deux camps au cours de la période. Malgré sa seule carte, c'est un jeu assez riche avec sept scénarios fournis qui couvrent différentes actions entre septembre et octobre. Trois petits scénarios (*Kelly's Heroes*, 27 septembre, 16 tours ; *Tank Assault*, 23 et 24 octobre, 13 tours ; *Connoley's Defense*, 25 et 26 octobre, 14 tours) permettent de s'initier aux mécanismes de la série, deux scénarios intermédiaires, jouables en une journée, simulent le moment crucial d'une bataille (*Meeting Action*, 7 et octobre, 34 tours et *October Offensive*, 9 octobre, 37 tours) et deux gros scénarios couvrent des actions entières (*September Warm Up*, 26 et 27 septembre, 85 tours et *Japanese Counteroffensive*, 23 au 25 octobre, 96 tours).

Les règles particulières couvrent les particularités des Japonais : attaques de nuit, charges *banzai* et des Marines : immobilité de nuit, pas de sauve qui peut (SYR), barges de débarquement et navire de soutien...

Les scénarios sont agréables à pratiquer même s'ils ne sont pas forcément équilibrés, car les attaquants changent régulièrement et les joueurs peuvent ainsi mettre en œuvre les tactiques différentes des deux camps. Le grand nombre de scénarios et l'exotisme du Pacifique en font un jeu bien agréable à pratiquer.

## 2-05 GD'40 (1993)



**Auteur :** Wig Graves

**Matériel :** 1 carte, 840 pions

**Sujet :** La bataille pour Stonne, France 1940

**Règles :** V.3

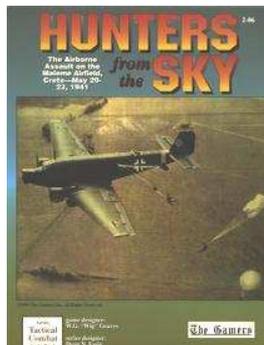
**Commentaires :** *GD'40* est le premier volume des exploits de la *Grossdeutschland*, régiment de Gardes de l'armée allemande, opposé cette fois à l'armée française. Le jeu simule les combats du 15 mai

1940 pour les hauteurs et le village de Stonne, deux jours après la traversée de la Meuse à Sedan. Les Français se décident à contre-attaquer avec des éléments d'une Division Cuirassée de Réserve dont plusieurs bataillons de B1 bis surnommés « *Kolossus* » par les Allemands. Les combats feront rage tout le jour, le village changeant de mains de multiples fois. Quatre scénarios sont proposés pour revivre les événements. Trois petits scénarios simulent les moments clés de la journée : *The Grossdeutschland takes Stonne*, 4 à 9h du matin, 16 tours ; *The French 2nd Army Counterattack*, 9 à 14h, 16 tours et *Schutzen Rgt 69 Recaptures Stonne*, 14 à 20h, 19 tours. Le quatrième déroule l'ensemble du 15 mai : *The Battle for Stonne*, 4 à 20h, 50 tours, extensible jusqu'à 16h le 16 mai.

Les règles spéciales couvrent la faiblesse de l'infanterie en armes antichar, l'infanterie motocycliste, la nullité du commandement français et les pannes de ses chars.

*GD'40* est un jeu assez court qui tient sur une carte et une journée mais plein d'action pour les deux camps avec des attaques et contre-attaques rythmées par les arrivées de renforts. Les deux camps vont pouvoir agir et devront développer de vrais plans pour maximiser l'usage de leurs troupes. Des renforts optionnels et la possibilité de jouer une deuxième journée de campagne augmentent encore la richesse du jeu : un des meilleurs de la série.

## 2-06 Hunters from the sky (1994)



**Auteur :** Wig Graves

**Matériel :** 2 cartes, 840 pions

**Règles :** V.3.1

**Sujet :** L'assaut aéroporté pour l'aérodrome de Malémé, Crête, 20-23 Mai, 1941

**Commentaires :** *Hunters from the Sky* est le premier jeu de la série à proposer un assaut aéroporté avec les troupes allemandes arrivant uniquement par avions (parachutes, planeurs et aérotransports), attendues par des troupes du Commonwealth

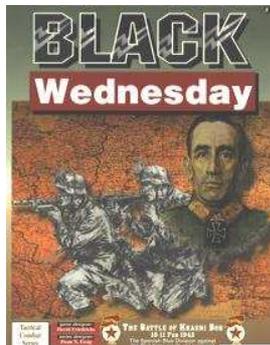
placés en défense et peu réactives face à la menace. Le jeu simule les trois premiers jours critiques où, malgré de lourdes pertes, les troupes d'élite allemandes réussissent à s'emparer de l'aérodrome permettant l'arrivée des troupes de montagne, chargée de les aider à capturer l'île. Quatre scénarios sont proposés. Les trois premiers couvrent les différentes phases de la bataille : *The Initial Assault and Response*: 0700-2400, 20 May, 44 tours ; *Maleme is Secured*: 1400-2400, 21 May, 23 tours et *The NZ Counterattack*: 2400, 21 May – 1800, 22 May, 45 tours. Le dernier présente la campagne : *The Battle for Maleme*: 0700, 20 May – 2200, 23 May en 204 tours.

Les règles particulières couvrent principalement les parachutages, planeurs et aérotransports allemands, ainsi que l'immobilisme des troupes du Commonwealth, progressivement libérées au cours du jeu. Les paras allemands, étant très réactifs n'ont pas besoin de feuille d'ordre. Il faut noter que l'auteur du jeu a réécrit un certain nombre de règles spéciales, disponibles sur le web, en modifiant les parachutages et en obligeant les Paras à implémenter des feuilles d'ordres. Cela rend le jeu plus intéressant pour l'Allié qui perd quand même dans le processus, la libération aléatoire de ses bataillons, qui suivront un calendrier purement historique.

Avec deux cartes en longueur et beaucoup de tours, ce jeu est plutôt long à jouer. Mais la situation est intéressante avec un assaut para et des troupes d'élite pour l'Allemand face à des Alliés nombreux et retranchés. Les Allemands possèdent ici la supériorité numérique et qualitative (moral). Les Alliés, eux, ne peuvent guère s'appuyer que sur leur défense préparée, quelques blindés et le véritable tir au pigeon que constituent les réactions au parachutage allemand. Il y a donc lorsque l'on joue la campagne un vrai challenge pour les deux camps, entre un allemand qui subit de lourdes pertes au départ mais qui ne peut prendre que le dessus dès qu'il sera "remis" et un Allié qui devra

faire un choix entre un combat du fort au fort sur ses positions défensives et la tentation d'essayer d'empêcher l'Allemand de se réorganiser.

## 2-07 Black Wednesday (1995)



**Auteur :** David Friedrichs  
**Matériel :** 2 cartes, 1040 pions.

**Sujet :** La bataille pour Krasny Bor, 10-11 Février 1943

**Règles :** V.3.1 (premier jeu où les pions sont avec des silhouettes)

**Commentaires :** *Black Wednesday* retourne sur le front de l'Est pour présenter la défense désespérée de la Division Azul, les volontaires espagnols face à deux divisions et demi de

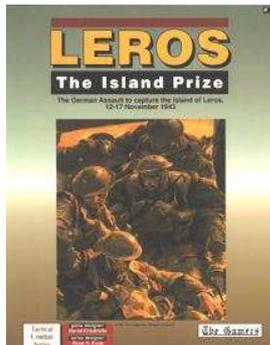
Soviétiques, dont une de Gardes, accompagnés de trois bataillons de tanks. Les deux cartes présentent la ligne de défense espagnole avec des tranchées et barbelées et un énorme blockhaus au milieu : « *El Bastion* ». Les Soviétiques doivent percer les défenses malgré les terribles pertes pour s'emparer du village en arrière.

Huit scénarios présentent les événements : *Turning the Left*, le 10 février de 6 à 9h40 en 12 tours sur une moitié d'une des cartes ; *Assault of the Guards*, au même moment que le premier sur l'autre moitié de la carte ; *Assault the Line*, comme les deux premiers mais sur les deux cartes et également le début du jeu de campagne jusqu'au 11 février à 17h en 82 tours ; *Melee in Krasni Bor*, le 10 de 10 à 15h40 en 18 tours sur un bout d'une carte ; *Assaulting the Mill*, comme le précédent sur l'autre bout de la carte ; *The Assault Continues*, qui joint les deux précédents avec l'ensemble des deux cartes et sert de début de campagne en 70 tours ; *Breakout*, du 10 à 16h jusqu'au 11 à 2h pour 15 tours ou la campagne en 52, avec les deux cartes et *Counter-attack at Krasni Bor* de 6 à 17h le 11 en 34 tours.

Les règles spéciales couvrent le terrain comme les lignes de tranchées, les barbelées, le bunker, le marécage, le remblai de voie ferrée, le fossé antichar et les champs de mines. Les Soviétiques subissent des contraintes de commandement avec des *OP Sheets* divisionnaires, du pillage, l'action des commissaires politiques, les observateurs d'artillerie, le barrage d'artillerie initial, la cavalerie, l'arrivée aléatoire des renforts. Les Espagnols utilisent les éléments de terrain comme repérage d'artillerie et disposent de renforts intéressants et forts utiles mais aléatoires.

*Black Wednesday* est un superbe jeu avec une magnifique carte et une situation typique du front russe en 1943, un mince ligne de défense avec quelques renforts blindés en pompiers face à des hordes d'assaillants motivées. Malgré son aspect simple, c'est un gros jeu qui demandera beaucoup de temps pour être mené à terme.

## 2-08 Leros (1995)



**Auteur :** David A. Friedrichs  
**Matériel :** 3 cartes, 560 pions  
**Sujet :** L'assaut allemand pour capture l'île de Leros, 12-17 Novembre, 1943

**Règles :** V.3.1 (pions avec silhouettes)

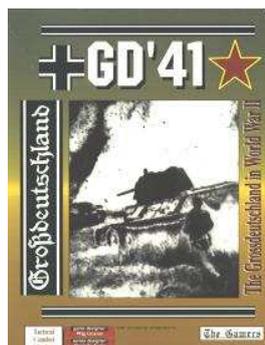
**Commentaires :** *Leros* présente les combats pour Leros, petite île du Dodécannèse, proche de la Turquie, occupée par les Anglais après la capitulation italienne. En moins d'une semaine, un débarquement allemand, accompagné d'une opération aéroportée, s'empare de

l'île et capture la garnison anglaise. Les trois cartes fournies permettent de représenter l'intégralité de l'île, ce qui évite l'effet « fin du monde » des bords de carte, classique dans le wargame. Cinq scénarios couvrent se focalisent sur les événements marquants et utilisent une ou plusieurs cartes : *The Curtain Rises*, de 6h40 à 12h40, le 12 novembre en 19 tours ; *Drop Zone Leros*, de 14 à 17h le 12 novembre en 10 tours ; *Night Melee*, de 2 à 5h le 14 novembre en 4 tours ; *The Big Show*, de 6 à 17h40 le 14 novembre en 36 tours et *The Curtain Falls*, le 16 novembre de 4 à 17h40 en 38 tours. Les trois plus gros scénarios peuvent servir de départ au jeu de campagne offrant les trois cartes et donnant la capture totale de l'île comme condition de victoire.

Les règles spéciales couvrent les débarquements et parachutages allemands, ainsi que quelques variantes apportant plus de puissance à l'Anglais : support de la RAF, Italiens combattant du côté anglais au lieu d'être neutres et action des commandos grecs.

*Leros* est longtemps resté la référence permettant de s'initier à TCS. En effet, en dépit d'un espace de jeu important : trois cartes pour rendre la totalité de l'île à cette échelle, les planches de pions ne contiennent que trois véhicules qui ne sont en plus même pas des blindés. Nous avons ici la classique opération aéroportée, avec des *fallschirmjägers* encore au top niveau face à une garnison anglaise somme toute classique - 3-4 de moral -, mais ayant évidemment l'avantage des positions préparées. Pour une étude plus complète du jeu, voir le *Vieille Garde* 27.

## 2-09 GD'41 (1996)



**Auteur :** Wig Graves  
**Matériel :** 2 cartes, 840 pions  
**Sujet :** La route de Tula, 22-25 Octobre, 1941

**Règles :** V.3.1 (pions avec silhouettes)

**Commentaires :** *GD'41* présente la suite des aventures de notre régiment *Grossdeutschland* lors de l'offensive allemande sur Moscou. La GD fait partie de la pince sud avec le 2<sup>e</sup> *Panzergruppe* de Guderian. La bataille de Mtzensk est gagnée

et les blindés peuvent pousser sur Tula, mais une nouvelle ligne de défense attend les Allemands...

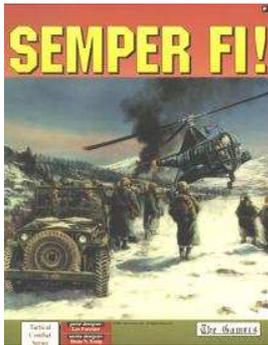
Quatre scénarios sont proposés, dont trois petits sur une carte ou deux moitiés de cartes : *Repulse of SR12*, le 22 octobre de 10 à 13h en 13 tours ; *The GD Attacks*, le 24 octobre de 10 à 15h en 16 tours et *The Flank is Turned*, le 25 octobre de 6 à 10h en 13 tours également. Deux campagnes sont fournies : *Mtzensk Breakout*, du 24 octobre 10h00 au 25 octobre 10h00 en 47 tours et *The Road to Tula* du 23 octobre 7h au 25 octobre 10h00 en 104 tours.

Les règles spéciales couvrent le manque d'armes antichar d'infanterie de l'époque, et les limitations de l'armée soviétique de 1941 : la médiocrité du commandement en attaque, les observateurs d'artillerie, les commissaires politiques, les sections qui doivent rester groupées et les restrictions d'action des tanks. Enfin un vaste champ de mine coupe la carte sud en deux, avec la possibilité pour certains hexs de mines d'être factices.

Les deux cartes de terrain clair vallonnées permettent de nombreuses manœuvres pour l'allemand, le Soviétique se contenant souvent de réagir. Les deux camps vont se battre pour le contrôle de l'autoroute Orel-Moscou qui traverse les deux cartes en diagonale. Des renforts puissants sont prévus pour les deux camps, mais ils arriveront aléatoirement.

## 2-10 Semper Fi (1997)

**Auteur :** Lee Forester  
**Matériel :** 4 petites cartes, 700 pions  
**Sujet :** Les US Marines en Corée, 1950



**Règles :** V.3.1 (pions avec silhouettes)

**Commentaires :** *Semper Fi* est un excellent module d'initiation à la série avec quatre petits engagements de Marines contre des Nord-Coréens et des Chinois en Corée. La plus grande carte est de demi-format standard et la plus petite en format simple feuille US. Souvent les actions sont rapides et opposent peu d'unités.

La première action se situe dans la *Changallon valley* les 12 et 13 août 1950, deux scénarios sont proposés : *Ambush!* En 15 tours de 13 à 14h00 le 12 août et *Night Attack* en 7 tours de 2 à 6h du matin le 13 août.

La deuxième action se place à *No Name Ridge* le long du corridor de Pusan les 17 et 18 août, en trois scénarios : *Morning Assault*, de 8 à 12h, le 17 en 13 tours ; *1/5 to the Fore*, de 15 à 19h le 17 en 13 tours également et une mini campagne, *Battle for No-Name Ridge*, de 8h le 17 à 12h le 18 en 68 tours.

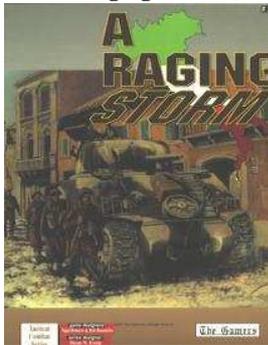
La troisième action se situe sur *Fox Hill* du 18 au 20 novembre face à des hordes de Chinois en trois scénarios : *First Attack*, de 2 à 8h du matin le 18 en 7 tours ; *Second Night*, les mêmes horaires le lendemain, avec des Marines en moins et *The Defense of Fox Hill* le 20 novembre aux mêmes horaires, en liant les deux premiers scénarios pour une mini campagne.

La dernière action se place à *Hagaru* entre le 28 novembre et le 1<sup>er</sup> décembre avec une attaque chinoise sur une base arrière US. Cinq scénarios sont proposés : *Assault on the Airstrip* du 28 à 22h jusqu'au 29 à 1h du matin en 4 tours ; *Battle for East Hill*, de 2 à 6h le 29 novembre en 5 tours ; *Night of Fire* de 22h le 28 à 8h le 29 en 11 tours ; *Night of Fire II*, le lendemain aux mêmes heures avec les survivants du scénario précédent et *Battle for East Hill*, *Round Two*, de 23h le 30 à 8h le 1<sup>er</sup> décembre en 10 tours.

Les règles spéciales couvrent les rizières, les unités cachées, seul jeu où des unités sont sur la carte mais ne peuvent pas être ciblées avant d'avoir été repérées, les particularités des Marines et des Communistes : attaques de nuit, vagues humaines...

*Semper Fi* est fort sympathique à jouer et la plupart des scénarios peuvent être bouclés dans la soirée, ce qui permet de s'entraîner en douceur aux subtilités tactiques de la série. Par contre, les actions maquent évidemment de profondeur et de grands mouvements opérationnels, logique vu la petite taille des cartes et le faible nombre de pions engagés.

## 2-11 A Raging Storm (1997)



**Auteur :** Nigel Roberts & Bob Runnicles

**Matériel :** 2 cartes, 980 pions  
**Sujet :** La défense du saillant de Campoleone par la 1<sup>ere</sup> Division d'infanterie Britannique, Anzio, 3-4 Février, 1944

**Règles :** V.3.1 (pions avec silhouettes)

**Commentaires :** *A Raging Storm* nous emmène en Italie dans la tête de pont d'Anzio durant une des contre-attaques allemandes pour rejeter les

Alliés à la mer. Il s'intéresse aux assauts contre la ligne anglaise, ce qui permet de manœuvrer des troupes anglaises avec leurs noms de formations typique : *Irish et Scots Guards, Sherwood Foresters, Gordon Highlanders...* face à des Paras et du matériel blindé puissant comme des *Panthers*, des *Jagdpanthers*, des *Tigers* et même éventuellement des *Elefants* : toute une ménagerie !

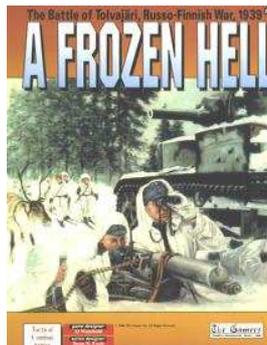
Six scénarios sont proposés dont deux campagnes : *A High Price*, du 3 février 23h au 4 à 18h00 en 44 tours sur les deux

cartes, et une version abrégée : *3 Brigade Stands Firm* qui démarre en même temps mais s'arrête à 10h et se joue seulement sur la carte nord. Quatre petits scénarios permettent de recréer des portions de l'attaque : *The Duke of « Boots » Stand Their Ground* de 23h le 3 à 7h le 4 en 11 tours et seulement sur le nord de la carte nord ; *Scotland Forever*, en 12 tours aux mêmes heures sur le sud de la carte nord ; *The Fighting Micks* de 7 à 10h le 4 février en 10 tours sur la jointure entre les deux cartes et *The Swords Of Sherwood*, de 9 à 12h le 4 en 10 tours sur la carte sud.

Les règles spéciales couvrent les zones de placement et de défense des deux camps, le mauvais temps, l'infiltration initiale allemande ; ainsi que quelques variantes optionnelles comme l'artillerie navale alliée, les canons lourds allemands et les fameux *Elefants*.

Le moral qui est un indice de qualité des troupes, est pour une fois du côté britannique. Le terrain est compartimenté en deux parties assez distinctes, avec une zone cultivée d'un côté et de la garrigue de l'autre. *A Raging Storm* présente un "vrai" thème de campagne avec infanterie, artillerie, et blindés. Si la qualité – le moral – est du côté anglais, notons toutefois que la quantité et la puissance de feu sont du côté allemand avec 50% de blindés en plus dont de nombreux *Panthers, Tigers*, et *Elefants* qui ont en moyenne une valeur offensive deux fois supérieure à celle des *Shermans*. Un jeu très ouvert, donc, où la part belle est faite à la rigueur et à la finesse des joueurs dans l'élaboration de leurs plans de bataille respectifs.

## 2-12 A Frozen Hell (2000)



**Auteur :** Al Wambold

**Matériel :** 2 cartes, 840 pions  
**Sujet :** La bataille de Tolvajärvi, Guerre Russo-Finlandaise, 1939

**Règles :** V.3.1 (pions avec silhouettes)

**Commentaires :** *A Frozen Hell* est le premier jeu à mettre en scène les Finlandais. Il simule un ensemble de batailles entre le 8 et le 12 décembre à Tolvajärvi. Il est intéressant de noter que les tours durent 30mn au lieu des 20 classiques et

qu'ils sont identiques pour le jour et la nuit, en cette période de soleil de minuit...

Pas moins de 11 scénarios sont proposés pour reproduire les événements dont la campagne complète *The Battle of Tolvajärvi* du 8 décembre 11h au 12 à 17h en 99 tours sur les deux cartes. Dix scénarios plus modestes sont fournis : *The 609th Checks In*, de 11 à 16h30 le 8 décembre en 12 tours sur les deux cartes ; *Kivisalmen Cookout*, de minuit à 4h30 le 9 en 10 tours sur la moitié d'une carte ; *Belyayev's Attack*, de 22h le 10 à 10h30 le 11 en 26 tours sur les deux cartes ; *The Sausage War*, un extract du précédent en 16 tours sur une seule carte ; *Iced!*, de 1h à 8h30 le 11 en 16 tours sur une demi carte ; *Talvela and Pajari's Attack*, de 8 à 17h le 12 en 19 tours sur l'ensemble de la carte ; *Head On Collision* de 8 à 13h30 le 12 en 12 tours sur une demi carte ; *Hotel Hell*, de 8 à 16h30 en 18 tours sur une demi carte ; *Combined Scenario*, qui combine les deux précédents sur une carte complète et *Island Hopping*, de 8 à 15h30 le 12 en 16 tours sur une carte.

Les règles spéciales couvrent le terrain fortement boisé et les nombreux lacs gelés, les Finlandais à ski, les cuisines de campagne et les feux de camps des Russes.

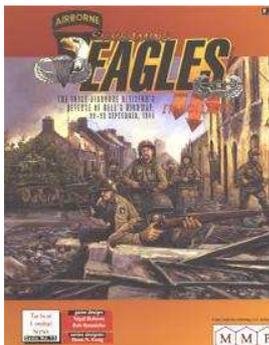
## 2-13 Screaming Eagles (2002)

**Auteur :** Nigel Roberts & Bob Runnicles

**Matériel :** 2 cartes, 840 pions  
**Sujet :** La défense de la *Hell's Highway* par la 101<sup>e</sup> Airborne Division, 22-23 Septembre 1944

**Règles :** V.3.1 (pions avec silhouettes)

**Commentaires :** *Screaming Eagles in Holland* simule les

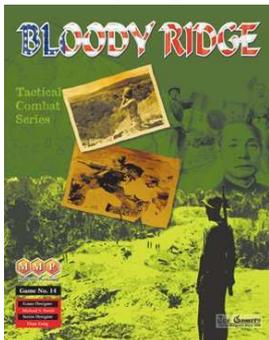


combats défensifs de la 101<sup>ème</sup> pour les ponts autour de Veghel, près d'Eindhoven, durant l'opération Market-Garden. Une grande variété de troupes allemandes attaquent de manière désordonnée : Panzergrenadiers, SS et Parachutistes, tandis que les Paras US pourront être renforcés par les blindés anglais arrivant par l'autre bout de la carte.

Quatre scénarios sont proposés : la campagne, *A Close Run Thing*, de 10h le 22 septembre à 18h le 23 en 77 tours sur les deux cartes ; et trois moments clés : *Last Chance*, de 9 à 18h le 23 en 28 tours et deux cartes ; *A Bridge Too Far*, de 11 à 14h le 22 en 10 tours sur une seule carte et *The Alamo*, de 10h à 14h le 22 en 13 tours et sur une seule carte.

Les règles spéciales couvrent le terrain très plat avec des digues, typique des Pays-Bas, les clochers et moulins comme points de repère, la destruction des ponts, le manque de coopération entre les *Kampfgruppen* allemands et, en règle optionnelle, des Allemands plus efficaces et l'intervention de la Luftwaffe.

## 2-14 Bloody Ridge (2005)



**Auteur :** Michael S. Smith  
**Matériel :** une demi-carte, 280 pions

**Sujet :** Guadalcanal, 12-14 Septembre, 1942

**Règles :** V.3.1 (pions avec silhouettes)

**Commentaires :** *Bloody Ridge* simule les deux nuits d'assauts japonais pour s'emparer de la « colline sanglante » qui défendait le sud du périmètre US et pousser sur l'aérodrome Henderson Field, dont la capture aurait signifié la fin de

la défense US.

Quatre scénarios sont fournis, dont la campagne, *Bloody Ridge*, du 12 septembre 20h au 14 septembre 14h00, en 83 tours, et trois extraits : *The Planned Assault*, de 20h le 12 à 6h le 13 en 11 tours de nuit ; *The Planned Assault (extended)* qui prolonge le premier jusqu'à 14h en 35 tours et permet aux Marines de contre-attaquer et *Bloody Ridge*, de 18h le 13 à 14h le 14 en 37 tours avec l'assaut japonais de la seconde nuit et le retour des Marines.

Les règles spéciales couvrent les particularités des deux camps : la pugnacité des Marines et des Raiders, le moral et les assauts *Banzai* japonais.

*Bloody Ridge* est un petit jeu, bien sympathique pour s'initier en douceur à TCS avec aucun véhicule et peu d'artillerie ; par contre il faut intégrer la spécificité du combat en jungle. Par rapport à *Matanikau*, il manque un peu de profondeur de manœuvre. Pour plus de détails, voir plus haut dans cette étude.

En plus de *GD'42* qui devrait paraître incessamment, de nombreux jeux de la TCS sont en préparation, certains annoncés depuis de nombreuses années et à différents stades de conception.

- *Canadian Crucible* simulera l'action de la 7e Brigade de la 3<sup>e</sup> DI canadienne pour atteindre ses objectifs du jour-J (Bretteville, Putot et Norrey) et la contre-attaque du 25<sup>e</sup> Régiment de *Panzer Meyer* de la 12<sup>e</sup> SS près de Caen au 8 juin en une carte.
- *Ariete* devrait reproduire la bataille de Bir-el-Gubi, le 18 novembre 1941 en Libye, dans une classique bataille de chars entre Anglais et Italiens en une carte et demi. Un second jeu devrait être inclus *GGFF Giovani Facisti* pour couvrir trois petites actions assemblables en une mini campagne.
- *Philippine Scouts* présentera l'action du 26<sup>e</sup> Régiment de cavalerie US, surnommés les *Scouts Philippins*, dans leur tentative du 22 au 24 décembre 1941, pour ralentir les Japonais. Il est prévu des unités de cavaleries combattant des tanks, sur une carte et demi.
- *Goose Green* simulera la bataille terrestre critique de la guerre des Malouines en une carte et avec peu de pions.
- *Dieulouard Bridgehead* devrait reproduire la contre-attaque allemande contre la tête de pont de Dieulouard durant la bataille de Lorraine en septembre 1944, près de Nancy en deux cartes.
- *Primosole Bridge* sur la tentative anglaise de capturer le pont de Primosole par un coup de main mais fermement défendu par les Allemands du 14 au 18 juillet 1943 en Sicile. Les deux camps larguent des parachutistes dans ce jeu.
- *Arracourt* sur des combats de chars en Lorraine à l'automne 1944, peu de détails sont fournis...
- Deux jeux sur la Corée : *East of Chosin* sur la destruction du 31<sup>e</sup> RCT au réservoir de Chosin du 27 au 30 novembre 1950 et *Naktong Bulge*, dont est extrait *No-Name Ridge*, paru dans *Semper Fi*.
- *Merrill's Marauder* proposant trois batailles des fameux maraudeurs combinables dans une campagne.

Laurent, Ivan de Krasni Bor  
Luc, Tacticien en carton



**Vieille Garde**, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 76C, Rue Lecourbe 75015 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro :** Laurent Guenette, Philippe Germain, Luc Olivier, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 00 exemplaires papier -. **Site Web :** [HTTP ://academieduwargame.free.fr](http://academieduwargame.free.fr) email : [panzer@free.fr](mailto:panzer@free.fr)