EAST & WEST

SIMULATION GAMES

Le jeu contient: 3 cartes, 2 dés, 2 feuilles de pions, 1 tableau réserves et calendrier, 2 tableaux combats et tirs de missiles, 1 table transferts avec tableau élimination, 1 carnet codes et contrôle des transferts, 1 règle du jeu et 1 porte-pions.

PREAMBULE HISTORIQUE

L'échec des accords pour le désarmement et une série de manoeuvres politiques russes qui se sont révélées de tragiques erreurs de calcul politique, portent les deux blocs à une situation sans issue. Au renforcement technologique de l'OTAN, au moment où sont entrés dans le bloc occidental l'Union du Moyen Orient et la Chine, ne peut répondre qu'une attaque du Pacte de Varsovie dirigée au coeur de l'Europe.
A ce point, l'extension généralisée du conflit n'est plus qu'une question d'heures.

INTRODUCTION

L'EST & L'OUEST est une simulation, au niveau de divisions, d'une future guerre mondiale entre deux blocs opposés, dominés l'un par les USA (l'OUEST) l'autre par l'URSS (l'EST).
Le jeu complet se développe parallèlement sur trois fronts: Europe centrale, Moyen-Orient et frontière Russo-Chinoise.
Entre ces trois fronts il existe des inter-actions dues à la possibilité de transporter des réserves ou des forces déjà présentes de l'un à l'autre des secteurs.
Toutefois, étant donné la longueur et la complexité du jeu sur les trois fronts à la fois, il est possible de jouer seulement sur deux cartes, ou même sur une seule, selon le choix et le temps dont disposent les joueurs.
Le but du jeu est d'arriver à une différence positive de "points politiques", de manière à donner des victoires morales ou totales à un des deux blocs.

LES CARTES

Chaque carte de 66 cmx42cm représente un des fronts où se déroule la guerre. Sur ces cartes sont tracés des réseaux de forme hexagonale permettant de calculer les distances et les mouvements des différents pions.
Sur ces cartes sont indiqués les frontières entre les différents pays, les éléments du terrain comme les fleuves, les montagnes, etc.
En outre sont signalés les "hexagones économiques" (villes, raffineries, etc.) qui, une fois occupés, donneront un score politique qui déterminera l'issue de la guerre (Fig. 1).
Toujours sur la carte, sont enfin indiqués les points d'où entreront durant le jeu les forces de réserve ou les avions ayant des bases en-dehors de la carte (Fig. 2).
Quelques modifications à la géographie ont été nécessaires pour que le jeu soit possible. Nous sommes toutefois convaincus que ceci n'influera pas sur votre plaisir de jouer.

LES PIÈCES AVEC LESQUELLES ON JOUE

Les pions du jeu représentent différentes unités militaires de couleur différente selon la nation ou le bloc auquel elles appartiennent. Chaque unité porte en outre imprimé des indications pour identifier:
nationalité (utile pour le placement initial et pour la récupération des unités réduites)
type (division, etc.)
spécialité (infanterie, aéroport, etc.)
facteur de mouvement (possibilité de chaque unité de se déplacer exprimée en points; chaque unité, pour passer d'un héxagone à un autre dépense un certain nombre de "points-mouvement" variable comme nous le verront dans le paragraphe "mouvements".
Facteur de combat (puissance de chaque unité exprimée en points), (Fig. 3).
Derrière chaque pion est imprimé le symbole de ces mêmes unités, mais réduites à la suite de combats ou de lancers de missiles (Fig. 4).

PRÉPARATION DU JEU

Une fois les cartes étendues sur la table de jeu, les joueurs, qui peuvent être deux ou plus, se divisent les fronts sur lesquels ils vont combattre (par exemple un joueur de l'OUEST prend l'Europe et le Moyen-Orient tandis qu'un autre joueur de l'OUEST prend la Chine) et prennent le matériel nécessaire au jeu. Chaque joueur (ou groupe de joueurs) prend une fiche du carnet des codes et contrôle des transferts.
Sur le tableau des réserves mis à part sur la table, on place les unités qui durant le jeu seront introduites sur les cartes (le nombre et le type de ces unités sont reportés sur le tableau lui-même).
Au cas où l'on jouerait avec plusieurs cartes et plusieurs joueurs, un seul d'entre-eux représentera le commandement suprême (choisit d'avance) et c'est à lui que sera attribuée la tâche d'établir la répartition des réserves sur les différents fronts.
On place alors sur les cartes le différentes unités selon le réglement normal pour le stationnement.
Chaque unité sera placée dans des héxagones entièrement situés à l'intérieur des frontières des nations d'appartenance ou de garnison (voir la feuille des forces en présence) avec comme limites l'interdiction de superposer plusieurs bases et/ou aéroports, ou de superposer ceux-ci à des villes, à des héxagones industriels ou à des hexagones d'arrivée de réserves ennemies. En outre, chaque base et aéroport devra se trouver à au moins 6 héxagones de distance des autres bases et aéroports.
Pour chaque carte, on tirera au sort par un lancer de dé qui devra placer en premier les unités qui lui appartiennent.
Les héxagones d'arrivée de réserves sont impraticables pour tous et pour toute la durée du jeu.

COMMENT JOUE T-ON

L'EST & L'OUEST se joue par coups, correspondant chacun à un jour, et divisés chacun en 3 phases.
Voyons maintenant en résumé comment se subdivisent ces phases:
I) PHASE PRELIMINAIRE●
a) lancement des dés pour déterminer qui commencera à jouer (c'est-à-dire qui aura l'initiative)
b) recherche des codes electroniques de défense et d'attaque des deux blocs.
c) On efface le jour pendant lequel on joue.
d) Transport éventuel de points aéronavals d'une mer à l'autre pour contrôler les routes de déplacement des réserves.
II) PHASE "MISSILES ET AVIONS"●
e) lancer de missiles à partir des bases fixes.
f) exécution des mission aériennes.
III) PHASE "COMBATS TERRESTRES"●
g) déplacement des unités du joueur à qui revient le premier tour et transfert des réserves.
h) combats imposés par ces mouvements.
i) déplacements du joueur à qui revient le deuxième tour.
l) combats imposés par ces déplacements.
Ces phases, sauf le point "d", se répètent pour chacun des dix coups dont se compose le jeu. Le onzième jour, les armées s'arrètent où elles se trouvent, une conférence pour le cessez-le-feu ayant été convoquée.
A ce point, on déterminera le vainqueur sur la base des points politiques gagnés ou perdus.
Examinons maintenant en détail chacune des phases du jeu, en rappelant que tout ceci est valable pour chaque carte, en supposant que le jeu se déroule sur les trois fronts.

I) PHASE PRELIMINAIRE

a) INITIATIVE● A l'exception du premier coup où l'initiative est attribuée par le réglement à un joueur donné (voir les scénarios particuliers) pour tous les autres coups, elle est attribuée par un lancer de dé; pour chaque carte, chaque bloc lance un dé et le premier tour reviendra à celui qui aura le plus de points (en cas d'égalité, effectuer un nouveau lancer).
Cette alternance aléatoire, qui est la représentation des problèmes de logistique et de commandement que toute armée doit affronter durant une guerre, donne la possibilité de jouer deux fois de suite (deuxième tour du coup précèdent, et premier tour du coup suivant) permettant ainsi de mener des déplacements et des actions plus en profondeur.
b) RECHERCHE DES CODES ELECTRONIQUES●
La connaissance des codes électroniques d'attaque et de défense de l'ennemi est fondamentale dans une guerre moderne.
En avoir connaissance ou pas peut influer énormément sur la capacité de frapper de toutes

les armes qui, comme les missiles ou les avions, ont un degré de sophistication des systèmes de recherche de l'objectif très élevé. La simulation de la recherche de ces codes se fait en reconstruisant exactement en chiffres et en position la séquence du code de l'adversaire. Les codes sont représentés par deux nombres de trois chiffres (de 1 à 9). Ces deux nombres doivent être différents et ne devront jamais être répétés. Ils sont inscrits dans l'espace du Tableau des Codes Electroniques prévu pour son propre camp comme Attaque et Défense et seront les codes que les ennemis devront réciproquement découvrir. La recherche s'effectue, une fois par coup, et pour chaque joueur, en inscrivant dans les colonnes appropriées la série de chiffres que l'on suppose être les codes ennemis et en l'anoncant.
L'adversaire répondra par autant de "+" qu'il y aura de chiffres exacts en positions exactes, par autant de "—" qu'il y aura de chiffres exacts en mauvaises positions, et par autant de "0" que de chiffres faux.
Toutes ces informations seront inscrites à côté de chaque joueur. Le premier à déclarer sera le joueur à qui revient le premier tour.
Déclaration après déclaration, coup après coup, on arrivera par élimination à découvrir les codes de l'ennemi.
La découverte des codes ennemis, même d'un seul, comportera pour le lancer des missiles ou pour les avions l'utilisation de barèmes plus ou moins favorables. Un code découvert restera inchangé pendant toute la durée du coup où il a été découvert et pendant toute la durée du coup suivant. Il ne sera changé qu'au troisième coup, à partir duquel commencera la nouvelle recherche.
La découverte d'un code d'attaque n'a aucune influence sur le code de défense et réciproquement. (Voir exemple sur la première feuille de code).
Examinons maintenant les rapports qui se créent sur la base de la découverte d'un code (et quels tableaux utiliser) en abrégeant les mots comme suit:
code (C), attaque (A) et défense (D).
Est et Ouest = codes secrets = tableau égalité.
C.A. Ouest découvert = Ouest attaque avec tableau défavorable
Est attaque avec tableau égalité
C.D. Ouest découvert = Ouest attaque avec tableau égalité
Est attaque avec tableau favorable
C.D. Ouest et C.A. Est découverts simultanément = tous les deux attaquent avec tableau égalité.
c) Pour suivre la succession des jours pendant lesquels se déroule le jeu, pour savoir ainsi quand il prend fin, on trouvera un calendrier au côté des tableaux de réserves.
Au début de chaque coup, on déplacera sur ce calendrier un petit signal quelconque qui servira à rappeler à quel jour correspond le coup qui est en train de se jouer.

d) CONTROLE DES TRANSPORTS●
Les réserves transportées par voie aéronavale voyagent selon des routes qui passent par des zones différentes en fonction de leurs lieux de provenance. Sur ces zones, les deux blocs peuvent chercher à atteindre une suprématie (calculée de facon théorique en points aéronavals) pour chercher à éliminer une partie des unités adverses transférées.
La distribution de ces points aéronavals se fait sur les tableaux de contrôle des routes, à coté des tableaux des codes.
Les joueurs, en secret et pendant les coups prévus (I, II, III, IV etc.) inscrivent leurs points en les subdisant entre les différentes mers. (le total des points de chaque bloc est inscrit en haut des tableaux).
Cette subdivision doit toutefois obéir à deux contraintes: a) un minimum de points doit être placé sur chaque mer (5 points); b) dans les coups qui suivent le premier, ces points peuvent être déplacés d'une zone à l'autre, mais seulement dans des zones adjacentes (il est donc interdit de déplacer directement des points de la mer du Nord à la mer Méditerranée; ils doivent donc tout d'abord être déplacés dans l'Atlantique, puis en Méditerranée, en deux coups successifs.
Ceci sera effectué simultanément par les deux camps.
Puis on annoncera ses points répartis en inscrivant également les points ennemis sur ses propres tableaux. A ce point du jeu, on connaitra la différence des points placés par chaque bloc dans les différentes mers; cette différence constitue la suprématie sur ces mers.
Cette suprématie, liée au lancement d'un dé, donnera le nombre de points éliminés dans chaque mer durant les transferts (voir partie mouvement). Un exemple de cette activité est également prévu sur la première feuille des codes.

II) PHASE DES COMBATS AERIENS
Dans East & West il existe un préalable nécessaire et absolu: les parties en conflit se sont mis d'accord préalablement pour limiter le combat au niveau conventionnel, sauf quelques rares exceptions au niveau nucléaire, bactériologique et chimique (N.B.C.) tactiques que nous verrons plus loin.
Ceci pour éviter une escalade dans l'emploi de ces armes ayant pour conséquence une destruction totale.
Dans le jeu, on n'utilisera donc que des missiles tactiques à moyenne et courte portée

e) LANCEMENT A PARTIR DE BASES FIXES●
A ce stade du coup, le système de lancement est semi-simultané. Pour chaque base sur la carte, le joueur à qui revient le premier tour placera un signal-missile sur les objectifs qu'il veut toucher (Fig. 5), à condition que ces objectifs soient à la portée de ses bases (20 hexagones), portée pas nécessairement calculée en ligne droite.
L'adversaire effectuera ensuite le placement de ses propres missiles, en suivant les même régles.
On contrôla ensuite le résultat de toutes ces actions sur la base des tableaux de lancement, en jetant deux dés pour chaque missile. Les bases aériennes situées en dehors de la carte ne peuvent jamais être atteintes, ni par les missiles, ni par les avions.
Si, sur le tableau correspondant au rapport des codes électroniques existant entre les deux blocs à ce moment du jeu (égalité, favorable, etc.), sur la ligne correspondant au tir sur un objectif donné (blindés, bases, etc.) et de la couleur prévue pour une carte donnée et un bloc donné (rouge pour l'Est en Europe par exemple), le chiffre indiqué par les dés est présent, l'objectif est atteint et réduit.
Ces opérations sont répétées par chacun des joueurs, en commençant par celui à qui revient le premier tour, et pour chaque missile lancé.
Au cas où il y aurait plusieurs unités dans l'héxagone où s'est effectué le lancement, si ces unités sont identiques dans leur spécialisation (2 unités d'infanterie par exemple), un résultat positif les réduieraient toutes ensemble. En présence au contraire d'unités différentes (blindés et infanterie par exemple) le résultat du tir est examiné séparément.
Exemple: dans le secteur européen, l'OTAN effectue un tir contre une unité d'infanterie et une unité de blindés russes superposées. Les dés indiquent 4. Le rapport entre les codes électroniques est: égalité. La ligne à suivre est la ligne noire.
Le résultat du tir est: réduction de l'unité d'infanterie et rien de fait pour les blindés.
Si les dés avaient au contraire indiqué 10, les deux unités auraient été réduites. Il est toujours permis de lancer plusieurs missiles sur un même objectif, en jetant ainsi plusieurs fois les dés. En cas de double réduction (pour deux centres par exemple), l'objectif serait éliminé.
Sur les tableaux, on a également reporté des chiffres de couleur verte; ils correspondent à une augmentation des probabilités d'atteindre l'objectif dans le cas d'utilisation des armes N.B.C.
Cette utilisation éventuelle des armes N.B.C. doit être déclarée pour chaque missile, avant de lancer les dés, et a pour conséquence la possibilité d'éliminer du premier coup toutes le unités se trouvant dans l'hexagone. Les conséquences politiques de l'utilisation de ces armes seront examinées au paragraphe "points victoire".

f) MISSIONS AERIENNES●
Quand chacun des deux camps a terminé les lancers de missiles, les mission aériennes commenceront à se dérouler.
Les pions, représentant chacun un groupe d'avions, sont placés par les joueurs en début du jeu sur les bases (aéroports et hexagones d'arrivée de bases situées en dehors des cartes).
A chaque base correspond un pion bombardiers et un pion intercepteurs. Les chasseurs-bombardiers à décollage vertical seront en revanche tenus en-dehors des cartes, n'ayant pas de bases fixes de départ.
Chaque type d'avion a des caractèristiques bien définies:
a) LES BOMBARDIERS● ils ont une fonction pratiquement identique à celle des missiles.
Ils sont placés sur les objectifs que l'on veut frapper, à condition qu'ils soient à l'intérieur du rayon d'action prévu (20 hexagones), rayon d'action calculé à partir des bases de provenance (Fig. 6).
La route suivie pour atteindre les objectifs ne doit

pas passer par des hexagones occupés par des unités ennemies de quelque type que ce soit, sous peine d'être abattus par la DCA de l'adversaire.
Quand tous les avions sont placés par chacun des camps, l'issue des missions est calculée comme pour les missiles, en controlant les tableaux de missions aériennes. Les bombardiers peuvent aussi utiliser les armes N.B.C..
Une conséquence de ce type de mission pourrait être de laisser sans protection les bases d'où partent les avions, pendant toute la durée du coup.
Pour éviter cet inconvénient, comme alternative au type d'activité que nous avons vu jusqu'à présent, les bombardiers peuvent être laissés sur leurs propres bases.
Ils fournissent alors aux unités alliées qui combattent à une distance inférieure ou égale à 4 hexagones de la base, une augmentation de deux points-combat aussi bien en défense qu'en attaque (base comprise), (Fig. 7). Cette augmentation représente l'appui tactique donné par les avions à proximité des aéroports.
Dans chaque base, il ne peut y avoir qu'un seul bombardier ayant cette mission, et ce doit être celui ayant cette base pour garnison.
b) LES INTERCEPTEURS● ils servent à protéger leurs propres alliés.
qu'ils soient unités terrestres ou bombardiers.
Ils agissent en éliminant momentanément uniquement les avions ennemis, et dans la mesure de un avion pour chaque intercepteur placé. Il n'y a pas de limites de nombre pour leur placement, même sur leurs propres bases.
Exemple: sur une base de l'OTAN se trouvent un bombardier et deux intercepteurs qui le protègent; l'Est place trois intercepteurs sur cette base et élimine ainsi les trois avions ennemis.
Il est obligatoire de calculer les éliminations en commençant par les intercepteurs; ainsi, si dans le même exemple l'Est avait placé seulement deux intercepteurs, le bombardier serait resté indemne.
A la fin du placement, tous le intercepteurs sont enlevés et avec eux les bombardiers qu'ils ont éliminé.
Les limites au déplacement des bombardiers valent également pour les intercepteurs qui ont toutefois une plus grande autonomie (25 hexagones).
c) AVIONS A DECOLLAGE VERTICAL● ce type d'avion n'ayant pas de base de départ identifiée sur la carte, il doit être tenu en-dehors de la carte. Ils n'ont pas de limites de déplacement, sauf l'impossibilité de frapper des objectifs situés plus de 10 hexagones derrière la frontière entre les deux blocs, c'est-à-dire à l'intérieur du territoire ennemi.
Etant des avions polyvalents, ils peuvent être utilisés soit comme bombardiers (en utilisant le coté "B"), soit comme intercepteurs (en utilisant le coté "I").
Le choix entre ces deux utilisations se fait au moment où on les place.
Toutefois, ils ne peuvent jamais effectuer des missions d'appui tactique rapproché, en les plaçant sur des bases laissées libres par d'autres bombardiers. La phase des missions aériennes est ainsi sub-divisée:
1) placement de tous les avions du joueur à qui revient le premier tour sur leurs objectifs respectifs;
2) placement des avions du joueur à qui revient le deuxième tour;
3) élimination des intercepteurs de chaque joueur ainsi que de leurs objectifs;
4) résolution de tous les bombardements de chacun des joueurs;
5) élimination de la carte des bombardiers ayant participé à ces derniers.
Resteront seulement sur la carte les bombardiers qui, pendant ce coup, ont effectué sans ennuis des missions d'appui tactique rapproché.
Au début de chaque nouveau coup, tous les avions sont à nouveau placés sur leurs bases de départ, indépendemment des combats aériens du coup précédent, et en répétant à chaque fois les 5 phases que nous venons de voir.

III) PHASE DES COMBATS TERRESTRES
g) Voyons maintenant les caractèristiques● générales des mouvements terrestres.

REGLES GENERALES
Pendant n'importe quel coup on peut déplacer toutes les unités qui sont en jeu (sauf les unités ayant un facteur de déplacement "O").
Il n'est toutefois pas obligatoire de les déplacer toutes: on peut en déplacer seulement quelques-unes, ou même aucune.
Chaque unité peut se déplacer dans n'importe quelle direction, et même en zig-zag (Fig. 8), pourvu qu'on ne dépasse pas le nombre d'héxagones correspondant au facteur mouvement propre à chaque unité. Pour chaque héxagone dans lequel on entre, on dépense un point mouvement ou plus selon le type de terrain. On peut placer jusqu'à trois unités dans le même héxagone sans dépenser de nouveaux points mouvements, et même les déplacer ensemble, sans dépasser le facteur mouvement de la plus lente (Fig. 9).
On peut toujours passer au-dessus d'unités amies, à condition de ne pas dépasser le nombre maximum consenti de trois (Fig. 10).
Il est au contraire toujours interdit de traverser des unités ennemies. Pendant le temps de déplacement d'un joueur, aucune unité ennemie ne peut être déplacée.
Les facteurs de mouvement ne sont pas transférables d'une unité à une autre. Le dé sert seulement à résoudre les combats; il n'a aucune influence sur les déplacements.

REGLES PARTICULIERES
Le terrain influe sur les déplacements de façon différente.
MERS - les héxagones comportant seulement de la mer sont infranchissables par les unités terrestres. Les héxagones comportant une partie de mer séparant deux côtes, necessitent la dépense de 3 points-mouvement supplémentaires pour être franchis.
FLEUVES - le passage d'un fleuve coûte 2 points-mouvement supplémentaires.
LACS - les héxagones contenant des lacs sont infranchissables.
FORETS - l'entrée dans tout héxagone comprenant ce type de terrain coute un point-mouvement supplémentaire.
MONTAGNES - tout héxagone comprenant au moins 50% de montagnes coûte 3 points-mouvement supplémentaire.
HAUTE MONTAGNE - (uniquement à la frontière Russo-Chinoise) l'entrée dans ces héxagones n'est permise qu'à des unités d'infanterie non mécanisées. On ne peut avancer que d'un héxagone par coup, et pas de façon "mixte", c'est-à-dire en partie en haute montagne et en partie en-dehors.
DESERT (uniquement au Moyen-Orient) - Les parcours entièrement effectués dans ce type de terrain enlèvent un point au facteur mouvement total des unités d'infanterie, et deux points à celui des blindés.
MARAIS (uniquement en Russie) - Ils coûtent un point-mouvement supplémentaire pour toutes les unités d'infanterie et sont infranchissables par les blindés et les unités lance-missiles.
Les unités d'infanterie non mécanisées, même réduites, ne sont jamais soumises à ces limitations (sauf haute montagne et héxagones infranchissables). En règle générale, si une unité n'a pas assez de points pour effectuer un mouvement déterminé, elle serait éliminée en l'effectuant.

LIGNES DE RAVITAILLEMENT
Cette règle n'est pas valable pour les unités aéroportées.
Toute unité qui commence son déplacement à partir d'héxagones situés en territoire ennemi à plus de 5 hexagones de distance de la frontière entre les deux blocs, verra son facteur mouvement total réduit d'un point à chaque coup pour problèmes logistiques.

TRANSFERTS TACTIQUES PAR MER
Il est possible de transfèrer une unité par mer entre deux ports indiqués sur la carte si les conditions suivantes sont réunies:
le trajet ne doit pas dépasser 15 héxagones réels de mer;
sur chaque route (Amsterdam-Hambourg par exemple) on peut déplacer une seule unité par coup;
cette unité aura dû être préalablement bloquée sur l'héxagone correspondant au port de départ pendant tout le coup précèdent;
le port d'arrivée doit être libre de tout ennemi ou occupé par pas plus de deux unités amies.
Ces transferts peuvent s'effectuer, selon les règles, entre n'importe quels ports, même ennemis.
A l'arrivée, les unités ainsi transprotées devront rester bloquées pendant un coup et seront considérées comme réduites pendant ce coup.
Les unités de fusillers-marins sont normalement embarquées, mais peuvent débarquer dans n'importe quel héxagone côtier (dans la limite des

15 hexagones) et disposent en plein de tous leurs facteurs dès le coup d'arrivée.

TRANSFERTS PAR AIR

A part les transferts normalement prévus pour les réserves, d'autres types de transferts aériens sont prévus pour les divisions aéroportées.
Il est toutefois nécessaire que ces unités partent d'hexagones adjacents à des aéroports (Fig. 11) même ennemis pourvu que dans le même coup ou dans un coup précèdent ils aient été détruits puis capturés.
On suppose alors que les vainqueurs, seulement après leur départ, les feront sauter, en les éliminant ainsi de la carte.
L'arrivée de ces unités peut s'effectuer dans n'importe quel hexagone de la carte ou d'une autre carte.
Les unités transportées de cette façon doivent être tenues immobiles pendant tout le coup où s'est effectuée leur arrivée et, toujours pendant ce coup, seront considérées comme réduites en ce qui concerne les combats.
Ceci vaut seulement si l'hexagone d'atterrissage peut-être théoriquement atteint, selon les règles vues précédemment, par au moins autant d'intercepteurs qu'il y a d'intercepteurs ennemis qui pourraient, toujours théoriquement, rejoindre également cet hexagone.
S'il n'y a pas, au minimum, cette égalité aérienne, on lance un dé pour chaque unité qui atterrira dans cet hexagone. Le chiffre 6 signifierait la réduction définitive de l'unité.

TRANSFERT DES RESERVES

Outre les déplacements des unités déjà présentes sur le champ de bataille, dans cette phase du jeu, nous avons également l'arrivée et le déplacement des unités qui ne sont pas encore employées sur la carte. Ces unités, placées au début du jeu sur le tableau spécial, peuvent être introduites selon les nécessités de trois façon:
a) divisions aéroportées - elles sont introduites sans aucune limite de mouvement ou de quantité sur n'importe quelle carte, selon les règles exposées plus haut;
b) entrées par voie terrestre - sur chaque carte sont indiqués les hexagones d'entrée, le long des bords (Fig. 12). Ils sont les points de départ d'où se déplacent les unités prélevées dans les réserves. Ils ne peuvent jamais être occupés, et les réserves peuvent y arriver même s'ils sont encerclés, sans toutefois pouvoir en bouger.
A chaque coup il est possible d'introduire des unités depuis chacun des hexagones d'arrivée pourvu qu'on ne dépasse pas le nombre prévu mais la décision d'utiliser ou non des réserves, et combien d'entrées utiliser, est toujours à la discrétion du joueur.
Exemple: entrée en Europe de la Russie: à chaque coup peuvent entrer un maximum de trois unités russes par l'entrée polonaise, plus deux unités par les entrées hongroise et tchécoslovaque.
Les zones où peuvent se produire directement ces entrées sont reportées dans les tableaux des réserves.
c) transports aéronavals - dans certaines zones, il serait impossible d'arriver si non par transports aéronavals (par exemple: USA-France, URSS-Syrie, etc.).
Pour effectuer ces transferts, on prend les unités choisies dans les tableaux de réserve, et on les place sur le tableau des transferts, sur la route choisie, avec un maximum de trois unités par secteur, sur le premier secteur voisin de la nation d'où elles partent. A chaque coup, on déplacera ces unités d'un secteur vers la ville d'arrivée, libérant ainsi le secteur précèdent où l'on pourra placer immédiatement de nouvelles unités.
Pendant les coups où les unités entrent dans le secteur d'arrivée, on les enlève des tableaux et on les place sur la carte dans la ville correspondante (si elle n'est pas occupée, détruite ou s'il ne s'y trouve pas déjà plus de deux unités amies) indiquée par un avion ou par une ancre (Fig. 13).
Au cas où l'arrivée serait prévue dans plusieurs villes, on est tout-à-fait libre de choisir quelles unités et combien d'unités placer dans chacune de ces villes.
Pendant les coups où se font les arrivées, les unités ne se déplacent pas et sont considérées comme réduites.
Les unités de fusillers-marins qui arrivent dans des villes côtières peuvent être placées dans n'importe quel hexagone côtier adjacent aux villes elles-mêmes et peuvent etre déplacées immédiatement avec leurs pleins facteurs.
Il n'est pas autorisé, pour les réserves, de changer de route après le départ. Si tous les centres d'arrivée sont occupés, elles peuvent toutefois faire demi-tour. Pendant les déplacements, si l'on traverse une mer où existe une suprématie ennemie, un certain nombre de points-combat des unités transportées pourraient être éliminés.
Ce nombre de points est donné par les tableaux d'interception, inscrits à côté des transports, et sur la base d'un lancer de dé pour chaque route interceptée. Exemple: 2 unités d'infanterie mécanisée et une unité de blindés USA sont placées sur l'Atlantique, sur la route pour Nancy; il y a une suprématie de l'Est sur l'Atlantique de 10 points; le lancer de dé indique 4; à l'intersection des lignes correspondant au dé et à la suprématie, on peut voir que 4 points-combat ont été éliminés. Ce qui équivaut à la réduction de l'unité de blindés (si elle valait 8) ou à l'élimination d'une unité d'infanterie. De toute façon, le choix des unités à réduire ou à éliminer revient toujours au propriétaire des unités transférées, à condition que soient bien éliminés au moins les points indiqués sur le tableau.
Une autre activité qui se déroule pendant la période du déplacement est le tir des unités de lance-missiles mobiles.
Ces tirs, seulement autorisés pour les unités qui ne se déplacent pas pendant le coup qui est en train de se jouer, s'effectuent de la même façon que les tirs depuis des positions fixes (période D) en utilisant, pour signaler les objectifs, le revers des pions missiles les plus grands (Fig. 14).
Le résultat est donné par les mêmes tableaux.
La portée de chaque unité de ce type est inscrite sur le pion après le facteur de combat.
h) A la fin des déplacements effectués par le joueur à qui est revenu le premier tour, on trouvera des situations où des unités ennemies seront au contact. Ces situations sont définies comme des combats.

REGLES GENERALES

Il peut y avoir combat quand 2 unités ennemies occupent deux héxagones adjacents (Fig. 15).
Quelle que soit la position stratégique des unités, celles du joueur qui doit faire mouvement sont définies comme attaquantes (A), celles de l'autre joueur comme défenseurs (D).
Il est toutefois toujours possible de placer des unités au contact avec des unités ennemies sans attaquer.
Etant donnée l'échelle de la carte, les unités n'ont pas de véritables zones sous contrôle autour d'elles; il est donc possible de traverser des hexagones touchant un héxagone ennemi sans être obligé de s'arrêter, mais en dépensant un point-mouvement supplémentaire (Fig. 16) pour chaque héxagone de ce type traversé, même si ce déplacement est effectué dans le but d'attaquer.
La présence de zones de contrôle de plusieurs unités dans le même héxagone coûte toujours et seulement 1 point-mouvement (Fig. 17).
Une unité qui partirait d'un héxagone touchant l'ennemi et voudrait s'en aller sans l'attaquer devrait dépener 2 point-mouvement supplémentaires pour pouvoir décrocher. Si elle n'avait pas de points en suffisance, le décrochage serait impossible (Fig. 18).
Ces règles ne sont pas applicables pour les bases de missiles ou pour les aéroports n'ayant pas d'unités superposées.
On contrôlera le résultat des combats seulement à la fin de tous les déplacements que l'on souhaite effectuer.
Il est toujours possible d'attaquer une ou plusieurs unités avec plusieurs pièces, soit en les superposant dans un même héxagone, soit en les plaçant dans des héxagones touchant celui du défenseur. Dans un tel cas, pour connaitre le rapport entre les point-combat, on additionne les facteurs de tous les attaquants d'une part, et de tous les défenseurs d'autre part (Fig. 19)
Dans le cas où les unités superposées sont de nations différentes, à cause des problèmes d'harmonisation des commandements, on devra soustraire 1 point-combat à chacune de ces unités.
Il est également permis d'attaquer à partir d'un même héxagone plusieurs ennemis se trouvant dans des héxagones différents, en divisant les unités superposées entre celles qui attaquent l'un et celles qui attaquent un autre (Fig. 20).
Au contraire, il est interdit à une seule unité d'attaquer plusieurs ennemis situés dans des hexagones différents pendant le même coup.
Pour connaitre le résultat de différents combats, on se base sur le rapport entre les facteurs de l'attaquant et ceux du défenseur, rapport toujours calculé par défaut. Exemple: 2 unités ayant pour facteurs de combat 5 et 4 attaquent une unité ayant pour facteur de combat 4; le rapport sera de 9 à 4 c'est-à-dire de 2 à 1 (si les facteurs de

l'attaquant avaient été de 5 et 6 le rapport serait 11 à 4, c'est-à-dire 2.5 à 1).
Une fois ces calculs effectués, on lancera un dé; sur les tableaux de combat, à l'intersection de la colonne correspondant au rapport ainsi trouvé et de la ligne correspondant au chiffre du dé, on trouvera le résultat de ce combat.
Exemple: le rapport est de 2.5 à 1 et le dé indique 4: le résultat sera D_2 c'est-à-dire que le défenseur recule de 2 héxagones.
Tout rapport supérieur à 5 à 1 est considéré comme étant de 5 à 1.
Il est interdit d'attaquer avec un rapport inférieur à 1 à 2.
Les résultats peuvent être:
AE ou DE = Attaquant ou Défenseur sont immédiatement éliminés.
A_1, A_2 ou D_1, D_2 = Attaquant ou Défenseur ne réussit pas à vaincre et se retire, sous le contrôle de celui qui effectue la retraite, de 1 ou 2 héxagones. Cette retraite, qui ne nécessite pas de points-mouvement, est un parcours de 1 ou 2 héxagones, tous différents, et qui ne doit pas passer par des zones sous contrôle d'un quelconque ennemi, s'il y a moyen de faire autrement (Fig. 21). Si ce déplacement obligeait à traverser quand même ou bien d'autres ennemis, ou des zones infranchissables par cette unité, elle serait éliminée. Si elle passait par des zones de fleuves, haute montagne, marais, toute unité en retraite serait réduite, ou si elle était déjà réduite, éliminée. Les réductions du terrain ne comptent pas pendant la retraite; si le parcours à effectuer est supérieur à la possibilité de retraite de celui qui se déplace, il serait éliminé.
Les réductions pour décrochage et pour passage dans un héxagone touchant l'ennemi ne sont pas prises en compte dans le cas des unités qui battent en retraite.
N = nul; aucune unité ne se déplace.
D_2R ou A_2R = outre la retraite, l'unité est également réduite. Ce déplacement, qui est plus une fuite qu'une retraite, est controlé par le vainqueur du combat qui doit toutefois choisir, si c'est possible, un itinéraire qui n'élimine pas celui qui bat en retraite.
La réduction s'effectue en retournant le pion du coté où les facteurs sont inférieurs. Pour les pions sans facteur de mouvement (bases et aéroports) les résultats D_1 et D_2 équivalent à N, et D_2R équivaut à DE.
Des retraites ou des mouvements qui porteraient des unités en-dehors des cartes, en provoqueraient l'élimination.
L'issue des combats est subie par toutes les unités qui y ont participé. En cas de retraite, ces unités peuvent choisir des directions différentes (Fig. 22).
Une unité déjà réduite qui subirait une nouvelle réduction serait éliminée. On peut réintégrer pendant le jeu des unités réduites en les portant sur une autre unité réduite (de la même nationalité et de la même spécialité). Le coup suivant la réunion, si les deux unités n'ont combattu ni en défense ni en attaque, une des deux sera éliminée et l'autre redeviendra normale.
L'unité réintégrée sera toujours la plus faible des deux.
Les unité de lance-missiles (fixes et mobiles) et les aéroports, subissent du fait des réductions des conséquences supplémentaires.
Les aéroports perdent l'usage d'un des deux groupes aériens dont ils disposent, au choix de celui à qui appartient la base, et pour tout le restant du jeu. Les unités de missiles ne peuvent plus utiliser les deux premiers nombres inscrits en partant de la gauche sur les tableaux de lancement.
L'élimination d'un aéroport élimine également du jeu tous les avions qui y étaient prévus.

REGLES PARTICULIERES

Le terrain influe également sur les combats:
FLEUVES = les unités qui attaquent depuis l'autre rive d'un fleuve sont réduites de deux points-combat (sauf les unités d'infanterie non mécanisée).
MONTAGNE = les unités en défense dans une montagne ont une augmentation de deux point-combat.
HAUTE MONTAGNE = les unités placées en défense sur une haute montagne voient leur facteur combat doubler.
Les attaquants, pendant la retraite d'une unité ennemie, peuvent immédiatement occuper l'héxagone laissé libre par cette unité ennemie (dans la limite maximum de trois unités comme il est de règle).
Cette progression n'est possible que si pour l'effectuer il n'est pas nécessaire de traverser des fleuves.
Si une unité, en se repliant, se retrouve sur une autre unité alliée, qui pendant le même coup mais ultérieurement serait à son tour attaquée, elle n'augmenterait pas son facteur-combat, mais au contraire en subirait le sort (Fig. 23).
i) On exécute les mouvements du joueur à qui revient de jouer en second, selon les mêmes règles qu'au point "f".
1) On résout les combats imposés par les mouvements du deuxième joueur, en suivant les règles du point "g".

SCORES-VICTOIRE

La cessation automatique des hostilités est prévue automatiquement à la fin des dix coups.
A ce point, sur la base des succés obtenus, on peut établir qui est le gagnant du jeu.
Le calcul de ces succés peut se faire de deux façon, selon que l'on joue sur une ou plusieurs cartes.
Dans le premier cas il pourra y avoir victoire morale ou effective selon la différence finale entre les points-politiques obtenus par les différents joueurs.
Ces points-politiques sont obtenus de la façon suivante:
1) occupation d'hexagones industriels ou de villes ennemies (1 point chacun);
2) occupation potentielle de ces héxagones ou de ces villes (1/2 point chacun);
3) libération de ses propres héxagones précedemment occupés (1 point).
L'occupation effective se fait en maintenant pendant un coup complet une unité quelconque sur l'héxagones ennemi, et en y plaçant donc un petit signal d'occupation. Ce signal restera en place même quand l'unité occupante se sera ritirée (Fig. 24).
L'occupation potentielle, au contraire, concerne les héxagones industriels et les villes ennemies qui après les derniers coups, pourraient être rejoints en un seul tour par au moins une unité. Toutefois, s'ils pouvaient être également rejoints par des unités adverses, ils ne compteraient pas dans le score final (Fig. 25).
La libération ne compte (en mettant également en place le petit signal) que pour les villes qui ont été occupées précédemment par l'ennemi, puis libérées selon le même système.
Il est évident que l'on peut assister à des occupations, puis des libérations, puis des réoccupations, et ainsi de suite.
La différence entre les points-politiques obtenus par les deux joueurs indiquera selon la carte, le type de victoire obtenue.
Un quatrième système pour obtenir des points-politiques est la destruction d'hexagones-objectifs par les missiles et les bombardements aériens.
Une ville frappé une première fois est seulement réduite; elle est alors couverte par le petit signal d'occupation mis à l'envers. Une ville frappée deux fois, non seulement verrait ses installations rendues inutilisables pour l'arrivée de renforts, mais encore donnerait un point-politique à celui qui l'aurait détruite. On contrôlera le résultat des tirs sur la même ligne que pour les blindés.
Dans le décompte final de chaque théatre d'activité, il faut aussi calculer la perte de points-politiques, correspondant aux faits suivants:
1) entrée volontaire ou forcée (en cas de fuite) d'unités dans un pays neutre (perte de un point par unité);
2) tir d'armes N.B.C. (perte de un point pour chaque tir).
Ces deux actions, condamnées par l'opinion publique mondiale, comportent en outre la possibilité pour l'adversaire d'effectuer des actions de représailles (c'est-à-dire répéter ces mêmes actes, quand on le veut et dans la même quantité) sans perte de points politiques.
Exemple de calcul de la victoire sur le théatre d'opération du Moyen-Orient.
(victoire morale = +8; victoire effective = +12)

East: occupation effective de 4 hexagones industriels	+4
occupation potentielle de 5 hexagones industriels	+2.5
destruction de deux villes par missiles et avions	+2
violation de la neutralité du Liban par 4 unités	—4
total	+4.5
West: occupation effective de 10 villes ou industries	+10
occupation potentielle de 6 villes ou industries	+3
destruction par missiles de 3 villes ou industries	+3
lancer de deux ogives N.B.C.	—2
total	+14

Différence: 14 — 4.5 = 9.5
West, qui n'a pas dépassé la différence de 12 points nécessaires pour une victoire effective, est le vainqueur moral de ce combat.
Si la différence de 8 points n'était pas atteinte, le jeu serait considéré comme nul. Au cas où le jeu se déroulerait sur plusierus fronts, les points pour la victoire totale finale seront déterminés par les victoires sur les différents fronts.
Chaque victoire morale donne droit à un point, et chaque victoire effective donne droit à deux points.
La victoire finale ira à celui qui aura obtenu le plus de points.
N.B. Au cas ou l'on jouerait sur une seule carte, il est conseillé d'utiliser le front russo-chinois, en considérant les arrivées de réserves seulement par voie terrestre.

LES THEATRES D'OPERATIONS
Chaque carte a des caractèristiques différentes, aussi bien en ce qui concerne la géographie, qu'en ce qui concerne le mécanisme du jeu.

I) EUROPE
Victoire morale = +25 points politiques
Victoire effective = +33 points politiques
Le premier tour dans le premier coup revient toujours à East.

LA CARTE
La Yougoslavie et la Suisse sont toujours interdites d'accés. Les unités en fugue qui y pénètreraient devraient en ressortir aussitôt, par le plus court chemin, et sans pouvoir attaquer pendant les coups correspondants. De plus, chaque unité qui violerait la neutralité territoriale de ces pays pour s'y réfugier, même provisoirement, perdrait 1 point-politique.
L'accés de la France n'est permis qu'aux unités de West; les Russes, pour éviter des complications nucléaires, ayant décidé de ne pas violer son territoire. Les unités de East qui y entreraient pendant une fugue devraient se comporter comme il est expliqué ci-dessus dans le cas de violation de pays neutres.
Le Danemark permet le passage à-travers les détroits qu'il contrôle: tant qu'il y a sur la carte des unités de l'OTAN de son côté, seul West peut faire débarquer dans les ports de East éventuellement libres, les unités de réserves en provenance de la Grande-Bretagne et de la Norvège.
S'il n'y avait que des unités de East, cette même possibilité de débarquer dans des ports ennemis serait réservée aux unités de East partant de la Lettonie. Dans la mer située au-dessus de la Hollande, se trouve l'hexagone d'où partent les avions de l'OTAN basés en Grande-Bretagne.

LES UNITES DE PARTISANS
Ce ne sont pas de véritables unités, car elles ne possèdent aucun type de facteurs (Fig. 26).
Toutefois, elles peuvent accomplir uniquement en territoire occidental, des actions terroristes qui empêchent le passage des unités de East.
Ces unités sont placées, par coups alternés, par le joueur occidental dans n'importe quel hexagone non occupé par d'autres unités; l'accés à ces hexagones est alors impossible.
Les unités de partisans sont normalement utilisées pour bloquer des points de passages obligés, ou pour compléter des encerclements.

CONTROLE RUSSE SUR LE PACTE DE VARSOVIE
Le poids de l'impérialisme russe sur l'Europe Orientale est tel que les unités non-russes sur ce champ de bataille sont disposées à se rendre aux occidentaux.
Ceci se produira dans le cas où elles devront se retirer de plus d'un hexagone, si l'hexagone d'où elles partent ne peut être potentiellement rejoint par quelque unité russe.
Les unités dans ce cas seraient alors retirées directement du jeu.
En compensation, il n'y a pas de problèmes d'inter action entre les forces du Pacte de Varsovie, ni pour le commandement, ni pour la restructuration. Sauf en ce qui concerne les Russes, pour la restructuration après une réduction, elles ne perdent donc pas de points pour combattre superposées, et ne connaissent pas de limites pour la restructuration entre unités de pays différents.

DIFFERENCE TECHNOLOGIQUE
Il existe entre East et West une toute petite différence technologique; elle est représentée dans le jeu par des tableaux de couleurs différentes pour le lancer des missiles et les actions aériennes.
Les lancers de East seront contrôlés sur les tableaux à chiffres rouges, ceux de West sur les tableaux à chiffres noirs.

II) MOYEN-ORIENT
Victoire morale = +8 points-politiques
Victoire effective = +12 points-politiques.
On établit par un lancer de dés à qui revient le premier tour dans le premier coup.

LA CARTE
A la hauteur de l'Arabie Saoudite, on trouve les entrées des unités Yéménites, cubaines et africaines. En effet, grace à une action ayant anticipé le début de la guerre, ces unités, à travers la mer Rouge, ont réussi à arriver jusqu'à ce point sans rencontrer de résistance.
Cette carte est la seule qui contient un terrain désertique.
Dans le désert de Jordanie, on trouve l'héxagone d'où partent les avions occidentaux basés en Egypte.
Dans les montagnes de l'Iran, se trouve en revanche l'héxagone de départ des avions orientaux qui arrivent de la Russie.

L'OLP
Alors que le Koweit est neutre pour les deux blocs, le Liban est neutre pour tous, sauf les unités de l'OLP qui n'en violent donc pas le territoire quand elles y entrent ou quand elles en sortent.
On peut alors tirer sur ces unités avec des missiles, ou par des actions aériennes, sans effectuer non plus de violation de neutralité.

LES INSTRUCTEURS CUBAINS
Toute unité cubaine superposée à des africains ou à des arabes, non seulement ne perd pas de points-combats pour des problèmes d'intercation, mais au contraire augmente le facteur combat des unités arabes et africaines de un point chacune.

RECUPERATION DES UNITES REDUITES
Il n'est pas possible de récupérer des unités réduites si elles ne sont pas de même nationalité.

DIFFERENCE TECHNOLOGIQUE
Sur ce front, seules les unités israeliennes, russes, cubaines et éventuellement américaines utilisent les tableaux de lance-missiles et avions de couleur noire.
Tous les autres utilisent les tableaux rouges.

III) FRONTIERE SINO-RUSSE
Victoire morale = +8 points-politiques
Victoire effective = +12 points-politiques
Le premier tour du premier coup revient toujours aux Chinois.

LA CARTE
On ne trouve d'héxagones de haute montagne que sur ce front.
Les entrées dans ce secteur se font seulement par voie terrestre, sauf pour la route russe.

ALMA ATA
N'est pas controlable dans le cadre de la suprématie aéronavale.

AVIONS CHINOIS A DECOLLAGE VERTICAL
Ils sont le fruit de la politique chinoise de rapprochement avec l'Europe pendant les années qui ont précédé le conflit. Ils ont été fournis à l'aviation chinise par les industriels anglais.

DIFFERENCE TECHNOLOGIQUE
La différence technologique est ici entièrement en faveur de l'URSS, qui utilisera donc les tableaux à chiffres noirs, les chinois utilisant ceux à chiffres rouges.
Voyons maintenant quelles sont les réserves disponibles, au cas où l'on jouerait sur un seul front.
Les arrivées de ces réserves s'effectuent normalement sur les tableaux de transferts aéronavals ou terrestres; toutefois, les pourcentages de probabilités de pertes étant déjà pris en considération, on n'effectue ni la phase de contrôle des routes, ni la phase des éventuelles éliminations qui en résulteraient.
Les réserves disponibles séparément sont:
EUROPE
WEST - Toutes les réserves européennes et canadiennes plus, depuis les Etats-Unis, 1 division aérienne. 1 division d'infanterie de "marines", 2 divisions mécanisées, 1 division de blindés et 1 de lance-missiles.
EAST - 1 division de "marines", 4 mécanisées, 1 blindée, et 2 divisions aériennes depuis la

Russie.

MOYEN-ORIENT

WEST - toutes les réserves égyptiennes plus, depuis les Etats-Unis, 1 division aérienne 1 division de "marines" mécanisée, 1 division mécanisée, 1 blindés et 1 lance-missiles.

EAST - 8 divisions mécanisées, 2 blindées, 1 lance-missiles, 1 "marines", plus toutes les réserves cubaines, africaines et véménites.

FRONTIERE SINO-RUSSE

WEST - Des USA peuvent arriver seulement 2 division aériennes. Toutes les réserves chinoises sont au contraire autorisées.

EAST - Il ne peut y avoir que des réserves russes dans la mesure de 8 divisions mécanisées, 3 aériennes, 2 blindées, et 1 lance-missiles.

Il est évident que au cas où l'on jouerait sur 2 cartes, seules les réserves prévues pour ces deux cartes seront disponibles, mais elles seront interchangeables. Dans ce cas, on exécutera toutes les phases du jeu, y compris les déplacements des points aéronavals et les élimination qui en résulteraient.

ESEMPI
EXEMPLE

EXAMPLE
DAS BEISPIEL

FORZE IN CAMPO
FORCES SUR LE CHAMP

FORCES ON THE FIELD
KAMPF STEHENDE KRÄFTE

EAST & WEST

SIMULATION GAMES

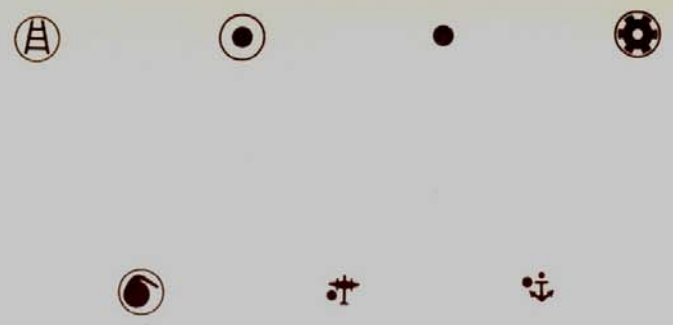


Fig. 1
Abb. 1

Fig. 2
Abb. 2

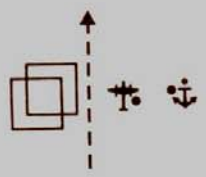


Fig. 3
Abb. 3

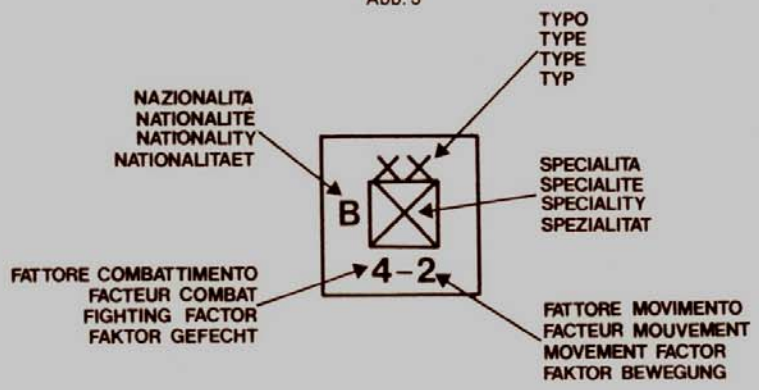
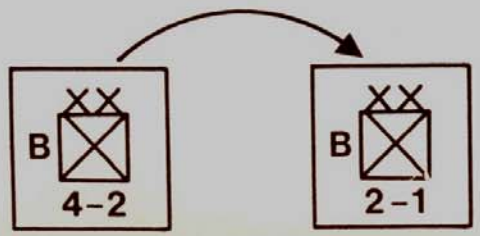


Fig. 4
Abb. 4



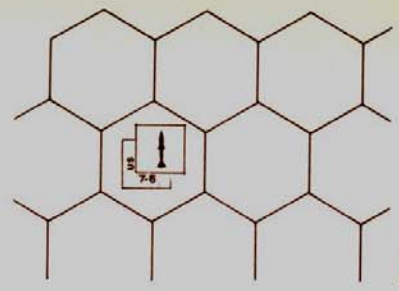


Fig. 5
Abb. 5

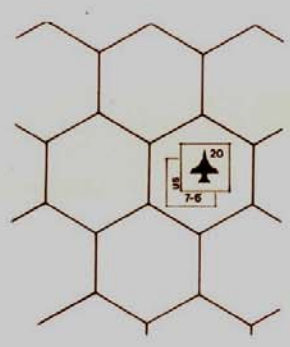
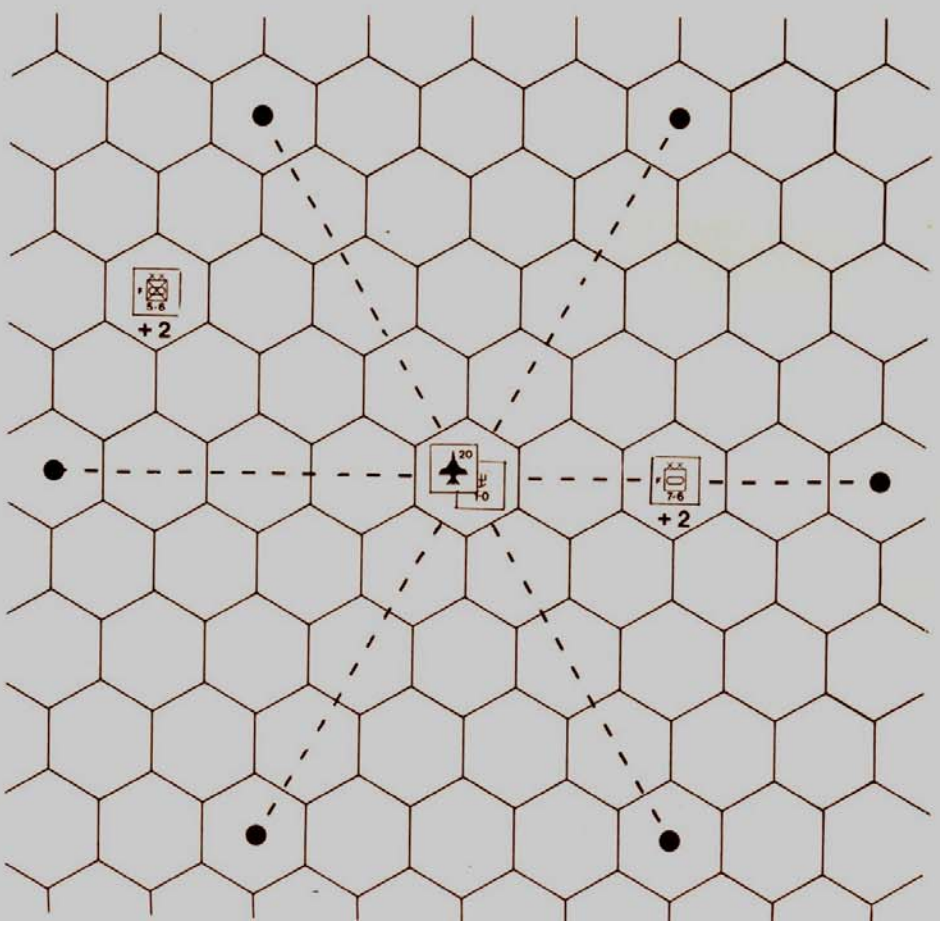


Fig. 6
Abb. 6

Fig. 7
Abb. 7



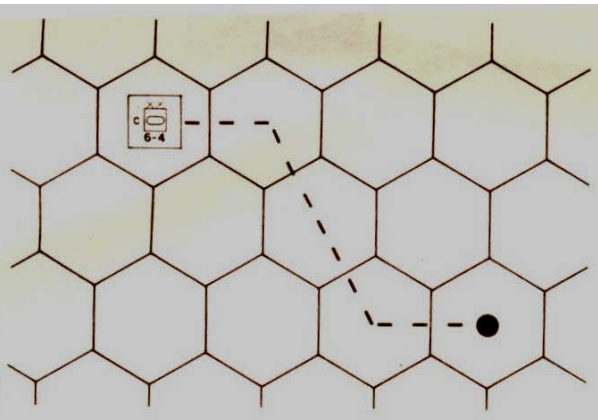


Fig. 8
Abb. 8

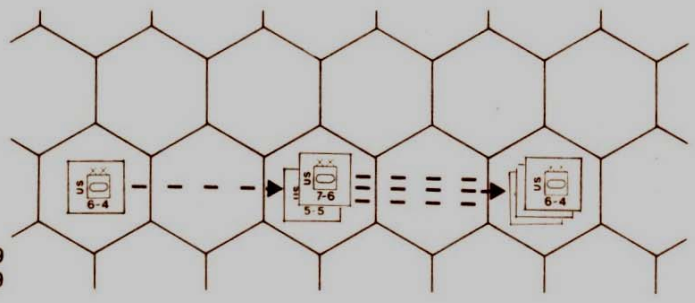


Fig. 9
Abb. 9

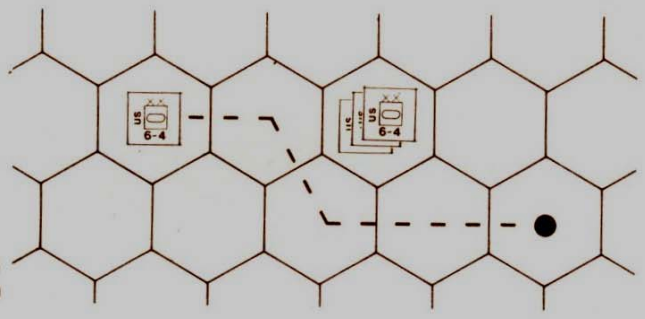


Fig. 10
Abb. 10

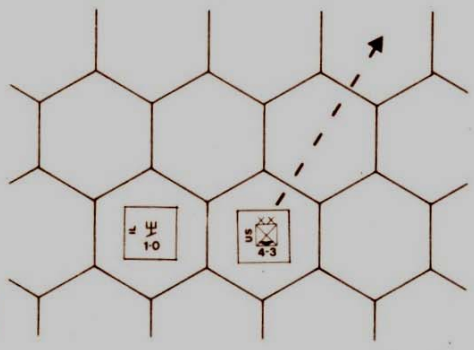


Fig. 11
Abb. 11

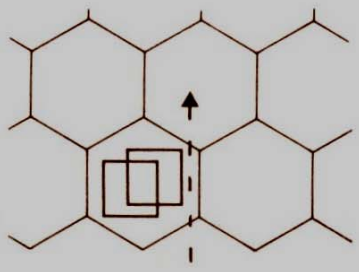


Fig. 12
Abb. 12

EAST & WEST

POSIZIONAMENTO DELLE FORZE IN CAMPO ALL'INIZIO DEL CONFLITTO (ECCETTO LE RISERVE)
POSITIONNEMENT DES FORCES SUR LE CHAMP AU DEBUT DU CONFLIT (SAUF LES RISERVES)
POSITIONING OF THE FORCES ON THE FIELD AT THE BEGINNING OF THE WAR (SAVE THE RESERVE)
ANFANGSAUFSTELLUNG DER KRÄFTE (ABGESEHEN VON DEN RESERVEN)

LEGENDA
LEGENDE
LEGEND

- XX DIVISIONI DI: / DIVISIONS DE: / DIVISIONS OF: / DIVISIONEN:
- MECCANIZZATI / UNITES MECANISEES / MECHANISED TROOPS / MECHANISIERT
- BASI LANCIAMISSILI FISSE / BASES FIXES DES LANCE-MISSILES / FIXED MISSILE LAUNCHERS BASES / FESTE RAKETENABSCHUSSBASEN
- LANCIAMISSILI SEMOVENTI / LANCE MISSILES AUTOMOTEURS / SELF-PROPELLED MISSILE LAUNGHERS / SELBSTFAHRRAKETENABSCHUSSVORRICHTUNGEN
- AVIOTRASPORTATI / UNITES AEROPERTEES / AIR-BORNE TROOPS / AUF DEM LUFTWEG BEFÖRDERT
- FANTERIA / INFANTERIE / INFANTRY / INFANTERIE
- CORAZZATI / UNITES BLINDEES / ARMOURED CORPS / PANZER
- FANTERIA DI MARINES / INFANTERIE DES MARINES / MARINES INFANTRY / MARINES INFANTERIE
- AEROPORTI / AEROPORTS / AIRPORTS / FLUGHÄFEN
- GUERRIGLIERI / GUERILLEROS / GUERILLAS / GUERILLAKÄMPFER

EAST

PAESE / PAYS / COUNTRY / LAND										SETTORE / SECTEUR / SECTOR / SEKTOR
GERMANIA ORIENTALE / ALLEMAGNE DE L'EST / EAST GERMANY / OSTDEUTSCHLAND	3+15 URSS/USSR		2+5 URSS/USSR	1+2 URSS/USSR		1	2			EUROPA / EUROPE
POLONIA / POLOGNE / POLAND / POLEN	2+5 URSS/USSR		1+1 URSS/USSR	2 URSS		2	1	1		
CECOSLOVACCHIA / TCHECOSLOVAQUIE / CZECHOSLOVAKIA / TSCHECHOSLOWAKEI	2+10 URSS/USSR		1+5 URSS/USSR	2 USSR		1	1			
UNGHERIA / HONGRIE / HUNGARY / HUNGARN	2		1	1	1					
URSS / USSR	20		7	3		4	4			CINA / CHINE / CHINA
SIRIA / SYRIE / SYRIA / SYRIEN	4+1 URSS/USSR	3	2+1 URSS/USSR	2		1	2			MEDIO ORIENTE / MOYEN ORIENT / MIDDLE EAST / NAHOSTEN
IRAQ / IRAK	3+2 URSS/USSR	6	1+1 URSS/USSR	1+1 URSS/USSR		2	1			
LIBANO / LIBAN / LEBANON / LIBANON									3 OLP	

WEST

PAESE / PAYS / COUNTRY / LAND								SETTORE / SECTEUR / SECTOR / SEKTOR
GERMANIA / ALLEMAGNE / GERMANY	3+2 FR, 2 USA	7	3+2 USA, 1 GB	2		2	2	EUROPA / EUROPE
OLANDA / HOLLANDE / HOLLAND / NIEDERLAND	2+1 USA, 1 GB	2	1+1 USA	1	1	1	1	
ITALIA / ITALIE / ITALY / ITALIEN	2+1 USA		1			1	1	
AUSTRIA / AUTRICHE / ÖSTERREICH	1	2						
BELGIO / BELGIQUE / BELGIUM	1	1		1		1		
FRANCIA / FRANCE / FRANKREICH			2	1	1			
CINA / CHINE / CHINA	12	14	7	3		3	3	CINA / CHINE / CHINA
ISTRAELE / ISRAËL / ISRAEL	3	1	1	1+1 USA	1	1	1	UNIONE MEDIO ORIENTALE / UNION DU MOYEN ORIENT / MIDDLE EASTERN UNION / NAHOSTENUNION
GIORDANIA / JORDANIE / JORDAN / JORDANIEN	3	2	1			1		
IRAN	4+1 USA	1	2	2	1	1	1	
ARABIA SAUDITA / ARABIE SAOUDITE / SAUDI ARABIA / SAUDI ARABIEN	3+2 USA	2	2	1		1	2	

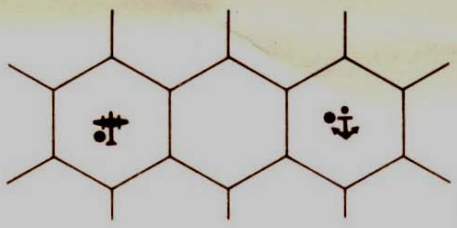


Fig. 13
Abb. 13

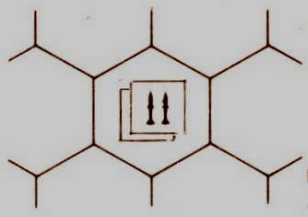


Fig. 14
Abb. 14

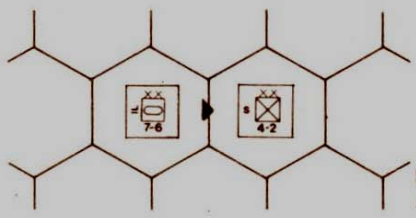


Fig. 15
Abb. 15

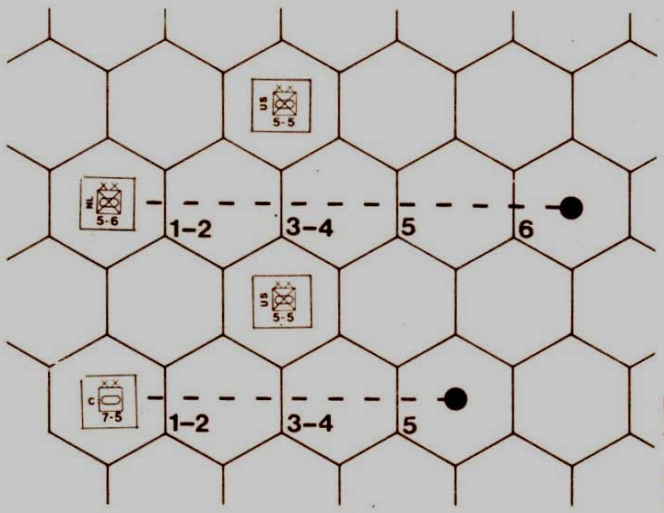


Fig. 16
Abb. 16

Fig. 17
Abb. 17

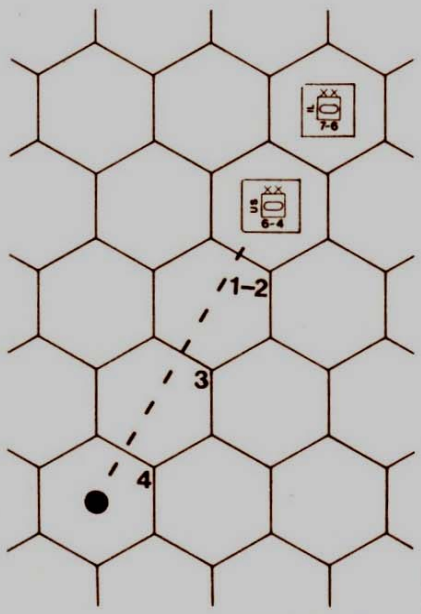


Fig. 18
Abb. 18

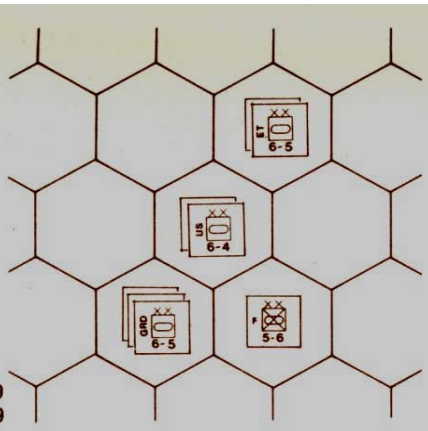


Fig. 19
Abb. 19

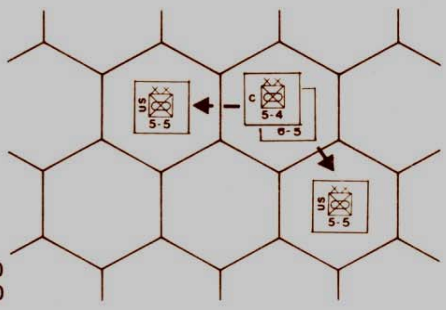


Fig. 20
Abb. 20

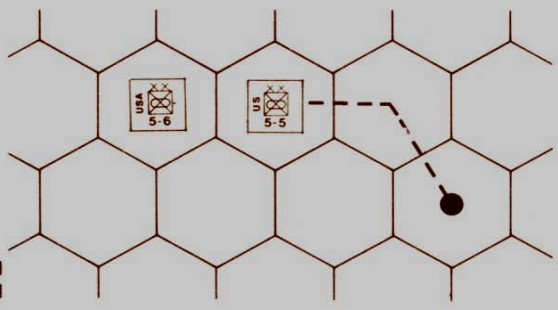


Fig. 21
Abb. 21

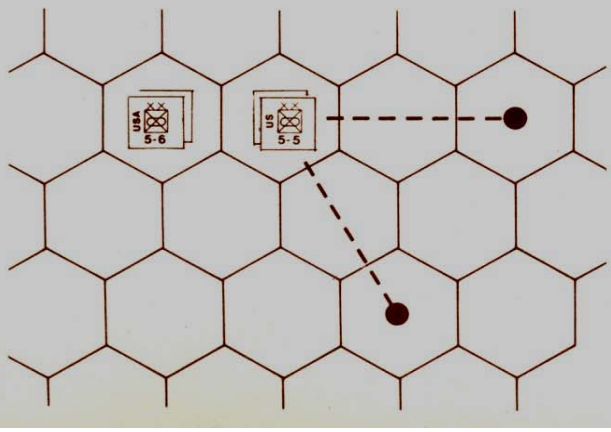


Fig. 22
Abb. 22

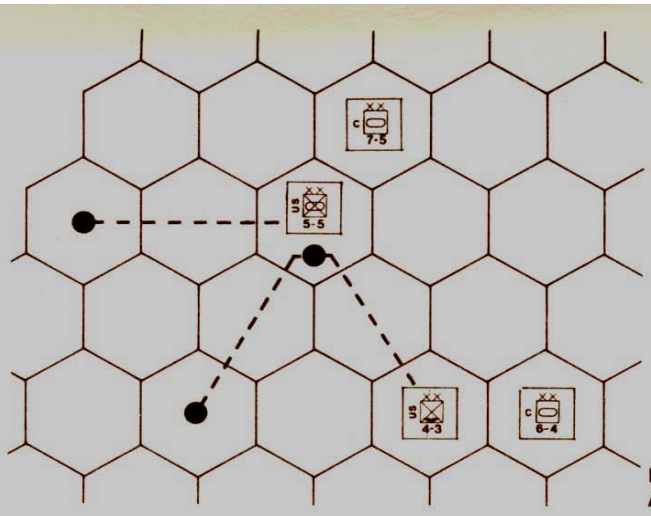


Fig. 23
Abb. 23

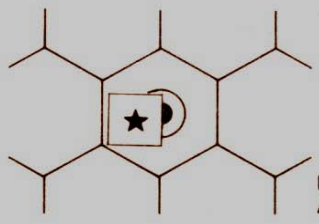


Fig. 24
Abb. 24

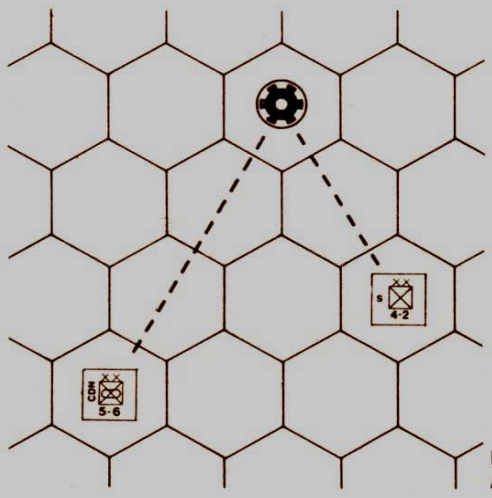


Fig. 25
Abb. 25

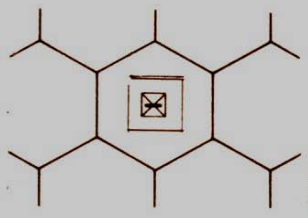


Fig. 26
Abb. 26

ERRATA CORRIGE

FORZE IN CAMPO FORCES ON THE FIELD	FORCES SUR LE CHAMP IN KAMPF STEHENDE KRÄFTE		
RISERVE US RESERVES US RESERVEN US	=10 ⊠	INVECE DI AU LIEU DE INSTEAD OF ANSTATT	10+10 ⊠
GERMANIA ORIENTALE ALLEMAGNE DE L' EST EAST GERMANY OSTDEUTSCHLAND	=2 ⊻	INVECE DI AU LIEU DE INSTEAD OF ANSTATT	1 ⊻
POLONIA POLOGNE POLAND POLEN	=1 ⊻	INVECE DI AU LIEU DE INSTEAD OF ANSTATT	2 ⊻
BELGIO BELGIQUE BELGIUM	=0 ⊻	INVECE DI AU LIEU DE INSTEAD OF ANSTATT	1 ⊻
ISRAELE ISRAEL	=2 ⊕	INVECE DI AU LIEU DE INSTEAD OF ANSTATT	1 ⊕
USA IN ISRAELE USA EN ISRAEL USA IN ISRAEL	=2 ⊕	INVECE DI AU LIEU DE INSTEAD OF ANSTATT	1 ⊕