

OSTAFRIKA 1914



INTRODUCTION

Ceci est le scénario **Ostafrika1914**, la plus longue des grandes campagnes, couvrant la totalité de cette fameuse et longue campagne coloniale de la Première Guerre Mondiale en Afrique Orientale, entre août 1914 et novembre 1918.

Les Allemands y sont totalement dépassés par le nombre mais vont réussir à mener une défense efficace et superbe action de guérilla, ne subissant pratiquement aucune défaite majeure, tout en tenant en échec les forces de l'Empire Britannique, de la Belgique et du Portugal. Un nombre hors de proportion de ceux-là seront conservés sur ce théâtre aussi inutile pour la Grande Guerre qu'inhospitalier et malsain

- Les forces de l'**Entente** sont bien plus nombreuses, leurs unités plus solides et fortes, et peuvent envahir leur objectif depuis de nombreux endroits, mais elles souffrent plus du mauvais climat et du terrain que leur adversaire. Seules leurs troupes indigènes peuvent permettre de compenser ces handicaps.
- Les **Allemands** conduits par Von Lettow ont des unités meilleures individuellement, bien commandées et plus véloces, mais elles ont peu d'effectifs. Initialement, ils bénéficient du contrôle des lacs africains, et de l'avantage des lignes intérieures fournies par un positionnement central. Mais ils ne recevront pratiquement aucun renfort, hormis quelques volontaires ou levées locales

Le scénario démarre avec les 2 camps pris par surprise et impréparés par le début de la guerre.

Les cartes et événements du jeu vont régulièrement renouveler la partie par leur sortie aléatoire.

DURÉE

Durée : 10h+

Camp Favorisé : Entente

Camp le plus difficile à jouer : Allemagne

Le scénario **Ostafrika1914** dure 53 tours, chacun représentant 1 mois, d'août 1914 à novembre 1918.

Le joueur **Allemand** joue toujours en premier.



FORCES

Les forces de l'Entente comprennent des unités Britanniques, Indiennes, Sud-Africaines, Indigènes, Belges, Portugaises et de la Royal Navy.

Les forces allemandes incluent les unités de la Schutztruppe (Armée coloniale) et de la Kaiserliche Marine (Marine Impériale).

PLATEAU DE JEU

La carte du jeu représente l'Afrique orientale, du Kenya et l'Ouganda au nord/nord-ouest jusqu'à l'essentiel du Mozambique (au sud-est) et du Nyasaland / Rhodésie (sud-ouest). Le centre de la carte est la DOA [Deutsche Ost Afrika / Afrique Orientale Allemande], i.e. les pays actuels de Tanzanie, Rwanda et Burundi. A l'ouest il y a le Congo Belge. Des cases hors-carte représentent les territoires des Indes Britannique ou d'Afrique du Sud.

La plupart des unités Indigènes de l'Entente sont restreintes dans leur déplacement initiaux car le GQG Impérial en interdit l'engagement en territoire ennemi. De même, les Belges ne permettent pas à leurs alliés d'entrer chez eux, tout comme les Portugais (après leur entrée en guerre, avant c'est fermé pour tous). Certaines cartes particulières peuvent cependant lever ces interdictions diverses.

Les régions inaccessibles sont en grisé et hachuré



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

Le joueur Entente gagne s'il a 75 PV ou +, ou s'il détruit toutes les unités mobiles adverses. Le joueur Allemand gagne si il a 75 PV ou +, ou si l'Engagement de l'Entente est à 30 ou plus après 1917.

Sinon le joueur qui a le plus de Points de Victoire (PV) remporte la partie.

PV BONUS

Le joueur Entente gagne 10 PV pour l'élimination du commandant adverse Von Lettow.

Le joueur Entente gagne 10 PV quand il coule le SMS Koenigsberg.

Le joueur Entente gagne 5 PV quand il s'empare pour la première fois de Dar-Es-Salaam et Tabora.

Le joueur Entente gagne 3 PV quand il s'empare pour la première fois de Tanga, Arusha, Dodoma, Kigoma.

Le joueur Entente gagne 3/2PV quand il s'empare pour la première fois d'autre villes/bourg (pas villages).

Le joueur Allemand gagne 5 PV si Von Lettow est encore en jeu à la fin du scénario.

Le joueur Allemand gagne 1 PV si Schnee (le gouverneur) est encore en jeu à la fin du scénario.

Le joueur Allemand gagne 3 PV / 1 PV pour chaque ville ennemie capturée / fort ou dépôt détruit.

Le joueur Allemand gagne 10 PV s'il contrôle Dar-Es-Salaam à la fin du scénario.

Le joueur Allemand gagne 5 PV (chaque) si Tabora, Tanga, Kigoma, Arusha sont contrôlées en fin de partie.

Le joueur Allemand gagne 3 PV par autre cité/bourg (pas village) en DOA contrôlée par lui à la fin du jeu.

RENFORTS

Les deux joueurs vont recevoir des renforts prévus à des dates déterminées par le scénario, mais relativement peu nombreux, comme indiqués ci-dessous.

La plupart des nouvelles unités seront reçues via le jeu de cartes ou construites par le joueur, en fonction des unités dans le 'pool' disponible. Notez que les cartes et les événements rajoutent (parfois enlèvent) des unités dans ce «force pools». Les unités qui y sont sont achetables aussi souvent que possible, sauf restriction ci-après.

En effet, le **joueur allemand** n'est pas autorisé à reconstruire la plupart de ses unités «*blanches*» d'infanterie ou de cavalerie, car elles représentent des hommes venus d'Allemagne ou d'origine Européenne qui ne pourront être renouvelés du fait de l'éloignement du théâtre des opérations et du blocus naval adverse. Seules les unités d'Askaris (troupes indigènes) levées localement seront recrutables dans les régions sous contrôle

Renforts Prévus

Joueur Allemand

Septembre 1914 (Tour 2): 18 FK, 7ErK, Träger7

Juin 1915 (Tour 11): 19 FK, 8ErK, Träger6

Août 1915 (Tour 13): 20 FK, 9ErK, Träger8

Septembre 1915 (Tour 14): 21 FK, 10 ErK

Une FK (de la 22 FK à la 30 FK) tous les 6 mois dans le Force Pool (doit être payée pour être levée).

Joueur Entente

Novembre 1914 (Tour 4): Supply Wagon

Janvier 1915 (Tour 6): EAMR Cavalry, 6th Light Art.

Mai 1915 (Tour 10) : Arab Rifle

Janvier 1916 (Tour 18) : 2nd Cape, 9th SA

Août 1917 (Tour 38) : 17th Indian

Autre Renforts Entente importants, par carte ou événements

Plusieurs cartes procurent à la fois des renforts directs et/ou des ajouts dans le force pool. Les suivantes sont les plus importantes.

Tanga Expedition : 98th, 63rd, 3rd Kashmir, 61st KGO, 3rd Gwalior, 2nd Kashmir, 13th Rajput, 101st Bombay, 1st Light Art, 28th Mtn Art, Supplies, Porters, 1 Naval Squadron, 4 Naval transports. Tous au large de Tanga. 2 unités et 2 transports en British India. Ce sont essentiellement des troupes de l'Armée des Indes (reconstructibles aux Indes si détruites. Gain de la valeur économique des Indes en sus).

Plus de Belges : 4th Bn, 6th Bn, 2nd Bie au Congo.

Plus d'Indigènes : reconstruction automatique et gratuite mensuellement de troupes indigènes détruites.

Plus de Britanniques : 25th RF, 9th Naval Art, autres Britanniques dans le force pool.

Plus d'Impériaux : 2nd Rhodesian en Rhodesia et d'autres unités blanches dans le force pool.

Plus d'Indiens: 129th Baluch, 40th Pathan en Inde, et plus d'unités indiennes dans le force pool.

Force Publique: 8th Bn, 9th Bn, 13th Bn, 3rd Bie au Congo.

King's African Rifles: 3 unités KAR en sus chaque année, levée des restrictions de mouvement des Indigènes

Portugal entre en Guerre : tous les Portugais au Mozambique (devient également accessible aux allemands).

Intervention Sud-Africaine : tous les sud-Africains (voir dernier paragraphe infra).

RÈGLES SPÉCIALES

ENGAGEMENT DE L'ENTENTE

Le **joueur Entente** subit un indice appelé «Engagement de l'Entente» qui représente la taille de l'effort militaire (troupes, matériels, ravitaillement, argent) qu'il affecte à la conquête de la colonie Allemande. Plus ce niveau est élevé, plus son adversaire va gagner des Points de Victoire ((5 PV allemands par tranche de 5 de l'indice), car cela montre que ce dernier a une défense efficace et distrait des moyens des autres fronts principaux de la Grande Guerre.



La plupart des cartes importantes qui permettent l'entrée en jeu de troupes font grimper l'Engagement de l'Entente (en général de +1) mais quelques prises de villes clé (principaux centres allemands) le réduisent de -1.

CONSTRUCTIONS ET REMPLACEMENTS

Tous les remplacements et constructions sont traités aussi bien par le système économique (principalement) que par les cartes. Quelques régions (et certaines cartes) fournissent du revenu qui est nécessaire pour acheter des unités (prix allant de 0\$ à 5\$), des remplacements (2\$ pièce) et des cartes (3\$ chacune). Attention, la phase de construction n'a lieu qu'une fois par trimestre. L'Entente reçoit en outre 1 remplacement gratuit par tour.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- Pour l'Entente : la plupart des grands ports,
- Pour les Allemands : les principales villes de DOA



BROUILLARD DE LA GUERRE

Les deux camps en bénéficient, les joueurs ne voyant pas ce que contiennent les piles adverses (un drapeau ou emblème étant mis sur les piles allemandes, l'unité principale sur les piles de l'Entente). Pour observer en détail le contenu d'une pile adverse, il faut jouer en général une carte de Reconnaissance (Aérienne ou Terrestre).

LEURRES

En sus du brouillard de guerre, le **joueur allemand** peut utiliser quelques pions Leures qui n'ont pas de valeur de combat et seront éliminés si impliqués en bataille mais, à cause du brouillard de guerre, ces leures ressemblent, pour leur adversaire, à une autre unité allemande réelle. Ils ne coûtent rien à remplacer. Cela simule l'incertitude permanente de l'Entente quand à l'exacte localisation et/ou composition des forces adverses dans cette campagne.



MÉTÉO ET MAUVAISES SAISONS

L'ensemble de l'Afrique orientale subit un climat et un calendrier de saisons assez difficile, séparé en gros entre les mauvaises saisons (pluies ou chaudes) et la bonne saison. Pendant les mauvaises saisons, le mouvement est difficile et les pertes liées aux maladies ou au climat importantes. De plus les pertes sont plus élevées dans les basses terres côtières (*en gros les 2 régions depuis la mer, en général mangroves et jungles*) que sur les hautes terres (*à 2 régions ou plus de l'océan, essentiellement les collines*). L'Entente en souffre plus que les Allemands.

Saisons Chaudes : chaque année en Janvier et Février. Pertes liées à la chaleur, plus fortes sur la côte.

Petite Saison des Pluies: chaque année en Novembre et Décembre. Pertes liées aux maladies, plus fortes sur la côte.

Grande Saison des Pluies : : chaque année de Mars à Mai. Nombreuses pertes de maladies (plus sur la côte) et forte dégradation des capacités de mouvement.

En résumé, il est très pénible de faire la guerre la moitié de l'année, de Novembre à Mai !

RÈGLES SPÉCIALES

EMBUSCADES

Dans tous les terrains sauf Clair ou Steppes, la plupart des troupes indiennes allemandes net quelques unes de leur vétérans européens pourront monter une embuscade, SI ils se trouvent en défense. Dans le round d'embuscade, ils seront les seuls à tirer. En substance, c'est un avantage défensif important pour les Allemands.

PERCÉES

Aucune unité hors cavaleries et automitrailleuses ne peut faire de percées, et uniquement en terrains ouverts.

LA GUERRE EN MER : LE SMS KOENIGSBERG

Le croiseur léger allemand SMS Koenigsberg a fait quelques dégâts et semé la pagaille et l'angoisse au sein de l'Amirauté Britannique en proportions bien plus grandes que son véritable impact militaire ou stratégique. Il fut longuement et fortement poursuivi, du début de la guerre jusqu'à juillet 1915 historiquement. Dans le jeu, cette aventure est représentée par une suite de cartes et d'événements que l'on peut résumer de la façon ci-dessous:

Début 1914 : le Koenigsberg frappe et va chasser le commerce dans l'Océa Indien.

A partir de Septembre 1914 : chance crissante que l'Amirauté Britannique déclare la chasse. Dans ce temps là, chaque tour passé en mer par le Koenigsberg prive l'Entente de revenus; mais il court le risque d'être coulé, ce qui coûterait à l'Allemagne -10 PV.

A partir de début 1915; le Koenigsberg peut se «cacher» dans le delta de la rivière Rufiji au sud de Dar-Es-Salaam, mais il finira par y être repéré par les Britanniques.

Cela prendra 3-6 mois à ces derniers pour l'y couler, perdant des PV à chaque tour écoulé. Mais la destruction finale rapporte néanmoins des PV.

Si le Koenigsberg n'est pas coulé en mer, les Allemands pourront jouer des cartes intéressantes qui leur procurent de nouvelles unités (canons du navires, marins, ressources, etc...)



VON LETTOW

Le commandant en chef militaire Allemand est le héros du jeu et une unité intéressante et utile. Ce n'est pas un chef à proprement parler (i.e. ne participe pas directement au combat et ne peut y être tué).

C'est un «booster», i.e. procurant des bonus au moral et au combat aux unités empilées avec lui.

En outre, lorsqu'il est en jeu, il permet au joueur allemand de recevoir des cartes supplémentaires à intervalles réguliers, ainsi que d'autres avantages (comme des unités de leurres ou de porteurs de ravitaillement).

Cependant, s'il est éliminé, les Allemands seront fortement pénalisés : perte de 5 PV (et l'adversaire en gagne 10) et surtout perte permanente de 1 au moral de toutes les unités allemandes.



CARTES

Les 2 camps tirent 1 carte par tour, mais certains événements ou d'autres cartes permettent d'en tirer en sus. Par exemple Von Lettow en jeu donne régulièrement aux Allemands des cartes supplémentaires (surtout tactiques). Les Allemands peuvent garder en main jusqu'à 10 cartes, alors que le maximum est de 7 pour l'Entente.

La plupart des cartes ayant une influence sur le terrain (e.g. combat ou économie) peuvent être achetées, mais celles avec une forte importance stratégique ou un événement ne le sont pas.

RÈGLES SPÉCIALES

CHANGEMENT DU CONTROLE DES REGIONS

Les deux camps peuvent prendre n'importe quelle région mais ils n'en GARDENT le control que si la région est physiquement occupée à l'issue du tour de capture. Sinon elle repasse à son propriétaire de début de tour. Ceci est critique pour les lignes de ravitaillement.

ARRIVÉE ET RETRAIT DES SUD-AFRICAINS

Le joueur **Entente** va pouvoir jouer à partir de fin 1915 (s'il la tire) une carte permettant l'intervention des Sud-Africains (*elle dépend de la conquête préalable du Südwest Afrika, également une carte du jeu. Celle-ci a lieu historiquement à l'été 1915 - et donc s'applique à tous les scénarios à partir de 1916+*). La carte permet l'entrée en jeu de renforts massifs de troupes : 9 Bn de cavalerie, 1 artillerie à cheval, 8 Bn d'infanterie, 2 Bn de Rifles, 1 Howiitzer (obusier), 2 artillerie de campagne. En outre, le général Smuts, le célèbre commandant sud-africain va prendre la tête des opérations (une carte permet aussi sa nomination comme 'OFC', i.e. Commandant en Chef). A rajouter également que dorénavant, le revenu de 5\$ de l'Afrique du Sud est acquis à chaque phase économique.

Cependant, les **Allemands** peuvent à leur tour jouer la carte «Retrait Sud-Africain» à compter de la fin 1916 et une fois que l'ennemi s'est emparé des principales villes (Tabora, Tanga, Dar et Morogoro). Les troupes sud-africaines sont alors retirées en bloc (à cause des tensions politiques dans le pays, le gouvernement sud-africain prend la décision de rapatrier ses forces d'Afrique orientale car il estime la victoire acquise).

Quand cela survient, ces unités sont téléportées en Afrique du Sud (pas détruites) et y restent bloquées de manière permanente. Le joueur **Entente** doit donc anticiper la situation pour ne pas se retrouver dans un mauvais pas.