



France LIBRE.

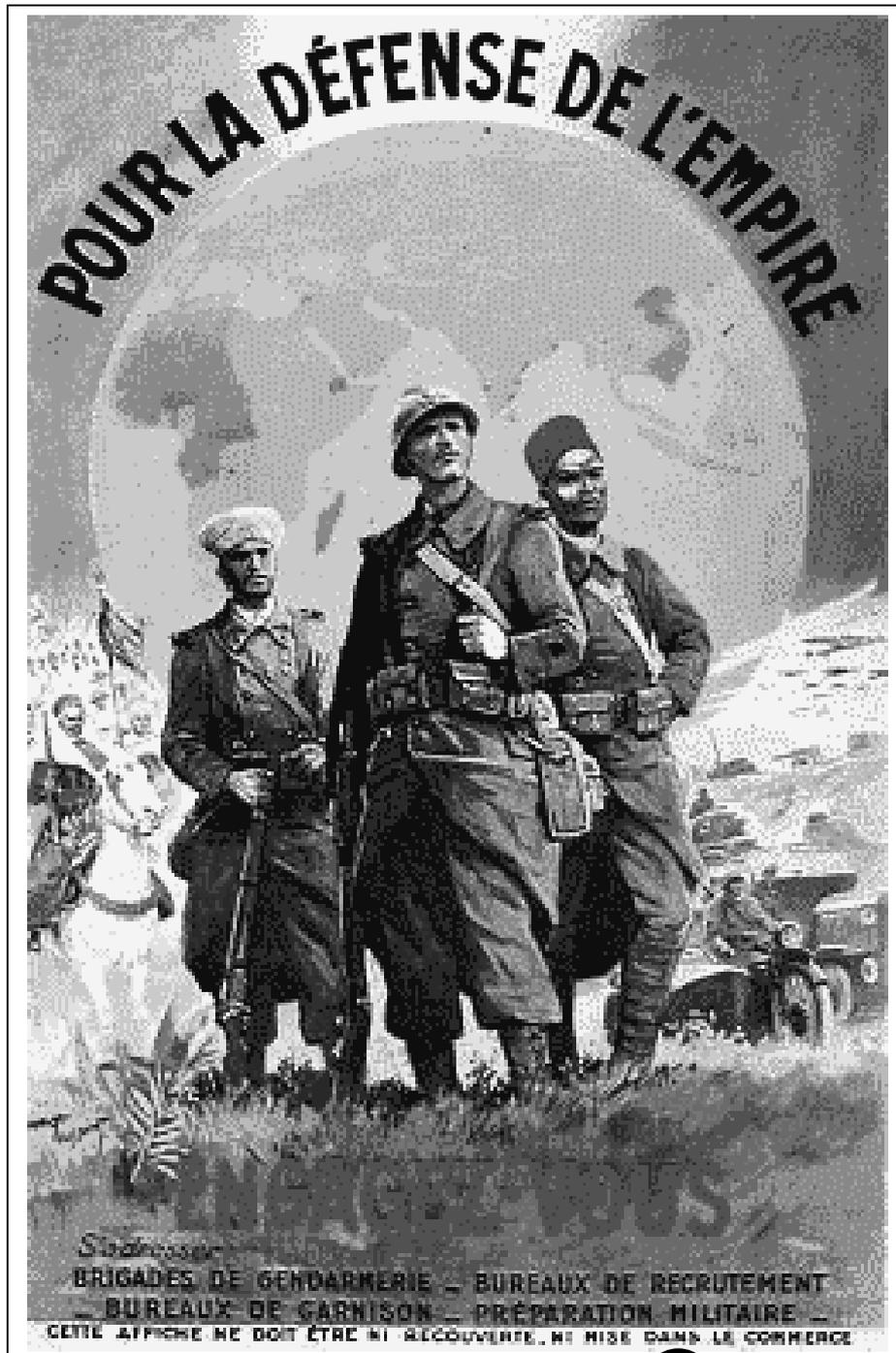


Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

«COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »



Compte Rendu
N°97



France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Hier au soir, aux environs de 19H00 a eu lieu une petite réunion du Club de BELFORT. Quatre membres étaient parvenus à se dégager des tourments de la vie quotidienne pour passer une agréable soirée de LUDIBELLISTES. TRENCVEL avait pris les devants pour installer tout ce qui convient à une messe de pousseurs de plomb. Pour une fois, l'électronique, nous avait bien servi, après une avalanche de messages rendez-vous était pris. Quelques détails furent réglés dans la dernière demi-journée.



Le thème de la soirée serait la seconde guerre mondiale. Pourquoi le second conflit ? Votre serviteur confessera, pour avoir acquis le livre de règle de BLITZKRIEG, qu'il convient de l'amortir. Quoi de plus simple de jouer une règle, si l'on veut la maîtriser. Puis, deux de nos membres possèdent déjà de belles armées, certes les socles correspondent à une autre règle, mais, on peut les recycler sans faire trop d'outrage à la règle qui est la plus prisée et courue du moment au sein de notre club. A titre d'information, il faut souligner que NAPO a fini par attraper le virus. Propriétaire, depuis peu d'anglais 44 (OLD GLORY), il envisage de faire des troupes anglaises engagées aux INDES et des japonais. Nous pourrions bientôt quitter le sol du vieux continent pour laisser voguer notre imagination vers l'ASIE. A quant verrons-nous un HENRI III construire une armée WW2 en 15mm ? Il faudra le sevrer un peu de WAB. Mais saluons son courage puisqu'il participe avec ardeur à nos batailles.



Nous allons donc dédier notre compte rendu aux deux membres absents ALREMYZE et QUERIBUS, retenus par des affaires bien plus sérieuses. Pour cette soirée avaient répondu à l'appel : ALTARE, HENRI III, NAPO et TRENCVEL. Deux de nos membres avaient quelques comptes à régler après de cuisantes défaites, ou plutôt deux énormes déculottées subies en restituant le scénario « **Assaut à GAMBESHEIM.** ». Deux ? Effectivement deux. A la suite du compte rendu N°96 NAPO et TRENCVEL ont à nouveau défié VON ALTARE, exigeant que les bunkers soient mieux placés. Le résultat final fut tout aussi désastreux. Neufs tours ne suffirent pas à prendre les objectifs. Le compte rendu était à charge de ALTARE, mais un vainqueur s'autorise tout, même d'oublier un compte rendu... ;) !



C'est donc, en retour de cette affaire que les camps furent constitués. ALTARE incarnerait, en guise de punition, le camp des méchants, HENRI III l'épaulerait. NAPO et TRENCVEL useraient leur culotte et leur génie en représentants du camp du bien : les alliés.



France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Ce compte rendu est celui des révélations. A la suite de longs débats, NAPO souhaitait ajouter du piment aux parties. Selon lui, l'inconvénient de la plupart des scénarios historiques est de fixer définitivement les forces en présence et les interventions autres, comme les renforts. Toujours selon ses dires, ces différents éléments nuisent à l'originalité de nos parties. Chaque camp connaît les renforts qu'il peut attendre, et à quel tour ils entreront. Mais pire, il sait aussi ce que peut attendre l'adversaire et à quel tour la providence joue en sa faveur. C'est l'inconvénient des parties historiques, nous le savons tous. Mais, nous sommes tout d'abord joueurs, un joueur ne se prend pas toujours au sérieux et s'accommode de quelques arrangements. Il fut donc décidé de concevoir un petit système, puis, en sus, de commencer avec des mouvements cachés et des leurres.



Nous apprendrons ainsi, que les alliés possédaient aussi une machine ENIGMA, ou quelque attirail tout aussi semblable (et encore perfectible) ; qui allait faire souffler un nouveau vent sur nos parties, à la joie de NAPO, et aussi de tous les autres.



Le scénario choisi était proposé par TRENCVEL, une trouvaille faite à ses heures perdues. Nos emplois du temps respectifs ne nous permettent pas, toujours, de nous consacrer à notre passion. C'est là, qu'INTERNET nous est d'un grand secours. Au cours de ses navigations TRENCVEL a trouvé un site superbe qu'il visite régulièrement. Il s'agit d'une page perso ORANGE , celle de PERRY's HEROES. Une superbe page, illustrée abondamment de figurines et de décors à vous faire fondre. Vous y trouverez des décors de papiers adaptables au 15mm à télécharger. L'auteur de ce site propose, entre autres, sous la rubrique des scénarios, un ensemble de batailles et une campagne. La campagne NANTES 08/44. Une série de batailles s'enchaînant, voilà, ce qui nous intéressait pour étudier tous les rouages de notre nouvelle règle. Enfin, une trame était trouvée pour nos rencontres.



C'est donc, sur la première bataille de la campagne NANTES 08/44 proposée sur le site PERRY HEROES que nos armées allaient en découdre.



France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

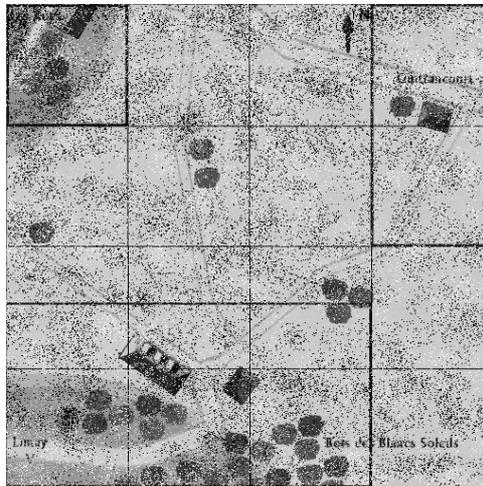
Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

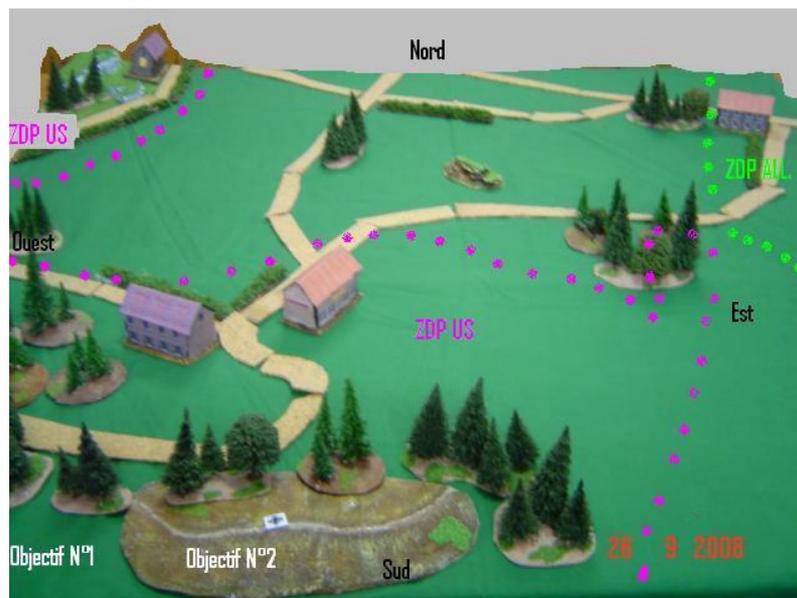
“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Nous vous présentons ici la carte du champ de bataille volontairement altérée, brouillée, pour ne pas nuire au droit de propriété de l'auteur. Pour une carte plus claire nous vous invitons à visiter le site. Vous n'y perdrez pas votre temps !

(<http://pagesperso-orange.fr/midgard/ww2>)



Une fois adapté, voici la modélisation que nous en avons tiré.





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Le scénario :

(traduit fort modestement de la page anglaise de PERRY HEROE' S) :

Cette campagne est basée sur la contre attaque allemande destinée à réduire la tête de pont américaine, et, à protéger la retraite des dernières unités se retirant de NORMANDIE. Cette campagne comporte 7 scénarios qui sont imbriqués, puis qui découlent du résultat des engagements. Le 314^e régiment d'infanterie US appartenant à la 79^e division d'infanterie doit faire face au 31^e régiment de parachutistes allemands au 21^e régiment JAEGER-LEHR et aux chars KOENIG tigrés du régiment SS, SHEWRE PANZER ABTEILUNG 101.

Les forces modifiées légèrement :

Objectifs : Le joueur allemand doit s'emparer des secteurs D1 et D2

Joueur US :

1 compagnie d'infanterie composée :

- Une section de commandement avec 2 groupes de fusiliers, 3 équipes de bazookas, 2 équipes MMG, 2 équipes de mortier 81mm
- 3 sections de fusiliers à 3 groupes
- 4 M10 arrivant en case A1
- 5 M4 A3 75mm arrivant en case D1

Joueur allemand :

Les troupes allemandes sont composées des éléments suivants

- Une section de commandement composée d'1 groupe de fusiliers, 2 équipes servant des MMG, 2 équipes de mortiers légers, 1 groupe de tireurs d'élite.
- 3 sections à 3 groupes de fusiliers
- 2 chars KOENIGS TIGRES
- 3 chars STUG IV

Les libertés que nous avons prises:

Nous avons beau posséder deux belles armées, bien des modèles et des figurines nous manquent. Il manquait à l'appel des parachutistes remplacés par de simples fantassins. Les deux KOENIGS TIGERS remplacés par des ELEPHANT, des PANZER III remplaceraient les STUGS III absents. Les deux supports artilleries à quatre coups, seraient joués hors table pour chaque camp. Pour répondre au besoin de surprise de NAPO, les troupes sont scindées en trois groupes en fonction des désirs des généraux. Les forces ainsi composées, arriveront sur table selon un tirage de cartes. Le support aérien une fois demandé, obéira à la même règle pour apparaître. Chacun des éléments possède son propre commandement.



France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

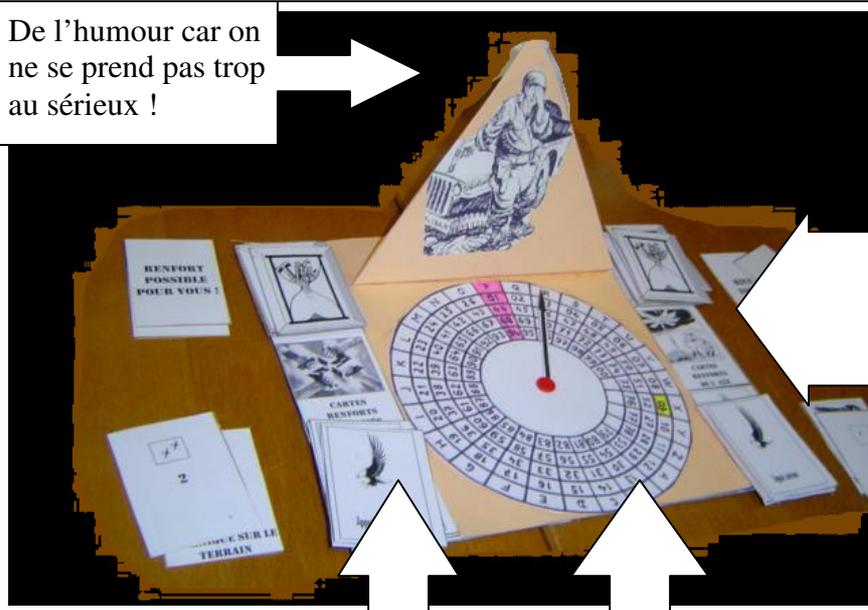
Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

«COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

La mystérieuse et fameuse machine « ENIGMA-TRENC US » ou l'aléatoire façon « COMTOIS RENDS TOI ! NENNI MA FOI !

De l'humour car on ne se prend pas trop au sérieux !



Cartes de renfort de troupes :

(2 types) pour 9 tours:

7 cartes « Rien ce tour ci ! »

2 cartes »Renfort possible ce tour ! »

On mélange les cartes.

A chaque tour chaque camp tire une carte dans son tas.

1 carte renforts terrestre et une carte appui aérien.

Cela ajoute du piment et réduit à néant les arguments des allergiques aux paquets de dés.

Le renfort aérien :
Pour 9 tours
1 carte 1 avion
1 carte 2 avions
7 cartes « rien problème technique sur le terrain »

Le compte tours



Pour nos jeunes lecteurs la vraie machine ENIGMA Une véritable page d'histoire a elle toute seule. Une machine secrète dont les codes auraient été « cassés » dès 40 par les services de renseignements français. **Cocorico !** (Une info à considérer avec une certaine réserve, trouvée sur le site d'histoire et de wargames espagnols « EL GRAN CAPITAN »



France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

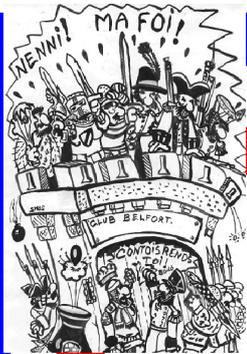
Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Les cartes sorties de la machine

 Appui aérien	 1	 Appui aérien	 0 PROBLÈME TECHNIQUE SUR LE TERRAIN
	RENFORT POSSIBLE POUR VOUS !		RIEN CE TOUR CI!

Pour cette partie, les troupes US se retrouvent en position défensive et les Allemands tentent de bouleverser la mécanique alliée en attaquant un saillant du dispositif adverse. Il s'agit de permettre aux troupes allemandes de NORMANDIE de se replier. La chose est d'autant plus vitale que les troupes d'occupation ont payé très cher leur opposition au débarquement. Réussir cette attaque c'est se garantir côté allemand de récupérer des forces indispensables pour les temps qui se dessinent. L'affaire est lancée. On pose en tout premier lieu les marqueurs d'objectifs pour les Allemands. Les zones de déploiement sont fixées (ZDP) Les Allemands rentrant du côté NORD EST de la table, le hasard a bien fait les choses car les objectifs se situent au SUD OUEST de celle-ci.





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

On étudie tout de suite le terrain. Chaque camp élabore sa stratégie. Le Club étant doté de plusieurs salles, les généraux se retirent dans des endroits différents pour tenir conseil de guerre. Rassurez-vous dans ces conseils, on parle parfois chiffons, c'est à dire peinture et figurines. Suite à ce petit entracte, on suppose que chacun a élaboré une vague stratégie, ou du moins, une stratégie d'ensemble. Vient ensuite, le placement des troupes. Selon les vœux de NAPO, toutes les opérations seront effectuées en mouvement cachés. Les marqueurs de mouvements cachés proposés sur le site de BLITKRIEG trouvent tout de suite leur utilité. Chacune des unités se voit attribuer un marqueur, soit porteur d'un chiffre, ou d'un nombre. Ensuite, pour des raisons esthétiques, les marqueurs sont posés face cachée. Sur ces derniers, l'on dépose un marqueur de nationalité (en réalité des marqueurs d'objectifs inutilisés.) . A ces premiers marqueurs, s'ajoutent toute une série de marqueurs supplémentaires sans aucune affectation de troupe. Ce subterfuge est destiné à créer des leurres qui vont garder l'ennemi dans l'ignorance du véritable dispositif. L'ensemble reste correct, le décor n'en souffre pas trop. Dès lors un deuxième entracte à lieu, le second conseil de guerre au vu des premiers marqueurs. Tous les marqueurs US sont posés. Les Allemands n'ont posé que le marqueur de la première vague d'assaut.

Côté US, la stratégie est simple : on attend et on réduit en cendres tout ce qui se présente, mais, surtout on prie le ciel de ne pas voir surgir quelque bête de l'apocalypse



France LIBRE.

Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Le premier tour s'engage. D'abord, le premier marqueur allemand avance. L'unité de tigres ? Les fantassins ? Au QG US les théories coulent comme cascade. Une réaction s'impose. Le Commandant NAPO propose d'effectuer un tri de réglage. Si le marqueur cache des fantassins, ils devraient fuir devant la future menace. Et, si c'étaient des tigres ? Les objectifs, alors, sont à un déplacement de chenille. Le capitaine TRENCVEL propose d'utiliser les 105 mm pour écarter cette menace si vite déclarée. Ses deux récentes défaites, lui brouillent l'esprit, il veut frapper vite et fort. NAPO fait prévaloir son statut de chef du dispositif, et calme les esprits, il préfère attendre que la menace soit avérée plutôt que de perdre un tir d'appui sur un leurre. Un fumigène sera donc tiré en guise d'avertissement et de pré-réglage. Cette décision va s'avérer des plus sages.



Coup au but ! L'impact permet d'attendre une réaction. Mais rien ne se passe. Le commandant NAPO aurait-il donc pris la décision qui s'imposait...Il y a peut être du leurre ! Le doute s'installe un fumigène aurait-il suffit à effrayer quelques vieux briscards des champs de batailles ? ... Le capitaine TRENCVEL, pris de terribles angoisses, veut garder l'avantage des positions de défense. Il argumente, fait douter son chef. Il obtient enfin l'autorisation de dévoiler ses mortiers pour effectuer un tir. Un tir de mortier sur de la piétaille même aguerrie cela ne pardonne pas !





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Les coups partent. Une première pièce va tirer sur le marqueur situé au SUD-EST et qui avait déjà été pris en compte par le tir de réglage des 105 mm. La seconde prend pour cible un marqueur situé au NORD-OUEST qui progresse vers le SUD. Ce marqueur, auquel les chefs US n'avaient prêté aucune attention ; effectuée trop de manœuvres d'évitements pour ne cacher qu'un leurre. Il éveille quelques soupçons chez les mâcheurs de gomme.



❖
Hélas ! Les deux coups sont déviés et ne produisent pas l'effet escompté. Ainsi, s'achève le premier tour.

❖
Le second tour commence, par la pioche aux cartes. La machine ENIGMA-TRENC US est mise en œuvre. Côté allemand, la machine révèle la possibilité d'un appui aérien. Le Général VON ALTARE et le Colonel VON HEINRICH III, jubilent, ils applaudissent. Avec un avion en appui, le simple survol du champ de bataille leur assure que les joueurs US auront à révéler tout leur dispositif. Ils ont un avion, clament-ils, et ils vont prendre le temps de survoler le champ de bataille pour en détecter toutes les subtilités. Puis, tout sourires, ils s'empressent pour prendre le modèle correspondant. C'est un petit cadeau qui leur est vraiment tombé du ciel. Ils vont pouvoir arroser l'ennemi d'une véritable grêle de plomb.

Mais, la joie est de courte durée, les buveurs de SODA, tirent leur carte. Le BLUES s'installe chez les Prussiens. Les Américains auront aussi un renfort aérien, il sera de deux avions. L'instant n'est plus à la fête. Dans les deux camps, on se jette sur le livre de règles. On a pas de DCA ! Il faut trouver une parade ! Vite ! Vite ! .

Le commandant NAPO trouve le premier, il faut intercepter. Du fait qu'il y a un appui des deux côtés, les bombardiers sont considérés comme interceptés. Ils pourront survoler la zone, cependant, sans effectuer leurs missions ou seront chassés vers d'autres horizons...



France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »



Le camp allemand conserve l'initiative. Après une brève consultation. Car, un seul regard a suffi aux deux complices incarnant les méchants. Ils se décident à dévoiler le premier élément d'assaut. Le marqueur situé au NORD OUEST se transforme en un groupe de 2 KOENIGSTIGER accompagnés de 3 groupes d'infanterie. Le défi est lancé ! Est ce une basse manœuvre psychologique pour miner le moral US ? Un trop plein d'assurance ? Il est, encore, difficile pour des personnes normales, de deviner ce qui a traversé ces esprits malins... Les Américains, du coup, épongent leurs fronts, mais se risquent à plaisanter pour essayer de conserver un minimum de contenance...





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

La riposte ne se fait pas attendre, un panache vient aussitôt orner la table. Les Américains ont réussi à contacter leur artillerie. Ce panache n'est qu'un réglage. Le tir suit. Hélas ! Il dévie. L'obus explose sur l'avant droit du blindé, comme peut en juger le chef de char. Les affaires semblent tourner mal pour les alliés.

Le capitaine TRENCAVEL retourne alors sa carte de renfort. Les renforts sont annoncés. Il fait chaud au cœur dans le camp allié ! Un groupe de 2 M10 et 3 M4 A3 se présente.





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Profitant de l'effet de surprise et de la position haute, la cavalerie américaine engage le feu. L'assurance change de camp, on voit même les chefs de char sortir en tourelle pour diriger les coups. La section d'infanterie en appui apparaît. Un, puis, deux M10 tirent, les M4 les imitent.



Au tir des canons succèdent les tirs des mitrailleuses en casemate. Un premier TIGRE brûle. Une seconde série de tirs détruit le second TIGRE. Ces deux buts, les tirs essuyés du fait des mitrailleuses démoralisent l'infanterie d'accompagnement allemande.



Les Allemands enragent. Ils effectuent un tir de réglage et aussitôt envoient une salve de 105mm. Un déluge de feu s'abat sur des américains qui venaient de se couronner des lauriers de la victoire. Leur dispositif est regroupé, tous les engins se sont arrêtés pour effectuer le tir dans les meilleures conditions. Les chefs de chars sont d'ailleurs en tourelle, ils ne contenaient plus la joie procurée par leurs exploits.



France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »



Le feu de l'enfer s'est abattu et conclut le moment de joie des cavaliers américains victorieux.



Un, puis, deux SHERMANS explosent. La petite victoire est chèrement payée. L'infanterie qui échappe à la mort est complètement démoralisée.





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Les Allemands, alors, retournent une carte. Ils reçoivent de nouveaux renforts sur l'autre aile. Un marqueur se dévoile. Une colonne de 3 STUGS IV apparaît, un peu plus loin en arrière, suivent des fantassins. Une section à six éléments force vers les lignes US, d'un pas léger, les blindés sont rassurants. Massifs, les engins aux blindages épais devraient assurer la victoire au camp allemand. Les Joueurs allemands reprennent de l'assurance. Le général VON ALTARE arbore, à nouveau, un superbe sourire. Le Colonel VON HEINRICH III prépare une des ses manœuvres dont il a tant le secret. Le mouvement tournant à la hussarde ou la cosaque. Le diable, est un expert du mouvement tournant. Vieux routard des tables de jeux il applique cette manœuvre à toutes les époques, à toutes les armées. Votre serviteur tentera de vous expliquer la méthode un peu plus loin...



France LIBRE.

Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

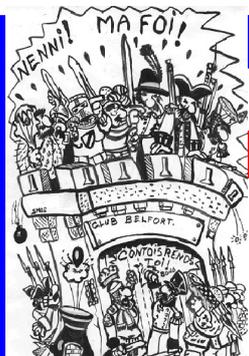
Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Les officiers américains voient d'un très mauvais oeil ces nouveaux arrivants. Ils ne possèdent dans ce secteur qu'un maigre détachement, celui d'une section d'infanterie à trois éléments blottie dans un bois. Un peu plus loin, une dernière section d'infanterie toujours à trois éléments, vient fermer ce dispositif. L'arrivée des blindés prussiens, les a obligé à dévoiler ce mince dispositif. La première section disposée en sonnette avancée, voit les blindés se présenter de flanc. Elle tente un tir de bazooka qui échoue. Le pire est à craindre si les mastodontes se retournent à l'unisson contre les fantassins américains eseués. Extraordinaire ! Les blindés les ignorent et filent sur la route contournant le bois, comme poussés par une force divine. Ils s'éloignent... Tout le monde se regarde et devine la mécanique de l'audacieux mouvement tournant, si caractéristique de VON HEINRICH III. Il a si souvent porté ses fruits à WAB... Des éléments légers foncent au plus vite vers les objectifs. Un mouvement très certainement inspiré par ALEXANDRE LE GRAND, ou par les cavaliers de « conquistadores » ou, pour faire plus époque, par PATTON...



Du coup, les fantassins américains vexés d'avoir été quelque peu ignorés, engagent les parachutistes attardés et distancés. Ces derniers finissent par démoraliser...





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Les Américains dévoilent, enfin, leurs deux dernières sections, révélant ainsi tout leur dispositif. D'abord la section qui ferme le dispositif au devant de l'objectif N°2, puis enfin les éléments de la section de commandement, qui au centre étaient restés cachés.



Les cavaliers US remis de leurs émotions, décident de prendre à partie les STUGS IV qui sont en défilement et présentent leurs flancs. Les chars tirent en concert.



Le premier tir fait coup au but, premier STUG explose. Le second tir touche le deuxième engin qui éclate en flammes. Le Colonel **VON HEINRICH III** interrompt les lancers de dés, pour annoncer qu'il se doit de rentrer chez lui... Il laisse là une triplette de blindés, sans finaliser sa fameuse manœuvre. **VON ALTARE** parviendra-t-il à la mener à bout ? Un dernier tir nous donne la réponse. **Non !** La fameuse manœuvre n'aboutira pas car son inventeur, n'est plus. **VON HEINRICH III** restera un génie incompris comme le fut **BONAPARTE** dans ses défaites...

France LIBRE.

Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

L'action se poursuit. VON ALTARE est un dur à cuire. Il a défait par deux fois les officiers américains présents. C'est donc avec un certain acharnement que s'engagent les combats. Les Allemands reçoivent des coups de toutes parts. Au centre on les mitraille. Les survivants qui accompagnaient les TIGRES démoralisent et rebroussement chemin. Sur l'aile droite c'est du mortier que l'on sert au Prussien, il démoralise et fait, aussi, volte face.

On entame le sixième tour, VON ALTARE, la gorge serrée déclare vouloir en finir avec cette boucherie et abandonne l'assaut. Dignes, les officiers US, pour avoir connu cet horrible moment par deux fois, acceptent la reconnaissance de cet échec sans faire de commentaires... Ainsi s'achève cette rencontre.





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

En conclusion :

La règle **BLITZKRIEG** est très agréable, le réalisme est au rendez-vous, une certaine liberté est laissée rendant le jeu encore plus attractif. Les innovations, propres au club, ajoutées sur les conseils avisés de **NAPO** ont ajouté un peu de piment supplémentaire. Les prochaines parties, de l'avis de tous, vont s'engager sans que l'ennemi ne puisse connaître les forces de joueur adverse. La solution choisie consiste à établir des modules de « forces type » sur des feuilles. Chacun des joueurs, ainsi, pourra choisir une force correspondant à sa nation dans un éventail de quatre formules. La formule choisie se verra reportée sur une feuille, cachetée dans une enveloppe et remise au camp adverse le jour de la rencontre. Une fois, la partie terminée en cas de litige, la feuille sera consultée. Les mouvements cachés resteront à l'ordre du jour. La machine « ENIGMA-TRENC.US » reste aussi à l'ordre du jour. ;)

Notre rencontre a débuté à 19h10, car la table de jeu était déjà prête. Arrivé à 18h30 TRENCVEL a fait la mise en place. La fin de la partie a sonné à 23H00. Comme l'a souligné NAPO, nous avons perdu une bonne heure en franche rigolade. Les délais ont été respectés. La rencontre devait se dérouler sur 9 tours, 6 tours de jeu ont suffi. Le dernier renfort US n'est jamais arrivé sur table (2 M4 et 2 M10 TD).

Une belle soirée en somme !

Les scores à BLITKRIEG :

Noms participants/des volontaires	Victoires	Défaites	TOTAL	
ALREMYZE	0	0	0	
ALTARE	2	1	+1	Le stratège
HENRI III	0	1	-1	Le forain (à cause du tournoi qu'il donne)
NAPO	1	2	-1	Le Génie
QUERIBUS	0	0	0	
TRENCVEL	1	2	-1	Le modeste...

France LIBRE.

Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

HUMOUR :

Nos voltigeurs ont capturé bien des allemands ... Ces derniers nous ont dénoncé le conseiller des Officiers ennemis, nous le recherchons. Voici son visage ! Ce fait, pourrait -il expliquer la stratégie quelque peu confuse ? ...

Moi ?



L' arme secrète de VON HEINRICH....





France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Enfin, parfois la victoire s'explique par des phénomènes extraordinaires. En septembre n'est ce pas la fête du saint patron de l'infanterie (le 22 septembre) : SAINT MAURICE. Faut-il croire qu'il veillait sur les fantassins US ?



Un C.R. signé TRENCANEL ! Un papier ou la vérité n'est pas contrefaite ! Bien sûr !