

# SGS Fall Weiss



## REGLES SPECIFIQUES SGS FALL WEISS

### INTRODUCTION

Ces règles s'appliquent spécifiquement au jeu SGS Fall Weiss.

Elles s'ajoutent aux règles de bases présentées notamment dans les tutoriaux vidéos ou encore aux règles accessibles en français et en anglais dans le manuel du jeu Afrika Korps, en pdf (lesdites règles étant accessibles gratuitement et sans obligation de posséder Afrika Korps). Dans certains cas, elles remplacent totalement les règles générales données pour Afrika Korps.

[https://strategygamestudio.com/pdf/afrika-korps/eng/SGS-Afrika-Korps-Rules\\_English.pdf](https://strategygamestudio.com/pdf/afrika-korps/eng/SGS-Afrika-Korps-Rules_English.pdf)

Ces règles spéciales font de Fall Weiss un jeu qui appartient à la fois à l'ensemble des SGS « classiques » et en même temps un jeu relativement distinct, en lui donnant des particularités qui permettent de mieux représenter le conflit en question, à savoir l'invasion de la Pologne le 1<sup>er</sup> septembre 1939.

Les règles en question seront grandement présentes dans deux futurs jeux de la série des offensives de la « guerre éclair » France 1940 et Balkans 1940-1941.

### UNITES DE COMMANDEMENT DANS FALL WEISS : OBLIGATOIRES POUR ATTAQUER

Les commandements sont obligatoires pour attaquer. Une pile peut se défendre sans commandement, mais elle se défendra mieux si elle est commandée.

Fall Weiss est un jeu à l'échelle opérative où, en principe, les divisions (et autres unités terrestres) devraient pouvoir attaquer sans la nécessité concrète d'être commandée. Cependant, l'invasion de la Pologne constitue un cas de figure particulier de l'histoire militaire où il importait de représenter des disparités doctrinales, ne serait-ce qu'au travers de l'usage de moyens radios (par les forces allemandes) comme jamais auparavant.

L'obligation d'avoir des piles commandées – avec un HQ quel que soit sa nature – pour attaquer permet de transcrire d'une manière intéressante ces disparités, de créer des avantages et désavantages aisément perceptibles (et exploitables) par le joueur. Elle limite les actions offensives polonaises. Aussi bien dans une partie joueur contre joueur que joueur contre IA, le camp polonais ne pourra pas attaquer massivement tous azimuts, d'une manière historiquement incohérente.

En effet, les commandements polonais sont relativement limités numériquement. Il en va de même pour les Soviétiques, ce qui permet de traduire efficacement les graves lacunes de leur commandement après les terribles purges dont a été victime l'armée de Moscou durant les années précédentes.

A l'inverse, le joueur allemand dispose de bien plus de pions de commandement, à différents niveaux hiérarchiques, qui vont lui permettre de mener un plus grand nombre d'attaques en privilégiant certains effets selon ledit niveau hiérarchique. Prosaïquement, puisque le joueur allemand possède plus de pions de commandement, il va pouvoir davantage attaquer, en davantage d'endroits simultanément.



Cette nécessité de commandement à l'échelle opérative traduit aussi une autre réalité : lors de la campagne de Pologne, les troupes polonaises ont fréquemment vu leurs actions ne pas être menées simplement parce qu'elles n'ont pas reçu les ordres pour cela, ou alors trop tard. Du côté allemand, à de très nombreuses reprises, le manque d'initiative d'unités livrées à elles-mêmes est rapporté par les historiens, avec des occasions perdues, des actions offensives qui pour avoir pris du retard vont ensuite signifier un coût humain et matériel non négligeable pour l'attaquant.

Bien entendu, les empilement non commandés se défendent normalement, nonobstant les différents bonus qui s'appliquent. C'est-à-dire qu'ils vont faire face à l'attaquant en subissant les bonus dont bénéficie invariablement l'attaquant qui est commandé.

## LES COMMANDEMENTS HORS ORDRE DE BATAILLE HISTORIQUE

Au tour 0 (pré-tour), le joueur polonais va pouvoir disposer de 6 à 22 pions « Ordres » (nombre aléatoire d'une partie à l'autre) qui simulent le fait qu'une partie des unités déployées sans commandement d'armée ou de corps sont de toute manière prêtes et ont de toute manière bien pris en compte leurs ordres en cas d'invasion allemande, que ces unités peuvent donc être considérées comme étant temporairement commandées jusqu'à ce qu'évolue la situation.

Ces pions sont immobiles et ne sont présents que lors du tour un du joueur allemand. Leurs capacités sont un peu moindre que celles de pions QG/de commandement classiques, mais ces « unités-ordres » ont le mérite d'atténuer la supériorité d'empilement ennemis commandés face à des empilements non commandés.

Déployer les pions en question est source d'incertitude pour les deux camps : le joueur allemand ne saura pas à l'avance quels seront les empilements polonais qui auront bien reçu leurs ordres, tandis que le joueur polonais ne saura pas à l'avance s'il aura plus de six pions d'ordre à placer ou bien davantage...

Les joueurs allemands et polonais possèdent aussi plusieurs commandements dits « de terrain » qui ne correspondent à aucun commandement de l'ordre de bataille historique. Il s'agit de traduire deux réalités qui se combinent très bien avec les nécessités de gameplay :

- L'émergence de commandement au fil des opérations, des nécessités, des capacités de l'état-major à créer des commandements subalternes ;
- Le fait que des piles d'unités même sans commandement « officiels » peuvent faire preuve d'initiative sans être directement empilées avec un commandement historique.

## QU'EST-CE QU'APPORTENT LES COMMANDEMENTS ?

Les commandements (ou les « unités-ordres ») donnent des avantages en attaque et en défense, au moral et parfois au mouvement.

Le fonctionnement des commandements dans SGS Fall Weiss est partiellement le même que dans les autres SGS. En l'occurrence, lorsqu'un commandement est présent dans une région où un combat va avoir lieu, un différentiel est calculé. Ce différentiel est établi à partir de la valeur de commandement du pion (ce qui correspond au facteur de combat pour les autres unités normales, à savoir toutes les autres unités sauf celles de commandement) en attaque ou en défense (avec un facteur de commandement propre à l'attaque et un facteur de commandement propre à la défense). Les chefs présents dans une pile apportent aussi leur valeur de moral propre au total global du moral de la pile, à quoi s'ajoute le booste moral qui lui s'applique individuellement aux unités présentes dans la pile (ce qui aura aussi une incidence sur le moral global).

Si aucun commandement ennemi n'est présent dans la région, le différentiel correspond simplement à la valeur de commandement du pion de commandement présent.

*Par exemple, si un empilement ennemi attaque (obligatoirement avec un commandement sinon l'attaque n'est pas possible) dans une région où la pile amie en défense est sans commandement (car la défense est toujours possible même sans commandement), la valeur de commandement en attaque s'appliquera comme modificateur tactique (au bénéfice de l'attaquant, donc). Un commandement avec une valeur de combat en attaque de +2 apporterait donc +2 au facteur de combat (en attaque) de toutes les unités amies dans la région.*



Si un commandement ennemi est présent, le différentiel sera calculé en fonction de leur valeur de commandement réciproque en attaque pour l'un, en défense pour l'autre. Avec un commandement ennemi doté d'une valeur de commandement en attaque de +2 dans une pile qui attaque contre une pile en défense avec un commandement ami bénéficiant d'une valeur de commandement en défense de +1, le différentiel sera de +1 en faveur de la pile qui attaque. Le bonus tactique de la pile qui attaque sera donc de +1. Ce qui signifie que les unités qui attaquent auront +1 à leur facteur de combat en attaque. A quoi s'ajouteront les boosts directs aux facteurs de combat.

Les boosts directs s'appliquent même si un commandement ne prévaut pas et qu'il n'apporte pas de bonus tactique aux unités qu'il commande. En reprenant l'exemple précédent, si le commandement en défense n'apporte aucun modificateur tactique mais qu'il peut néanmoins booster directement avec +1 en défense, les unités qu'il commande n'auront, certes, aucun bonus tactique mais elles bénéficieront malgré tout d'un boost au facteur de combat en défense de +1.

## UNITES DE RECONNAISSANCE ET ROUND D'ÉVALUATION DE LA SITUATION

Les unités de reconnaissance (terrestres et avions d'observation) permettent de se retirer d'une bataille avant qu'elle ne se développe si le terrain l'autorise.

Si certaines unités (à commencer par des unités de reconnaissance) sont présentes dans une pile en attaque, en fonction du terrain et de la présence d'au moins une division (quelle que soit sa nature) dans la pile en défense, le joueur qui attaque pourra décider dès le début de la phase de bataille de mener son attaque jusqu'au bout ou bien, au



contraire, de ne pas la déclencher. Ce qui se traduit en jeu par une retraite avant même le round de jeu des cartes si l'attaque n'est pas déclenchée. Il s'agit de donner au joueur la possibilité d'inspecter, d'une certaine manière, les empilements ennemis.

- Les unités de reconnaissance motorisées peuvent amener une retraite avant bataille :  
Si le terrain est : clair, colline ou bois



- Les unités de reconnaissance cyclistes (ou à dominante cycliste) ou de cavalerie (ou à dominante de cavalerie) peuvent amener une retraite avant bataille si :  
Le terrain est : haute montagne, montagne, forêt, marais



- Les unités de coopération aériennes (= essentiellement de l'aviation légère d'observation) peuvent amener une retraite avant bataille si :  
Le terrain est clair, colline, marais, bois



Dans tous les cas, la pile du défenseur doit obligatoirement comprendre au moins une division (sans cela, la reconnaissance ne permettra pas un retrait avant bataille)..

Cette possibilité d'inspecter les piles ennemies ne se fait pas sans contraintes. Comme mentionné ci-dessus, pour bénéficier de ce round « d'évaluation de la situation », le joueur qui attaque doit disposer dans l'empilement concerné, d'une unité de reconnaissance (ou considérée comme telle), le tout dans une région avec un type de terrain qui n'interdit pas la reconnaissance. Par exemple, la cavalerie polonaise peut déclencher ce round dans une région de forêt, ce que ne pourront pas les unités de reconnaissance motorisées (voir ci-dessus).

L'autre contrainte porte sur la nécessité d'engager des unités de reconnaissance (ou capables d'actions de reconnaissance comme la cavalerie polonaise dans son ensemble). En ce qui concerne les autres unités de combat, si le joueur décide finalement de ne pas lancer l'attaque dès le début de la phase de bataille, elles ne pourront évidemment pas être utilisées pour une autre attaque durant ce même tour, chaque attaque d'un empilement dans une région contre un autre empilement doit donc être réfléchi, même si au bout du compte, la possibilité de ne finalement pas entrer dans la bataille existe comme décrite ici.

D'une certaine manière, le fait d'inspecter les piles ennemies pour savoir si une bataille va avoir lieu ou non a donc un « coût ». Cela implique d'engager dans tous les cas au moins des unités de reconnaissance et au mieux un empilement étoffé avec toutes les unités jugées nécessaires pour mener la bataille si celle-ci est finalement décidée. Cette immobilisation des unités pour une bataille sans certitude quant à son déclenchement se veut cohérent en termes de réalisme, à savoir qu'une bataille se prépare et que les unités qui sont destinées à y participer font mouvement, se rassemblent. Pendant ce temps, elles ne font rien d'autre.

Ce système permet donc d'inspecter les empilements ennemis jusqu'à un certain point. Il confère aux unités de reconnaissance une valeur importante, pas juste au travers de leurs facteurs de combat (en principe faibles dans le jeu) ou des boosts qu'elles apportent (relativement limités dans Fall Weiss) mais surtout au travers de ce qu'elles permettent plus globalement (permettre de ne pas déclencher une bataille dont les résultats pourraient être très défavorables à l'attaquant).

Si une bataille n'est finalement pas lancée et que l'attaquant décide en l'occurrence de battre en retraite avant le début de ladite bataille (= de ne pas déclencher la bataille), toutes les unités qui n'attaquent pas seront placées dans les régions amies adjacentes à la région attaquée. Il importe donc que le joueur prépare l'action offensive qu'il n'est pas certain de mener à terme, en s'assurant de disposer de suffisamment de place (par rapport aux limites d'empilement) dans les régions adjacentes. Sans cela, les unités qui battront en retraite risquent d'être éliminées faute de pouvoir être placées dans une région amie adjacente (du fait des limites d'empilement qui seraient dépassées).

Les unités de reconnaissance – là encore sous certaines conditions – peuvent aussi permettre la retraite du défenseur (voir Comment le défenseur peut-il battre en retraite).

Les unités de reconnaissance ne sont donc pas anecdotiques dans le cadre du jeu : nonobstant les boosts qu'elles peuvent apporter (et qui restent limités, voir ce qui concerne les boosts de l'artillerie au sujet des synergies interarmes), leurs facteurs de combat sont le plus souvent médiocres. Les utiliser comme unité de combat pures est donc peu judicieux en cela qu'elles peuvent jouer un rôle considérable en contribuant à grandement limiter les pertes en permettant fréquemment d'éviter des batailles potentiellement difficiles.

## COMMENT LE DEFENSEUR PEUT-IL BATTRE EN RETRAITE ?

Les unités de reconnaissance (terrestres et avions d'observation) permettent de se retirer d'une bataille avant qu'elle ne se développe si le terrain l'autorise.

Le joueur polonais reçoit en cours de jeu plusieurs unités abstraites (qui arrivent de manière aléatoire au fil du jeu) et qui vont lui permettre, lorsqu'elles sont présentes dans une pile lors d'une bataille, de décider si le joueur souhaite battre en retraite de la bataille en cours ou non. S'il ne bat pas en retraite, alors, le round se déroule comme un combat normal avant de passer à la suite de la bataille.

Les Polonais peuvent aussi bénéficier de cette option de retraite dans ledit round si le joueur allemand dispose de *kampfgruppen* motorisés ou de *kampfgruppen* de reconnaissance dans l'empilement avec lequel il attaque. Cela traduit le fait que ces unités sont très avancées par rapport au gros des forces (sensiblement plus en arrière) ce qui peut éventuellement donner le temps aux forces polonaises (pour peu que les conditions de terrain soient remplies) de se replier en repérant les unités tactiques allemandes, sans attendre de devoir subir le choc des forces qui arrivent derrière.

Le joueur allemand peut aussi utiliser ses *kampfgruppen* motorisés pour obtenir ce résultat. En d'autres termes, si le joueur allemand dispose d'au moins un *kampfgruppe* motorisé dans l'empilement qui défend, en fonction du terrain et de la nature de l'assaillant, le joueur allemand pourra décider de battre en retraite avant que la bataille ne soit trop avancée.

Les unités de reconnaissance des deux camps peuvent aussi permettre une retraite avant combat, en plus d'autoriser une retraite avant le déclenchement de la bataille (voir Unités de reconnaissance et round d'évaluation de la situation).

Le round de rupture de contact ici décrit n'est possible que sur certains types de terrain (forêt, haute montagne, montagne, marécage et zone urbaine dense) et si l'attaquant comprend au moins une unité d'infanterie (ou *kampfgruppe* motorisé/unité de reconnaissance comme indiqué ci-dessus) dans l'empilement avec lequel il attaque.

## L'ARTILLERIE ALLEMANDE

L'artillerie allemande apporte un boost en attaque et en défense à toutes les unités d'une pile.

Steven Zaloga a expliqué, entre autres, au sujet de la campagne de Pologne qu'elle a grandement été remportée par l'artillerie allemande qui, mieux organisée, plus puissante et bénéficiant du réseau radio allemand a généralement écrasé les contre-attaques polonaises, a petit à petit contribué à anéantir physiquement l'armée polonaise. Certes, l'aviation a joué un rôle non négligeable, en empêchant notamment l'acheminement des réservistes mobilisés trop tard vers leurs unités, en compliquant le déploiement de renforts, les déplacements des trains. Elle a aussi joué un rôle en faisant fondre progressivement le moral polonais (notamment en frappant les infrastructures militaires et civiles du pays, ainsi qu'en attaquant directement les populations civiles). Il n'en reste pas moins qu'un des outils majeurs de la victoire allemande a été son artillerie.

Après la guerre, l'idée que la Luftwaffe aurait été avec les panzers l'un des deux piliers de la victoire était à la fois un héritage de la propagande nazie et permettait d'expliquer aisément une défaite. Dans les deux cas, il était moins porteur d'évoquer comme élément d'explication la supériorité de l'artillerie allemande, arme « banale », emblématique de la Première Guerre Mondiale (et donc peu en harmonie avec la « Blitzkrieg » construite autour des « Panzers » et des « Stukas »). D'autant moins porteur qu'une partie non négligeable de l'artillerie allemande est en 1939 (et le restera tout au long du conflit) grandement hippomobile. Or, dans l'imaginaire collectif, l'armée allemande qui envahit la Pologne en 1939 est grandement motorisée, a su relégué le cheval au passé contrairement aux armées polonaise puis française.

Cette puissance de l'artillerie allemande est traduite dans le jeu. Les unités d'artillerie de corps d'armée allemande sont globalement puissantes et contrairement aux unités polonaises, elles apportent un boost en attaque et un boost en défense. L'idée des boosts divers, notamment par le biais de « pions atouts » (« unités assets ») pour les forces terrestres ou de « pions missions » pour les forces aériennes est introduite massivement dans le monster game SGS NATO afin de permettre de constituer des synergies interarmes qui ont un impact considérable sur le jeu. Dans SGS Fall Weiss, la question des synergies interarmes n'est pas aussi cruciale que dans SGS NATO au regard de la période. Les principes interarmes, même s'ils sont déjà développés en 1939 ne sont pas aussi élaborés qu'en 1985. A quoi s'ajoutent plus prosaïquement les concepts des deux jeux qui ne sont pas les mêmes.

Ce faisant, les pions d'artillerie allemande (qui correspondent à de l'artillerie de corps) sont parmi les rares du jeu à conférer des boosts à toutes les unités présentes dans une même région/dans le même empilement. Cela exprime le fait que lesdites unités voient leur potentiel susceptible d'être bien utilisé au profit de l'ensemble des unités dans un espace géographique, temporel et opératif commun.



Il est sous-entendu qu'elles sont bien utilisées notamment grâce à un recours à des moyens radios importants, ce qui constitue d'ailleurs un énorme multiplicateur de force pour les troupes allemandes en 1939.

Au bilan, l'artillerie allemande constitue une arme particulièrement efficace de la campagne.



## COMMENT UTILISER LA LUFTWAFFE ?

La Luftwaffe permet, entre autres, d'équilibrer le moral global dans une bataille et de permettre au joueur allemand de remporter plus facilement cette bataille.

Ce point est à considérer en lisant également ce qui concerne l'artillerie allemande. En résumé, la Luftwaffe, bien qu'ayant joué un rôle non négligeable dans la campagne, n'a pas forcément été l'instrument premier de destruction de l'armée polonaise. Son effet a plutôt été indirect. Traduire cela en jeu a été relativement compliqué. Dans un premier temps, il s'est avéré que la campagne pouvait être gagnée au sol quasiment sans intervention de la Luftwaffe (notamment grâce au poids de l'artillerie allemande).



Des réflexions en s'appuyant sur de nombreux ouvrages, dont certains récents, ont conduit à des rééquilibrages notables. En septembre 1939, avant le déclenchement du conflit, ce qu'impliquent réellement les méthodes allemandes adaptées à la motorisation, à la concentration des blindés, aux réseaux de transmissions élaborés, est inconnu (ou au mieux très méconnu) chez les Alliés. La Pologne considère donc que si elle ne peut gagner une guerre face à l'Allemagne, elle aura de toute manière les ressources morales pour résister le temps que commence une offensive qui amènera les Alliés jusqu'à Berlin, renversant Hitler. En faisant le dos rond, en se battant bravement – jusqu'aux plus grands sacrifices – pour peu que la Pologne ne lâche pas, elle survivra.

C'est schématiquement dans cet état d'esprit que les forces polonaises entrent dans la guerre : tenir est la clef. En conséquence, les premiers temps de la campagne, les troupes polonaises font preuve d'un incroyable courage dans l'adversité, en dépit d'une situation très rapidement catastrophique. Tout autant que les Finlandais face aux Soviétiques (si ce n'est davantage car la situation des troupes de Varsovie est

presque immédiatement désespérée), les Polonais vont se battre dans des conditions désastreuses (en bénéficiant toutefois de lacunes et erreurs allemandes) et sans s'effondrer. Durant plusieurs jours, dans un chaos total, elles vont essayer de reconstituer des lignes défensives, elles vont s'efforcer de battre en retraite pour constituer des poches de résistance. La capitale s'organise en un rôle défensif ou des volontaires civils prennent les armes. Il en va de même à Lvov...

Au nom de ce remarquable esprit de résistance, le moral de la plupart des unités polonaises dans Fall Weiss est exceptionnel. Cela représente l'espoir, aussi infondé soit-il, qu'une formidable offensive alliée va enfoncer la ligne Siegfried et que la Pologne sera sauvée. Ce moral est susceptible de constituer un sérieux obstacle aux forces terrestres allemandes qui, en dépit de lourdes pertes infligées aux Polonais, peuvent voir leurs actions offensives être repoussées. Ce qui aurait pour corollaire de faciliter le renforcement polonais (avec les réservistes n'ayant pas été mobilisés à temps, avec la reconstitution d'unités, avec la réorganisation d'unités, avec la préparation de fortifications diverses), mais aussi de voir le niveau de victoire polonais augmenter à défaut de la capitulation de Varsovie et de Lvov.

La meilleure manière pour le joueur allemand de contrebalancer le moral polonais dans les batailles, c'est d'engager la Luftwaffe. Les bombardiers en piqué et bombardiers vont à la fois représenter les frappes directes sur les forces polonaises, mais aussi les frappes plus en arrière qui vont, elles, avoir un impact sur le moral polonais plutôt que sur les matériels et effectifs alignés. En augmentant le niveau de moral du côté allemand et en contribuant à la chute du moral côté polonais, la Luftwaffe sert donc de « levier » sur le moral adverse facilitant les succès lors des attaques et limitant les lourdes défaites lors des contre-attaques polonaises. En résumé le rôle de la Luftwaffe est, en dehors de la destruction de l'aviation ennemie et de contribuer aux pertes militaires, de niveler la supériorité morale polonaise.

## LES TRAINS BLINDÉS ET LES FLOTTILLES

Certaines unités ne peuvent se déplacer que dans des régions très précises (et pas dans d'autres).

Les trains blindés sont relativement peu présents dans les jeux SGS. Ils le sont toutefois dans SGS Fall Weiss où sont représentés les trains blindés polonais et allemands. Ces pions ne peuvent se déplacer que dans certaines régions. En l'occurrence, les régions avec des routes sont schématiquement celles où passent également les principales voies du réseau ferroviaire et donc, là où peuvent circuler les trains blindés.

Si une pile semble ne pas pouvoir entrer dans une région adjacente, cela peut signifier que ladite pile comprend une (ou plusieurs) unité(s) de train(s) blindé(s) et qu'il est donc nécessaire de morceler cette pile afin d'en retirer l'unité de train blindé. Attention, car les garde-frontières allemands, les unités polonaises (les défenseurs de Varsovie ou de Lodz) peuvent avoir certaines restrictions de mouvement.



Par ailleurs, la Pologne possède plusieurs pions de flottilles fluviales qui vont fonctionner comme les pions terrestres, excepté qu'ils ne peuvent se déplacer que le long de certains fleuves ou rivières : une partie de la Vistule pour le détachement fluvial de la Vistule et les cours d'eau du Pripyet pour la « marine de Pinsk ».

Si ces pions sont empilés avec d'autres unités terrestres et que le joueur voudrait effectuer un déplacement en dehors des régions autorisées pour le pion de flottille dans la pile, le mouvement apparaîtra comme impossible. Comme avec les trains blindés, il suffit au joueur de retirer le pion de flottille de l'empilement concerné pour permettre à celui-ci de se déplacer normalement.



## LES UNITES ABSTRAITES

Plusieurs pions représentent des unités qui n'existent que très temporairement ou qui n'existent pas dans l'ordre de bataille historique, étant considérées comme créées au cours de l'affrontement.

Le concept des unités « abstraites » a été imaginé et développé dans le jeu SGS NATO's Nightmare. Il admet qu'à côté des ordres de bataille théoriques, les armées en campagne voient lesdits ordres de bataille théoriques être au mieux réorganisés et au pire complètement bouleversés par les réalités du terrain. Concrètement, il s'agit de pions divers qui se situent à la fois entre des marqueurs de jeu comme ceux que l'on trouvait dans les wargames papier-carton à l'ancienne et entre de véritables unités détachées de plus grandes unités, avec une existence autonome plus ou moins éphémère.

Dans Fall Weiss, le joueur allemand dispose de plusieurs unités abstraites désignées « kampfguppen » (groupes de combat) qui représentent des unités ad hoc détachées de divisions (essentiellement des divisions blindées) et opérant au profit de toutes les unités dans la région (= d'un empilement dans la région en question).



Ces kampfguppen apportent à la fois une flexibilité opérative au joueur tout en augmentant son potentiel offensif ou défensif sachant que certains types d'unités vont opérer dans des rounds spécifiques de la phase de bataille.

Le joueur polonais aligne également plusieurs unités de ce type. A la différence du joueur allemand, elles englobent aussi quelques unités aériennes. Toujours spécifiquement au joueur polonais, certaines unités abstraites sous ses ordres « s'autodétruisent ». Plus précisément, à chaque fois que l'unité « tire », elle perd automatiquement un pas de pertes, jusqu'à sa destruction complète. L'idée n'est pas que l'unité est réellement détruite, mais plutôt de représenter le fait qu'elle n'existe que pour un temps très limité et/ou pour une mission très spécifique.

Par exemple, les unités de contre-attaques locales polonaises, qui simulent de petites contre-attaques à une échelle tactique, vont fondre à mesure des « tirs » (ce qui est plutôt à considérer comme étant un émiettement des moyens à mesure des actions accomplies dans le cadre des contre-attaques locales en question). Le joueur polonais ne pourra donc pas espérer faire grand-chose de plus que de les utiliser pour user les forces allemandes, en cohérence avec la réalité historique (les Polonais ayant souvent lancé ce genre d'actions sans envergure opératives mais jouant considérablement sur les nerfs des troupes allemandes et provoquant parfois des pertes non-négligeables).

Les unités aériennes abstraites polonaises fonctionnent sur ce modèle : chaque jet de dé (réussi ou non) inflige un pas de pertes qui correspond en réalité à la dissolution des moyens engagés dans l'attaque (qu'ils aient été touchés dans l'attaque ou simplement parce que les moyens dédiés à cette attaque étaient de toute manière peu nombreux, jetés dans la bataille de façon désespérée et sans possibilité immédiate de renouveler ladite action ponctuelle faute de carburant, de munitions, de personnels ou encore de matériel). Le joueur polonais peut ainsi harceler les troupes allemandes avec des raids de P23 Karas. La « destruction » des avions lorsqu'ils tirent ne signifiant pas nécessairement une destruction absolue.

Les unités abstraites peuvent être présentes en jeu dès le début de la partie (= les kampfguppen allemands) ou arriver en cours de partie, de manière aléatoire (comme c'est le cas pour la plupart des unités abstraites polonaises).

