

# VIEILLE GARDE

Numero 4 \* Parution irrégulière \* Bulletin officiel de l'Académie du Wargame \* 10 FF

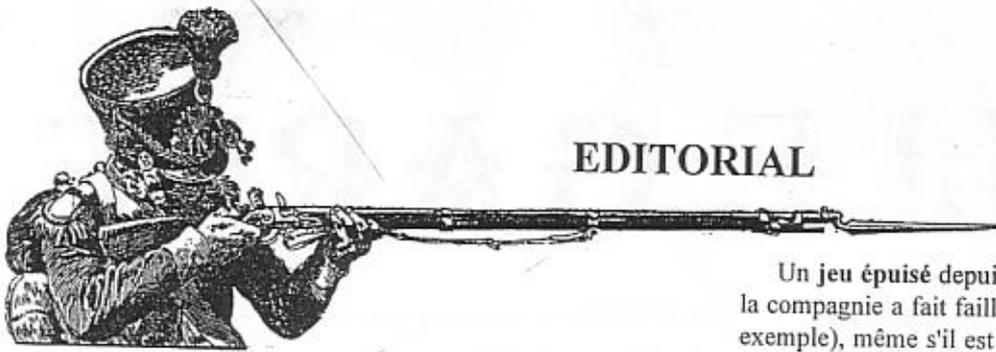
EUROPEAN THEATER OF OPERATIONS GAME

# WORLD WAR

3  
2 4

NELSON  
5-12-31

 **SPI** BRAND  
WAR GAME



## EDITORIAL

Paris, le 15 septembre 1995

L'élément majeur de ce numéro 4 est une longue étude de 16 pages sur *WORLD WAR II : ETO* de SPI/TSR et qui, après un balayage complet du jeu, propose même de nouvelles règles politiques. Peu connu, *WWII* est un wargame très intéressant pour qui prend le temps de s'y investir. Ce jeu fera sans doute l'objet d'un Défi Majeur de la première Rencontre de l'Académie (détails en dernière page). Le reste de la revue, réduite à sa portion minimale, reprendra son volume normal dès le prochain numéro.

Un grand événement se prépare pour la douzième fois. Il s'agit du Championnat de France de Wargame (jeu d'histoire sur carte). Organisé par l'ACPW, il aura lieu les 14 et 15 octobre dans le XVème (1, rue du Colonel Avia, 75015 PARIS - Métro Balard). Il est prévu de se battre sur Antietam, 1862 (XTR), un wargame paru dans Command n°22, traduit et diffusé par Strat'édition. N'hésitez pas à vous inscrire (ACPW - Claude Renaud, 122, rue Salvadore Allende, 92000 NANTERRE ou au 46 24 47 18) et à venir visiter, l'Académie sera présente.

Une des grandes questions posée à *Vieille Garde* est le mode de sélection des jeux étudiés. La réponse est simple, il s'agit de tout jeu suffisamment ample pour faire l'objet d'une réflexion approfondie et plaisant à jouer (dans l'esprit de celui qui en fera l'étude). Surtout, il doit être trouvable (au moins en magasin ou facilement d'occasion) et se consacrer principalement à la stratégie militaire. Sa longueur moyenne peut aller de 12 à 15 pages, parsemé d'illustrations expliquant le jeu et non seulement là pour décorer. Cette réponse peut être précisée à travers quelques exemples.

Un jeu épuisé depuis au moins dix ans, ou dont la compagnie a fait faillite (SPI ou vieux GDW par exemple), même s'il est excellent et incontournable aux dires de ses laudateurs ("quoi tu n'as jamais essayé *War in the Metro* - 3500 pions, 8 cartes détaillées des stations, édité par Jeux Pascal !"), ne peut pas faire l'objet d'une étude de 12 pages. Au mieux, deux pages pourront lui être consacré comme Exemple marquant dans la Saga du Wargame.

Un jeu plaisant à jouer signifie que celui qui va l'étudier l'apprécie et a envie de réfléchir dessus. Récemment nous avons eu l'exemple de *1807* de COA pour ne pas le citer. Il nous semblait recéler beaucoup de possibilités de réflexion sur les stratégies et tactiques à développer. La déception du Laboratoire fut grande en s'apercevant qu'il n'était pas du tout agréable à jouer : trop long et avec des règles pénibles qu'il serait souhaitable de rénover.

Enfin, le jeu doit se consacrer principalement à la **stratégie militaire**, d'où le problème des jeux comportant plus de deux camps avec des concepts économiques et diplomatiques. Après débat, leur étude fut acceptée, tant que l'aspect militaire prédomine et que les camps ne sont pas trop fluctuants. Chaque jeu sera jugé individuellement, mais en privilégiant l'ouverture. Donc dans le prochain numéro, vous lirez une étude sur *Grand Siècle* de AWE, en plus de la suite de la Saga.

Luc

### SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Page 3 à 18 : WWII : ETO

Page 19 : La Saga du Wargame,  
Vol. 4

Page 20 : L'Académie du Wargame

# WW II : EUROPEAN THEATER OF OPERATIONS GAME

*Moscou et Londres seront-elles allemandes ?*

## FICHE TECHNIQUE

**Editeur :** SPI / TSR

**Concepteur :** Douglas Niles

**Développeur :** Steve Winter

**Sujet :** Seconde Guerre Mondiale en Europe

**Echelle carte :** Un hex représente 75 km

**Echelle pion :** Armée / Corps / Division

**Echelle temps :** Tours mensuels et interphases trimestrielles

**Remarques :** Existence d'une extension sur le Pacifique appelée PTO

Deux éditions ont été réalisées, la première en 1986 et la deuxième, complètement révisée en 1990

## THEATRE DES OPERATIONS : L'EUROPE...et l'Afrique du Nord

ETO, pour les intimes, est une simulation stratégique-opérationnelle de la seconde guerre mondiale (1939-45) en Europe, Proche Orient et Afrique du Nord. Elle met au prise l'Axe (allemands, Italiens et éventuellement leurs satellites) avec les alliés (Anglo-américains et Soviétiques). La France et les neutres ne représentent que peu de choses. Ils apparaissent et disparaissent très vite, se contentant de colorer fugitivement la carte. Nous présentons ici la deuxième édition, parut en 1990. L'épaisse boîte, rappelant la grande époque de SPI, contient trois livrets : les règles et les scénarios dont nous reparlerons, et un livret d'exemples de jeu sous forme d'une présentation du tour de septembre 1939 avec la campagne de Pologne. 1200 pions clairs et agréables et deux cartes de format habituel, ainsi que deux aides de jeu cartonnées sont également inclus dans la boîte, et en concluent l'inventaire.

### La carte

L'espace joué représente toute l'Europe : du Portugal à la Russie, et du Cap Nord au désert saharien, à environ 75 Km l'hexagone. Tous les pays sont clairement marqués, ainsi que les fleuves et reliefs principaux (chaînes de montagne, massifs forestiers et le marais du Pripet). La mer est découpée en zones et hexagones côtiers, qui affecteront les déplacements maritimes. De nombreuses villes parsèment la carte, dont les ports

majeurs ou mineurs, qui sont utiles pour baser des bateaux et produire du ravitaillement ; et les cités ressources dont la capture fait capituler le pays ennemi. Il existe aussi des hexagones-ressources non urbains. Ils sont répartis sur la carte dans les principales zones d'industrie (Ruhr, capitales...) et de matières premières (pétrole caucasien ou roumain, fer suédois...). Leur capture prive à la fois l'ennemi de la production et en fait bénéficier le nouveau propriétaire.

L'ensemble de la carte donne une image géographique fidèle et agréable du théâtre d'opérations : les grandes forêts au nord, les chaînes montagneuses au centre, commençant par les Pyrénées à l'ouest pour se prolonger jusqu'à la Turquie. Au sud, parsemée d'îles, la Méditerranée est bouclée par Gibraltar et Suez. Enfin, trois zones climatiques figurent sur la carte, pour affecter, suivant l'époque de l'année, le terrestre et l'aérien.

### Les scénarios

Le premier livret, celui de règles sera évoqué tout au long de l'étude. Dans le deuxième livret, 15 scénarios sont proposés, illustrant toutes les phases de la guerre ; intéressants pour saisir l'essence des règles, ils ne présentent qu'un faible intérêt en regard du jeu de campagne, dont trois options courtes sont proposées (démarrage du jeu en 1940, 41 ou 42 pour les joueurs pressés). Elles peuvent être intéressantes pour analyser une situation donnée, mais ne permettent pas le développement d'une stratégie réellement complète ; ce qui est un peu frustrant.

## Les pions

Les 1200 pions présentent l'ensemble des forces terrestres, aériennes et navales de tous les pays européens (à l'exception de la Suisse) aussi bien belligérants que neutres (donc potentiellement belligérants), ainsi que différents marqueurs d'aides de jeu.

Les troupes terrestres représentent des corps, armées d'infanterie ou de blindés (représentant entre 20 et 50 000 hommes), et des divisions de parachutistes ; chaque pion pouvant être à pleine puissance ou réduit. Cette échelle ne donne qu'un pion pour le Danemark, mais peut en atteindre une centaine pour l'URSS ou une soixantaine pour l'allemand. Ce qui permet de nombreuses options de déploiement de troupes en conservant une densité satisfaisante sur la carte. On trouve également des Q.G. pour faciliter les offensives et quelques chefs, suivant le pays. Ces chefs seront utiles, aussi bien pour l'attaque que pour la défense, et représentent les personnalités militaires majeures du conflit. L'allemand en détient la majorité et les meilleurs, alors que l'italien - par exemple - en est dépourvu.

Au niveau aérien, le pion représente également un corps (300 à 500 appareils) composé d'un type d'avion (bombardiers, chasseurs, chasseur-bombardiers et transports) possédant chacun des caractéristiques spécifiques variables par pays. Ce qui entraîne peu de pions pour chaque camp (30 au maximum pour l'allemand, 20 pour l'anglais, l'américain ou le russe).

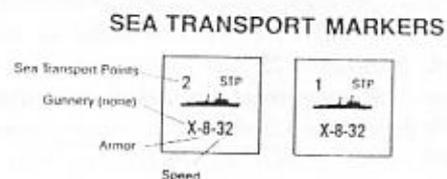
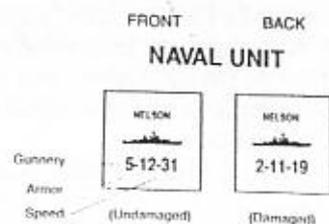
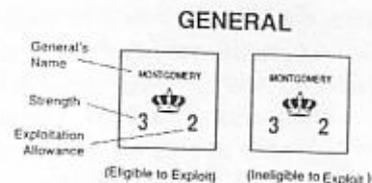
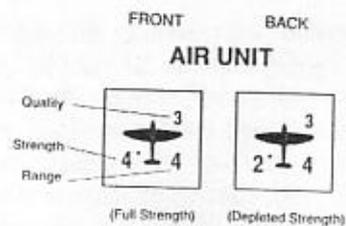
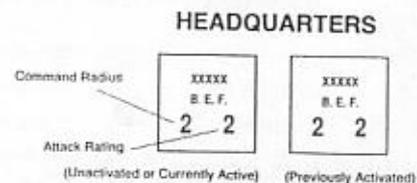
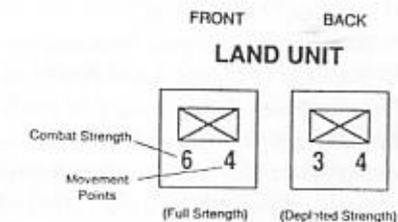
Pour la marine, le jeu est plus précis puisqu' un pion peut représenter soit un bâtiment pour les navires majeurs (cuirassés, porte-avions ou croiseurs lourds), soit une flottille de navires mineurs (croiseurs légers, destroyers, sous marins et transports).

## Conditions de victoire

Les conditions de victoire obligent l'allemand / Italien (s'il entre en guerre) à faire capituler le Russe et l'Anglais avant juin 1945, ou à capituler lui même sous les coups des alliés. Sinon chaque camp (les alliés sont séparés en deux camps) compte les cités ressources qu'il contrôle à la fin du jeu ; le majoritaire est déclaré vainqueur.

Pour faire capituler un pays il faut contrôler militairement toutes ses cités ressources, soit 6 pour l'anglais, 7 pour l'allemand et 16 pour le russe ; bien entendu éparpillées à travers tout le pays. Ce qui signifie évidemment l'écrasement militaire de l'ennemi. Ces conditions sont valables pour faire capituler toute nation mineure comme majeure, donc l'offensive seule apportera la conquête.

Notre étude sera plus longue que d'habitude, car ETO s'analyse à deux niveaux. D'abord, nous commencerons par l'aspect opérationnel, à travers la compréhension des mécanismes principaux du jeu. Une fois bien assimilés, ils permettront de réfléchir sur les grandes stratégies à mettre en oeuvre pour remporter la victoire.



## I - L'OPERATIONNEL

Pour gagner, chaque camp doit donc faire capituler ses ennemis en occupant militairement leur territoire. L'utilisation optimale de tous ses moyens peut seule lui assurer la victoire, nous allons en discuter, en suivant globalement la séquence de jeu. Le tour de jeu est mensuel, entrecoupé tous les trois mois de tours saisonniers, nécessaires pour gérer l'économie et le politique.

### LE MARCHE DE SAISON

Ce tour trimestriel commence par les tentatives d'activation de partenaires mineurs. L'allemand s'intéressera principalement aux pays balkaniques (Bulgarie, Hongrie, Roumanie), et le plus offrant en points économiques entre les trois camps pourra tenter de récupérer l'Espagne et la Turquie. Il existe des modificateurs divers pour aider l'activation (troupes près de la frontière, invasion d'autres pays) et les pays activés deviennent belligérants actifs dans le camp de leur activateur. Le système est un peu simpliste, de même que l'ensemble des règles politiques, et mériterait une refonte ; nous en parlerons en détail dans la partie stratégique.

La deuxième phase - fondamentale pour chaque camp - est la collecte des Points Economiques (PE), basé sur la possession des hexagones de ressource, chacun rapportant deux points (un seul en URSS). L'invasion, étant la seule façon de capturer des hexagones de ressources, peut motiver une guerre ou la direction d'une offensive (pensez au pétrole du Caucase pour Hitler). Cette récolte de PE sera éventuellement réduite par les résultats de la guerre stratégique du trimestre précédent (attaque de convois, coupure du fer suédois pour l'allemand et bombardements aériens), et entraîner de la part du joueur anglo-américain la fermeture de certaines routes de convois (Atlantique Nord, Sud, Arctique, Côtes US). Le solde de ces PE est alors dépensé. D'abord en "dons" pour d'autres pays ("*lend lease*" vers UK et URSS ou aides pour l'Italien), puis en achats de troupes, matériels, réparations et offensives.

Chaque camp dispose d'un "force pool" de troupes nouvelles et précédemment détruites à acheter. Le "force pool" est augmenté chaque année durant le tour d'hiver des nouveaux renforts qui sont constructibles pour l'année entière. Deux remarques :

- Est achetable uniquement ce qui est en stock, donc pas de possibilités de Recherche Technologique, ni d'armée démesurée pour l'époque. Ainsi, les navires de guerre arrivent

comme historiquement (l'allemand peut quand même construire son Porte-avions, mais il passe un an en chantier), et les avions s'améliorent d'années en années (les premiers supersoniques allemands sont disponibles à la mi-43). Au premier abord, cela peut sembler idiot ou limitatif, mais c'est en fait réaliste pour simuler militairement la guerre (sinon jouez à *Hitler's War* !) car des contraintes démographiques ou technologiques ont existé et doivent être considérés.

- Le joueur dispose de quatre tours saisonniers pour faire son marché, il n'est donc pas prévu de tout acheter en une fois ; d'autant plus que d'autres contraintes existent (réparations, rachats d'unités détruites et achats d'offensives). Il peut arriver qu'un camp soit très riche et termine l'année avec un excédent de PE. Cela est rare et permet de faire des réserves ou acheter des aérodromes et fortifications (qui ne sont pas à négliger). Une offensive coûte très cher, car en plus des coûts directs (achat de l'offensive et des unités participantes), il faudra prévoir le rachat des unités détruites ou diminuées, le plus cher étant les avions.

La principale ligne budgétaire sera l'achat ou la reconstruction d'unités militaires nécessaires à la poursuite de l'effort de guerre. Certaines unités prendront du temps à construire : ainsi si le fantassin moyen est disponible immédiatement, blindés et aviation sont retardés d'une saison et la marine prendra de trois mois à un an pour être opérationnelle. Il est possible de "ruser" en achetant un seul pas d'unité immédiatement et en complétant après livraison, cela permet d'obtenir plus de troupes sur la carte, dès leur insertion dans le "force pool". Enfin, il ne faut pas oublier d'acquérir quelques transports navals, constructibles dans tout port ami, ils seront utiles pour exercer des menaces ou ravitailler les troupes outre-mer.

Le joueur peut également reconstituer des unités diminuées présentes sur la carte, si elles sont ravitaillées. Cela entraîne un déplorable effet "fin de saison" où chaque camp cherchera à détruire les unités ennemies diminuées, tout en préservant les siennes, le dernier mois avant le tour saisonnier (surtout pour les avions qui nécessitent deux saisons pour revenir). La réparation des navires sera un peu plus longue, pouvant aller jusqu'à une année.

De plus chaque camp ne paye pas au même tarif ses unités et a ses particularités. Le russe achète tout meilleur marché, l'allemand est favorisé pour le terrestre et l'anglo-américain pour le naval et l'aérien.

AXIS ECONOMIC POINT COSTS	
Build	Cost
Infantry	8
German 4.2 Infantry	4
Armor	12
Paratroop	4
Fighter/Fight-bomber	16
Unit	10
Bomber Unit	12
U-boat	8
Submarine (nactical U-boat)	8
DD or CL	10
BB or CV	15
Partisan	4
STP	4
ATP	4
Airfield	3
Fortification	5
Coastal Fortification	5
Offensive	2
Impromptu Offensive	4
Combined Offensive	2 per extra HQ
Pilot Recovery Rebuild	5
Insulation Repair	2
Surface Naval Unit Repair	2
U-boat Repair	2

• One season delay  
 • Two season delay  
 • One year delay  
 • Cost is doubled during Winter seasonal turn or weather.  
 • Subunits automatically during seasonal turn, succeeds on roll of 4.4 during Endphase.

WESTERN ALLIES ECONOMIC POINT COSTS	
Build	Cost
Infantry	8
Armor	12
Paratroop	4
Fighter/Fight-bomber	16
Unit	10
Bomber Unit	12
Submarine	8
DD	10
CL	10
BB or CV	14
Partisan	4
STP	4
ATP	4
Airfield	3
Fortification	5
Coastal Fortification	5
Offensive	2
Impromptu Offensive	4
Combined Offensive	2 per extra HQ
Pilot Recovery Rebuild	5
Insulation Repair	2
Surface Naval Unit Repair	2

• One season delay  
 • Two season delay  
 • One year delay  
 • Cost is doubled during Winter seasonal turn or weather.  
 • Subunits automatically during seasonal turn, succeeds on roll of 4.4 during Endphase.

SOVIET ECONOMIC POINT COSTS	
Build	Cost
Infantry	5
Infantry Slope	3
Armor	8
Paratroop	4
Fighter/Fight-bomber	16
Unit	10
Bomber Unit	12
Submarine	8
Submarine	8
DD or CL	10
Partisan	2
STP	4
ATP	6
Airfield	3
Fortification	5
Coastal Fortification	5
Offensive	2
Impromptu Offensive	4
Combined Offensive	2 per extra HQ
Pilot Recovery Rebuild	5
Insulation Repair	2
Surface Naval Unit Repair	2

• One season delay  
 • Two season delay  
 • Subunits automatically during seasonal turn, succeeds on roll of 4.4 during Endphase.  
 • One to four (1-4) season delay

Il est également possible de construire des fortifications - côtières ou normales - et des aérodrômes, mais il faut compter une saison de délai. La construction d'aérodrômes peut être particulièrement importante, car détenir la supériorité aérienne est crucial pour attaquer ou interdire des déplacements navals ou gagner une offensive terrestre ; donc il faut avoir les idées claires pour déterminer trois mois à l'avance où portera l'effort.

Enfin, la dernière utilisation des PE est l'achat d'offensives pour la saison arrivant. Chaque offensive permettra d'activer des troupes pour attaquer, il faudra là aussi avoir les idées claires pour prévoir les offensives des trois prochains mois. Les joueurs ont donc intérêt à mettre au point chaque saison une bonne stratégie d'utilisation de leurs moyens, basée sur les réalités économiques. Les PE non dépensés peuvent être accumulés, et une partie placée en réserve ; tous ces PE serviront éventuellement durant le mois à reconstruire des unités - terrestre et aériennes - tombées sur le sol national ou à acheter des offensives impromptues (malheureusement au double du prix). Le russe lui sera favorisé car même sans réserves monétaires, il récupérera jusqu'à trois armées d'infanterie par tour.

## LA GUERRE STRATEGIQUE

Le tour de jeu mensuel débute par la détermination des conditions météorologiques, elles peuvent être claires, boueuses ou enneigés, les différents inconvénients seront analysés plus loin avec l'aérien et le terrestre. Ensuite une phase permet de gérer la guerre stratégique, dont l'unique but est de faire perdre des PE aux deux camps.

Chacun peut envoyer ses bombardiers attaquer un hex-ressource à portée, les escortes se combattant mutuellement. Les avions participant à cette phase sont bloqués pour l'ensemble du tour et ne participeront pas aux phases d'offensives. Suivant les situations stratégiques, les choix ne seront pas les mêmes. Ainsi l'anglais bloqué sur son île, va privilégier cette tactique, tandis que l'allemand y verra sans doute moins d'avantages (peut être contre le russe?).

Puis anglo-américains et allemands pourront lutter pour le contrôle de l'Atlantique. L'allemand essaiera de terroriser les convois avec ses U-Boot et ses raiders. Ils seront plutôt une nuisance qu'un réel problème pour l'anglais qui devra néanmoins y consacrer l'essentiel de sa flotte de DD/DE et CV, éventuellement la Home Fleet si la Kriegsmarine sort. L'anglais va escorter ses convois pour Mourmansk - si le russe est en guerre - et bloquer le fer suédois, tant que l'allemand ne réagit pas trop. Là encore les bâtiments engagés ne sont plus disponibles pour d'autres missions.

Les pertes en PE peuvent être très variables, suivant l'énergie dépensée des deux côtés. Mais si un camp prend l'avantage, la perte de PE peut être gênante, surtout si parallèlement la guerre terrestre entraîne de gros besoins (notamment en reconstruction).

## LA GUERRE SUR MER ET DANS LES AIRS

Une phase aéronavale suit, elle permet de régler les mouvements de bateaux et d'avions qui n'ont pas d'interactions avec le terrestre. Le joueur qui a acheté le plus d'offensives décide quel camp va oeuvrer en premier. Ceci est très important, car agir initialement autorise des mouvements navals moins dangereux si l'ennemi n'est pas bien positionné, ou au contraire permet de placer des unités en position optimale pour intercepter un déplacement ennemi. Agir en second garantit au contraire un manque absolu de réaction ennemi aux initiatives entreprises. Il faut cependant relativiser, en précisant que les grandes opérations navales sont limitées, et se résument souvent à une ou deux "grandes affaires" dans l'année.

### LE ROLE DE LA MARINE

La marine tient une place importante dans ETO puisque tous les bâtiments majeurs et flottilles ont leur pion, et que contrairement à d'autres jeux, son traitement n'est pas du tout abstrait. La question de savoir si le niveau de détail est excessif est difficile à trancher, et ne sera pas du goût de l'anglais dont la gestion de la flotte sera la principale occupation.

La partie maritime de la carte est divisée en zones. Les zones adjacentes aux côtes sont pourvues d'hexagones pour concrétiser les interceptions aériennes, tandis que les zones lointaines - plus globales - permettent de franchir une large portion du globe pour relier les USA au Royaume Uni et à l'Afrique - le Cap et Suez -, éventuellement au Pacifique pour lier ETO à PTO. Chaque zone coûte des points de déplacement qui vont obliger les flottes de guerre ou de transport à faire escale régulièrement. La marine utilise deux fois son potentiel de mouvement au cours d'un tour : une fois au début pour bouger et intercepter, une fois en fin de tour pour boucler un voyage dans une zone où elle ne peut pas être interceptée par l'ennemi. Ces deux données vont créer des points stratégiques d'interception et de blocage, qui seront autant de zones de disputes aéronavales.

Chaque camp va devoir déterminer sa stratégie navale en fonction de ces contraintes et répartir ses forces au mieux de ses moyens. La marine sera divisée en flottes d'interception, de protection et de transport. Nous allons analyser les missions qui en résultent.

#### L'interception

La seule façon de détruire une flotte ennemie est de préalablement l'intercepter, soit par avion (nous en reparlerons), soit par bateau. En dehors des

interceptions automatiques - principalement dans et autour des ports -, il faut constituer des groupes de recherche suffisamment solides pour affronter l'ennemi et réunir le plus d'avantages tactiques (présence d'avions dans la zone, interception dans un hex côtier, nombre de groupes en recherche et éventuellement un malus pour la taille de la zone). La découverte de l'ennemi entraîne deux rounds de combats où les plus gros canons tireront d'abord, puis les plus petits et enfin tous les survivants au deuxième round, si aucun n'a choisi de se retirer. Chaque navire est doté d'une force d'attaque qui va être ajouté au résultat de deux dés, et soustrait d'une force de défense, si le résultat est positif, l'ennemi est endommagé ; si un double est tiré et que le chiffre est suffisant pour toucher, l'ennemi est coulé net. Les batailles sont propres, rapides et souvent sanglantes en présence de gros effectifs. Evidemment l'anglais est le plus puissant - et le plus nombreux -, mais des avions peuvent contrebalancer si les navires passent à portée.

Les sous-marins tactiques (hors U-Boot qui ne font que de la guerre stratégique) suivent la même procédure, mais ils détectent plus facilement et peuvent faire très mal si l'ennemi n'a pas d'écran de DD/DE.

Le but de l'interception est essentiellement défensif car il se déroule au cours du déplacement ennemi, mais peut être une option offensive pour "nettoyer" un secteur maritime sensible. Il faut alors le combiner avec quelques groupes aériens pour en maximiser l'efficacité. La taille de la force d'interception est soumise à sa base portuaire : 10 pions dans les ports mineurs et 20 dans les majeurs. Mais son efficacité dépend surtout de sa localisation, car elle ne peut intercepter que dans la zone alentour ou dans les trois hexs côtiers autour. Une force peut exercer un véritable blocage de zone et en interdire l'accès au cours de la phase finale de déplacement, ceci obligera l'ennemi qui veut vraiment accéder, par exemple pour renforcer ou ravitailler un port ou secteur menacé, à accepter de cruels sacrifices.

Le choix de la meilleure base dépendra donc de ces diverses considérations, auxquelles il faudra rajouter la distance des bombardiers ennemis.

#### Protection

La deuxième mission navale est la protection militaire des convois, pour éviter leur interception par la marine ennemie : soit l'escorte stratégique, soit l'opérationnelle. Les convois stratégiques pour l'anglais sont gérés abstraitement dans la phase de guerre stratégique, mais ils vont néanmoins occuper les neuf-dixième de la flotte. Le dixième restant - principalement les gros navires - servira de réserve pour l'interception d'un ennemi offensif ou pour escorter un convoi important. Quelques Porte-

avions peuvent être utiles pour repousser des bombardiers non escortés, et un écran de DD/DE sera nécessaire pour éviter de mauvaises surprises sous-marines. La flotte mobilisée peut également servir au support terrestre, par exemple pour faciliter un débarquement ou appuyer une offensive proche des côtes.

### Transport

Les transports navals, et éventuellement les DD et CL, pourront transporter troupes et ravitaillement à travers les mers pour les débarquer en terre ennemie ou dans un port ami. Suivant l'endroit, la capacité de transport et le succès de l'entreprise ne seront pas les mêmes.

Le premier usage des transports est le ravitaillement. Des troupes ne sont ravitaillées que par une cité-ressource de leur pays, ou par la consommation d'un marqueur de ravitaillement transporté par air ou bateau. Le ravitaillement par air n'est valable que pour un pion, celui par mer pour quatre pions. Un pion non ravitaillé est handicapé au combat et fini par disparaître en trois tours, sauf pour les avions qui deviennent inefficaces. Le ravitaillement est donc indispensable pour être opérationnel. Dès qu'une mer est au milieu, le transport maritime devient nécessaire, de même qu'un port ami pour débarquer, sachant que chaque port a des limites d'empilement de marqueur de ravitaillement - entre 1 et 4 -. Ces contraintes règlent notamment la stratégie africaine de l'axe et la stratégie continentale de l'anglais.

Le transport naval est, d'autre part, indispensable pour établir une tête de pont en pays ennemi par débarquement, ou pour le quitter par évacuation maritime. Il sera donc nécessaire de disposer de nombreux transports navals - peu chers à l'achat et constructibles dans tous ports - et de leur assurer une bonne escorte, notamment face à l'aviation ennemie (nous en parlerons en détail en analysant l'aviation). Le débarquement n'est jamais garanti car tout hex ennemi possède une défense intrinsèque et un fort malus s'applique au combat. Cependant la capture immédiate d'un port est obligatoire car c'est l'unique accès du précieux ravitaillement. Tous les moyens seront mis en oeuvre pour assurer son succès - soutien naval qui se rajoute à la valeur de combat, appui aérien et parachutistes qui modifient le dé -, sans oublier un Quartier Général, car le débarquement est une offensive, gérée pendant la phase d'offensive. La suite de l'aventure appartient à l'armée de terre, mais la marine sera encore sollicitée pour bombarder et ravitailler toutes les troupes débarquées, car c'est là que l'ennemi risque de se déchaîner. Il est plus facile de neutraliser ou réduire un convoi de ravitaillement moins protégé, que de

s'attaquer à une flotte d'invasion qui regroupe toute la puissance de destruction, et surtout il suffit d'une seule coupure pour pénaliser les unités débarquées.

La dernière utilité du transport naval est d'apporter des renforts, en déchargeant des troupes dans un port, dans le respect de la limite d'empilement (c.a.d trois pions). Il est possible de transporter des avions ayant une portée maximale de huit hexs (tous les chasseurs et chasseurs-bombardiers). Il n'est pas possible de débarquer des troupes en dehors d'un port, sauf par assaut amphibie ; ceci rajouté aux capacités maximales de ravitaillement des ports peut entraîner des moments d'angoisse pour toute tête de pont non encore affermie.

En conclusion sur la marine, il faut préciser que la stratégie navale dépend surtout du camp joué et des options choisies. L'anglo-américain va être le principal utilisateur de la force navale, tandis que le russe n'en aura que très peu l'usage. L'allemand pourra en confier la direction à l'italien (pour qu'il s'occupe) mais n'utilisera la marine que s'il choisit une stratégie d'agression anglaise - îles britanniques, Afrique du Nord - et s'il bénéficie d'une supériorité aérienne. Nous en reparlerons en détail lors des réflexions stratégiques, mais le problème de l'excessivité du détail naval n'est pas levé.

### LES POSSIBILITES DE L'AVIATION

L'aviation tient indirectement le rôle fondamental dans ETO, ce qui est réaliste pour une simulation 2ème GM. Indirectement car ce n'est pas elle qui va aller conquérir les cités ressources demandées, mais elle va le permettre en facilitant l'action terrestre et en perturbant les mouvements maritimes. La supériorité aérienne n'est pas une vaine formule, mais doit être un objectif constamment recherché. Les avions de tous les pays s'améliorent d'années en années mais leur nombre n'augmente pas au même rythme. Ainsi l'allemand est invincible lorsque toute son aviation est concentrée, malheureusement (pour lui) cela n'est pas facile à obtenir. D'abord car elle est demandée sur tous les fronts, puis parce qu'elle a une portée et une capacité d'empilement limité. Ainsi un hex peut contenir un avion par cité, point de ressource et aérodrome (à construire), soit un maximum de trois avions par case. Les portées, quant à elles, varient de trois (chasseur début de guerre) à 16 (bombardier US), elles constituent le rayon d'interception de l'appareil : interception d'avions pour les chasseurs, de navires pour les bombardiers et des deux types pour chasseurs-bombardiers. Pour obtenir la supériorité aérienne, il faut prendre en

compte les chasseurs, éventuellement les chasseurs-bombardiers, et leurs capacités : valeur d'attaque et de défense. Suivant la valeur d'attaque, un avion aura droit à deux rounds de combats et suivant sa valeur de défense il sera quasiment invulnérable (un 1 au dé provoque toujours un hit même si la réussite était impossible, le 6 sera toujours un échec). Les bombardiers n'ayant pas de défense sont très vulnérables et les chasseurs-bombardiers multitâches ne sont donc bons à rien face à une opposition. Le combat est résolu comme pour les navires mais avec un seul dé : la valeur d'attaque est rajoutée à un dé, si le résultat est égal à la valeur de défense le défenseur "abort" c.a.d rentre à la base, si le résultat est supérieur le défenseur perd un pas et "abort". Les combats sont simultanés avec éventuellement un deuxième round. Suivant les types d'appareils cinq missions principales peuvent être dégagées. Elles se déroulent soit durant la phase aéronavale (supériorité aérienne, attaque de navires, déplacement), soit durant la phase d'offensive (offensive aérienne, support terrestre). La phase de bombardement stratégique déjà évoquée n'a pas été reprise.

#### **Déplacement stratégique**

Cette mission permet de déplacer rapidement des appareils pour les changer de front : trois "bonds" du double de leur mouvement. Ce sera la seule action de l'appareil, mais notamment pour l'allemand cela peut être fondamental pour réagir à un double front. La règle n'est pas très claire mais il faut supposer que c'est au cours de cette phase que les bombardiers US peuvent gagner l'Angleterre (vu qu'il n'est pas permis de les charger sur les bateaux).

#### **Interception terrestre**

Les chasseurs ont un rayon d'interception de 3 à 5 hexs, dans lequel ils vont pouvoir agresser tout mouvement aérien ennemi, quel que soit la phase, mais au maximum une fois par phase (sauf l'aviation embarquée qui intercepte chaque fois). Le faible nombre d'avions est ainsi contrebalancé par une intense utilisation, et un bon chasseur peut protéger tout un secteur face à plusieurs ennemis inférieurs en qualité. Comme il est possible d'intercepter une interception de façon illimitée (chaque interception en interceptant une autre), des ruses existent pour contraindre un ennemi à un engagement excessif contre un appareil sacrifié, pendant que le reste de l'aviation détruit d'autres ennemis isolés. Cela peut se faire par calcul suivant les différents rayons et les menaces - psychologiques et stratégiques - exercées. Une tactique, pas très fine, peut être de saturer la défense ennemie en envoyant plus d'avions que la défense ne peut en détruire, quitte à n'utiliser que

des bombardiers quand l'objectif est trop loin. Si l'objectif est réellement important, le sacrifice peut être rentable.

Il est également possible de provoquer un chasseur ennemi au-dessus de son terrain - avec un bonus pour lui au combat - par une mission de supériorité aérienne, mais on pourra se faire intercepter... Cela peut être très intéressant car l'ennemi ne peut pas esquiver, tout ce qu'il pourra faire sera de se mettre hors de portée durant son tour (en étant éventuellement intercepté).

Il faudra également un peu de réflexion dans la construction des terrains d'aviation, car s'ils coûtent peu chers, ils sont long à construire. Pour obtenir localement la supériorité, il est nécessaire de baser le plus d'avions possibles dans le même rayon, donc ne pas hésiter à être large dans les prévisions de constructions d'aérodromes, et surtout penser à long terme.

#### **Interception navale**

Les bombardiers et chasseurs-bombardiers interceptent automatiquement (sans procédure de recherche) toute flotte qui passe à portée. Ils attaquent plusieurs fois les navires (suivant leur force de combat, éventuellement divisé par deux et jamais plus de quatre attaques) mais peuvent être interceptés. Bien que les navires ne soient guère évidents à toucher et que des pas puisse être perdus avec la DCA, ces attaques sont souvent efficaces et font peur, car elles sont facilement renouvelables. Une bonne tactique est de bombarder régulièrement la flotte ennemie dans son port, si elle n'est pas bien protégée par la chasse. A ce propos, un rajout de règle semble souhaitable, le règlement dit que tout navire majeur détruit est éliminé du jeu, cela semble dur pour un navire coulé au port et possible à renflouer. Nous proposons donc de considérer tout navire majeur coulé dans son port par une attaque aérienne, comme réparable avec les règles normales, quitte à doubler le délai de réparation. Interdire les zones côtières par l'aviation est intéressant à jumeler avec l'action de la marine, comme nous l'avons déjà signalé. Même si la menace suffit à effrayer l'ennemi, l'avion n'est pas inutilement employé.

#### **Bombardement**

Les bombardements ont lieu dans le cadre d'offensives aériennes payées avec les offensives achetées au tour saisonnier. Ces offensives servent surtout à détruire les installations ennemies - aérodromes, ports et fortifications - donc neutraliser ses mouvements maritimes ou limiter sa capacité aérienne (l'exemple de la Bataille d'Angleterre est évident). Elles peuvent être utiles pour préparer une offensive terrestre - invasion du Royaume Uni, attaque de Malte - ou gêner un ennemi, mais ne

sont pas fondamentales car l'ennemi répare vite et à peu de frais. De plus un bombardement suppose plus ou moins une supériorité aérienne manifeste. Elles peuvent également servir à renouveler la phase aérienne par de nouvelles attaques de supériorité aérienne ou de flotte ennemie (mais pourquoi payer ce que l'on peut faire gratuitement?).

### Appui terrestre

Les unités aériennes, utilisées au cours de la phase aéronavale, peuvent l'être à nouveau au cours de la phase d'offensive, en attaque comme en défense. La supériorité aérienne est encore fondamentale pour réussir les attaques terrestres. D'abord grâce à un bonus au dé accordé à celui qui a la maîtrise aérienne sur l'hex attaqué, puis par l'augmentation de la force des unités présentes par des points de bombardement (possibilité de doubler la valeur d'attaque ou de rajouter 2 points en défense). Les avions sont engagés pour une seule offensive par tour, mais ils la soutiennent durant toute la phase. Incontestablement c'est le rôle le plus utile pour les bombardiers, mais il ne faudra pas négliger la protection des côtes.

Le plus dur pour les deux camps va être de choisir les bonnes missions pour les trop rares appareils présents. Il faut plus réfléchir en terme de rayon d'action qu'en mission, car chaque unité pourra agir de nombreuses fois durant un tour. Le placement des intercepteurs devra être calculé pour couvrir tout le territoire, mais en prévoyant des recouvrements suivant les placements ennemis. Les bombardiers sont à placer en protection / interception face aux navires ou en soutien face aux troupes terrestres, suivant leur portée et les nécessités du moment. Les chasseurs bombardiers servent à suppléer aux besoins les moins bien remplis. Cependant, notez qu'il vaut mieux concentrer ses appareils pour obtenir une efficacité maximale (supériorité) sur une zone, plutôt que de tout couvrir et ne rien contrôler. Dernier conseil, tout avion endommagé doit être retiré - si possible - de la zone des combats car il sera beaucoup plus rapide à réparer qu'à reconstruire. Enfin, il faut tenir compte de la météo car elle peut interdire l'action de l'aviation, donc à considérer dans toute stratégie.

## LA METEÓ

Bien qu'elle soit tirée en début de tour, il nous a paru plus logique de la traiter ici, car elle influe surtout sur l'aviation et sur le terrestre. La carte est divisée en trois zones : doux, modéré et sévère, suivant le climat présent. Le sévère couvre la

majorité de l'URSS et la Scandinavie, le modéré s'étend sur l'essentiel de l'Europe et le doux sur l'Afrique du Nord (en gros, car il y a des subtilités). Trois types de conditions météo existent : Clair, boue et neige.

Le temps **clair** n'offre aucun inconvénient. La **boue**, gêne les mouvements, interdit les percées et exploitations blindées, défavorise le combat et peut clouer les avions au sol (9-12 sur 2 dés).

La **neige** pénalise le mouvement et l'exploitation blindée mais neutralise partiellement les avantages défensifs des fleuves et lacs. Elle gêne les interceptions navales et peut bloquer l'aviation dans ses bases (7-12 sur 2 dés). Quand le temps est boueux, seule la zone sévère la subit ; lorsque la neige règne en zone sévère, la boue se répand sur la zone modérée. Quant à la zone douce, il y fait toujours beau...

Sur douze mois, quatre sont assurés d'être beaux, trois neigeux et un boueux ; pour les trois autres le dé décide mais souvent entre boue et neige. Donc si on compte 4 à 5 mois de beau temps en zone sévère et 6 à 8 pour le climat modéré, cela laisse peu de temps pour lancer des offensives vigoureuses (sauf sous le soleil brûlant d'Afrique). La boue est le pire moment car les combats sont défavorisés et les panzers aussi utiles qu'un tricycle de gamin. Mais il est possible de s'accommoder de la neige, surtout quand les avions volent. Elle peut même être avantageuse pour attaquer derrière un fleuve.

La météo est donc une donnée fondamentale à prendre en compte dans l'orientation et le timing de toute grande stratégie.

## LA GUERRE SUR TERRE

Après la phase aéronavale, se déroulent les phases d'offensive et de mouvement. Elles font essentiellement appel aux forces terrestres.

### BUT DE L'ACTION TERRESTRE

Si le rôle fondamental revient à l'aviation, les unités terrestres ont cependant la lourde tâche d'aller investir le terrain, avec ou sans appui. La guerre terrestre a deux missions principales, qui sont complémentaires, mais pas automatiquement liées.

La première, l'**invasion**, sert à faire capituler des pays ennemis, ou au moins à en occuper les positions stratégiques - militaires et économiques -. Nous avons vu qu'il fallait investir toutes les cités ressources pour obtenir la capitulation, ce qui

suppose une guerre de longue haleine, sauf face aux belligérants mineurs.

La deuxième est la destruction de l'armée ennemie afin de l'empêcher de lancer des offensives et de capturer le territoire ami.

Il est parfaitement possible de dissocier les deux missions : par exemple, l'allemand face à l'anglais pourra détruire entièrement son armée située en Afrique, sans pour autant envahir son pays protégé par des millions d'hectolitres d'eau. Ces deux rôles de l'armée de terre font cependant appel à des moyens communs, que nous allons détailler.

## L'OFFENSIVE

Le principal moyen à mettre en oeuvre, pour détruire l'ennemi et occuper son territoire, est l'offensive. Les offensives, achetées au tour saisonnier, sont utilisées dans ce cadre, elles servent à activer soit une pile, soit un chef et les 6 hexs autour, soit un Quartier Général (QG) qui activera à son tour, toutes les unités dans son rayon. Une unité ne peut être activée qu'une fois par tour et chaque QG doit être hors du rayon d'un autre QG. Chaque camp lancera une offensive alternativement jusqu'à épuisement, en commençant par le camp qui a l'initiative : celui qui a acheté le plus d'offensive pour la saison, compté Axe contre Alliés. Il est possible de lancer des offensives combinées en rajoutant des PE. Ce qui permet d'activer plusieurs QG à la fois, et donc de réaliser plusieurs offensives avant l'autre camp, utile si l'on souhaite lancer une attaque générale sans réaction ennemie possible. Il est également permis d'acheter des offensives imprévisibles en payant des PE de sa réserve, si l'on a déjà tout consommé ou suite à une action imprévue de l'ennemi (évidemment cela suppose d'avoir des PE en réserve).

Il paraît évident, sauf exception très précise (secteur isolé), qu'un point est mieux dépensé pour activer un QG et toutes les troupes autour (des QG vont jusqu'à 10 cases), qu'une unité solitaire. Quant à savoir s'il vaut mieux garder des PE en réserve pour une éventuelle réaction, cela dépend du camp (l'anglais a plus de facilité à économiser que le russe par exemple).

Une offensive permet donc, par le truchement d'un QG, d'activer un grand nombre de troupes qui vont pouvoir agir. Une limite cependant, le deuxième chiffre mentionné sur le QG est le nombre d'attaques permises, il est compris entre 1 et 3 (plus souvent 1 d'ailleurs) ; ce chiffre va donc canaliser la puissance offensive. Si l'on possède des blindés avec des chefs et qu'il fait beau, l'attaque pourra être plus efficace (phases mécanisées et soutien aérien). Elle commence par une **percée blindée** qui permet à chaque pile de char d'attaquer

un ennemi, avec un soutien d'aviation, suivi éventuellement d'un mouvement de quelques hexs. Cela peut permettre d'isoler des ennemis et de préparer des attaques combinées avec de l'infanterie, surtout que la règle permet un mouvement "d'aspiration", c.a.d que tout voisin activé et non engagé dans un combat peut occuper la case d'un ami qui avance après combat et idem pour toute case laissée libre derrière. Ce qui permet de faire avancer les blindés sans les isoler. Cette phase est suivie d'un **mouvement normal** de toutes les unités activées qui pourront attaquer dans la foulée.

Le mouvement n'est pas très rapide pour les troupes terrestres (entre 3 et 5 hexs) mais il n'est limité que par les Zones de Contrôle (ZdC) ennemies, l'infanterie s'arrête et les blindés continuent d'un hex. Le terrain interdit seulement le marais aux blindés et quelques côtés d'hexs de montagnes à l'ensemble des troupes. Les déplacements sont donc assez simples, surtout quand la météo les divise par deux. Il est possible d'empiler deux unités par case, trois pour les cités ressources, ce qui en fait des zones plus dures à prendre (Stalingrad par exemple...). Le combat est un rapport de force avec modifications au dé, et à moins d'être très faible l'attaque est toujours valable car, si l'on risque la perte d'un ou deux pas, le défenseur est souvent obligé de reculer ou accepter des pertes. Les bonus au dé sont assez rares, mais fort utiles pour limiter les dégâts. Le bonus de l'aviation est le plus facile à obtenir, il permet de contrer le terrain difficile, les fleuves ou la boue. Le bonus de parachutiste est intéressant mais dur à obtenir car dépendant du succès du parachutage (tirage sur une table). L'avantage de la Blitzkrieg (bonus donné à l'allemand durant le tour d'invasion) ne dure qu'un tour et même optimisé, il reste limité. Une phase d'**exploitation blindée** peut suivre pour les chars avec un chef n'ayant pas fait de percée et vainqueur d'un combat. Tous les blindés bougent, puis combattent ensemble, éventuellement soutenus par l'aviation. Cette phase peut être utile pour occuper un terrain laissé vacant par une défense détruite, ou pour "terminer" un ennemi réduit. A la différence de la phase de percée, tous les blindés bougent et attaquent ensemble. Enfin il existe la réaction blindée au cours du déplacement ennemi. Lorsqu'une pile quitte la ZdC d'un blindé ennemi, ce dernier peut attaquer les unités qui se retirent. Le combat est résolu sans aucun soutien des deux côtés et peut entraîner des avances et reculs après combat. Bien qu'apparaissant marginale et purement défensive, cette réaction est à rajouter à la panoplie déjà fournie des avantages blindés. L'offensive proposée par ETO simule parfaitement les combats de l'époque et permet de recréer facilement les succès initiaux de la Blitzkrieg. Par

## COMBAT RESULTS TABLE ODDS RATIO

Die Roll	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	6-1
0	AE	AE	xx	xx	xx	xx	xx	xx
1	AE	AE	x	x	x	D1x	D2x	D2x
2	AE	AE	x	D1x	D1x	D1	D3x	(D2)
3	AE	x	D1x	D1	D2x	D3x	(D2)	DEx
4	D1xx	D1x	D1	D2x	(D2)	(D2)	DEx	DEx
5	D1x	D1x	D1	(D2)	D3	DEx	DE	DE
6	D1	D1	(D2)	DE	DE	DE	DE	DE
7	D2	D2	DE	DE	DE	DE	DE	DE

beau temps et avec la supériorité aérienne, l'attaquant est sûr de ses attaques. Pour bien mener son offensive, il faudra regrouper ses meilleures troupes, surtout blindées, et les empiler avec des chefs. Soutenues par l'aviation, et flanquées par de l'infanterie, les *Panzerkorps* seront invulnérables. Evidemment valables pour l'allemand dès le début de la guerre, ces conseils sont également utiles pour les alliés à partir du milieu de partie, quand ils commencent à constituer des armées blindées puissantes.

Il faudra sélectionner le bon QG suivant le nombre d'attaques nécessaires et le rayon demandé. Ainsi en Afrique, il est souvent inutile de pouvoir effectuer plusieurs attaques, par contre une grande portée d'activation est cruciale pour activer en même temps

des unités éloignées. Au contraire sur le front russe, il sera nécessaire de disposer de nombreuses attaques et d'avoir un faible rayon, pour ne pas repousser trop loin les autres QG. Enfin, il vaut mieux grouper ses troupes - et avions - autour d'un QG "moteur" pour maximiser les résultats d'une offensive - ici encore, cela dépend des conditions locales -.

### LE ROLE DES RESERVES

Bien que l'offensive soit l'action privilégiée pour remplir les missions terrestres, d'autres moyens existent également. Ils n'utilisent pas la procédure d'activation mais permettent d'effectuer des déplacements pour menacer l'ennemi, positionner des renforts ou garnir un front.

**Le parachutage ou le transport aérien :** Il peut faire partie d'une offensive ou en être une à lui tout seul. Efficace uniquement avec la supériorité aérienne, il permet d'occuper un point stratégique désert ou donner un bonus à un combat. La grande portée (12 hexs) du transport aérien en fait une menace omniprésente, dans un secteur dépourvu de chasseur ou contrôlé par la chasse.

**Le mouvement terrestre final :** Toutes les troupes non activées au cours d'une offensive peuvent bouger au cours d'une phase finale de mouvement, en commençant par le camp qui a l'initiative. Sur un large front ou des secteurs calmes, ce mouvement peut être fondamental pour obliger un ennemi à "lâcher" du terrain ou agrandir son front, donc utile pour envahir un pays.

**Le déplacement ferroviaire :** Limité au territoire occupé (mais éventuellement en pays ennemi), il permet d'amener des renforts jusque dans les ZdC ennemies. Un maximum de déplacements est autorisé par pays (6 pour l'allemand, 2 pour la France ou l'Italie) (ne pas oublier le maximum de 1 en Asie mineure). Il peut permettre d'effectuer des menaces et d'utiliser au mieux une réserve stratégique, car toute unité démarrant hors d'une ZdC a droit au train.

**Le transport maritime :** Des renforts peuvent arriver par mer, directement dans des ports, ils pourront bouger dès le tour suivant.

### Transport Table

Transporting	Cost in STPs
Infantry, paratroop	1 STP per unit
Armor, air unit	2 STPs per unit
Supply marker	1 STP per marker
HQ, general	1 STP*

\* Any number of generals and HQs can be transported by any naval unit, including an STP. Transporting an HQ or a general with a land unit requires no additional STPs; they are transported "free."

Toutes ces actions sont à effectuer avec le plus grand soin, car elles déterminent l'effort qui sera impulsé pour les prochains tours. Une erreur d'aiguillage et les précieux renforts si nécessaire à un endroit "croupiront" à l'autre bout de la carte. L'allemand est favorisé par son système de *Lignes intérieures* qui lui permet un redéploiement rapide de troupes et d'aviation.

L'anglais bénéficie d'une excellente marine qui l'autorise à s'installer facilement (mais pas rapidement) sur toute zone côtière. Cette lenteur peut entraîner des effets pervers, ainsi en fin de saison, il vaut mieux sacrifier l'infanterie au combat pour la racheter immédiatement et pouvoir la repositionner, que la charger sur un bateau et perdre deux tours pour la replacer.

Quant au russe, il a un bon réseau ferroviaire et surtout la possibilité reconstituer jusqu'à trois armées par tour, ce qui représente une véritable réserve permanente.

## UNE BONNE SIMULATION OPERATIONNELLE

ETO, au niveau opérationnel remplit parfaitement son office : il permet de simuler fidèlement les combats en Europe de 1939 à 1945. Bien sûr tout n'est pas parfait, notamment l'achat limité au *force pool* et aussi le nombre un peu restreint d'unités aériennes, mais on s'en accommode aisément. Il nous faut voir maintenant si le constat est aussi satisfaisant pour l'aspect grand stratégique de la guerre.

Transported Supply



## II - LE STRATEGIQUE

Après cette analyse détaillée du système de jeu, il nous faut réfléchir sur les possibilités de chaque camp. Malheureusement, il nous semble que pour simuler correctement l'ensemble de la guerre avec toutes les situations non-historiques qui peuvent se présenter, les règles politiques proposées ne sont pas assez précises. Aussi, la proposition de quelques nouvelles règles politiques précèdera la réflexion stratégique.

### UNE NOUVELLE DONNE

Les règles proposées par l'Académie sont vraisemblables mais non-historiques, dans le sens où elles suggèrent une réaction face à des

événements qui ne se sont pas produits. En effet, et c'est un des défauts majeurs de ETO, tous les événements historiques sont parfaitement pris en compte par la simulation (attaque de la Pologne, de la Finlande...). Malheureusement l'accomplissement de toute autre stratégie est à peine évoquée et très mal traitée. Pourtant, notamment du côté de l'Axe, il est possible au vue de l'échec historique d'adopter une autre démarche. Il va donc s'agir de tenter d'imaginer les réactions et possibilités du camp opposé (*casus belli* et tension US).

- **les casus belli** : Le but de cette règle est d'autoriser une réaction face à l'invasion par l'allemand de certains pays. Un *casus belli* est alors donné à l'adversaire, qui pourra l'utiliser pour déclencher la guerre si elle était interdite, ou pour attaquer dans de meilleures conditions.

**L'Angleterre face à l'Italie** : D'après les règles, l'italien peut rester neutre toute la partie, s'il ne prend pas l'initiative de déclarer la guerre lui-même. Cependant, l'anglais pourra l'attaquer si l'allemand commence l'invasion de tout pays touchant la Méditerranée (Espagne, Yougoslavie, Grèce, Turquie). La règle 40.6 sur la capitulation de l'Italie s'applique. La règle 47.1 sur l'aventurisme italien ne déclenche pas de *casus belli*.

**L'URSS face à l'Allemagne** : D'après la règle, l'allemand n'est pas obligé de déclarer la guerre à l'URSS. Si le russe la déclare, il perd le bénéfice de l'économie de guerre (35 PE par saison au début) et n'a aucun soutien économique allié (interdiction du lend lease). L'attaque de la Turquie ou/et de la Suède donnerait un *casus belli* au russe, ce qui lui permettrait de déclarer la guerre à l'allemand sans perdre les avantages économiques évoqués plus haut.

- **La tension US** : Historiquement, il a fallu attendre l'attaque japonaise pour propulser les américains dans la guerre. Mais il est possible qu'une hégémonie allemande sur l'Europe ait entraîné une réaction outre-Atlantique. Même si la supposition n'est pas totalement vraisemblable, elle permet de rééquilibrer le jeu, et puis, qui nous dit que les américains auraient laissé Hitler envahir la totalité de l'Europe sans bouger le petit doigt ?

Chaque pays envahi va augmenter la tension US, ce qui à partir un seuil précis peut précipiter l'entrée en guerre des USA, sur un jet de dé au cours d'un tour saisonnier.

Dès la déclaration de guerre, les premières troupes US, celles de l'hiver 1941 sont mises dans le *force pool* et peuvent être achetées. Le *force pool* est réapprovisionné comme prévu en hiver, mais éventuellement avec le décalage initial (qui peut atteindre un ou deux ans d'avance).

Pays	tension
NORVEGE	1
SUEDE	2
DANEMARK	1
FINLANDE	1
URSS	2
PORTUGAL	1
ESPAGNE	2
YOUgoslavie	1
GRECE	1
VICHY	1
TURQUIE	2
Pays BALKANIQUES	1

Nombre de points de tension gagnés par le joueur US dès la déclaration de guerre de l'Axe.

Tension US	Possibilités de guerre
0-6	non
7	1
8	1-2
9	1-3
10	1-4
11	1-5
12+	automatique

Lorsque le chiffre ou moins est réalisé par le joueur US au cours d'un tour trimestriel, les USA entrent en guerre.

D'autres modifications politiques ont été proposées par **Franck Stora** dans un Hors Série de **Casus Belli**, certaines sont intéressantes, notamment sur l'Italie, la France Libre ou les convois de l'Atlantique. Par contre la tentative de sauvetage de la France me semble inutile car, à moins d'opérer de vastes aménagements stratégiques (absolument non réalistes), moralement la France est battue et militairement elle ne peut pas faire le poids. Bien sûr l'option Vichy devrait être choisi par le Français et non l'allemand, mais un Français anéanti comme en 40, a-t-il encore le choix?

## L'AXE : UN REICH DE MILLE ANS

Le camp allemand est à la fois le plus passionnant et le plus dur à jouer. C'est l'Axe qui va mener la guerre (au moins initialement), mais ce sont ses erreurs accumulées qui vont la lui faire perdre. Il va donc falloir réunir le GQG pour élaborer préalablement au déclenchement de la guerre une Grande Stratégie gagnante et s'y tenir. Pour gagner il faut capturer l'Angleterre et l'URSS, vaste programme, presque impossible à réaliser! Donc à défaut, il suffira de tenir en juin 1945, un

maximum de cités-ressources. Le problème est donc posé, le Grand Reich devra être maître de l'Europe. Par qui faut-il commencer, l'anglais ou le russe?

En fait, le russe n'est pas une menace prioritaire, et l'anglais est inaccessible sur son île, donc il va falloir adopter une politique de conquête pour augmenter la puissance économique et créer des menaces par des actions indirectes. Les règles politiques proposées ci-dessus ne vont pas faciliter la tâche, mais elles en précisent les limites.

La stratégie adoptée peut être chronologique. En 1939, les deux premiers adversaires sont la Pologne et la France, ils servent à entraîner votre armée. Comme rien n'interdit d'envahir d'abord la France, il vaut mieux commencer par là en masquant la Pologne avec quelques corps. De toute façon, les armées polonaises n'iront pas loin! (peu d'initiative et beaucoup de garnisons). La France peut tomber en quatre-cinq mois malgré la faiblesse de l'armée allemande. La déclaration du régime de Vichy, possible quand deux villes sur les quatre sont tombées (Lyon, Marseille, Bordeaux et St Nazaire), est fortement conseillée car elle évite la prolongation de la lutte en outre-mer (Liban et AFN), précise le sort de la flotte française et crée un état tampon inattaquable pour un an. Si la France n'est pas attaquée avant la chute de la Pologne, il faudra attendre avril 1940 ou provoquer l'ennemi (drôle de guerre).

Au printemps 40, l'Allemagne déjà plus étendue, peut passer aux choses sérieuses, 6 mois ont été gagnés sur le programme historique. Le russe étant neutre, il faut s'occuper de l'anglais et agrandir le *Vaterland*. Deux options sont possibles, au Nord en s'emparant de la Scandinavie (Danemark, Norvège, Suède) ou au Sud en poussant vers la Méditerranée où les italiens pourront enfin agir.

L'option Nord est intéressante sur le plan économique, car la Scandinavie est riche et le Fer suédois sera moins menacé par les navires anglais. A long terme, les côtes ouest seront utiles pour agresser directement l'anglais avec l'aviation et la marine. La réalisation ne demande que peu de moyens, car les trois pays sont attaquables séparément et ils sont militairement faibles. Cependant, il faudra débarquer un corps expéditionnaire et le ravitailler, ce qui peut entraîner des accrochages avec la marine anglaise et donc l'intervention massive de la Luftwaffe. L'engagement militaire peut se révéler à terme plus important que prévu car le climat peu clément permet d'attaquer seulement la moitié de l'année. Donc savoir si l'affaire est rentable dépend des réactions anglaises et des avantages économiques espérés. Mais dans tous les cas, cette option n'est pas prioritaire, sauf si on envisage de la jumeler

avec un débarquement en Angleterre. Débarquer n'est guère vraisemblable sans neutraliser la flotte anglaise et réduire son aviation. Ce qui est difficile avec la dotation allemande de 1940 en avions et navires, un étouffement large semble plus possible.

L'option Sud est à privilégier car elle menace plus sérieusement (quoique indirectement) l'anglais et le russe. Le but final va être le contrôle total de tout le Bassin Méditerranéen. L'allemand dispose d'une armée capable de s'opposer à tout ennemi présent et seule la marine anglaise peut damer l'italienne, et bloquer le ravitaillement de l'Afrique du nord. La solution est de passer par le Moyen Orient pour obtenir un ravitaillement terrestre, pour cela il ne faudra pas hésiter à envahir de nombreux pays quitte à indisposer les américains. Le programme comprend dans l'ordre : Yougoslavie, Grèce, Turquie, Liban, Irak, Palestine, Égypte, AFN et Espagne (dont Gibraltar). Evidemment cela est plus facile à énoncer qu'à réaliser, mais en groupant tous les moyens offensifs, l'affaire est réalisable. La capture de la Turquie ouvre une porte vers le Caucase russe pour plus tard, et la chute de Suez et Gibraltar donne le contrôle naval de la Méditerranée. Tous ces pays sont peu riches en PE, mais stratégiquement la conquête du Sud offre véritablement la possibilité de gagner la guerre : menace du russe et asphyxie de l'anglais, cantonné dans son île, il n'a plus qu'à la transformer en réduit. La possession de l'Afrique sera réellement le pivot de la guerre. Si fin 41 toute la Méditerranée est allemande (et italienne), il est possible d'envisager sereinement une invasion de l'URSS par deux fronts et un blocus de l'Angleterre avec les deux marines et une large part de l'aviation.

Début 42, deux nouvelles options se présentent, si tout s'est bien déroulé précédemment (sinon de toute manière, l'initiative est aux alliés). Il est possible maintenant de s'attaquer directement à un des deux grands. Avec les nouvelles règles politiques, le russe peut déclarer facilement la guerre, il ne faudra donc pas l'ignorer.

**Objectif Angleterre :** si le russe reste calme, il est possible de commencer une offensive aérienne majeure pour acquérir la suprématie aérienne avant que l'américain (s'il n'est pas encore activement en guerre) ne soit trop puissant. La flotte anglaise doit être impitoyablement bombardée dès que possible au mépris des pertes car elle ne se reconstruit pas (voir proposition sur la reconstruction des navires au port, plus haut). Par contre, il faut éviter l'engagement de la Kriegsmarine sans supériorité manifeste pour les mêmes raisons. Si la supériorité aéronavale est acquise, le débarquement sera un

succès et l'issue de l'offensive terrestre sur l'île ne fait aucun doute.

**Objectif URSS :** Comme l'anglais risque de rester sage après la perte de l'Afrique et que le russe commence à devenir puissant, il sera peut être nécessaire de l'envahir. Pour réussir à faire capituler le russe, il faut de gros moyens et du temps, car même en lui détruisant énormément de troupes son territoire est vaste et ses ressources formidables. La double attaque permet d'étrangler économiquement le russe au sud et de capturer les villes majeures au nord. De plus un double front profite plus à l'attaque (corps blindé mobile) qu'à la défense (front continu d'un ou deux rangs). Le terrain posera de sérieux problèmes surtout pour franchir le Caucase, et la météo rendra l'attaque défavorable presque la moitié de l'année. Enfin en 1942, l'armée russe est de bonne qualité avec des chefs et des blindés, donc gare aux contre-attaques! L'invasion de l'URSS, même sans second front anglo-américain devrait occuper l'allemand jusqu'à la fin du jeu, ne laissant plus le temps de détruire l'Angleterre. Il faudra donc choisir mais garnisonner le côté non attaqué, avec avions et navires face à l'anglais et avec des troupes terrestres face au russe.

Tout le succès de la partie tiendra dans le timing, si l'Afrique est tombée à la fin de l'année 1941 et que l'américain est encore loin, il est possible de gagner, sinon tout est perdu! (du moins pour la victoire stratégique).

La stratégie proposée se veut seulement indicative. Ainsi l'allemand peut attaquer simultanément au nord et au sud en 1940 (en hiver au sud, en été au nord). L'invasion de l'URSS est également possible en 40, bien que la *Wehrmacht* soit faible. Par contre, le refus du front sud ne semble guère vraisemblable.

L'attitude italienne n'a été que faiblement évoquée, car Mussolini n'est réellement qu'un satellite de l'allemand, utile par sa marine et ses troupes servant de garnison. La meilleure stratégie est de le tenir éloigné de la guerre le plus longtemps possible (d'où les possibilités de *casus belli* pour l'anglais).

Les alliés Balkaniques, récupérés en 1941, sauf problèmes diplomatiques, ne sont pas vraiment utiles pour l'attaque. Une utilisation possible est de les envoyer garnisonner les capitales ou hexs côtiers loin de toute menace directe.

## LES ALLIES OCCIDENTAUX : " DU SANG, DE LA SUEUR ET DES LARMES..."

### Les temps difficiles

L'anglais, au début de la guerre, devra avoir un moral d'acier, car contre lui va reposer l'essentiel de la puissance militaire d'Hitler. Impuissant face à la chute de la France et de la Pologne, il lui faudra se concentrer sur l'Afrique du Nord, qui dans **aucun cas** ne devra être perdue. L'Angleterre, protégée par sa marine et son aviation, n'a pas besoin d'une grosse garnison. De toute façon si l'allemand réussit un débarquement avec une *Panzerarmee*, aucune troupe anglaise ne résistera. Et avant de réussir un débarquement, il lui faudra détruire *Royal Navy* et *Royal Air Force*, ce qui n'est pas instantané. La large majorité, moins quelques garnisons anti-paras, peut donc partir outre-mer défendre les intérêts de la Couronne.

Si l'Axe a fourni un *casus belli* à l'anglais, la Cyrénaïque et la Libye italiennes doivent être conquises, ce qui obligera l'allemand à partir de plus loin et rapprochera la guerre du territoire métropolitain italien. Sans *casus belli*, il faudra attendre une attaque de l'Axe, car seule le Liban et la Syrie vichystes peuvent être occupés en phase saisonnière suivant un résultat de dé et le nombre de troupes britanniques adjacentes. L'anglais massera des troupes à la frontière ouest de l'Egypte et face à la Turquie, éventuellement en coordination avec le russe, s'il s'en est emparé. L'Afrique doit donc être solidement tenue et soutenue par tous les renforts, si l'allemand s'y intéresse de près.

Dans le cas d'une option Nord allemande, il est possible d'envoyer un corps expéditionnaire pour retarder la chute de la Scandinavie, mais le blocage du ravitaillement n'est pas envisageable car la *Luftwaffe* est trop près de ses bases et trop puissante. Il ne faut pas se préoccuper des pertes en hommes car elles seront rapidement récupérées (l'anglais est riche!).

Au niveau naval, la majorité de la flotte escortera les convois d'Atlantique Nord, cependant il faut garder une solide flotte à Scapa Flow, la *Home Fleet* pour dissuader une invasion allemande. Une forte flotte est également utile en Méditerranée, pour contrer l'italien qui dispose de redoutables navires et n'hésitera sans doute pas à s'en servir. Une partie sera basée à Gibraltar, éventuellement pour remonter sur l'Angleterre, et l'autre partie à Alexandrie pour s'échapper - le cas échéant - par Suez. Le but de la flotte de Méditerranée est d'empêcher le ravitaillement par mer et neutraliser la flotte italienne. Cette dernière est bloquée en Méditerranée tant que Gibraltar et Alexandrie sont britanniques.

Malte est également utile car les avions basés là y sont inattaquables. Il sera donc utile d'y laisser toujours une garnison, au moins pour occuper une partie de l'aviation italienne.

### L'arrivée des américains

Fin 1941, les américains entrent en guerre. Si l'anglais n'est pas encore envahi, il a peu de chance de le devenir, car l'américain dispose d'une puissance militaire redoutable, bien que se développant lentement. Déjà par le *lend lease*, il pourra soutenir efficacement l'effort anti-allemand (convois de Mourmansk et Partisans). La guerre des partisans n'est pas fondamentale pour gagner, mais elle obligera l'Axe à maintenir des garnisons dans toutes ses conquêtes pour éviter la perte de PE.

Mi 42, il sera temps de chercher à créer le "second front". Si l'Afrique est toujours anglaise, il peut être intéressant de débarquer en Italie, car chaque tour, après l'arrivée d'un ennemi sur le sol national, le pays a une chance sur trois de capituler. Après l'Italie, il est possible de remonter par la Yougoslavie ou de débarquer n'importe où en Europe (France, Pays-Bas, Scandinavie...). Les choix stratégiques dépendront principalement de la situation de l'allemand et de l'état du russe.

Dans le cas où l'Afrique est tombée, l'Angleterre deviendra un vaste camp retranché d'où partiront les forces d'invasion vers l'Europe du Nord ou le Nord-Ouest de l'Afrique (éventuellement plusieurs à la fois). L'assaut amphibie sera plus dur et les risques postérieurs sérieux (coupure du ravitaillement, batailles aéronavales, interventions des réserves allemandes). Heureusement, l'américain monte en puissance inexorablement donc la situation ne peut que s'améliorer.

Malgré les apparences, dans aucun cas il ne faut avoir une stratégie simplement réactive. Vous êtes anglais, c'est à dire surnois et pirate donc usez en et profitez en pour gêner le plus possible l'allemand, en attendant le puissant allié US qui permettra seul de débloquer la situation.

De plus, tout au long de la partie, coordonnez vos offensives avec le russe pour gêner au mieux l'allemand.

## L'URSS : LA GRANDE GUERRE PATRIOTIQUE

### Les conquêtes initiales

Le Russe ne va pas jouer un grand rôle dans le début du conflit embrasant l'Europe, il se contentera de s'agrandir aux dépens de ses voisins. Dès l'invasion allemande de la Pologne, il faudra en

occuper la partie Est. Peu de temps après, ce sera au tour des Pays Baltes - Lituanie, Estonie, Lettonie - et de la Bessarabie d'être occupés, grâce à des offensives militaires mensuelles, facilitées par l'absence d'opposition. Pendant l'hiver 39 ou le printemps 40, il sera temps d'agresser la Finlande ; ce qui ne pose pas de problèmes majeurs, le temps n'étant pas compté et tous les moyens militaires étant à disposition. Cette invasion est nécessaire pour disposer du bonus hiver contre l'attaque allemande ultérieure. Enfin, il sera possible de s'intéresser aux pays mineurs (Balkans et Turquie), sans attaquer directement l'allemand. Les règles politiques permettent toutes ces invasions sans faire entrer l'URSS dans la guerre mondiale (règles sur l'opportunisme russe et les *pre-war conquests*). En gros, le russe va rester paisiblement inactif au moins deux ans, se contentant de récupérer des bonus pour la future invasion Nazie, et établissant un "glacis" occidental et méridional. La taille de ce "glacis" dépendra principalement des ambitions russes et de la stratégie allemande (option nord ou sud).

#### La guerre germano-soviétique

La tranquillité du russe va cesser brusquement avec la montée en puissance de l'allemand. La question d'une attaque préventive de la "Grande Allemagne" n'est pas évidente à résoudre. Avec les règles actuelles, il n'est pas question de déclarer la guerre, même si l'allemand masse tranquillement des troupes aux frontières, car cela signifie une perte sèche en PE plutôt gênante (pas de passage en économie de guerre et pas de *lend lease*). En utilisant les règles proposées ci-dessus, il devient possible, par un *casus belli* allemand (Scandinavie ou Turquie), de déclencher les hostilités sans perte de PE, mais cela reste peu valable. L'intérêt du Russe, au début, repose dans une défense en profondeur de son pays pour ralentir le german : céder du terrain contre du temps et des fantassins, et attendre la mauvaise saison.

Avant 1942, Staline ne dispose pas de bonnes troupes blindées et d'aviation efficace, indispensables pour contrer l'ennemi. Donc il vaut mieux dans tous les cas, attendre une attaque ennemie, la stopper et la raccompagner quelques années plus tard à Berlin. Mais la capacité à résister à la poussée allemande dépendra beaucoup du "second front" mis en place par l'anglo-américain. Si le Russe doit résister tout seul à la *Wehrmacht*, ce sera très, très dur!

Le Russe dispose de quelques atouts à opposer à l'allemand. Le plus intéressant est le faible coût d'achat/reconstruction des troupes et la récupération automatique d'au moins trois armées d'infanterie

par mois, ce qui garanti un volant minimal de réserves pour reprendre un front troué par une *Panzerarmee*.

La profondeur du territoire et la perte d'un seul PE par hex-ressource donnent de la marge pour "noyer" une attaque ennemie.

Enfin, les fleuves fournissent de bonnes lignes de défenses - sauf en hiver -, et peuvent être combinés avec l'établissement de lignes fortifiées et l'occupation massive des cités-ressources (trois pions) ; toujours dans l'idée de ralentir l'allemand.

Le seul élément capable d'arrêter rapidement l'ennemi est la météo qui ruine les attaques, mouvements et exploitations blindées et qui peut permettre de bonnes contre-attaques russes. Une fois le Nazi arrêté - ce qui peut demander plusieurs années -, il faudra passer à la contre-offensive pour le repousser, puis occuper son pays.

#### La guerre offensive

Le jeu devient réellement intéressant pour le soviétique à partir de 1943, avec l'arrivée dans le *force pool* de troupes valables pour l'offensive (corps blindés, chefs). Si l'allié occidental divertit correctement les troupes allemandes, la poussée vers l'ouest sera possible avec pour objectif de faire mieux que l'anglo-américain (c.a.d capturer plus de cités ressources que lui). L'ennemi non déclaré sera plus l'américain que les quelques unités de *Volksturm* allemandes, car les conditions de victoire sont considérées pour chaque allié.

Cette vision de la stratégie russe est optimiste et repose sur un adversaire occupé par l'anglais. Car face à un allemand agressif, ayant calmé l'anglais et attaquant sur un double front, il est possible que les événements se déroulent moins favorablement. Cependant, pas d'inquiétude, la profondeur du pays et l'incroyable taux de remplacement ralentiront suffisamment l'ennemi pour éviter une défaite rapide, voire pour tenir jusqu'en juin 1945.

En règle générale, il faut établir de multiples lignes de défense et regrouper blindés plus chefs pour contre-attaquer, car c'est la seule façon d'arrêter un ennemi. Surtout, il faut coordonner ses actions avec l'anglo-américain pour neutraliser l'aviation allemande et déborder ses réserves en utilisant des offensives simultanées. Dans tous les cas, la guerre sera féroce mais seulement à partir de 1941-42 donc c'est un camp à confier au retardataire ou à l'observateur débutant qui pourra s'essayer tranquillement à de petites offensives faciles, avant d'entrer dans la tourmente.

## CONCLUSION GENERALE : UN GRAND JEU !

ETO, une fois toutes les règles comprises et maîtrisées, est un superbe jeu utile pour recréer et comprendre les événements du conflit mondial. Le système opérationnel est très satisfaisant et permet de nombreuses subtilités ; de grandes stratégies sont possibles et encouragées par l'élaboration de sérieux plans. La seule faiblesse est le système politique, qui malgré des options non historiques a trop tendance à "pousser vers l'histoire" ; d'où notre proposition d'aménagements. Elle est loin d'être parfaite mais donne une idée des aménagements nécessaires à réaliser pour perfectionner le jeu.

ETO est parfait pour 3-4 joueurs, en donnant l'allemand au plus expérimenté et le russe au retardataire. Le quatrième joueur sera l'italien, utile pour gérer l'action germano-italienne autour de la Méditerranée.

Enfin si l'on dispose de beaucoup de temps/place/joueurs, la combinaison avec PTO pour rajouter le Pacifique en fait le jeu le plus complet jouable et dépassant largement WIF.

### BIBLIOGRAPHIE

- Fire & Movement n°71 (pp 6-14 ) Janvier 1991  
Fire & Movement n°82 (pp 53-54 ) Septembre 1992  
Fire & Movement n°84 (pp 60-61) Decembre 1992  
Casus Belli Hors Série n°7 (pp 60-62) Avril 1993

### Rule Book Errata

**Page 4, Sample Counter.** HQ attack rating is the left number; command radius is the number on the right.

**[6.1] Procedure (for Interdicting German Iron Route).** A Norwegian partisan is not considered a land unit for purposes of the fourth situation (land unit occupies Narvik).

**[14.4] Restrictions on (Air) Interception.** Exception to first paragraph: A naval air unit can possibly make more than one interception per step. An air unit based on a CV can perform one interception of an enemy air unit from each hex its CV occupies during a step; plus the third paragraph in rule 9.0.

## ERRATA fournis dans PTO

**[37.2] Building Units.** Add: "The cost to build a one-step infantry unit is half that listed on the EP cost tables."

**[37.6] Placing Units on the Map.** Add to the seventh paragraph: "STPs can be placed in any friendly port; they do not have to be within the home country."

**[39.6] U.S. Declaration of War.** Upon U.S. entry, all U.S. naval units and the naval air unit in the 1942 OB are placed on the map (except BB *Massachusetts*). All other 1942 U.S. units are placed in the force pool.

## Orders of Battle Errata

### Allies

#### United Kingdom:

- U.S.L.L. DD units enter in specific seasons: 5 in autumn 1940; 1 in winter 1941; 2 in summer 1941.
- Generals Montgomery and Horrocks both enter during the summer seasonal turns (1942 and 1944, respectively).

#### United States:

- BBs *Texas*, *New York*, and *Arkansas* (together with the 1942 cruisers, destroyers, aircraft carrier, and sub) are placed on the map, not in the force pool, upon U.S. entry into the war.

### Axis

- One of the German U-boats in the starting OB is placed in the autumn 1939 box on the track, the other starts on the map.
- Two German 1943 adds (Schnorkel sub; 2\*-2/6 jet fighter) are not placed in the force pool until the start of the summer 1943 seasonal turn.
- Rumania gets a 3-6/1 (not a 2-6/1) air unit.

## Map Errata

- Hex W2117 belongs to Spain, not France.
- Footnote 6 on the Axis EP Costs table should state, "1-4 season delay."

## LA SAGA DU WARGAME

### 4 - LES COMPAGNIES SECONDAIRES

Sous cette appellation, nous avons regroupé une douzaine de compagnies de jeux. Moins "solides" que les trois présentées précédemment, elles ont quand même marqué leur génération. Souvent, elles n'existent plus ou ont décalé leur activité vers le Jeu de Rôle. Nous les présenterons suivant un ordre chronologique.

#### GAMESCIENCE (Depuis 1965; Newton, MISSOURI)

Cette très ancienne compagnie symbolise tout à fait les débuts du Wargame. Dirigé principalement par une figure marquante **Lou Zocchi**, elle a débuté avec des jeux historiques (*Viet-Nam* en 1965), et poursuivi au cours de la décennie 70 par des jeux de Science-Fiction (*Alien Space* (73), *Star Fleet Battle Manuel* (76), *Strike Team Alpha* (78)...). Peu créatrice, elle distribue principalement jeux et matériel ce qui lui a permis de survivre jusqu'à présent.

#### JADGPANTHER PUBLICATIONS (1970-77; Amarillo, TEXAS)

Créé par **Stephen Cole** comme un magazine trimestriel avec un jeu inclus (*Marine!* (75), *Anvil-Dragoon* (73)...), **Jagdpanther** est resté un magazine amateur mais a permis le développement de jeux sous boîte (*Spanish Civil War* (75), *Battle for Madrid* (76)...). Il a disparu subitement en 1977, mais la compagnie s'est recrée sous le nom de **Task Force Games** en 1979 avec **S. Cole** comme président.

#### SDC (1971-77; San Diego, CALIFORNIE)

Monté en 1971, par **Dana Lombardy** et des copains d'Université pour éditer de petits jeux (*Guerre à Outrance* (71), *Minuteman* (72), *Cromwell* (76)...), **Simulation Design Corporation** est surtout connu pour son magazine **Conflict**. Sept numéros sortirent entre 1972 et 75 avec un véritable jeu inclus

(*Battle for Hue* (73), *Khalkin Gol* (75)...). Une partie des jeux furent conçus par **John Hill**, qui se sépara pour aller fonder **Conflict Games** en 1974. **Conflict Games** fut rapidement absorbé par **GDW** en 1975.

**Jack Greene**, dont nous aurons l'occasion de reparler, devint directeur des simulations du magazine en 1975, il a développé la plupart des jeux alors publiés.

**SDC** a disparu en 1977 pour des raisons financières mais ce fut une compagnie fort appréciée des joueurs américains. Pour son dernier grand projet : *Kesselschlacht* (futur *Streets of Stalingrad* (80) - monster game sur l'assaut de la ville en 1942), **D. Lombardy** rejoignit **Phoenix Games**, après bien des péripéties. Nous en reparlerons.

#### BATTLELINE (1973-79; Douglasville, GEORGIE)

Créé par **Craig Taylor** et **Stephen Peek** pour écrire des règles de bataille pour figurines et publier *Seven days battles* (73), **Battleline** connu un vif succès à partir de 1976. La compagnie publiait alors 6-7 jeux par an. Elle fut rachetée en 1977 par **Heritage Models** (Texas) qui s'occupait de moulage et vente de figurines. En 1979, **Heritage** vendit l'ensemble des droits à **AH**, tandis que **C. Taylor** et **S. Peek** s'en allaient fonder **Yaquinto**.

**Battleline** fut renommée pour la qualité de ses jeux, notamment la double épaisseur des pions et les casiers de rangement (qualités qui se retrouveront dans les jeux de **Yaquinto**). Les sujets traités sont assez variés avec une préférence pour le tactique (*Air Force* (76), *Submarine* (76), *Dauntless* (77), *Alpha Omega* (77)...) et l'opérationnel (*Custer Last Stand* (76), *Flat Top* (77)...). Même le boardgame fut représenté avec *Machiavelli* (78).



# L'ACADEMIE DU WARGAME

Après de difficiles télé-réunions du Bureau, et deux mois de vacances venues pour temporiser un enthousiasme naissant. L'Académie est actuellement en train de se concrétiser, principalement à travers deux axes :

- l'agrandissement du **Laboratoire de l'Académie**, en cherchant une salle sur Paris pour y exercer nos étranges pratiques. Désolé pour les non-parisiens, mais bientôt la délocalisation vaincra!

- la préparation d'une **Convention-Rencontre** dont le lieu et la date sont encore indéfinis. Le but sera de s'amuser, discuter et réfléchir, ce sera notamment l'occasion d'un ou plusieurs **Défis Majeurs**. Au cours de ces Défis, deux camps ayant préparé leur stratégie, s'affronteront sur un "monster game", avec l'espoir de convaincre l'adversaire de la validité-efficacité de leurs réflexions. Le jeu doit se conclure en temps limité, mais la revanche peut avoir lieu au cours de la Convention suivante. *ETO* et *Siege of Jerusalem* sont, pour l'instant, proposés.

Deux nouveaux Académiciens de droit ont accepté leur nomination à l'Académie.

N°9 : **Frédéric Schaaff**, né en 1965, joue depuis 15 ans. Son premier jeu fut *Stalingrad* d'AH. Il attend de l'Académie une véritable structure de réflexion et un organisme indépendant très actif qui organise des manifestations pour promouvoir et développer le Hobby. Il est nommé Académicien suite à sa très forte participation à la presse Wargame (JdS, VV, CdG).

N°10 : **Franck Abellard-Parot**, né en 1966, joue depuis 15 ans. Il a démarré avec *Okinawa* de IT. Pour lui, l'Académie doit être le théâtre de rencontres et échanges, entre membres venus d'horizons divers, chacun avec sa conception propre du Hobby. Elle doit être un véritable Observatoire. Franck est nommé Académicien par sa contribution au Hobby, notamment en temps que Rédacteur en chef du JdS.

Rappelons qu'il n'y a que deux façon de devenir Académicien, soit en réalisant l'étude détaillée d'un jeu qui sera publié dans **Vieille Garde** (voir modalités rappelées dans l'éditorial), soit par nomination du Bureau.

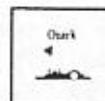
Voici la nouvelle sélection des cinq jeux préférés, toujours établie d'après les enquêtes réalisées au cours des deux mois. N'hésitez pas à nous communiquer vos jeux préférés, ils seront intégrés à la liste. Evidemment les deux premiers jeux sont plutôt des systèmes que de simples wargames, mais leur intérêt toujours renouvelé les place fatalement en tête de liste.

- 1 - Série EUROPA (GDW/GRD) 1973+
- 2 - ASL (AH) 1985
- 3 - VIETNAM (VG) 1984
- 4 - EMPIRES IN ARMS (ADG/AH) 1984
- 5 - KOURSK 1943 (Eurogames) 1993

## QUIZ

Les réponses du quiz de VG3 sont  
1-Siege of Jerusalem de AH, 2- Atlantic Wall de SPI,  
3-Imperium Romanum II de WEG.  
Voici le quiz VG 4, une surprise attend le premier gagnant...

1



2



3



## Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame

Pour tout renseignement :  
Luc OLIVIER  
128, Rue de Rennes - Paris 06